

Teori Belajar Populer

Meezy Indriyansyah¹, Neviyarni², Herman Nirwana³

¹Universitas Negeri Padang

²Dosen Universitas Negeri Padang

³Dosen Universitas Negeri Padang

Email: meezygus@gmail.com

ABSTRAK

Teori belajar merupakan kumpulan prinsip umum yang saling berkaitan dan menjelaskan sejumlah fakta dan temuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar. Teori pembelajaran merupakan salah satu kunci keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Dalam teori belajar populer ada beberapa hal yang dapat dibahas yaitu terkait dengan pendidikan karakter cerdas, pembelajaran kuantum, pembelajaran akselerasi, pembelajaran aktif dan pengajaran hipnotis. Teori belajar populer ini berimplikasi pada proses belajar yang efektif dan efisien.

Kata kunci : Teori Belajar, Pembelajaran Kuantum, Pembelajaran Akselerasi, Pembelajaran aktif

ABSTRACT

Learning theory is a collection of general principles that are interrelated and explain a number of facts and findings related to learning events. Learning theory is one of the keys to the success of the learning process carried out by educators. In popular learning theory there are several things that can be discussed, namely related to intelligent character education, quantum learning, accelerated learning, active learning and hypnosis teaching. This popular learning theory has implications for an effective and efficient learning process.

Keyword : *Learning theory, quantum learning, accelerated learning, active learning*

A. Pendidikan Karakter Cerdas

Istilah *character* berasal dari bahasa Yunani yaitu *charassein* yang berarti *to engrave* (melukis atau menggambar) seperti orang yang melukis di kertas, memahat batu atau mental. Berakar dari pengertian tersebut, karakter diartikan sebagai tanda atau ciri khusus dan karenanya melahirkan satu pandangan bahwa karakter adalah perilaku yang bersifat individual (Daryanto, 2013). Pendidikan karakter cerdas yaitu suatu sistem penanaman nilai-nilai perilaku beriman dan takwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab dengan cara ketajaman berpikir, kepada warga negara yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia seutuhnya.

Chatib (2007) menyatakan sumber kecerdasan individu ditentukan oleh tiga hal, yaitu: genetis, asupan makanan, dan lingkungan. Pada umumnya ketiga sumber kekuatan kecerdasan individu tersebut akan bermuara di sekolah. Sekolah bertanggung jawab secara moral dalam melejitkan kemampuan dan potensi unggul siswa-siswinya. Setiap individu memiliki keunikan masing-masing, jadi sekolah hendaknya seperti detektif yang berusaha untuk menyelidiki minat, bakat, dan kecerdasan siswa-siswinya. Lebih khusus dalam dunia bimbingan dan konseling momentum kemunculan kecerdasan, kemampuan ataupun potensi konseli (siswa) hendaknya tercatat, terekam, difasilitasi, dirangsang, dipacu, dan dihargai, yang semuanya tertulis dalam bentuk penilaian proses *up date* (penilaian autentik). Manusia adalah makhluk cerdas, apabila mendapatkan stimuli yang tepat tentu akan mampu mengembangkan segala potensi yang dimilikinya.

1. Memahami Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Menurut Thomas Lickona (Muslich, 2011) tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif.

Pendidikan karakter yang diterapkan secara sistematis dan berkelanjutan, seorang

anak akan menjadi cerdas emosinya. Kecerdasan emosi ini adalah bekal penting dalam mempersiapkan anak menyongsong masa depan, karena seseorang akan lebih mudah dan berhasil menghadapi segala macam tantangan kehidupan, termasuk tantangan untuk berhasil secara akademis.

Terdapat sembilan pilar karakter yang berasal dari nilai-nilai luhur universal, yaitu: pertama, karakter cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya; kedua, kemandirian dan tanggungjawab; ketiga, kejujuran/amanah, diplomatis; keempat, hormat dan santun; kelima, dermawan, suka tolong-menolong dan gotong royong/kerjasama; keenam, percaya diri dan pekerja keras; ketujuh, kepemimpinan dan keadilan; kedelapan, baik dan rendah hati, dan; kesembilan, karakter toleransi, kedamaian, dan kesatuan.

2. Dampak Pendidikan Karakter

Sebuah buku yang berjudul *Emotional Intelligence and School Success* (Joseph Zins, *et.al*, 2001) mengkompilasikan berbagai hasil penelitian tentang pengaruh positif kecerdasan emosi anak terhadap keberhasilan di sekolah. Dikatakan bahwa ada sederet faktor-faktor resiko penyebab kegagalan anak di sekolah. Faktor-faktor resiko yang disebutkan ternyata bukan terletak pada kecerdasan otak, tetapi pada karakter, yaitu rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, kemampuan bergaul, kemampuan berkonsentrasi, rasa empati, dan kemampuan berkomunikasi.

3. Pembangunan Manusia Seutuhnya Berkarakter Cerdas

Nilai-nilai karakter cerdas diperlukan dalam kehidupan yang berkarakter dan cerdas dalam wilayah pribadi sampai wilayah kehidupan berbangsa. Walaupun basisnya sudah ada sejak seorang bayi dilahirkan, yaitu HMM, namun nilai-nilai karakter cerdas untuk berkehidupan itu tidak terbentuk dengan sendirinya, melainkan harus dikembangkan dengan upaya yang sungguh-sungguh, bahkan dengan segenap daya dan pengorbanan (Prayitno & Manullang, 2011).

Pengembangan pribadi berkarakter cerdas berbasis pada harkat dan martabat manusia (HMM) dengan intisarinya lima-i. Terhadap basis ini ditanamkan nilai-nilai unsur pancasila dan ditempatkan materi kecerdasan dalam rangka membangun

Teori Belajar Populer

pribadi utuh berkarakter cerdas. Individu berkarakter cerdas seperti ini diharapkan dapat berkehidupan secara cerdas dengan karakter yang kuat. Upaya pengembangan seperti ini merupakan wujud dari pemenuhan amanat UUD, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Penerapan bahasa sangat menentukan dalam penampilan nilai-nilai karakter cerdas. Kualitas penggunaan bahasa secara langsung memperlihatkan kualitas berkarakter cerdas pengguna bahasa yang dimaksud. Istilah "bahasa menunjukkan bangsa" memiliki arti bahwa karakter cerdas seseorang ditunjukkan oleh bagaimana ia berbahasa. Barangsiapa dapat berbicara dengan baik dan benar, lebih-lebih kalau pembicaraannya itu diharmonisasikan dengan kondisi dan situasi hubungan interpersonal yang sedang berlangsung. Manusia yang berkarakter cerdas mampu berkehidupan secara berkarakter cerdas dalam bidang dan wilayah kehidupan.

B. *Quantum Learning*

1. Pengertian *Quantum Learning*

Awalnya, istilah Quantum berasal dari kata "*quanta*" mengacu pada entitas energi yang tak terpisahkan. Ini mengacu pada kuantitas atau jumlah (Joseph, David, & Guralni, 1958). Ini adalah karakterisasi istilah eksitasi gelombang atau bidang yang mengonotasikan partikel fundamental seperti sifat seperti energi atau momentum massa, dan sudut momentum untuk eksitasi ini.

Menurut Deporter dan Hernacki (2013) *quantum learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif untuk semua umur. *Quantum Learning* berakar dari upaya Dr. Georgi Lozanov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebutnya sebagai "*suggestology*" atau "*suggestopedia*" (yang menurut sebagian orang memicu seluruh gerakan *Accelerated Learning*).

Deporter dan Hernacki (2013) menyatakan bahwa *quantum* merupakan interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Dalam proses bimbingan pembelajaran *quantum* dapat diartikan penggabungan bermacam-macam interaksi yang ada didalamnya dan di sekitar momen bimbingan. Interaksi ini mencakup beberapa hal yang mencakup unsur-unsur bimbingan efektif mempengaruhi kesuksesan siswa.

interaksi yang muncul tersebut akan mengubah potensi dan bakat yang dimiliki siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi diri siswa sendiri dan untuk orang-orang yang ada di sekitarnya.

Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *quantum learning* ialah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif dalam berinteraksi di pembelajaran atau sekitar momen bimbingan.

2. Prinsip *Quantum Learning*

Menurut Deporter dan Hernacki (2013) *quantum teaching* memiliki asas utama "Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka." dan 5 prinsip adalah (1) segalanya berbicara, (2) segalanya bertujuan, (3) pengalaman sebelum memberi nama, (4) akui setiap usaha, (5) jika layak dipelajari, maka layak pula.

3. Model Pembelajaran *Quantum* dalam Bimbingan

Menurut Deporter dan Hernacki (2013) *quantum learning* menggabungkan sugestologi, teknik pemercepatan belajar, dan NLP dengan teori, keyakinan, dan metode kami sendiri. Termasuk diantaranya konsep-konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar yang lain, seperti teori otak kanan/kiri, teori otak triune (3 in 1), pilihan modalitas (visual, auditorial, dan kinestetik), teori kecerdasan ganda, pendidikan holistik (menyeluruh), belajar berdasarkan pengalaman, belajar dengan simbol (*metaphoric learning*), simulasi/permainan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kusno & Purwanto (2011) memberikan gambaran bahwa dengan menggunakan pembelajaran *quantum* pada mata pelajaran matematika mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan. Demikian halnya dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Widyaningsih & Pujiastuti (2013) menunjukkan bahwa *quantum learning* yang diterapkan pada mata pelajaran matematika mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki oleh siswa.

4. Manfaat *Quantum Learning*

Deporter & Hernacki (2013) menyatakan manfaat *quantum learning* adalah :

Teori Belajar Populer

- a. Sikap positif
- b. Motivasi
- c. Keterampilan belajar seumur hidup
- d. Kepercayaan diri

5. Kelebihan Dan Kekurangan *Quantum Learning*

- a. Kelebihan
 - 1) Pembelajaran kuantum berpangkal pada psikologi kognitif, bukan fisika kuantum meskipun serba sedikit istilah dan konsep kuantum dipakai.
 - 2) Pembelajaran kuantum lebih bersifat humanistik, bukan positivistic-empiris, "hewan-istis", dan atau nativistis.
 - 3) Pembelajaran kuantum lebih konstruktivistis, bukan positivistic-empiris, behavioristis.
 - 4) Pembelajaran kuantum memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, bukan sekedar transaksi makna.
 - 5) Pembelajaran kuantum sangat menekankan pada pemercepatan pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi.
 - 6) Pembelajaran kuantum sangat menentukan kealamiah dan kewajaran proses pembelajaran, bukan keartifisialan atau keadaan yang dibuat-buat.
 - 7) Pembelajaran kuantum sangat menekankan kebermaknaan dan kebermutuan proses pembelajaran.
 - 8) Pembelajaran kuantum memiliki model yang memadukan konteks dan isi pembelajaran.
 - 9) Pembelajaran kuantum memusatkan perhatian pada pembentukan keterampilan akademis, keterampilan (dalam) hidup, dan prestasi fisik atau material.
 - 10) Pembelajaran kuantum menempatkan nilai dan keyakinan sebagai bagian penting proses pembelajaran.
 - 11) Pembelajaran kuantum mengutamakan keberagaman dan kebebasan, bukan keseragaman dan ketertiban.
 - 12) Pembelajaran kuantum mengintegrasikan totalitas tubuh

dan pikiran dalam proses pembelajaran.

- b. Kekurangan
 - 1) Membutuhkan pengalaman yang nyata
 - 2) Waktu yang cukup lama untuk menumbuhkan motivasi dalam belajar
 - 3) Kesulitan mengidentifikasi keterampilan siswa.

C. *Accelerated Learning*

Menurut Deporter & Hernacki (2013) *accelerated learning* sebagai cara untuk menciptakan aktivitas belajar menjadi sebuah proses yang menyenangkan. *Accelerated learning* merupakan pendekatan belajar yang lebih maju dari pada yang digunakan saat ini. Implementasi *Accelerated Learning* pada proses belajar di sekolah dapat memberikan beberapa keuntungan. *Accelerated Learning* didasarkan riset terakhir tentang perkembangan otak dan belajar. Saat ini *Accelerated Learning* digunakan dengan memanfaatkan metode dan media yang bervariasi dan bersifat terbuka serta fleksibel.

Menurut Meier (2002) *accelerated learning* adalah pendekatan belajar paling maju yang digunakan pada masa sekarang, dan mempunyai banyak manfaat. A.L didasarkan pada penelitian mutakhir mengenai otak dan belajar. Disini dapat digunakan berbagai metode dan media. Sifatnya terbuka dan luwes. Pembelajaran diajak terlibat sepenuhnya. A.L cocok dengan semua gaya belajar dan memberi energi serta membuat proses belajar menjadi manusiawi kembali. A.L berusaha membuat belajar menyenangkan dan benar-benar sangat mementingkan hasil, hasil dan hasil. Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *accelerated learning* merupakan cara seseorang dalam menciptakan suasana aktivitas belajar menjadi menyenangkan.

1. Masalah dalam Proses Belajar di Sekolah

Meier (2002) mengemukakan masalah-masalah yang berlangsung di sekolah dengan istilah – istilah sebagai berikut :

- a. Ceramah yang membosankan
- b. Menyuyapi dan siswa tertidur
- c. Sistem tertutup
- d. Kompetisi diantara siswa
- e. Tidak menyenangkan
- f. Seragam
- g. *Dogmatik*
- h. *Siswa pasif*

Teori Belajar Populer

i. Menakut-nakuti atau mengancam.

2. Prinsip-Prinsip yang Mendasari *Accelerated Learning*

Meier (2002) menyatakan beberapa prinsip pokok *accelerated learning* yaitu:

- Keterlibatan total pembelajar dalam meningkatkan pembelajaran
- Belajar bukanlah mengumpulkan informasi secara pasif, melainkan menciptakan pengetahuan secara aktif
- Kerja sama diantara pembelajaran sangat membantu meningkatkan hasil belajar
- Belajar berpusat-aktivitas sering lebih berhasil daripada belajar berpusat-presentasi
- Belajar berpusat-aktivitas dapat dirancang dalam waktu yang jauh lebih singkat dari pada waktu yang diperlukan untuk merancang pengajaran dengan presentasi

3. Manfaat Implementasi *Accelerated Learning*

Menurut Meier (2002) manfaat *accelerated learning* memberikan keuntungan (*benefits*) dalam hal:

- Menciptakan imajinasi kreatif siswa
- Membuat siswa terlibat total
- Menciptakan lingkungan belajar yang sehat
- Mempercepat dan memperkaya belajar
- Meningkatkan daya ingat dan performa
- Mempercepat proses rancangan belajar
- Membangun masyarakat belajar yang efektif
- Meningkatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

4. Beberapa Asumsi Pokok *Accelerated Learning*

Menurut Meier (2002) beberapa asumsi pokok mengenai hal-hal yang dibutuhkan orang untuk mengoptimalkan pembelajaran mereka:

- Lingkungan Belajar yang Positif

Orang dapat belajar paling baik dalam lingkungan fisik, emosi, dan sosial yang positif, yaitu lingkungan yang tenang sekaligus menggugah semangat.

- Keterlibatan Pembelajaran Sepenuhnya

Orang dapat belajar paling baik jika dia terlibat secara penuh dan aktif serta mengambil tanggung jawab penuh atas usaha belajarnya sendiri.

- Kerja Sama di antara Pembelajaran

Orang biasanya belajar paling baik dalam lingkungan kerjasama. Semua cara

belajar cenderung bersifat sosial. Sementara cara belajar tradisional menekankan persaingannya di antara individu-individu yang terpisah. A.L menekankan kerjasama di antara pembelajaran dalam suatu komunitas belajar

- Variasi yang cocok untuk semua Gaya Belajar

Orang dapat belajar paling baik jika dia mempunyai banyak variasi pilihan belajar yang memungkinkannya untuk memanfaatkan seluruh indranya dan menerapkan gaya belajar yang disukainya.

- Belajar Kontekstual

Orang dapat belajar paling baik dalam konteks. Fakta dan keterampilan yang dipelajari secara terpisah itu sulit diserap dan cenderung cepat menguap. Belajar yang paling baik bisa dilakukan dengan mengerjakan pekerjaan itu sendiri dalam proses penyelaman ke "duni-nyata" terus menerus, umpan balik, perenungan, evaluasi, dan penyelamatan kembali.

5. Kelebihan dan kekurangan *Accelerated Learning*

Southern dan Jones (Hawadi, 2004) menyebutkan beberapa keuntungan dari dijalankan *accelerated learning* :

- Meningkatkan efisiensi, Siswa yang telah siap dengan bahan pengajaran dan menguasai kurikulum pada tingkat sebelumnya akan belajar lebih baik dan giat.
- Meningkatkan efektivitas, Siswa yang terikat belajar pada kelas yang dipersiapkan dan menguasai keterampilan sebelumnya akan meningkatkan efektivitas dalam proses belajar.
- Meningkatkan waktu untuk karier, Adanya pengurangan waktu belajar akan meningkatkan produktifitas kreatif siswa.
- Membuka siswa pada kelompok barunya, Dengan *accelerated learning* siswa akan bergabung dengan kelompok kelompok lain untuk meningkatkan hasil belajar dan menambah penguasaan materi.
- Ekonomis, Keuntungan bagi sekolah adalah tidak perlu mengeluarkan banyak biaya untuk mendidik guru khusus.

Southern dan Jones (Hawadi, 2004) menyebutkan empat hal yang berpotensi negatif dalam *accelerated learning*, antara lain:

Teori Belajar Populer

1. Dari segi akademis
 - a. Bahan ajar yang terlalu tinggi bagi siswa akan membuat mereka menjadi tertekan dan akan mengakibatkan tertinggal dari kelompok lainnya.
 - b. Kemampuan siswa yang melebihi teman sebayanya hanya bersifat sementara.
2. Dari segi penyesuaian social
 - a. Siswa akan didorong untuk berprestasi sehingga mereka kekurangan waktu untuk beraktifitas dengan teman sebayanya.
 - b. Siswa akan kehilangan aktivitas sosial yang penting dalam usia yang sebenarnya.
3. Aktivitas ekstrakurikuler
Kebanyakan aktivitas kurikuler berkaitan dengan usianya. Hal ini menyebabkan mereka kehilangan kesempatan yang penting dan berharga diluar kurikulum sekolah yang normal. Dan mengakibatkan kehilangan pengalaman berharganya pada usia sekolahnya.
4. Penyesuaian Emosional
 - a. Siswa pada akhirnya akan mengalami burn out dibawah tekanan yang ada dan kemungkinan menjadi underachiever.
 - b. Siswa akan mudah frustasi dengan adanya tekanan dan tuntutan prestasi.
 - c. Siswa akan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan hobi.

D. Active Learning

Menurut Silberman (2002) pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran yang komprehensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran.

1. Strategi Pembelajaran Aktif (*Active Learning Strategy*)

Menurut Silberman (2002) tiga pernyataan sederhana ini membicarakan bobot penting belajar aktif:

- a. Apa yang saya dengar, saya lupa

- b. Apa yang saya lihat, saya ingat
 - c. Apa yang saya lakukan, saya paham
- Silberman memodifikasi dan memperluas pernyataan *Confucius* di atas menjadi apa yang disebutnya dengan belajar aktif (*active learning*), yaitu :
- a. Apa yang saya dengar, saya lupa
 - b. Apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit
 - c. Apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman lain, saya mulai paham
 - d. Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan
 - e. Apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai

Active learning (belajar aktif) pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respon anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Dengan memberikan strategi *active learning* (belajar aktif) pada anak didik dapat membantu ingatan (*memory*) mereka, sehingga mereka dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses. Hal ini kurang diperhatikan pada pembelajaran konvensional.

Dalam metode *active learning* (belajar aktif) setiap materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada. Agar murid dapat belajar secara aktif guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna sedemikian rupa, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar.

2. Aplikasi Active Learning (Belajar Aktif) Dalam Pembelajaran

Dee Fink (1999) mengemukakan model *active learning* (belajar aktif) sebagai berikut.

- a. Dialog dengan diri sendiri adalah proses di mana anak didik mulai berpikir secara reflektif mengenai topik yang dipelajari. Mereka menanyakan pada diri mereka sendiri mengenai apa yang mereka pikirkan atau yang harus mereka pikirkan, apa yang mereka rasakan mengenai topik yang dipelajari. Pada tahap ini guru dapat

Teori Belajar Populer

meminta anak didik untuk membaca sebuah jurnal atau teks dan meminta mereka menulis apa yang mereka pelajari, bagaimana mereka belajar, apa pengaruh bacaan tersebut terhadap diri mereka.

- b. Dialog dengan orang lain bukan dimaksudkan sebagai dialog parsial sebagaimana yang terjadi pada pengajaran tradisional, tetapi dialog yang lebih aktif dan dinamis ketika guru membuat diskusi kelompok kecil tentang topik yang dipelajari.
- c. Observasi terjadi ketika siswa memperhatikan atau mendengar seseorang yang sedang melakukan sesuatu hal yang berhubungan dengan apa yang mereka pelajari, apakah itu guru atau teman mereka sendiri atau berbuat merupakan aktivitas belajar di mana siswa berbuat sesuatu, seperti membuat suatu eksperimen, mengkritik sebuah argumen atau sebuah tulisan dan lain sebagainya.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Active Learning*

Kelebihan pembelajaran aktif (*active learning*):

- a. Berpusat pada peserta didik
- b. Penekanan pada menemukan pengetahuan bukan menerima pengetahuan
- c. Sangat menyenangkan
- d. Memberdayakan semua potensi dan indera peserta didik
- e. Menggunakan metode yang bervariasi
- f. Menggunakan banyak media
- g. Disesuaikan dengan pengetahuan yang sudah ada

Kekurangan pembelajaran aktif (*active learning*):

- a. Peserta didik sulit mengorientasikan pemikirannya, ketika tidak didampingi oleh pendidik
- b. Pembahasan terkesan ke segala arah atau tidak terfokus

E. *Hypno Teaching*

1. Pengertian *Hypnoteaching*

Secara harfiah, *hypnoteaching* berasal dari kata *hypnosis* dan *teaching*. *Hypnosis* sendiri adalah seni berkomunikasi untuk mempengaruhi seseorang, sehingga mengubah tingkat kesadarannya. Sedangkan *teaching* adalah mengajar.

Menurut Yustisia (2012) *hypnoteaching* ini merupakan perpaduan pengajaran yang melibatkan pikiran bawah sadar. *Hypnoteaching* ini merupakan metode pembelajaran kreatif, unik, sekaligus imajinatif.

Dapat diartikan bahwa *hypnoteaching* adalah seni mengajar yang menggunakan sugesti-sugesti positif dengan cara menjadikan proses pembelajaran semakin efektif dengan kondisi kesiapan mental siswa yang bagus dalam pembelajar, siswa juga merasa lebih nyaman dan penuh rasa ketertarikan hal ini tentunya sangat menunjang proses pembelajaran.

2. Metode Pembelajaran *Hypnoteaching*

Menurut Yustisia (2012) langkah-langkah dan penerapan yang perlu dilakukan dalam *hypnoteaching* adalah :

- a. Niat dan motivasi dalam diri.

Kesuksesan seseorang tergantung pada niat seseorang untuk bersusah payah dan bekerja keras untuk mencapai kesuksesan. Niat yang besar dan tekad yang kuat akan menumbuhkan motivasi dan komitmen yang tinggi bidang yang tengah ditekuni

- b. *Pacing*.

Pacing berarti menyamakan posisi, gerak tubuh, bahasa, serta gelombang otak dengan orang lain, atau siswa. Sebab, pada prinsipnya manusia cenderung lebih suka berinteraksi dengan teman teman yang memiliki banyak kesamaan.

- c. *Leading*

Leading berarti memimpin atau mengarahkan setelah proses *pacing* kita lakukan. Setelah melakukan *pacing*, maka siswa akan merasa nyaman dengan kita. Pada saat itulah hampir setiap apapun yang kita ucapkan atau tugaskan pada siswa, maka siswa akan melakukannya dengan suka rela dan bahagia. Sesulit apapun materinya, maka pikiran bawah sadar siswa akan menangkap materi pelajaran kita adalah hal yang mudah, maka sesulit apapun soal ujian yang diujikan, akan ikut menjadi mudah

- d. Gunakan kata positif.

Langkah berikutnya adalah langkah pendukung dalam melakukan *pacing*

Teori Belajar Populer

dan *leading*. Penggunaan kata positif ini sesuai dengan cara kerja pikiran bawah sadar yang tidak mau menerima kata negatif. Yang terjadi pada pikiran bawah sadar manusia, yaitu tidak menerima kata negatif.

e. Berikan pujian.

Pujian merupakan reward peningkatan harga diri seseorang. Pujian merupakan salah satu cara untuk membentuk konsep diri seseorang. Maka berikanlah pujian dengan tulus pada siswa. Dengan pujian, seseorang akan terdorong untuk melakukan yang lebih dari sebelumnya.

f. Modeling.

Modeling adalah proses memberi tauladan melalui ucapan dan perilaku yang konsisten. Hal ini sangat perlu dan menjadi salah satu kunci *hypnoteaching*. Setelah siswa menjadi nyaman dengan kita. Maka perlu pula kepercayaan (*trust*) siswa pada kita dimantapkan dengan perilaku kita yang konsisten dengan ucapan dan ajaran kita. Sehingga kita selalu menjadi *figure* yang dipercaya.

3. Penerapan *Hypnoteaching* di kelas

Dalam menjalankan langkah-langkah *hypnoteaching* perlu di adakannya penerapan-penerapan yang menarik agar pembelajaran lebih dinamis tidak monoton. Menurut Novian Triwidia Jaya (Yustisia, 2012) penerapan *hypnoteaching* di sekolah dapat dilakukan melalui beberapa cara seperti di bawah ini:

- a. Yelling, Yelling atau berteriak dipakai untuk mengembalikan konsentrasi peserta didik ke materi pelajaran dengan meneriakkan sesuatu bersama-sama. Sebaiknya yelling telah disepakati bersama antara guru dan siswa pada awal pembelajaran dimulai agar terjadinya satu kesepahaman yang baik.
- b. Jam Emosi, Jam emosi merupakan jam untuk mengatur emosi peserta didik. Pada hakikatnya emosi setiap orang bisa berubah-ubah setiap detiknya, demikian halnya dengan peserta didik di sekolah.
- c. Ajarkan Puji, Apresiasi dengan memuji sangat dibutuhkan untuk menimbulkan rasa percaya diri dan semangat pada diri peserta didik. Contohnya guru memberikan kesempatan pada seorang

siswa untuk menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru kepada teman-temannya, setelah itu guru bersama teman-temannya yang mendengarkan memujinya secara bersama-sama. Ini adalah suatu cara yang sangat baik sekali

- d. Pertanyaan Ajaib/khusus, Berikan pertanyaan yang dapat memancing rasa penasaran dan aggrenaling peserta didik, guna untuk meningkatkan motivasi, potensi serta dapat mengarahkan peserta didik pada hal yang baik.

4. Kelebihan dan Kekurangan *hypnoteaching*

Menurut Yustisia (2012) Kelebihan dari pembelajaran *hypnoteaching* adalah:

- a. Peserta didik bisa berkembang sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki
- b. Guru bisa menciptakan proses pembelajaran yang beragam sehingga tidak membosankan bagi peserta didik
- c. Proses pembelajaran akan lebih dinamis
- d. Terciptanya interaksi yang baik antara guru dan dan peserta didik
- e. Siswa dapat dengan mudah menguasai materi karena lebih termotivasi untuk belajar
- f. Pembelajaran bersifat aktif
- g. Pemantauan terhadap siswa lebih intensif
- h. Siswa lebih dapat berimajinasi dan berfikir kreatif
- i. Siswa akan melakukan pembelajaran dengan senang hati
- j. Siswa akan berkonsentrasi penuh terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru

Menurut Yustisia (2012) kekurangan dari pembelajaran *hypno teaching* adalah:

- a. Kurangnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah untuk menunjang pelaksanaan metode *hypnoteaching*
- b. Banyaknya siswa yang ada dalam sebuah kelas menyebabkan kurangnya waktu dari pendidik untuk

Teori Belajar Populer

- memberikan perhatian satu persatu keada mereka
- c. Meskipun *hynoteaching* mempunyai manfaat besar, namun tidak bisa dipungkiri bahwa halini bukanlah sesuatu yang instan. Sehingga, pelatihan yang dilakukan secara berulang-ulang sangat penting dilakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal
- d. Metode *hypnoteaching* masih tergolong dalam metode baru dan belum banyak dipakai oleh para guru di Indonesia.

Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan. Diterjemahkan oleh Rahmani Astuti. Bandung: Kaifa.

Muslich, Masnur. 2011. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.

Prayitno & Manullang, 2011. *Pendidikan Karakter dlm Pembangunan Bangsa*. Jakarta: Gramedia Widiasarana

Silberman, Mel. 2002. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Diterjemahkan oleh Sarjuli dkk. Yogyakarta: Yappendis.

Yustisia, N. 2012. *Hynoteaching*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

DAFTAR PUSTAKA

Chatib, Munif. 2007. *Sekolahnya Manusia, Sekolah Berbasis Multiple Intelligences di Indonesia*. Bandung: Kaifa.

Daryanto, D. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Dee, Fink. 1999. *Active Learning, reprinted with permission of the Oklahoma Instructional Development Program*.

Deporter, Bobbi & Hernacki, Mike. 2012. *Quantum Teaching-Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.

Hawadi, Reni Akbar. 2004. *Akselerasi A-Z Informasi Program Percepatan, Belajar dan Anak Berbakat Intelektual*. Jakarta : Grasindo.

Joseph Zins, etc. 2001. Emotional Intelligence and School Success. Dikutip dari <http://pondokibu.com/parenting/pendidikan-psikologi-anakanak/dampakpendidikan-karakterterhadap-akademik-anak/> diakses hari senin 27 Oktober 2020.

Kusno and Purwanto, J. 2011. Effectiveness of Quantum Learning for Teaching Linear. *Program International Journal for Educational Studies*.4(1): 83-92

Meier, Dave. 2002. *The Accelerated Learning Handbooks: Panduan Kreatif dan Efektif*

Kendari, Skripsi, tidak diterbitkan, FKIP Universitas Halu Oleo. Kendari.

Suprayitno, A (2018), Analisis Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Bangun Segi Empat Siswa Kelas VII-A SMP Negeri 1 Gondang Tahun Pelajaran 2013/2014, Skripsi, tidak

dipublikasikan, IAIN Tulungagung. Tulungagung