

PENGARUH PENGGUNAAN METODE SUGGESTOPEDIA DAN KREATIFITAS GURU TERHADAP PRESTASI SISWA MADRASAH ALIYAH DI KABUPATEN TASIKMALAYA

Undang Kurniawan

Program Studi Pendidikan Matematika, Program Pascasarjana,
Universitas Siliwangi, Tasikmalaya
E-mail: undang.mansuk@gmail.com

ABSTRACT

This research is aiming at investigating the improvement of students' mathematic achievement in one Islamic Senior High School in Tasikmalaya in trigonometry after the implementation of Suggestive Accelerated Learning (Suggestopedia) method. This research used quasi-experimental with control group. This research involved experimental class using suggestopedia with teachers' creativity and control class was given traditional method. The instrument used was mathematic test using essay daily quiz. The result of the research revealed that students' mathematic hard skill can be improved by using the suggestopedia method.

Keywords: *Suggestopedia Method, Teachers Teaching Creativity, Learning Achievement.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil Belajar matematik siswa Madrasah Aliyah di Kabupaten Tasikmalaya, setelah belajar melalui Metode pembelajaran *Suggestive Accelerated Learning* (Suggestopedia). Penelitian ini menggunakan desain *quasi-experimental* dengan kelompok kontrol. Penelitian ini melibatkan kelas eksperimen yang diberikan Metode pembelajaran Suggestopedia dilengkapi dengan kreatifitas guru dan kelas kontrol hanya diberikan pembelajaran langsung. Instrumen menggunakan tes kemampuan matematik yang berupa ulangan harian berbentuk uraian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematik siswa dapat ditingkatkan melalui Metode pembelajaran Suggestopedia.

Kata kunci : Metode Suggestopedia, Kreatifitas guru, Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar, metode dan pendekatan pembelajaran yang dilakukan guru akan sangat berpengaruh terhadap daya serap siswa. Guru harus mempertimbangkan segala aspek yang berkaitan dengan kesesuaian kondisi, baik fasilitas, kondisi psikologis, serta lingkungan belajar siswa yang berkaitan dengan pendekatan dan metode pembelajaran. Harapannya siswa mampu menangkap materi pelajaran secara maksimal. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Ruseffendi (1991) bahwa dalam pembelajaran suatu materi, yang menjadi tolak ukur kesuksesannya adalah penilaian dari segi metode yang digunakan. Pendekatan dan metode pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah, posisinya sangatlah urgen. Pada jurnal ini penulis akan membahas salah satu metode pembelajaran yang ada, yaitu metode suggestopedia yang kini sedang disosialisasikan

penerapannya pada berbagai mata pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dinamakan suggestopedia karena dianggap sebagai aplikasi dari suggestology, yaitu suatu penerapan sugesti ke dalam ilmu mendidik. Di Bulgaria dan di Rusia terdapat institusi yang mengembangkan metode ini, seperti pada Intitute of Suggestology, juga di Amerika yang didirikan *The Society of Suggestive-Accelarative Learning and Teaching* oleh sekelompok peminat pembelajaran bahasa asing yang dipimpin oleh Donald Scuhster, di *Iowa State University*.

Berangkat dari informasi awal dampak positif yang dihasilkan dari penerapan metode Suggestopedia, maka melalui penelitian ini, penulis tertantang untuk menggali, mensosialisasikan serta menerapkannya dalam setiap materi pelajaran. Tujuannya untuk membangun sugesti positif pada diri siswa sehingga terhindar dari ketegangan serta kesulitan dalam menyerap materi pembelajaran seperti pendapat yang disampaikan oleh Tarigan (2009:89), 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 incompetance*), 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*).

Lazanov mengatakan bahwa pembelajaran suggestopedia harus memenuhi kriteria yang diinginkan jika menginginkan hasil yang diharapkan, yaitu :1) prinsip penekanan yang kuat pada penikmatan dan penganggapan betapa mudahnya belajar itu, 2) prinsip perpaduan yang mutlak antara faktor-faktor sadar dan di bawah sadar murid, 3) prinsip interaksi yang familiar dan hidup (*lively*) antara murid yang memberi kesan yang mendalam dalam hati mereka. Selain itu, sebagaimana yang diungkapkan oleh Bancroft dalam Tarigan (2009) menyatakan bahwa terdapat 5 unsur dasar dalam metode suggestopedia, yaitu :

1. *Authority*

yaitu adanya semacam guru yang dapat dipercaya kemampuannya sehingga membuat siswa yakin dan percaya pada diri sendiri (*self confidence*).

2. *Infantilisasi*

yaitu siswa seakan-akan seperti anak kecil yang menerima *authority* dari guru. Bushman (1176:26) menjelaskan bahwa belajar seperti anak-anak melepaskan murid dari kungkungan belajar yang lebih intuitif.

3. *Dual komunikasi*

yaitu komunikasi verbal dan non-verbal yang berupa rangsangan semangat dari keadaan ruangan dan dari kepribadian seorang guru.

4. *Rhythm*

Pelajaran diiringi dengan irama, untuk menciptakan suasana batin yang yaman, dan merangsang aktifnya otak kanan.

5. *Keadaan Pseuda-passive*, Pada unsur ini keadaan siswa betul-betul rileks, tapi tidak tidur sambil mendengar irama musik klasik.

Dari asumsi-asumsi di atas, maka terdapat kesimpulan umum bahwa, pada metode suggestopedia terdapat tujuan untuk menghindarkan siswa dari Stigma umum misalnya belajar itu sulit sehingga muncul ketegangan yang akan menghambat potensi yang dimiliki siswa. Dalam penerapan metode Sugestopedia, guru juga dituntut untuk lebih kreatif dalam mengajar. Clark Monstakos, seorang psikolog humanistik menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan identitas individu, dengan alam dan orang lain.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian quasi eksperimen dengan desain kelompok kontrol tidak ekuivalen (*the nonequivalent control group design*). Subjek tidak dikelompokkan secara acak, tetapi peneliti menerima keadaan subjek seadanya (Ruseffendi, 2005). Selanjutnya pada kelompok yang terpilih tersebut diberikan perlakuan yang berbeda. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Sukamanah Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2011/2012. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik random menurut kelas sebanyak dua kelas dari seluruh populasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Regresi Linier Berganda

1) Analisis Regresi

- Analisis Regresi Parsial Antara variable Bebas dengan Variabel Terikat
- Dengan menggunakan SPSS, diperoleh hasil analisis regresi parsial berikut :

		Y	X1	X2
Pearson Correlation	Y	1,000	767	717
	X1	,767	1,000	,522
	X2	,717	,522	1,000
Sig. (1-tailed)	Y	.	,000	,000
	X1	,000	.	,000
	X2	,000	,000	.
N	Y	57	57	57
	X1	57	57	57
	X2	57	57	57

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai koefisien regresi antara X_1 (Penerapan Metode Belajar Mengajar Suggestopedia) dengan Y (Prestasi Siswa) sebesar 0,767. Nilai ini tergolong dalam kategori pengaruh yang kuat (0,700-0,899) dan positif sedangkan nilai koefisien regresi antara X_2 (Kreativitas Mengajar Guru) dengan Y (Prestasi Siswa) sebesar 0,717. Nilai ini tergolong dalam kategori pengaruh yang kuat (0,700-0,899) dan positif.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan analisis data serta pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan metode pembelajaran Suggestopedia terhadap kemampuan matematik siswa.

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, penulis mengemukakan beberapa saran: (1) Kepala Sekolah sebaiknya memotivasi guru mata pelajaran Matematika untuk bisa menggunakan metode pembelajaran Suggestopedia dan metode pembelajaran lainnya, salah satunya dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung. (2) Guru matematika hendaknya menggunakan metode pembelajaran Suggestopedia disesuaikan dengan materi yang diajarkan sehingga siswa dapat belajar lebih aktif, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (3) Penggunaan metode Pembelajaran jenis apapun mesti disandingkan dengan Kreatifitas guru.

Referensi

- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BSNP. (2006). *Contoh / Metode Silabus Mata Pelajaran Matematika untuk Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Budiningsih, C. Asri. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bialystok, Ellen. (1980). "*A Theoretical Model of Second Language Learning*" dalam Kenneth Croft (ed). *Reading on English as a Second Language*. Cambridge: Winthrop Publishers Inc.
- DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki. (1999). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit KAIFA.
- DePorter, Bobbi, Mark Reardon, dan Sarah Singer-Nourie. (2001). *Quantum Teaching: Memperaktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung: Penerbit KAIFA.
- Dryden, ordon dan Jeanette Vos. (1999). *The Learning Revolution: To Change the Way the World Learns*. Selandia Baru: The Learning Web.
- Ibrahim, Muslimin. et. al. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Lozanov, Georgi.(1978). "*Suggestology and out lines of Suggestopedy*" Publisher: Gordon and Breach.
- Lozanov, Georgi. (1978). "*Suggestopedia-Desuggestive Teaching*" international center for Desuggestology,Viena.
- Meier, Dave. (2000). *The Accelerated Learning Handbook*. New York: McGraw Hill.
- Silberman, Melvin L. (1996). *Active Learning: 101 Step to Teach Any Subject*. Massachusetts: A Simon and Schuster Company.
- Ruseffendi, E. T. (1991). *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.