

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi setiap manusia karena pendidikan mempunyai tugas menyampaikan sumber daya alam manusia bagi perkembangan bangsa dan Negara. Pendidikan juga mampu mengubah sikap dan tata laku seseorang dalam suatu kelompok orang dalam mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan penelitian. Dalam pendidikan di Indonesia sangat diperlukan untuk memperdalam bahasa Indonesia.

Bahasa adalah suatu ungkapan yang mengandung maksud untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik serta penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Adapun bahasa pemersatu bangsa Indonesia adalah Bahasa Indonesia. Selain dijadikan bahasa pemersatu, bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh pelajar di Indonesia sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Salah satu pembelajaran bahasa Indonesia adalah menulis cerpen. Keterampilan menulis cerpen bukanlah sesuatu yang dapat diajarkan melalui uraian atau penjelasan semata mata. Siswa tidak dapat memperoleh keterampilan menulis hanya dengan duduk, mendengarkan penjelasan guru, dan mencatat penjelasan guru. Keterampilan menulis cerpen dapat ditingkatkan melalui kegiatan menulis cerpen secara terus menerus sehingga akan mempengaruhi hasil dan prestasi siswa dalam menulis cerpen. Hasil dan prestasi dapat meningkat apabila ada perubahan sikap dan tingkah laku siswa, baik pada aspek pengetahuan, keterampilan maupun psikomotorik.

Cerita pendek merupakan salah satu bentuk karya sastra yang menarik. Cerita pendek selalu hadir dalam bentuk kalimat yang tepat dan enerjik serta memiliki kaidah dalam segi bahasa, dan juga sebagai wahana penghubung antara penulis dengan pembaca sehingga dengan cerita pendek bias sebagai sarana mengekspresikan rasa ketidakpuasan terhadap bermacam macam persoalan yang sering muncul dalam kehidupan.

Metode sugestopedia erat hubungannya dengan media audio, yakni instrumen atau musik musik yang membuat seseorang merasa lebih rileks/ nyaman. Didalamnya terkandung pembelajaran yang menuntut kebebasan alam bawah sadar siswa untuk berpikir menghasilkan sebuah karya tulis seperti cerpen.

Menurut (Nurazizah, 2018) Ada tiga faktor penyebab kesulitan siswa dalam menulis cerita pendek. Faktor yang pertama adalah faktor yang disebabkan karena siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide,gagasan,dan pikirannya dalam sebuah kalimat yang baik, kemudian menyusunnya dalam bentuk paragraf. Kedua rendahnya daya imajinasi siswa terhadap penyusunan pembuatan cerita pendek.Terakhir adalah kurangnya media pendidikan yang mampu membantu siswa dalam belajar.Fenomena ini sangat menyedihkan, dan terlebih sering kita jumpai di beberapa sekolah dasar , dan sekolah menengah.

Berdasarkan ketiga masalah diatas, penelitian ini akan fokus pada masalah kedua , yaitu rendahnya daya imajinasi siswa terhadap penyusunan pembuatan cerita pendek.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas maka identifikasi masalah pada proposal ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide, gagasan, dan pikirannya dalam sebuah kalimat yang baik, kemudian menyusunnya dalam bentuk paragraf.
2. Rendahnya daya imajinasi siswa terhadap penyusunan pembuatan cerita pendek.
3. Kurangnya media pendidikan yang mampu membantu siswa dalam belajar. Fenomena ini sangat menyedihkan, dan terlebih sering kita jumpai di beberapa sekolah dasar, dan sekolah menengah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu tanpa menggunakan metode sugestopedia?
2. Bagaimana kemampuan menulis cerita pendek siswa IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu dengan menggunakan metode sugestopedia?
3. Bagaimana Pengaruh penggunaan metode Suggestopedia terhadap kemampuan menulis cerita pendek pada siswa IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu sebelum menggunakan metode sugestopedia.

2. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu sesudah menggunakan metode suggestopedia.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode suggestopedia terhadap kemampuan menulis teks berita pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa berkontribusi dalam pembelajaran tentang metode suggestopedia.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi guru

Selaku bahan masukan untuk guru dalam menganalisis hasil belajar siswa siswi dalam pembelajaran menulis cerpen.

b. Manfaat bagi siswa siswi

Dengan penelitian ini diharapkan siswa siswi mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam menulis cerpen.

c. Manfaat bagi Mahasiswa

Sebagai bahan pertimbangan serta perbandingan dalam penelitian selanjutnya , khususnya dalam materi penulisan cerpen.

d. Manfaat bagi peneliti

Hasil penelitian ini akan memenuhi syarat penelitian untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

2.1 Landasan Teori

Dalam sebuah penelitian ada acuan khusus pada bidang tertentu, yang disebut dengan variabel, baik itu variabel bebas maupun variabel terikat. Dengan demikian ada pun acuan masalah yang dianut menjadi penelitian yaitu kemampuan menulis cerita pendek dengan menggunakan metode suggestopedia. Berikut merupakan dasar penulisan penelitian ini.

2.1.1 Pengertian Menulis

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Dalam menulis semua keterampilan berbahasa harus difokuskan agar menghasilkan tulisan yang berkualitas. Menulis tidak hanya menyalin tetapi juga mengekspresikan perasaan, ide, suasana, ataupun yang lainnya ke dalam bentuk tulisan.

Menulis adalah sebuah proses, yaitu proses penuangan gagasan atau ide ke dalam bahasa tulis yang dalam praktik proses menulis diwujudkan dalam beberapa tahapan yang merupakan satu sistem yang lebih utuh (Rinawati et al., 2020).

Dalam (Sarma & Pontas, 2020) Menulis adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan buah pikirannya melalui bahasa tulis untuk dibaca dan dimengerti oleh orang lain.

Menurut (Lumbanraja & Tamba, 2018), menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu.

Menurut (La Rakima & Wulandari, 2022) Menulis merupakan kegiatan komunikasi yang dilakukan tanpa didukung oleh tekanan suara, nada, mimik, gerak-gerik, dan tanpa situasi

seperti yang terjadi pada kegiatan komunikasi lisan. Dengan demikian, penulis harus pandai memanfaatkan kata-kata, ungkapan, kalimat, serta menggunakan punctuation untuk menyampaikan, menginformasikan, melukiskan dan menyarankan sesuatu kepada orang lain.

Menulis merupakan kegiatan yang mempunyai hubungan dengan proses berpikir serta keterampilan ekspresi dalam bentuk tulisan. Menulis dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan yang sangat kompleks, sebab terletak pada tuntutan kemampuan untuk menata dan mengorganisasikan ide secara runtut dan logis, serta kemampuan dalam konteks menyajikan tulisan dalam ragam bahasa tulis dan kaidah penulisan yang berbeda-beda (Munawarah & Zulkifli, 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan menuangkan ide dan gagasan untuk dibaca oleh orang lain. Kegiatan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang menggunakan media tulis untuk mengungkapkan gagasan. Pikiran perasaan dan pesan untuk memberitahu, meyakinkan, dan menghibur pembaca.

2.1.2 Tujuan Menulis

Menurut (Safitri, 2022) menyatakan tujuan menulis adalah:

1. Bahasa umpan balik kepada guru sebagai dasar untuk memperbaiki proses belajar-mengajar menulis.
2. Untuk menentukan angka kemajuan belajar masing-masing anak dalam pengajaran menulis
3. Untuk menempatkan anak sesuai dengan kemampuan menyerap pengajaran menulis.

2.1.3 Manfaat Menulis

Manfaat menulis memberikan beberapa keuntungan bagi penulis diantaranya :

- a. Dengan menulis kita dapat lebih mengenali kemampuan dan potensi diri kita dan untuk mengetahui sampai di mana pengetahuan tentang suatu topik. Untuk mengembangkan topik itu kita terpaksa berpikir, menggali pengetahuan dan pengalaman yang kadang tersimpan di alam bawah sadar.
- b. Melalui kegiatan menulis kita dapat mengembangkan berbagai gagasan. Kita terpaksa bernalar menghubungkan-hubungkan serta membandingkan fakta-fakta yang mungkin tidak pernah kita lakukan jika tidak menulis.
- c. Kegiatan menulis memaksa kita lebih banyak menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang kita tulis. Dengan demikian kegiatan menulis memperluas wawasan baik secara teoritis maupun mengenai fakta-fakta yang bersangkutan.
- d. Menulis berarti mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkan secara tersurat. Dengan demikian, kita dapat menjelaskan permasalahan yang semula masih sama bagi diri kita sendiri.
- e. Melalui tulisan kita akan dapat meninjau serta menilai gagasan kita sendiri lebih objektif. Dengan menulis di atas kertas kita akan lebih mudah memecahkan permasalahan, yaitu dengan menganalisisnya secara tersurat dalam konteks yang lebih konkret.
- f. Tugas menulis mengenai suatu topik mendorong kita belajar secara aktif. Kita harus menjadi penemu sekaligus pemecah masalah., bukan sekedar menjadi penyadap informasi dari orang lain.

2.1.4 Pengertian Kemampuan Menulis

Menurut Kurnia (Tinambunan et al., 2021) Kemampuan Menulis merupakan salah satu alat berkomunikasi yang digunakan untuk menyampaikan keinginan dan mengekspresikan diri

Menurut (Sigit Vebrianto Susilo et al., 2020) "Keterampilan menulis sebagai sarana mengekspresikan ide gagasan dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis merupakan kegiatan berbahasa yang harus diajarkan kepada siswa karena kegiatan ini merupakan penentu keberhasilan dalam pengajaran.

Menurut (Alawia, 2019), Kemampuan menulis merupakan kemampuan dalam menyampaikan pesan kepada pihak lain secara tertulis. Kemampuan ini bukan hanya berkaitan dengan kemahiran siswa dalam menyusun dan menulis karangan, melainkan juga menyatakan pikiran, pendapat, sikap, dan perasaannya secara jelas dan bertahap sehingga dapat dipahami oleh orang yang membacanya.

2.1.5 Pengertian Cerpen

Ada beberapa pengertian cerpen menurut para ahli yang diantaranya yaitu: Menurut (Tari & Safitri, 2020) Cerpen merupakan kisah cerita pendek mulai dari 5000 kata-kata atau memperkirakan 17 pp kuarto spasi ganda dan berpusat pada dirinya sendiri.

Menurut (Ginting, 2020) Cerpen merupakan salah satu bentuk karya sastra yang berbentuk prosa. Membaca sebuah karya sastra cerita fiksi pada hakikatnya merupakan kegiatan apresiasi sastra secara langsung; artinya untuk memahami karya sastra dengan benar sehingga tumbuh pengertian, penghargaan kepekaan kritis yang baik terhadap sastra tersebut.

Menurut Bantayan, (2018:1) Cerpen atau dapat disebut juga dengan cerita pendek merupakan suatu bentuk prosa naratif fiktif. Cerpen cenderung singkat, padat, dan langsung pada tujuannya dibandingkan karya-karya fiksi lain yang lebih panjang, seperti novella dan novel. Cerpen.

Cerpen adalah salah satu bentuk karya fiksi. Cerpen sesuai dengan namanya, memperlihatkan sifat yang serba pendek, baik peristiwa yang diungkapkan, isi cerita, jumlah pelaku dan jumlah kata yang digunakan. (Tinambunan et al., 2021).

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah salah satu jenis karya sastra yang memaparkan kisah atau cerita mengenai manusia beserta seluk beluknya lewat tulisan pendek dan singkat. Atau pengertian cerpen yang lainnya yaitu sebuah karangan fiktif yang berisi mengenai kehidupan seseorang ataupun kehidupan yang diceritakan secara ringkas dan singkat yang berfokus pada suatu tokoh saja. Cerita pendek biasanya mempunyai kata yang kurang dari 10.000 kata atau kurang dari 10 halaman saja. Selain itu, cerpen atau cerita pendek hanya memberikan sebuah kesan tunggal yang demikian serta memusatkan diri pada salah satu tokoh dan hanya satu situasi saja.

2.1.5.1 Ciri-ciri Cerpen

Ciri-ciri khas sebuah cerita pendek sebagai berikut:

- a. Ciri-ciri utama cerita pendek adalah: singkat, padu, dan intensif
- b. Unsur-unsur cerita pendek adalah: adegan, tokoh, dan gerak.

2.1.5.2 Unsur intrinsik cerpen

Unsur Intrinsik Cerpen di dalam cerita pendek ada pokok persoalan yang dibicarakan, ada peristiwa yang disusun menjadi satu kesatuan yang bulat, berjudul. Selain itu ada tokoh-

tokoh, dan ada pula juru cerita yang mengisahkan cerita pendek tersebut. Bagian-bagian itu disebut unsur intrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang secara langsung turut serta membangun cerpen. Sebuah cerpen akan terwujud dengan baik jika antar unsur intrinsik saling terkait dan terpadu. Unsur unsur intrinsik yang dimaksud adalah sebagai berikut ini.

1. Tema

Suatu cerpen perlu memiliki unsur-unsur yang menjadi suatu kesatuan dalam membentuk kisah (cerita), tema merupakan salah satu unsur cerpen. Seseorang pengarang memiliki tema cerita yang akan disampaikan kepada pembaca.

2. Alur Cerita (*Plot*)

Alur dapat diartikan sebagai kejelasan cerita, kesederhanaan alur berarti kemudahan cerita untuk dimengerti. sebaliknya, alur sebuah karya fiksi yang kompleks, ruwet, dan sulit dikenali hubungan antar peristiwanya, menyebabkan cerita menjadi sulit dipahami. Alur mengatur jalinan peristiwa yang dialami oleh tokoh dalam hubungan kausalitas, peristiwa yang satu menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Pada umumnya alur cerita pendek terdiri dari:

- a. Alur tunggal adalah alur yang hanya terjadi pada sebuah cerita yang memiliki sebuah jalan cerita saja. Ini biasanya terdapat pada cerpen.
- b. Alur ganda adalah alur yang terdiri pada cerita yang memiliki alur lebih dari satu.
- c. Alur mundur, flash-back, sorot balik adalah alur yang mengisahkan kejadian yang tidak bersifat kronologis.
- d. Alur maju adalah alur yang bersifat kronologis.

e. Alur datar adalah alur yang tidak ada atau tidak terasa adanya gawatan, klimaks dan leraian.

3. Penokohan dan Perwatakan

Istilah “penokohan” mempunyai pengertian lebih luas dari pada “tokoh” ataupun “perwatakan” sebab penokohan mencakup berbagai unsur antara lain siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan dan bagaimana pelukisan dalam sebuah cerita sehingga pembaca paham dan mempunyai gambaran yang jelas.

4. Latar (*Setting*)

Kehadiran latar dalam sebuah karya fiksi sangat penting. Karya fiksi sebagai sebuah dunia dalam kemungkinan adalah dunia yang dilengkapi dengan tokoh penghuni dan permasalahannya. Kehadiran tokoh ini mutlak memerlukan ruang, tempat, dan waktu. Menurut Soemarjono (1986: 76) Latar bukan hanya menunjuk tempat, atau waktu tertentu, tetapi juga hal-hal yang hakiki dari satu wilayah, sampai pada macam debunya, pemikiran rakyatnya, kegiatan mereka dan lain sebagainya.

5. Amanat

Dalam tujuan ini pengarang biasanya memberikan gambaran dengan sebuah pesan atau amanat. Pesan merupakan endapan renungan si pengarang yang disajikan kepada pembaca dengan maksud tertentu. Pesan dan amanat ini akan berhasil mencapai sasarannya apabila sampai kepada pembaca yang peka.

2.1.5.3 Unsur ekstrinsik

a. Unsur Ekstrinsik

1) Latar Belakang Masalah

Disebutkan bahwa latar belakang masyarakat termasuk ke dalam unsur ekstrinsik cerita pendek. Karena latar belakang masyarakat sering dijadikan sebagai landasan dasar penulis sebagai referensi penulisan cerita pendek.

Latar belakang masyarakat memang ada banyak faktornya. Misalnya, fokus pada kondisi ekonomis, focus pada situasi keuangan, bisa mengambil dari sisi politik dan sosial budayanya.

2) Pandangan Hidup Pengarang

Pandangan hidup pengarang juga menjadi hal fundamental. Jika diperhatikan, banyak cerita pendek-cerita pendek yang krisis dan berbobot, karena penulis memiliki pandangan dan prinsip sendiri, yang mungkin tidak umum bagi penulis lain.

3) Latar Belakang Penulis

Latar belakang penulis juga termasuk di dalamnya. Jadi rasa cerita pendek yang dituliskan, tidak jauh dari kemampuan, penguasaan, pengalaman, ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh si penulis. Contoh faktor latar belakang penulis yang akan mempengaruhi jenis cerita pendeknya berdasarkan faktor riwayat hidup, aliran sastra penulis, keterampilan yang dimiliki dan kondisi psikologi atau perspektif yang dikuasai oleh penulis.

4) Keadaan Subjektivitas Pengarang

Entah disadari atau tidak, keadaan subjektivitas pengarang juga menentukan kualitas dan gaya penulisan cerita pendek. Seperti yang kita ketahui bahwa cerita pendek ditulis secara subjektif. Karena subjektivitas inilah yang menjadikan cerita pendek memiliki jangkauan dan kebebasan menulis lebih luas lagi.

5) Amanat Cerita Pendek

Amanat cerita pendek, atau pesan dan nilai-nilai yang terkandung di dalam cerita pendek termasuk ke dalam unsur ekstrinsik. Banyak nilai yang bisa ditonjolkan dalam cerita pendek, misalnya ingin menonjolkan nilai agamanya, ingin menonjolkan nilai sosial budaya dan nilai moral.

6) Unsur Biografi

Unsur biografi juga termasuk ke dalam unsur ekstrinsik cerita pendek. Jadi biografi penulis menentukan kualitas dan gaya dari penulisan cerita pendek. Karena saat menulis cerita pendek, terutama bagi pemula, saat menuliskan cerita membutuhkan referensi.

2.1.5.3 Kiat Menulis Cerita Pendek

1. Tips kreatif sebelum menulis

Yakinkanlah bahwa menulis itu adalah: 1) proses mengamati, berpikir, menciptakan imajinasi, sampai menuliskan apa yang ada dalam pikiran. Kamu dapat mencatat hal-hal yang kiranya dapat kamu jadikan ide menulis cerita pendek 2) mulai dari sekarang. Timbulkan keberanian untuk menulis 3) camkanlah dalam hatimu, bahwa menulis adalah ekspresi diri 4) mulailah untuk belajar menjadi pengamat 5) berani untuk kreatif adalah modal utama untuk menjadi seorang penulis.

2. Tips kreatif saat menulis cerita pendek

Hal-hal yang perlu diperhatikan saat menulis cerita pendek yaitu: 1) saat menulis cerita pendek, jangan anggap bahwa menulis adalah hal yang sangat menakutkan 2) jangan terpatok pada tulisan yang terlalu datar 3) ambil tema atau kejadian unik yang kamu alami sehari-hari 4) andaikanlah dirimu sebagai diri kamu sendiri, orang lain, atau benda lain 5) janganlah memaksakan diri untuk menyelesaikan tulisanmu dalam waktu itu juga

6) ciptakanlah suasana yang mendukung tulisanmu 7) camkanlah dalam hatimu, bahwa kemauan menulis yang ada dalam dirimu maupun mengalahkan segala keraguan dalam menulis.

2.1.6 Pengertian Metode Sugestopedia

Metode pembelajaran merupakan salah satu penunjang keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran semakin berkembang dengan perkembangan ilmu dan teknologi, sehingga guru tidak perlu khawatir dan bingung dalam memilihnya karena setiap metode memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing sehingga dapat dipadukan dengan materi pembelajaran siswa.

Adapun metode yang saya pilih dalam kegiatan menulis cerpen adalah metode sugestopedia, telah dikatakan bahwa dalam menulis cerpen seorang harus mampu mengaitkan antara kreativitas dengan imajinasi. Selain itu dikatakan pula oleh James W. Pennebaker yang dikutip oleh Didik bahwasanya menulis secara psikologis sangat bermanfaat. Sebab, menulis tentang hal-hal negatif akan memberikan pelepasan emosional yang membangkitkan rasa puas dan lega. Menulis tentang pikiran dan perasaan terdalam tentang trauma yang mereka alami menghasilkan suasana hati yang lebih baik, pandangan yang lebih positif, dan kesehatan fisik yang lebih baik.

Sugestopedia adalah suatu metode pembelajaran yang mampu mensugesti peserta didik, tetapi untuk tingkat sugesti yang lebih sederhana dengan memperdengarkan musik klasik sehingga mampu menenangkan dan membuat peserta didik terasa lebih rileks dan santai dalam pembelajaran.

Menurut (Prastanti, 2018) Suggestopedia adalah metode pembelajaran yang berdasarkan pada pemahaman modern bagaimana otak manusia bekerja dan bagaimana manusia belajar secara efektif. Guru harus berperan aktif memberikan saran untuk memotivasi murid bahwa mereka akan berhasil dalam belajar.

Pada dasarnya metode suggestopedia dimaksudkan untuk membasmi sugesti negatif yang tidak disadari bersemi pada diri anak didik dan untuk menghilangkan perasaan takut (*fear*) yang menurut para ahli sangat menghambat proses belajar seperti perasaan tidak mampu (*feeling of incompetence*), perasaan takut salah (*fear of making mistakes*) dan keprihatinan serta ketakutan akan sesuatu yang baru dan belum familiar (*apprehension of that which is novel or unfamiliar*).

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bancroft (Nasional et al., 2019), menyatakan bahwa terdapat 5 unsur dasar dalam metode suggestopedia, yaitu :

- a. Authority yaitu adanya semacam guru yang dapat dipercaya kemampuannya sehingga membuat siswa yakin dan percaya pada diri sendiri (*self confidence*).
- b. Infantilisasi yaitu siswa seakan-akan seperti anak kecil yang menerima authority dari guru.
- c. Dual komunikasi yaitu komunikasi verbal dan non-verbal yang berupa rangsangan semangat dari keadaan ruangan dan dari kepribadian seorang guru.
- d. Rhythm Pelajaran diiringi dengan irama, untuk menciptakan suasana batin yang nyaman, dan merangsang aktifnya otak kanan.
- e. Keadaan *Pseudo-passive*, Pada unsur ini keadaan siswa betul-betul rileks, tapi tidak tidur sambil mendengar irama musik klasik.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut maka dapat ditarik benang merah bahwa metode sugesti imajinasi adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan musik sebagai alat sentral untuk menciptakan suasana sugestif, stimulus sehingga mampu menjembatani siswa untuk berimajinasi, membayangkan gambaran, dan kejadian berdasarkan tema lagu sehingga memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan disertai kegembiraan. Melalui penggunaan metode suggestopedia siswa dapat mengoptimalkan belahan otak kanan sehingga mereka dapat mengembangkan imajinasinya secara leluasa. Otak adalah raksasa tidur. Kalau kita mau memaksimalkannya maka otak kita adalah raksasa yang bisa berbuat apa saja sesuai kemauan pemiliknya.

Memanfaatkan otak kanan dan kiri secara seimbang orang bisa menulis dengan baik. Efek positif dari kerja otak belahan kanan adalah rangsangan atau dorongan bagi kerja belahan otak kiri sehingga pada saat bersamaan para siswa juga dapat mengembangkan logikanya, yang pada akhirnya siswa dapat menghasilkan bentuk tulisan atau karangan yang baik.

Musik yang dipilih tidak hanya sesuai dengan materi dan tema pembelajaran, tetapi harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, artinya musik yang dipilih sesuai dengan selera dan minat siswa. Hal ini berdampak pada proses pembelajaran bahwa musik yang sesuai dengan selera dan minat siswa akan menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan untuk mensugesti siswa dalam mengembangkan imajinasi dan logikanya dengan baik.

2.1.6.1 Tujuan Metode Suggestopedia

a. Penataan Ruang Kelas

Seperti yang diungkapkan sebelumnya, bahwa Suggestopedia adalah metode belajar yang menitik beratkan kenyamanan siswa dalam mengikuti belajar. Kenyamanan tersebut memiliki

dua sisi yang harus diperhatikan, yaitu kenyamanan fisik dan kenyamanan psikis siswa. Kenyamanan fisik akan tercapai dengan penataan ruang kelas yang nyaman serta tersedia fasilitas belajar yang mendukung kegiatan belajar mengajar.

b. Pemberian Sugesti Positif

Selain kondisi fisik yang nyaman, kondisi pikir siswa juga harus diperhatikan agar timbulnya rasa percaya diri mereka untuk mempelajari materi yang akan diajarkan. Sugesti positif akan diberikan kepada siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Sugesti positif akan membuat sugesti negatif hilang seperti pemikiran bahwa belajar itu sulit, belajar itu membosankan dan sebagainya.

c. Penggunaan Musik

Suatu ciri dari Suggestopedia yang paling menonjol adalah sentralisasi atau pemusatan ritme musik bagi pembelajar. 50 Penggunaan musik menjadi ciri khusus penerapan Suggestopedia. Penggunaan musik klasik didasarkan atas hasil penelitian yang menyebutkan bahwa otak akan berada dalam kondisi rileks dan terbaik untuk belajar. Adapun penggunaannya membuat suasana kelas menjadi tenang dan siswa akan lebih mampu menyerap materi dengan baik.

2.1.6.2 Sifat Sifat Metode Suggestopedia

Menurut Russel (2018), metode suggestopedia memiliki sifat-sifat yang harus diikuti sebelum melakukan metode suggestopedia, yakni :

- a. Diberikan kemudahan dalam pembelajaran karena memberikan efek santai serta menyenangkan;

- b. Siswa dapat belajar dari hal yang tersaji dalam lingkungan itu, sekalipun perhatiannya tidak diarahkan pada pembelajaran;
- c. Apabila siswa mempercayai dan menghargai wibawa guru, maka ia akan menerima dan mengingat informasi lebih baik;
- d. Sang guru hendaknya mengakui bahwa para pembelajar akan membawa beberapa hambatan psikologis dalam situasi pembelajaran. Ia akan berupaya mensugesti hal tersebut;
- e. Mengaktifkan imajinasi para siswa akan membantu pembelajaran;
- f. Sang guru berupaya meningkatkan kepercayaan para siswa dan pada dirinya sendiri bahwa mereka merupakan para pembelajar yang berhasil;
- g. Jati diri yang baru tersebut dapat membuat perasaan para pembelajar kian tinggi dan membuat mereka lebih terbuka;
- h. Dialog yang dipelajari siswa merupakan yang bisa mereka gunakan segera;
- i. Apabila perhatian mereka terlepas dari bentuk bahasa dan terarah pada proses komunikasi, para siswa akan belajar lebih baik;
- j. Sang guru hendaknya mengintegrasikan sugesti-sugesti positif ke dalam situasi pembelajaran.

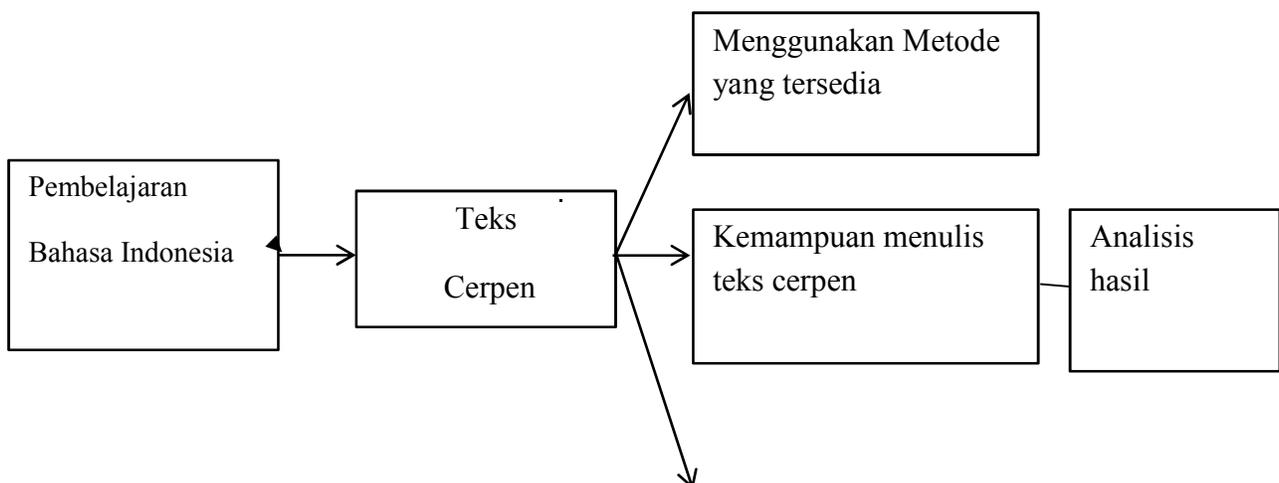
2.1.6.2 Kelebihan Dan Kelemahan Metode Sugestopedia

Kelebihan metode sugestopedia adalah: (1) memberikan ketenangan dan kesantiaian, (2) menyenangkan atau menggembirakan (3) mempercepat waktu pembelajaran bahasa, (4) perkembangan keterampilan berbahasa,.Keunggulan metode sugestopedia ini tidak usah heran bahwa pada umumnya sampai saat ini status metode ini masih bersifat cultish atau pemujaan, tuntutan – tuntutan belajar fantastis (Hasmi, 2018).

Adapun kelemahan metode sugestopedia antara lain nya yang terlalu mahal, belum ada ketentuan dan persiapan bagi tingkat menengah dan lanjutan untuk pemahaman membaca dan menyimak terlalu terbatas, bahan masukan secara pedagogik dipersoalkan, hanya dapat digunakan bagi kelompok kecil, menjengkelkan dan menggelisahkan bagi orang-orang yang tidak menyukai penggunaan lagu klasik.

2.2 Kerangka Berpikir

Berikut kerangka berfikir pada penelitian ini :



Menggunakan metode suggestopedia

2.3 Hipotesis Penelitian

Dalam sebuah penelitian digunakan berbagai teori yang dikemukakan oleh ahlinya. Untuk memperjelas kajian masalah yang di setiap sisi penelitian. Namun mengenai kebenaran atau kesinambungan teori yang dimuat perlu adanya pembuktian melalui uji hipotesis. Oleh sebab itu, berikut merupakan praduga sementara masalah yang ada dalam penelitian ini berdasarkan bentuk hipotesis penelitian.

Hipotesis alternatif (Ha) : Ada pengaruh penggunaan metode suggestopedia terhadap kemampuan menulis cerita pendek pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu Tahun pembelajaran 2022/2023.

Hipotesis Awal (Ho) : Tidak ada pengaruh penggunaan metode suggestopedia terhadap kemampuan menulis cerita pendek pada siswa IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu Tahun pembelajaran 2022/2023

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pengaruh penggunaan metode suggestopedia terhadap kemampuan menulis cerpen pada siswa siswi kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu Tahun Ajaran 2022/2023. Sesuai dengan tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan mengambil data dari populasi atau sampel tertentu.

Pada penelitian ini metode yang digunakan berfokus pada metode eksperimen, Sugiyono, (2020:110) berpendapat “metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment/perlakuan*) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali”. Hal ini berarti peneliti eksperimen bertujuan untuk mendefinisikan hubungan sebab akibat dari suatu variabel yang dipengaruhi (terikat) dengan manipulasi variabel yang mempengaruhi (bebas) pada suatu keadaan yang terkendali.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Siempat Nempu Tahun Ajaran 2022/2023 Adapun pemilihan tempat tersebut sebagai subjek penelitian sebagai berikut:

1. Belum pernah dilakukan bentuk penelitian yang sama di sekolah tersebut dilihat dari segi penggunaan variabel bebas dan variabel terikat
2. Keadaan atau situasi sekolah dan jumlah siswa mendukung untuk diadakan penelitian.
3. Sekolah ini berlokasi di tempat yang kondusif untuk tempat penelitian
4. Sekolah ini memiliki perpustakaan untuk ketersediaan siswa dan guru mencari referensi dan menyediakan buku buku bahasa Indonesia khususnya buku variabel terikat.

3.3. Waktu Penelitian

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Bulan							
		Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September
1	Pengajuan Judul								

2	Judul Acc								
3	Menyusun Proposal								
4	Bimbingan kepada dosen pembimbing 1								
5	Bimbingan kepada dosen pembimbing 2								
6	ACC Proposal								
7	Seminar proposal								
8	Pelaksanaan Penelitian								
9	Pengolahan data								
10	Bimbingan kepada dosen pembimbing 1								
11	Bimbingan kepada dosen pembimbing 2								

3.4 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (Prastanti, 2018), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas peneliti menetapkan yang menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas IX SMP N 1 Siempat Nempu Tahun Pembelajaran 2023/2024 yang berjumlah 90 siswa-siswi seperti yang terlihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.2

Populasi siswa kelas IX SMP Negeri 1 Siempat Nempu 2022/2023

No	Kelas	Jumlah
1	IX-1	30
2	IX-2	30
3	IX-3	30
	JUMLAH	90

3.5 Sampel Penelitian

Sampel adalah objek yang akan diteliti mewakili jumlah populasi akibat dari banyak jumlah populasi yang tidak dapat diteliti secara menyeluruh sebab keterbatasan waktu dan tenaga. Menurut Sugiyono (2016:81) sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam menentukan sampel yang akan dijadikan objek sebagai penelitian digunakan dengan teknik *cluster sampling* (area sampling) dilakukan dengan langkah langkah berikut :

- a. Setiap kelas dari kelas IX.1 sampai IX.3 ditulis ke dalam kertas yang telah dipotong potong
- b. Setiap kertas yang ditulis

- c. Nama kelas digulung, lalu dimasukkan kedalam sebuah wadah. Wadah yang berisi kertas kemudian dikocok
- d. Kertas yang telah dikocok diambil secara acak. Kertas yang pertama kali diambil itulah yang akan menjadi kelas eksperimen atau sampel penelitian. Kertas yang pertama kali keluar adalah kertas gulungan kelas IX.2.

3.6 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen one group pretest-posttest Design. Pada penelitian ini terdapat pretest yang diberi perlakuan sebelum menggunakan metode Suggestopedia. Dengan demikian hasil perlakuan sesudah menggunakan metode Suggestopedia dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudahnya.

Adapun desain eksperimen dari penelitian ini dapat dilihat pada table di bawah ini :

Tabel 3.3 Desain Eksperimen *pretest-posttest Design*

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	01	X	02

Keterangan :

01 : Tes awal menulis cerita pendek sebelum mendapat perlakuan

X : Perlakuan dengan metode suggestopedia

02 : Tes akhir menulis cerita pendek sesudah mendapat perlakuan.

3.7 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2020 :293), Instrumen penelitian adalah salah satu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasil lebih baik dalam artian lebih cepat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif melalui penelitian ini diharapkan agar memperoleh data yang akan dijadikan bahan instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu teks penugasan dimana siswa siswi ditugaskan menulis teks cerpen dengan metode suggestopedia dimana siswa siswi akan mendengarkan sebuah lagu dan berkonsentrasi untuk menciptakan sebuah teks cerpen dari lagu tersebut. Berikut aspek penilaian yang digunakan untuk menulis teks cerpen.

Tabel 3.4

Instrumen penilaian menulis teks cerpen

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1	Tema	a. Siswa sangat mampu menyesuaikan cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan.	5
		b. Siswa mampu menyesuaikan cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan.	4
		c. Siswa cukup mampu menyesuaikan cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan.	3
		d. Siswa kurang mampu menyesuaikan cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan	2
		e. Siswa tidak mampu menentukan cerita pendek dengan tema yang telah ditentukan	1
2	Alur /plot	a. Siswa sangat mampu menentukan alur dalam cerita pendek	5
		b. Siswa mampu menentukan alur dalam cerita pendek	4
		c. Siswa cukup mampu menentukan alur dalam cerita pendek	3
		d. Siswa kurang mampu menentukan alur dalam cerita pendek	2
		e. Siswa tidak mampu menentukan alur dalam cerita pendek	1

3	Setting	<p>a. Siswa sangat mampu menentukan setting pada cerita pendek 5</p> <p>b. Siswa mampu menentukan setting pada cerita pendek. 4</p> <p>c. Siswa cukup mampu menentukan setting pada cerita pendek 3</p> <p>d. Siswa kurang mampu menentukan setting pada cerita pendek 2</p> <p>e. Siswa tidak mampu menentukan setting pada cerita pendek 1</p>	
4	Tokoh	<p>a. Siswa sangat mampu menentukan tokoh pada cerita pendek 5</p> <p>b. Siswa mampu menentukan tokoh pada cerita pendek 4</p> <p>c. Siswa cukup mampu menentukan tokoh pada cerita pendek 3</p> <p>d. .Siswa kurang mampu menentukan tokoh pada cerita pendek 2</p> <p>e. Siswa tidak mampu menentukan tokoh pada cerita pendek 1</p>	
5	Penokohan	<p>a. Siswa sangat mampu menentukan penokohan pada cerita pendek 5</p> <p>b. Siswa mampu menentukan penokohan pada cerita pendek 4</p> <p>c. Siswa cukup mampu menentukan penokohan pada cerita pendek 3</p> <p>d. Siswa kurang mampu menentukan penokohan pada cerita pendek 2</p> <p>e. Siswa tidak mampu menentukan penokohan pada cerita 1</p>	
6	Sudut Pandang	<p>a. Siswa sangat mampu menentukan sudut pandang pada cerita pendek 5</p> <p>b. Siswa mampu menentukan sudut pandang pada cerita pendek 4</p> <p>c. Siswa cukup mampu menentukan sudut pandang pada cerita pendek 3</p> <p>d. Siswa kurang mampu menentukan sudut pandang pada cerita pendek 2</p> <p>e. Siswa tidak mampu menentukan sudut pandang pada cerita pendek 1</p>	
7	Amanat	<p>a. Siswa sangat mampu menentukan amanat pada cerita pendek 5</p> <p>b. Siswa mampu menentukan amanat pada cerita pendek 4</p> <p>c. Siswa cukup mampu menentukan amanat pada cerita pendek 3</p>	

		d. Siswa kurang mampu menentukan amanat pada cerita pendek	2
		e. Siswa tidak mampu menentukan amanat pada cerita pendek	1
8	Ciri ciri cerpen	a. Siswa sangat mampu menyusun teks cerpen dengan mencermati ciri ciri teks cerpen	5
		b. Siswa mampu menyusun teks cerpen dengan mencermati ciri ciri teks cerpen	4
		c. Siswa cukup mampu menyusun teks cerpen dengan mencermati ciri ciri teks cerpen	3
		d. Siswa kurang mampu menyusun teks cerpen dengan mencermati ciri ciri teks cerpen	2
		e. Siswa tidak mampu menyusun teks cerpen dengan mencermati ciri ciri teks cerpen	1
		Skor Maksimum	20

Dibawah ini ada rumus yang dapat digunakan untuk menghitung skor yaitu :

1. Rumus untuk mencari skor

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah soal seluruh bobot penilaian}} \times 100$$

2. Untuk penilaian menggunakan tabel berikut ini.

Tabel 3.5

Penilaian Kemampuan Teks Cerpen

Kategori	Penilaian
Sangat baik	85-100
Baik	75-84
Cukup	65-74

Kurang	55-64
Sangat Kurang	< 55

Sugiyono (2019 :92)

3.8 Jalannya Eksperimen

Langkah langkah jalannya eksperimen akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.6 Jalannya Eksperimen Menulis Cerita Pendek Sesudah Menggunakan Metode

Suggestopedia

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam , lalu menunjuk salah satu siswa untuk membawakan doa. 2. Motivasi dan gambaran pembelajaran 3. Apresiasi 4. Menjelaskan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab salam. 2. Siswa memahami motivasi dan gambaran pembelajaran. 3. Siswa memahami apresiasi. 4. Siswa mendengarkan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Guru memutar lagu di kelas yang berjudul “Gereja Tua” 2. Menanya Guru bertanya kepada seluruh siswa mengenai makna dari lagu “Gereja Tua” 3. Mengumpulkan Informasi. Guru mengarahkan setiap siswa untuk 	<p>Siswa mendengarkan lagu yang diputar di kelas yang berjudul “Gereja Tua”</p> <p>Siswa menjawab pertanyaan - pertanyaan yang disampaikan oleh guru.</p> <p>Siswa mengerjakan apa yang telah ditugaskan guru untuk</p>	40 Menit

	<p>menemukan cerita yang terkandung dalam lagu “Gereja Tua”</p> <p>4. Mengasosiasikan Guru meminta siswa untuk merasa rileks pada saat mendengarkan lagu tersebut.</p> <p>5. Mengomunikasikan Guru menugaskan para siswa untuk menuliskan cerpen dari lagu yang berjudul “Gereja Tua” yang telah diputar.</p>	<p>mendapatkan cerita yang terkandung dalam lagu “Gereja Tua”.</p> <p>Siswa berkonsentrasi melalui sugesti yang diberikan oleh guru.</p> <p>Siswa menulis cerpen dari lagu yang sudah didengarkan yang mana merupakan metode suggestopedia yang membuat siswa merasa rileks</p>	
Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memerintahkan agar tugas yang diberikan tadi untuk dikumpulkan dalam selembar kertas agar guru dapat menilai 2. Guru mengapresiasi dengan baik karena semua siswa menyelesaikan tugas dengan baik, lalu guru menunjuk salah satu siswa membuat doa kemudian guru memberikan salam. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seluruh siswa mengumpulkan tugas mereka kepada guru. 2. Siswa senang dikarenakan guru memberikan apresiasi kepada para siswa, membuat doa, dan seluruh siswa memberi salam kepada guru 	10 Menit

3.9 Teknik Analisis data

Teknik analisis data adalah cara cara yang digunakan untuk mengolah data dalam metode penelitian ini. Metode penelitian ini digunakan peneliti kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun tahapan tahapan proses penelitian dalam pengambilan data, yaitu .

1. Mengoreksi lembar jawaban siswa

2. Memberi skor pada jawaban siswa berdasarkan aspek penilaian yang ditentukan
3. Menjumlahkan secara keseluruhan atau rata rata hasil nilai setiap kelasnya, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen.
4. Tabulasi skor posttest (X);
5. Tabulasi skor posttest (Y);
6. Mencari standar error variable X dan Y;
7. Kesimpulan atau data yang diperoleh;

Setelah data diperoleh, teknik analisis data dilakukan dengan langkah langkah sebagai berikut :

3.9.1 Mencari rata rata (mean)

Untuk menghitung nilai rata rata (Mean) dapat digunakan rumus berikut :

$$Mx = \frac{\Sigma FX}{n}$$

Keterangan :

Mx = Mean (rata-rata)

ΣFX = Jumlah skor

N = jumlah siswa

Menurut Sudjana (2005:195), menghitung simpangan baku S_1 dan S_2 dari varians sebelum dan sesudah diberikan perlakuan digunakan dengan rumus:

$$SDx = \sqrt{\frac{\Sigma FX^2}{N}}$$

$$SE_{MX} = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

Varians gabungan dengan rumus:

$$S^2 = \sqrt{\frac{n\sum f_i X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

S^2 = simpangan baku (standar deviasi)

x_i = jumlah skor

$\sum f_i$ = jumlah dari frekuensi untuk nilai X_i

f_i = frekuensi untuk nilai x_i

3.10 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Menurut Sudjana (2005:466), uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Data pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan menggunakan rumus: $z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$ (\bar{X} dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel).
2. Untuk setiap bilangan baku ini menggunakan data distribusi normal baku kemudian dihitung peluang dengan rumus : $F(Z_i) = F(Z \leq Z_i)$.
3. Selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi dinyatakan oleh $S(Z_1)$, maka $S(Z_1) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$
4. Hitunglah selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian menentukan harga mutlaknya.

5. Menentukan harga terbesar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut. Harga terbesar itu disebut L_0 . Untuk menerima dan menolak distribusi normal penelitian dapat dibandingkan nilai L_0 dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar uji Liliefors dengan taraf $\alpha = 0,05$ dengan kriteria pengujian $L_0 \leq L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi normal. Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal. Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ populasi tidak berdistribusi normal.

3.11 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan atau perbedaan dua telah berulang kali ditekankan adanya asumsi bahwa populasi mempunyai varians yang sama agar menaksir dan menguji dapat berlangsung. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengujian mengenai kesamaan dua

variens masing-masing data *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus : $f_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$

3.12 Uji Hipotesis

Sugiyono (2013:273), untuk melakukan uji hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan uji “t” dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$