

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Metode Suggestopedia

##### 1. Pengertian Metode Suggestopedia

Landasan yang paling mendasar dalam metode Suggestopedia adalah suggestologi, yang menyatakan bahwa manusia bisa diarahkan untuk melakukan sesuatu dengan sugesti.<sup>1</sup> Faktor sugesti yang utama adalah: (a) pendekatan yang digunakan, (b) kewibawaan, *prestise* (martabat) dan wewenang guru yang menerapkan pendekatan itu, (c) kepercayaan dari pihak siswa terhadap pendekatan gurunya, (d) komunikasi, dan (e) seni (musik).

Suggestopedia adalah metode pengajaran yang didasarkan pada pemahaman modern tentang bagaimana otak manusia bekerja dan bagaimana kita belajar paling efektif. Suatu konsep yang menyuguhkan suatu pandangan bahwa manusia bisa diarahkan untuk melakukan sesuatu dengan memberikannya sugesti.<sup>2</sup>

Suggestopedia berasal dari kombinasi dua kata yaitu saran dan ilmu mendidik. Ilmu mendidik adalah pembahasan dari strategi pengajaran dan

---

<sup>1</sup> Aziz Fachrurrozi dan Erta Mahyuddin, *Pembelajaran Bahasa asing*, (Jakarta: Bania Publishing, 2010), h. 151

<sup>2</sup> Richard, Jack K. dan Theodore S. Rodgers, *Approach and Method in Language Teaching, a description and Analysis*. (New York: Cambridge University Press, 1993), h. 142

metode pengajaran dari seorang guru. Suatu pembelajaran akan lebih efektif jika metode yang digunakan guru juga efektif, dan salah satu metode efektif adalah pembelajaran dengan suggestopedia.<sup>3</sup>

Lozanov menggunakan musik sebagai bagian integral dari program pembelajarannya secara keseluruhan yang disebut suggestopedia.<sup>4</sup> Secara original disebut sebagai “konser aktif dan pasif”, suggestopedia dianggap sebagai awal pembelajaran cepat oleh kebanyakan praktisi dan banyak yang terus mempraktikkan teknik-teknik Lozanov.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa metode Suggestopedia adalah suatu metode pembelajaran efektif yang menggunakan sugesti, musik dan kata-kata positif untuk menciptakan suasana yang menggembirakan, rileks dan didalamnya dapat memberi kesan-kesan yang positif.

## **2. Komponen dan Prinsip Metode Suggestopedia**

Suggestologi sebagai suatu sains telah menemukan bahwa faktor sugesti sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam suatu interaksi selalu terdapat dua aspek yakni aspek logis (sadar) dan aspek emosi (tak sadar). Tugas utama metode Suggestopedia mengusahakan agar kapasitas mental simpanan manusia yang masih tersembunyi dapat diarahkan untuk tujuan pembelajaran dengan cara mengorganisasi satu sistem yang

---

<sup>3</sup> <file:///F:/georgi-lozanov-and-suggestopedia.htm>, diakses pada tanggal 03 Juli 2012

<sup>4</sup> Lou Russel, *The Accelerated Learning Fieldbook*, (Bandung: Nusa Media, 2011), h. 217

menyeluruh. Dalam hal seperti ini isyarat-isyarat sugestif dan emosional yang tidak disadari dapat dikoordinasikan sebaik mungkin.

Ada enam komponen utama metode Suggestopedia yang dikembangkan dari sugestologi, yakni (i) kekuasaan atau otoritas guru, (ii) siswa dibuat seperti kanak-kanak (*infantilisasi*). (iii) sumber belajar ganda, (iv) intonasi, (v) irama, dan (vi) sikap yang santai.

Otoritas guru dianggap penting agar latihan yang diberikan akan diingat betul oleh siswa. Otoritas menandakan pula bahwa interaksi guru dan siswa berlangsung seperti hubungan orang tua dengan anaknya. Dengan demikian siswa boleh saja bersikap santai, tetapi dibawah pengawasan yang ketat dari guru. Untuk itu siswa tidak hanya belajar dari bahan yang diajarkan, tetapi juga belajar dari lingkungannya.

Lingkungan yang dimaksud adalah kelas yang digunakan mempunyai perlengkapan lengkap dan iringan musik yang sesuai. Hal itu yang dimaksud keuntungan ganda, yakni siswa memperoleh keterampilan berbahasa dan sekaligus dapat menikmati kehidupan. Suasana seperti itu didukung lagi oleh intonasi, irama, dan sikap santai yang dapat menghilangkan rasa bosan terhadap latihan yang diberikan.

Menurut G. Lozanov pembelajaran tidak akan berhasil jika tidak memenuhi tiga kriteria berikut dan dengan demikian pula kelas Suggestopedia, prinsip-prinsip tersebut adalah: (1) penekanan yang kuat pada penikmatan dan penganggapan betapa mudahnya belajar, (2) perpaduan

yang mutlak antara faktor-faktor sadar dan di bawah sadar, dan (3) interaksi yang mesra dan hangat antarpelajar, yang memberi kesan mendalam di hati mereka.

### **3. Tahapan-tahapan Metode Suggestopedia**

Lozanov menjelaskan 4 tahap dalam suggestopedia yaitu:

#### **1. Presentasi**

Dalam tahap ini siswa dibuat rileks dan diberi sugesti positif (saran bukan hipnotis) bahwa belajar itu mudah dan menyenangkan.

#### **2. Aktif konser**

Kegiatan yang aktif antara guru dan murid dalam belajar. Aktif konser digunakan untuk memperkenalkan materi baru. Materi dibacakan secara dramatik pada para pelajar selagi musik diputar sebagai latarnya, biasanya dengan musik klasik atau romantik.<sup>5</sup>

#### **3. Pengulangan pasif**

Guru memberi kesempatan siswa untuk memahami apa yang dipelajari dalam tahap aktif konser. Alunan musik dapat diperdengarkan dalam tahap ini.

#### **4. Latihan**

Dapat digunakan permainan, untuk mengulang dan menggabungkan apa yang dipelajari.

---

<sup>5</sup> Lou Russel, *The Accelerated Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2011), h. 217

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan empat komponen persiapan di dalam kelas agar tercipta suasana yang menggembirakan dan proses belajar mengajar yang efektif.

#### 1. Sugesti positif

Banyak orang mempunyai perasaan negatif tentang belajar. Kenangan tak sadar mereka mengaitkan belajar dengan rasa sakit, terhina, dan terkurung. Jika mereka tidak menggantikan sugesti negatif ini dengan yang positif, pembelajaran mereka akan terhalang.<sup>6</sup>

Kadang-kadang guru secara tidak bijaksana merusak belajar dengan memasukkan sugesti negatif ke dalam lingkungan belajar dengan mengatakan hal-hal seperti:

- a. Banyak sekali materi yang harus kita bahas padahal waktunya hanya sedikit.
- b. Topik ini sangat kompleks dan sulit.
- c. Kalian harus ingat kedelapan langkah ini.
- d. Ini mungkin tidak masuk akal bagi kalian, tetapi berusahalah untuk mempelajarinya.
- e. Jika kalian tidak mengerti hal-hal ini, kalian tidak akan mendapatkan pekerjaan.
- f. Saya tahu ini membosankan, tetapi tetaplah tekun.

---

<sup>6</sup> Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook*, (Bandung: Kaifa, 2002), h. 111

Asumsi negatif cenderung menciptakan pengalaman negatif, asumsi positif cenderung menciptakan pengalaman positif.

Bahasa sugesti positif akan dipahami oleh orang secara keseluruhan secara tidak sadar dan karenanya berpengaruh besar pada hasil belajar. Dalam penelitian ini sugesti positif yang dipakai antara lain:

- a. مَنْ جَدَّوَجَدَ yang artinya “barang siapa yang bersungguh-sungguh dia akan mendapatkan”.
- b. الْإِعْتِمَادُ عَلَى النَّفْسِ أَسَاسُ النِّجَاحِ yang artinya “bersandar pada diri sendiri adalah pokok keberhasilan”.
- c. إِنَّ اللَّهَ لَيُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ yang artinya “Sesungguhnya Allah akan merubah kemampuanmu jika kamu mau berusaha”.
- d. Selamat mengerjakan, semoga sukses!!!
- e. Nanti kalian akan merasa bahwa hal-hal ini akan menyenangkan dan menarik.
- f. Ini akan sangat penting bagi kalian.
- g. Kalian pasti suka dengan apa yang dapat kalian kerjakan pada pembelajaran hari ini.
- h. Belajar hal ini sih *kecil!!!*

- i. Saya tahu kalian akan berhasil mempelajari ini, sebab kita sudah tahu ada orang-orang seperti kalian yang menguasai materi ini sebelumnya dengan sangat mudah.

## 2. Lingkungan fisik yang positif

Kita dapat menghiasi ruang kelas dengan memberikan bunga, grafik informasi yang besar, taplak meja yang berwarna warni, hiasan dinding, kostum pengajar dan pajangan lantai. Sehingga menimbulkan kesan gembira, positif, dan membangkitkan semangat.

Dalam penelitian ini lingkungan fisik positif yang dibuat adalah dengan menghias kelas dengan bunga hias kecil dan memberi hiasan dinding yang berupa gambar tentang sudut.

## 3. Musik

Musik tidak harus selalu ada agar pembelajaran dapat berlangsung, namun musik dapat meningkatkan pembelajaran dengan berbagai cara. Musik mempengaruhi perasaan dan perasaan mempengaruhi pembelajaran. Musik yang dimanfaatkan secara tepat dapat mengaktifkan kemampuan total mereka lebih banyak karena mereka mengerahkan pikiran sepenuhnya untuk belajar.<sup>7</sup>

Musik dapat digunakan untuk:

- a. Menghangatkan dan memberdayakan lingkungan belajar.
- b. Membuat pikiran tenang dan terbuka untuk belajar.

---

<sup>7</sup> Ibid, h. 176

- c. Menciptakan perasaan positif dalam diri siswa.
- d. Membantu proses kegiatan belajar mengajar.

Beberapa cara memanfaatkan musik dalam pembelajaran yaitu:

- a. Pendahuluan untuk pembelajaran

Memainkan musik diawal pembelajaran dapat memberi pengaruh menggembirakan, menghangatkan lingkungan, menggugah minat, dan menenangkan pikiran.

- b. Istirahat

Musik saat istirahat membantu mempertahankan lingkungan belajar yang menyenangkan dan santai.

- c. Pratinjau konser

Materi yang harus dipelajari dapat ditinjau lebih dahulu dengan iringan musik.

- d. Tinjauan konser

Musik digunakan untuk mengiringi tinjauan materi belajar via OHP, *slide*, atau pertunjukan hasil olahan komputer.

- e. Presentasi

Musik dapat digunakan sebagai latar belakang pembacaan cerita, bacaan dramatis, atau presentasi dengan *slide*, OHP, video, atau komputer.



f. Berlatih belajar

Musik latar belakang yang tepat dapat digunakan selama berlangsungnya latihan belajar individual, berpasangan, atau berkelompok (tes, pemecahan masalah, pengungkapan gagasan, penyusunan model, pengajaran lewat teman, dialog kelompok, dan sebagainya).

g. Tema

Jika program belajar mempunyai tema, musik yang berkaitan dengan tema dapat digunakan untuk menyesuaikan suasana hati dan melengkapi pembelajaran.

h. Penutup

Musik yang tepat dapat menciptakan lingkungan yang ramah dan menggugah semangat untuk menutup pembelajaran, misalnya “musik selamat jalan”.

Musik dapat disediakan sebagai alat bantu belajar untuk menenangkan dan memfokuskan pikiran pada waktu pembelajaran. Ini mungkin tidak cocok untuk semua siswa (sebagian siswa tidak dapat belajar ketika ada suara musik disekitarnya), tetapi akan banyak diterima banyak siswa.

Dalam penelitian ini musik digunakan untuk memberi energi pada tubuh atau pikiran. Sehingga musik yang digunakan adalah *Eine*

*Kleine Nachtmusik Mozart dan Rondo 2000 Rondo Veneziano. Selain itu juga Mozart conser for piano and orchestra no 21.*

#### 4. Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Suggestopedia

Materi melukis sudut merupakan materi dasar, materi yang membutuhkan keterampilan prosedural, dan membutuhkan hubungan langsung antara siswa dan guru, agar guru dapat menjelaskan materi secara bertahap dan membimbing siswa secara langsung. Maka menurut Mulyaningsih (2009:24) model pembelajaran yang cocok untuk materi melukis sudut adalah model pembelajaran langsung. Sehingga dalam penelitian ini, metode Suggestopedia dimasukkan dalam rangka model pembelajaran langsung.

Pembelajaran langsung dilaksanakan melalui lima fase, yaitu : 1). Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, 2). Mendemonstrasikan ketrampilan atau pemahaman yang merupakan fokus pelajaran itu, 3). Memberikan latihan terbimbing, 4). Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik , 5). Memberikan latihan mandiri.<sup>8</sup>

**Tabel 2.1**  
**Sintaks Model Pembelajaran Langsung<sup>9</sup>**

No.	Fase	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
1.	Menyampaikan tujuan	Mengkomunikasikan garis	Mendengarkan apa

<sup>8</sup> M, Nur, *Guru Yang Berhasil dan Model Pengajaran Langsung*, (Surabaya : DEPDIKKNAS, 2005), h. 73

<sup>9</sup> M, Nur, *Guru Yang Berhasil dan Model Pengajaran Langsung* , Op.cit, h. 36

	dan mempersiapkan siswa	besar tujuan pelajaran tersebut, memberi informasi, latar belakang, dan menjelaskan mengapa pelajaran itu penting. Serta mempersiapkan siswa untuk belajar.	topik pelajaran tersebut; mengetahui bagaimana pelajaran tersebut berhubungan dengan dunia nyata; serta menyiapkan diri untuk mengikuti proses pembelajaran dengan maksimal.
2.	Mendemonstrasikan ketrampilan atau pemahaman yang merupakan fokus pelajaran itu	Mempresentasikan pengetahuan tersebut dengan benar atau mendemonstrasikan langkah demi langkah	Mendengar suatu penjelasan; melakukan diskusi kelas; membaca penjelasan dalam buku teks; melafalkan pemahaman; meniru proses yang di demonstrasikan
3.	Memberikan latihan terbimbing	Memberi dan membimbing latihan awal dengan cara mengawasi	Menyelesaikan satu atau dua soal matematika di tempat

4.	Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	<p>siswa pada saat mereka menyelesaikan satu atau dua tugas pendek pada waktu tertentu.</p> <p>Mengecek untuk mencari tahu apakah siswa melakukan tugas dengan benar dan memberi umpan balik</p>	<p>duduk masing-masing</p> <p>Menyelesaikan suatu tugas di papan tulis, sementara yang lain melakukan pekerjaan yang sama di tempat duduk mereka</p>
5.	Memberikan latihan mandiri	<p>Mempersiapkan kondisi untuk latihan lanjutan dengan memusatkan perhatian pada transfer keterampilan tersebut ke situasi-situasi yang lebih kompleks</p>	<p>Menyelesaikan tugas di kelas, menyelesaikan tugas pekerjaan rumah</p>

Dalam penelitian ini, pembelajaran metode Suggestopedia dalam model pembelajaran langsung dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2.2**  
**Kegiatan Pembelajaran metode Suggestopedia dalam Model Pembelajaran Langsung**

<b>Kegiatan Pembelajaran (Sintaks Pembelajaran Langsung)</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>	<b>Tahap Suggestopedia</b>
1. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran dan Mempersiapkan Siswa	<p>Guru memutar musik Eine Kleine Nachtmusik, Mozart</p> <p>Guru menyampaikan indikator pembelajaran pada hari ini</p> <p>Guru memotivasi siswa dengan memberikan penjelasan bahwa matematika itu tidak sulit, matematika itu mudah, digunakan sehari-hari</p>	<p>Siswa mendengarkan musik</p> <p>Siswa mendengarkan penjelasan dari guru</p> <p>Siswa menghargai apa yang disampaikan oleh guru dengan memperhatikan guru dan bertanya bila ada yang masih belum jelas</p>	Presentasi

<p>2. Mendemonstrasikan Keterampilan atau Pemahaman Yang Merupakan Fokus Pelajaran Itu</p>	<p>Guru memberikan gulungan koran yang berisi LKS dan peralatan yang telah dipersiapkan untuk melukis sudut</p> <p>Guru menjelaskan tentang melukis sudut 90° dan 60° beserta langkah-langkahnya</p>	<p>Siswa mendapatkan LKS dan peralatan dari guru, kemudian bersiap-siap melakukan peragaan sesuai petunjuk LKS</p> <p>Siswa mendengarkan dan mengamati penjelasan dari guru serta melakukan langkah-langkah yang dilakukan guru untuk melukis sudut 90° dan 60°</p>	<p>Aktif konser</p>
<p>3. Memberikan Latihan Terbimbing</p>	<p>Guru memutar musik Mozart conser for piano and orchestra no 21</p> <p>Guru berkeliling kelas untuk mengecek siswa yang mengalami kesulitan</p>	<p>Siswa mendengarkan musik sebentar dan bersiap-siap untuk mengerjakan LKS</p> <p>Siswa menjawab pertanyaan pada LKS</p>	<p>Pengulangan pasif</p>
<p>4. Mengecek Pemahaman dan Memberikan Umpan Balik</p>	<p>Guru membahas hasil kerja siswa secara klasikal</p>	<p>Siswa mendengarkan dan mengoreksi jawaban sesuai</p>	<p>Pengulangan pasif</p>

		dengan penjelasan guru	
5. Memberikan Latihan Mandiri	Guru melakukan refleksi di akhir pembelajaran dengan menjelaskan kembali kesimpulan tentang materi pelajaran melukis sudut  Guru memberikan tugas lanjutan yaitu mengerjakan soal-soal yang ada di dalam buku pegangan siswa	Siswa berpartisipasi dalam menarik kesimpulan dan siswa diharapkan dapat menyimpulkan sendiri  Siswa mendengarkan dan mengerjakan tugas di rumah	Latihan

## 5. Kelebihan dan Kelemahan Metode Suggestopedia

### a. Kelebihan

Di antara kelebihan yang dimiliki metode ini adalah:

1. Metode ini bisa menumbuhkan kesenangan dalam diri siswa, dengan tokoh yang diperankan siswa, dengan gaya non-evaluatif sang guru dan dengan materi ajar yang menarik, termasuk penggunaan lagu klasik.

2. Para siswa bisa memupuk perasaan kerja sama yang kuat antara mereka sendiri karena mereka saling tolong-menolong dalam menyerap semua pelajaran yang diterima.

b. Kelemahan

Sementara kelemahan metode Suggestopedia antara lain:

1. Meskipun unik, tetapi penyajian materi yang sebagian besar berdasarkan tata bahasa struktural memberi kesan bahwa metode ini tidak jauh berbeda dengan metode-metode yang lain.
2. Bagi para pelajar auditoris adalah mereka yang mengalami kesulitan terbesar dalam belajar dengan musik, sementara para pelajar kinestetik cenderung menerima manfaat terbesarnya.

## **B. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Pengertian yang lain dari hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran.<sup>10</sup>

Gagne<sup>11</sup> menyatakan hasil belajar berupa:

---

<sup>10</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi pressindo, 2008), h. 15

<sup>11</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*, (Surabaya: Pustaka Belajar, 2009), h. 5



- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi, kemampuan analisis dan sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu keterampilan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud *otomatisme* gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penampilan terhadap objek tertentu. Sikap berupa kemampuan menginternalisasikan dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Sedangkan menurut Bloom hasil belajar mencakup kemampuan:

- 1) Kemampuan kognitif meliputi *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).
- 2) Kemampuan afektif meliputi *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (menilai), *organization* (organisasi), dan *characterization* (karakterisasi).
- 3) Kemampuan psikomotor meliputi keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, dan intelektual.

Dalam penelitian ini hasil belajar yang diukur hanyalah pada kemampuan psikomotorik, karena berdasarkan materi yang diambil adalah materi yang menekankan pada proses bukan pada hasilnya. Jadi, misalkan prosesnya benar pasti hasilnya juga benar, tapi jika prosesnya salah bisa jadi hasilnya benar atau salah.

Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil belajar siswa setelah diterapkan metode Suggestopedia. Ketuntasan hasil belajar didasarkan pada KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah tempat penelitian. KKM yang ditetapkan sebesar lebih dari atau sama dengan 75, sehingga jika siswa mendapat nilai lebih dari atau sama dengan 75 maka siswa dapat dikatakan tuntas, jika siswa mendapatkan skor kurang dari 75 maka siswa dikatakan tidak tuntas.

Ketentuan klasikal dapat diperoleh dari hasil perhitungan presentase siswa yang tuntas. Besar presentase ketuntasan siswa dikatakan tuntas jika lebih dari atau sama dengan 75%, dengan kata lain ketuntasan klasikal sebesar lebih dari atau sama dengan 75%.

### **C. Keterkaitan antara Pemberian Suggestopedia terhadap Hasil Belajar pada Materi Melukis Sudut**

Pembahasan ini merupakan perpaduan dari kedua pembahasan di atas yaitu keterkaitan metode Suggestopedia dengan hasil belajar, dan akan dicari hubungan antara keduanya. Apakah metode Suggestopedia mempunyai keterkaitan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk memperjelas pembahasan ini, maka penulis perlu mengungkapkan kembali tentang metode Suggestopedia dan hasil belajar siswa.

Sebagaimana yang telah dijelaskan, Suggestopedia adalah metode pengajaran yang didasarkan pada pemahaman modern tentang bagaimana otak manusia bekerja dan bagaimana kita belajar paling efektif. Suatu konsep yang menyuguhkan suatu pandangan bahwa manusia bisa diarahkan untuk melakukan sesuatu dengan memberikannya sugesti.<sup>12</sup>

Metode Suggestopedia merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa dikondisikan bagaimana tentang cara belajar yang nyaman, senang dan rileks sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

---

<sup>12</sup> Richard, Jack K, *Op Cit.*, h. 142

Metode Suggestopedia tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Metode Suggestopedia dikembangkan untuk membantu siswa dalam belajar dengan memberikan sugesti positif, lingkungan fisik yang positif serta diiringi musik agar dalam proses kegiatan belajar mengajar tidak terjadi suasana yang tegang.

Jadi, jelaslah bahwa metode Suggestopedia yang dilakukan dengan memberikan sugesti positif, diiringi musik serta menghias kelas agar mendapat suasana yang nyaman dalam belajar dan siswa tidak bosan. Jadi dengan adanya pemberian metode ini diharapkan hasil belajar siswa bisa meningkat dan lebih bermakna.

#### **D. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran**

Aktivitas guru adalah kegiatan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran. Dalam proses belajar-mengajar, guru mempunyai tugas untuk memberikan pengetahuan (*cognitive*), sikap dan nilai (*affective*), dan keterampilan (*psychometer*) kepada anak didik. Dengan kata lain tugas guru yang utama terletak di lapangan pengajaran. Pengajaran alat untuk mencapai tujuan pendidikan.<sup>13</sup> Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. Penyampaian materi pelajaran hanyalah merupakan salah satu dari berbagai

---

<sup>13</sup> Zahara Idris, *Dasar-dasar Kependidikan*, (Padang: Angkasa Raya), h. 76

aktivitas guru dalam pembelajaran sebagai suatu proses dinamis dalam segala fase dan perkembangan siswa. Secara lebih rinci tugas guru berpusat pada:

1. Mendidik siswa dengan titik berat memberikan arah dan motivasi pencapaian tujuan baik jangka pendek maupun jangka panjang.
2. Memberi fasilitas pencapaian tujuan melalui pengalaman belajar yang memadai.
3. Membantu perkembangan aspek-aspek pribadi seperti sikap, nilai-nilai dan penyesuaian diri.<sup>14</sup>

Sebagai tenaga profesional dibidang pendidikan, guru disamping memahami hal-hal yang bersifat filosofis dan konseptual, juga harus mengetahui dan melaksanakan hal-hal yang bersifat teknis. Hal-hal yang bersifat teknis ini, terutama kegiatan mengelola dan melaksanakan proses belajar-mengajar. Dalam melaksanakan proses belajar mengajar, aktivitas yang harus dilakukan guru diantaranya sebagai berikut:

1. Menyampaikan materi dan pelajaran dengan tepat dan jelas.
2. Melontarkan pertanyaan yang merangsang siswa untuk berpikir, mendidik dan mengenal sasaran.
3. Memberi kesempatan atau menciptakan kondisi yang dapat memunculkan pertanyaan dari siswa.

---

<sup>14</sup> Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 98-99

4. Memberikan variasi dalam pemberian materi dan kegiatan.
5. Memperhatikan reaksi atau tanggapan yang berkembang pada diri siswa baik verbal maupun non verbal.
6. Memberikan pujian atau penghargaan untuk jawaban-jawaban yang tepat bagi siswa dan sebaliknya mengarahkan jawaban yang kurang tepat.<sup>15</sup>

Adapun aktivitas guru yang diamati dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan informasi
2. Mengarahkan siswa untuk menyelesaikan masalah
3. Mengamati cara siswa untuk menyelesaikan masalah
4. Menjawab pertanyaan siswa
5. Mendengarkan penjelasan siswa
6. Mendorong siswa untuk bertanya/menjawab pertanyaan
7. Mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan
8. Perilaku yang tidak relevan

#### **E. Aktivitas Siswa**

Aktivitas siswa merupakan kegiatan yang dilakukan siswa selama mengikuti proses belajar mengajar. Dengan demikian dalam kegiatan belajar

---

<sup>15</sup> Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), h. 164

mengajar perlu diperhatikan bagaimana keterlibatan siswa dalam pengorganisasian dan pengetahuannya, apakah mereka aktif atau pasif. Untuk melihat terwujudnya cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa indikator.

Menurut Sriyono, indikator dari sudut siswa dapat dilihat dari:

1. Keinginan, keberanian, menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya.
2. Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.
3. Menampilkan berbagai usaha untuk keaktifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilan.
4. Kebebasan dan keleluasaan melakukan hal tersebut di atas tanpa tekanan guru atau pihak lain (kemandirian belajar).<sup>16</sup>

Melalui indikator tersebut dapat dilihat tingkah laku mana yang muncul dalam proses belajar mengajar berdasarkan apa yang dirancang oleh guru.

Pada penelitian ini, aktivitas siswa didefinisikan sebagai serangkaian kegiatan yang dilakukan siswa selama mengikuti proses belajar mengajar.

Adapun aktivitas siswa yang diamati adalah:

1. Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru/teman

---

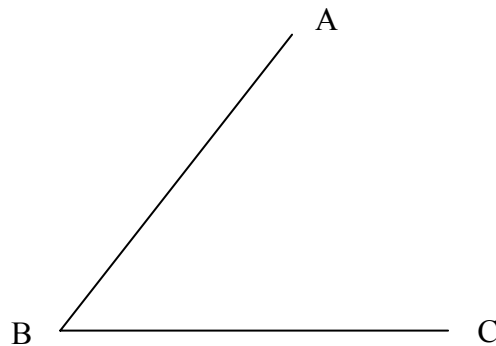
<sup>16</sup> Nurul Avivah, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dengan Metode Team Teaching Untuk Melatih Life Skill dan Meningkatkan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Segi Empat*, skripsi tidak dipublikasikan, (Surabaya: IAIN Sunan Ampel)

2. Membaca/memahami masalah kontekstual di LKS
3. Menyelesaikan masalah/menemukan cara dan jawaban masalah
4. Menulis yang relevan (mengerjakan kasus yang diberikan oleh guru)
5. Berdiskusi, bertanya, menyampaikan pendapat/ide kepada teman atau guru
6. Menarik kesimpulan suatu prosedur/konsep
7. Perilaku yang tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar (seperti: percakapan diluar materi pembelajaran, berjalan-jalan diluar kelompok, mengerjakan sesuatu diluar topik pembelajaran)

#### F. Materi Memindahkan Sudut dan Melukis Sudut

1. Melukis sudut sesuai dengan gambar yang diketahui.<sup>17</sup>

Diketahui  $\angle ABC$



**Gambar 2.1**  
**Contoh Sudut I**

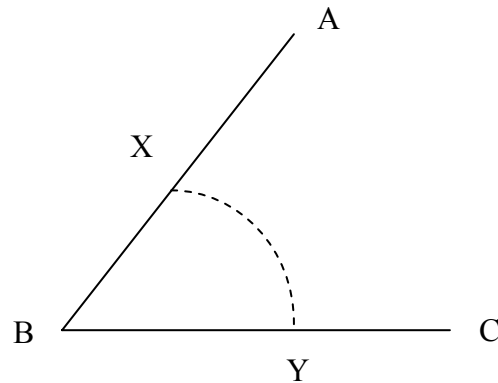
---

<sup>17</sup> M.Cholik Adinawan dan Sugijono, *Matematika untuk SMP Kelas VII*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 52



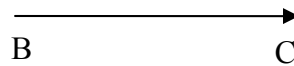
Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat busur lingkaran dengan menggunakan jangka pada  $\angle ABC$  yang diketahui kemudian diberi titik X dan Y.



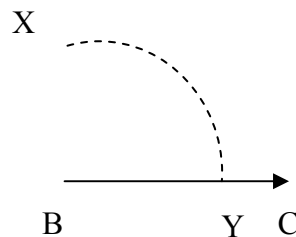
**Gambar 2.2**  
**L1 Melukis Kembali Sudut ABC**

- 2) Gambar suatu ruas garis bernama BC.



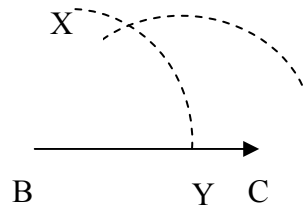
**Gambar 2.3**  
**L2 Melukis Kembali Sudut ABC**

- 3) Dengan menggunakan jangka buat busur lingkaran dengan titik pusat B dan jari-jari  $\overline{BY}$ .



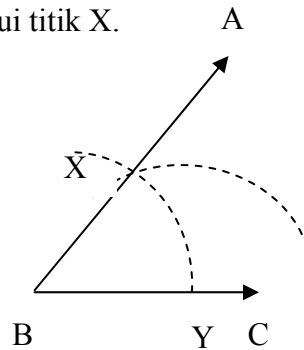
**Gambar 2.4**  
**L3 Melukis Kembali Sudut ABC**

- 4) Dengan menggunakan jangka buat busur lingkaran dengan titik pusat Y dan jari-jari  $\overline{YX}$ .



**Gambar 2.5**  
**L4 Melukis Kembali Sudut ABC**

- 5) Tarik garis  $\overline{AB}$  melalui titik X.

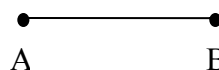


**Gambar 2.6**  
**L5 Melukis Kembali Sudut A**

- 6) Dengan demikian, terlukislah  $\angle ABC$  seperti pada gambar 2.6 yang besarnya sama dengan  $\angle ABC$  yang diketahui.
2. Melukis sudut  $90^\circ$

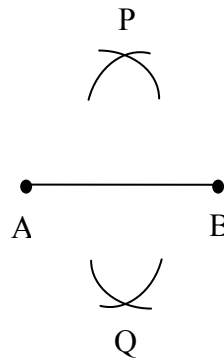
Langkah-langkah melukis sudut  $90^\circ$  adalah sebagai berikut:

- a. Buatlah ruas garis  $\overline{AB}$



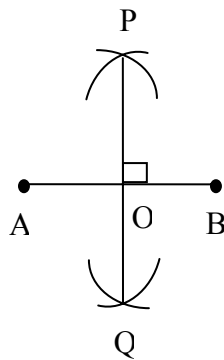
**Gambar 2.7**  
**L1 Melukis Sudut  $90^\circ$**

- b. Buatlah dua busur lingkaran di atas dan di bawah dengan pusat A dan jari-jari  $r$  sedemikian hingga kedua busur di atas ruas garis  $AB$  berpotongan di titik P dan kedua busur di titik Q.



**Gambar 2.8**  
**L2 Melukis Sudut  $90^\circ$**

- c. Buatlah garis yang menghubungkan titik P dan Q !  $\overline{PQ}$  tegak lurus dan memotong  $\overline{AB}$  di titik O. Dengan demikian ukuran  $\angle POB = 90^\circ$

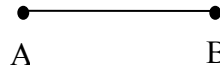


**Gambar 2.9**  
**L3 Melukis Sudut  $90^\circ$**

3. Melukis sudut  $60^\circ$ 

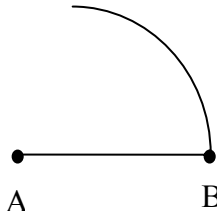
Langkah-langkah melukis sudut  $60^\circ$  adalah sebagai berikut:

- a. Buatlah ruas garis  $\overline{AB}$



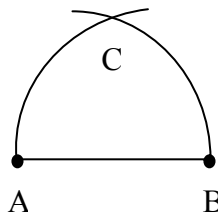
**Gambar 2.10**  
**L1 Melukis Sudut  $60^\circ$**

- b. Buatlah busur lingkaran dengan pusat A dan jari-jari AB.



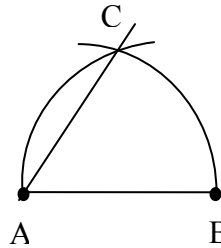
**Gambar 2.11**  
**L2 Melukis Sudut  $60^\circ$**

- c. Buatlah busur lingkaran dengan pusat B dan jari-jari AB. Kedua busur tersebut di titik C.



**Gambar 2.12**  
**L3 Melukis Sudut  $60^\circ$**

- d. Hubungkan titik A dan C.



**Gambar 2.13**  
**L4 Melukis Sudut  $60^\circ$**

Dengan langkah-langkah tersebut, terbentuklah  $\angle BAC = 60^\circ$ .

### G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua penggalan kata “*hypo*” yang berarti di bawah, dan “*thesa*” yang berarti kebenaran. Dengan demikian hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>18</sup>

Sesuai dengan pertanyaan penelitian tersebut diatas, maka penulis mengajukan hipotesis berikut “Hasil belajar siswa pada sub materi melukis sudut di kelas VII-A MTs. Al-Musthofa Canggung Mojokerto dengan menggunakan metode Suggestopedia lebih baik dari hasil belajar siswa pada sub materi melukis sudut di kelas VII-A MTs. Al-Musthofa Canggung Mojokerto dengan menggunakan pembelajaran konvensional”.

---

<sup>18</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 62