

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Diskripsi Pustaka

1. Implementasi Strategi Pembelajaran *Quantum Learning Bermuatan Karakter*

a. Pengertian Implementasi Strategi pembelajaran *Quantum Learning Bermuatan Karakter*

Implementasi adalah proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan, pengetahuan, ketrampilan, maupun nilai-nilai dan sikap. Menurut Pressman & Wildavsky sebagaimana yang dikutip dari landasan teori.com, menjelaskan implementasi adalah sebagai:¹

- 1) Proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya.
- 2) Implementasi memerlukan jarak pelaksana birokrasi yang efektif.
- 3) Efektifitas implementasi ditentukan oleh kemampuan untuk membuat hubungan dan sebab akibat yang logis antara tindakan dan tujuan.

Kegiatan belajar mengajar, guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu strategi, tetapi guru sebaiknya menggunakan strategi yang bervariasi, agar jalannya pelajaran tidak membosankan, tetapi menarik perhatian peserta didik, tetapi juga penggunaan strategi yang bervariasi tidak akan menguntungkan kegiatan belajar mengajar bila penggunaannya tidak tepat dan tidak sesuai dengan situasi yang mendukungnya dengan kondisi psikologis peserta didik. Oleh karena itu disinilah kompetensi guru diperlukan dalam

¹ <http://www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-implementasi-kebijakan.html?m=1>.

pemilihan strategi yang tepat agar tujuan kegiatan belajar mengajar tercapai.

Istilah strategi berasal dari “kata benda” dan “kata kerja” dalam bahasa Yunani. Sebagai benda, *Strategos* merupakan gabungan kata *Stratos* (militer) dengan *Ago* (memimpin) sebagai kata kerja, *Stratego* berarti merencanakan (*to plan*). Strategi pada awalnya digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Sekarang istilah strategi banyak digunakan dalam berbagai bidang kegiatan yang bertujuan memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam menapai tujuan. Misalnya seorang manajer atau pimpinan perusahaan yang menginginkan keuntungan dan kesuksesan yang besar akan menerapkan suatu strategi dalam mencapai tujuannya, seorang pelatih tim basket akan menentukan strategi yang dianggap tepat untuk dapat memenangkan suatu pertandingan. Begitu juga seorang guru yang mengharapkan hasil baik dalam proses pembelajaran akan menerapkan suatu strategi agar hasil belajar siswanya dapat prestasi yang terbaik.²

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat dikemukakan bahwa strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan. Strategi mencakup tujuan kegiatan, siapa yang terlibat dalam kegiatan, isi kegiatan, proses kegiatan, dan sarana penunjang kegiatan.

Secara sederhana, istilah pembelajaran (*instruction*) bermakna sebagai “ upaya untuk membelajarkan seseorang atau sekelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah direncanakan.” Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber

² Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Pt Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm. 3.

belajar.³Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan respon pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu kegiatan pembelajaran akan bermuara pada kegiatan pokok. *Pertama*, bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar. *Kedua*, bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Dengan demikian makna pembelajaran merupakan kondisi eksternal kegiatan belajar yang – antara lain – dilakukan oleh guru dalam mengkondisikan seseorang dalam belajar. Paparan di atas mengilustrasikan bahwa belajar merupakan proses internal siswa, dan pembelajaran merupakan kondisi eksternal belajar. Dari segi guru, belajar merupakan akibat tindakan pembelajaran.

Strategi yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran disebut *strategi pembelajaran*. Pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan strategi pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan aktifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah pendidik (perorangan atau kelompok) serta peserta didik (perorangan, kelompok, dan atau komunitas) yang berinteraksi edukatif antara satu dengan yang lainnya. Isi kegiatan adalah bahan/materi belajar yang bersumber dari kurikulum suatu program pendidikan.

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi merupakan usaha untuk

³*Ibid*, hlm. 4.

memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu, yakni tujuan pembelajaran.

Strategi merupakan salah satu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, strategi diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pelajaran berakhir.⁴ Dalam hal ini adalah strategi Quantum Learning Bermuatan Karakter.

Ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan Rowntree (1974) mengelompokkan dalam strategi penyampaian, penemuan atau *expation dictionary learning*, dan strategi pembelajaran kelompok dan strategi pembelajaran individual atau *groups-individual learning*.⁵

Dalam strategi *expotion*, bahan pelajaran disajikan kepada siswa dalam bentuk jadi dan siswa diuntut untuk menguasai bahan tersebut. Kewajiban siswa adalah menguasainya secara penuh/ dengan demikian dalam strategi *expotion* guru memiliki 7 berfungsi sebagai penyampaian informasi berbeda dengan strategi *discovery*. Dalam strategi ini bahan pelajaran dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa melalui berbagai aktivitas, sehingga tugas guru lebih banyak sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswanya. Karena yang sifatnya demikian strategi ini sering juga dinamakan strategi pembelajaran tidak langsung.

Strategi belajar individual dilakukan oleh siswanya secara mandiri, kecepatan, kelambatan dan keberhasilan pembelajaran

⁴ Syaiful Bahri Djamaroh, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, Rineka Cipta, Jakarta, 2000, hlm 70

⁵ Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar pendidikan*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta. 2006. hlm. 128.

siswa sangat ditentukan oleh kemampuan individu siswa yang bersangkutan. Bahan pelajaran serta bagaimana mempelajarinya didesain untuk belajar sendiri. Contoh dari strategi pembelajaran ini adalah belajar melalui modul, atau belajar bahasa melalui kaset audio.

Berbeda dengan strategi individual, belajar kelompok dilakukan secara beregu. Sekelompok siswa diajar oleh seorang atau beberapa orang guru. Bentuk belajar kelompok itu bisa dalam pembelajaran kelompok besar atau pembelajaran klasikal atau juga bisa belajar dalam kelompok-kelompok kecil semacam buzz group, pembelajaran kelompok tidak memperhatikan kecepatan belajar individual. Setiap individu dianggap sama, oleh karena itu belajar dalam kelompok dapat terjadi siswa yang memiliki kemampuan biasa biasa saja, sebaliknya siswa yang memiliki kemampuan kurang akan merasa tergusur oleh siswa yang mempunyai kemampuan tinggi.⁶

Quantum Learning berakar dari upaya George Lozanov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang di sebutnya sebagai sugestologi atau sugestopedia. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif ataupun negatif. Beberapa teknik yang digunakannya untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukan murid untuk memberi kesan besarsambil menonjolkan informasi dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif.⁷

Quantum Learning ini dipelopori oleh Bobbi De Porter. *Quantum Learning* mencakup aspek-aspek penting tentang cara otak mengatur informasi. Menurut De Potter dkk, “ *Quantum Learning* adalah interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya”.

⁶*Ibid.* hlm. 129

⁷ Bobbi De Porter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning (Membiasakan Belajar, Nyaman dan Menyenangkan)*, Kaifa, Bandung, 2004, hlm. 4.

Dengan mengutip rumus Albert Einstein, yakni $E=MC^2$, De Porter memisahkan kekuatan energi ke dalam analogi tubuh manusia yang secara fisik adalah materi, sehingga tujuan belajar menurut *Quantum Learning* adalah meraih sebanyak mungkin cahaya.⁸

Quantum Learning menekankan cara perubahan bermacam-macam interaksi, hubungan dan inspirasi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar. Dalam prakteknya, *Quantum Learning* menggabungkan sugestologi, teknik percepatan belajar dan neurolinguistik dengan teori, keyakinan, dan strategi tertentu. *Quantum Learning* mengasumsikan bahwa siswa mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak bisa terduga sebelumnya. Dengan strategi belajar yang tepat, siswa bisa meraih prestasi belajar secara berlipat ganda. Salah satu konsep dasar strategi ini adalah belajar itu harus mengasikkan dan berlangsung dalam suasana gembira sehingga pintu masuk untuk informasi baru akan lebih besar dan terekam dengan baik.⁹

b. Asas-Asas Pembelajaran Quantum Learning

Untuk meraih hasil pembelajaran yang maksimal dalam pembelajaran *Quantum Learning*, diperlukan acuan berupa asas-asas tertentu. Dalam *Quantum Learning*, setidaknya terdapat tiga asas utama, yakni melibatkan emosi dalam belajar, maksimalisasi fungsi otak, dan memadukan S-A-V-I dalam pembelajaran. Berikut ini adalah penjelasan mengenai ketiga asas tersebut.

⁸ <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/24/konsep-quantum-learning/> diakses pada tgl 08 september 2015.

⁹ Indra Munawar, *Quantum Learning*, <http://tomindfly.com/2009/01/Quantum-learning.html>, diakses pada tgl 08 September 2015.

1) Melibatkan emosi positif dalam belajar

penelitian yang menunjukkan bahwa emosi positif sangat membantu keberhasilan belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Daniel Goleman menunjukkan bahwa tanpa keterlibatan emosi, kegiatan saraf otak kurang dari yang dibutuhkan untuk “merekatkan” pelajaran kedalam ingatan. Penelitian lain menunjukkan bahwa keterlibatan emosi mampu memperbesar memori dan ingatan jangka panjang.

Untuk melibatkan emosi dalam pembelajaran, guru harus menciptakan kesenangan dalam belajar dengan cara menjalin hubungan dan menyingkirkan segala ancaman dari suasana belajar. Menurut Rudy Haryono di kutipan dari Jamal Makmur, salah satu kiat agar kita bisa diterima dalam pergaulan, dan disukai orang, ialah hendaklah kita pandai menghargai orang lain. Karena dalam hidup ini berlaku hukum timbal balik.¹⁰ Dalam hal ini, terdapat tiga langkah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. *Pertama*, afirmasi, cara ini diyakini mampu menambah lebih banyak kegembiraan, dan cara efektif untuk menggapai suara hati peserta didik lebih mendalam. Sebab pada dasarnya sepanjang proses pembelajaran, hati peserta didik bersuara tidak henti. Fenomena ini biasanya disebut sebagai dialog internal, atau dalam bahasa Vygotsky disebut inner space. *Kedua*, mengakui pada dasarnya, setiap orang ketika mendapat pengakuan akan merasa senang, bangga, percaya diri, dan termotivasi. Penelitian yang dilakukan Gordon Wells menyatakan bahwa kemampuan mahasiswa meningkat karena pengakuan dosen. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan peserta didik juga akan meningkat karena pengakuan guru. *Ketiga*, merayakan kerja

¹⁰ Jamal Ma'mur Asmani, *Microteaching & Teamteaching*, Diva Press, Jogjakarta, 2010. hlm. 92.

keras. Merayakan keberhasilan setelah kerja keras akan memotivasi peserta didik untuk melakukan pekerjaan yang lain. Hal ini karena perayaan akan memberi kesan takjub pada setiap keberhasilan yang diraih, meskipun sederhana.

2) Maksimalisasi Fungsi Otak

Melibatkan otak dalam pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat ditawar-tawar lagi. Kinerja otak ketika belajar telah banyak diungkap oleh para ahli *neurosain*, yaitu suatu penelitian tentang bagaimana otak mengatur informasi. Para ahli meneliti antara bahasa dan perilaku individu serta dapat digunakan untuk menciptakan jalinan pengertian antara siswa dan guru. Para guru yang memahami *neurosain*, mengetahui bagaimana menggunakan bahasa yang positif untuk meningkatkan tindakan-tindakan positif, suatu faktor penting untuk merangsang fungsi otak yang paling efektif.¹¹ Tetapi semuanya seolah-olah tidak mampu memberi gambaran yang komprehensif mengenai otak. Walaupun demikian, semuanya mempunyai kontribusi besar dalam penjelasannya. Hanya saja selama ini proses pembelajaran cenderung memisahkan antara pikiran, fisik, dan perasaan atau emosi. Duduk manis, tangan terlipat diatas meja, kepala menunduk, dan diam membisu membuktikan proses pembelajarannya yang memisahkan diantara ketiganya. Saat ini harus dimanfaatkan kekuatan seluruh diri (pikiran, tubuh, emosi, dan semua indra).

Dalam salah satu tujuan dari tahap persiapan *siklusa celerated learning* adalah menciptakan perasaan (emosi) positif dalam diri pembelajar. Hal ini dapat dilakukan dengan mengoptimalkan kinerja sistem limbic dalam otak. Sebab fungsi otak bagian ini mendorong yang bersangkutan untuk

¹¹ Suyono Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung. 2015. hlm. 39.

bekerjasama, bukannya bersaing. Disamping itu, setiap pembelajaran harus melibatkan fungsi neokorteks otak. Sebab optimalisasi bagian otak ini dapat membantu cara berfikir, mengelola informasi, berimajinasi, dan menciptakan makna serta nilai bagi dirinya sendiri.

Neurosains modern telah menemukan bahwa otak terbagi menjadi dua bagian, kiri dan kanan. Kedua belahan otak ini oleh sebagian ilmuwan neurosains disebut sebagai otak rasional dan otak intuitif. Belahan otak kiri bekerja secara linier, rasional, kritis, analitis, dan abstrak. Sedangkan belahan otak kanan bekerja secara subyektif, relasional, holistik, sintetik dan konkret. Di sisi lain, terdapat otak intuitif yang menurut Taufik f. Pasiak dikutip dari Suyadi disebut sebagai “otak tengah”. Otak ini baru akan bekerja jika kedua belahan otak mengalami jalan buntu. Dengan demikian, otak intuitif, bukan semacam “ilham gaib” yang datang secara tiba-tiba, melainkan proses eureka aku bisa setelah kedua belahan otak tidak mampu menjawab berbagai persoalan.¹²

3) Memadukan S-A-V-I dalam pembelajaran

Pendekatan SAVI dalam belajar memunculkan sebuah konsep belajar yang disebut belajar berbasis aktivitas (BBA). Artinya, belajar dengan bergerak aktif dengan memanfaatkan indera sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Belajar model ini jauh lebih efektif dari pada yang didasarkan pada prestasi, materi, dan materi, dan media, sebab gerakan fisik meningkatkan proses mental. Bagian otak yang akan terkoneksi oleh gerakan fisik adalah korteks motorik, dimana fungsi otak bagian ini untuk berfikir memecahkan masalah. Oleh karena itu, proses

¹² Suyadi. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, Pt Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013. hlm. 102.

pembelajaran harus menggabungkan antara gerakan fisik dan seluruh indera yang ada Inilah yang disebut dengan model SAVI (somatis, auditori, visual, intelektual) dalam pembelajaran.

Belajar somatis adalah belajar dengan indera peraba, kinestetis, praktis, melibatkan fisik, dan menggunakan serta menggerakkan tubuh saat belajar. Dalam konsep belajar ini, hampir tidak di bedakan antara fisik dan otak, atau tubuh dan pikiran. Dalam bahasa hiperbolis Edward T. Hall sebagaimana dikutip Hamruni, dikatakan bahwa “tubuh adalah pikiran dan pikiran adalah tubuh”.¹³

Belajar auditori adalah cara belajar standar bagi semua masyarakat sejak awal sejarah. Bangsa Yunani kuno, misalnya, mendorong orang belajar dengan suara lantang lewat dialog. Filosofinya, “model ini dikembangkan untuk meningkatkan kesempatan siswa untuk membaca dengan keras dan menerima umpan balik dari kegiatan membaca mereka,¹⁴ jika kita mau belajar lebih banyak tentang apa saja, bicarakanlah tanpa henti”. Filosofi ini tampaknya tidak jauh berbeda dengan salah satu konsep pendidikan Islam yang menyatakan bahwa untuk dapat menguasai materi harus belajar dengan cara mengajarkannya kepada orang lain. Belajar juga merupakan sebuah aktivitas interaksi aktif individu terhadap lingkungan sehingga terjadi perubahan tingkah laku.¹⁵ Setelah mesin cetak ditemukan dan kebanyakan orang melek huruf, setiap orang belajar dengan membaca keras-keras.

Belajar visual adalah belajar dengan mengandalkan penglihatan. Peserta didik akan lebih mudah belajar jika dapat “melihat” apa yang sedang diajarkan guru, perhatian siswa akan

¹³ *Ibid.* hlm. 102.

¹⁴ Hamzah, Nurdin Muhammad. *Belajar Dengan Pendekatan Paikem*, Pt Bumi Aksara. Jakarta, 2011, hlm. 115

¹⁵ Ridwan Abdullah Sani. *Inovasi Pembelajaran*, Pt Bumi Aksara. Jakarta, hlm. 40

lebih fokus dan terpusat pada sesuatu yang dipertunjukkan atau diperagakan, belajar lebih kongrit dan dapat mengurangi sejumlah kesalahan dibanding mendengarkan atau hanya membaca.¹⁶ Belajar model ini akan lebih baik jika visualisasinya adalah benda nyata yang konkret dan secara langsung dapat diamati.

Adapun yang dimaksud dengan belajar intelektual adalah belajar dengan menggunakan kecerdasan (pikiran) untuk merenung, menciptakan, memecahkan masalah, dan membangun makna, dan dalam hal ini yang ingin di capai adalah bukan sekedar siswa dapat menguasai sejumlah materi pembelajaran, akan tetapi bagaimana siswa dapat mengembangkan gagasan-gagasan dan ide-ide melalui kemampuan bahasa yang verbal, hal ini di dasarkan kepada asumsi bahwa kemampuan berbicara secara verbal merupakan salah satu kemampuan berfikir.¹⁷ Jadi, belajar intelektual bukan pendekatan pembelajaran yang tanpa melibatkan emosi, rasionalitas, dan akademis. Sebab makna intelektual itu sendiri mencipta makna dalam pikiran; sarana manusia untuk berfikir, menyatukan pengalaman, menciptakan jaringan, saraf baru, dan belajar.

Belajar akan optimal jika mampu menggabungkan keempat unsur (SAVI) dalam sebuah praktek pembelajaran. Sekedar contoh, peserta didik dapat sedikit belajar dengan melihat presentasi (V). Tetapi mereka akan lebih banyak menyerap dan mengolah informasi jika dapat mempraktekan (S). Membicarakan atau mendiskusikan (A) dan memikirkan cara menerapkan dalam berbagai persoalan yang dihadapi.¹⁸

¹⁶ Didi Supradie. Deni Darmawan. *Komunikasi Pembelajaran*. Pt Remaja Rosdakarya. Bandung 2012. hlm. 143

¹⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Op.cit., hlm. 227.

¹⁸ Op.cit., hlm. 103

c. Konsep Dasar Quantum Learning bermuatan Karakter

Secara implisit, *Quantum Learning* telah memuat beberapa nilai karakter, seperti rasa ingin tahu dan penghargaan yang tinggi terhadap prestasi. Hal ini dibuktikan dengan pembelajaran *quantum learning* yang mensyaratkan interaksi antara guru dengan peserta didik sendiri. Bahkan interaksi yang terjadi memuncak hingga menghasilkan “cahaya”, yakni prestasi yang mengagumkan, prestasi yang mencerdaskan dan membuat peserta didik bangga akan prestasi yang diraih. Disamping itu, *Quantum Learning* juga mensyaratkan adanya perayaan atas kemenangan (prestasi yang diraih) setiap usai pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa Quantum Learning sangat menghargai prestasi.

Quantum learning juga masih dapat memuat lebih banyak nilai-nilai karakter, seperti kepedulian sosial, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, dan sebagainya. Oleh karena itu, perlu adanya upaya optimalisasi pengembangan *Quantum Learning* bermuatan karakter. Berikut ini merupakan contoh pengembangan *Quantum Learning* bermuatan karakter.

Pengkajian atau penggalian nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam *Quantum Learning* untuk diaktualisasikan dalam pembelajaran, seperti yang dikemukakan *Albert Einstein*, “ banyak orang mengatakan bahwa intelektual yang membuat seseorang menjadi ilmuan hebat, mereka salah yang membentuk ilmuan hebat adalah karakter.”¹⁹ sehingga nilai-nilai karakter tersebut dapat ditanamkan atau dapat diinternalisasikan kedalam diri peserta didik. Dalam hal ini, *quantum learning* dianggap seolah-olah telah ada atau mengandung muatan nilai karakter didalamnya. Misalnya rasa ingin tahu, menghargai prestasi gemar membaca dan sebagainya.

Quantum Learning dapat dimodifikasi dan dikembangkan secara kreatif agar memuat nilai-nilai karakter lebih kompleks. Artinya

¹⁹ Hawari Aka. *Guru yang Berkarakter Kuat*. Laksana. Jogjakarta, 2012, hlm. 48

yang sesuai kepentingan guru dalam pembelajaran. Dalam hal ini yang “netral” dan dapat diisi dengan muatan nilai-nilai karakter sesuai kepentingan guru dan peserta didik. Sebagaimana contoh dalam konsep “AMBAK” (Apa Manfaat Bagiku) diisi muatan nilai karakter “semangat kebangsaan” atau nasionalisme, sehingga maknanya menjadi “apa manfaat bagi bangsaku” dari nilai ini, dapat dikembangkan nilai-nilai karakter yang lain, seperti kerja sama (gotong royong) kepedulian sosial, toleransi, dan sebagainya.

d. Nilai-nilai karakter dalam strategi *Quantum Learning*

Berikut ini dikemukakan nilai-nilai karakter yang dapat ditransformasikan melalui strategi pembelajaran *Quantum Learning*. Setidaknya, terdapat lima dari delapan belas nilai karakter yang dicanangkan kemendikbud.

1) Menghargai prestasi

Strategi pembelajaran *quantum learning* (termasuk *Quantum Learning*) mewajibkan guru untuk menghargai pendapat maupun prestasi peserta didik semaksimal mungkin. Misalnya, jika guru bertanya dan peserta didik menjawab dengan benar, maka guru harus memberika apresiasi positif kepadanya, walaupun sekedar berkata, “jawaban yang sangat bagus”. Namun jika jawaban peserta didik salah, guru tidak boleh menyalahkan, melainkan cukup berkata, “hampir tepat, ada yang ingin menjawab lagi?”. Bahkan setiap kali peserta didik berhasil meraih prestasi tertentu, sebaiknya dirayakan dengan penuh kegembiraan. Inilah karakter terbesar dalam penerapan strategi pembelajaran *Quantum Learning*.

2) Kreatif dan inovatif

Suasana belajar yang menyenangkan secara tidak langsung memberi kebebasan berfikir yang seluas-luasnya, tanpa rasa beban takut salah. Kebebasan berfikir dalam iklim pembelajaran yang demikian sangat kondusif untuk memacu berfikir kreatif

dan imajinatif. Oleh karena itu pengembangan kreativitas disekolah jadi penting agar proses pendidikan disekolah benar-benar dapat menghasilkan lulusan yang memiliki kreatifitas tinggi.²⁰

3) Mandiri

Di dalam suatu proses pembelajaran peserta didik hendaknya dapat diarahkan agar menjadi peserta didik yang mandiri. Yang dimaksud dengan mandiri disini adalah suatu sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.²¹

4) Rasa ingintau

Pikiran inovatif dan imajinatif secara otomatis akan semakin menaikkan tensi rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Terlebih lagi iklim kebebasan berfikir yang memadai akan mendorong dipenuhinya rasa ingin tahu tersebut. Selain itu, imajinasi yang melayang-layang dan ingin segera direalisasikan melalui pikiran kreatif turut mendorong segera ingin dipuaskanya rasa ingin tersebut. Inilah nilai karater yang berusaha ditanamkan guru kepada peserta didik melalui strategi pembelajaran quantum.

5) Gemar membaca

Dalam strategi Quantum Learning, terdapat berbagai meode baca cepat dan menulis kilat. Bahkan metode ini dikemas dalam nuasa yang sangat menyenangkan, sehingga secara ilmiah peserta didik akan memiliki kebiasaan gemar membaca tanpa paksa dan menulis dengan rapi.

²⁰ Syamsul Kurniawan, *Pendidikan Karakter*, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta, 2013. hlm. 140

²¹ *Ibid*, hlm, 143

e. Langkah-Langkah Pelaksanaan Strategi *Quantum Learning* Bermuatan Karakter

Berdasarkan pembahasan strategi pembelajaran *Quantum Learning* di atas, dapat disusun prosedur untuk melaksanakannya dalam pembelajaran di sekolah/madrasah. Cara menerapkan strategi ini terkesan jauh lebih sederhana dari pada penerapan strategi pembelajaran yang lain, karena tekanan utama dalam *Quantum Learning* adalah kebebasan berfikir peserta didik, sehingga hal-hal teknis termasuk prosedur dibuat peserta didik itu sendiri. Sedangkan guru hanya memfasilitasi agar pikiran peserta didik berkembang secara bebas, kreatif dan imajinatif. Berikut ini terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan untuk menerapkan strategi *Quantum Learning* tersebut.

1) Menciptakan Suasana Pembelajaran Alamiah yang Rileks dan Tanpa Beban

Suasana ini dapat diwujudkan dengan mengatur ruang kelas sesuai kenyamanan peserta didik. Jika memungkinkan, penataan meja dan kursi tidak harus urut berbaris yang kaku dan harus lurus. Melainkan bisa melingkar, berbentuk meja bundar, elips, persegi panjang dan sebagainya. Bahkan jika diperlukan, ubahlah bentuk atau susunan kursi maupun meja setiap pembelajaran. Di balik pengkodisian suasana belajar ini, dimaksudkan agar guru mampu menanamkan nilai-nilai karakter, seperti rasa ingin tahu, gemar membaca dan kreatifitas.

2) Menggunakan Bahasa yang Komunikatif dan Suportif

Bahasa yang komunikatif sesuai perkembangan bahasa peserta didik akan memperdekat hubungan guru-peserta didik, sehingga tanya jawab antara guru-peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik berlangsung secara alamiah, luwes, fleksibel dan menyenangkan (sesekali boleh menggunakan bahasa *alay*, yakni bahasa gaul anak muda era masa kini) ketika

mengajar. Namun guru harus tetap menjaga kode etik, sehingga tidak memicu reaksi peserta didik yang berlebihan. Dalam hal ini seorang guru harus sanggup dan cakap dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara pengajar dan peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.²² Di balik penggunaan bahasa yang komunikatif nilai-nilai karakter, seperti penghargaan terhadap prestasi, belajar keras, rasa ingin tahu, gemar membaca dan kreatifitas.

3) Setiap Aktifitas Pembelajaran Diiringi dengan Musik yang Sesuai

Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa musik dapat membantu prestasi anak dalam banyak hal. Survey membuktikan bahwa 3 dari 17 negara yang peserta didinya setingkat SMP, unggul di bidang sains adalah negara yang memasukkan pelajaran musik yang sangat intensif di dalam kurikulum sekolahnya. Ketiga negara tersebut adakah Hongaria, Jepang, dan Belanda Adi W Gunawan, 2003. Para psikolog jugamengemukakan hasil penelitiannya bahwa pelajaran piano jauh lebih meningkatkan kemampuan berfikir abstrak dari pada pelajaran komputer.

Dibalik kekuatan musik untuk mengiringi belajar ini dimaksudkan guna mampu menanamkan nilai-nilai karakter, seperti gemar membaca tanpa dipaksa melalui alam bawah sadarnya, kreatif dan inisiatif, rasa ingin tahu, penghargaan terhadap prestasi, belajar mandiri dan sebagainya.

4) Merangsang Imajinasi Peseta Didik

Upaya merangsang imajinasi ini bertujuan agar peserta didik dapat menemukan cara-cara mengerjakan tugas lebih kreatif-iniovatif dan menakjubkan. Para ahli mensinyalir bahwa

²² Iskandarwassid. Dadang Sunendar. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung. hlm. 9

hampir semua temuan-temuan besar yang mengguncang dunia adalah produk atau hasil kerja otak kreatif, bukan otak matematik atau mekanik. Di balik kegiatan ini dimaksudkan guru mampu menanamkan nilai-nilai karakter, seperti kreatifitas, berfikir keras, penghargaan terhadap keberhasilan, kedisiplinan, kejujuran dan sebagainya.

f. Variasi Pengembangan *Quantum Learning* Bermuatan Karakter

Menurut Taufik Pasiak, *Quantum Learning* adalah salah satu bentuk pengembangan *neurausains* (ilmu yang mempelajari tentang otak) di bidang pendidikan. *Neurosains* adalah ilmu yang mengalami perkembangan yang paling cepat dari pada ilmu-ilmu yang lain. Dengan demikian *Quantum Learning* sesungguhnya merupakan hasil dari perkembangan paling mutakhir di bidang pendidikan, khususnya strategi pembelajaran.

Dalam hal-hal yang esensial, sebenarnya nilai-nilai karakter telah termuat di dalamnya, sebagaimana dikemukakan di atas. Oleh karena itu, pengembangan *Quantum Learning* tidak menuntut variasi yang lebih kreatif, karena *Quantum Learning* itu sendiri merupakan setrategi pembelajaran berbasis kreatifitas, khususnya optimalisasi otak kanan.

Meskipun demikian, bukan berarti *Quantum Learning* merupakan strategi pembelajaran paling maju dan sempurna. Oleh karena itu, upaya pengembangan variasi masih memungkinkan untuk dilakukan. Hanya saja pengembangan atau variasi *Quantum Learning* lebih optimal jika diarahkan pada aspek keindonesian. Dengan demikian, pengembangan *Quantum Learning* bermuatan karakter lebih mengedepankan pada aspek nilai-nilai kearifan lokal dan kebangsaan. Berikut ini adalah pengembangan *Quantum Learning* yang difokuskan pada optimalisasi nilai nilai kearifan lokal-kebangsaan yang dimaksud.

Konsep Pengembangan Quantum Learning Dalam Konteks Keindonesiaan

1) Belajar cara belajar

Dalam Quantum Learning dinyatakan bahwa belajar cara belajar adalah mengenal modalitas belajar (visual, kinestetik, dan auditorial) masing-masing peserta didik. Dalam konteks ini pengembangan variasi belajar lebih kepada teknis pembelajaran, yakni kemampuan guru untuk menghargaimasing-masing peserta didik dengan gaya belajarnya masing-masing. Artinya guru tidak boleh memaksakan gaya mengajarnya kepada gaya belajar peserta didik.

2) Belajar menyeluruh

Belajar menyeluruh dalam konteks ini lebih diarahkan pada keseimbangan antara teori dan praktik. Proses belajar mengajar tidak boleh berhenti di dalam kelas dengan beban hafalan kepada peserta didik, tetapi lebih kepada pemahaman dan pengalaman empiris melalui praktik langsung di laboratorium maupun media lainnya.

3) Ambak

Konsep “Ambak” dipahami sebagai “apa manfaat bagiku”, konsep ini dapat dikembangkan menjadi “apa manfaat bagi bangsaku dan agamaku” maupun hal-hak lain yang sifatnya mengedepankan kepentingan bangsa, negara dan agama. Dengan demikian, tekanan individualistik dalam Quantum Learning dapat diminimalisir.

g. Prosedur pelaksanaan pengembangan Quantum Learning

Prosedur pengembangan Quantum Learning bermuatan karakter ini tidak jauh berbeda dengan prosedur diatas, hanya saja terdapat upaya serius untuk mengontekstualisasikan pada nilai-nilai kearifan lokal kebangsaan. Berikut ini adalah langkah-langkah untuk

menerapkan hasil pengembangan Quantum Learning bermuatan karakter.

1) Ciptakan lingkungan pembelajaran yang ilmiah

Lingkungan pembelajaran yang ilmiah adalah lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan konteks sosial-budaya pelajaran yang disampaikan dengan metode *Quantum Learning* harus diarahkan pada penyesuaian dengan kondisi sosial-budaya maupun geopolitik sebuah bangsa tersebut. Misalnya, mengukur kecepatan benda dalam pembelajaran fisika dengan metode *Quantum Learning*. Benda yang diukur tidak harus mobil atau sepeda bagaimana tertera dalam buku ajar, namun boleh diganti dengan mengukur kecepatan kapal layar untuk sekolah-sekolah wilayah pesisir. Demikian seterusnya, sehingga materi pelajaran benar-benar kaya kan khazanah kearifan lokal bangsa.

2) Bahasa yang komunikatif dan suportif

Dalam konteks ini, guru harus mampu menyajikan materi pelajaran dengan penuh semangat (suporty). Jika dalam *Quantum Learning* terdapat sugestologi (sugesti untuk memotivasi), maka dalam pengembangan ini ada sentuhan-sentuhan pembangkit jiwa. Misalnya, guru mencontohkan perjuangan tokoh-tokoh bangsa dalam menempuh pendidikan dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi.

3) Penggunaan musik tradisional

Quantum Learning mensyaratkan penggunaan musik-musik burok sebagai pengiring pembelajaran dalam pengembangan ini, indonesia bahkan termasuk negara-negara lain sebenarnya mempunyai jenis-jenis musik klasik atau musik daerah yang mempunyai ritme senada dengan musik barok. Salah satu contohnya adalah gambar (musik klasik dari jawa).

4) Imajinasi lokal keglobal

Dalam *Quantum Learning* juga selalu menggunakan imajinasi sebagaimana yang digunakan para pembelajar sejati. Dalam persepektif pengembangan ini, imajinasi lebih diarahkan pada pengembangan pemikiran lokal menuju percaturan intelektual global. Misalnya, guru membangun imajinasi anak-anak SMK memimpikan mampu membuat mobil Esemka yang go internasional. Hal ini juga berlaku pada produk-produk lain, seperti laptop, handphone dan sebagainya. Termasuk dalam hal ini adalah membangun imajinasi peserta didik untuk menempuh pendidikan setinggi-tingginya, bahkan keluar negeri. Tanpa melihat latar belakang peserta didik, walaupun anak petani, misalnya.

h. Kelebihan dan kekurangan Strategi *Quantum Learning* Bermuatan Karakter

1) Keunggulan *Quantum learning* Bermuatan Karakter

- a) Melibatkan teknologi pendidikan terkini karena mempunyai basis *neurosains* (cara kerja otak) yang kuat.
- b) Memberi kebebasan kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi pembelajaran sesuai modalitas belajar (Somatic-Auditorial-Visual-Intelektual) yang dimiliki masing-masing peserta didik.
- c) Strategi pembelajaran *Quantum Learning* memberi peluang kepada semua peserta didik untuk mencapai lompatan prestasi belajar secara menakjubkan.
- d) Setiap upaya belajar peserta didik dihargai dengan *reward* yang sepadan, sehingga peserta didik semakin termotivasi belajar untuk mendapatkan *reward* sebaik-baiknya.

2) Kelemahan *Quantum Learning* Bermuatan Karakter

- a) Kelemahan utama *Quantum Learning* adalah lebih menekankan pada kompetisi individual dalam mencapai

prestasi belajar, sehingga aspek sosial dan kerja sama kurang berkembang.

- b) *Quantum Learning* lebih menekankan prestasi belajar dalam hal akademik intelektual, namun kurang menaruh perhatian pada aspek moral, karakter, kepribadian, maupun akhlak.²³

2. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Kata sejarah dalam bahasa Arab disebut *tarikh*, yang menurut bahasa berarti ketentuan masa. Sedangkan menurut istilah keterangan yang telah terjadi dikalangnya pada masa yang telah lampau ataupun pada masa yang masih ada. Dalam bahasa Inggris sejarah disebut *history*, yang berarti “pengalaman masa lampau dari pada umat manusia” *the past experience of mankind*. Pengertian selanjutnya memberikan makna sejarah sebagai catatan yang berhubungan dengan kejadian-kejadian masa silam yang diabadikan dalam laporan-laporan tertulis dalam ruang lingkup yang luas.²⁴

Sedangkan kebudayaan adalah hasil budi daya manusia, hasil cipta, rasa dan karsa dengan menggunakan simbol-simbol beserta artefak. Sejalan dengan pengertian ini kebudayaan memiliki cara hidup seluruh masyarakat yang mencakup cara bersikap, menggunakan pakaian, bertukar bahasa, ibadah, norma-norma tingkah laku, serta sistem kepercayaan,²⁵

Secara etimologi, kata Islam memiliki banyak pengertian, antara lain: kata islam yang berasal dari kata kerja *aslama yuslimu*, dengan pengertian “menyerahkan diri, taat, patuh, dan tunduk” *salima* yang berarti selamat, sejahtera, sentosa, bersih dan bebas dari cacat atau cela. Dan salam yang berarti damai, aman, dan tentram. Walaupun

²³ Suyadi. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, PT Remaja Rosdakarya Bandung, 2013, hlm, 106-113.

²⁴ Munawar Cholil, *Kelengkapan Tarikh Nabi Muhammad SAW*, bulan bintang, Jakarta, 2001. hlm.1

²⁵ Munawar Cholil, *Kelengkapan Tarikh Nabi Muhammad SAW*, Gema Insani, Jakarta, 1969. hlm 15

kata islam tersebut mengandung kemungkinan arti yang bermacam-macam tetapi pada hakikatnya kesemuanya pengertian yang dikandung oleh kata islam tersebut menunjukkan kepada pengertian umum yang mendasar serta lengkap, dan mengarah pada satu tujuan yang satu, yaitu menyerahkan diri pada Allah.²⁶

Melihat dari pengertian di atas, dapat dipahami mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran pendidikan agama islam yang materinya menerangkan perjalanan sejarah Islam, mulai dari sudut pandangan politik, ekonomi, sosial, maupun budaya yang dilakukan oleh zaman dahulu, sehingga ini akan menjadikan gambaran pada peserta didik untuk tetap taat, patuh melakukan perilaku yang baik dalam sejarah Islam, dan nantinya peserta didik tetap menyerahkan diri kepada Allah.

b. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

bila diteliti secara cermat, sesungguhnya materi mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang ada pada Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah, Madrasah Aliyah materinya dapat dibilang hampir sama, jika ada perbedaan, perbedaannya adalah terletak pada sisi pendalamannya saja.²⁷

Selama ini sering kali, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) hanya dipelajari sebagai sejarah tentang kebudayaan islam saja (*history of islamic culture*). Dalam kurikulum ini, sejarah kebudayaan Islam (SKI) dipahami sebagai sejarah tentang agama Islam dan kebudayaan (*history of islamic culture*). Oleh karena itu kurikulum ini tidak saja menampilkan sejarah kekuatan, atau sejarah raja-raja, tetapi juga akan diangkat sejarah perkembangan ilmu agama, sains dan teknologi dalam Islam. Aktor sejarah yang diangkat tidak saja Nabi, sahabat dan raja tetapi akan dilengkapi ulama, intelektual dan

²⁶ Zuhairini, dkk, *Sejarah Pendidikan Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, 1986. hlm 7

²⁷ Choiron, *materi dan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, STAIN Kudus, 2008, hlm.1

filosof. Faktor-faktor sosial dimunculkan guna menyempurnakan pengetahuan peserta didik tentang SKI.

Adapun ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam(SKI) adalah sebagai berikut:

- 1) Sejarah masyarakat Arab pra-islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW.
- 2) Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahan dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif, peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW.
- 3) Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yastrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, peristiwa fathu Makkah, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW.
- 4) Peristiwa-peristiwa pada masa Khulafaurrasidin.
- 5) Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.²⁸

c. Tujuan dan Manfaat Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran SKI dalam kurikulum Madrasah Aliyah adalah salah satu bagian dari mata pelajaran pendidikan agama Islam yang di arahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman pembiasaan dan keteladanan. , Mata pelajaran SKI Madrasah Tsanawiyah meliputi: sejarah perjuangan Nabi Muhammad periode Mekkah dan Madinah, sejarah peradaban bani Umayyah dan bani Abbasyah.²⁹

²⁸ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 2 tahun 2008 tentang standar isi dan standar kompetensi lulusan pendidikan agama Islam dan bahasa Arab di Madrasah

²⁹ Kurikulum sejarah kebudayaan Islam. Madrasah Ibtidaiyah, Direktorat Jendral Agama RI, Jakarta 2008, hlm 2

Adapun tujuan pembelajaran SKI di MTs Riyadlotul Ulum sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengetahuan tentang sejarah Islam dan kebudayaan islam pada peserta didik, agar ia memberikan konsep yang objektif dan sistematis dalam prospektif sejarah.
- 2) Mengambil *i'tibar* , nilai dan makna yang terdapat dalam sejarah.
- 3) Menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan pelajaran Islam berdasarkan cermatan atas fakta sejarah yang ada.

B. Penelitian terdahulu

Beberapa penelitian yang di tulis oleh: Makhmad Ansyori, 111523 yang berjudul model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI penelitian ini membahas tentang cara meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan strategi *Jigsaw* dengan tujuan agar peserta didik dapat berlatih dengan cara belajar kelompok, yang berintegrasikepadakemampuansiswa agar lebih bertanggung jawab, dan siswa mampu memaksimalkan potensi dalam diri dengan cara bekerja dalam kelompok.

Penelitian yang ditulis Novita Mustafidah, 109 192 yang berjudul *Implementasi Strategi the power of two and four* pada mata pelajaran SKI, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar tetapi dengan strategi yang bertujuan menumbuhkan kerja sama siswa dalam kelompok secara maksimal dan melatih keaktifan siswa dalam kelompok tersebut.

Penelitian yang di tulis Ishofa Khanifah, 106 274 yang berjudul *Pengaruh Strategi Quantum Learning Dengan Teknik Peta Pikiran Mind Map*, penelitian ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, perbedaan dengan penelitian ini yaitu dari segi materi ataupun objek yang diteliti, maka penulis mengambil

judul penelitian “Implementasi Strategi Pembelajaran *Quantum Learning Bermuatan Karakter* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Riyadlotul Ulum Kunir. Dalam penelitian ini persamaanya yaitu bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar tetapi dengan strategi yang berbeda..

C. Kerangka Berfikir

Strategi *Quantum Learning Bermuatan Karakter* adalah salah satu strategi pembelajaran yang berupaya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan didalam penerapannya terdapat beberapa hal yang harus dilakukan seperti: menciptakan suasana pembelajaran alamiah, menggunakan bahasa yang komunikatif, diiringi dengan musik atau media, merangsang imajinatif peserta didik, dan didalam strategi ini memuat beberapa nilai karakter seperti: menghargai prestasi, kreatif, inovatif, mandiri, rasa ingin tau yang tinggi, dan gemar membaca. Jadi implementasi strategi pembelajaran *Quantum Learning bermuatan karakter* ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Berikut bagan kerangka berfikir dalam penelitian ini:

Gambar 01. Bagan Kerangka Berfikir

