

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Pendekatan Metode Ceramah

Metode ceramah adalah metode yang paling populer dan banyak dilakukan oleh guru, selain mudah penyajian juga tidak banyak memerlukan media (Sumantri, 2000:136). Hal ini menunjukkan adanya kecenderungan menganggap bahwa metode ceramah itu mudah dalam penggunaannya dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Karena dianggap metode yang populer dan banyak dilakukan oleh guru, maka kecenderungan untuk menganggap metode tersebut mudah diterapkan di kelas semakin bertambah juga.

Fakta bahwa metode ceramah itu sangat dipengaruhi oleh pribadi guru yang bersangkutan tidak bisa disingkirkan begitu saja. Seorang guru harus memiliki keterampilan yang cukup untuk menggunakan metode ceramah dalam proses belajar di kelas. Hal senada diungkapkan oleh Dimiyati dkk (1999:28) bahwa metode ceramah itu sangat dipengaruhi oleh personalitas guru yaitu suara, gaya bahasa, sikap, prosedur, kelancaran, kemudahan bahasa, keteraturan guru dalam memberikan penjelasan yang tidak dapat dimiliki secara mudah oleh setiap guru.

Sumantri (2000:136) mendefinisikan metode ceramah sebagai penyajian pelajaran oleh guru dengan cara memberikan penjelasan secara lisan kepada peserta didik. Sedangkan Surakhmad (1980:98) mengartikan metode ceramah sebagai sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan secara lisan oleh seorang terhadap sekelompok pendengar. Alat utama perhubungan dengan kelompok pendengar adalah bahasa lisan.

Sementara itu Dimiyati (1991:29) mengungkapkan bahwa metode ceramah adalah sebuah bentuk interaksi belajar mengajar yang dilakukan melalui penjelasan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap sekelompok peserta didik. Sekanjutnya, metode ceramah adalah suatu cara penyajian bahan ajar atau cara mengajar melalui penjelasan atau penuturan secara lisan oleh guru kepada peserta didik (Rahardjo, 2002: 52).

Menurut Usman (2002), metode ceramah adalah teknik penyampaian pesan pengajaran yang sudah lazim disampaikan oleh para guru di sekolah. Ceramah diartikan sebagai suatu cara penyampaian bahan secara lisan oleh guru bilamana diperlukan.

Syah (2000), metode ceramah dapat dikatakan sebagai satu-satunya metode yang paling ekonomis untuk menyampaikan informasi dan paling efektif dalam mengatasi kelangkaan literatur atau rujukan yang sesuai dengan jangkauan daya beli dan paham siswa.

Mufarokah (2009:86), metode ceramah adalah penyajian bahan ajar yang dilakukan oleh guru dengan cara penuturan atau penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa. Selama ini, metode tersebut paling banyak dipakai oleh guru-guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena guru tidak perlu banyak mengeluarkan pikiran, tenaga, dan biaya.

Metode ceramah tidak bisa kita pandang jelek atau bagus. Karena hal tersebut dapat dikatakan apabila kita telah melihat pertimbangan dari segi *audiens*, bahan ajar, waktu dan lain-lain. Metode ceramah dapat dikatan metode yang jelek apabila tidak sesuai dengan prinsip-prinsip metodenya. Artinya, dalam

menggunakan metode ceramah, seorang guru tidak dapat menyesuainya dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan metodenya. Dan, metode tersebut dapat dipandang baik apabila telah memenuhi prinsip-prinsip metode ceramah, dan guru dapat menyesuainya dengan tujuan pembelajaran (Nuha, 2012: 225).

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia yang dimaksud metode ceramah adalah cara belajar mengajar yang menekankan pada pemberitaan satu arah dari pengajar kepada pelajar (pengajar aktif, pelajar pasif).

Menurut beberapa ahli metode ceramah memiliki beberapa kekurangan. Menurut Sanjaya (2006: 148) metode ceramah mempunyai kekurangan sebagai berikut:

1. Materi yang dikuasai siswa dari hasil ceramah akan terbatas pada yang dikuasai guru
2. Ceramah yang tidak disertai peragaan dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme
3. Guru yang kurang memiliki kemampuan bertutur yang baik, ceramah sering dianggap sebagai metode yang membosankan;
4. Melalui ceramah, sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum.

Sedangkan menurut Hisyam (2008: 93) mengemukakan kekurangan metode ceramah sebagai berikut.

1. Membosankan;
2. Siswa tidak aktif;
3. Informasi hanya satu arah;
4. Kurang melekat pada ingatan siswa;
5. Kurang terkendali, baik waktu maupun materi;
6. Monoton;
7. Tidak mengembangkan kreativitas siswa;
8. Menjadikan siswa hanya sebagai objek didik;
9. Tidak merangsang siswa untuk membaca.

Selain kekurangan dari metode ini maka terdapat kelebihan juga, menurut Sanjaya (2006: 148) beberapa kelebihan metode ceramah diantaranya:

1. ceramah merupakan metode yang murah dan mudah, murah maksudnya ceramah tidak memerlukan peralatan yang lengkap, sedangkan mudah karena ceramah hanya mengandalkan suara guru dan tidak memerlukan persiapan yang rumit;
2. ceramah dapat menyajikan materi pelajaran yang luas, artinya materi pelajaran yang banyak dapat dijelaskan pokok-pokoknya saja oleh guru;
3. ceramah dapat memberikan pokok-pokok materi yang perlu ditonjolkan, artinya guru dapat mengatur pokok-pokok materi yang perlu ditekankan sesuai kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai;
4. melalui ceramah guru dapat mengontrol keadaan kelas, karena kelas merupakan tanggung jawab guru yang ceramah;
5. organisasi kelas dengan menggunakan ceramah dapat diatur menjadi lebih sederhana.

B. Pendekatan *Quantum Learning*

Dalam proses pembelajaran masih banyak guru menggunakan pembelajaran konvensional dimana siswa banyak duduk, mendengarkan dan menerima informasi. Cara penerimaan informasi akan kurang efektif karena tidak adanya proses penguatan daya ingat, walaupun ada proses penguatan yang berupa pembuatan catatan dalam bentuk catatan yang monoton. Hal ini akan membuat suasana pembelajaran yang monoton dan tidak menimbulkan minat belajar bagi siswa.

Penggunaan metode pembelajaran yang sesuai sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Dengan metode pembelajaran yang sesuai siswa dapat mencapai prestasi belajar yang tinggi dan dapat mengembangkan potensi yang tersimpan di dalam diri siswa. Metode quantum learning adalah metode yang sangat tepat untuk pencapaian hasil belajar yang diinginkan dan untuk

pengembangan potensi siswa. Dalam *metode quantum learning* diuraikan mengenai cara-cara baru yang memudahkan proses pembelajaran. Proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh emosi di dalam dirinya. Secara garis besar, ada tiga aspek yang menjadi dasar teoritis *quantum learning*, yaitu *suggestology* (sugestopedia), teori otak triune, teori otak kiri dan kanan dan *multiple intelligences*.

a. Suggestologi (Sugesti)

DePorter dan Hernacki (2013 : 14) menyebutkan bahwa *Quantum Learning* berakar dari upaya Dr. Georgi Lozanov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksprimen dengan apa yang disebutnya "*Suggestology*" atau "*Suggestopedia*". Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar.

Tertulis dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas. 2005: 1097) kata "Sugesti" bermakna pendapat yang dikemukakan (untuk dipertimbangkan); anjuran; saran, atau pengaruh yang dapat menggerakkan hati orang ; dorongan. Dalam bahasa Inggris kata "*Sugesti*" yaitu "*Suggest*" berarti "memberi kesan". (Tim Nurul Ilmu, 2013: 238), adapun yang dimaksud "kesan" dalam bahasa Indonesia adalah bekas (kaki dsb); jejak; yang terasa (terpikir) sesudah melihat (mendengar) sesuatu. (Depdiknas. 2005: 559). Kekuatan sugesti ini telah mengilhami Lozanov sebagai seorang pendidik sekaligus psikiater, ia mempergunakannya untuk penenangan pasien psikiatri. Dia merasa telah menemukan cara untuk melangkah masuk ke dalam sesuatu jauh di lubuk jiwa yang lebih dalam daripada kesadaran rasional. Lozanov merasa bahwa metode ini

juga dapat diterapkan pada pendidikan. Dengan disponsori pemerintahan Bulgaria, dia mulai melakukan penelitian mengenai pengaruh musik dan sugesti positif pada pembelajaran, dengan menggunakan bahasa asing sebagai materi subjek. Dia mendapati bahwa kombinasi musik, sugesti, dan permainan kanak-kanak memungkinkan pelajar untuk belajar jauh lebih cepat dan jauh lebih efektif. Lozanov telah mengenalkan suatu terobosan baru dalam belajar sehingga belajar dapat diselenggarakan secara lebih cepat, lebih efektif, menyenangkan dan menyenangkan.

Istilah lain *suggestology* adalah “pemercepatan belajar” (*accelerated learning*), Pemercepatan belajar didefinisikan sebagai “memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal, dan dibarengi kegembiraan (Deporter dan Hernacki, 2013: 14). Jadi, *quantum learning* merupakan metode yang mengedepankan unsur-unsur kebebasan, santai menyenangkan dan menggairahkan, serta indikator dalam pembelajaran quantum adalah siswa, sedangkan peranan guru adalah bertindak sebagai fasilitator dan moderator yang mengarahkan apa yang menjadi keinginan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu dalam pembelajaran quantum bisa menggunakan media audio (musik) yang lembut supaya mengurangi sedikit beban yang akan siswa hadapi saat belajar.

Cara inilah yang paling mudah untuk memasukkan informasi ke dalam otak untuk kembali mengambil informasi dari dalam otak. Sedangkan peta pikiran merupakan teknik yang paling baik dalam membantu proses berpikir otak secara teratur karena menggunakan teknik grafis yang berasal dari pemikiran manusia

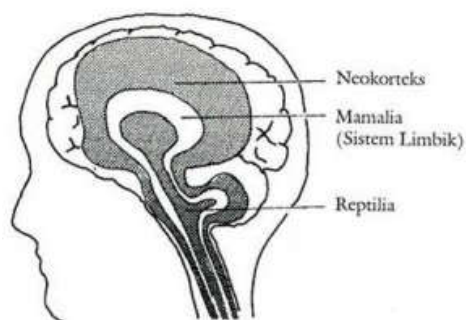
yang bermanfaat untuk menyediakan kunci secara universal sehingga membuka potensi otak.

b. Teori Otak Triune

Di dalam *Quantum Learning* sangat akrab dengan istilah “*teori otak triune*”, yaitu konsep tiga otak dalam satu kepala (*triune brain*) yang dicetuskan Dr. Paul Maclean. Teori ini menjelaskan bahwa otak manusia terbagi atas tiga bagian dasar, yaitu otak *reptilian*, otak mamalia (sistem *limbik*) dan *Neokorteks* (otak berpikir). (DePorter dan Hernacki 2013 :27).

GAMBAR 1

Otak *Reptilian*, Otak Mamalia (Sistem *Limbik*) dan *Neokorteks* (Otak Berpikir).



DePorter dan Hernacki 2013 :27

Masing-masing otak ini mempunyai tanggung jawab dan fungsi yang berbeda, Otak *reptile* adalah bagian otak paling sederhana (dinamakan demikian karena reptile pun memilikinya). Otak *reptile* ini bermula dari batang otak yang terletak di dasar otak dan terhubung dengan tulang belakang. Otak ini berfungsi sebagai pusat kendali, sistem syaraf otonomi, dan untuk mengatur fungsi utama tubuh seperti denyut jantung dan pernapasan. Menurut DePorter dan Hernacki (2013 : 28-29), di sekeliling otak reptil ini terdapat *sistem limbik* yang sangat

kompleks dan luas, atau otak *mamalia*. Dalam istilah evolusioner, sistem ini sangat canggih dan merupakan bagian yang juga dimiliki semua mamalia. Sistem limbik ini terletak di bagian tengah dari otak Anda. Fungsinya bersifat emosional dan kognitif; yaitu ia menyimpan perasaan Anda, pengalaman Anda yang menyenangkan, memori Anda, dan kemampuan belajar Anda. Selain itu, sistem ini juga mengendalikan bioritme Anda, seperti pola tidur, lapar, haus, tekanan darah, detak jantung, gairah seksual, temperatur dan kimia tubuh, metabolisme, dan sistem kekebalan. Otak *neokorteks* berperan dalam berpikir intelektual, penalaran, perilaku waras, bahasa, dan kecerdasan yang lebih tinggi. Lapisan luar otak manusia yang bernama *neokorteks (cerebral cortex)* hanya dimiliki oleh manusia, sehingga membuat manusia mampu berhitung, belajar aljabar, mengoperasikan computer, mempelajari bahasa Inggris, memahami rumus-rumus fisika, melakukan perhitungan yang rumit sekalipun.

Kemampuan otak berpikir (*neokorteks*) yang dimiliki, merupakan salah satu anugerah yang diberikan Allah kepada manusia, sehingga menjadikan manusia mampu membedakan kebaikan dengan kejahatan atau kedurhakaan dengan ketakwaan. sehingga manusia mampu memilih jalan yang menghantarkannya pada kebaikan dan kebahagiaan atau jalan yang menjuruskannya pada kebinasaan. Sebagaimana Allah menjelaskan dalam QS. Asy-Syams ayat 7-10 berikut ini:

وَنَفْسٍ وَّ مَا سَوَّبَهَا (7) فَأَلْهَمَهَا فُجُورَهَا وَ تَقْوَاهَا (8) قَدْ أَفْلَحَ مَنْ زَكَّاهَا (9) وَقَدْ
خَابَ مَنْ دَسَّاهَا (10)

Artinya:

“7. Dan jiwa serta penyempurnaannya (ciptaannya), 8. Maka Allah mengilhamkan kepada jiwa itu (jalan) kefasikan dan ketakwaannya. 9. Sesungguhnya beruntunglah orang yang mensucikan jiwa itu, 10. Dan Sesungguhnya merugilah orang yang mengotorinya”.

Sesungguhnya terdapat upaya dari manusia untuk menyucikan, mengembangkan dan meninggikan diri agar manusia terangkat dalam keutamaan. Upaya ini, tentu saja membutuhkan fungsi otak *neokorteks*. Sangat dibutuhkan olah pikir yang sehat untuk menjalani proses mencapai keutamaan.

c. Teori Otak Kiri dan Otak Kanan

Sebagaimana dikemukakan Deporter dan Hernacki (2013: 38), bahwa otak kanan bersifat acak, tidak teratur, intuitif dan holistik. Cara berpikirnya sesuai dengan cara-cara untuk mengetahui hal-hal yang bersifat nonverbal, seperti perasaan dan emosi, kesadaran yang berkenaan dengan perasaan (merasakan kehadiran suatu benda atau orang), kesadaran spasial, pengenalan bentuk dan pola, musik, seni, kepekaan warna, kreativitas dan visualisasi. Kedua belahan otak ini sangat penting artinya. Mereka yang memanfaatkan kedua belahan otak ini secara seimbang akan sangat terbantu dalam menjaga keseimbangan hidup mereka.

d. Teori Kecerdasan Ganda

Beragamnya jenis kecerdasan yang dimiliki oleh setiap manusia, memungkinkan manusia memiliki kemampuan yang bisa dijadikan potensi untuk dikembangkan, walaupun tidak mungkin semua jenis kecerdasan tersebut menonjol pada diri setiap orang. Dalam agama Islam diterangkan bahwa setiap orang memiliki bakat,

kemampuan, keterampilan, dan kecenderungannya sendiri. Sebagaimana firman Allah SWT QS. Al Isra' ayat 84 yang berbunyi :

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ فَرُبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا.

Artinya:

Katakanlah: "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.

Tujuan akhir proses belajar adalah menargetkan tumbuhnya “emosi positif, kekuatan otak, keberhasilan, dan kehormatan diri”, keempat unsur ini saling berkaitan. Dari kehormatan diri akan terdorong emosi positif yang mengembangkan kekuatan otak, dan menghasilkan keberhasilan, lalu kembali kepada penciptaan kehormatan diri. Sebagaimana Allah telah menganugerahi manusia dengan kemampuan yang dengannya manusia dapat menguasai semesta yang telah diperuntukkan Allah bagi manusia. Allah melarang manusia menghinakan diri kepada semesta ini. Dia telah memberikan keamanan kepada manusia dalam menghadapi semesta, karena manusia diberi kekuasaan untuk menundukkan alam semesta demi kemaslahatan umat manusia.

C. Prinsip-Prinsip *Quantum Learning*

a. Prinsip Kekuatan Apa Manfaat Bagiku (AMBAK)

Dalam *Quantum Learning* terdapat istilah AMBAK yang merupakan akronim dari *Apa Manfaatnya Bagiku*. Dalam kaitannya dengan belajar, AMBAK menjadi Apa Manfaatnya (belajar) Bagiku. Dalam konsepnya, sebelum kita berkeinginan belajar sesuatu, sebaiknya dicari tahu manfaat yang berkaitan dengan kegiatan belajar tersebut. Mengapa harus mencari manfaat dan bagaimana cara mencari

manfaat tersebut? Masalah manfaat belajar sangat ditekankan dalam konsep pendidikan Islam. Rasulullah SAW mengingatkan kepada para pengikutnya agar tidak mempelajari ilmu yang tidak bermanfaat dan tidak menggunakannya dalam hal-hal yang berbahaya: “Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi mereka. Ya Allah, ajarkanlah kepadaku apa yang bermanfaat kepadaku, dan jadikanlah bermanfaat apa yang telah Engkau ajarkan kepadaku.

Kegiatan belajar adalah kegiatan yang melibatkan banyak hal yang berkaitan dengan potensi diri, diantaranya adalah otak yang mempunyai lima fungsi utama, yaitu menerima, menyimpan, menganalisis, menghasilkan output, dan mengendalikan. Kelima kategori ini saling memperkuat, terutama pada saat seseorang melakukan kegiatan belajar. (Tony dan Barry Buzan 2004, hlm. 43-45). Untuk mengefektifkan kelima kegiatan belajar itu sangat diperlukan persiapan yang prima. Salah satu persiapan tersebut adalah merancang pada proses belajar aktif. Membuat simulasi konsep belajar aktif dapat dilakukan dengan gambaran kegiatan, seperti belajar apa saja dari setiap situasi, menggunakan apa yang di pelajari untuk kepentingan diri, yang dikenal dengan istilah AMBAK, mengupayakan agar segalanya terlaksana, bersandar pada kehidupan. Sebaliknya konsep belajar pasif terdiri dari “tidak dapat melihat adanya potensi belajar, mengabaikan kesempatan untuk berkembang dari suatu pengalaman belajar, membiarkan segalanya terjadi, menarik diri dari kehidupan.”

Alasan lain tentang perlunya AMBAK ditegaskan oleh DePorter dan Hernacki (2013: 49) yaitu mengajak siswa mengetahui manfaat apa yang dapat ia ambil dari sesuatu yang ia kerjakan. Dia menegaskan bahwa segala sesuatu yang

akan dilaksanakan atau kerjakan harus menjanjikan manfaat bagi pelaku. Dalam pandangan DePorter, menciptakan AMBAK sama halnya menciptakan minat dalam apa yang sedang dipelajari dan menjadi motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan. Dalam hal ini Jari Eric-Nurmi mengatakan bahwa ada dua jenis motivasi, yaitu motivasi internal (*internal motive*) dan motivasi eksternal (*external motive*). Motivasi internal merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang dan motivasi eksternal merupakan dorongan yang muncul lantaran pengaruh dari luar. Biasanya, motivasi internal lebih kuat dan awet dalam membangkitkan semangat seseorang untuk habis-habisan melakukan sesuatu yang baik dan bermanfaat.

Untuk mendapatkan AMBAK, seseorang perlu memperbanyak pertanyaan kepada diri sendiri, lalu menjawab pertanyaan tersebut secara detail dan spesifik pula. Setiap jawaban yang muncul dari setiap orang sangatlah berbeda, meskipun nada pertanyannya sama. Ini menjadi keunikan dari AMBAK. Oleh sebab itu AMBAK menjadi khas pada setiap individu. Menemukan AMBAK yang dapat memotivasi dapat dilakukan melalui kegiatan bertanya, misalnya mempertanyakan: Apa manfaat belajar matematika? Apa relevansinya belajar matematika di zaman Internet? Apakah dengan belajar matematika hidup akan sukses? Bagaimana supaya proses belajar matematika dapat dijalankan dengan mudah? Oleh karena itu Bertrand Russel mengingatkan tentang pentingnya mempertanyakan.

b. Prinsip Menata Pentas

Pentas yang dimaksud dalam *Quantum Learning* adalah segala sesuatu yang berada di sekitar belajar atau lingkungan belajar. Kemampuan atau keterampilan baru akan berkembang jika diberikan lingkungan model yang sesuai. (dalam Deporter dkk. 2013: 11). Oleh karenanya lingkungan memberi kesempatan yang sangat luas pada setiap orang belajar darinya.

Selanjutnya Kurt Lewin dalam *topological theory* (teori topologi), menjelaskan bahwa dalam proses belajar, perubahan-perubahan terjadi melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam teori fenomenologi (*phenomenological theory*), Snygg dan Combs berpandangan bahwa seseorang berada dalam status keseimbangan yang dinamis (*dynamic equilibrium*), bahwa perilakunya ditentukan oleh lingkungan sebagaimana dipahaminya dan yang membuat dia bereaksi. (dalam Sirozi, 2001: 48). Untuk mewujudkan kegiatan dan pembelajaran yang efektif dan berkualitas, menurut Deporter dkk. (2013 : 5) sangat diperlukan dua unsur utama, yaitu unsur konteks (*context*) dan isi (*content*), konteks adalah latar untuk pengalaman belajar yang meliputi keakraban lingkungan, suasana, landasan, dan rancangan belajar, yaitu kegiatan belajar itu sendiri.

Dalam *Quantum Learning* lingkungan adalah cara menata ruang kelas, pencahayaan, warna, pengaturan meja dan kursi, tanaman, musik dan semua hal yang mendukung proses belajar. Suasana kelas mencakup bahasa yang dipilih, cara menjalin rasa simpati dengan siswa, dan sikap terhadap sekolah serta belajar. Suasana yang penuh kegembiraan dan membawa kegembiraan pula dalam belajar. Oleh karenanya sangat dibutuhkan landasan dan rancangan yang jelas agar

suasana kelas berlangsung kondusif. Landasan tersebut adalah berupa kerangka kerja, yaitu tujuan, keyakinan, kesepakatan, kebijakan, prosedur, dan aturan bersama yang memberi guru dan siswa sebuah pedoman untuk bekerja dalam komunitas belajar. Sedangkan rancangan adalah penciptaan terarah dari unsur-unsur penting yang bisa menumbuhkan minat siswa, mendalami makna, dan memperbaiki poses tukar menukar informasi. (Deporter dkk. 2013 : 14-15). Suasana kelas yang kondusif memungkinkan siswa bisa bekerja lebih keras, mengerti lebih banyak dan terlihat lebih aktif di kelas, karena mereka merasa diterima, disukai, dan dihormati oleh guru dan kawan-kawannya. Ketika suasana kelas hangat dan mendukung, siswa akan lebih berani mengekspresikan pikirannya dalam tugas dan diskusi, tanpa takut berbuat salah, sehingga mereka bisa menjadi manusia yang *risk-taker* (berani mencoba hal yang baru). Suasana kelas yang nyaman dan gembira membuat proses pembelajaran menjadi begitu efektif, karena rasa nyaman dan gembira merupakan cerminan emosi yang positif.

Dari aspek penataan, lingkungan belajar bisa dibagi menjadi dua, yaitu lingkungan mikro dan lingkungan makro. Lingkungan mikro adalah tempat siswa melakukan proses belajar (bekerja dan berkreasi). *Quantum Learning* menekankan penataan cahaya, musik dan desain ruang, karena semua itu dinilai mempengaruhi siswa dalam menerima, menyerap, dan mengolah informasi. Ini tampaknya yang menjadi kekuatan orisinalitas *Quantum Learning*. Akan tetapi, dalam kaitannya dengan pengajaran umumnya di ruang-ruang pendidikan di Indonesia, lebih baik memfokuskan perhatian kepada penataan lingkungan formal dan terstruktur seperti: meja, kursi, tempat khusus, dan tempat belajar yang teratur, karena

fasilitas yang belum memadai. Target penataannya adalah menciptakan suasana yang menimbulkan kenyamanan dan rasa santai. Keadaan santai akan mendorong siswa untuk dapat berkonsentrasi dengan sangat baik dan mampu belajar dengan sangat mudah. Sebaliknya keadaan tegang hanya akan menghambat aliran darah dan proses otak bekerja serta akhirnya konsentrasi siswa menjadi buyar.

Lingkungan makro adalah lingkungan yang lebih luas. Siswa diminta untuk menciptakan ruang belajar di masyarakat. Mereka diminta untuk memperluas lingkup pengaruh dan kekuatan pribadi, berinteraksi sosial ke lingkungan masyarakat yang diminatinya. Setiap siswa diminta berhubungan secara aktif dan mendapat rangsangan baru dalam lingkungan masyarakat, agar mereka mendapat pengalaman membangun gudang penyimpanan pengetahuan pribadi. Selain berinteraksi dengan masyarakat juga berarti mengambil peluang-peluang yang akan datang, dan menciptakan peluang jika tidak ada, dengan catatan tetap terlibat aktif di dalam tiap proses interaksi tersebut (untuk belajar lebih banyak mengenai sesuatu). Pada akhirnya, interaksi ini diperlukan untuk mengenalkan siswa kepada kesiapan diri dalam melakukan perubahan. Mereka tidak boleh terbenam dengan situasi status *quo* yang diciptakan di dalam lingkungan mikro. Mereka diminta untuk melebarkan lingkungan belajar ke arah sesuatu yang baru. Pengalaman mendapatkan sesuatu yang baru akan memperluas “zona aman, nyaman dan merasa dihargai” bagi siswa.

Lingkungan dalam *Quantum Learning* adalah segala sesuatu yang memacu belajar dan meningkatkan daya ingat siswa. DePorter dan Hernacki (2013: 67) menjelaskan untuk menciptakan lingkungan yang optimal baik secara fisik

maupun mental dapat menggunakan alat bantu seperti musik, pencahayaan yang tepat, temperatur udara yang baik, menggunakan pengingat visual seperti menempel foto saat-saat sukses, dan berinteraksi dengan lingkungan itu sendiri. Semakin tinggi frekwensi berinteraksi dengan lingkungan, semakin mahir seseorang mengatasi situasi-situasi yang menantang, dan semakin mudah pula ia mempelajari informasi baru.

Suasana belajar yang baik dan tepat bagi setiap orang untuk berkonsentrasi dengan mudah tidaklah sama. Beberapa orang membutuhkan lingkungan yang sangat formal dan terstruktur. Mereka yang seperti ini di dalam belajar memerlukan meja, kursi, tempat khusus dan tempat kerja yang teratur untuk dapat berkonsentrasi. Tetapi sebagian orang justru sangat menyukai suasana belajar yang tidak terstruktur. Mereka bisa saja belajar di dapur, di kursi malas atau beberapa tempat yang mereka sukai, sehingga terkesan tidak rapi dan berantakan. Lingkungan kelas sangat mempengaruhi kemampuan siswa untuk berfokus dan menyerap informasi. Pemasangan poster ikon (symbol) akan menampilkan isi pelajaran secara visual. Menurut Deporter dkk. (213: 67), sebuah gambar lebih berarti daripada seribu kata. Poster afirmasi yang misalnya berisi pesan “Aku mampu mempelajarinya” dapat menguatkan dialog internal siswa, sehingga menguatkan keyakinan tentang belajar dan tentang isi atau materi yang diajarkan.

c. Prinsip Memupuk Sikap Juara

Mari kita amati proses belajar pada anak usia 1 tahun. Pada tahun pertama usianya seorang anak yang normal dan sehat ia akan belajar berjalan. Ini adalah suatu proses yang rumit, baik secara fisik maupun mental. Ia terus mendemonstrasikan

kemampuannya berjalan, walaupun harus berulang-ulang jatuh dan tersandung. Proses ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah belajar untuk tidak mengenal konsep kegagalan. Konsep ini bisa ia dapatkan dari orangtua yang telah meyakinkannya bahwa si anak bisa dan mampu untuk melakukannya jika terus berusaha. Setiap kali ia berhasil melakukannya maka diakhiri dengan kegembiraan dan tepukan. Sesungguhnya tindakan ini telah memotivasi anak untuk bisa lebih berhasil dan lebih baik lagi.

Berusaha memahami dan membangun sikap bahwa kegagalan adalah keberhasilan yang tertunda dan bukan suatu kegagalan, ini adalah suatu cara yang bisa dilakukan untuk memupuk sikap juara. Seseorang perlu memilih reaksi perbincangan diri untuk menciptakan motivasi yang kuat, mengatasi rintangan dengan membekali diri dengan pesan-pesan yang positif, dan mengendalikan kerangka pikiran dengan mengendalikan ekspresi tubuh dan wajah. (DePorter dan Hernacki 2013: 89). Dalam kaitannya dengan pendidikan, ini berarti siswa perlu diajak memahami bahwa kegagalan itu sebenarnya hanyalah memberikan informasi yang dibutuhkan untuk suatu kesuksesan. Kegagalan pada hakekatnya tidak ada, yang ada hanya hasil dan umpan balik. Semuanya akan dapat bermanfaat, jika kita mau tahu cara menemukan hikmahnya.

Pentingnya sikap positif terhadap kegagalan banyak ditekankan dalam pendidikan Islam. Dalam firman Allah swt. dijelaskan: “Bersabarlah dan tiadalah kesabaran itu melainkan dengan pertolongan Allah” (QS. an-Nahl, ayat: 127). Hal yang sama juga ditegaskan Allah dalam al-Quran surat Yusuf ayat 18: “Maka kesabaran yang baik itulah (kesabaranku). Dan Allah saja yang dimohonkan

pertolongan-Nya terhadap apa yang kamu ceritakan”. Dalam surat Luqman ayat 17 juga ditegaskan: “Dan bersabarlah atas apa yang menimpamu”.

Dalam *Quantum Learning* tidak ada kata “gagal” atau “kegagalan” terutama dalam belajar. Karena belajar adalah proses kehidupan yang membawa seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham atau dari berperilaku buruk menjadi berperilaku baik. Belajar adalah proses umpan balik yang membutuhkan waktu dan kesabaran. Konsep tentang memupuk sikap juara ini sangat perlu ditanamkan sejak awal pada diri siswa.

d. Prinsip Menemukan Gaya Belajar

Dalam *Quantum Learning* dikenal istilah VAK yang merupakan akronim dari Visual, Auditorial dan Kinestetik. VAK tersebut telah menjadi modalitas belajar bagi setiap orang. Ketiga modalitas belajar inilah yang akan mempengaruhi gaya belajar setiap orang dan menciptakan suatu gaya belajar sendiri. (DePorter dan Hernacki 2013: 115). Belajar secara *Visual* adalah belajar dengan cara melihat. Cara yang paling disukai dalam merangkai sesuatu adalah mengikuti ilustrasi dan membaca instruksi. Mereka yang memiliki tipe belajar secara visual ini, memiliki ciri-ciri tertentu antara lain adalah: suka mencoret-coret ketika berbicara di telepon, berbicara dengan cepat, dan lebih suka melihat peta daripada mendengar penjelasan. Sebagian siswa bisa belajar dengan sangat baik hanya dengan melihat orang lain melakukannya. Biasanya mereka menyukai penyajian informasi yang runtut, dan mereka lebih suka menuliskan apa yang disampaikan guru. Selama proses pembelajaran pelajar visual biasanya diam dan jarang terganggu oleh kebisingan.

Belajar secara *Auditorial* adalah belajar dengan cara mendengar. Cara yang paling disukai ketika merangkai sesuatu adalah dengan meminta orang lain mengatakan caranya pada dirinya. Mereka yang bergaya belajar seperti ini, cenderung suka bicara sendiri, lebih menyukai ceramah atau seminar daripada membaca buku, dan lebih suka berbicara daripada menulis. Siswa *auditori* umumnya mereka lebih mengandalkan kemampuan untuk mendengar dan mengingat. Selama proses pembelajaran berlangsung mereka cenderung banyak bicara dan mudah teralihkannya oleh suara atau kebisingan.

Sedangkan cara belajar dengan modalitas *Kinestetik* adalah belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Mereka yang bergaya belajar seperti ini, memiliki kecenderungan bicara lebih lambat, banyak menggerakkan anggota tubuh ketika berbicara, dan mereka sulit sekali untuk duduk diam dalam waktu yang lama. Siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik, condong ingin terlibat langsung dalam kegiatan. Umumnya mereka yang bergaya belajar kinestetik memiliki sifat impulsif, *semau gue* dan kurang sabaran. Selama proses pembelajaran, mereka terkadang terlihat gelisah bila tidak bisa leluasa bergerak dan mengerjakan sesuatu. Cara belajarnya terkesan sembarangan dan tidak teratur. Mengenali dan menemukan cara yang memungkinkan bagi seseorang dengan gaya kinestetik tersebut akan dapat membantunya menyerap informasi dengan mudah, mengatur dan mengolah informasi tersebut.

Umumnya setiap siswa memiliki dua jenis cara belajar. Ini berarti ada siswa yang hanya memiliki satu jenis cara belajar. Sebagaimana Grinder menyatakan bahwa dari setiap 30 siswa, 22 di antaranya rata-rata dapat belajar

secara efektif selama gurunya menghadirkan kegiatan belajar yang berkombinasi antara visual, auditori dan kinestetik. Namun hanya 8 siswa yang menyukai salah satu bentuk pengajaran tersebut. (dalam Silberman 2004, hlm. 22). Kasus tersebut menyebabkan 8 siswa tersebut harus bekerja keras untuk memahami pelajaran, kecuali jika guru menyajikan pelajaran sesuai dengan cara yang mereka sukai. Guna memenuhi kebutuhan ini, pengajaran harus bersifat *multisensori* dan penuh dengan variasi.

DePorter dan Hernacki (2013: 117) menyatakan, dengan mengetahui karakteristik *visual*, *auditorial*, dan *kinestetik* akan sangat membantu pelajar dalam mencurahkan diri pada modalitas belajar terbaiknya. Jika gaya belajar yang dimiliki seseorang tidak sesuai dengan gaya belajar di sekolah, akan berakibat pada menurunnya minat belajar pada diri seseorang. Bukan hal yang mustahil bila dikatakan bahwa salah satu penyebab meningkatnya angka putus sekolah adalah karena gaya belajar yang diinginkan tidak dapat diterapkan di sekolah.

Memang sangat sulit bagi seorang guru untuk melayani setiap gaya belajar individual. Akan tetapi merancang kurikulum sekolah yang dapat memungkinkan setiap pelajar diuji menemukan gaya belajar sendiri-sendiri atau yang melatih para guru untuk mengetahui gaya belajar mereka bukanlah suatu hal yang mustahil. Jika ini bisa dilakukan, setiap gaya belajar siswa semestinya dapat dilayani di sekolah. Setelah diketahui modalitas belajar dan gaya belajar masing-masing siswa, selayaknya guru dapat melayani para siswanya sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing.

Melalui prinsip-prinsip dasar *Quantum Learning* kita diajak mengganti paradigma, terutama tentang pandangan kita terhadap anak dan pendidikan. Cara pandang seseorang terhadap realitas memang harus berubah. Selanjutnya, ia perlu menentukan visi baru ke arah masa depan. Inilah yang disebut dengan proses kreatif. Ia mengalir melalui tahapan, yaitu mendefinisikan masalah, tujuan dan tantangan; mencerna fakta-fakta dan mengolah dalam pikiran (inkubasi); memunculkan gagasan baru (iluminasi); memastikan bahwa alternative solusi benar-benar menjawab persoalan (verifikasi); dan mengambil langkah-langkah konkret (aplikasi). Melalui tahapan tersebut orang akan menemukan gagasan-gagasan yang berani dan bermakna untuk kehidupan di masa depan.

Dalam kaitan ini pula, *Quantum Learning* memiliki konsep tentang menata pentas, yaitu lingkungan belajar yang tepat. Penataan lingkungan ditujukan kepada upaya membangun dan mempertahankan sikap positif. Sikap positif juga terbangun dari kesadarannya akan manfaat yang sangat berarti dari apa yang ia pelajari dan ini perlu dukungan yang kuat dari guru atau pendidik untuk terus membangun dan memupuk sikap juara, agar siswa tidak menjadi orang yang gampang putus asa dan pesimis. Di samping modalitas belajar yang memang telah dimiliki masing-masing orang sejak hari pertama ia dilahirkan. Sikap positif seperti inilah merupakan asset penting untuk belajar. Dengan kekuatan *Quantum* siswa dikondisikan ke dalam lingkungan belajar yang optimal, baik secara fisik maupun mental. Dengan mengatur lingkungan belajar sedemikian rupa, siswa diharapkan mendapatkan langkah pertama yang efektif untuk mengatur pengalaman belajar.

Beberapa prinsip dasar *Quantum Learning* sangat selaras dengan apa yang terdapat dalam Al-Qur'an sebagai sumber edukatif. Sebagaimana diungkapkan oleh An-Nahlawi (1995, hlm. 29) bahwa Al-Qur'an telah memberikan kepuasan penalaran yang sesuai dengan kesederhanaan dan fitrah manusia, tanpa unsur paksaan dan di sisi lain disertai dengan pengutamaan afeksi dan emosi manusiawi. Pada hakekatnya, masing-masing prinsip yang tersebut di atas tidak bisa berdiri sendiri dan diterapkan secara sendiri pula, di karenakan masing-masing prinsip terkait dengan prinsip lainnya, dan sifatnya akan saling membantu dan menyempurnakan. Efektivitas *Quantum Learning* hanya bisa dirasakan jika prinsip-prinsip tersebut di terapkan secara terpadu dalam proses belajar. Prinsip-prinsip tersebut pada dasarnya berfungsi untuk mengubah paradigma seseorang agar memiliki semangat, motivasi, dan cara baru dalam belajar. Modal dasar tersebut ditindaklanjuti dengan teknik penerapan metode belajar ala *Quantum Learning*, agar kegiatan belajar menjadi suatu kegiatan yang paling menyenangkan.

D. Karakteristik Quantum Learning

Ada beberapa karakteristik quantum learning yang harus dipahami, agar pembelajaran dapat berjalan dengan benar. Adapun karakteristiknya adalah sebagai berikut (DePorter dan Hernacki, 2013: 117):

1. Setiap orang adalah pendidik dan sekaligus peserta didik, sehingga bisa saling berfungsi sebagai fasilitator.

2. Belajar akan sangat efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, lingkungan dan suasana yang tidak terlalu formal, penataan tempat duduk, penataan sinar atau cahaya yang baik sehingga peserta merasa nyaman.
3. Setiap orang mempunyai gaya belajar, bekerja yang unik dan berbeda yang merupakan bawaan alamiah sehingga tidak perlu merubahnya. Dengan demikian perasaan nyaman dan positif akan terbentuk dalam menerima informasi atau materi yang diberikan fasilitator.
4. Modul pembelajaran tidak harus rumit tapi harus dapat disajikan dalam bentuk sederhana dan lebih banyak sesuatu yang nyata atau aplikasi langsung.
5. Dalam menyerap dan mengolah informasi otak menguraikan dalam bentuk simbol atau asosiatip sehingga materi akan lebih mudah dicerna bila lebih banyak disajikan dalam bentuk gambar, diagram, flow, atau simbol.
6. Kunci menuju kesuksesan model quantum learning adalah latar belakang musik klasik atau instrumental yang telah terbukti memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran. Musik klasikal dapat meningkatkan kemampuan mengingat, mengurangi stress, meredakan ketegangan, meningkatkan energi dan memberikan daya ingat.
7. Penggunaan warna dalam model quantum learning dapat meningkatkan daya tangkap dan ingat sebanyak 78%.
8. Metode peran, dimana peserta lebih aktif dalam membahas materi.
9. Sistem penilaian dalam pembelajaran adalah 50% penilaian diri sendiri, 30% penilaian teman dan 20 % penilaian trainer atau atasan.
10. Umpan balik yang positif akan mampu memotivasi peserta untuk berprestasi.

E. Perencanaan Pembelajaran *Quantum Learning*

Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus bisa menjembatani jurang antara dunia pendidik dan peserta didik secara cepat dan alami. Maka dari itu ada beberapa tahap yang harus diperhatikan, sebagai berikut: (Sukardi, 2011: 68-70).

a. Tumbuhkan

Tumbuhkan minat belajar siswa dengan memuaskan rasa ingin tahu dalam bentuk: Apakah Manfaatnya Bagiku (AMBAK) jika aku mengikuti topik pelajaran ini dengan guruku?. Tumbuhkan suasana yang menyenangkan di hati siswa, dalam suasana relaks, tumbuhkan interaksi dengan siswa, masuklah ke alam pikiran mereka dan bawalah alam pikiran mereka ke alam pikiran anda, yakinkan siswa mengapa harus mempelajari ini dan itu, belajar adalah suatu kebutuhan siswa, bukan suatu keharusan. Tumbuhkan niat yang kuat pada diri anda bahwa anda akan menjadi guru dan pendidik yang hebat.

b. Alami

Unsur ini mendorong hasrat alami otak untuk “menjelajah”. Cara apa yang terbaik agar siswa memahami informasi? Kegiatan apa yang dapat diberikan agar pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki siswa bertambah.

c. Namai

Setelah siswa melalui pengalaman belajar pada topik tertentu, ajak mereka untuk menulis di kertas, menamai apa saja yang telah mereka peroleh, apakah itu informasi, rumus, pemikiran, tempat dan sebagainya, ajak mereka untuk menempelkan nama-nama tersebut di dinding kelas dan dinding kamar tidurnya.

d. Demonstrasikan

Melalui pengalaman belajar siswa mengerti dan mengetahui bahwa dia memiliki kemampuan (kompetensi) dan informasi (nama) yang cukup, sudah saatnya dia mendemonstrasikan dihadapan guru, teman, maupun saudara-saudaranya.

e. Ulangi

Pengulangan memperkuat koneksi saraf dan menumbuhkan rasa “aku tahu bahwa aku tahu ini!”.

f. Rayakan

Perayaan adalah ekspresi kelompok atau seseorang yang telah berhasil mengerjakan sesuatu tugas atau kewajiban dengan baik. Jadi, jika siswa sudah mengerjakan tugas dan kewajibannya dengan baik, layak untuk dirayakan lewat : Bertepuk tangan, bernyanyi bersama-sama, atau secara bersama-sama mengucapkan: “Aku Berhasil!”.

F. Langkah-langkah *Quantum Learning* dalam Pembelajaran

Setiap siswa diminta berhubungan secara aktif dan mendapat rangsangan baru dalam lingkungan masyarakat, agar mereka mendapat pengalaman membangun gudang penyimpanan pengetahuan pribadi. Selain itu, berintraksi dengan masyarakat juga berarti mengambil peluang-peluang yang akan datang, dan menciptakan peluang jika tidak ada, dengan catatan terlibat aktif di dalam tiap proses interaksi tersebut (untuk belajar lebih banyak mengenai sesuatu). Pada

akhirnya, interaksi ini diperlukan untuk mengenalkan siswa kepada kesiapan diri dalam melakukan perubahan.

Adapun langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran melalui konsep *Quantum Learning* dengan cara :

a. Kekuatan AMBAK (Apa Manfaat Bagiku)

AMBAK (Apa Manfaat Bagiku) adalah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara mamfaat dan akibat-akibat suatu keputusan. Motivasi sangat diperlukan dalam belajar karena dengan adanya motivasi maka diinginkan untuk belajar akan selalu ada. Pada langkah ini siswa akan diberi motivasi oleh guru dengan member penjelasan tentang mamfaat apa saja setelah mempelajari suatu materi. (De Potter dan Hernacki 2000: 49).

b. Penataan lingkungan belajar

Dalam proses belajar diperlukan penataan lingkungan yang dapat membuat siswa merasa betah dalam belajarnya,dengan penataan lingkungan belajar yang tepat juga dapat mencegah kebosanan diri siswa.(De Potter dan Hernacki 2000: 65).

c. Memupuk sikap juara

Memupuk sikap juara perlu dilakukan untuk lebih memacu dalam belajar siswa,seorang guru hendaknya jangan segan-segan untuk memberikan pujian pada siswa yang telah berhasil dalam belajarnya,tetapi jangan pula mencemooh siswa yang belum mampu menguasai materi.Dengan memupuk sikap juara ini siswa akan lebih dihargai.(De Porter dan Hernacki 2000: 89).

d. Bebaskan gaya belajarnya

Ada berbagai macam gaya belajar yang dipunyai oleh siswa, gaya belajar tersebut yaitu: visual, auditoral, dan kinestetik. Dalam *Quantum Learning* guru hendaknya memberikan kebebasan dalam belajar pada siswanya dan janganlah terpaku pada satu gaya belajar saja. (De Porter dan Hernacki 2000:109)

e. Membiasakan mencatat

Belajar akan benar-benar dipahami sebagai aktivitas kreasi ketika sang siswa tidak hanya bisa menerima, melainkan bisa menggunakan kembali apa yang didapatkan menggunakan bahasa hidup dengan cara dan ungkapan sesuai gaya belajar siswa itu sendiri. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan simbol-simbol atau gambar yang mudah dimengerti oleh siswa itu sendiri, simbol-simbol tersebut dapat berupa tulisan. (De Porter dan Hernacki 2000:145)

f. Membiasakan membaca

Salah satu aktivitas yang cukup penting adalah membaca. Karena dengan membaca akan menambah perbendaharaan kata, pemahaman, menambah wawasan dan gaya ingat akan bertambah. Seorang guru hendaknya membiasakan siswa untuk membaca, baik buku pelajaran maupun buku-buku yang lain. (De Porter dan Hernacki 2000:245)

g. Jadikan anak lebih kreatif

Siswa yang kreatif adalah siswa yang ingin tahu, suka mencoba dan senang bermain. Dengan adanya sikap kreatif yang baik siswa akan mampu

menghasilkan ide-ide yang segar dalam beajarnya. (De Porter dan Hernacki 2000:291).

h. Melatih kekuatan memori anak

Kekuatan memori sangat diperlukan dalam belajar anak, sehingga anak perlu dilatih untuk mendapatkan kekuatan memori yang baik. (De Porter dan Hernacki 2000:340).

Pembelajaran *Quantum Learning* lebih mengutamakan keaktifan peran serta siswa dalam berinteraksi dengan situasi belajarnya melalui panca inderanya baik melalui penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman dan pengecapan, sehingga hasil penelitian *Quantum Learning* terletak pada modus berbuat yaitu katakan dan lakukan, dimana proses pembelajaran *Quantum Learning* mengutamakan keaktifan siswa, siswa mencoba mempraktekkan media melalui kelima inderanya dan kemudian melaporkannya dalam laporan praktikum dan dapat mencapai daya ingat 90%. Semakin banyak indera yang terlibat dalam interaksi belajar, maka materi pelajaran akan semakin bermakna. Selain itu dalam proses pembelajaran perlu diperdengarkan musik untuk mencegah kebosanan dalam belajarnya. Pemilihan jenis musik pun harus diperhatikan, agar jangan musik yang diperdengarkan malah mengganggu konsentrasi belajar siswa. (Saryono, 2007).

G. Penerapan *Quantum Learning* dalam Pembelajaran

De Porter dan Hernacki (2002: 84) mengemukakan bahwa : *Quantum Learning* merupakan metodologi yang sangat luar biasa, dimana penerapan

metode belajar dalam *Quantum Learning* mampu memberikan rangsangan kepada siswa dalam penerimaan pembelajaran, sehingga dalam proses belajar mengajar dalam kelas tidak lagi terkesan membosankan, menjenuhkan, dan menyebalkan.

Hal ini disebabkan penerapan *Quantum Learning* tidak hanya sekedar memicu para siswa untuk memahami materi pelajaran yang memberikan kesan yang lain, yaitu bagaimana proses belajar itu dapat menyenangkan, memberikan rangsangan psikologi, sugestioligi dan melibatkan unsur-unsur lain yang semula dianggap tahu di dalam proses belajar di kelas yaitu, penggunaan musik serta tantangan fisik.

Sebagaimana dijelaskan Septiawan (2008), dalam *Quantum Learning* para siswa dikenali tentang “kekuatan pikiran” yang tak terbatas. Ditegaskan bahwa otak manusia mempunyai potensi yang sama dengan yang dimiliki oleh Albert Einstein. Selain itu, dipaparkan tentang bukti fisik dan ilmiah yang mencerminkan bagaimana proses otak itu bekerja. Melalui hasil penelitian *Global Learning*, dikenalkan bahwa proses belajar itu mirip bekerjanya otak seorang anak 6-7 tahun yang seperti spons menyerap berbagai fakta, sifat-sifat fisik, dan kerumitan bahasa yang kacau dengan “cara yang menyenangkan dan bebas stres”. Bagaimana faktor-faktor umpan balik dan rangsangan dari lingkungan telah menciptakan kondisi yang sempurna untuk belajar apa saja. Hal ini menegaskan bahwa kegagalan, dalam belajar, bukan merupakan rintangan. Keyakinan untuk terus berusaha merupakan alat pendamping dan pendorong bagi keberhasilan dalam proses belajar. Setiap keberhasilan perlu di akhiri dengan “kegembiraan dan tepukan”.

Berdasarkan penjelasan mengenai apa dan bagaimana unsur-unsur dan struktur otak manusia bekerja, dibuat model pembelajaran yang dapat mendorong peningkatan kecerdasan linguistik, matematika, visual/spasial, kinestetik/perasa, musikal, interpersonal, dan intuisi. Bagaimana mengembangkan fungsi motor sensorik (melalui kontak langsung dengan lingkungan), sistem emosional-kognitif (melalui bermain, meniru, dan pembacaan cerita), dan kecerdasan yang lebih tinggi (melalui perawatan yang benar dan pengondisian emosional yang sehat).

Bagaiman cara memanfaatkan cara berfikir dua belahan otak “kiri dan kanan”. Proses berpikir otak kiri (yang bersifat logis, sekuensial, linear, dan rasional), misalnya, dikenakan dengan proses pembelajaran melalui tugas-tugas teratur yang bersifat ekspresi verbal, menulis, membaca, asosiasi auditorial, menempatkan detil dan fakta, fonetik, serta simbolisme. Proses berpikir otak kanan (yang bersifat acak, tidak teratur, intuitif, dan holistik), dikenakan dengan proses pembelajaran yang terkait dengan pengetahuan nonverbal (seperti perasaan dan emosi), kesadaran akan perasaan tertentu (merasakan kehadiran orang atau suatu benda), kesadaran spasial, pengenalan bentuk dan pola, musik, seni, kepekaan warna, kreatifitas dan visualisasi.

Semua itu, pada akhirnya, tertuju pada proses belajar yang menargetkan tumbuhnya “emosi positif, kekuatan otak, keberhasilan dan kehormatan diri”. Keempat unsur ini bila digambarkan saling terkait. Dari kehormatan diri, misalnya, terdorong emosi positif yang mengembangkan kekuatan otak, dan menghasilkan keberhasilan, lalu (balik lagi) kepada peciptaan kehormatan diri. Dari proses inilah, *Quantum Learning* menciptakan motivasi, langkah-langkah

menumbuhkan minat, dan belajar aktif. Membuat simulasi konsep belajar aktif dengan gambaran kegiatan seperti: “belajar apa saja dari setiap situasi, menggunakan apa yang anda pelajari untuk keuntungan anda, mengupayakan agar segala terlaksana, bersandar pada kehidupan.” Gambaran ini disandingkan dengan konsep belajar pasif yang terdiri dari : “tidak dapat melihat adanya potensi belajar, mengebaikan kesempatan untuk berkembang dari suatu pengalaman belajar, membiarkan segala terjadi, menarik diri dari kehidupan.”

Dalam kaitan itu pula, antara lain *Quantum Learning* mengkonsep tentang “menata pentas: lingkungan belajar yang tepat.” (De Porter dan Hernacki, 2000: 65). Penataan lingkungan ditujukan kepada upaya membangun dan mempertahankan sikap positif. Sikap positif merupakan aset penting untuk pelajar. Peserta didik *Quantum Learning* dikondisikan kedalam lingkungan belajar optimal baik secara fisik maupun mental. Dengan mengatur lingkungan belajar demikian rupa, para pelajar diharapkan mendapat langkah pertama yang efektif untuk mengatur pengalaman belajar.

Penataan lingkungan belajar ini dibagi dua yaitu; lingkungan mikro dan lingkungan makro. “Lingkungan mikro ialah tempat peserta didik melakukan proses belajar (bekerja dan berkreasi)”. (De Porter dan Hernacki, 2000: 68). *Quantum Learning* menekankan penetaan cahaya, musik, dan desain ruang, karena semua itu dinilai mempengaruhi peserta didik dalam menerima, menyerap, dan mengelolah informasi. Ini tampaknya yang menjadi kekuatan orisinalitas *Quantum Learning*. Akan tetapi, dalam kaitan pelajaran umumnya di ruang-ruang pendidikan di indonesia, lebih baik memfokuskan perhatian kepada penataan

lingkungan formal dan terstruktur seperti : meja, kursi, tempat khusus, dan tempat belajar yang teratur. Target penataannya ialah menciptakan suasana yang menimbulkan kenyamanan dan rasa santai. Keadaan santai mendorong siswa untuk dapat berkonsentrasi dengan sangat baik dan mampu belajar dengan sangat mudah. Keadaan tegang menghambat aliran darah dan proses otak bekerja serta akhirnya mengganggu konsentrasi siswa.

Lingkungan makro ialah “dunia yang luas.” Peserta didik diminta untuk menciptakan ruang belajar di masyarakat. Mereka di minta untuk memperluas lingkup pengaruh dan kekuatan pribadi, berinteraksi sosial ke lingkungan masyarakat yang diminatinya. “Semakin siswa berinteraksi dengan lingkungan, semakin mahir mengatasi situasi-situasi yang menantang dan semakin mudah anda mempelajari informasi baru,” (De Porter dan Hernacki, 2000: 79).

Pembelajaran merupakan suatu usaha dasar yang di lakukan oleh guru dengan tujuan untuk membantu siswa agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya, sehingga perubahan tingkah laku yang diharapkan dapat terwujud. Proses belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dengan demikian hasil belajar dapat dilihat dari hasil yang dicapai siswa, baik hasil belajar (nilai), peningkatan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah perubahan tingkah laku atau kedewasaannya. (Kamdi, 2009).

H. Kelebihan dan Kelemahan *Quantum Learning* dalam Pembelajaran

Sudah dipahami bahwa tidak ada metode mengajar yang terbaik atau lebih unggul dari metode-metode mengajar lainnya. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor antara lain : faktor tujuan, bahan pelajaran, kemampuan guru, karakteristik siswa, situasi, dan kondisi lingkungan belajar dan sebagainya.

Hal ini semua dikemukakan oleh Ali Pandie (1984: 72) bahwa:

“Tidak jarang terjadi metode yang sama secara efektif dan efisien dilakukan oleh guru yang satu, tetapi gagal ditangan guru yang lain. Karena itu kebaikan dan kelemahan masing-masing metode itu sendiri relatif sifatnya”.

Adapun kelemahan dan kelebihan *Quantum Learning* seperti yang dikemukakan oleh Chaerunnisa (Sahtiani, 2005: 30) sebagai berikut :

a. Kelebihan :

1. Metode ini dapat mengembangkan aktivitas siswa,
2. Metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,
3. Metode ini dapat meningkatkan nilai belajar siswa,
4. Metode ini dapat menumbuhkan kepercayaan diri,
5. Metode ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu,
6. Metode ini dapat meningkatkan kinerja otak,
7. Melatih siswa berpikir secara efektif untuk mengubah diskusi dalam kelas,
8. Metode ini dapat mengembangkan kemandirian siswa yang diperlukan dalam kehidupan kelak,
9. Metode ini dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa.

Dari rincian penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Quantum Learning* diberikan oleh guru kepada siswa, dapat melatih siswa untuk diskusi sama temanya baik di sekolah maupun di rumah sehingga materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru dapat diingat kembali dengan melakukan diskusi dengan temanya.

b. Kelemahannya :

1. Siswa sulit dikontrol, apakah benar siswa belajar atau tidak,

2. Sering menerapkan *Quantum Learning* dapat menimbulkan kebosanan siswa.

Selain dari kelebihan metode ini terdapat pula kelemahan dari metode *Quantum Learning*, apalagi keseringan menerapkan *Quantum Learning* akan menimbulkan kejenuhan/kebosanan pada siswa.

I. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Hakim (2015) dengan judul penerapan quantum teaching pada pelajaran teknologi mekanik pada siswa kelas X TP SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta mempunyai tujuan penelitian untuk: (1) Meningkatkan keaktifan siswa pada pelajaran teknologi mekanik siswa kelas X TP SMK Muhammadiyah 3. Yogyakarta dengan menerapkan model pembelajaran Quantum Teaching, (2) Meningkatkan prestasi hasil belajar siswa pada pelajaran teknologi mekanik siswa kelas X TP SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta dengan menerapkan model pembelajaran Quantum Teaching. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan data berupa data kuantitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TP 2 dengan jumlah siswa 27. Data keaktifan siswa dikumpulkan dengan observasi dan data prestasi hasil belajar dikumpulkan dengan menggunakan hasil ulangan harian. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Adanya peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I persentase Keaktifan dalam proses pembelajaran 75%, termasuk dalam kategori baik, pada siklus II diperoleh persentase keaktifan rata-rata 86%. (2) Adanya peningkatan prestasi hasil belajar siswa yaitu pada siklus I persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 63% dan pada siklus II sebesar 82%.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni dkk (2015) dengan judul penerapan metode quantum learning dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII C SMP Negero 2 Kediri pada materi pokok himpunan tahun pelajaran 2013/2014 mencoba untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika di SMP Negeri 2 Kediri masih menggunakan metode ceramah, guru mendominasi kelas sedangkan siswa pasif. Rancangan pembelajaran yang dipakai sifatnya masih monoton, siswa hanya duduk, mendengarkan dan menerima informasi, sehingga menyebabkan motivasi dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dicoba dilakukan suatu penelitian dengan menerapkan metode *Quantum Learning*. *Quantum Learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII.C yang berjumlah 26 orang di SMP Negeri 2 Kediri pada materi pokok himpunan tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, pada masing-masing siklus dilakukan 3 kali pertemuan dan pada tiap pertemuan peneliti melakukan prosedur PTK dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi serta refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Pada siklus I persentase motivasi belajar siswa yakni 74,3% dengan kategori tinggi, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 66,5 dan ketuntasan klasikal 72,7%. Pada siklus II persentase motivasi belajar siswa sebesar 75% dengan kategori tinggi, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 74,4 dengan ketuntasan klasikal yakni 88,4%. Berdasarkan data hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa pengajaran dengan penerapan metode *Quantum Learning* dapat meningkatkan

motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII.C SMP Negeri 2 Kediri pada materi pokok himpunan tahun pelajaran 2013/2014.

Dari kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa terjadi perubahan dalam prestasi hasil belajar siswa saat guru merubah metode pembelajaran. Adanya peningkatan dalam prestasi siswa. Pada penelitian terdahulu di atas metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas, dimana objek penelitian hanya satu kelas dimana dilakukan tindakan perubahan dalam metode pembelajaran. Perbedaan dalam penelitian yang digunakan sekarang adalah metode yang digunakan adalah memakai dua kelas, satu kelas sebagai kelas kontrol yang menggunakan *Metode Ceramah* sedangkan satu kelas lagi menggunakan *Metode Quantum Learning* sebagai kelas eksperimen.