

PENINGKATAN PERFORMA ORGANISASI SISWA INTRA SEKOLAH (OSIS) MELALUI IMPLEMENTASI METODE QUANTUM LEARNING

Andri Widiyanto¹⁾, Mohammad Alfian²⁾, Yeni Priatna Sari³⁾

^{1,2)} Program Studi Diploma IV Akuntansi Sektor Publik Politeknik Harapan Bersama

³⁾ Program Studi Diploma III Akuntansi Politeknik Harapan Bersama
andriwidi29@email.ac.id

Abstract

Organizational activities are paralyzed and directed in a virtual scheme cause a decrease in organizational performance. A sense of cohesiveness, self-confidence, and lack of socialization among fellow members. The concept of organizational management implemented using the Quantum learning method can be an alternative in improving the organizational performance of the OSIS SMA Negeri 3 Brebes.

Keywords: Quantum Learning, Organizational Performance, Learning Methods.

Abstrak

Aktivitas organisasi lumpuh dan diarahkan dalam skema virtual menjadi penyebab penurunan kinerja organisasi. Rasa kekompakan, percaya diri, serta kurangnya sosialisasi antar sesama anggota. Konsep manajemen organisasi yang diimplementasikan dengan metode quantum learning bisa menjadi alternatif dalam meningkatkan performa organisasi OSIS SMA Negeri 3 Brebes.

Kata kunci: Quantum Learning, Performa Organisasi, Metode Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Proses belajar dan mengajar pada masa transisi setelah covid-19 memberikan arah baru dalam pembelajaran yang diberikan kepada siswa/i. Sebelumnya siswa/i sangat menikmati pembelajaran yang disertai dengan rasa serius maupun canda gurau, baik dengan guru maupun sesama siswa/i.

Akan tetapi, beberapa waktu lalu, covid-19 merubah suasana pembelajaran itu dalam sekejap. Interaksi yang biasanya terlihat antar siswa dan guru beralih dalam ruang virtual yang terbatas, senyum ceria tidak lagi terlihat hanya *capture* akun saja yang tampak.

Pembatasan yang terjadi seolah memberikan makna bahwa suara guru yang sangat lantang dalam memberikan motivasi serta harapan dan kolaborasi antar siswa menimbulkan rasa kangen antar sesama.

Tidak hanya siswa, guru, dan suasana kelas yang terdampak akan tetapi berdampak terhadap kinerja organisasi. Aktivitas organisasi lumpuh dan diarahkan dalam skema virtual rapat organisasi yang sering dilakukan setiap pulang sekolah, implementasi program kerja yang menguras emosi dan sangat melelahkan tidak bisa dirasakan.

Kekompakan, rasa percaya diri, serta kurangnya sosialisasi antar sesama anggota dirasakan sangat kurang. Oleh

karenanya diperlukan adanya kegiatan untuk menggugah semangat berorganisasi siswa disisipkan materi terkait dengan kepemimpinan.

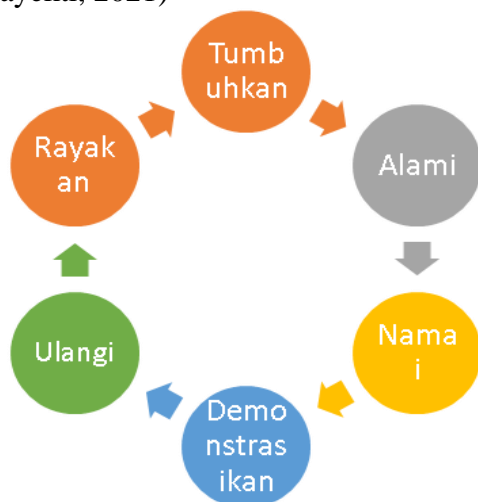
Metode *Quantum learning* bias menjadi alternatif dalam menggugah semangat organisasi siswa/I yang tergabung dalam Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS).

Dalam hal ini pengurus osis diberikan pengetahuan terkait dengan manajemen organisasi dan diimplementasikan dalam bentuk outbound sehingga diharapkan dapat memberikan dampak terhadap performa organisasi di masa yang akan datang.

METODE

Dalam meningkatkan performa organisasi maka pengabdian memberikan keterampilan *soft skill* kepada pengurus OSIS SMA Negeri 3 Brebes melalui *Quantum Learning* merupakan metode belajar yang membuat siswa belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga pembelajaran dilakukan secara atraktif dan kreatif (Mahananingtyas, 2020)

Dalam menumbuhkan soft skill dan rasa kebersamaan Pengurus OSIS SMA Negeri 3 Brebes dapat diimplementasikan melalui tahapan-tahapan dibawah ini (Praheto & Sayekti, 2021)



Gambar 1. Tahapan Implementasi Program

Peningkatan performa organisasi tersebut dilaksanakan pada hari minggu tanggal 18 Desember 2022 di Sport Center Politeknik Harapan Bersama diikuti oleh 35 pengurus OSIS SMA Negeri 3 Brebes. Adapun materi yang disampaikan ialah manajemen organisasi yang kemudian dikemas dalam bentuk permainan.



Gambar 2. Pemateri Andri Widiyanto.,M.Si menyampaikan Materi Manajemen Organisasi

Dalam implementasinya berkolaborasi dengan mahasiswa dalam mengemas permainan agar Pengurus OSIS tidak begitu canggung sehingga permainan dapat dirasakan dengan suasana nyaman dan menyenangkan tanpa ada intervensi. Dalam hal ini terdapat 6 permainan yang diimplementasikan yaitu Bola Lempar “BoLem”, Jihandak, SYhGames, Lingkar Lengkung, *Guest Strack* maupun “Games On”. Games tersebut memberikan makna yaitu melatih focus, pemahaman instruksi, tanggung jawab, saling percaya, dan kerjasama tim serta terbuka terhadap saran atau masukan dari pihak lain.



Gambar 3. Implementasi *Quantum Learning*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Metode *Quantum Learning*

a. Tumbuhkan

Tahapan awal yang dilakukan ialah menarik minat pengurus OSIS agar dapat merasakan atmosfer yang menyenangkan dan tidak merasa terbebani. Dalam hal ini menggali permasalahan dengan *sharing session* maupun bercerita dan mengajak mereka untuk membentuk suatu kelompok dan membuat yel-yel penyemangat

b. Alami

Apabila semua pengurus organisasi sudah merasa senang maka dilanjutkan dengan menggali pengetahuan terkait dengan manajemen organisasi melalui pertanyaan-pertanyaan singkat yang diberikan

c. Namai

Pemateri memberikan pemahaman terkait dengan konsep manajemen organisasi dan pada akhirnya terdapat interaksi yang melibatkan

antar pengurus OSIS maupun dengan pemateri.

d. Demonstrasikan

Berdasarkan materi dan games yang dibuat yang sudah disesuaikan dengan materi maka Pengurus OSIS akan memiliki pengalaman langsung terkait dengan materi yang dibahas.

e. Ulangi

Setelah memberikan pemahaman konsep dan instruksi games maka pemateri mengulangi kembali tentang materi yang sudah dipelajari dan memberikan pertanyaan singkat untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman pengurus osis terhadap materi yang diberikan

f. Rayakan

Pada tahap ini pemateri memberikan apresiasi kepada semua Pengurus OSIS bahwa mereka adalah organisasi yang hebat melalui tepuk tangan dan yel-yel kemenangan. Tidak lupa pemateri memberikan hadiah kepada tim terbaik yang bertujuan memotivasi performa tim.



Gambar 4. Suasana Kegembiraan Setelah Melaksanakan Kegiatan *Quantum Learning*

SIMPULAN

Pandemi Covid-19 memberikan dampak signifikan terhadap performa organisasi. Rasa kekompakan, percaya diri, serta kurangnya sosialisasi antar sesama anggota dirasakan sangat kurang. Oleh karenanya diperlukan adanya acara untuk menggugah semangat berorganisasi yang disisipkan materi terkait dengan manajemen organisasi. *Quantum learning* bisa menjadi alternatif dalam menggugah semangat organisasi siswa/I yang tergabung dalam Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) dapat memiliki performa positif dalam melaksanakan program kerja

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian ucapkan terima kasih untuk SMA Negeri 3 Brebes atas kemudahan dalam menjalankan kegiatan dan Politeknik Harapan Bersama dalam memberikan dukungan untuk kelancaran kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

Mahananingtyas, E. (2020). Metode Quantum Learning Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar. PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika Dan

Dinamika Pendidikan, 4(1), 17–25.

<https://doi.org/10.30598/pedagogikavol4issue1page17-25>

Praheto, B. E., & Sayekti, O. M. (2021). Metode 2M2Pr Berbasis Quantum Learning Dan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An, 7(3).

<https://doi.org/10.30738/trihayu.v7i3.10232>