

MODIFIKASI MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM LEARNING DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN TUGAS DAN PAKSA

Erna Pebriana

Bela Mustika Sari

Yasa Abdurrahman

Universitas Indraprasta PGRI

pebrianaerna@gmail.com

Abstract. This writing aims to make students more active and disciplined in the learning process and can also increase creativity and learning outcomes. The low mathematics learning outcomes are not only due to difficult mathematics, but are caused by several factors which include students themselves, teachers, learning approaches, and learning environments that are interconnected with each other. To improve the ability and results of learning it is necessary to make modifications to the task learning strategy and force. Quantum learning is a tip, a guide, a strategy and an entire learning process that can sharpen understanding and memory, and make learning a pleasant and useful process. Task and Forced Learning Strategies are strategies that focus on giving assignments and a little coercion so that students complete their tasks on time so that the learning process can run effectively. Therefore, the writer modifies the model of quantum learning with task and forced learning strategies, the results of this modification show that learning with quantum learning models with forced and task strategies can improve the learning process so that students become more disciplined in doing tasks, can motivate student learning, and can improve student learning outcomes.

Keywords: Learning model, Quantum Learning, Task and Forced Learning Strategies

How to cite: Pebriana, E., Sari, B. M., & Abdurrahman, Y. (2019). Modifikasi model pembelajaran quantum learning dengan strategi pembelajaran tugas dan paksa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*, Vol. 2, 407-416. Jakarta: LPPM Universitas Indraprasta PGRI. <http://dx.doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.109>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan (Ikhsan, 2003). Pendidikan memegang peran yang sangat penting bagi kelangsungan kehidupan manusia (Binangun & Hakim, 2016). Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi sepanjang hayat, tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka (Astutik, 2017).

Perlu adanya pembelajaran untuk melaksanakan pendidikan. Seperti yang tertuang pada UU No. 20/2003, Bab I Pasal Ayat 20 pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses

belajar siswa yang bersifat internal (Gagne & Briggs 1979). Salah satu hal yang siswa butuhkan adalah metode pembelajaran yang bermakna (Jayanti, 2015). Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan (Jannah & Leonard, 2018).

Permasalahan yang sering ditemukan dalam pembelajaran di sekolah adalah adanya dugaan mengenai rendahnya tingkat hasil belajar siswa dalam pembelajaran (Yanuarti & Sobandi, 2016). Rendahnya hasil belajar matematika bukan hanya disebabkan karena matematika yang sulit, melainkan disebabkan oleh beberapa faktor yang meliputi siswa itu sendiri, guru, pendekatan pembelajaran, maupun lingkungan belajar yang saling berhubungan satu sama lain (Darkasyi, Johar, & Ahmad, 2014). Berdasarkan pengamatan, banyak sekolah yang menggunakan model pembelajaran berpusat pada guru dalam mengajar matematika, artinya pembelajaran hanya terpaku pada apa yang disampaikan oleh guru (Nurfitriyanti, 2016). Hal tersebut menyebabkan siswa merasa bosan, karena siswa tidak dapat mengembangkan kreativitasnya dengan baik (Basaria & Leonard, 2018). Rasa bosan, kurang suka, dan anggapan yang negatif siswa dapat menyebabkan hasil belajar menurun (Apriyani, 2017).

Dalam dunia pendidikan, terdapat beberapa faktor pendukung seperti sistem pendidikan yang salah satunya adalah model pembelajaran yang akan diterapkan oleh guru (Basaria & Leonard, 2018). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru sebagai fasilitator, hendaknya dapat memilih dan menggunakan suatu model pembelajaran yang banyak melibatkan siswa agar aktif dalam belajar (Astutik, 2017). Selain itu suasana yang nyaman dan menyenangkan juga mempengaruhi proses belajar mengajar. Namun saat ini, guru di Indonesia masih menggunakan model pembelajaran tradisional untuk mengajar dikelas dan minimnya kreativitas guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang sudah ada menjadikan para guru Indonesia menjadi konsumen bukan produsen bagi model pembelajaran di dunia pendidikan (Komalasari & Leonard, 2018).

Sehubungan dengan upaya untuk meningkatkan keaktifan dan semangat siswa dalam pembelajaran matematika tersebut salah satu model yang dapat diterapkan adalah Quantum Learning. Quantum learning adalah kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat (DePorter & Hernacki, 2011). Melalui strategi dalam Quantum Learning tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang bersifat menyenangkan, serta dapat membantu siswa dalam memahami setiap materi dengan lebih mudah (Barokah & Nugroho, 2018). Quantum learning merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran di sekolah untuk mempermudah siswa menerima pelajaran (Novitasari, 2014). Learning which can create comfortable and enjoyable atmosphere and which optimize students' problem solving ability is through quantum learning (Julita, 2017). Quantum learning meningkatkan peran siswa sebagai pelajar seumur hidup selain itu quantum learning memikul tanggung jawab demi meningkatkan kualitas hidup siswa dengan belajar sedapat mungkin dari setiap situasi (Wayan, Santi, & Haryono, 2017).

Dengan metode ini siswa diajak untuk mengembangkan kerangka berpikir logis dengan menggunakan pola pikir matematis, artinya pemilihan metode pembelajaran ini akan mempunyai tambahan manfaat pada perkembangan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Namun model Quantum Learning memiliki kekurangan, yaitu (1) membutuhkan pengalaman yang nyata (2) waktu yang cukup lama dalam menumbuhkan motivasi dalam belajar (3) kesulitan mengidentifikasi keterampilan siswa (Deporter & Hernacki, 2011).

Akibatnya mejadikan beberapa siswa yang nilainya kurang memuaskan. Untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajarnya maka perlu dilakukan strategi pembelajaran tugas dan paksa. Strategi tugas dan paksa adalah pemberian tugas dan dikumpulkan dalam jangka waktu yang tidak lama. The process of the assignment and compulsion did correctly so can get the learning process philosophy including force – forced – usual – usually – culture – civilized nations (Leonard, 2018). Strategi pembelajaran tugas dan paksa ini mengajarkan siswa agar

disiplin dan teratur dalam mengumpulkan tugas dalam waktu yang sudah ditentukan. Permasalahan kedisiplinan seorang siswa dapat dilihat dari beberapa hal, antara lain melalaikan tugas, terlambat, ceroboh dalam tindakan, membantah perintah, tidak sopan dan berlaku asusila. Dengan strategi tugas dan paksa ini akan melatih siswa dari rasa malas, melatih tanggung jawab akan suatu tugas yang diberikan, tepat waktu, dan menjadi pribadi yang baik kedepannya.

Dengan adanya modifikasi model pembelajaran quantum learning dengan strategi tugas dan paksa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

PEMBAHASAN

Quantum Learning

Quantum Learning pertama kali digunakan di Supercamp yaitu salah satu sekolah bisnis di California United States of America (USA). Pembelajaran yang diterapkan di Supercamp yaitu guru menggabungkan rasa percaya diri, keterampilan belajar, dan keterampilan berkomunikasi peserta didik dalam lingkungan yang menyenangkan (DePorter & Hernacki, 2010). *Quantum Learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah maupun dunia bisnis untuk semua tipe orang dan segala usia (Rahayu, Joyoatmojo, & Wahyuni, 2016). *Quantum Learning* berakar dari upaya Dr. Georgi Lozanov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria, yang bereksperimen dengan apa yang disebutnya sebagai "suggestology". Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar menurut De Porter (Hidayat, 2010).

Quantum Learning didefinisikan sebagai "interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya". Semua kehidupan adalah energi. Rumus yang terkenal dalam fisika kuantum adalah massa kali kecepatan cahaya kuadrat sama dengan energi. *Quantum Learning* menggabungkan sugestologi, teknik pemercepatan belajar, dan neurolinguistik (NLP) dengan konsep-konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar (De Porter, 1999).

Quantum Learning sebagai salah satu metode belajar dapat memadukan berbagai sugesti positif dan interaksinya dengan lingkungan dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa (Basaria & Leonard, 2018). Metode ini memberikan suasana yang memberdayakan, suasana yang kukuh, lingkungan yang mendukung dan rancangan belajar dinamis melalui penyajian yang prima, fasilitas yang luwes, keterampilan belajar dan keterampilan hidup (De Porter & Hernacki, 2009). "*Quantum theory is a physical theory which is constructed out of physical ideas, and expressed mathematically*" (Didiz & Eryilmaz, 2010). *Quantum Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat membuat siswa langsung mengalami permasalahan, menemukan sendiri jawaban atas permasalahan dan beraktivitas sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai (Astutik, 2017). *Quantum Learning* adalah salah satu dari ajaran yang membutuhkan kebebasan, santai, luar biasa, menyenangkan, dan merangsang kondisi. Menurut DePorter dan Hernacki (2004) belajar dengan menggunakan pembelajaran quantum akan memberikan manfaat, yaitu: (1) Sikap positif, (2) peningkatan dalam motivasi, (3) keterampilan seumur hidup, (4) kepercayaan diri, dan (5) keberhasilan atau peningkatan hasil pembelajaran. Selain itu, *Quantum Learning* memiliki kerangka rancangan belajar yang diterapkan dikenal dengan istilah TANDUR yang meliputi (1) Tumbuhkan; (2) Alami; (3) Namai; (4) Demonstrasikan; (5) Ulangi; dan (6) Rayakan. Berdasarkan kerangka rancangan menurut DePorter (Rahayu et al., 2016).

Menurut Miftahul (Basaria & Leonard, 2018) Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam Pembelajaran melalui konsep *Quantum Learning* adalah sebagai berikut:

1. Kekuatan Ambak.
Ambak adalah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan. Motivasi sangat diperlukan dalam belajar karena adanya motivasi, keinginan untuk belajar akan selalu ada. Pada langkah ini, siswa harus diberi motivasi oleh guru agar mereka dapat mengidentifikasi dan mengetahui manfaat atau makna dari setiap pengalaman atau peristiwa yang dilaluinya, yang dalam hal ini adalah proses belajar.
2. Penataan Lingkungan Belajar
Dalam proses belajar dan mengajar, diperlukan penataan lingkungan yang dapat membuat siswa merasa aman dan nyaman. Perasaan semacam ini akan menumbuhkan konsentrasi belajar siswa yang baik. Penataan lingkungan yang tepat juga dapat mencegah kebosanan dalam diri siswa.
3. Menumpuk sikap juara
Menumpuk sikap juara perlu dilakukan untuk lebih memacu belajar siswa. Seorang guru hendaknya tidak segan-segan memberi puian atau hadiah pada siswa yang telah berhasil dalam belajarnya. Sebaliknya, guru sebaiknya tidak mencemooh siswa yang belum mampu menguasai materi. Dengan menumpuk sikap juara ini, siswa akan merasa lebih dihargai
4. Membebaskan gaya belajar
Ada berbagai macam gaya belajar yang dimiliki siswa. Gaya belajar tersebut antara lain: visual, auditorial, dan kinestetik. Dalam Quantum Learning, guru hendaknya memberikan kebebasan dalam belajar pada siswa dan tidak terpaku pada satu gaya belajar saja.
5. Membiasakan mencatat
Salah satu aktivitas yang cukup penting adalah membaca. Dengan membaca, siswa bisa meningkatkan perbendaharaan kita, pemahaman, wawasan dan daya ingatnya. Seorang guru hendaknya membiasakan siswa untuk membaca, baik buku pelajaran maupun buku-buku yang lain.
6. Menjadikan anak lebih kreatif
Siswa yang kreatif adalah siswa yang ingin tahu, suka mencoba, dan senang bermain. Sikap kreatif memungkinkan siswa menghasilkan ide-ide yang segar dalam belajarnya.
7. Melatih kekuatan memori
Kekuatan memori sangat diperlukan dalam belajar, sehingga siswa perlu dilatih untuk mendapatkan kekuatan memori yang baik.

Kelebihan dari Metode *Quantum Learning* adalah mampu meningkatkan potensi akademis (prestasi belajar) serta meningkatkan potensi kreatif yang ada dalam diri siswa. Lalu setidaknya ada delapan kunci keunggulan dari pembelajaran *Quantum Learning* yaitu: 1) Integritas 2) Kegagalan awal kesuksesan 3) Berbicaralah dengan niat baik 4) Hidup disaat ini 5) Komitmen 6) Bertanggung jawab 7) Sikap fleksibel dan 8) Keseimbangan. Sedangkan kekurangan model *Quantum Learning* adalah sebagai berikut: 1) Memerlukan dan menuntut keahlian dan keterampilan guru lebih khusus dan memerlukan proses perancangan dan persiapan pembelajaran yang cukup matang dan terencana dengan cara yang lebih baik. 2) Tidak semua kelas memiliki sumber belajar, alat belajar, dan fasilitas yang dijadikan prasyarat dalam *Quantum Learning* 3) Menuntut situasi dan kondisi waktu yang lebih banyak.

Strategi Pembelajaran Tugas dan Paksa

Strategi pembelajaran adalah sebuah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan serangkaian rencana kegiatan yang termasuk didalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran (Basaria & Leonard, 2018). Strategi pembelajaran tugas dan paksa adalah salah satu strategi yang digunakan untuk

mendisiplinkan siswa dalam melaksanakan tugasnya guna memperbaiki hasil belajar yang baik dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Strategi tugas dan paksa digagas pertama kali oleh Leonard (2018). Strategi pembelajaran tugas dan paksa merupakan pemberian tugas dengan batasan waktu yang tidak lama dalam pengumpulan tugas di sertai dengan paksaan (Nisa & Leonard, 2018). Strategi ini dibuat karena beberapa siswa memiliki mental yang lemah karena sudah menjadi karakter siswa dan tidak akan belajar jika tidak disuruh atau dipaksa. Oleh karena itu strategi ini di buat agar siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran dan disiplin dalam pembelajaran. Strategi ini didasari dengan adanya paham “dipaksa, terpaksa, biasa, jadi budaya, dan muncul bangsa yang beradab” (Komalasari & Leonard, 2018). Strategi pembelajaran didalamnya mencakup pendekatan, model, metode dan teknik pembelajaran secara spesifik. “Task and force strategy can be implemented by simultaneously with the model or other learning methods.” (Leonard, 2018). Paksaan adalah kemampuan untuk menguasai atau memengaruhi orang lain untuk melakukan sesuatu atau kemampuan untuk mengatasi perlawanan dari orang lain dalam mencapai tujuan, Maran (Iskandar & Leonard, 2018). Paksaan dalam hal ini ditujukan agar siswa lebih disiplin dalam mengerjakan tugas dengan tujuan yang lebih baik. Maka dari itu, pemberian tugas saat proses belajar mengajar dirasa akan sangat efektif bila sedikit dipaksa. Alasan memaksa peserta didik adalah salah satunya untuk melatih kedisiplinan supaya tidak menunda- nunda pekerjaan (Jannah & Leonard, 2018).

Disiplin adalah suatu sikap atau perilaku yang dilakukan secara sadar dan melakukan suatu hal dengan tertib sesuai dengan peraturan yang berlaku (Nisa & Leonard, 2018). Disiplin dapat terjadi karena dorongan kesadaran diri, dengan kesadaran yang datang dari diri sendiri ini sikap kedisiplinan akan lebih baik (Ariananda, Hasan, & Rakhman, 2014). The aim of discipline is to develop responsibility and self-control skills of the students by supporting their mental, emotional and social development, Sadik (Maulana & Leonard, 2018). Disiplin membantu siswa dalam proses pembentukan sikap dan tanggung jawab. Strategi ini mengajarkan siswa untuk belajar disiplin mempertanggungjawabkan tugasnya dengan baik (Basaria & Leonard, 2018)

Berdasarkan uraian strategi pembelajara dapat di simpulkan bahwa strategi pembelajaran tugas dan paksa merupakan strategi yang menitik beratkan pada pemberian tugas dan harus menyelesaikannya tepat waktu sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif. Perlu adanya tugas rutin, tugas akhir, tugas tentatif dalam melaksanakan strategi ini agar siswa tidak malas dan lebih aktif. The point is, this instructional strategy emphasized the comprehensive planning related to assigned tasks to the students, complete with the punishment or threat will be given to the student if they don't do the task well (Leonard, 2018). Karena tidak semua siswa langsung disiplin dalam menyelesaikan tugasnya maka terlebih dahulu membuat kontrak pelajaran sebelum dimulai, jika siswa tidak dapat menyelesaikannya akan diberikan hukuman seperti merangkum buku dan semacamnya yang membuat mereka jera dan tidak mau mengulangnya lagi.

Kelebihan dari strategi tugas dan paksa yaitu: 1) Melatih aktivitas, kreativitas, tanggung jawab dan disiplin siswa dalam kegiatan belajar mengajar 2) Melatih diri dalam bekerja secara mandiri 3) Merangsang daya pikir siswa, karena dituntut untuk menyelesaikan tugas tepat pada waktu yang ditentukan. 4) Pemberian tugas dapat dilakukan secara individu atau secara kelompok. Sedangkan kekurangan strategi pembelajaran tugas dan paksa yaitu: 1) Apabila diberikan tugas kelompok, seringkali yang mengerjakannya hanya siswa tertentu saja. 2) Apabila tugas diberikan diluar kelas, sulit untuk mengontrol peserta didik bekerja secara mandiri atau menyuruh orang lain untuk menyelesaikannya. 3) Strategi ini menuntut tanggung jawab guru yang besar untuk memeriksa dan memberikan umpan balik terhadap tugas-tugas yang dikerjakan oleh siswa (Basaria & Leonard, 2018)

Modifikasi Model Pembelajaran *Quantum Learning* dengan Strategi Pembelajaran Tugas dan Paksa

Model pembelajaran *Quantum Learning* yang dikombinasikan dengan pembelajaran tugas dan paksa merupakan suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan pemahaman siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Pemahaman siswa saat ini masih terbilang rendah dikarenakan kurangnya model dan juga strategi yang digunakan. Guru hanya menggunakan metode yang hanya terfokus pada guru, yaitu guru menjelaskan dan memberikan soal yang harus dikerjakan. Metode seperti itu kadang membuat siswa merasa bosan, karena jarang siswa yang berani mengeluarkan kreativitasnya. Hal ini membuat suasana belajar menjadi tidak baik, dan hasil belajar siswa menjadi menurun. Adanya penggabungan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan strategi tugas dan paksa ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan adanya model *Quantum Learning* dengan strategi tugas dan paksa ini membuat siswa tidak ada yang dibeda-bedakan. Siswa diberi perlakuan yang sesuai dengan kemampuan masing-masing dan ditambahkan pemberian tugas-tugas dengan suatu paksaan yang harus dikerjakan siswa dengan jangka waktu yang tidak lama. Tujuannya disini agar siswa belajar disiplin waktu dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas yang telah diberikan oleh gurunya. Metode ini mengajarkan siswa agar tidak malas dalam menyelesaikan tugas. Jika tidak mengerjakan tugas yang telah ditentukan maka akan dikenakan sanksi berupa hukuman. Dengan begitu dapat melatih siswa agar terbiasa dalam menyelesaikan tugas dengan jangka waktu yang sudah ditentukan dan secara tidak langsung mengajak siswa untuk selalu belajar di rumah. Khususnya untuk siswa yang kemampuannya rendah, dengan menggunakan metode ini sangat membantu dan sangat berpengaruh pada hasil belajarnya, karena dapat membiasakan siswa untuk tidak malas dalam belajar dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Langkah-langkah model *Quantum Learning* dengan Strategi Tugas dan Paksa yaitu:

1. **Tumbuhkan**

Tumbuhkan minat dengan memuaskan “Apakah Manfaatnya BagiKu” (AMBAK), dan manfaatkan kehidupan belajar. Guru memberikan motivasi kepada para siswanya sehingga siswa mengetahui apa tujuan dan manfaat dari pembelajarannya dan mampu meningkatkan minat belajar dalam proses pembelajaran.

Contohnya: **Membuat kelompok.**

Dengan adanya pembagian kelompok siswa akan lebih mudah melakukan klarifikasi ide dengan cara mengontraskan ide-idenya dengan ide teman sekelompoknya melalui diskusi

2. **Alami**

Ciptakan atau datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua pelajar. Guru memberikan beberapa tugas kepada para siswanya sehingga mereka dapat merasakan bahkan memberikan pengalaman tersendiri.

Contohnya: **Membuat Kontrak kerja**

Kontrak kerja disini bertujuan untuk membuat kesepakatan bersama dengan siswa jika ada yang tidak mengerjakan tugas maka akan diberi hukuman, hukuman tersebut sudah direncanakan oleh guru dan harus membuat kesepakatan dengan siswa. Hukuman ini bertujuan untuk pembelajaran jadi hukuman ini bukanlah hukuman yang tidak mendasar melainkan hukuman yang membuat siswa belajar.

3. **Namai**

Sediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi, sebuah “masukan”. Guru mulai mengaplikasikan strategi tugas dan paksa sehingga tujuan pembelajaran yang akan diberikan kepada siswanya agar dapat tercapai. Kesepakatan untuk mengerjakan tugas dan memang harus dipaksa.

Contohnya: **Membagikan Materi Kelompok**

Materi kelompok yang sudah dibagikan tersebut lalu diberikan tugas kepada peserta didik agar dikerjakan sesuai dengan tepat waktu.

4. **Demonstrasikan**

Sediakan kesempatan bagi pelajar untuk “menunjukkan bahwa mereka tahu”. Disini para siswa akan mengerti jika mereka melanggar peraturan yang telah dibuat sebelumnya, sehingga apabila mereka tidak melaksanakan tugasnya tentu akan menimbulkan penundaan dan akhirnya mereka menjadi tidak disiplin. Akhirnya mereka tahu resiko yang akan diterimanya dan bahkan tugasnyapun akan menumpuk. Diselipkan tentang tugas tentative (tugas dadakan).

5. **Ulangi**

Tunjukkan pelajar cara-cara mengulang materi dan menegaskan, “Aku tahu bahwa aku memang tahu ini”. Secara tidak langsung merekapun mengerti apa tujuan dari diterapkannya strategi tugas dan paksa. Dan akhirnya secara tidak sadar proses pembelajaran ini akan berlangsung secara terus-menerus.

Contohnya: **Mengulang Materi Pembelajaran**

Mengulang materi pembelajaran yang sudah diajarkan sebelumnya untuk masuk ke materi baru, tetapi materi baru tersebut masih ada hubungannya dengan materi sebelumnya.

6. **Rayakan**

Pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi, dan pemerolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan. Perayaan dalam pembelajaran kuantum sangat diutamakan atau sangat penting. Perayaan dapat membangun keinginan untuk sukses dalam pembelajaran. Menurut Bobbi DePorter, *et al.*, (2004), terdapat beberapa bentuk perayaan menyenangkan yang biasa digunakan yaitu:

- a. Tepuk Tangan
Teknik ini terbukti tidak pernah gagal memberikan inspirasi.
- b. Hore! Hore! Hore!
Cara ini sangat mengasyikkan jika dilakukan “bergelombang” ke seluruh ruangan. Caranya adalah guru memberikan aba-aba, semua orang atau siswa melompat berdiri dan berteriak senyaring mungkin, “Hore, Hore, Hore!” sambil mengayunkan tangan ke depan dan ke atas.
- c. Wussss
Jika diberi aba-aba, semua orang bertepuk tangan tiga kali secara serentak, lalu mengirimkan segenap energi positif mereka kepada orang yang dituju. Cara melakukannya adalah setelah bertepuk, tangan mendorong ke arah orang tersebut sambil berteriak “Wussss”.
- d. Jentikan Jari
Jika guru atau pengajar memerlukan pengakuan yang tenang, daripada tepuk tangan, gunakan jentikan jari berkesinambungan.
- e. Poster Umum
Mengakui individu atau seluruh kelas, misalnya “Kelas Enam *The Best!*”.
- f. Catatan Pribadi
Sampaikan kepada siswa secara perseorangan untuk mengakui usaha keras, sumbangan pada kelas, perilaku atau tindakan yang baik hati.
- g. Persekongkolan
Mengakui seseorang secara tak terduga. Misalnya seluruh kelas dapat bersekongkol untuk mengakui kelas lain dengan cara memasang poster positif (atau surat) misterius yang bertuliskan hal-hal seperti “Kelas VI hebat lho!” atau “Semangat Menempuh Ujian hari Ini!”.
- h. Kejutan

Kejutan harus terjadi secara acak. Kejutan bukan merupakan hadiah yang diharapkan oleh siswa. Jadikan kejutan tetap sebagai kejutan!.

i. Pengakuan Kekuatan

Lakukan jika menginginkan orang mendapatkan pengakuan, setelah mereka saling mengenal dengan baik. Cara melakukan adalah atur siswa untuk duduk membentuk tapak kuda, dengan satu kursi (kursi jempol) di bagian terbuka tapal. Setiap orang bergiliran menduduki kursi jempol. Siswa pada kursi jempol tersebut duduk diam sambil mendengarkan dan memperhatikan. Setiap siswa dalam tapal mengakui kekuatan istimewa atau sifat-sifat baik dari siswa yang duduk di kursi jempol. Guru dapat memberikan contoh hingga murid-murid tahu cara melanjutkannya.

Berikut kelebihan dari metode *Quantum Learning* dengan Strategi Pembelajaran Tugas dan Paksa:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa, karena siswa dapat menyampaikan apa yang tidak dimengerti kepada teman. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa yang sudah memahami materi dapat membantu temannya yang belum memahami materi akan termotivasi oleh siswa lain untuk memahami materi.
2. Terjadinya komunikasi antar siswa dalam berkelompok yang heterogen sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Adanya interaksi antar siswa merupakan langkah untuk menjalin komunikasi dengan siswa lain, komunikasi tersebut akan muncul sikap saling peduli, yaitu siswa yang sudah memahami materi akan berupaya membantu temannya yang belum memahami materi.
3. Melatih pemahaman siswa dengan diberikannya tugas secara terus menerus.
4. Mengajarkan kedisiplinan pada siswa agar dapat mempertanggungjawabkan tugas yang diberikan.
5. Mengurangi rasa malas yang ada dalam diri siswa.

PENUTUP

Simpulan

Model pembelajaran *Quantum Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang memiliki strategi pembelajaran efektif dengan memberikan perlakuan-perlakuan kepada setiap individu sesuai dengan kemampuan masing-masing agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa. *Quantum Learning* dibagi menjadi 3 kelompok yaitu berdasarkan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.. setiap kelompok tentunya diberikan perlakuan yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Model ini memiliki beberapa kekurangan, untuk menanggulangi permasalahan tersebut dipilihlah strategi pembelajaran tugas dan paksa.

Strategi tugas dan paksa merupakan strategi pembelajaran dengan cara pemberian tugas dengan jangka waktu yang tidak lama dengan disertai paksaan. Strategi ini mengajarkan siswa untuk disiplin dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas dengan baik. Jika dilihat pendidikan sekarang, masih banyak siswa yang malas dalam hal belajar dan menyelesaikan tugas. Dengan adanya strategi tugas dan paksa dapat melatih siswa untuk giat mengerjakan tugas dan juga melatih siswa agar terbiasa diberikan tugas yang mendadak dan dengan paksaan. Strategi ini sangat cocok digunakan pada model *Quantum Learning* ini, karena siswa yang mempunyai kemampuan rendah dapat melatih kemampuannya dengan tugas dan paksaan, agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

Saran

Ada beberapa saran yang perlu penulis sampaikan, di antaranya:

1. Model pembelajaran quantum learning dengan strategi tugas dan paksa sangat baik digunakan pada kegiatan belajar di sekolah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa.
2. Model pembelajaran quantum learning dengan strategi tugas dan paksa masih harus dikembangkan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, D. W. I. D. (2017). Pengaruh penggunaan media proyeksi. *Formatif: Jurnal Ilmiah pendidikan MIPA*, 7(2), 115–123. <https://media.neliti.com/media/publications/234837-pengaruh-penggunaan-media-proyeksi-terha-c2bd4abe.pdf>
- Ariananda, E. S., Hasan, S., & Rakhman, M. (2014). Pengaruh kedisiplinan siswa di sekolah terhadap prestasi belajar siswa teknik pendingin. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 233–238. <https://media.neliti.com/media/publications/115755-ID-pengaruh-kedisiplinan-terhadap-prestasi.pdf>
- Astutik, W. (2017). Model quantum learning untuk meningkatkan hasil belajar pecahan. *Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2, 124–129. <http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/brilian>
- Barokah, G. S., & Nugroho, J. A. (2018). Penerapan model pembelajaran kuantum (quantum learning) berbasis mutimedia untuk meningkatkan hasil belajar pengantar ekonomi dan bisnis siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 4(1), 1–6. <https://jurnal.uns.ac.id/bise>
- Basaria Basaria, N. & Leonard. (2018). Model pembelajaran quantum learning dengan strategi pembelajaran tugas dan paksa. *Prosiding Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2 Agustus 2018, 274–287. ISBN: 978-602-50181-5-2.
- Binangun, H. H., & Hakim, A. R. (2016). Pengaruh penggunaan alat peraga jam sudut terhadap hasil belajar matematika. *JKPM*, 01(02), 204–214. <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/viewFile/1188/1074>
- Darkasyi, M., Johar, R., & Ahmad, A. (2014). Peningkatan kemampuan komunikasi matematis dan motivasi siswa dengan pembelajaran pendekatan quantum learning pada siswa SMP Negeri 5 Lhokseumawe Muhammad. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(1), 21–34. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/DM/article/view/1336>
- Hidayat, H. (2010). Kefektifan pendekatan quantum learning dalam peningkatan nilai mata kuliah nahwu 1. *Jurnal Saung Guru*, 1(2), 66–78. http://file.upi.edu/direktori/jurnal/saung_guru/Vol._1_no._2/Hidayat-keefektifan_pendekatan_quantum_learning_dalam_peningkatan_nilai_mata_kuliah_nahwuI.pdf
- Iskandar, A. P., & Leonard, L. (2018). Model pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) dengan strategi pembelajaran tugas dan paksa. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 443–455. Jakarta: Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Indraprasta PGRI.
- Jannah, S.R. & Leonard. (2018). Model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dengan strategi pembelajaran tugas dan paksa. *Prosiding Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2 Agustus 2018, 491–501. ISBN: 978-602-50181-5-2.
- Julita, julita. (2017). The enhancement of mathematical problem solving ability of senior high school students through quantum learning. *Journal of Mathematics Education*, 6(1), 37–

50. <https://doi.org/10.22460/infinity.v6i1.238>
- Komalasari, S.R. & Leonard. (2018). Model pembelajaran SIMAS ERIC dengan strategi pembelajaran tugas dan paksa. *Prosiding Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2 Agustus 2018, 346-359. ISBN: 978-602-50181-5-2.
- Leonard. (2018). Task and forced instructional strategy: Instructional strategy based on character and culture of Indonesia Nation. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(1), 51–56. <https://doi.org/10.30998/formatif.v8i1.2408>
- Maulana, I. & Leonard. (2018). Pendekatan konstruktivisme dengan strategi pembelajaran tugas dan paksa. *Prosiding Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2 Agustus 2018, 404-416. ISBN: 978-602-50181-5-2.
- Nisa, K.K. & Leonard. (2018). Model pembelajaran team assisted individualization dengan strategi pembelajaran tugas dan paksa. *Prosiding Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2 Agustus 2018, 472-484. ISBN: 978-602-50181-5-2.
- Novitasari, M. J. (2014). Penerapan model quantum learning untuk meningkatkan hasil belajar menggambar bentuk siswa kelas VII-C SMP Negeri 4 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 2(3), 18–23. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/9882>
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah pendidikan MIPA*, 6(2), 149–160. <https://media.neliti.com/media/publications/234872-model-pembelajaran-project-based-learnin-e19d71b3.pdf>
- Rahayu, T., Joyoatmojo, S., & Wahyuni, S. (2016). Penerapan model pembelajaran quantum learning dengan metode peta pikiran (mind mapping) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari ekonomi kelas X MIA 1 SMA N 5 Surakarta Tahun pelajaran 2015/2016, *Jurnal Pendidikan Bisnis dan ekonomi*, 2(1), 1–21. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/ptn/article/view/8965/6525>
- Wayan, N., Santi, A., & Haryono, A. (2017). Pengembangan economics pocket book berbasis quantum learning untuk siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan*, 2(4), 478–486. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/8760>
- Yanuarti, A., & Sobandi, A. (2016). Upaya meningkatkan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran quantum teaching. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1, 11–18. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/3261>