

JURNAL MADAKO EDUCATION

LPPM Universitas Madako Tolitoli

E-ISSN: 2580-3522

Meningkatkan hasil belajar IPAS melalui strategi pembelajaran *suggestopedia* pada siswa SDN 26 tolitoli

Moh. Rudini*

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan, Universitas Madako, Tolitoli, Indonesia

*Coressponding Author:
muhammadrudini87@gmail.com

Manuscript received: 20 Januari 2023
Revision accepted: 30 Mei 2023

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 applying the *Suggestopedia* learning strategy improves the learning outcomes of fifth-grade students of SDN 26 Tolitoli. This study aims to improve the learning outcomes of fifth-grade students of SDN 26 Tolitoli through the *Suggestopedia* learning strategy. This type of research is Classroom Action Research (CAR), which consists of 2 cycles, each for four meetings. The research procedures include planning, implementation of actions, observation, and reflection. The subjects in this study were 26 fifth-grade students of SDN 26 Tolitoli, with details of 15 male students and 13 female students. The study results showed that the average value of student learning outcomes in cycle I was 65.45 in the medium category, then increased to 87.50 in the high category in cycle II. The results of this study conclude that applying the *Suggestopedia* learning strategy in science learning can improve the learning outcomes of fifth-grade students of SDN 26 Tolitoli. Based on the research results above, the learning outcomes of grade V students of SDN 26 Tolitoli using the *Suggestopedia* learning strategy have increased.

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

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan esensial dalam kehidupan manusia yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan, mustahil manusia dapat berkembang, mencapai kemajuan, kesejahteraan, dan kebahagiaan sesuai dengan cita-cita hidupnya. Pendidikan berfungsi membentuk kemampuan dasar intelektual dan emosional manusia dalam hubungannya dengan lingkungan dan sesama (Rustan & Bahru, 2018). Guru menjadi komponen paling vital dalam sistem pendidikan secara keseluruhan dan harus memperoleh perhatian utama. Posisi guru sangat strategis karena peranannya berkaitan erat dengan berbagai elemen pendidikan lainnya. Guru memiliki kontribusi besar terhadap keberhasilan peserta didik, khususnya dalam proses belajar mengajar, dan menjadi faktor kunci dalam pencapaian mutu pendidikan (Rudini & Saputra, 2022).

Mewujudkan proses pembelajaran yang mampu mencapai tujuan pendidikan nasional bukanlah hal yang mudah. Guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang efektif melalui perencanaan yang sesuai dengan proses yang diharapkan serta selaras dengan kurikulum (Suyadi, 2021). Pembelajaran di kelas merupakan proses kompleks, karena mengajar tidak hanya mengubah perilaku siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk aktif belajar. Oleh sebab itu, peran guru tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing, pelatih, dan motivator. Proses belajar melibatkan kemampuan kognitif peserta didik serta aspek lain seperti motivasi, kebiasaan belajar, pengendalian diri, empati, dan keterampilan sosial. Dalam beberapa dekade terakhir, aspek-aspek non-kognitif ini menjadi sorotan para ahli karena kecerdasan intelektual (IQ) saja tidak cukup untuk meraih prestasi tinggi. Kemampuan emosional dan sosial terbukti mampu meningkatkan pengaturan diri dan hasil belajar.

Motivasi memiliki pengaruh besar terhadap proses belajar, baik yang bersumber dari dalam diri maupun dari lingkungan. Motivasi berperan sebagai penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran IPAS, dapat tercapai. Tingkat motivasi siswa dapat diamati melalui keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung. Hasil belajar IPAS dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian guna mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan belajar siswa secara sistematis. Faktor-faktor tersebut meliputi motivasi dan minat belajar IPAS melalui penerapan strategi pembelajaran Suggestopedia berbasis Penilaian Autentik. Metode suggestopedia menggunakan teknik relaksasi dan konsentrasi untuk merangsang daya pikir siswa agar lebih optimal dalam belajar (Antari et al., 2023).

Metode suggestopedia didasarkan pada prinsip bahwa alam bawah sadar siswa dapat dirangsang untuk meningkatkan kemampuan mengingat materi Pelajaran. Metode ini pertama kali dikembangkan oleh psikolog asal Bulgaria (Alhamed & Al-Jaf, 2022), yang meyakini bahwa otak manusia mampu memproses informasi dengan cepat dan optimal jika individu berada dalam kondisi rileks dan tenang. Untuk menciptakan suasana tersebut di dalam kelas, lingkungan belajar dapat didesain atau didekorasi sesuai dengan preferensi siswa (Pujasari & Rahayu, 2018).

Strategi pembelajaran suggestopedia dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS karena menerapkan pendekatan yang menyenangkan melalui pemberian sugesti positif menggunakan musik dan stimulus verbal yang merangsang imajinasi siswa. Musik berfungsi menciptakan suasana sugestif sekaligus menjadi media untuk membantu siswa membayangkan suatu peristiwa atau konsep berdasarkan tema musik dan cerita yang disampaikan. Respon yang diharapkan dari siswa adalah kemampuan memvisualisasikan peristiwa melalui imajinasi kemudian mengungkapkannya kembali menggunakan simbol-simbol verbal (Pandini et al., 2019).

Evaluasi keberhasilan strategi suggestopedia dilakukan melalui penilaian autentik dengan menggunakan LKPD berbentuk DreamBook. DreamBook dirancang sesuai dengan minat dan karakteristik siswa kelas V SD serta berisi soal uji kompetensi, penilaian sikap, dan keterampilan terkait mata pelajaran IPAS. Perbedaan utama DreamBook dibanding LKPD konvensional terletak pada desain sampul yang memberikan sugesti positif, kata-kata motivasi pembentuk karakter, serta

gambar-gambar relevan dengan materi pelajaran. Melalui penggunaan DreamBook, diharapkan siswa dapat mengerjakan tugas dalam suasana yang nyaman sekaligus termotivasi untuk belajar (Agung, 2020).

Hasil belajar merupakan kemampuan atau kompetensi yang diperoleh peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran. Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu tampak dalam bentuk perilaku. Belajar adalah proses yang menghasilkan perubahan perilaku melalui pengalaman. Faktor yang memengaruhi hasil belajar terdiri atas faktor internal (motivasi, minat, kemampuan kognitif) dan faktor eksternal (lingkungan, strategi pembelajaran). Untuk mengetahui hasil belajar secara objektif diperlukan pengukuran melalui tes yang sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan. Sugestopedia adalah strategi pembelajaran yang dikembangkan oleh Georgi Lozanov yang berlandaskan teori sugesti positif untuk mengoptimalkan kemampuan belajar siswa, terutama melalui kondisi rileks dan menyenangkan. Strategi ini menciptakan suasana belajar yang bebas dari tekanan dengan bantuan musik klasik, pencahayaan lembut, dekorasi ruang kelas yang menarik, serta bahasa sugestif dari guru. Tujuan utama strategi ini adalah menumbuhkan motivasi, meningkatkan daya ingat, dan menghilangkan hambatan psikologis siswa dalam belajar (Labib, 2022).

Tujuan Penelitian ini untuk melihat bagaimana penerapan strategi pembelajaran Sugestopedia dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 26 Tolitoli.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang bertujuan memperbaiki kualitas proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bersifat kolaboratif, melibatkan peneliti, guru kelas, dan observer. Kolaborasi ini penting untuk memastikan validitas data dan efektivitas pelaksanaan tindakan.

Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN 26 Tolitoli yang berjumlah 26 siswa. Pemilihan lokasi didasarkan pada beberapa pertimbangan: (1) masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan memahami materi IPAS, (2) belum pernah diterapkan strategi pembelajaran Sugestopedia berbasis asesmen autentik, (3) adanya dukungan dari pihak sekolah, serta (4) ketersediaan sarana yang mendukung penerapan strategi tersebut.

Fokus Penelitian

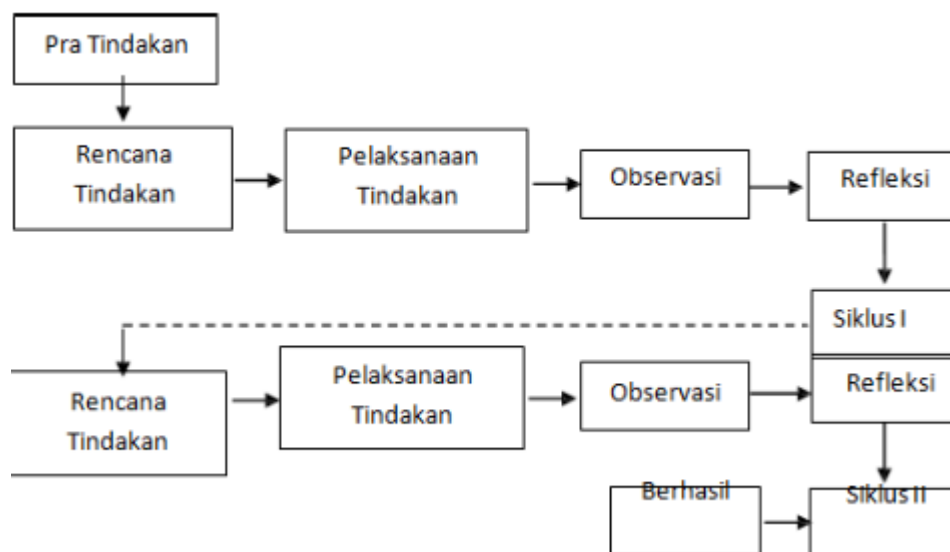
Penelitian ini berfokus pada:

1. Penerapan strategi pembelajaran Sugestopedia disertai asesmen autentik dalam pembelajaran IPAS.
2. Peningkatan hasil belajar IPAS, diukur melalui tes tertulis pada setiap siklus.
3. Respon peserta didik terhadap proses pembelajaran.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus mengikuti empat tahapan utama:

1. Perencanaan (Planning)
2. Pelaksanaan Tindakan (Acting)
3. Observasi (Observing)
4. Refleksi (Reflecting), Hasil refleksi pada siklus I menjadi dasar perbaikan pada siklus II:



Gambar 1. Model Siklus Penelitian

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan observasi, catatan lapangan, dan respon siswa. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata hasil belajar dan ketuntasan klasikal menggunakan statistik deskriptif sederhana. Indikator keberhasilan ditetapkan berdasarkan peningkatan nilai hasil belajar dan ketercapaian ketuntasan minimal 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. Asesmen 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

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

REFERENCES

- Agung, N. (2020). Peningkatan kemampuan debat bahasa arab mahasiswa melalui metode *suggestopedia*. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 2(1), 19–29. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v2i1.288>
- Alhamed, M., & Al-Jaf, A. I. H. M. (2022). Impact of the Modern-day *Suggestopedia* Approach in Pedagogy and Learning the English Language Skills: Writing and Speaking as a Sample in Wasit School of Excellence in 2022. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 5(4). <https://doi.org/10.32996/ijllt.2022.5.4.21>
- Antari, P. L., Widiana, I. W., & Wibawa, I. M. C. (2023). Modul Elektronik Berbasis Project Based Learning Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 266–275. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.60236>
- Labib, A. (2022). Peningkatan pembelajaran mahasiswa menggunakan metode *suggestopedia* dalam pembelajaran bahasa arab. *Istifkar: Media Transformasi Pendidikan*, 2(2), 129–146. <https://doi.org/10.62509/ji.v2i2.63>
- Pandini, I., Unaenah, E., & Muttaqijn, I. (2019). Pengaruh model pembelajaran *suggestopedia* terhadap keterampilan berpikir induktif ipa kelas iv sdn karang tengah 12 kota tangerang. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(1).

<https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i1.2570>

- Pujasari, Y., & Rahayu, W. W. (2018). Penggunaan multimedia interaktif melalui metode “suggestopedia” terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa inggris. *PEDAGOGIA*, 16(1), 80. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i1.10900>
- Rudini, M., & Saputra, A. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis TIK Masa Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 841–852. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.841-852.2022>
- Rustan, E., & Bahru, M. S. (2018). Penguatan Self Confidence dalam Pembelajaran Matematika melalui Metode Suggestopedia. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(1), 1–14. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i1.282>
- Suyadi, S. (2021). Suggestopedia Method Effect On Reading Descriptive Text at A Senior High School. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 21(2). <https://doi.org/10.33087/jiubj.v21i2.1483>