

CARA BELAJAR EFEKTIF BAGI SISWA DENGAN METODE *TRANCE LEARNING* BERBASIS TEKNOLOGI MULTIMEDIA

*Ahmad Fitriansyah¹⁾, Sondang Sibuea²⁾, Rano Agustino³⁾

S1 Sistem Informasi, Fakultas Komputer, Universitas Mohammad Husni Thamrin

Correspondence author: hafaskom@gmail.com, DKI Jakarta, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.37012/jpkmht.v1i2.96>

ABSTRAK

Teknologi multimedia mampu merubah cara seseorang untuk belajar dan memperoleh informasi. Bagi pendidik dapat membantu mengembangkan teknik pembelajaran sehingga dapat memaksimalkan hasil pembelajaran. Demikian juga untuk siswa, multimedia membantu untuk dapat menyerap informasi secara cepat, efisien dan mandiri. Salah satu upaya untuk dapat meningkatkan kemampuan dan kemandirian belajar siswa dapat dilakukan melalui *Trance Learning*. *Trance Learning* merupakan kondisi dimana gelombang otak turun dari gelombang beta ke gelombang alfa maupun theta, yang menjadikan pikiran cenderung lebih rileks dan fokus terhadap sesuatu. Dalam kondisi ini siswa dapat lebih efektif dalam menerima materi yang diberikan dan mengubahnya menjadi pembelajaran mandiri. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada siswa SMA agar dapat masuk ke kondisi *trance*-nya sehingga siswa dapat fokus dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru di kelas. Pelatihan diberikan dengan bantuan teknologi multimedia agar siswa lebih mudah menyerap informasi dan mempraktekkannya. Metode pelaksanaan kegiatan dengan melakukan pelatihan bagi siswa kelas XII SMA Santika dengan menggunakan materi berbasis teknologi multimedia. Hasil kegiatan adalah pelatihan bagi 21 siswa kelas XII SMA Santika yang dilaksanakan pada tanggal 16 September 2019 dengan konten multimedia yang disusun oleh tim pelaksana kegiatan dibantu oleh pakar Hypnotherapy.

Kata kunci: Multimedia, *Trance Learning*, Pembelajaran SMA.

ABSTRACT

Multimedia technology can change the way a person learns and obtains information. It can help teachers develop learning techniques so that they can maximize learning outcomes. For students, multimedia helps to absorb information quickly, efficiently and independently. One effort to be able to improve the ability and independence of student learning can be done through Trance Learning. Trance Learning is a condition where brain waves descend from beta waves to alpha and theta waves, which makes the mind tend to be more relaxed and focused on something. In this condition students can be more effective in accepting the material provided and turning it into independent learning. This activity aims to provide training to high school students so that they can enter their trance conditions so that students can focus and more easily understand the material delivered by the teacher in class. Training is provided with the help of multimedia technology so that students more easily absorb information and practice it. The method of carrying out the activity is by observing and interviewing the principal of Santika High School, then conducting training for class XII students. The results of this activity were training for 21 students of class XII Santika High School which was held on September 16, 2019 with multimedia-based content compiled by the implementation team assisted by Hypnotherapy experts.

Keywords: *Multimedia, Trance Learning, High School.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mengalami kemajuan yang sangat pesat. Kemajuan tersebut berdampak pada kegiatan pengajaran yang bervariasi, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Untuk itu dibutuhkan sumber daya manusia dalam hal ini guru yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama aplikasinya dalam proses pembelajaran. (Ramli, Anwar; Rahmatullah; Inanna; Dangnga, 2018).

Teknologi multimedia mampu merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menjadi peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga dapat memberikan hasil yang maksimal. Demikian juga untuk pelajar, multimedia menjadikan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Informasi yang dibutuhkan tidak lagi semata-mata bersumber pada teks dari buku saja namun dapat diperoleh dari banyak sumber lainnya. Teknologi multimedia yang terhubung internet semakin memudahkan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan (Atmawarni, 2011).

Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan secara sengaja, teratur dan berencana dengan tujuan merubah atau mengembangkan perilaku. Pendidikan adalah proses yang menentukan perkembangan individu dan masyarakat. Kemajuan masyarakat dapat ditinjau dari kemajuan pendidikannya (Sanjaya, 2005).

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal merupakan sarana dalam rangka pencapaian fungsi pendidikan tersebut. Melalui sekolah, siswa belajar berbagai macam hal. Belajar merupakan upaya yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003).

Direktur Pendidikan Microsoft Area Timur Tengah dan Afrika Mark Chaban mengatakan bahwa industri pada era modern membutuhkan tenaga kerja yang punya skill atau kemampuan 5Cs Lima kemampuan tersebut adalah komunikasi (*communication*), bekerja sama (*collaboration*), berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), dan penggunaan teknologi (*computational learning*). Namun sayangnya, sistem dan metode belajar yang digunakan saat ini kerap membuat siswa sulit untuk mengembangkan dan

menguasai 5Cs. Hal ini disebabkan, sekolah-sekolah di Indonesia sebagian besar masih menggunakan metode belajar konvensional atau *teacher learning center*.

Hasil publikasi Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan angka pengangguran Indonesia per Agustus 2017 sebanyak 7,04 juta orang. Angka tersebut naik sebesar 10.000 orang dari sebelumnya 7,03 juta orang pada Agustus 2016. Data tersebut juga menunjukkan, jumlah pengangguran lulusan SMA dan SMK cukup menonjol. Lulusan SMA, misalnya, memiliki persentase 8,29 persen dari total pengangguran. Lebih memprihatinkan lagi, lulusan SMK menempati urutan tertinggi dengan persentase 11,41% (Kurniawan, 2018).

Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat dua hal yang turut menentukan berhasil tidaknya suatu proses belajar mengajar, yaitu pengelolaan kelas dan pengajaran itu sendiri. Keberhasilan pengajaran, dalam arti tercapainya tujuan-tujuan intruksional sangat bergantung pada kemampuan mengelola kelas. Kelas yang baik dapat menciptakan situasi yang memungkinkan siswa belajar sehingga merupakan titik awal keberhasilan pengajaran (Semiawan, 1992).

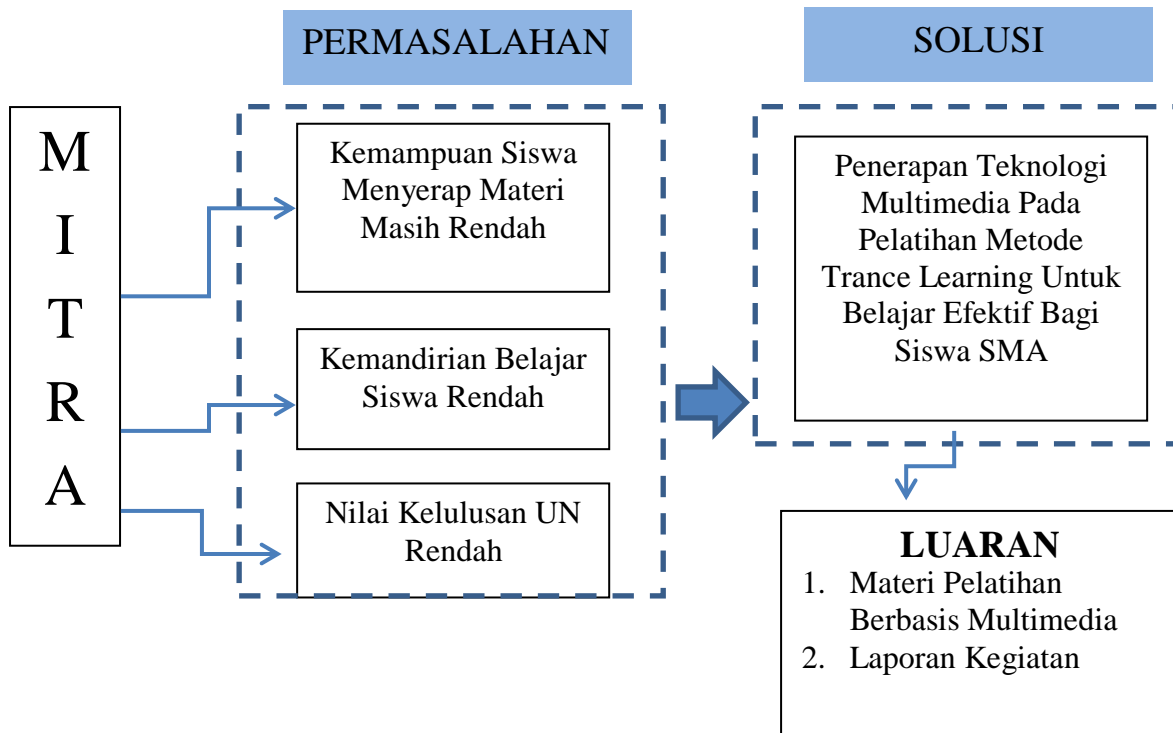
Siswa dapat belajar dengan baik, dalam suasana yang wajar tanpa tekanan dan dalam kondisi yang merangsang untuk belajar. Mereka memerlukan bimbingan dan bantuan untuk memahami bahan pengajaran dalam berbagai kegiatan belajar. Pengorganisasi dan pengelolaan kelas yang memadai diperlukan agar tercipta suasana yang menumbuhkan gairah belajar, meningkatkan prestasi belajar siswa, dan lebih memungkinkan guru memberikan bimbingan terhadap siswa dalam belajar, Apabila pengaturan kondisi belajar maksimal dengan sendirinya, besar kemungkinan proses pembelajaran akan berlangsung secara maksimal pula (Faruqi, 2018).

Salah satu upaya untuk dapat meningkatkan kemampuan dan kemandirian belajar siswa dapat dilakukan melalui *Trance Learning*. *Trance Learning* itu sendiri merupakan suatu kondisi dimana gelombang otak kita turun dari gelombang beta ke gelombang alfa maupun theta, yang dalam kondisi ini menjadikan pikiran kita cenderung lebih rileks dan fokus terhadap sesuatu. Sehingga dalam kondisi trance ini siswa akan dapat lebih efektif dalam menerima materi yang diberikan dan mengubahnya menjadi pembelajaran mandiri.

Tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Menerapkan teknologi multimedia dalam pelatihan *trance learning* dan (2) Melatih siswa untuk memanfaatkan kondisi *trance* dalam proses belajar.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan cara belajar efektif bagi siswa SMA melalui metode *trance learning* berbasis teknologi informasi digambarkan dalam diagram berikut ini berupa solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang ada.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMA Santika yang beralamat di Jl. Bambu Wulung No.2, RT.7/RW.5, Bambu Apus, Kec. Cipayung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13890. Lokasi kegiatan berjarak kurang lebih 7.3 KM dari lokasi kampus B Universitas Mohammad Husni Thamrin. SMA Santika merupakan SMA Swasta dengan kondisi murid yang kebanyakan berlatar belakang akademik rendah, namun komitmen kepala sekolah dan guru-guru di sekolah tersebut sangat tinggi agar siswanya dapat bersaing dengan siswa SMA Negeri. Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 16 September 2019 yang diikuti oleh 21 peserta siswa kelas XII.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat didahului dengan observasi dan wawancara awal dengan kepala sekolah SMA Santika Jakarta Timur, Ibu Ir. Ratih Rosilawati, M.Pd pada tanggal 25 Juli 2019 dengan hasil kegiatan disetujuinya kegiatan pelatihan ini untuk dilaksanakan.



Gambar 2. Penjajakan Awal Tim Pelaksana Dengan Kepala Sekolah

Selanjutnya tim pelaksana mengadakan inventarisasi awal permasalahan yang dihadapi oleh mitra terkait dengan penerapan teknologi informasi dalam peningkatan prestasi belajar siswa. Hasil inventarisasi kemudian didapatkan permasalahan awal bahwa kemampuan siswa dalam menyerap materi masih rendah, kemandirian belajar juga rendah yang berujung kepada capaian siswa dalam nilai Ujian Nasional (UN) menjadi rendah.



Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan dengan menginduk kepada penelitian (Halsband, 2006) dan (Nihayah, Lilis; Retnani, 2011) terbukti bahwa peran hipnoterapi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan dan prestasi belajar siswa. Didukung oleh penelitian (Atmawarni, 2011) yang menyebutkan teknologi multimedia mampu membantu siswa dalam menyerap materi secara lebih baik. Hal ini yang kemudian dicoba diterapkan oleh tim pelaksana kegiatan dengan menggabungkan teknologi multimedia dan hipnoterapi.

Tim pelaksana kemudian bekerjasama dengan salah seorang pakar hipnoterapi Bapak Nur Falah, SE, CI, CH, CH,t untuk mendesain materi pelatihan bagi siswa yang mengkombinasikan teknologi multimedia dan hipnoterapi. Hasil kegiatan berupa materi pelatihan *trance learning* berbasis multimedia yang dikemas dalam bentuk powerpoint dan video.

Materi yang sudah dikemas dalam bentuk powerpoint dan video kemudian disampaikan kepada Siswa SMA Santika pada kegiatan pelatihan yang dilaksanakan pada tanggal 16 September 2019 dengan peserta sebanyak 21 siswa kelas XII.

DAFTAR HADIR KEGIATAN PELATIHAN TRANCE LEARNING
 BAGI SISWA-SISWA SMA SANTIKA
 PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 FAKULTAS KOMPUTER UNIVERSITAS MH. THAMRIN

NO	NAMA SISWA	KELAS	TANDA TANGAN
1-	Cindy Febrian	XII-MIPA 1	
2.	Yusrina	XII-MIPA 2	
3.	Ega Febriany	XII-MIPA 2	
4	Anggita Dwi Astukunanghyas	XII-MIPA 1	
5.	Salsabilah Azzahra	XII-MIPA 1	
6	Try hazi Ponco Nugroho	XII-MIPA1	
7.	M Rany Dzaky	XII-MIPA1	
8	VIAN PURI HARIMANSYAH	XII-MIPA1	
9	Yonatan Sutahang	XII MIPA 2	
10	LOUIS	XII IPA1	
11	Angga	XII MIPA 2	
12.	SAVERO	XII MIPA 1	
13	Bar.Yub cube TV	XII MIPA 2	
14.	Awang	XII MIPA 2	
15	JAMPET. ILHAM ILHAM	XII MIPA 2	
16.	RIZKY RIZKY	XII MIPA 1	
17	Kenali Maktiba Nugroho	XII MIPA 1	
18	Falen Verman Ardin	XII MIPA 1	
19	Sahara Naviatul Hotimah	XII MIPA 1	
20.	Indah Regita Cahyani	XII MIPA 1	
21.	Tiara Fim yanin	XII MIPA 2	

Gambar 4. Daftar Hadir Peserta

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat telah dilaksanakan oleh tim pelaksana sesuai dengan rencana. Materi multimedia yang disusun oleh tim pelaksana telah diterapkan pada pelatihan bagi siswa SMA Santika. Langkah selanjutnya adalah dengan melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa yang sudah mengikuti pelatihan, apakah ada perbaikan terhadap prestasi belajarnya atau tidak dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada dampak signifikan dari *trance learning* dengan prestasi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada LPPM dan Rektorat Universitas Mohammad Husni Thamrin, karena kegiatan pengabdian masyarakat ini terselenggara atas bantuan dana Hibah Internal pendanaan tahun 2019. Kepada Kepala Sekolah SMA Santika yang telah berkenan menjadi mitra kegiatan serta Mr. Falah yang telah membantu dalam mengkonsep materi hipnoterapinya

REFERENSI

1. Atmawarni. (2011). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah. *Jurnal Perspektif*, 4(1), 20–27.
2. Faruqi, D. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Melalui Pengelolaan Kelas. *Jurnal Evaluasi*, 2(1).
3. Halsband, U. (2006). Learning in trance: Functional brain imaging studies and neuropsychology. *Journal of Physiology-Paris*, 99(4–6), 470–482.
4. Kurniawan, A. (2018). Zaman Sudah Berubah, Bagaimana dengan Kualitas Lulusan Sekolah? Retrieved December 26, 2019, from kompas.com website: <https://edukasi.kompas.com/read/2018/04/09/09474341/zaman-sudah-berubah-bagaimana-dengan-kualitas-lulusan-sekolah>
5. Nihayah, Lilis; Retnani, W. (2011). Manfaat Hipnoterapi Terhadap Minat Belajar Bagi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Psikologia (Jurnal Psikologi)*, 1(1), 1–21.
6. Ramli, Anwar; Rahmatullah; Inanna; Dangnga, T. (2018). Peran Media dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar. *Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 5–7. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
7. Sanjaya, W. (2005). *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
8. Semiawan, C. dkk. (1992). *Pendekatan Keterampilan Proses*. Jakarta: Grasindo.
9. Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.