

Analisis Korelasi Antara Respon Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Berbasis *Neuro Linguistics Programming (NLP)* Tipe *Reframing* dengan Motivasi Belajar Matematika Mahasiswa Semester VII IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Reza Oktiana Akbar, Ade Sudjana

**Tadris Matematika, IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Jl. Perjuangan By Pass Sunyaragi Cirebon**

Abstrak

A fun learning is one of ways to increase students' learning motivation. Generally, students tend not to have learning motivation, because they do not understand delivered material. With a new learning, it will ease lecturers to deliver materials to students. One of ways which can be used in order to understand the materials is with re-framing perception activity based on neuro linguistics programming (NLP) reframing type. The goal of this research is to know the students' response towards linear programming learning based on Neuro-Linguistics Programming Reframing Type, to know learning motivation of linear programming based on Neuro-Linguistics Programming Reframing Type and to know how big students' response towards linear programming learning based on Neuro-Linguistics Programming Reframing Type in relation to learning motivation. In doing learning activity, everyone needs a certain demand in order to get learning achievement in learning activity as the goals which expected. One of factors which demands students is motivation.

This research uses quantitative approach with analysis method and data collecting technique using questionnaire. This research takes an amount of same population and sample 48 students of Semester VII from class B of IAIN Syekh Nurjati Cirebon in Linear Programming Course. The data processing uses normality test, homogeneity test, correlation test and hypothesis test. Based on calculation result, score of t_{count} is 2,29, meanwhile score of t_{table} is 2,01. So, score of $t_{count} > t_{table}$ ($2,29 > 2,01$), so that H_0 is rejected and H_a is accepted. It means there is significant influence towards students' motivation given treatment with Method of Neuro-Linguistics Programming (NLP) reframing type in linear programming discussion.

Key Words : NLP, fun learning, learning motivation

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu penentu agar bangsa kita dapat melangkah lebih maju dan dapat bersaing dengan negara-negara lainnya. Melihat kekayaan alam

Indonesia yang melimpah, sangat disayangkan apabila semua kekayaan alam di Indonesia tidak dapat diolah dan dimanfaatkan oleh anak Indonesia sendiri. Hal ini terjadi karena kurangnya sumber

daya manusia yang berkualitas, di mana pendidikan menjadi titik tolak dari keberhasilan suatu negara.

Manusia memiliki kekuatan yang luar biasa untuk menciptakan mahakarya. Kekuatan terbesar dalam diri manusia itu terdapat pada pikiran yang apabila dapat dikelola, maka menjadi kekuatan yang luarbiasa. Ketika membuktikan kekuatan pikiran tersebut, kita sering terjebak dalam zona nyaman atau kebiasaan tertentu. Sehingga selamanya tidak dapat mencari kemungkinan yang lebih baik atau perubahan nasib yang berarti.

Menurut Totokpdy (2013 : 12) Pikiran manusia terarahkan untuk membimbing dan mendorong manusia menjadi lebih baik. Bimbingan oleh pikiran sifatnya adalah mengarahkan, tetapi apabila manusia tidak dapat membimbing pikirannya, pikirannya akan membahayakan dirinya. Bahaya pikiran ketika ketika manusia tidak memperhatikan pola-pola atau cara berpikirnya. Pola berpikir yang bagus ketika bertemu dengan suatu masalah, dia tetap merasa tenang dan nyaman dengan kondisi yang sedang di alamnya. Pikiran manusia itu dapat dikatakan sebuah perpustakaan yang canggih, atau mungkin lebih tepatnya mesin search engine yang lebih muhtahir, yang memiliki sistem oprating sistem sendiri mungkin lebih canggih dari Windows Fiesta keluaran dari Microsoft. Pada suatu perpustakaan atau mesin pencari, kita hanya bisa mengakses data atau keyword yang kita cari, sisa data yang tidak terpancing keluar adalah terbentuk database yang luar biasa dahsyatnya.

Ibarat sebuah mesin pencari alam sadar adalah alam yang sedang kita gunakan kata kuncinya atau jika tampilan yang muncul ketika kita menggunakan sebuah mesin pencarian, sisanya tidak terlihat atau tidak terdeteksi lagi, jadi alam sadar adalah yang ada saat suatu waktu kita perlukan. Manusia mempunya pikiran positif dan negatif. Pikiran positif ataupun pikiran negatif itu akan membawa manusia itu ke arah yang baik ataupun yang tidak baik, sesuai dengan apa yang dipikirkannya. Kejadian yang sedang terjadi ataupun kejadian yang akan terjadi itu adalah buah pikiran yang sebelumnya pernah terpikirkan. Buah pikiran atau hasil dari pikiran merupakan hasil fisik ataupun non fisik yang dirasakan oleh semua indra.

Menurut Totokpdy (2013 : 15) Pikiran akan mempengaruhi perasaan dan sebaliknya perasaan akan mempengaruhi pikirannya. Ketika pikiran positif, perasaan pun akan merasakan hal sama. Dan ketika pikiran negatif, perasaan pun akan merasakan hal yang sama. Membingkai ulang pikiran merupakan metode yang digunakan untuk merubah pandangan mengenai suatu hal. Pandangan terhadap sesuatu hal akan direspon oleh pikiran dan perasaan dan akan mengakibatkan perilaku yang baik ataupun tidak baik sesuai dengan apa yang dipikirkan dan yang dirasakannya.

Menurut Cormier (1985 : 417) *reframing* yang disebut juga pelebelan ulang adalah suatu pendekatan yang mengubah atau menyusun kembali persepsi klien

atau cara pandang terhadap masalah atau tingkah laku

Menurut Slameto (2003 : 64), seseorang dalam melakukan aktivitas belajar memerlukan adanya dorongan tertentu agar kegiatan belajarnya menghasilkan prestasi belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Untuk dapat meningkatkan prestasi belajar yang maksimal tentu perlu diperhatikan beberapa faktor yang membangkitkan para siswa untuk belajar dengan efektif. Salah satu sebab yang mempengaruhinya adalah motivasi belajar.

Sebenarnya keberhasilan dalam pembelajaran pemrograman linear tidak jauh dari dosen berperan sebagai informator, komunikator, dan fasilitator. Pembelajaran dilakukan oleh dosen dapat mempengaruhi interaksi antara dosen, mahasiswa, dan prestasi belajar. Motivasi adalah prasyarat dalam pembelajaran, tanpa motivasi hasil belajar yang dicapai tidak akan optimal dan motivasi sendiri merupakan dorongan yang timbul dari dalam diri sendiri atau ditimbulkan oleh lingkungan sekitar. Motivasi yang ada pada seseorang akan mewujudkan suatu perilaku yang diarahkan pada tujuan untuk mencapai sasaran. Keberhasilan belajar seseorang tidak lepas dari motivasi orang yang bersangkutan, oleh karena itu pada dasarnya motivasi belajar merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang.

Hal ini tidak sesuai dengan apa yang dikatakan Hamalik (2003: 172), belajar tidak cukup hanya mendengar dan melihat tetapi

harus melakukan aktivitas yang lain diantaranya : membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, menggambar, mengkomunikasi presentasi, diskusi, menyimpulkan dan memanfaatkan peralatan.

Pada umumnya mahasiswa cenderung tidak memiliki motivasi belajar karena tidak memahami materi yang disampaikan. salah satu cara yang digunakan agar mahasiswa dapat lebih memahami dengan mengadakan aktivitas mengalihkan pandangan terhadap sesuatu.

Dari hasil Wawancara dengan dosen matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Bapak Alif Ringga Persada, M.Pd menyatakan penyebab rendahnya motivasi belajar Pemrograman Linear mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon Semester VII ini adalah mahasiswa kurang mampu memahami materi dengan soal yang bersifat soal cerita dan mahasiswa kurang bisa menyusun model matematika terhadap permasalahan sehari-hari di dunia bisnis atau industri pada pemrograman linear.

METODE DAN DESAIN PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode observasi, dimana peneliti memberikan angket kepada mahasiswa. Selain itu penelitian ini menggunakan angket dengan kisi – kisi instrument yang menggunakan pembelajaran berbasis *Neuro Linguistik Programming Tipe Reframing*.

KAJIAN TEORI

1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan unsur utama dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik (2008, 106), “belajar merupakan suatu proses, dan bukan hasil yang hendak dicapai semata”. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu sangat bergantung pada proses belajar yang dialami mahasiswa, baik ketika mahasiswa berada di sekolah maupun dilingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Belajar menurut Slameto (2003:2), adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar menurut Winkel (Jahidin, 2005:6), adalah sebagai suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, dan akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Sama halnya menurut Thorndike (Sagala, 2006:13) ‘Belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap’.

Dari pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dalam

bentuk bertambah dan berkembangnya wawasan pengetahuan, keterampilan, emosional stabil yang dimiliki oleh setiap orang, serta perubahan-perubahan yang terjadi pada aspek lainnya.

Pemahaman seorang dosen terhadap pengertian pembelajaran akan mempengaruhi cara dosen itu mengajar. Oleh karena itu, untuk mempermudah pengertian yang obyektif tentang pembelajaran terutama pembelajaran di kampus, dibawah ini akan dijabarkan mengenai pengertian pembelajaran yang sudah dikemukakan oleh para pakar pendidikan. Menurut Sagala (2006:61), “Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid”.

Sedangkan Corey (Sagala, 2006:61) menyatakan, pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

Sejalan dengan pendapat di atas, Dimiyati dan Mujiono (Hadi, 2008:9) menjelaskan bahwa, ‘Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan bahwa

penyediaan sumber belajar'. Sementara itu dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 (Sagala, 2006:62) menyatakan, 'Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar'.

Dari beberapa pengertian tentang pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses saling mempengaruhi antara dosen dan mahasiswa yang memungkinkan mahasiswa berkembang dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan dan didukung oleh lingkungan belajar serta fasilitas kegiatan belajar mahasiswa.

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, di mana pihak yang mengajar adalah guru atau dosen dan yang belajar adalah siswa ataupun mahasiswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Proses yang akan

dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan media.

Darsono (2002: 24-25) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik. Sedangkan secara khusus pembelajaran dapat diartikan dari berbagai teori : Teori Behavioristik, mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan (stimulus). Agar terjadi hubungan stimulus dan respon (tingkah laku yang diinginkan) perlu latihan, dan setiap latihan yang berhasil harus diberi hadiah dan atau reinforcement (penguatan). Teori Kognitif, menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari. Teori Gestalt, menguraikan bahwa pembelajaran merupakan usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa, sehingga siswa lebih mudah mengorganisirnya (mengaturnya) menjadi suatu gestalt (pola bermakna). Teori Humanistik, menjelaskan bahwa pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan

pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Arikunto (2004 : 12 -14) mengemukakan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar. Lebih lanjut Arikunto mengemukakan bahwa pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap. Jadi, jika pembelajaran ditandai oleh keaktifan guru sedangkan siswa hanya pasif, maka pada hakikatnya kegiatan itu hanya disebut mengajar. Demikian pula bila pembelajaran di mana siswa yang aktif tanpa melibatkan keaktifan guru untuk mengelolanya secara baik dan terarah, maka hanya disebut belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menuntut keaktifan guru dan siswa.

Dari berbagai pendapat pengertian pembelajaran di atas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan dosen dapat mengajar dan mahasiswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh dosen secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar.

Dalam kegiatan pembelajaran, setiap dosen menginginkan agar materi pelajaran yang sedang berlangsung maupun yang telah disampaikan dapat diterima dengan jelas oleh para mahasiswa. Untuk itu, dalam proses pembelajaran dosen harus dapat menggunakan metode-metode pembelajaran yang tepat dan sesuai sehingga menjamin pembelajaran berhasil. Menurut Sudjana (1989: 30) yang termasuk dalam komponen pembelajaran adalah “tujuan, bahan, metode dan alat serta penilaian” “Metode mengajar yang digunakan guru hampir tidak ada yang sisa-sisa, karena metode tersebut mendatangkan hasil dalam waktu dekat atau dalam waktu yang relatif lama. Hasil yang dirasakan dalam waktu dekat dikatakan sebagai dampak langsung (*Instructional effect*) sedangkan hasil yang dirasakan dalam waktu yang relatif lama disebut dampak pengiring (*nurturant effect*) biasanya berkenaan dengan sikap dan nilai. (Djamarah, 2000,194)

2. Pengertian *Neuro-Linguistics Programming* (NLP)

Menurut Totokpdy (2013 : 18) NLP merupakan dasar ilmu yang mempelajari pikiran. NLP (*Neuro-Linguistics Programming*) telah menjadi sebuah teknologi pikiran yang paling populer dan digunakan oleh banyak pihak didunia. Beberapa praktisi seperti trainer, artis, motivator, terapis, pebisnis, psikolog,

olahragawan bahkan politisi menggunakan NLP. NLP disebutkan sebagai buku petunjuk penggunaan otak (*The Manual of Brain*). Karena NLP memang mempelajari bagaimana otak bekerja.

Menurut Totokpdy (2013 : 19) *Neuro* merujuk pada otak atau pikiran, bagaimana kita mengorganisasikan kehidupan mental kita. *Linguistic* adalah mengenai bahasa, bagaimana kita menggunakan bahasa untuk mencipta makna dan pengaruhnya pada pikiran dan kehidupan kita. *Programming* adalah mengenai urutan proses mental yang berpengaruh atas perilaku dalam mencapai tujuan tertentu, dan bagaimana melakukan modifikasi atas proses mental itu. Jadi NLP adalah suatu model keunggulan manusia. Berisi suatu set teknik-teknik canggih untuk menggunakan keseluruhan dari sumber daya pikiran, mental, dan fisik. NLP memberikan kemampuan Anda untuk mengubah, mengadopsi, atau menghapuskan perilaku-perilaku sesuai keinginan Anda, dan memberikan kemampuan untuk memilih sendiri kondisi mental, emosional, dan kondisi fisik.

Menurut Ariyani, Farida (2008 : 23) Sejarah terciptanya NLP dimulai ketika seorang mahasiswa Computer programming, Dr. Richard Bandler dan Ahli Linguistik, John Grinder, memiliki sebuah pertanyaan "Apa perbedaan yang membedakan orang-orang unggul dengan orang yang lainnya?". Maka dimulailah

sejarah petualangan mereka mempelajari keahlian seorang pakar dan terapis yang teramat sukses di bidangnya. Metode yang mereka gunakan untuk mempelajari keahlian ini disebut modeling (Ilmu Memodel). Tokoh-tokoh awal yang dimodel adalah : *Fritz Perls (Gestalt Psychotherapist)*, *Virginia Satir (Family Therapist)*, *Gregory Bateson (Anthropologist, cybernetics)* dan *Milton Erickson (Hypnotherapist)*.

Menurut Totokpdy (2013 : 20) Inti dari NLP adalah *modeling*. *Modeling* dalam NLP memungkinkan untuk mempelajari dan menduplikasi keahlian seseorang. Aplikasi modeling ini sungguh tak terbatas, nyaris bisa dikatakan : "Bila ada seseorang pernah melakukan sesuatu hal, maka dengan modeling kita juga dapat menduplikasi agar bisa melakukannya juga". Melalui NLP kita bisa melakukan suatu perilaku unggul manusia dan memetakannya dalam suatu pola-pola inti tertentu.

Pola-pola inilah yang kemudian disusun ulang dengan urutan dan kombinasi tertentu dan jadi model *of excellence* yang dengan mudah diduplikasikan pada orang lain. Beberapa nama besar yang tercatat dalam sejarah menggunakan ilmu NLP dalam meraih kesuksesannya adalah : *Michael Gorbachev, Bill Clinton, Andre Agassi, Lady Di, dan Nelson Mandela*. Corey, Gerald (2005 : 26)

Manusia telah dibekali sebuah kekuatan luar biasa

yang disebut sebagai pikiran. Pikiran yang dibentuk didalam otak manusia menentukan bagaimana kualitas hidup manusia akan dicapai, segala bentuk ketidakpercayaan diri, sikap malas, sikap tidak berprestasi, phobia, kebiasaan negatif, semua itu adalah hasil respon dari persepsi atau pemaknaan yang didalam pikiran, karena ada didalam pikiran kita maka menjadi program yang dijalankan otak tubuh & jiwa, jika itu satu hal yang negatif maka jelas tindakan atau perilaku yang muncul adalah negatif, sebaliknya jika kita mampu mengubahnya menjadi positif maka itu bisa kita jadikan bahan bakar luar biasa untuk mencapai prestasi hidup.

Secara singkat, penulis merumuskan NLP adalah: suatu metode peningkatan kualitas seseorang dengan cara melakukan pemrograman, bisa dari orang lain, bisa juga ke diri sendiri, dengan bahasa tertentu yang diprogramkan ke pikiran.

Menurut Totokpdy (2013 : 22) Sejarah penemuan NLP dimulai ketika seorang ahli Matematika atau Computer Programming (*Dr. Richard Bandler*) dan seorang Profesor Linguistik (*Dr. John Grinder*) bertemu di University of California Santa Cruz sekitar pertengahan tahun 1970. Mereka tertarik mempelajari keahlian sejumlah pakar dan terapis yang teramat sukses di

bidangnya. Metode yang dipergunakan untuk mempelajari keahlian ini disebut sebagai modelling (ilmu memodel). Tokoh-tokoh awal yang dimodel adalah : *Fritz Perls (Gestalt Psychotherapist)*, *Virginia Satir (Family Therapist)*, *Gregory Bateson (Anthropologist, cybernetics)* dan *Milton Erickson (Hypnotherapist)*. Setelah bertahun-tahun memodel, mereka berdua berhasil mengembangkan seperangkat teknik mental yang sangat berguna dalam dunia terapi.

Fudyartanta (2005 : 24) NLP lantas dipopulerkan oleh *Anthony Robbins* hingga meluas di USA dan seluruh dunia, belakangan *Anthony Robbins* membuat merek sendiri, yakni NAC (*Neuro Associations Conditioning*). Barisan pelopor NLP lantas mulai mengibarkan sayapnya merambah dataran aplikasi di luar terapi. Ilmu memodel ini dikembangkan untuk memodel berbagai keunggulan manusia; antara lain untuk memodel keunggulan dari orang yang berprestasi unggul di bidang komunikator, olahraga, leadership, sales, pengajar, bisnisan, karyawan, penyanyi, meditasi, dan berbagai orang sukses lainnya. Beberapa nama besar yang menggunakan ilmu NLP dalam meraih sukses antara lain *Bill Clinton*, *Andre Agassi*, *Lady Di*, *Nelson Mandela* dan banyak lagi yang lainnya. Fudyartanta (2005 : 24)

Pada tahun 1980 *John Grinder* dan *Richard Bandler* berpisah haluan, mereka dihadang berbagai masalah hukum kekayaan intelektual. NLP mulai dikembangkan oleh beberapa orang dalam berbagai aliran. *John Grinder* dan koleganya *DeLozier* berkolaborasi menyusun pendekatan baru yang diberi nama *New Code NLP* dengan mengusung pendekatan sistemik antara pikiran dan tubuh yang diberi nama *New Code NLP*.

Fudyartanta (2005 : 54) *Richard Bandler* juga menyusul dengan pemodelan terbaru mengenai submodalitas dan *Ericksonian hypnosis* melalui bukunya *Using Your Brain: For A Change* di tahun 1984. *Anthony Robbins* yang mempelajari NLP pada akhir 1970 juga memulai produksi masal beberapa aspek yang dinamainya sebagai *Neuro Associative Conditioning*. Beberapa praktisi dan trainer lainpun tak ketinggalan dalam memodifikasi, memberi nama, dan mengembangkan variasi mereka sendiri. NLP akan lebih berdaya guna bila dipadukan dengan pengalaman memasuki gelombang Alpa Theta di saat kita melakukan meditasi. *Bandler* berpendapat bahwa kondisi meditatif merupakan bagian natural dari kehidupan sehari-hari.

Otak manusia diakui sebagai struktur biologi yang paling canggih yang dikenal di manapun di bumi. Terletak di dalam tengkorak, otak merupakan organ terlindung

paling baik di seluruh tubuh Anda dan menikmati prioritas tertinggi dalam hal pembagian darah, oksigen, dan zat-zat hara. Otak ini melayang dalam medium zat cair yang bersirkulasi dan betul-betul mengapung di dalam sebuah cangkang tahan guncang.

Fudyartanta (2005 : 55) *Paul Thomas* dalam *Advanced Psycho Cybernetics and Psychofeedback* menjelaskan bahwa otak manusia sangat padat. Beratnya hanya sekitar 1400 gram untuk pria dewasa dan 1275 untuk wanita. Otak hanya membutuhkan 1 per 10 volt listrik untuk dapat bekerja efisien, namun otak terdiri dari puluhan miliar sel saraf.

Dr. Prabowo Prasetyo Budi dan drg. Ervin Rizali (2010 : 19) Otak membuat komputer paling canggih pun jauh ketinggalan dalam hal kemampuannya yang betul-betul menakjubkan. Jaringan interkoneksi (yang disebut sinaps-sinaps) antara milyaran sel-sel saraf (neuron) di otak secara potensial sanggup memproses kepingan informasi dengan cara-cara yang jumlahnya setara dengan 2 sampai 10 pangkat 13. Ini merupakan angka yang jauh lebih besar daripada jumlah seluruh atom di alam semesta.

Namun otak manusia demikian rapi susunannya sehingga bahkan untuk mendekati kemampuan semacam itu, sebuah komputer modern sekurang-kurangnya harus 10.000 kali lebih besar daripada rata-rata otak. Fungsi utama otak adalah

mengendalikan semua kerja tubuh dan merancang tubuh itu sendiri. Bagian bawah struktur, dikenal sebagai batang otak, bersatu dengan sumsum tulang belakang untuk membentuk sistem saraf pusat, yang berhubungan dengan semua bagian tubuh. Maka setiap kegiatan otak akan mempengaruhi setiap sel dalam tubuh baik langsung maupun tidak langsung, melalui jaringan syaraf luas yang ada di seluruh jaringan tubuh

Dr. Prabowo Prasetyo Budi dan drg. Ervin Rizali (2010 : 20) Dari sudut pandang NLP, yang perlu diketengahkan adalah pembagian otak menjadi dua yaitu bagian sadar dan bagian tidak sadar. Bagian otak sadar adalah kemampuan rasional, obyektif, membeda-bedakan. Perannya ialah menampung informasi dari pengamatan sehari-hari. Menentukan apakah informasi itu bermakna atau tidak, dan mengambil keputusan. Bagian yang sadar selalu membuat keputusan menerima atau menolak informasi yang datang. Masing-masing informasi yang diterima bagian sadar selanjutnya diterima bagian tidak sadar pula sebagai sesuatu yang diyakini benar, sebagai fakta dan kenyataan.

Maka bila Anda menerima gagasan bahwa Anda gagal, maka bagian tidak sadar akan menyetujui keyakinan tersebut dan bertindak mewujudkannya. Bagian tidak sadar ini mirip database di komputer. Yang berfungsi menyimpan dan mengambil lagi data yang

berkaitan dengan setiap pengalaman, gagasan, gambaran atau ide yang pernah Anda hadapi. Bagian tidak sadar selalu bekerja untuk membuat setiap perkataan dan tindakan Anda sesuai dengan sebuah pola yang konsisten dengan pemrograman sadar Anda sebelumnya.

Bagian tidak sadar menjamin agar Anda tetap setia kepada citra yang Anda miliki tentang diri Anda (cara berjalan, berbicara, berpikir, bertindak) dengan cara yang konsisten dengan informasi yang telah diterima oleh bagian sadar sebagai hal yang mewakili Anda sesungguhnya. Kunci sukses terletak pada pengendalian apa yang Anda pikirkan, sebab Anda selalu akan memperoleh apa yang terus menerus Anda katakan kepada pikiran Anda bahwa Anda menginginkannya. Bila Anda membuat pikiran sadar Anda terpancang pada apa yang Anda inginkan dan bukan pada apa yang Anda hindari, maka ini akan berkembang dalam pengalaman.

3. Strategi Reframing

Menurut Cormier (1985) dalam Winkel, W.S dan Sri Hastuti (2004) "*reframing (sometimes also called relabeling) is an approach that modifies or structures a client's perception or views of a problem or a behavior*". Yang menerangkan bahwa *reframing* yang disebut juga pelebelan ulang adalah suatu

pendekatan yang mengubah atau menyusun kembali persepsi klien atau cara pandang terhadap masalah atau tingkah laku. Cormier (1985) menyebutkan ada dua strategi *reframing* antara lain :

a. *Meaning Reframing*

Meaning reframing (susunan makna) menekankan pada proses untuk memberi istilah baru perilaku tertentu yang kemudian diikuti dengan perubahan makna.

b. *Contexts Reframing*

Context reframing (susunan konteks) menekankan pada proses yang memberikan kemampuan individu untuk melihat perilaku sebagai sesuatu yang dapat diterima atau diinginkan dalam satu situasi, tetapi tidak pada situasi lain. *Meaning reframing* (susunan makna) dan *context reframing* (susunan konteks), yang keduanya dapat digunakan sebagai bagian integral dari proses terapi *reframing*. Strategi *Reframing* dapat mulai diterapkan dengan catatan kondisi individu yang menjadi klien harus memahami beberapa konsep berikut, yaitu: (a) seluruh perilaku, apakah yang dipersepsikan secara negatif atau positif, memiliki makna positif untuk dirinya sehingga yang perlu ditekankan adalah makna positif yang diinginkan dari perilaku baru; (b) setiap perilaku diatur sesuai bagian masing-masing dan

bagian tersebut dapat dilibatkan dalam komunikasi; (c) setiap individu memiliki sumber daya kreatif yang dapat membantu dalam mengidentifikasi alternatif solusi; (d) bagian tertentu mungkin tidak sesuai dengan alternatif yang muncul karena interferensi antar fungsi positif dari berbagai perilaku yang ada. Karena itu, sebelum memilih alternatif baru, fungsi positif dari tiap perilaku harus dipertimbangkan terlebih dahulu.

Menurut Cormier (1985 : 417) dalam Corey, Gerald (2005) "*reframing (sometimes also called relabeling) is an approach that modifies or structures a client's perceptions or views of a problem or a behavior.*" Yang menerangkan bahwa *reframing* yang disebut juga pelabelan ulang adalah suatu pendekatan yang mengubah atau menyusun kembali persepsi klien atau cara pandang terhadap masalah atau tingkah laku. Menurut Watzlawick, Weakland and Fisch (1974) *describe the 'gentle art of reframing' thus: To reframe, then, means to change the conceptual and/or emotional setting or viewpoint in relation to which a situation is experienced and to place it in another frame which fits the 'facts' of the same concrete situation equally well or even better, and*

thereby changing its entire meaning.

Mendreskripsikan seni yang lembut dari *reframing* dengan demikian: jadi, membingkai ulang berarti mengubah konsepsi dan/atau cara pandang dalam hubungannya terhadap situasi yang sudah pernah dialami dan meletakkannya di bingkai lain yang sesuai dengan fakta-fakta dari situasi konkrit yang sama baik atau lebih baik, dan dengan demikian merubah artinya secara keseluruhan. Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi *reframing* adalah suatu strategi yang mengubah cara pandang suatu masalah yang pernah dialami dan mengubah cara pandang tadi menjadi cara pandang yang lebih baik yang sesuai dengan fakta-fakta yang ada.

4. Tahap-Tahap Reframing

Menurut Zakki (2011 : 23) Tahap-tahap prosedur pelaksanaan teknik reframing :

1. Rasional.
 Sebelum menggunakan teknik ini, terlebih dahulu dicari rasionalisasinya atau alasan mengapa menggunakan teknik ini, misalnya melihat banyaknya pikiran-pikiran irasional yang dimiliki konseling hingga ia mengalami depresi. Pikiran konseling yang selalu melihat segala sesuatunya negatif dan tidak menyeluruh ini dapat menjadikan rasionalisasi

mengapa terapi menggunakan teknik ini. Pertimbangan latarbelakang budaya juga dapat dijadikan rasional penggunaan teknik ini, efektif dan tidaknya.

2. Identifikasi.
 Jika pilihan terapi untuk menggunakan teknik ini sudah matang, maka langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi pikiran-pikiran dan *frame* berfikir irasional konseling.
3. Menentukan Suatu Penjabaran dari sistem persepsi.
 Tahapan ini adalah tahap yang menguji keterampilan si konselor dalam menentukan proses konseling. Hal ini didasarkan bahwa teknik ini difokuskan pada aspek kognitif, sehingga perlu adanya penjabaran secara operasional agar mudah difahami dan dimengerti oleh kedua belah pihak.
4. Mengidentifikasi persepsi alternatif
 Tahapan ini sudah memulai mencari alternative-alternatif persepsi lain/*frame-frame* lain yang terkait bagaiman memandang masalah yang dihadapi konseli. Konselor bersama konseli mencari persepsi-persepsi yang terluapkan atau tidak disadari oleh klien.
5. Modifikasi.
 Pada tahapan ini konselor memulai "memodifikasi" atau mempengaruhi pikiran-pikiran klien dengan persepsi-persepsi baru yang telah mereka temukan.

6. Homework assignment dan Follow up.

Pada tahapan ini konselor memberi “tugas-tugas rumah” atau pekerjaan atas dasar persepsi-persepsi atau sudut pandang yang ditemukan tadi, dimana klien harus atau diupayakan semaksimal mungkin agar konseli bersedia untuk melakukan atas kesadaran dan persetujuan klien itu sendiri. Dengan menyadari esensi tugas tersebut klien akan memiliki tujuan yang jelas mengapa ia harus melakukan atau mengerjakan “tugas rumah” tersebut. Sedangkan follow up adalah tindak lanjut yang diberikan oleh konselor menyikapi pemberian homework reframing.

5. Konsep Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan suatu dorongan dari dalam tubuh yang menggerakkan seseorang bertingkah laku, dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melawan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Menurut Sardiman (2003:73) kata motivasi berasal dari kata “*motif*” yang berarti daya penggerak yang mendorong seseorang untuk melakukan perbuatan. Berawal kata motif diatas juga dapat dikatakan sebagai subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu dari tercapainya suatu tujuan.

Dengan kata lain motivasi dapat diartikan juga sebagai

daya pendorong yang telah menjadi aktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Purwanto (2007 : 71) yang menyatakan bahwa motivasi adalah pendorong suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu.

Motivasi akan menyebabkan terjadinya perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan berlanjut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mc Donald yang dikutip oleh Hamalik (2008 : 158), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan pengertian ini, maka dapat dikatakan motivasi adalah sesuatu yang kompleks.

Motivasi bisa dikatakan juga sebagai suatu sugesti atau dorongan yang muncul karena diberikan oleh seseorang kepada orang lain atau diri kita sendiri, dorongan tersebut bermaksud agar orang tersebut menjadi orang yang lebih baik dari yang sebelumnya.

Hal tersebut sesuai dengan bukunya Ngalim Purwanto (2007:61), Sartain mengatakan bahwa motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang

mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (*goal*) atau perangsang (*incentive*). Tujuan adalah yang membatasi atau menentukan tingkah laku organisme itu. Berdasarkan pendapat - pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah usaha yang disadari yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan yang berasal dari dalam diri dan juga luar agar tercapainya suatu tujuan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi dan belajar sangat berhubungan karena tiap-tiap kegiatan belajar dipengaruhi dan didahului oleh motivasi yang timbul dari individu atau pengaruh dari luar individu. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Prayitno menjelaskan, motivasi belajar sebagai kecenderungan untuk membangkitkan dan mempertahankan kecakapan dalam semua bidang dengan standar kualitas sebagai pedomannya (Prayitno, 2005: 14), sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002: 75) motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar.

Motivasi belajar ialah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan

belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan (Winkel, 2005: 92). Motivasi belajar mahasiswa memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar, sehingga mahasiswa yang memiliki motivasi kuat memiliki energi banyak untuk melakukan kegiatan belajar.

Jadi motivasi belajar adalah sesuatu keadaan pada diri seseorang individu dimana adanya suatu dorongan untuk tercapainya suatu tujuan atau kebutuhan, tujuan atau kebutuhan inilah yang akan menimbulkan tindakan tertentu, dimana diyakini bahwa jika perbuatan itu telah dilakukan, maka tercapailah keadaan keseimbangan dan timbulah perasaan puas pada individu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah peneliti melakukan penelitian selama 2 bulan di IAIN Syekh Nurjati Cirebon, dilakukan penyebaran angket untuk mengetahui korelasi antara respon mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis *Neuro Linguistics Programming (NLP)* tipe *reframing* dengan motivasi belajar mahasiswa.

Mengacu terhadap penelitian yang sudah dilaksanakan oleh saudari Cory eureika yang berjudul pengaruh penggunaan metode *Neuro Linguistics Programming* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa (kasus pada siswa kelas VIII semester genap SMP IT Baitul Muslim Way Jepara

Lampung Timu berkesimpulan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan metode *Neuro Linguistics Programming* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. (Cory eureikha, 2014)

Pada kesempatan ini penulis melakukan penelitian dengan judul respon mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis *Neuro-Linguistics Programming (NLP) Tipe Reframing* dengan motivasi belajar matematika mahasiswa tadaris matematika semester VII IAIN Syekh Nurjati Cirebon mata kuliah pemrograman linear. Dari hasil analisis hasil angket motivasi belajar matematika mahasiswa yaitu diperoleh persentase 78,53 yang menunjukkan kategori baik. Selain itu juga bahwa pembelajaran berbasis *neuro linguistics programming tipe reframing* pada mata kuliah pemrograman linear tadaris matematika IAIN Syeh Nurjati Cirebon juga memberi semangat baru, pembelajaran yang baru bagi mahasiswa dalam pembelajaran matematika, sehingga pembelajaran lebih efektif dan meningkatkan semangat belajar mahasiswa. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil angket respon mahasiswa terhadap menerapkan metode *neuro linguistics programming tipe reframing* diperoleh persentase 90,36% yang menunjukkan kategori sangat baik. Dari gambaran hasil angket bisa dilihat secara umum bahwa mahasiswa memberikan respon positif penerapan metode *neuro linguistics programming tipe reframing* dan motivasi belajar matematika lebih meningkat ketika pembelajarannya berbasis *neuro*

linguistics programming tipe reframing.

Penelitian tahap akhir terlihat bahwa hasil uji hipotesis menyatakan terdapat korelasi yang signifikan antara respon mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis *neuro linguistics programming (NLP) tipe reframing* dengan motivasi belajar matematika, dengan $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,29 > 2,01$. Hal ini menunjukkan bahwa respon mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis *Neuro Linguistics Programming (NLP) tipe reframing* (variabel X) memberikan kontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar matematika.

Dengan demikian adanya pembelajaran yang berbasis *neuro linguistics programming tipe reframing* menghasilkan motivasi belajar yang korelasi antara respon mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis *neuro linguistics programming (NLP) tipe reframing* dengan motivasi belajar mahasiswa. Pembelajaran berbasis *Neuro Linguistics Programming tipe reframing* memberikan solusi untuk pencapaian suatu kondisi proses pembelajaran yang menyenangkan dan penuh motivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrie Setiawan. (2010). *Komunikasi Dahsyat dengan Hipnosis*. Jakarta: Visi Media
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung: Alfabeta
- Aripin, I. (2008). *Model Pelatihan Teknik Pengolahan Data dengan Excel 2007 & SPSS*. Cirebon: STAIN

- Bambang Prakuso. (2012). *Komunikasi Bawah Sadar*. Jakarta: Kompas Gramedia
- Desmita. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djumarah dan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2008). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hamzah B. Uno. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjoni. (2009). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Jahidin, S. (2005). *Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Pembelajaran Matematika di Kelas I SMA Negeri 1 Bangodua-Indramayu*. FKIP Unswagati: Tidak diterbitkan.
- Lie, A. (2008). *Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nurhayati. (2006). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Realistik di Kelas VII SMP Negeri 1 Widasari Indramayu Skripsi FKIP Unswagati*: Tidak diterbitkan.
- Pramono, Hadi. (2008). *Efektivitas Pembelajaran Fisika dengan Strategi Inkuiri dikemas dalam CD Interaktif*. Tesis pada Program Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPA Universitas Negeri Semarang: Tidak diterbitkan.
- Riduwan. (2007). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Ruseffendi. (2005). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan dan Eksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito.
- Sagala, S. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2007). *Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Sanjaya.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudrajat. (2008). *Pengertian-Pendekatan-strategi-metode-teknik-taktik-dan-model-pembelajaran*.
- Totok PDy. (2013). *Buku Saku Neuro Linguistics Programming (NLP)*. Yogyakarta: Pohon Cahaya
- Wahana Komputer. (2007). *Pengolahan Data Statistik dengan SPSS 15.0*. Semarang: Andi.
- Yovan P. Putra. (2010). *Rahasia di Balik Hipnosis Ericksonian dan Metode Pengembangan Pikiran Lainnya*. Jakarta: PT Gramedia
- Zakki. (2011). *Rahasia Kekuatan Hipnoterapi dan NLP*. Jakarta: Kreatif Publishing