

## IMPLEMENTASI MODEL SUGESTOPEDIA DALAM MENULIS CERPEN DI KELAS VIII SMP N 3 KOTA GORONTALO

### Implementation of the Sugestopedia Model in Writing Short Stories in Class VIII of SMP N 3 Gorontalo City

Riska Mangge<sup>a</sup>, Sitti Rachmi Masie<sup>b</sup>, Eka Sartika<sup>c</sup>

<sup>a</sup> Universitas Negeri Gorontalo  
Gorontalo, Indonesia

<sup>b</sup> Universitas Negeri Gorontalo  
Gorontalo, Indonesia

<sup>c</sup> Universitas Negeri Gorontalo  
Gorontalo, Indonesia

\*Pos-el: [riskamangge@icloud.com](mailto:riskamangge@icloud.com), [sirachma80@gmail.com](mailto:sirachma80@gmail.com), [eka@ung.ac.id](mailto:eka@ung.ac.id)

#### Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif jenis kualitatif. Metode suggestopedia dapat memberi jalan agar peserta didik menemukan kreatifitasnya untuk menulis cerpen. Data dalam penelitian ini adalah hasil tulisan cerpen peserta didik di kelas VIII SMP N 3 Kota Gorontalo. Sumber data dalam penelitian bersumber dari 22 orang peserta didik di kelas VIII SMP N 3 Kota Gorontalo, dan juga dari pihak sekolah, guru melalui wawancara. Teknik pengumpulan data Pengamatan/Observasi, Wawancara, dokumentasi. Data dianalisis dengan reduksi data, model data/penyajian data, penarikan kesimpulan. Data instrument penilaian alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkandata agar memudahkan peneliti dalam mengolah data. Pedoman penilaian keterampilan pembelajaran menulis cerita pendek. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat dilihat bahwa beberapa siswa sudah mampu tersugesti dengan menuangkan ide dan gagasannya dalam bentuk tulisan berupa teks cerpen. Sedangkan beberapa siswa terlihat masih kurang mampu menuangkan ide dan gagasannya lewat metode suggestopedia. Hal ini bisa dipengaruhi oleh rendahnya tingkat konsentrasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Kata-kata Kunci: *Cerpen. Menulis. Metode suggestopedia*

#### Abstract

*This study uses a descriptive qualitative type method. The suggestopedia method can provide a way for students to find their creativity in writing short stories. The data in this study are the results of short story writing by students in class VIII SMP N 3 Gorontalo City. Sources of data in the study came from 22 students in class VIII SMP N 3 Gorontalo City, as well as from the school, teachers through interviews. Observation/Observation data collection techniques, interviews, documentation. Data were analyzed by data reduction, data model/data presentation, drawing conclusions. The data assessment instrument is a tool used by researchers in collecting data to make it easier for researchers to process data. Guidelines for the assessment of short story writing learning skills. Based on the results obtained from this study, it can be seen that some students have been able to be suggested by pouring their ideas and ideas into written form in the form of short story text. While some students seem to be still unable to express their ideas and ideas through the suggestopedia method. This can be influenced by the low level of concentration of students in participating in learning.*

Key Words: *Short stories. Write. Suggestopedia method*

## PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik serta penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Bahasa adalah alat komunikasi untuk berbagi ilmu pengetahuan serta berita tentang dunia. Menurut Ntelo, Hinta, dkk (2020: 41) bahwa bahasa adalah sebuah sistem lambang bunyi arbitrer yang digunakan masyarakat untuk tujuan komunikasi. Negara Indonesia terdiri dari berbagai suku, ras, agama, dan bahasa. Adapun bahasa pemersatu bangsa 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. Selain itu, mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan dalam Ujian Nasional dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat sekolah menengah atas.

Pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya menuntut peserta didik untuk menguasai empat keterampilan dasar dalam berbahasa, tetapi peserta didik dituntut pula untuk menguasai dasar-dasar sastra Indonesia, di antaranya membuat cerita pendek. Keempat dasar keterampilan berbahasa ini biasanya dikolaborasikan dengan pembelajaran sastra seperti puisi, cerpen, maupun drama karena pada hakikatnya pembelajaran bahasa Indonesia berorientasi pada pembelajaran bahasa dan sastra. Belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi, sedangkan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiannya. Oleh karena itu, sastra berperan sebagai sarana penyalur daya imajinasi dan ekspresi peserta didik secara kreatif. Menurut Yusuf, Malabar, & Ntelo (2022: 70) bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Dengan adanya pembelajaran yang diberikan guru, peserta didik mampu memperoleh ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan proses pelaksanaan pembelajarannya akan berjalan dengan baik dan lancar.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika duduk di bangku sekolah menengah atas ditugaskan oleh guru bahasa Indonesia untuk membuat cerita pendek sebanyak satu lembar HVS. Peneliti dan teman-teman pada saat itu kesulitan dan kebingungan dalam menulis cerita dan menulis kalimat pertamanya. Kemudian guru itu berkata “Tulislah apa yang ada di dalam pikiran kalian dan bermainlah dengan imajinasi positif kalian”. Sejak saat itulah penulis sadar dalam membuat sebuah cerita pendek bukan hanya kecerdasan pikiran yang dibutuhkan tetapi daya imajinasi pun perlu diasah untuk menciptakan sebuah cerita pendek yang berkualitas.

Menurut Hilimi, Malabar, & Pulukadang (2023: 2) kegiatan menulis merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Menulis berarti mengorganisasikan gagasan secara sistematis dan mengungkapkannya dalam bentuk tulisan. Kegiatan menulis sangat penting bagi pendidikan, karena memudahkan para pelajar berpikir secara kritis. Ada tiga faktor penyebab kesulitan peserta didik dalam menulis cerita pendek. Faktor yang pertama adalah faktor yang disebabkan karena

peserta didik mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide, gagasan, dan pikirannya dalam sebuah kalimat yang baik, kemudian menyusunnya dalam bentuk paragraf. Kedua penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah yang kurang efektif yang mengakibatkan komunikasi satu arah, sehingga membuat para peserta didik menjadi bosan dan enggan mengikuti pelajaran. Terakhir adalah kurangnya media pendidikan yang mampu menarik minat belajar peserta didik dalam merangsang daya kreativitas peserta didik. Fenomena ini sungguh menyedihkan, dan terlebih sering kita jumpai di beberapa sekolah dasar, dan sekolah menengah.

Berdasarkan pengalaman di atas, penulis tertarik membuat sebuah kajian penelitian mengenai bagaimana cara peningkatan/penumbuhan daya imajinasi pada peserta didik menulis sebuah cerita pendek. Beralih dari masalah utamabahwasanya bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang menjenuhkan dapat diatasi dengan berbagai cara, salah satunya dengan penggunaan metode pembelajaran yang dibuat oleh guru agar pembelajaran menjadi semakin menarik. Menurut Mamonto, Umar, & Kadir (2021: 2) bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, agar dapat mencapai hasil yang optimal, jika dilakukan dengan benar, maka proses pembelajaran tersebut dapat menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Seorang guru dituntut untuk menjadi seorang yang ahli dalam segala hal agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan SK dan KD, serta pembelajaran tersebut berkesan di dalam ingatan peserta didik dalam jangka waktu yang lama. Guru perlu menyusun rancangan pembelajaran yang tepat dan sesuai serta membutuhkan alat bantu guna mempermudah penyampaian materi dalam kegiatan mengajarnya tersebut.

Strategi pembelajaran merupakan suatu rangkaian rencana kegiatan yang termasuk di dalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumberdaya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran. Strategi pembelajaran disusun untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam sebuah strategi terdapat juga beberapa komponen-komponen yang mendukung keberhasilan suatu pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat berupa alam, lingkungan, buku, majalah, atau televisi sekalipun. Seorang guru hendaknya melakukan analisis terhadap pertimbangan pemilihan media yang meliputi deskripsi singkat tentang karakteristik peserta didik, analisis tujuan yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik, dan analisis bahan ajar, serta ketersediaan atau pengadaan media pembelajaran.

Seorang guru dituntut memiliki inovasi dan kreativitas dalam setiap kegiatan belajar mengajar, karena keberhasilan suatu pembelajaran sangat menekankan pada cara guru itu mengajar. Penggunaan media yang bermacam-macam sangat membantu guru

dalam kegiatan belajar mengajar, namun tidak semua media tepat digunakan dalam setiap pembelajaran. Guru juga harus memilah-milah media apa yang cocok untuk pembelajaran menulis cerpen dengan tingkat keberhasilan yang tinggi.

Teringat pesan dari sang guru, peneliti sadar bahwa metode yang cocok digunakan dalam penulisan cerita pendek adalah metode yang dapat membangun alam bawah sadar peserta didik atau imajinasi positif peserta didik. Maka dari itu, penulis menggunakan metode sugestopedia dalam penelitian ini.

Sugestopedia, sebagai sebuah metode yang pernah menggebrak dunia pendidikan, memiliki keunggulan dalam hal pemanfaatan gelombang alpha dan gelombang beta dalam proses pembelajaran. Gelombang alpha dimanfaatkan untuk menanamkan sugesti pada peserta didik dan gelombang beta dimanfaatkan untuk menggairahkan peserta didik dalam kegiatan belajar. Sugesti tersebut ditanamkan melalui sumber audio peserta didik. Metode sugestopedia ini erat hubungannya dengan media audio, yakni instrument atau musik- musik yang membuat seseorang merasa lebih rileks/nyaman. “Di dalamnya terkandung pembelajaran yang menuntut kebebasan alam bawah sadar peserta didik untuk berpikir menghasilkan sebuah karya tulis seperti cerpen”.

Pengajaran dengan metode sugestopedia memang dibutuhkan ruangan dan suasana yang tenang dan damai jauh dari kerumunan orang atau suara- suara yang sangat mengganggu peserta didik, serta dengan ruangan yang kedap suara. Namun, sangat disayangkan untuk mencari sekolah tersebut agak sulit karena rata-rata sekolah alam hanya sebatas tingkat sekolah dasar saja. Peneliti tetap memilih sekolah Smp N 3 Kota Gorontalo untuk bahan penelitiannya. Meskipun dalam ruangan kelas tersebut tidak kedap suara, namun peneliti akan berusahasemaksimal mungkin untuk menghasilkan suasana tersebut dengan mempertahankan pertimbangan salah satu teori metode sugestopedia

Metode sugestopedia dapat memberi jalan agar peserta didik menemukan kreatifitasnya untuk menulis cerpen. Metode sugestopedia berusaha meyakinkan bahwa peserta didik tidak ada yang bodoh, mereka hanya belum menemukan cara memaksimalkan segala potensi yang dimiliki. Metode dengan sugesti yang positif perhatian dan konsentrasi dimanipulasikan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Banyak peserta didik belum berkembang secara maksimal karena ketakutan, kekhawatiran, serta rintangan psikolog lainnya yang membuat mental pesimis dan menurunya motivasi belajar.

Untuk menguji apakah penggunaan metode sugestopedia lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen dari pada pembelajaran menulis cerpen tanpa menggunakan metode sugestopedia pada peserta didik, maka perlu diadakan sebuah penelitian. Selain itu juga untuk mengetahui hambatan- hambatan yang timbul selama penerapan model sugestopedia dalam menulis cerpen di kelas VIII SMPN 3 Kota Gorontalo. Maka dalam penyusunan skripsi ini peneliti mengambil judul “Implementasi Model Sugestopedia dalam Menulis Cerpen di kelas VIII SMPN 3 Kota Gorontalo”

## **METODE**

Data penelitian kualitatif jenis penelitian deskriptif untuk mengembangkan dan menginterpretasikan obyek sesuai apa adanya. Data dalam penelitian ini adalah hasil tulisan cerpen peserta didik di kelas VIII SMP N 3 Kota Gorontalo. Sumber data dalam penelitian bersumber dari 22 orang peserta didik di kelas VIII SMP N 3 Kota Gorontalo, dan juga dari pihak sekolah, guru melalui wawancara. Teknik pengumpulan data Pengamatan/Observasi, Wawancara, dokumentasi. Data dianalisis dengan reduksi data, model data/penyajian data, penarikan kesimpulan. Data instrument penilaian alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar memudahkan peneliti dalam mengolah data. Pedoman penilaian keterampilan pembelajaran menulis cerita pendek.

## **HASIL PENELITIAN**

### **Pengertian Model Sugestopedia**

Penelitian tentang penerapan model suggestopedia dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi Cerpen. Dalam pembelajaran menulis cerpen ini difokuskan pada tiga masalah yaitu: (a) Bagaimana penerapan model suggestopedia dalam menulis cerpen di kelas VIII SMPN 3 Kota Gorontalo; (b) Apa saja hambatan dalam penerapan model suggestopedia dalam menulis cerpen di kelas VIII SMPN 3 Kota Gorontalo; (c) Bagaimana solusi dalam menghadapi hambatan dalam penerapan model suggestopedia dalam menulis cerpen di kelas VIII SMPN 3 Kota Gorontalo. Observasi yang dilakukan peneliti terhadap penerapan model suggestopedia dalam pembelajaran menulis cerpen dilakukandua kali dan pembelajaran berlangsung dengan alokasi waktu 3 jam. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan secara tatap muka dan mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Berdasarkan data observasi, wawancara, evaluasi hasil belajar dan dokumentasi diperoleh hasil sebagai berikut.

### **Penerapan model suggestopedia dalam menulis cerpen di kelas VIII SMPN 3 Kota Gorontalo**

Peneliti yang berperan sebagai guru di dalam kelas, yang pertama dilakukan adalah memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang apa yang akan dibelajarkan, baik dari segi materi, tujuan hingga model apa yang akan digunakan agar pemebelajaran tetap menarik dan kondusif. Peserta didik akan dijelaskan tentang unsur-unsur yang membangun dalam menulis sebuah cerpen. Kemudian penjelasan tentang cara atau apa itu model suggestopedia. Secara umum pengertian suggestopedia yaitu model pembelajaran yang bertujuan untuk membuat peserta didik merasa rilex serta menghilangkan rasa tegang dalam pembelajaran. Peserta didik diajak untuk berkonsentrasi melalui sugesti yang diberikan oleh guru. Berikut langkah-langkah yang peneliti lakukan untuk melihat sejauh mana penerapan model suggestopedia ini dapat menarik kemampuan peserta didik dalam membaca tingkat tinggi.

- 1) Pada tahap penerapan model suggestopedia, peneliti menyiapkan materi pelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD), yakni KD 3.9 Menganalisis

unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek. Dengan menyusun materi tersebut ke dalam power point agar materi pelajaran menjadi kompleks dan menarik perhatian peserta didik, serta memperhatikan pemberian judul, penggunaan background, penggunaan spasi baris dan penggunaan jenis dan ukuran huruf. Sehingga penjelasan secara visual mendapat perhatian dari peserta didik.

- 2) Pada tahap penerapan model suggestopedia, peneliti menyiapkan media pendukung seperti teks cerpen dan musik yang akan digunakan sesuai dengan model suggestopedia. Selanjutnya pada proses pelaksanaan pembelajaran menulis cerpen yang dilakukan oleh peneliti juga sudah sesuai dengan prosedur yang terdapat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pelaksanaan pembelajaran tersebut meliputi tahap kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan peneliti melakukan apersepsi, menyampaikan kompetensi dasar (KD) dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada tahap kegiatan inti, peneliti meminta salah satu peserta didik untuk membaca teks cerpen dan menjelaskan tentang materi cerpen. Kemudian peneliti memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Pada tahap kegiatan penutup, sebelum peneliti mengakhiri kegiatan pembelajaran, peneliti melaksanakan kegiatan refleksi. Selanjutnya peneliti memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah diajarkan.
- 3) Pada tahap menulis cerpen peneliti memberikan waktu kepada peserta didik untuk menulis sebuah cerpen sambil mendengarkan musik untuk melahirkan imajinasi peserta didik dalam menulis cerpen. Kemudian melalui hasil peserta didik itulah peneliti dapat mengetahui berhasil atau tidaknya penerapan model suggestopedia pada materi menulis cerpen.

Pemaparan di atas adalah bagian-bagian penting yang disiapkan peneliti untuk mengajar di kelas dengan menggunakan model suggestopedia.

### **Langkah-Langkah dari Penerapan Model Suggestopedia**

Model suggestopedia ini bisa diterapkan pada pembelajaran materi cerpen dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Presentasi yaitu dengan cara peserta didik dibantu untuk relaks dan menuju frame positif, diberikan masukan-masukan atau sugesti-sugesti bahwa belajar dengan model suggestopedia akan lebih mudah dan menyenangkan;
- b) Aktif Konser yaitu dari materi yang diajarkan. Dalam hal ini adalah memutarakan pembacaan cerpen dengan disertai iringan musik;
- c) Pengulangan Pasif yaitu peserta didik diajak relaks dan mendengarkan *first concert*, *active concert* musik, dengan teks cerpen yang dibacakan dengan sangat pelan. Musik dipilih yang mampu mengantarkan peserta didik ke kerja mental yang terbaik agar mampu memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah;

- d) Latihan yaitu dengan cara peserta didik mulai menulis cerpen untuk mengasah imajinasi dan daya nalar sesuai dengan arahan peneliti.

Berdasarkan langkah-langkah ini diharapkan pembelajaran menulis cerpen akan berjalan menyenangkan dan berkesan bagi peserta didik sehingga ketika peserta didik diminta untuk unjuk kerja, misalnya melakukan praktik membaca cerpen mereka akan percaya diri menyampaikan gagasannya dengan baik.

### **Hambatan dalam Penerapan Model Suggestopedia dalam Menulis Cerpen di kelas VIII SMPN 3 Kota Gorontalo**

Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model suggestopedia pada pertemuan awal mengalami berbagai hambatan. Salah satu hambatan yang sangat terasa pada peserta didik yaitu adanya perubahan cara mengajar guru hingga peserta didik perlu penyesuaian terhadap penerapan model pembelajaran tersebut. Hal ini terjadi karena peserta didik belum terbiasa dengan penerapan pembelajaran yang telah diterapkan guru berupa penerapan pembelajaran yang membutuhkan relaksasi dan pemberian sugesti-sugesti positif terhadap peserta didik agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan yaitu peningkatan kepercayaan diri peserta didik. Peningkatan kepercayaan diri peserta didik nampak ketika guru melakukan tanya jawab dalam rangka untuk memancing keaktifan peserta didik agar dapat berani bertanya dan menjawab soal yang diberikan oleh guru. Hal tersebut dapat memperlihatkan sejauh mana peningkatan kepercayaan diri peserta didik pada saat penerapan model pembelajaran suggestopedia. Pada pertemuan selanjutnya, hambatan di pertemuan awal perlahan-lahan mulai berkurang. Dengan demikian, peserta didik sudah mulai terbiasa belajar dan tertarik dengan penerapan model pembelajaran suggestopedia tersebut.

Meskipun terdapat hambatan selama proses pembelajaran namun penelitian tetap dapat berjalan. Berdasarkan hasil observasi pada kelas eksperimen mengenai kemampuan guru dalam mengolah pembelajaran dan hasil observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, pada pertemuan awal hingga akhir menunjukkan adanya peningkatan aktivitas. Pertemuan-pertemuan awal masih banyak terdapat hambatan dalam pengolahan pembelajaran tersebut, namun seiring berjalannya waktu peningkatan aktivitas peserta didik seperti berani berbicara, berani bertanya dan menjawab, berani mengacungkan jari serta berani maju ke depan kelas selama proses pembelajaran terus mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Adanya kekurangan dan hambatan dalam setiap pembelajaran segera ditindak lanjuti sehingga tidak mengurangi efektivitas pembelajaran.

#### 1) Hambatan internal

##### a) Kurangnya minat belajar peserta didik

Peserta didik yang memiliki rasa kurang minat belajar sangat sulit untuk menerima materi yang guru berikan walaupun guru sudah cukup maksimal dalam memfasilitasi kebutuhan peserta didik dalam belajar mengajar. Rasa kurang minat peserta didik

yang sulit terbaca oleh guru sebab kebanyakan dari peserta didik yang kurangnya minat belajar lebih banyak berdiam diri di dalam kelas, seolah-olah terlihat seperti mengerti padahal pikirannya menolak.

Penjelasan di atas diperoleh dari hasil wawancara dari dua peserta didik dengan beberapa pertanyaan berikut:

- 1) Apakah peserta didik senang belajar bahasa Indonesia?
  - 2) Apakah peserta didik senang membuat cerpen?
  - 3) Bagaimanakah tanggapan peserta didik mengenai pembelajaran menulis cerpen menggunakan metode sugestopedia?
  - 4) Apakah ada perbedaan saat menulis cerpen dengan metode sugestopedia dengan menulis cerpen tidak menggunakan sugestopedia?
- b) gunakan. Rasa takut sisa untuk mengemukakan hal yang dirasakannya sering kali berakhir dengan kesimpulan bahwa peserta didik tersebut tidak paham dengan model pembelajaran yang guru berikan. Dampak dari ketidakpahaman peserta didik terhadap model dapat dilihat pada hasil tugas, karena hasil kerja sari peserta didik tersebut sangat bertolak belakang dengan yang diharapkan guru.
- c) Peserta didik yang memiliki pribadi yang masa bodoh dengan pembelajaran. peserta didik yang memiliki sifat masa bodoh terhadap pembelajaran akan sulit mendukung strategi guru dalam merancang model pembelajaran dengan baik. peserta didik yang memiliki sifat bodoh amat seperti ini hanya akan menunggu waktu jam pembelajaran selesai tanpa mau melakukan presentasi atau aktif di dalam kelas.

## 2) Hambatan eksternal

### a) Kreatifitas guru

Kreatifitas guru merupakan faktor yang dapat mempengaruhi penerapan model sugestopedia. Guru yang tidak terampil dalam model pembelajaran akan menjadikan proses belajar mengajar di dalam kelas bersifat monoton. Sehingga akan berdampak pada tingkat minat belajar siswa yang akan diperlihatkan peserta didik yang lebih suka tidak masuk ke dalam kelas untuk ikut pembelajaran. Dampak dari penerapan model pembelajaran yang hendak disampaikan tidak jelas, tidak adanya variasi penggunaan penerapan model dalam pembelajaran juga berdampak pada ketidak berkembangnya gaya pembelajaran guru tersebut

### b) Suasana kelas

Suasana kelas termasuk salah satu faktor yang dapat mempengaruhi penerapan model sugestopedia. Suasana kelas yang gaduh tidak akan memberikan daya tarik terhadap peserta didik untuk belajar. Begitu sebaliknya suasana kelas yang menyenangkan akan membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti pelajaran. Salah satu cara yang digunakan oleh guru untuk membuat peserta didik menjadi tertarik belajar, maka guru harus dapat membuat suasana kelas menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran yang memikat minat belajar peserta didik.

Suasana kelas yang menyenangkan, santai, dan relaks adalah keinginan peserta didik. Hal ini dikarenakan apa yang mereka lihat bukan hanya guru yang menjelaskan materi akan tetapi adanya keseruan proses belajar mengajar yang memberikan pengaruh kepada peserta didik untuk menciptakan suasana kelas menjadi menyenangkan.

### **Solusi dalam Menghadapi Hambatan dalam Penerapan Model Suggestopedia dalam Menulis Cerpen di Kelas VIII SMPN 3 Kota Gorontalo**

Solusi adalah cara atau jalan yang digunakan untuk memecahkan atau menyelesaikan masalah tanpa adanya tekanan. Maksud adanya tekanan adalah adanya objektivitas dalam menentukan solusi dimana orang yang mencari solusi tidak memaksakan pendapat pribadinya dan berpedoman pada kaidah atau aturan yang ada. Sama halnya dalam penerapan model suggestopedia pada penelitian ini berpengaruh terhadap peningkatan kepercayaan diri peserta didik. Dalam kelas suggestopedia, belajar di kelas merupakan suatu proses yang menyenangkan, diperlukan perpaduan lingkungan yang nyaman dan suasana yang rileks. Hal tersebut dapat meningkatkan gelombang otak sehingga informasi dapat diterima dengan mudah dan dipertahankan untuk jangka waktu yang lama antara pengajar dan para peserta didik, dan antara peserta didik satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan hambatan-hambatan di atas, maka solusinya adalah sebagai berikut:

#### 1) Solusi Internal

- a) Solusi untuk kurangnya minat belajar peserta didik yaitu dengan guru melakukan pendekatan dengan peserta didik tersebut, misalnya guru harus lebih aktif dalam menjelaskan dan mencari contoh-contoh yang menarik agar peserta didik tersebut mau untuk ikut aktif juga dalam proses belajar mengajar. Kemudian guru harus ingat bahwa peserta didik akan lebih berlomba-lomba dalam menjawab pertanyaan guru jika mereka mendapatkan hadiah, sehingga guru bisa juga memancing mereka dengan memberikan hadiah kepada peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan guru. Selain hadiah guru juga dapat berinisiatif untuk memberikan nilai tambahan kepada peserta didik yang menjawab sehingga hal-hal tersebut dapat menarik minat peserta didik untuk belajar.
- b) Solusi untuk peserta didik yang tidak paham dengan model pembelajaran yang diberikan guru maka guru harus pintar-pintar untuk memahamkan peserta didik tersebut dengan cara guru menjelaskan lebih *detail* tentang model yang digunakan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Guru dapat memberikan contoh melalui langkah-langkah dari model pembelajaran tersebut sampai peserta didik paham agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- c) Solusi terakhir untuk peserta didik yang memiliki pribadi yang masa bodoh yaitu guru bisa melakukan pendekatan dengan peserta didik tersebut. Misalnya guru lebih

banyak menunjuk peserta didik tersebut untuk tampil di depan dalam proses pembacaan cerpen atau pun materi lain. Sehingga perlahan sikap masa bodoh itu akan hilang dan peserta didik akan menjadi fokus perhatiannya di dalam kelas.

2) Solusi Ekternal

- a) Solusi dari hambatan kreatifitas guru yaitu guru harus terlebih dahulu mengembangkan dirinya, melihat model atau cara pembelajaran seperti apa yang lebih disenangi peserta didik. Kebosanan peserta didik lahir karena kreatifitas guru yang minim sehingga guru harus menarik peserta didik dengan sesuatu yang dapat menarik perhatian mereka. Misalnya dalam penjelasan materi, guru dapat menampilkan PPT dengan gambar yang menarik, karena peserta didik biasanya senang dengan tampilan-tampilan yang menarik.
- b) Solusi untuk hambatan suasana kelas yaitu guru jangan selalu monoton mengajar peserta didik di kelas, sekali-lahi ajaklah peserta didik belajar di luar kelas apalagi ini tentang mata pelajaran Bahasa Indonesia. Maka ada materi-materi tertentu yang mengharuskan peserta didik agar dapat mengeluarkan imajinasinya maka ajaklah peserta didik untuk belajar di luar jika di dalam kelas tidak memungkinkan. Sehingga guru harus bisa cepat meminimalisir keadaan tersebut.

## **PEMBAHASAN**

### **Penerapan Model Suggestopedia dalam Menulis Cerpen di Kelas VIII SMPN 3 Kota Gorontalo**

Penerapan model suggestopedia dalam menulis cerpen di kelas VIII A di SMP Negeri 3 Kota Gorontalo, yang dilakukan oleh peneliti sudah sesuai dengan perencanaan yang akan dilakukan peneliti dalam pelaksanaan di lapangan. Perencanaan tersebut meliputi pembuatan cerpen, penggunaan model suggestopedia dalam pembelajaran ke dalam hasil produk peserta didik. Hasil penerapan tersebut dilihat dari fokus langkah-langkah model suggestopedia:

1. Presentasi; Dalam tahapan ini peserta didik dibuat rileks dan diberi sugesti positif (saran bukan hipnotis) bahwa belajar itu mudah dan menyenangkan.  
Pada tahap presentasi ini peserta didik diberikan sugesti yang dapat berartikan juga sebuah motivasi untuk peserta didik agar dapat membayangkan bahwa belajar adalah sesuatu yang menyenangkan. Peran guru pada tahap ini sangat dibutuhkan dibagian bahasa yang guru ucapkan agar peserta didik mampu menjadikan kalimat-kalimat yang didengar sebagai sugesti keinginan belajar.
2. Aktif Konser: Kegiatan yang aktif antara guru dan murid dalam belajar. Aktif konser yang digunakan untuk memperkenalkan materi baru, dibacakan secara dramatik pada para pelajar selagi musik diputar sebagai latarnya, biasanya dengan musik klasik atau romantik.  
Pada tahap ini peserta didik diarahkan untuk mendengarkan pembacaan teks cerpen beserta dengan iringan musik sebagai gambaran kepada peserta didik tentang model

suggestopedia. Peserta didik bukan hanya menyimak tetapi kemudian mendengarkan materi yang juga disampaikan oleh guru. Materi yang diberikan guru yaitu tentang pengertian cerpen dan unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen. Tujuan pada tahap ini juga agar peserta didik dapat menulis cerpen dengan sugestif musik yang didengar agar dapat melahirkan imajinasi. Sebab karya sastra bahasanya lahir dari perasaan.

3. Pengulangan Pasif: Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk memahami apa yang dipelajari dalam tahap aktif konser, alunan musik dapat diperdengarkan dalam tahap ini.

Pada tahap ini peserta didik bisa mengajukan pertanyaan kepada guru, tujuannya agar peserta didik bisa lebih paham tentang bagaimana menulis cerpen pertanyaan dan jawaban yang peserta didik dengar. Kemudian beberapa menit guru mencoba untuk sugesti peserta didik lewat alunan musik yang didengar, menyuruh peserta didik untuk diam dan fokus untuk coba memasuki fikiran imajinasi yang dibumbui dengan peristiwa atau pengalaman yang pernah dialami agar dapat menjadi sebuah cerpen.

4. Latihan: Dapat mengulang dan mengembangkan apa yang dipelajari.

Pada tahap ini peserta didik mengembangkan materi yang sudah disampaikan oleh guru. Pengembangan yang dilihat di sini adalah bagaimana peserta didik mampu menulis sebuah cerpen berdasarkan struktur materi yang sudah guru berikan.

### **Solusi dalam Menghadapi Hambatan dalam Penerapan Model Suggestopedia**

Dalam penerapan model pembelajaran seperti suggestopedia memang tidak bisa dipungkiri bahwa guru harus memaksa peserta didik agar mampu dan dapat mengikuti pembelajaran tersebut dengan maksimal. Dilihat lagi dari segi kodrat bahwa manusia memiliki sifat dan gaya belajar masing-masing. Namun guru harus tetap meminimalisir hambatan-hambatan yang terjadi. Berikut ini beberapa solusi yang dapat guru lakukan dalam penerapan model suggestopedia:

- a) Solusi pertama dari penjelasan hambatan di atas berupa peserta didik yang tidak suka dengan musik klasik ataupun keramaian yang peserta didik dengar saat belajar. Maka solusinya guru harus memperdengarkan musik yang tidak mengganggu daya pikir peserta didik seperti guru memperdengarkan musik yang slow, atau seperti instrumen yang merdu untuk menarik sugesti pesertadidik.
- b) Solusi kedua untuk hambatan peserta didik jenuh dengan cerita pendek yang tidak menarik adalah dengan guru mencarikan atau memberikan teks cerpen yang menarik untuk peserta didik secara keseluruhan. Sehingga pentingnya guru mencocokkan teks cerpen dengan usia peserta didik agar nanti akan tercipta pembelajaran yang nyaman dan menarik.
- c) Solusi ketiga dari hambatan tentang adanya peserta didik yang sulit memahami materi jika hanya menyimak pembacaan cerpen dari teman kelasnya. Maka solusinya adalah melibatkan peserta didik tersebut, seperti guru meminta peserta didik itu untuk

membacakan teks cerpen di depan kelas. Sehingga fokus peserta didik tersebut lebih mendalam. Kemudian solusi berikutnya adalah guru memberikan penjelasan lebih mendalam sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan.

## **SIMPULAN**

Model Suggestopedia adalah salah satu model belajar yang tepat digunakan untuk memacu konsentrasi peserta didik sebab dalam model ini guru berusaha membuat peserta didik rileks sebelum menerima pelajaran kemudian juga diberikan sugesti-sugesti positif agar dapat membangkitkan kepercayaan diri dan semangat belajar agar dapat menghilangkan perasaan cemas, takut salah, takut terhadap guru maupun terhadap mata pelajaran yang sedang berlangsung.

1. Penerapan model suggestopedia dalam menulis cerpen di kelas VIII SMPN 3 Kota Gorontalo. Hasil penerapan tersebut dilihat dari fokus langkah- langkah model suggestopedia:
  - a) Presentasi; Pada tahap presentasi ini peserta didik diberikan sugesti yang dapat berartikan juga sebuah motivasi untuk peserta didik agar dapat membayangkan bahwa belajar adalah sesuatu yang menyenangkan.
  - b) Aktif Konser: Pada tahap ini peserta didik diarahkan untuk mendengarkan pembacaan teks cerpen beserta dengan iringan musik sebagai gambaran kepada peserta didik tentang model suggestopedia. Peserta didik bukan hanya menyimak tetapi kemudian mendengarkan materi yang juga disampaikan oleh guru.
  - c) Pengulangan Pasif: Pada tahap ini peserta didik bisa mengajukan pertanyaan kepada guru, tujuannya agar peserta didik bisa lebih paham tentang bagaimana menulis cerpen pertanyaan dan jawaban yang peserta didik dengar.
  - d) Latihan: Pada tahap ini peserta didik mengembangkan materi yang sudah disampaikan oleh guru. Pengembangan yang dilihat di sini adalah bagaimana peserta didik mampu menulis sebuah cerpen berdasarkan struktur materi yang sudah guru berikan. Namun, menggunakan proses model suggestopedia.
2. Hambatan dalam penerapan model suggestopedia  
Dalam penerapan model suggestopedia di kelas VIII A di SMP Negeri 3 Kota Gorontalo terdapat beberapa hambatan, sebagai berikut:
  - a) Adanya peserta didik yang tidak suka dengan musik klasik atau pun keramaian yang dia dengar saat proses belajar mengajar.
  - b) Peserta didik yang lambat dalam menangkap model pembelajaran suggestopedia yang digunakan, sehingga peran peserta didik hanya diam dan tidak aktif.
  - c) Adanya peserta didik yang sulit memahami materi apabila hanya dirangsang atau sugesti melalui video pembacaan cerpen atau musik.
  - d) Ketidak tertarikan peserta didik untuk menulis cerita yang melebihi dari satu halaman.
3. Solusi dalam menghadapi hambatan dalam penerapan model suggestopedia

- a) Guru harus menyiapkan model pembelajaran yang lain sehingga peserta didik tetap merasa nyaman dalam proses belajar mengajar.
- b) Guru bisa melakukan pendekatan terhadap peserta didik yang sulit dalam memahami penerapan model.
- c) Guru mengelompokkan peserta didik yang kurang aktif dengan beberapa peserta didik yang aktif, karena kadang peserta didik lebih bisa menerima penjelasan dari teman sebaya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Hilimi Hian, Malabar Sayama, & Pulukadang Wiwy Triyanti. (2023). Pengaruh model pembelajaran project based learning dan kemampuan awal terhadap hasil belajar menulis laporann hasil wawancara siswa kelas IV SD. *Journal O Social Science Research*. (3)2.
- Mamonto Nenta, Umar Fatmah, & Kadir Herson. (2021). Penggunaan media kahoot dalam penilaian pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot pada kelas SMK Negeri 1 Suwawa. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*. (2)1.
- Ntelu Asna, Hinta Ellyana, dkk. (2020). Bahasa iguratif dalam puisi-puisi karya Chairil Anwar. *Jurnal Bahasa dan Sastra*. (21)1.
- Yusuf Sutriyanti, Malabar Sayama, & Ntelu Asna. Pelaksanaan pembelajaran memproduksi teks eksplanasi pada siswa kelas I SMA Negeri 4 Gorontalo. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*. (3)2.