

# IMPLEMENTASI SUGGESTOPEDIA DALAM PEMBELAJARAN QUANTUM LEARNING

Muhammad Mushfi El Iq Bali<sup>1</sup>, Siti Aisyah<sup>2</sup>

Universitas Nurul Jadid Probolinggo

Email: [mushfieliqbali8@gmail.com](mailto:mushfieliqbali8@gmail.com), [kakaaisyah09@gmail.com](mailto:kakaaisyah09@gmail.com)

---

**Kata Kunci :**  
Implementasi,  
Suggestopedia, Quantum  
learning

---

**Keywords :**  
*Implementation,  
Suggestopedia, Quantum  
learning.*

---

## Abstrak

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar dan mutlak dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia bisa hidup maju dan berkembang. Salah satu proses yang terjadi dalam pendidikan adalah proses pembelajaran dan dalam kegiatan belajar mengajar membutuhkan suatu model dan metode agar tujuan pembelajaran tercapai. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai penerapan suggestopedia dalam pembelajaran quantum learning. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *library research* yang dalam penelitian ini akan cenderung fokus pada konsep teori yang akan dibahas melalui kajian buku, jurnal atau literatur lainnya yang sesuai dengan pembahasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan suggestopedia dapat dikatakan efektif untuk dilaksanakan di lembaga pendidikan. Namun, ada beberapa kekurangan dalam metode ini sehingga pelaksanaan di Indonesia kurang sesuai. Terlepas dari hal tersebut, penerapan ini dapat dilaksanakan jika guru atau pendidik mampu mengatur selama proses pembelajaran berlangsung.

## Abstract

*Education is a basic and absolute need in human life. Through education, humans can live forward and develop. One of the processes that occur in education is the learning process and in teaching and learning activities require a model and method so that learning objectives are achieved. This study aims to describe the application of suggestopedia in quantum learning. This study uses a qualitative approach with the library research method which in this study will tend to focus on theoretical concepts that will be discussed through a study of books, journals or other literature that is in accordance with the discussion. The results of the study*

*indicate that the application of suggestopedia can be said to be effective to be implemented in educational institutions. However, there are some shortcomings in this method so that its implementation in Indonesia is not suitable. Apart from this, this application can be implemented if the teacher or educator is able to manage during the learning process.*

---

**Corresponding Author:**

Muhammad Mushfi El Iq Bali

Siti Aisyah

Email: [mushfieliqbali8@gmail.com](mailto:mushfieliqbali8@gmail.com),

[kakaaisyah09@gmail.com](mailto:kakaaisyah09@gmail.com)

---

## PENDAHULUAN

Dalam proses transfer ilmu tentu setiap individu memiliki persepsi sendiri untuk mengenal dan menggali potensi dalam dirinya. Dalam proses pembelajaran di sekolah, guru tentu membutuhkan banyak teknologi, metodologi dan media sebagai bagian dari bentuk melakukan proses pembelajaran. Untuk mengimbangi keberagaman karakteristik peserta didik, kreativitas dan profesionalitas guru juga sangat diperlukan dalam mengelola kelas agar menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran berjalan dengan lancar tanpa menemui kesulitan atau hambatan dalam belajar. Sayangnya setiap siswa memiliki kemampuan intelektual, fisik, dan kebiasaan yang berbeda. Artinya, beberapa siswa pasti mengalami kebosanan dalam proses pembelajaran.

Inovasi pendidikan merupakan prioritas utama untuk memperoleh konsesi pendidikan dalam mencapai integritas suatu bangsa (Bali & Masulah, 2019). Pendidikan merupakan suatu proses berkesinambungan dan tidak ada batas akhirnya (*never ending process*), sehingga dapat menghasilkan generasi yang berkualitas dengan tujuan terwujudnya manusia masa depan, yang berpegang teguh pada prinsip kebudayaan dan Pancasila (Sujana, 2019). Tidak cukup sampai disitu, pendidikan tidak hanya menanamkan ilmu pengetahuan melainkan penanaman karakter bangsa sebagaimana tercantum dalam undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Melalui beberapa aspek yang diterapkan guru kepada siswanya, sangat jelas bahwa pendidikan merupakan alternatif untuk mencetak generasi yang berkualitas. Oleh karena itu, penting sekali bahwa guru perlu melakukan inovasi dalam sistem pendidikan.

Standar kualitas pendidikan ditentukan oleh kemampuan sekolah dalam mengelola lembaga pendidikan, diantaranya pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan metode pembelajaran (Putri & A'yun, 2019). Keberhasilan proses pembelajaran ditandai dengan tercapainya hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, seorang guru dituntut mampu untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif dan mampu mengoptimalkan lingkungan belajar.

Merupakan salah satu prinsip seorang guru yang sangat ambisius tentu mengimpikan seluruh siswanya senang dan gembira ketika proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Senang dan gembira merupakan salah satu faktor motivasi belajar siswa (Prasetya & Safitri, 2020). Berbanding terbalik dengan fakta dilapangan, guru harus dihadapkan dengan dengan siswa yang mengalami kebosanan dalam kelas. Kebosanan dapat dipicu karena teknik dan strategi mengajar yang salah. Sehingga minat dan motivasi belajar menjadi hilang. Hal ini dapat diatasi dengan memperbaiki pendekatan mengajar yang digunakan sehingga lebih variatif, salah satunya dengan quantum learning.

Quantum learning adalah model pembelajaran yang gaya atau rancangan pembelajarannya membiasakan belajar menyenangkan (Fitri, 2020). Menikmati belajar adalah suasana pendidikan dan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi penuh pada pelajaran mereka, sehingga dapat tercipta pembelajaran yang kondusif yang dapat meningkatkan hasil belajar (Lestari, 2021). Selain itu, pembelajaran quantum adalah salah satu dari beberapa model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengalami masalah secara langsung dan mencari solusi dari masalah tersebut sesuai dengan kegiatan yang dilakukan berdasarkan kemampuan mereka untuk mencapainya. (Putri & A'yun, 2019). Jadi dengan model pembelajaran quantum lerning kebosanan dalam kegiatan pembelajaran itu bisa diatasi.

Quantum learning pertama kali dicetuskan oleh *Bobbi DePorter* dan *Mike Hernacki* yang mengembangkan prinsip *Dr. Georgi lozanov*, yaitu seorang pendidik berkebangsaan bulgaria yang melakukan eksperimen dengan sugestologi atau sugestopedia yang mempunyai prinsip utama bahwa sugesti itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, baik secara positif maupun negatif (Anggraeni & Alpian, 2018). Suggestopedia merupakan salah satu metode pembelajaran dengan memberikan sugesti kepada siswa (sugesti-akseleratif) (Prasetya & Safitri, 2020).

Penelitian yang relevan diantaranya, metode sugestopedia dapat meningkatkan efektivitas dan semangat siswa selama proses pembelajaran, mereka berani untuk mulai berbicara, bertanya dan menyelesaikan tugas tepat waktu. Hal ini menunjukkan bahwa mereka antusias dan tertarik untuk melakukan pembelajaran, dan sudah ada kemajuan dalam kualitas pembelajaran. (Anggraeni & Alpian, 2018) bahwa selama proses pembelajaran menerapkan metode sugestopedia lebih menunjukkan kondisi yang kondusif, menyimak materi dengan konsentrasi dan bersunggu-sungguh menghayati dan mengimajinasikan sugesti narasi yang dibentuk oleh guru.

Secara umum bisa ditarik kesimpulan dari asumsi-asumsi di atas, bahwa dalam metode sugestopedia bertujuan untuk mencegah terjadinya stigma umum yang terjangkit pada siswa, misalnya, belajar itu sulit dan menimbulkan ketegangan yang menghambat potensi siswa. Saat menerapkan sugestopedia guru juga harus lebih kreatif di kelas saat menggunakan sugestopedia. menurut Ahmad Fahrudin,

Menjadi guru akan lebih mudah bila menjadikannya sebagai passion, profesi guru tidak hanya berjalan sebagai rutinitas dan terkesan sebagai profesi yang kompulsif, tetapi juga sebagai profesi yang dinamis, energik, kreatif dan inovatif untuk menciptakan ruang kelas yang menyenangkan dimana siswa tidak bosan dan antusias dalam belajar (Ubaidillah, 2020).

Penelitian ini berusaha memaparkan hasil implementasi quantum learning menggunakan metode sugestopedia dalam meningkatkan motivasi serta kualitas belajar siswa, dan dapat mengembangkan kemampuan siswa. Tujuan diadakannya penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi guru utamanya siswa, sehingga menjadi pendorong dalam terlaksananya proses pembelajaran.

## **BAHAN DAN METODE**

Penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah Studi Pustaka (*Library Research*) yang mengandalkan kepustakaan yang bergantung pada literatur, baik berupa buku maupun jurnal yang berkaitan dengan penelitian tersebut. Pendekatan ini menggunakan penelitian kualitatif yang mana dalam penelitian ini akan cenderung fokus pada konsep teori yang akan dibahas. Survei dilakukan dengan membaca, mencatat, dan meninjau literatur atau bahan terpilih yang dianggap relevan dengan pembahasan, kemudian disaring dan secara teoritis dituangkan ke dalam kerangka pemikiran yang sesuai. Kemudian dilakukan proses analisis deskriptif yang menggambarkan atau menjelaskan serta menarik kesimpulan dari hasil studi yang dilakukan.

Selain itu, metode website (mengakses situs internet) juga dilakukan selama proses penelitian ini dengan mencari data/informasi-informasi yang berkaitan dengan penelita dan informasi yaitu situs/web mengenai jurnal-jurnal penelitian yang mengimplementasikan metode suggestopedia ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam proses belajar mengajar, metode dan model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap daya serap siswa. Keberadaan model dan metode saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Hal ini menjadi tugas seorang pendidik atau guru untuk memahami dan mengembangkan model dan metode pembelajaran agar tujuan yang diharapkan tercapai. Metode digunakan untuk merealisasikan model yang telah dirancang sebelumnya.

Model pembelajaran adalah teori pembelajaran yang luas dan menjadi kerangka dalam berpikir untuk menentukan suatu pendekatan (Maknun & Kamila, 2022), misalnya menggunakan pendekatan behaviorisme. Model ini merupakan kerangka konseptual yang mendeskripsikan proses sistematis untuk mengatur pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan merupakan perancang pembelajaran oleh supervisi dalam merancang dan menyampaikan kegiatan belajar mengajar (Annisa, n.d.).

Dalam pengimplementasian sebuah metode, perencanaan merupakan proses pertama sebelum pelaksanaan dan evaluasi. Dengan perencanaan yang tepat, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efisien dan efektif. Perencanaan yang dibuat dituangkan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Setiap RPP mengikuti pedoman pada silabus atau kurikulum yang berlaku di sekolah yang kemudian dikembangkan sesuai dengan kondisi satuan pendidikan (Syarifuddin, 2017).

### **Teori Sugestopedia**

Metode Sugestopedia adalah metode penggunaan sugesti dalam pembelajaran yang dikembangkan oleh seorang psikiater dan pakar pendidikan dari Bulgaria yang bernama George Lazanov (Wibowo, 2022). Metode sugestopedia merupakan prosedur yang dapat merangsang kemampuan konsentrasi siswa dan membangkitkan kemampuan komunikasi mereka. Dengan penerapan sugesti ini, peserta didik dapat fokus dan tak terduga mereka akan belajar dan mengingat berbagai jenis aturan bahasa serta komunikasi yang telah dipelajari (Bali & Arifah, 2022).

Melalui metode ini, pengajar mencoba memberikan stimulus kepada peserta didik melalui alam bawah sadarnya bahwa mereka mampu menguasai materi yang diajarkan. Stimulus tersebut diberikan melalui penataan ruang belajar yang kondusif, penggunaan intonasi dan ritme penyampaian materi yang baik, menciptakan suasana belajar nyaman mungkin, dan sebagainya (Agung, 2020). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akan menjadi efektif dengan menggunakan musik dan kata-kata positif untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, rileks dan di dalamnya dapat memberi kesan-kesan yang positif dengan adanya sugesti.

Landasan dasar dalam metode sugestopedia adalah sugestologi, yang menyatakan bahwa sugesti dapat mengarahkan manusia untuk melakukan sesuatu. Faktor sugesti yang utama adalah: (a) kewibaan, *prestise* (martabat) dan wewenang guru yang mengaplikasikan metode ini, (b) pendekatan yang digunakan, (c) komunikasi, (d) kepercayaan dari pihak siswa terhadap pendekatan gurunya, dan (e) seni (musik) (Sakti & Yulianeta, 2018).

Sugestologi sebagai suatu ilmu (sains) mendeteksi bahwa faktor sugesti itu sangat penting dalam kehidupan manusia. Ada dua aspek interaksi dalam sugestologi, yaitu aspek logis (sadar) dan aspek emosional (tak sadar). Tugas utama metode sugestopedia adalah mengorganisasikan sistem yang komprehensif untuk memastikan bahwa kemampuan mental yang tersembunyi dapat diarahkan untuk belajar.

Ada 6 komponen yang utama dalam metode sugestopedia, yaitu a) kekuasaan atau otoritas guru, yaitu interaksi pendidik dan peserta didik berlangsung seperti orang tua dengan anaknya b) infantilisasi siswa, c) sumber belajar ganda, artinya sumber belajar yang diajarkan tidak hanya dari bahan yang

diajarkan misalnya buku, tetapi juga dari lingkungan seperti kelas yang memiliki sarana lengkap dan iringan musik yang memadai d) intonasi, e) sikap yang santai.

Teknik yang dapat digunakan dalam metode sugestopedia yaitu: *Authority* (siswa yang terbaik dan paling dipengaruhi oleh informasi yang berasal dari sumber guru), *infantilization* (kelas sugestopedia dikondisikan seperti anak kecil), *doubleplaneness* (ini mengacu pada dua aspek, aspek sadar dan bawah sadar), *rhythm* (pelajaran diiringi irama musik), *consert pseudopassiveness* (siswa dibuat serileks mungkin (Kurniawan, 2019). Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode sugestopedia merupakan suatu metode pembelajaran efektif yang menggunakan sugesti, musik dan kata-kata positif untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, rileks dan menyenangkan.

Lezanov berpendapat bahwa metode Suggestopedia berusaha mempengaruhi pikiran dan perasaan peserta didik agar mereka dapat mencapai level yang lebih baik. Terdapat 3 asumsi dasar dalam penggunaan metode suggestopedia (Agung, 2020), yaitu: 1). Melibatkan fungsi sadar dan bawah sadar peserta didik dalam proses pembelajaran 2). Kurangnya suasana yang sesuai dengan situasi peserta didik, serta kondisi pembelajaran yang kurang nyaman. 3). Sedikitnya potensi peserta didik yang dimanfaatkan oleh pengajar.

Prinsip-prinsip kelas suggestopedia adalah: 1) penganggapan yang kuta tentang mudahnya dan asyiknya belajar, 2) pengkolaborasi faktor sadar dan faktor di bawah sadar, 3) interaksi yang hangat antar pelajar. Menurut Lezanov, pembelajaran suggestopedia akan berhasil jika mengikuti tiga prinsip ini.

Sugestopedia merupakan kumpulan rekomendasi pembelajaran khusus yang diturunkan dari prinsip sugestologi dan memiliki ciri khas yaitu: a. Dekorasi kelas, adanya kelas yang menarik dapat menambah semangat belajar siswa; b. Perabot/mebel kelas, saran akelas yang lengkap dapat membantu siswa agar lebih focus belajar ; c. Susunan/pengaturan kelas, penataan ruangan kelas bertujuan supaya siswa nyaman dan betah di dalam kelas; d. Musik, penggunaan musik dalam pembelajaran di kelas dapat menciptakan kerja otak yang harmonis; e. Perilaku guru yang otoritatif untuk intensitas kedekatan kepada peserta didik (Syamsiyah, n.d.).

Umumnya, pokok bahasan diberikan dalam bentuk dialog yang sangat panjang. Dialog dalam suggestopedia memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) dasar pembuatan dialog adalah situasi atau peristiwa kehidupan yang riil, (2) penekanan pada kosa kata dan isi, (3) memiliki kegunaan praktis, (4) dikaitkan secara emosional yang relevan s, dan (5) kata-kata baru yang digarisbawahi dan disertai transkripsi fonetis untuk lafalnya (Syamsiyah, n.d.).

Menurut Lazanov, tujuan khusus dari metode Suggestopedia adalah: Pertama, metode Suggestopedia dapat memandu proses belajar mengajar dengan cara yang menyenangkan. Prinsip belajar yang menyenangkan membuatnya mudah. Kedua, metode ini mangkaji individu atau seseorang secara keseluruhan, artinya

seluruh individu mampu mengintegrasikan kekuatan mental, fisik, emosional, dan intelektual ke dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menyatukan pusat perasaan dan pemikiran. Ketiga, adanya unsur authority (otoritas) dalam metode ini. Dimana seorang guru harus memiliki keterampilan dan kemampuan yang cukup dan layak baik kemampuan linguistik dan non-linguistik yang mendorong kekuatan kepercayaan murid kepada gurunya. Dan ini adalah kunci pertama keberhasilan metode ini (Fakturmen, 2020).

### **Pembelajaran Quantum Learning**

Model pembelajaran quantum learning pertama kali diterapkan di sebuah lembaga pembelajaran yang terletak di Kirkwood Meadows, California, Amerika Serikat. Pertama kali, penerapan ini dilakukan oleh Bobby Deporter pada tahun 1982 di Supercamp. Supercamp merupakan salah satu program akselerasi yang mengenalkan siswa pada pembelajaran keterampilan akademik dan kecakapan hidup, yakni menggabungkan kepercayaan diri, keterampilan belajar, dan keterampilan komunikasi dalam lingkungan yang menyenangkan (Syauki et al., 2021).

Model quantum learning merupakan suatu model pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran menjadi efektif, efisien dan menyenangkan (Oktasari & Saputri, 2021). Quantum learning merupakan kombinasi fase belajar yang kreatif dalam memecahkan masalah dengan dengan suasana yang kondusif dan menggembirakan. quantum learning meliputi beberapa aspek penting dalam program neurolinguistik (NLP) yaitu bagaimana otak mengatur informasi yang diterima dan diperoleh dalam aktivitas belajar. Sehingga, hubungan antara murid dan guru dapat tercipta dengan baik. Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan efektif dan lebih bermakna bila terjadi interaktivitas antara siswa dengan sumber belajar baik itu materi, sarana dan prasarana, serta proses KBM yang tidak monoton serta dapat membuat kelas menjadi aktif (Annisa, n.d.). Oleh sebab itu, quantum learning dapat dijadikan sebagai salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Quantum Learning merupakan salah satu dari beberapa model pembelajaran yang memberikan dan membimbing siswa mengalami *problem* secara langsung, dan kemudian dituntut mampu menemukan solusi atas *problem* tersebut sesuai kegiatan yang telah dilakukan berdasarkan kompetensi yang ingin dicapai (Afriani, 2021). Dari sini, dapat diketahui, bahwa pembelajaran ini membimbing dan menuntut siswa untuk mengasah otak dan belajar mandiri terhadap masalah yang diberikan.

Pembelajaran Quantum Learning memiliki lima karakteristik khusus yang berguna untuk membantu otak untuk memahami suatu informasi yang diberikan. Ciri- ciri tersebut adalah sebagai berikut: a) Learning to Know yang artinya belajar untuk mengetahui. b) Learning to Do yang artinya belajar untuk melakukan. c) Learning to Be yang artinya belajar menjadi diri sendiri. d) Learning to Live Together yang artinya belajar untuk hidup bersama.

Dalam penerapannya model pembelajaran ini menghubungkan realitas dunia dengan materi pembelajaran serta menempatkan siswa pada suasana belajar yang paling nyaman dan menyenangkan, sehingga menjadikan siswa untuk mengaktifkan konsentrasinya dan memberikan pengalaman belajar yang baru. Dalam pembelajaran quantum learning, metode sugestopedia merupakan salah satu metode aplikatif karena metode ini dibangun menjadi model pembelajaran yang menyenangkan.

### **Implementasi Sugestopedia dalam Quantum learning**

Dengan menerapkan Suggestopedia dalam pembelajaran quantum learning ini, keberhasilan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas dapat membantu guru untuk mencapai pembelajaran yang optimal. Selain itu, guru juga dapat menunjukkan kemampuannya dalam membimbing siswa secara aktif di KBM. Tujuan dari implementasi ini, guru bisa menghadirkan suasana kelas yang menggembirakan selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan instrumen musik sayup-sayup, pencahayaan yang tenang sehingga siswa dibuat serileks dan senyaman mungkin namun tetap terjaga dan siap konsentrasi. Oleh sebab itu implementasi metode ini mensugesti kepada peserta didik agar mempunyai motivasi, kualitas belajar dan dapat mengembangkan kemampuannya.

Dalam proses kegiatan pembelajaran, pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan guru sangat mempengaruhi daya serap siswa. Guru harus memperhatikan beberapa aspek pendekatan dan metode pembelajaran yang berkaitan dengan kesesuaian kondisi seperti kondisi psikologis, kondisi sarana prasarana, serta lingkungan belajar siswa dengan harapan siswa mampu menangkap materi pelajaran secara maksimal. oleh sebab itu, posisi pendekatan dan metode pembelajaran sangatlah urgen untuk dipahami dan dikuasai oleh seorang pendidik.

Dalam konteks ini, model pembelajaran yang variatif sangat diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Selain itu, pendidik juga perlu mengembangkan ide-ide inovatif untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik di dalam kelas. Dengan ini, dapat menghindari kebosanan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penggunaan metode ini diawali dengan pemberian rangsangan (stimulus) kepada siswa agar menimbulkan respon yang tepat sesuai yang diinginkan. Kedua hal ini, stimulus dan respon dapat menjadi kebiasaan jika diulang-ulang.

Konsep pembelajaran kuantum atau *quantum learning* dikembangkan dari prinsip "suggestology" atau suggestopedia dengan menggunakan gagasan inti bahwa sugesti pelajar (peserta didik) mempengaruhi hasil belajar. Model pembelajaran kuantum adalah termasuk inovatif baru yang memfasilitasi proses pembelajaran yang menggabungkan unsur seni dan kinerja yang ditunjukkan dari berbagai mata pelajaran yang berbeda.

Pelaksanaan suggestopedia dalam pembelajaran quantum dapat

menimbulkan suasana nyaman, menyenangkan dan tidak membosankan (Lestari, 2021). Dengan kolaborasi keduanya membuat pembelajaran lebih inovatif karena konseptual yang telah direncanakan dalam pembelajaran dilakukan dengan sistematis, sehingga peserta didik dapat memahami dengan baik. Selain itu, lingkungan belajar dan sumber belajar yang baik dapat mendorong munculnya sugesti positif sehingga menjadi cahaya yang dapat membangkitkan minat belajar siswa. Artinya, dengan lingkungan yang nyaman dan tenang akan tercipta pembelajaran yang asyik dan menyenangkan.

Setiap metode atau model yang diterapkan pasti memiliki keunggulan dan kelemahan, hal inilah perlunya seorang pendidik mampu memahami metode-metode yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik kelas. Selain itu, pendidik juga dituntut mampu mengkolaborasikan metode satu dengan metode lainnya agar bisa saling melengkapi dan menyempurnakan.

Hal tersebut juga berlaku dalam penerapan suggestopedia. Keunggulan metode suggestopedia: 1) orisinalitas komunikasi di dalam kelas; 2) relaks ketika belajar dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar; 3) dapat meningkatkan kestabilan mental dan emosi; 4) adanya intensitas dalam belajar mencegah siswa untuk lupa.

Sedangkan kelemahan metode suggestopedia, diantaranya: 1) suggestopedia tidak dapat dilakukan di kelas dengan jumlah yang banyak; 2) pelaksanaannya mahal; 3) pelaksanaan selama empat jam setiap hari membuat siswa cepat bosan.

Sementara itu, jika ditelusuri lebih jauh, sistem pembelajaran di Indonesia tidak memenuhi kriteria, sebab dalam pembelajaran mayoritas kelas-kelas di Indonesia berskala besar (+20 siswa/kelas). Beberapa lembaga bahkan kesulitan menyediakan kelas dengan skala kecil sebab terbatasnya fasilitas dan sarana kelas. Umumnya, kelas terdiri dari 20 siswa atau bahkan lebih.

Beberapa hal yang patut dicatat dalam penerapan suggestopedia dalam *quantum learning*:

1. Prinsip dalam penerapan ini dapat diaplikasikan, yaitu prinsip senang dan menganggap sesuatu itu gampang
2. Metode ini memandang individu secara keseluruhan sebagai manusia yang utuh, yang didalamnya kekuatan mental, emosional, intelektual dan fisik diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran.
3. Seringkali terjadi bahwa kesuksesan murid banyak tergantung kepada hal-hal yang dilakukan guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan salah satu prinsip suggestopedia yaitu "authority" dari seorang guru. Garis besarnya, seorang guru dapat dikatakan memiliki "authority" ialah guru yang berkualitas dan layak yang mencakup linguistik, psikologis dan materi.

Oleh sebab itu, kecakapan dan keprofesionalan seorang guru atau pendidik

sangat diperlukan. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran tercapai sesuai yang diharapkan. Keberhasilan suatu kegiatan belajar mengajar dilihat bagaimana seorang pendidik merancang, melaksanakan serta mensistem kegiatan itu sendiri. Selain itu, pemahaman terhadap karakteristik peserta didik serta lingkungan juga berpengaruh terhadap tercapainya sistem pembelajaran. Belajar kuantum dengan sugestopedia merupakan konsep sepaket pembelajaran yang menimbulkan sugesti positif serta sesuai dengan cara kerja otak sehingga memberikan energi luar biasa kepada peserta didik.

## DAFTAR REFERENSI

Afriani, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. 01(01), 12.

Agung, N. (2020). PENINGKATAN KEMAMPUAN DEBAT BAHASA ARAB MAHASISWA MELALUI METODE SUGGESTOPEDIA. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, 2(1), 19–29. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v2i1.288>

Anggraeni, S., & Alpian, Y. (2018). APPLICATION OF SUGGESTOPEDIA METHODS TO IMPROVE THE WRITING POETRY ABILITY OF VOCATIONAL SCHOOL OF ELEMENTARY SCHOOL. *Ditaktika Tauhid: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(17), 106–122.

Annisa, I. (n.d.). MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM LEARNING. 6.

Annisa, I., & Gr, S. P. (n.d.). MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM LEARNING.

Bali, M. M. E. I., & Arifah, S. (2022). ESKALSI KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA MELALUI METODE SUGGESTOPEDIA DALAM MENGEMBANGKAN KUALITAS BELAJAR. *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(19), 109–127.

Bali, M. M. E. I., & Masulah, I. (2019). HYPNOTEACHING: SOLUSI SISWA LEARNING DISORDER. *At-Turats Jurnal Pemikiran Pendidikan Islam*, 13(15), 89–103.

Fakturmen, F. (2020). METODE SUGGESTOPEDIA DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KETERAMPILAN MENGARANG (INSYĀ'). *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(01), 1–30. <https://doi.org/10.32699/liar.v4i1.1037>

Fitri, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *JAPRA Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 3(12), 40–51.

Kurniawan, U. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN METODE SUGESTOPEDIA DAN KREATIFITAS GURU TERHADAP PRESTASI SISWA MADRASAH ALIYAH DI KABUPATEN TASIKMALAYA. *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*, 4, 602–605.

Lestari, E. (2021). Penerapan Metode Quantum Learning Untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar IPS Bagi Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Ngadiwarno Sukorejo Kendal. *Jurnal Profesi Keguruan*, 7(1), 19–27.

Maknun, L., & Kamila, H. (2022). Model Pembelajaran dalam Rangka Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka di Era New Normal pada Tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 684–691. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2004>

Oktasari, C., & Saputri, V. (2021). THE IMPORTANCE OF MOTIVATING STUDENTS IN ONLINE LEARNING DURING THE COVID-19 PANDEMIC. *At-Ta' Dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(7), 21–27.

Prasetya, D., & Safitri, K. (2020). METODE SUGGESTOPEDIA SEBAGAI ALTERNATIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke SD-An*, 6(8), 866–873.

Putri, W. S., & A'yun, A. (2019). IMPLEMENTASI QUANTUM LEARNIG DALAM MATA PELAJARAN AL-QURAN HADIS. 3(1), 13.

Sakti, M., & Yulianeta. (2018). PERBANDINGAN IMPLEMENTASI METODE SUGGESTOPEDIA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUISI DAN CERPEN. Universitas Pendidikan Indonesia.

Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(11), 29–39. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>

Syaifuddin, M. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(6), 139–144. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2142>

Syamsiyah, N. (n.d.). METODE SUGESTOPEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS-KREATIF DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUISI. 10.

Syauki, A. Y., Muhtaji, & Iroh Napiroh. (2021). MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM LEARNING TERHADAP BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn. *TULIP (Tulisan Ilmiah Pendidikan)*, 10(2), 85–91. <https://doi.org/10.54438/tulip.v10i2.233>

Ubaidillah, Adhis. (2020). KREATIVITAS GURU UNTUK MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN. *Al Ibtida'*, 8(20), 15–34.

Wibowo, B. S. (2022). METODE SUGGESTOPEDIA: ALTERNATIF METODE PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI PERGURUAN TINGGI. 10.