

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *SUGGESTOPEDIA* PADA SISWA SDN 26 TOLITOLI

Moh. Rudini

Universitas MadakoTolitoli

Korespondensi Penulis. Email : muhammadrudini87@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana penerapan strategi pembelajaran *Suggestopedia* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 26 Tolitoli. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas V SDN 26 Tolitoli melalui strategi pembelajaran *Suggestopedia*. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan . prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas V SDN 26 Tolitoli berjumlah 26 orang, dengan rincian 15 murid laki-laki dan 13 murid perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar murid sebesar 65,45 berada dalam kategori sedang pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 87,50 dalam kategori tinggi pada siklus II. Kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu penerapan Strategi pembelajaran *Suggestopedia* dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas V SDN 26 Tolitoli. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan hasil belajar IPAS murid kelas V SDN 26 Tolitoli melalui strategi pembelajaran *Suggestopedia* mengalami peningkatan.

Kata kunci: Hasil Belajar IPAS, Strategi Pembelajaran *Suggestopedia*.

Abstract

This study aims to see how the application of the Suggestopedia learning strategy improves the science learning outcomes of fifth grade students at SDN 26 Tolitoli. This study aims to improve the science learning outcomes of fifth grade students at SDN 26 Tolitoli through the Suggestopedia learning strategy. This type of research is Classroom Action Research (CAR), which consists of 2 cycles where each cycle is carried out in four meetings. research procedures include planning, implementation of action, observation and reflection. The subjects in this study were 26 grade V students at SDN 26 Tolitoli, with details of 15 male students and 13 female students. The results showed that in the first cycle the average value of student learning outcomes was 65.45 which was in the medium category in the first cycle, then increased to 87.50 in the high category in the second cycle. The conclusion from the results of this study is that the application of the Suggestopedia learning strategy in science learning can improve the learning outcomes of fifth grade students at SDN 26 Tolitoli. Based on the results of the above study, it can be concluded that the science learning outcomes of fifth grade students at SDN 26 Tolitoli through the Suggestopedia learning strategy have increased.

Keywords: Science Learning Outcomes, *Suggestopedia* Learning Strategies.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada kehidupan manusia, merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sangat mustahil manusia dapat hidup maju, berkembang sesuai dengan cita-cita, sejahtera, serta bahagia berdasarkan konsep hidupnya yang ideal. Pendidikan merupakan pembentukan kecakapan dasar, secara intelektual dan emosional pada alam serta sesama manusia (Bahru et al., n.d.). Guru merupakan komponen paling menentukan dalam sistem pendidikan secara keseluruhan, yang harus mendapat perhatian sentral, pertama dan utama. Figur yang satu ini akan senantiasa menjadi sorot yang strategis ketika berbicara masalah pendidikan, karena guru selalu terkait dengan komponen manapun dalam sistem pendidikan. Guru juga sangat menentukan keberhasilan siswa, terutama dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar. Guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap tercapainya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas (Rudini, 2003).

Guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pendidikan nasional bukanlah hal mudah. Guru dituntut mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif agar mencapai tujuan tersebut. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif diperlukan seperangkat perencanaan yang sesuai dengan proses pembelajaran yang diharapkan. Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kurikulum (Suggestopedia, 2014). Proses pembelajaran sebagai bentuk proses operasional pendidikan yang berlangsung di dalam kelas merupakan suatu proses yang cukup pelik, sebab mengajar tidak sekadar upaya perubahan tingkah laku tetapi juga merupakan bentuk upaya guru dalam merangsang siswa agar mau belajar. Implikasinya, tugas guru tidak hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai pembimbing dan pelatih. Guru juga harus menjadi motivator bagi siswa. Seseorang yang belajar selalu melibatkan kemampuan kognitif yang ada pada dirinya, dan juga kemampuan lain seperti : motivasi, kebiasaan belajar, penguasaan dan pengendalian diri, empati dan beberapa keterampilan sosial. Dalam kurun dekade terakhir, kemampuan lain itu menjadi perbincangan yang hangat di kalangan para ahli. Ternyata kecerdasan kognitif (IQ) yang dulunya menjadi tolok ukur utama dalam menilai kecerdasan seseorang tidak cukup untuk membuat manusia meraih prestasi yang tinggi. Sebab disamping IQ tersebut kemampuan yang disebutkan di atas ternyata mampu membuat orang lebih mampu menata diri dan meningkatkan hasil belajar.

Belajar banyak dipengaruhi oleh motivasi, baik dari dalam maupun dari luar diri seseorang. Oleh karena motivasi merupakan motor penggerak yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu termasuk belajar sehingga tujuan belajar tercapai, maka dalam belajar IPAS juga diperlukan motivasi yang tinggi agar siswa berpeluang besar memperoleh nilai IPAS yang tinggi. Tinggi rendahnya motivasi belajar siswa dapat terlihat dari keadaan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Berkaitan dengan kenyataan yang dikemukakan di atas, dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPAS dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor dari dalam (internal) maupun faktor dari luar (eksternal). Oleh karena itu, faktor penyebab kesulitan siswa khususnya yang mempengaruhi hasil belajar IPAS perlu diteliti secara sistematis, sehingga karakteristik siswa yang diduga mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar IPAS dapat ditelusuri secara lebih seksama. Dengan demikian sebagai langkah awal dianggap perlu dilakukan penelitian terhadap faktor yang diduga mempengaruhi hasil belajar IPAS. Beberapa faktor yang dimaksud antara lain motivasi dan minat belajar IPAS melalui penerapan strategi pembelajaran Suggestopedia berbasis *Autentik Assesment* (Penilaian Autentik). Metode suggestopedia merupakan metode pengajaran yang menggunakan teknik-teknik relaksasi dan konsentrasi untuk merangsang pembelajar agar menggunakan daya pikir

bawah sadarnya untuk menambah kemampuannya mengingat lebih materi-materi yang telah diajarkan (Bahru et al., n.d.) Pada awalnya Suggestopedia dikembangkan oleh ahli psikologi yang berasal dari negara Bulgaria bernama Georgi Lozanov (2005). Lozanov percaya bahwa otak manusia mampu untuk memproses materi atau pelajaran dengan baik dan cepat jika diberikan pada kondisi yang tepat seperti rilek dan tenang. Untuk mendapatkan kondisi yang rilek di dalam kelas kita bisa mendekorasi kelas sesuai dengan keinginan siswa (Pujasari et al., n.d.).

Strategi pembelajaran suggestopedia merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat memicu keberhasilan pembelajaran IPAS karena pada prinsipnya, strategi pembelajaran suggestopedia merupakan pembelajaran yang menyenangkan dengan cara memberikan sugesti lewat musik dan stimulus kata dalam pembelajaran untuk merangsang imajinasi siswa. Dalam hal ini, musik digunakan sebagai pencipta suasana sugestif, stimulus, dan sekaligus menjadi jembatan bagi siswa untuk membayangkan atau menciptakan gambaran dan kejadian berdasarkan tema musik dan stimulus (cerita) yang diberikan. Respon yang diharapkan muncul dari para siswa berupa kemampuan melihat gambaran kejadian melalui imajinasi lalu mengungkapkan kembali dengan menggunakan simbol-simbol verbal. Penilaian keberhasilan strategi pembelajaran Suggestopedia berdasarkan penilaian autentik (Autentic Assesment) yaitu murid mengerjakan LKPD dalam bentuk *DreamBook*. *Dreambook* ini didesain sesuai dengan minat dan karakteristik murid kelas V SD. Didalam *Dreambook* ini terdapat soal-soal uji kompetensi, uji sikap dan keterampilan yang berhubungan dengan kemampuan IPAS. Perbedaan dari LKPD pada umumnya terletak dari desain cover LKPD yang memberikan sugesti positif untuk terus belajar, kata-kata motivasi pembangun karakter (karakter building) serta gambar-gambar yang berhubungan dengan materi ajar. Dengan adanya *Dreambook* ini diharapkan murid mampu mengerjakan soal-soal uji kompetensi dengan perasaan nyaman, serta memiliki minat untuk belajar.

Hasil belajar

Hasil belajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Menurut Angkowo (2007:47) belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Perubahan persepsi dan pemahaman ini tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang diamati. Belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa. (lark dalam Angkowo, 2007:50) mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa di sekolah adalah 70% dipengaruhi oleh siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Berkaitan dengan factor. Menurut Gagne 1985 (dalam Anita W, dkk. 2007:1.3) bahwa belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Dari pengertian diatas belajar tersebut terdapat tiga atribut pokok (ciri utama) belajar, yaitu proses, perubahan perilaku, dan pengalaman. Untuk dapat melakukan evaluasi hasil belajar diadakan pengukuran terhadap hasil belajar. Pengukuran adalah kegiatan membandingkan sesuatu dengan alat ukurnya (Arikunto 1995:3 dalam Purwanto, 2008:34). Dalam pendidikan, pengukuran hasil belajar dilakukan dengan mengadakan testing untuk membandingkan kemampuan murid yang diukur dengan tes sebagai alat ukurnya.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku murid akibat belajar. Perubahan itu di upayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar tidaklah tunggal. Setiap proses belajar memengaruhi belajar perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri murid, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan.

Hakikat Strategi Pembelajaran Suggestopedia

Suggestopedia berasal dari kata *suggestology*, yaitu ilmu tentang pengaruh- pengaruh *nonrational* (nonconscious) pada manusia (Ricards dalam Musfiroh, 2011: 8). Strategi

pembelajaran ini dikembangkan oleh Georgi Lozanov, seorang ahli fisika dan psikoterapi dari Bulgaria. Oleh karena itu, suggestopedia juga dikenal dengan Lozanov atau Belajar dan Mengajar Sugestif-Akseleratif (*Suggestive-Accelerative Learning and Teaching*). Diyakini metode ini akan membantu pembelajar berkonsentrasi, dan tanpa disadari pembelajar tersebut akan menyimpan berbagai macam aturan kebahasaan dan sejumlah kosakata yang telah diajarkan (Iskandarwasid & Sunendar, 2009: 65). Selain itu, otak manusia mampu memproses sejumlah materi apabila diberikan pada kondisi yang tepat untuk belajar, di antaranya relaksasi dan pemberian kontrol dan otoritas pada guru.

Prinsip dasar strategi pembelajaran ini adalah menciptakan suasana “sugestif”. Contoh penerapan menciptakan suasana yaitu dengan cahaya yang lemah lembut, musik sayup-sayup, dekorasi-dekorasi ruangan yang ceria, tempat duduk yang menyenangkan dan teknik-teknik dramatis yang digunakan oleh guru dalam penyajian bahan pelajaran. Tujuan dari strategi ini adalah untuk membuat para siswa santai (tidak tegang) yang memungkinkan mereka membuka hati mereka secara sadar untuk belajar dengan nyaman dan tidak tertekan. Musik digunakan sebagai alat untuk membantu siswa relax dan menjadi panduan dalam penyajian materi. Menurut Nurhayati (2005: 3), bahwa strategi suggestopedia menyarankan pula kepada guru untuk selalu berupaya menghilangkan sugesti negatif atau rasa takut yang dapat menghambat proses belajar; misalnya perasaan tidak mampu, takut membuat kesalahan, resah akan hal yang baru atau tidak dikenal. Inti penekanan pengajaran bahwa belajar itu mudah dan menyenangkan. Dengan mendobrak rasa takut yang menghambat diri siswa, dihasilkan *hypermenesia* atau penguatan yang meningkat juga kemampuan komunikatif yang tidak terhambat.

Teknik dan Komponen Suggestopedia

Strategi pembelajaran suggestopedia merupakan salah satu cara yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran IPAS. Melalui strategi ini, siswa lebih menciptakan imajinasi dan menuangkan gagasannya dalam proses pembelajaran IPAS. Keunggulan strategi ini yaitu suasana yang tenang pada saat belajar melalui musik, pemberian sugesti untuk membentuk imajinasi siswa, dan dekorasi ruangan yang akan mengantarkan pikiran siswa seolah-olah berada pada objek nyata yang disugestikan. Teknik yang digunakan dalam suggestopedia adalah *memorization*. Akan tetapi, perlu ditegaskan bahwa memorisasi yang dimaksud bukanlah *vocabulary memorization* tetapi *memorization of grammar rules* (Richards dalam Musfiroh, 2011: 9). Jadi, siswa tidak diarahkan untuk menghafal kosa kata dan membiasakan ujaran, tetapi siswa diarahkan pada tindakan komunikasi. Komunikasi yang dimaksud yaitu lisan ataupun tulisan sebagai aktualisasi *memorization* yang diberikan (Suggestopedia, 2014). Berikut ini komponen teoritis penting strategi pembelajaran suggestopedia yaitu:

a. Ruang

Guru mengorganisir kelas yang tidak seperti biasanya. Para siswa didudukkan pada kursi yang ditata setengah lingkaran. Tanaman-tanaman hias diletakkan di sudut-sudut ruang kelas. Musik lembut diputar. Pengaturan ruang seperti ini akan merubah persepsi para siswa bahwa “belajar itu berat” menjadi “belajar itu menyenangkan”. Pencahayaan ruangan juga sangat mempengaruhi kondisi belajar murid, hal ini dikarenakan pencahayaan mempengaruhi tingkat penglihatan murid terhadap lingkungan sekitarnya, sehingga jika pencahayaan kurang bagus maka murid sulit untuk berkonsentrasi karena kurang fokus melihat objek belajar demikian juga sebaliknya, jika pencahayaan yang bagus murid dengan mudah melihat objek pembelajaran sehingga murid dapat berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.

b. Tata letak perangkat kelas

Untuk menjadikan ruang kelas yang menarik dan membuat murid betah dikelas salah satunya adalah memasang pajangan. Pajangan dapat berbentuk gambar, grafik, hasil karya murid yang mengandung pesan kependidikan. Kelas yang tanpa pajangan tampak kosong dan menimbulkan suasana yang seram dan menyedihkan. Tetapi kelas yang penuh dengan pajangan dekorasi belum tentu mengandung kualitas pesan pendidikan.

c. Music Instrument

Metode suggestopedia menggunakan musik/instrumen klasik dalam proses pembelajaran. Penggunaan musik/instrumen klasik didasarkan atas hasil penelitian yang menyebutkan bahwa otak akan berada dalam kondisi terbaik untuk belajar ketika dia dalam kondisi Alpha. Musik/instrumen klasik disebut-sebut sebagai musik yang dapat mengkondisikan otak pada kondisi Alpha.

d. Hipnoteaching

Dalam penggunaan metode hypnoteaching guru memiliki kedudukan sebagai hipnotis. Siswa memiliki kedudukan sebagai suyet (orang yang dihipnosis). Dalam praktiknya, guru tidak perlu menidurkan siswa. Guru hanya menggunakan bahasa persuasif dengan menerapkan langkah-langkah metode *hypnoteaching*.

e. Perangkat Pembelajaran

Materi ajar dalam bentuk *Mind Mapping*. Sehingga merangsang anak untuk belajar, dan menjauhkan sugesti *negative* buku ajar yang menjemukan, memberatkan dan tradisional. Dengan adanya konsep materi ajar yang lebih edukatif, konseptual, dan menarik dapat meningkatkan kualitas belajar murid

Sedangkan menurut (Prasetya & Safitri, n.d.) 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 Pseudo-passive, Pada unsur ini keadaan siswa betul-betul rileks, tapi tidak tidur sambil mendengar irama musik klasik.

Prinsip Penilaian Autentik Assessment (Penilaian Autentik)

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penilaian hasil belajar peserta didik antara lain:

1. Penilaian ditujukan untuk mengukur pencapaian kompetensi;
2. Penilaian menggunakan acuan kriteria yakni berdasarkan pencapaian
3. Kompetensi peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran;
4. Penilaian dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan;
5. Hasil penilaian ditindaklanjuti dengan program remedial bagi peserta didik yang pencapaian kompetensinya di bawah kriteria ketuntasan dan program pengayaan bagi peserta didik yang telah memenuhi kriteria ketuntasan;
6. Penilaian harus sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

Penilaian hasil belajar peserta didik harus memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Sahih (valid), yakni penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur;
2. Objektif, yakni penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai;
3. Adil, yakni penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik, dan tidak membedakan latar belakang sosial- ekonomi, budaya, agama, bahasa, suku bangsa, dan gender;
4. Terpadu, yakni penilaian merupakan komponen yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran;
5. Terbuka, yakni prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan;
6. Menyeluruh dan berkesinambungan, yakni penilaian mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik;
7. Sistematis, yakni penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah yang baku;
8. Menggunakan acuan kriteria, yakni penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan;
9. Akuntabel, yakni penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), PTK bertujuan untuk perbaikan dan peningkatan layanan profesional guru dalam mengenai kegiatan belajar mengajar. Model PTK yang dipilih bertujuan untuk mengungkapkan hasil penelitian sesuai dengan data dan fakta yang diperoleh di kelas adalah model PTK. Penelitian ini merupakan suatu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian yang dilaksanakan oleh penulis adalah PTK Kolaboratif. Trianto (2011: 38) mengemukakan bahwa PTK Kolaboratif melibatkan beberapa pihak, yaitu guru, kepala sekolah, dosen lptk, dan orang lain yang terlibat dalam satu tim untuk melakukan penelitian. Sehingga dalam pelaksanaan PTK kolaboratif dilakukan antara peneliti, guru, dan observer penelitian. Pelaksanaan penelitian ini dengan menggunakan proses pengkajian berdaur yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Suggestopedia, 2014) . Penelitian ini dilaksanakan di Kelas V SDN 26 Tolitoli. Dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang. Lokasi penelitian ini ditetapkan berdasarkan pertimbangan (1) masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPAS, (2) di sekolah ini belum ada yang melakukan penelitian tindakan kelas yang menggunakan strategi pembelajaran Suggestopedia disertai Assessment Autentic, (3) adanya dukungan dari Kepala Sekolah dan guru terhadap pelaksanaan penelitian ini, dan (4) merupakan sekolah yang mempunyai komponen strategi pembelajaran Suggestopedia.

Fokus penelitian ini, yaitu penerapan strategi pembelajaran suggestopedia disertai assessment autentic dan kualitas pembelajaran. Kedua fokus penelitian dioperasionalkan sebagai berikut :

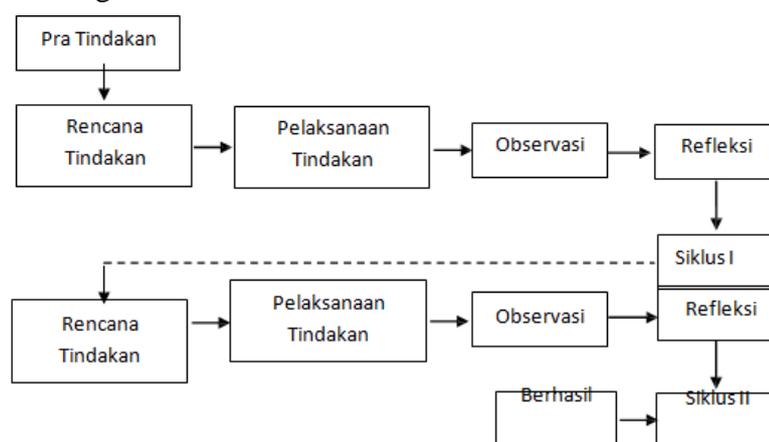
1. Penerapan strategi pembelajaran suggestopedia disertai assessment autentic merupakan kegiatan proses pembelajaran IPAS di Kelas V SDN 26 Tolitoli
2. Hasil Belajar IPAS merupakan nilai hasil tes setiap siklus dalam bentuk tes tertulis. Hasil belajar yang menjadi focus penelitian adalah:
 - a. Hasil belajar peserta didik. Hal ini dilihat dari hasil tes belajar IPAS

- b. Proses pembelajaran di dalam kelas. Hal ini dilihat melalui observasi dan catatan lapangan pada saat proses pembelajaran
- c. Respon peserta didik

Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus, setiap siklus 2 kali pertemuan yang merupakan rangkaian kegiatan yang saling berkaitan. Artinya pelaksanaan siklus II merupakan lanjutan dari siklus ke I. Mekanisme pelaksanaan tindakan mengikuti model kemmis dan teggart (1988). Pada tahap awal dimulai dengan pelaksanaan pra penelitian untuk memperoleh ide awal, selanjutnya dilaksanakan tahapan dan prosedur berikut:

- 1) Menyusun perencanaan tindakan
- 2) Pelaksanaan tindakan
- 3) Observasi, dan
- 4) Refleksi, model siklus yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Analisis Data

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang terjadi dari berbagai sumber yaitu hasil pengamatan, wawancara, catatan lapangan dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan pada tahap refleksi dari siklus penelitian (Moleong, 2001: 165). Mengacu dari pendapat tersebut, data dalam penelitian ini dianalisis secara kualitatif, meliputi 3 alur yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1992: 160) data yang diperoleh melalui perangkat pengumpulan data akan dianalisis dan selanjutnya direduksi secara sistematis. Data tereduksi ini akan disajikan secara terorganisir untuk dilakukan penarikan kesimpulan. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana, yaitu penilaian rata-rata hasil belajar dan penilaian ketuntasan secara klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kualitas pembelajaran dalam kelas menjadi faktor penentu terhadap keberhasilan belajar murid. Kualitas pembelajaran dinilai dari keterlibatan murid secara aktif dalam proses belajar, respon positif murid, dan hasil belajar yang dicapai. Penerapan strategi pembelajaran suggestopedia dapat meningkatkan motivasi belajar murid yang diharapkan memberi dampak positif terhadap hasil belajar. Strategi pembelajaran suggestopedia merupakan pembelajaran yang menyenangkan dengan cara memberikan sugesti. Penataan kelas yang lengkap, aneka tanaman, musik, dan pencahayaan akan memberi sugesti pada murid bahwa belajar itu menyenangkan. Ruang kelas juga dipenuhi dengan pajangan yang memuat pesan positif atau terkait materi pelajaran serta karya murid. Murid akan tersugesti untuk belajar serta menghargai karya sendiri atau karya teman. Strategi pembelajaran suggestopedia juga melibatkan *hipnoteaching*.

Guru bertindak sebagai hipnotis dan murid menjadi subjek (orang yang dihipnotis). Guru hanya menggunakan bahasa persuasif, tidak sampai menidurkan murid. Assesmen autentik digunakan dalam penilaian kemampuan murid. Penilaian tidak hanya berdasar pada kemampuan kognitif, tetapi juga meliputi aspek afektif dan psikomotorik. Dalam penelitian ini diterapkan strategi pembelajaran Suggestopedia disertai *Autentic Assessment* yang terdiri dari dua siklus dilaksanakan empat kali pertemuan setiap siklus. Penelitian ini membuahkan hasil yang signifikan yakni meningkatnya aktivitas dan hasil belajar hasil belajar kelas V SDN 26 Tolitoli. Hal ini juga didukung dengan penelitian yang relevan yang menemukan bahwa penggunaan strategi pembelajaran Suggestopedia dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pokok bahasan Alat Indera. Penulis juga menemukan bahwa dengan adanya pemberian sugesti positif kepada peserta didik ternyata mampu meningkatkan rasa percaya dirinya mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Sehingga peserta didik merasa dihargai. Tentulah lingkungan seperti inilah yang mendorong murid belajar secara menyenangkan.

Peningkatan hasil belajar siswa meningkat sebanyak 82% setelah dilaksanakan strategi pembelajaran Suggestopedia dalam proses pembelajaran IPAS mengalami peningkatan dari rata-rata siklus I 65,45% meningkat 87,50% di siklus II. Selain penelitian diatas, penelitian relevan juga dilakukan oleh Ahyar Rosyidi pada Tahun 2013 menemukan bahwa strategi Suggestopedia merupakan salah satu komponen dari *Quantum Learning* yaitu *Acceleratif Learning* (AL) yang kemudian di kembangkan oleh ahli Fisika Lasanov (1998) menemukan bahwa pemberian sugesti positif yang dilakukan secara berkelanjutan dapat meningkatkan kemampuan belajar dan menurunkan rasa malas hal ini dikarenakan siswa merasa belajar itu menyenangkan. Dari penelitian di atas, ditemukan peningkatan sebanyak 76,4% siswa mampu mengerjakan soal-soal yang diberikan dengan benar.

Dari beberapa penelitian relevan diatas penulis menyakini bahwa penggunaan strategi pembelajaran Suggestopedia dapat meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas V SDN 26 Tolitoli. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan dua kali tes setiap akhir siklus dari 28 jumlah murid pada siklus I memperoleh nilai maksimal 100 dari skor ideal 100, nilai minimum 50 dari nilai ideal 100, rentang nilai 50 sehingga secara klasikal memperoleh nilai rata-rata 68.9 dari skor ideal 100, dan banyak murid yang tidak tuntas adalah 33 orang dengan persentase 76.6% dan murid yang tuntas 10 orang dengan persentase 18.6%. Sedangkan pada siklus II dari 21 jumlah murid memperoleh nilai maksimal 100 dari nilai ideal 100, nilai minimum 65 dari nilai ideal 100, dari rentang nilai 26 sehingga secara klasikal pada siklus II meningkat memperoleh nilai rata-rata 86 dari nilai ideal 100, dan banyak murid yang tidak tuntas pada siklus II adalah 8 orang dengan persentase 23.25%, dan tuntas berjumlah 21 murid dengan persentase 81.3%. Artinya dari siklus I ke Siklus II terjadi peningkatan hasil belajar hasil siswaa kelas V SDN 26 Tolitoli setelah diterapkannya strategi pembelajaran *Suggestopedia*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran Suggestopedia disertai Assessment Autentic dapat meningkatkan hasil belajar IPAS murid kelas V SDN 26 Tolitoli. Hal tersebut dibuktikan pada siklus I nilai rata – rata kelas meningkat dari 65,45 kemudian pada siklus II nilai rata – rata murid meningkat menjadi 87,50 nilai tersebut sudah mencapai KKM dan telah mencapai kriteria keberhasilan dimana lebih dari 80% siswa memperoleh nilai ≥ 70 . Hasil pengamatan keaktifan, keberanian dan kerjasama siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Ini dibuktikan dengan keaktifan siswa dalam menyampaikan ataupun menanggapi pendapat

temannya dan jumlah siswa yang berani bertanya apabila dia belum paham mengalami peningkatan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Hendaknya pendidik mampu menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, dan guru juga dituntut untuk dapat menerapkan model pembelajaran dengan benar.
2. Hendaknya orang tua memperhatikan pendidikan anaknya dan memberikan motivasi untuk belajar agar dapat meningkatkan prestasi anaknya sehingga harap orang tua dan guru terhadap keberhasilan siswa dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas..* Jakarta: Bumi Aksara.
- Ali,M. 2020. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Sinar Baru.
- Anurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta.
- Anitah, Sri, W, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran di SD.* Jakarta: Universitas Terbu
- Bahru, M. S., Islam, A., & Iain, N. (n.d.). *Penguatan Self Confidence dalam Pembelajaran Matematika melalui Metode Suggestopedia.* 6(1), 1–14.
- Prasetya, D., & Safitri, K. (n.d.). *METODE SUGGESTOPEDIA SEBAGAI ALTERNATIF DALAM.*
- Pujasari, Y., Rahayu, W. W., & Indonesia, U. P. (n.d.). *PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI METODE “ SUGGESTOPEDIA ” TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI.* 81–89.
- Rudini, M. (2003). *Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis TIK Masa Pandemi Covid-19.* 08(20), 841–852.
- Suggestopedia, M. M. (2014). *Journal of Elementary Education.* 3(4), 14–20.
- Sagala (Novauli,M,F.2015), *Kompetensimerupakanpeleburan dari pengetahuan.* Universitas Syiah Kuala Jl. Tgk. Syeh Abdul Rauf No. 7, Darussalam Banda Aceh 23111, Volume 3, No. 1, Februari 2015.
- Sanjaya,(Ramaliya 2018), *Pengembangan Kompetensi Guru .Pascasarjana Universitas Sultan Zainal Abidin, Malaysia* Volume 9, No. 1, Juni 2018
- Sugiyono, (2015). *mengatasi perilaku menyimpang dikalangan remaja.* Sekolah Menengah Kejuruan 3 Pasundan Bandung.
- Moleong,(Kartini,2016).*pola asuh orang tua terhadap perkembangan komunikasi.* Tunanetra di slb-c karya bhakti kota bandung, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 *Tentang standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.*