



UPAYA KAUSALYA DAN QUANTUM LEARNING

Eko Siswoyo

STAB Negeri Raden Wijaya

ekomurni89@gmail.com

Riwayat Artikel:

Diterima: 09 Juni 2023

Direvisi: 12 Juli 2023

Diterbitkan: 31 Juli 2023

Doi: 10.53565/abip.v9i1.786

Abstract

There are two activities in learning process, namely learning and teaching which requires good interaction between the learner and the teacher so that the learning objectives are achieved. One process that supports the learning objectives is a suitable method. In Buddhism, there is a teaching method that is suitable for all ages, namely Upaya Kausalya. Upaya Kausalya is an art of teaching that contains elements of creativity, intelligence, beauty, expertise in accordance with the circumstances or situations faced to achieve success and benefits. The Quantum Learning method prioritizes active roles, hearing, sight, touch, smell and taste. In addition, in the learning process using music to prevent boredom in learning. This study aims to explore the relationship between Upaya Kausalya method and Quantum Learning in a lesson. The method chosen in this research is descriptive qualitative with content analysis. The results of the study show that there are similarities in methods between Kausalya Efforts and Quantum Learning in principle, implementation, and objectives.

Keywords: *Upaya Kausalya, Quantum Learning, Fun Learning*

Abstrak

Dalam pembelajaran terdapat dua kegiatan yaitu belajar dan mengajar, yang prosesnya membutuhkan interaksi baik antara pembelajar dan pengajar agar tujuan pembelajaran tercapai. Salah satu proses yang mendukung dari tujuan pembelajaran adalah metode yang cocok. Dalam agama Buddha, terdapat metode mengajar yang cocok untuk semua usia yaitu *Upaya Kausalya*. *Upaya Kausalya* merupakan suatu seni mengajar yang mengandung unsur kreatifitas, kecerdasan, keindahan, kepiawaian sesuai dengan keadaan atau situasi yang dihadapi untuk mencapai keberhasilan dan manfaat. Metode pembelajaran *Quantum Learning* mengutamakan keaktifan peran, pendengaran, penglihatan, perabaan, penciuman dan pengecap. Selain itu, dalam proses pembelajaran menggunakan musik untuk mencegah kebosanan dalam belajarnya. Penelitian ini bertujuan menggali hubungan metode *Upaya Kausalya* dan *Quantum Learning* dalam sebuah pembelajaran. Metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan analisis isi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat kesamaan metode antara *Upaya Kausalya* dan *Quantum Learning* secara prinsip, pelaksanaan, dan tujuan.

Kata kunci: *Upaya Kausalya, Quantum Learning, Pembelajaran Menyenangkan*

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pembelajaran merupakan interaksi antara dosen dengan murid serta dengan lingkungannya. Pembelajaran terdapat dua kegiatan yang tidak dipisahkan antara belajar dan mengajar (Asrori, 2016). Dalam proses pembelajaran dibutuhkan perangkat mendukung sehingga tercipta sebuah tujuan tertentu. Dapat diketahui pembelajaran efektif dan efisien dari proses kegiatan pembelajaran. Pengajar dalam melaksanakan tugasnya sebagai seorang pengajar mampu membuat kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik serta dapat mencapai tujuan sesuai dengan harapan (H.Samiudin, 2016). Unsur-unsur yang tidak dapat terpisahkan dari proses pembelajaran meliputi tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi (Putra et al., 2021). Untuk mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran, dosen dapat memilih, menetapkan dan mengembangkan metode dan strategi yang optimal (Djalal, 2017). Metode pembelajaran merupakan seluruh rencana dan prosedur serta langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara pengevaluasian yang akan dilaksanakan. Penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil dari tujuan yang direncanakan. Materi pendidikan dapat diterima oleh mahasiswa dengan baik ketika disampaikan dengan metode yang tepat. Penggunaan metode dalam pembelajaran harus mempertimbangkan peserta didik, baik itu dari segi kebutuhan maupun kesiapan dari peserta didik itu sendiri sehingga perlu kecermatan dalam memilih metode (H.Samiudin, 2016).

Pembelajaran yang berjalan terdahulu menekankan seorang dosen selalu ceramah didepan kelas selama 1 semester penuh menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran yang monoton (ceramah) dapat membuat mahasiswa menjadi bosan. Terkadang dosen baru menyampaikan materi beberapa menit saja mahasiswa sudah menunjukkan tanda-tanda kurang respon terhadap pembelajaran (Junaedi & Sjafrizal, 2020). Dengan demikian mahasiswa dimungkinkan tidak dapat menyerap yang disampaikan dosen, sehingga tingkat keberhasilan dalam pembelajaran tidak tercapai. Dalam sebuah pembelajaran perlu adanya perubahan salah satunya perlu mengadakan inovasi sesuai dengan materi (Rahayu et al., 2022). Menciptakan sebuah inovasi dalam pembelajaran bukan hal yang mudah seperti membalikkan telapak tangan mendapatkan keberhasilan sesuai target yang direncanakan (Marlina, 2022). Menentukan inovasi pembelajaran perlu mempertimbangkan kebutuhan dari mahasiswa diantaranya pertama identifikasi kondisi sosial, dengan memahami kondisi dan latar belakang mahasiswa dosen dapat memetakan materi yang diajarkan. Kedua, melakukan dialog dengan mahasiswa diawal semester. Dengan mengajak mahasiswa duduk bareng dapat mengerti pembelajaran seperti apakah yang diharapkan. Ketiga, pada proses pembelajaran, seorang dosen hanya sebagai fasilitator dan menstimulus mahasiswa dapat menemukan sendiri, seorang dosen hanya meluruskan apabila terjadi sebuah kesalahan. Keempat menggunakan media pembelajaran

disekitar yang mudah dikenal oleh mahasiswa dengan demikian pembelajaran akan lebih bermakna dan mudah dipahami (Mulyadi, 2020).

Quatum Learning merupakan seperangkat metode belajar yang telah terbukti efektif disemua tipe orang dan segala usia (Zahran, 2019). *Quatum Learning* dapat dikatakan sebagai petunjuk, strategi dan seluruh proses belajar yang mentajam pemahaman dan daya ingat serta membuat belajar sebagai proses menyenangkan dan bermanfaat (Pebriana et al., 2019). Perangkat pembelajaran ini berasal dari Georgi Lazanos seorang pendidik dari kebangsaan Bulgaria yang beresperimen dengan “Sugestalogi” yang pada prinsipnya seugesti dapat mempengaruhi hasil belajar. Pembelajaran *Quatum Learning* bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar efektif, menciptakan lingkungan belajar menyenangkan, menyesuaikan kemampuan otak pikiran dengan yang dibutuhkan otak, untuk menentukan keberhasilan dalam hidup dan karir, untuk membantu dalam mempercepat pembelajaran.

Dalam mempercepat pembelajaran di agama Buddha terdapat sebuah metode yang diajarkan Buddha Gautama pada saat menyampaikan dan menjelaskan ajaran kepada muridnya (Krishnanda Wijaya-Mukti, 2020). Beliau mengajarkan Dhamma (ajaran) tidak selalu menggunakan metode ceramah akan tetapi terdapat beberapa metode. Cara-cara Buddha menyampaikan dhamma dirangkum dalam sebuah *Sutra Upaya Kausalya* (kumpulan ajaran lisan). *Upaya* (ketrampilan dalam cara) seorang *Boddhisatva* dalam menggunakan langkah atau jalan untuk membimbing murid untuk menuju pencerahan. *Upaya*, berarti jalan yang berguna, ketrampilan atau taktik sebagai teknis dalam agama Buddha (Putranto, 2022). *Upaya Kausalya* merupakan metode atau cara dalam menyampaikan ajaran atau petunjuk dari Buddha agar lebih mudah dipahami dan dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari (Nyoto, 2019).

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan analisis Isi. Penelitian yang bermaksud mengumpulkan segala gejala yang ada yaitu keadaan apa adanya pada saat peneliti lakukan membuat kesimpulan secara umum serta penelitian deskriptif tidak diperlukan administrasi dan pengontrolan terhadap perlakuan (Hikamawati, 2020). Dan dalam prinsip pokok Teknik analisis kualitatif mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur, terstruktur serta mempunyai makna (Sandu Siyoto, 2015). Sumber Primer dari penelitian ini buku Buddha Dhamma Mahayana *Sutra Upaya Kausalya* oleh Suwarto T tahun 2010 dan buku *Quantum Learning: Membiasakan belajar Nyaman dan Menyenangkan* oleh Alwiyah Abdurrahman tahun 2009. Penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara metode *Upaya Kausalya* dengan *Quantum Learning*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya Kausalya

Upaya Kausalya merupakan metode agama Buddha Mahayana dalam menyampaikan ajaran dari Buddha Gautama supaya lebih mudah dipahami dan dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari (Suwanto T, 1995). Tidak ada suatu cara tertentu atau spesifik yang ditunjukkan dalam *Upaya Kausalya*, karena keterampilan dalam cara adalah cara yang tepat dan efektif yang perwujudannya tergantung kepada keadaan dan situasi orang yang dihadapi karakter dan latar belakang.

Upaya Kausalya sebagai suatu seni yang didalamnya terkandung metode kreatifitas, kecerdasan, keindahan, kepaiawaian dalam mewujudkan sesuai dengan keadaan, situasi yang dihadapi dan menghasilkan keberhasilan dan manfaat (Subandi, 2019). *Upaya Kausalya* mengandung tindakan-tindakan yang bermanfaat, terampil, cerdas, terbuka, fleksibel selalu siap mendengar dan mau saling belajar mampu beradaptasi sehingga akhirnya bertindak dan mewujudkan pengalaman dan keberhasilan (Cheung, 2015). *Upaya Kausalya* metode yang versifat praktis, misal penyebaran dhamma tersebar ke daerah-daerah lain, penyebaran dan penyampaian tidak mengubah nilai spiritual yang terkandung dalam ajaran. Digunakan metode yang lunak dan mudah untuk membimbing umat mencapai pengertian pada ajaran. Ciri-ciri *Upaya Kausalya*: mudah memahami, belajar untuk melaksanakan ajaran, belajar untuk diri sendiri dan belajar secara bersama-sama (Nyoto, 2019). Secara singkat *Upaya Kausalya* merupakan metode atau cara untuk menyampaikan ajaran dhamma kepada murid, berikut metode yang biasa digunakan didalam *Upaya Kausalya* :

1. Puja Bhakti

Sebuah rangkaian kegiatan spiritual umat Buddha yang dilaksanakan di vihara atau tempat tertentu sesuai dengan kesepakatan. puja bhakti dilaksanakan seminggu sekali atau lebih dengan membacakan parita, sutra dan mantra. Dalam pelaksanaan puja bhakti selalu menghadap pada altar rupang Buddha yang di depannya terdapat beberapa persembahan diantaranya, lilin, dupa, bunga, air, buah-buahan (Nyoto, 2019). Rupang Buddha merupakan lambang bukan berarti umat Buddha menyembah berhala, rupang Buddha merupakan simbol bahwa sang Buddha pernah hidup dan membabarkan dhamma dan ajaran kepada murid-muridnya. Rupang Buddha berada di depan juga sebagai ungkapan terima kasih dan hormat umat kepada Buddha atas ajaran yang telah diberikan.

Dari beberapa persembahan di altar Buddha mempunyai masing-masing mempunyai arti, lilin melambangkan penerangan, menghapus kegelapan dan ketidaktahuan dari dalam diri manusia, dupa melambangkan keharuman, dengan asap membumbung ke atas menyelaraskan pada harumnya nama baik, kebajikan yang menyebar keseluruh penjuru dunia. Bunga melambangkan ketidakkekalan bahwa sesuatu yang berada di dunia akan selalu berubah tidak terjadi sebuah keabadian dengan demikian mendorong manusia untuk berbuat baik pada sesama. Air melambangkan kesucian

kerendahan hari, diharapkan dengan air suci yang terdapat di altar dapat menimbulkan pemberkahan bagi yang membacakan paritta suci. Buah melambangkan buah dari perbuatan baik yang dilakukan manusia pada kehidupan sehari-hari (Krishnanda Wijaya Mukti, 2020).

2. Upacara Keagamaan Buddha

Pada dasarnya Buddha Gautama tidak pernah mengajarkan cara upacara secara langsung, sang Buddha hanya mengajarkan dhamma agar semu makhluk Bahagia terbebas dari penderitaan. Upacara yang ada ada pada saat Buddha masih hidup adalah upacara penasbisan bhiksu dan samanera. Sementara upacara yang sering dilihat saat ini merupakan kebiasaan yang ada, yang terjadi ketika sang Buddha masih hidup yaitu yang disebut dengan “*Vattha*” yang artinya adalah kewajiban yang harus dipenuhi oleh seorang murid seperti merawat sang Buddha, membersihkan ruangan, mengisi air minum, mengisi air bak mandi, dan seterusnya. Kemudian mereka bersama-sama dengan umat lalu duduk mendengarkan kotbah dhamma. Setelah Buddha parinibbhana, para bhikkhu berkumpul untuk mengenang sang Buddha dan menghormat sang triratna yang sekaligus merupakan kelanjutan dari kisah *vatta*. Upacara keagamaan Buddha yang dilaksanakan menurut agama Buddha bertujuan untuk menolong makhluk lain agar terbebas dari samsara. Segala macam cara dilakukan dengan memiliki membantu makhluk lain untuk bersama-sama mencapai pembebasan. Memperkuat keyakinan (*saddha*) dengan tekad membina kediaman luhur serta melimpahkan jasa perbuatan pada makhluk lain (Minto et al., 2020). Manfaat yang dapat diambil dari melaksanakan upacara keagamaan Buddha diantaranya: keyakinan dan bhakti pada Triratna akan tumbuh dan berkembang, empat kediaman luhur/ keadaan batin yang luhur akan berkembang, panca indera akan terkendali, puas terhadap apa yang dilakukan, damai dalam hatinya, dan kebahagiaan yang tiada tara.

Salah satu yang penting untuk diingat dan dilakukan saat upacara keagamaan Buddha adalah mengerti dan paham akan makna upacara, sehingga setiap melakukan upacara harus benar-benar memahami apa yang dilakukan, bukan semata-mata tradisi mengikat yang tidak membawa pada pengahuan.

3. Ceramah

Ceramah atau diskusi dhamma dilaksanakan setelah umat Buddha melaksanakan puja bhakti tepatnya setelah melaksanakan puja bhakti. Ceramah dapat disampaikan oleh seorang samana atau bhiksu yang secara khusus berlatih mengendalikan diri sesuai dengan ajaran dan peraturan yang lebih ketat dibandingkan manusia biasa. Seorang samana dilatih khusus untuk meneruskan Buddha Gautama untuk membimbing atau mengarkan dhamma kepada manusia biasa. Para samana dalam memberikan ajaran kepada umat dengan metode ceramah. Metode ceramah merupakan metode yang paling mudah efektif dan efisien bagi pengajar yang bahan peserta banyak. Namun sering metode ini dipandang sebagai metode yang kurang efektif, yaitu interaksi yang terjadi dalam belajar mengajar kurang karena terpusat pada seorang pengajar sehingga membuat suasana belajar tidak

hidup (Nurhaliza et al., 2021). Metode ceramah juga diartikan cara menerangkan secara lisan mengenai bahan pembelajaran kepada kelompok pendengar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam jumlah banyak. Metode ini digunakan karena tidak memungkinkan mengajar untuk untuk membuat kelompok-kelompok kecil (Lontoh & Sihombing, 2021).

4. Lagu-lagu Rohani /Gatha

Lagu rohani agama Buddha yang disingkat dengan lagu Buddhis merupakan salah satu metode penyampaian dhamma yang menarik. Seorang pencipta berusaha menyampaikan dhamma kepada para pendengarnya (Nyoto, 2019). Pembelajaran menggunakan gerak dan lagu adalah kegiatan bernyanyi sambil bergerak mengikuti belajar yang bertujuan agar menyeimbangkan otak kanan dan kiri karena pencipta (Wiwik Widayanti, Wilis R, 2013) berkenaan dengan bahasa yang dipakai dalam lagu buddhis ini berbeda-beda, karena tergantung dimana lagu buddhis dibuat. Apabila di Indonesia secara otomatis lagu tersebut berbahasa Indonesia karena yang mengkonsumsi lagu ini adalah orang Indonesia.

5. Geya

Geya merupakan Bahasa campuran prosa dan puisi saja. Buddha sakyamuni dalam membabarkan ajaran mula-mula dengan gaya Bahasa prosa, kemudian diulangi dengan puisi dan sajak (Suwanto T, 1995). Buddha dalam menyampaikan ajarannya puisi, sajak, dan prosa terdapat juga dengan perumpamaan. Perumpamaan yang disampaikan Buddha kepada muridnya menggambarkan kehidupan sehari-hari yang mudah ditemui. Selain itu dalam menyampaikan ajaran Buddha melihat latar belakang dari pendengar sehingga contoh, maupun perumpamaan yang disampaikan dapat mengena dihati pendengarnya.

6. Jataka/Cerita

Jataka merupakan cerita tentang kelahiran sang Buddha pada masa kehidupan lampau ketika masih menjadi orang arif bijaksana. Cerita yang diceritakan sang Buddha tentang kebajikan belaiu pada masa kehidupan lampau ketika menjadi bodhisattva (Suwanto T, 1995). Jataka menggambarkan kehidupan Buddha sebelumnya di masa lalu sebelum dilahirkan sebagai manusia yang bernama sidhatta Gautama. Dalam cerita jataka menceritakan bahwa pada kehidupan lampau *Bodhisattva* (calon Buddha) tidak selau menjadi seorang manusia tetapi juga pernah menjadi binatang yang mengajarkan kepada semua makhluk untuk selalu berbuat baik (Wibawanto, 2020).

Dari kisah Jataka diceritakan bahwa makhluk binatang dapat berbuat baik kepada orang lain bahkan ada sebuah cerita yang menceritakan bahwa seekor kelinci yang mengorbankan dirinya untuk seorang kakek yang kelaparan. Semua kisah yang diajarkan selalu mengajarkan tentang kebaikan kepada seluruh makhluk tidak memandang rendah setiap insan. Dengan mengajar menggunakan cerita-cerita seorang pendengar dapat terbawa pada suasana masa lampu serta dapat mengambil hikmah dari cerita Jataka.

Quantum Learning

Sebuah proses belajar yang normal yang dibarengi dengan kegembiraan dan memungkinkan untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan (Abdurrahman, 2009). Cara ini menyatukan unsur-unsur yang secara sekilas tampak tidak mempunyai persamaan; hiburan, permainan, cara berpikir positif, kebugaran fisik dan kesehatan emosional. Semua bersama-sama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif dan efisien serta bermakna (Qalsum, 2019). Pembelajaran *Quantum Learning* lebih mengutamakan keaktifan peran, pendengaran, penglihatan, perabaan, penciuman dan pengecap. Selain itu dalam proses pembelajaran perlu diperdengarkan musik untuk mencegah kebosanan dalam belajarnya. Pemilihan jenis musik pun harus diperhatikan, agar jangan musik yang dipergunakan dapat mengganggu konsentrasi belajar (Hendriani, 2016).

Interaksi pembelajaran mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif dan efisien yang dapat mempengaruhi kesuksesan mahasiswa. Interaksi ini dapat mengubah kemampuan dan bakat alamiah menjadi yang belum keluar dari seorang mahasiswa sehingga dapat bermanfaat bagi mereka sendiri dan bagi orang lain. Dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Quantum Learning* merupakan sebuah pembelajaran seimbang antara bekerja dan bermain, antara rangsangan dari dalam diri dan dari luar, dengan keberhasilan yang menyenangkan juga bermakna.

Karakteristik dari metode pembelajaran *Quantum Learning* yang terpenting adalah percepatan belajar, yang berprinsip segalanya berbicara, mempunyai sebuah bertujuan, pengalaman sebelum menemukan, mengapresiasi setiap hasil dari pembelajar. Ada beberapa karakteristik *Quantum Learning* yang ada dalam setiap pembelajaran yang dapat diterapkan, yaitu 1) menciptakan suasana yang menggairahkan, 2) perencanaan yang mudah, 3) landasan belajar yang sesuai tujuan, 4) mengedepankan keterampilan dalam belajar. *Quantum Learning* mencakup petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi, dan memudahkan proses belajar. Model pembelajaran *Quantum Learning* adalah perubahan bermacam-macam interaksi antara pembelajar dan pengajar yang terdapat disekitar lingkungan momen belajar dengan menyingkirkan hambatan yang menghalangi proses belajar sehingga dalam prosesnya dapat menggunakan musik, serta memberikan pengalaman-pengalaman dengan cara efektif serta mengedepankan keterlibatan aktif mahasiswa.

Pengalaman dalam pembelajaran sebelum judul materi diberikan mahasiswa, mereka sudah mengalami proses belajar tanpa mengetahui judul materinya. Penerapan di dalam kelas, mempelajari sesuatu (konsep, rumus, teori dan sebagainya) harus dilakukan dengan cara memberikan mahasiswa tugas berupa pengalaman dan percobaan-percobaan terlebih dahulu. Dengan tugas yang diberikan akhirnya mahasiswa mampu menyimpulkan sendiri tentang pembelajaran yang sedang dipelajari tersebut. Sehingga dalam hal ini dosen harus mampu merancang pembelajaran yang mendorong mahasiswa untuk melakukan

penelitian sendiri dan berhasil menyimpulkannya. dosen harus menciptakan simulasi konsep agar mahasiswa memperoleh pengalaman. Dalam proses belajar di kelas model pembelajaran *Quantum Learning* menggunakan berbagai macam model yaitu: tanya jawab, diskusi, praktek lapangan, kerja kelompok, eksperimen, (Sanjaya & Budiningsih, 2012)

Langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar melalui model pembelajaran *Quantum Learning* adalah sebagai berikut: 1) Kekuatan Keuntungan, 2) lingkungan belajar yang tepat, 3) memupuk sikap juara, 4) bebaskan gaya belajarnya, 5) percepat belajar, dan 6) menggunakan musik. Kekuatan Keuntungan, merupakan motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan. Motivasi sangat diperlukan dalam belajar karena dengan adanya motivasi maka keinginan belajar akan selalu ada. Pada langkah ini siswa akan diberi motivasi oleh guru dengan memberikan penjelasan tentang manfaat apa saja yang didapat setelah mempelajari suatu materi (Wena, 2011).

Hubungan Upaya Kausalya dan Quantum Learning

Seni Mengajar

Upaya kausaya merupakan sebuah metode atau seni dalam mengajar dalam agama Buddha Mahayana, bentuk atau wujud dari *Upaya Kausalya* tidak dapat dipastikan selalu berubah melihat materi yang disampaikan dengan mempertimbangkan latar belakang dari penerima (Suwanto T, 1995). Dibutuhkan kelihailan dalam menyampaikan materi kepada pendengar sehingga dapat mengerti dengan jelas apa yang disampaikan. *Upaya Kausalya* mengandung tindakan-tindakan yang bermanfaat, terampil, cerdas, terbuka, fleksibel selalu siap mendengar dan mau saling belajar mampu beradaptasi sehingga akhirnya kemudian bertindak dan mewujudkan keberhasilan. Dengan metode *Upaya Kausalya* mendorong seorang pendengar untuk meresapi ajaran serta menimbulkan keingintahuan lebih lanjut terhadap materi. Setelah ingin mengetahui lebih lanjut seorang yang mendengarkan beliau terasa ingin melaksanakan ajaran. Misalnya, dalam pengajaran meditasi diperlukan pengetahuan terlebih dahulu baru seseorang dapat melaksanakan meditasi yang ringan terlebih dahulu, karena sebuah pembelajaran diperukan sebuah dasar atau pondasi baru naik pada tingkatan selanjutnya. *Upaya Kausalya* mendorong seseorang untuk belajar pada diri sendiri dengan artian ketika seseorang sudah mengerti tentang apa yang diajarkan akan diadopsi pada diri penerima ajaran. Selanjutnya *Upaya Kausalya* tidak belajar secara sendiri akan tetapi dalam prosesnya selalu bersama dalam suatu lingkungan. Dalam proses *Upaya Kausalya* tidak menggunakan 1 (satu) model pembelajaran akan tetapi menggunakan berbagai macam metode yaitu: ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, kerja kelompok, eksperimen. Dapat dikatakan pembelajaran yang mengaju pada tujuan tertentu tidak terpaku pada model pembelajaran.

Begitu pula dengan Model pembelajaran *Quantum Learning* yang pengubahan bermacam-macam interaksi yang ada didalam dan sekitar momen belajar dengan

menyingkirkan hambatan yang menghalangi proses belajar alamiah. Dengan bermaksud tidak adanya celah antara pengajar dan pembelajar sehingga kegiatan belajar tidak ada rasa takut pada pengajar. Seorang pengajar juga harus mempunyai seni dalam menguasai kelas untuk mendukung keberhasilan dalam tujuan pembelajaran. Seni yang harus melekat pada diri seorang pengajar adalah seni akting di depan kelas. Akting disini adalah seni menggerakkan bagian tubuh, menghayati peran yang dilakukan (Pranowo, 1989). Selain itu seorang pengajar tidak hanya duduk dibangku kelas yang disediakan, sekali waktu menulis di *whiteboard* walaupun tulisannya tidak bagus akan tetapi dapat terbaca jelas sampai dibelakang kelas. Sekali waktu berjalan memutar di dalam kelas, mengajukan pertanyaan, melihat mahasiswa mencatat materi yang disampaikan, terkadang duduk di paling belakang kelas, tersenyum, tertawa bersama mahasiswa. Mendekati mahasiswanya dengan kelembutan alami, meredam kegaduhan didalam kelas tanpa diperintah namun dengan kewibaan. Menyanyikan lagu-lagu, membacakan puisi, sesuai dengan materi yang disampaikan, inilah seni dalam mengajar.

Pembelajaran Menyenangkan

Pada dasarnya setiap manusia menghendaki tidak ada rasa kebosanan dalam kehidupannya selalu menginginkan perihal yang selalu menyenangkan. Demikian juga pada proses pembelajaran (Jayanti, 2016). Apabila seorang pengajar tidak memberikan sebuah variasi di dalam pembelajarannya maka seorang mahasiswa akan mudah merasa bosan, seorang mahasiswa tidak terlalu memperhatikan, mengantuk dan akibatnya tujuan dari pembelajaran tidak akan tercapai. Dalam kasus seperti ini seorang pengajar perlu mengadakan sebuah variasi didalam pembelajaran sehingga proses belajar dan mengajar tidak monoton serta membosankan (Soraya, 2022).

Peran variasi pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar untuk mendukung tujuan dari pembelajaran jadi tidak hanya tertuju pada satu model pembelajaran saja melainkan dalam kelas dapat menggunakan beberapa model yang mendukung mahasiswa dapat mengerti tentang materi yang dibutuhkan. Pemanfaatan digital juga dapat dilaksanakan dalam pembelajaran seperti permainan Pendidikan, kuis pembelajaran, menyanyikan lagu atau musik yang mendukung dalam proses pembelajaran (Ambarwati et al., 2021).

Pembelajaran dengan inovasi menggunakan model bermain, menyanyi, music, akan lebih menyenangkan serta materi dapat tersampaikan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan secara tidak langsung dapat kebebasan berpikir seluas-luasnya kepada mahasiswa dengan menghilangkan rasa takut pada salah satu pengajar. Kebebasan menggunakan pikiran dalam sebuah pembelajaran akan tercipta suasana kondusif untuk melatih kreatif dan berimajinasi mahasiswa (Umamah et al., 2019).

Untuk menciptakan mahasiswa berpikir kreatif diperlukan seorang pengajar yang mampu menciptakan sebuah inovasi didalam sebuah pembelajaran. Dalam *Upaya Kausalnya*

agama Buddha memberikan kebebasan seorang pengajar untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga pendengar dapat mengerti dan melaksanakan. Upaya yang dilakukan untuk membuat menyenangkan terhadap model pembelajaran terlebih dahulu, seperti menggunakan model pembelajaran dengan menyanyi. Dalam setiap nyanyian lagu terdapat sebuah nilai yang terkandung di dalamnya. Seorang pencipta mengungkapkan sesuatu yang mempunyai makna tersendiri dalam konteks ini yang disampaikan adalah materi pembelajaran.

Cocok Pada Semua Usia

Sedangkan pada pembelajaran *Quantum Learning* adalah seperangkat metode belajar yang telah terbukti efektif, mudah dan menyenangkan serta cocok disemua tipe orang dan segala usia (Abdurrahman, 2009). *Quantum Learning* juga merupakan kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses belajar yang menajam pemahaman dan daya ingat serta membuat belajar sebagai proses menyenangkan dan bermanfaat.

Pembelajaran yang berorientasi pada tujuan untuk proses dari kegiatan dalam mengajar tergantung pada pengajar karena dalam sekali proses pengajaran dapat menggunakan beberapa model tergantung situasi dan kondisi di dalam kelas. Pembelajaran yang mengajak mahasiswa ikut menumbuhkan kreativitas dan berimajinasi pada suatu materi tertentu. Tujuan dari pembelajaran *Quantum Learning* untuk menciptakan lingkungan belajar efektif, menciptakan lingkungan belajar menyenangkan, menyesuaikan kemampuan otak dengan apa yang dibutuhkan otak. Tujuan utama dari pembelajaran baik menggunakan *Quantum Learning* dan *Upaya Kausalnya* adalah untuk menentukan keberhasilan hidup dan karir dari mahasiswa.

KESIMPULAN

Upaya Kausalnya merupakan metode yang digunakan dalam agama Buddha dalam memberikan wawasan kepada masyarakat maupun mahasiswa. Dalam menyampaikan materi tentang agama Buddha lebih fleksibel, dapat menggunakan sebuah perumpamaan, ceramah, bernyanyi, sehingga yang mendengar dapat mengerti tentang materi dan menyenangkan. Begitu pula dengan model *Quantum Learning* dalam prosesnya membuat sebuah pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik. Serta dalam pelaksanaan kegiatan pengajaran tidak hanya menggunakan satu model saja, melainkan banyak model tergantung pada materi. Dengan pembelajaran yang menggunakan beberapa model pembelajaran mahasiswa akan mempunyai sebuah pengalaman serta dapat berpikir secara kreatif serta dapat menemukan hal-hal baru yang dapat mendukung karir dalam mengembangkan batin dan mengembangkan karir dalam pekerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, A. (2009). *Quantum Learning: Membiasakan belajar Nyaman dan Menyenangkan*.

PT Mizan Pustaka.

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Asrori, M. (2016). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Akuntansi Sektor Pemerintah. *Madrasah*, 6(2), 26. <https://www.researchgate.net>
- Cheung, K. (2015). Ethical implications of Upaya Kausalya: Helping without imposing. *Journal of Buddhist Ethics*, 22, 371–399.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *Jurnal Dharmawangsa*, 2(1), 31–52. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/sabilarrasyad/article/view/115/110>
- H.Samiudin. (2016). Peran Metode Untuk mencapai Tujuan Pembelajaran. *Al-Murabbi*, 2, 41–58.
- Hendriani, A. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Quantum Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 13(1).
- Hikamawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian* (Vol. 21, Issue 1). PT Rajagrafindo Persada.
- Jayanti, N. D. (2016). *Pendidikan, Belajar Mengajar, Tujuan Pendidikan*.
- Junaedi, A., & Sjafrizal, T. (2020). Komunikasi dosen dengan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran melalui metode ceramah. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 01(09), 30–40. <https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/116>
- Krishnanda Wijaya Mukti. (2020). Wacana Buddha Dhamma. In *Suparyanto dan Rosad* (2015 (Vol. 5, Issue 3). yayasan karaniya.
- Lontoh, F., & Sihombing, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Mahasiswa. 1–16. <https://www.gurusukses.com/metode-ceramah-sebagai-metode-pembelajaran-paling-populer>.
- Marlina, A. (2022). Membangun Model Evaluasi Pendidikan Agama Islam Berbasis. *Edukasi*, 20(3), 338–350. <https://www.jurnaledukasikemenag.org/index.php/edukasi/article/view/1291>
- Minto, S. kusalana, Metta Puspita Dewi, & Marjianto. (2020). Makna Simbolik Ritual Selamatan Methik Pari Dalam Pandangan Agama Buddha Di Desa Gembongan Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar. *Sabbhata Yatra: Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 1(1), 32–44. <https://doi.org/10.53565/sabbhatayatra.v1i1.149>
- Mulyadi, T. (2020). Empat Langkah Menciptakan Pembelajaran Inovatif. *Poskita.Co, Berita Terkini Dan Terpercaya*.
- Nurhaliza, Lestari, E. T., & Irawani, F. (2021). Analisis Metode Ceramah dalam Pembelajaran IPS Terpadu di Kelas VII SMP Negeri 1 Selimbau Kabupaten Kapuas Hulu. *Jurnal Pendidikan Sejarah, Budaya Sosial*, 1(2), 11–19.
- Nyoto. (2019a). Praktik Puja Bakti PAI WAN FO Sebagai Wujud Upaya Kausalya. *Jurnal Pelita Dharma*, 5(1), 83–97. <http://www.jurnal.stabn-sriwijaya.ac.id/JPD/article/view/221/pdf>
- Nyoto. (2019b). Upaya kausalya Sebagai metode revolusi Mental dalam Mengubah Paradigma Simbol Keagamaan Buddha. 121–128.
- Pebriana, E., Sari, B. M., & Abdurrahman, Y. (2019). Modifikasi Model Pembelajaran Quantum Learning Dengan Strategi Pembelajaran Tugas Dan Paksa. *Prosiding Seminar*

- Nasional Pendidikan KALUNI*, 2, 274–287. <https://doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.109>
- Pranowo. (1989). *Seninya Mengajar, Dan Mengajar Seni. Cakrawala Pendidikan, Edisi 3, 1989, Th. Viii, edisi 3 th.*
- Putra, J. N. A., Susilawati, S., & Elhaq, A. A. (2021). Inovasi Pendidikan: Konsep Dasar, Tujuan, Prinsip-Prinsip Dan Implikasinya Terhadap Pai. *Tamaddun*, 22(1), 44. <https://doi.org/10.30587/tamaddun.v22i1.2916>
- Putranto, D. (2022). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Pancadhamma Terhadap Minat Belajar Siswa. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(1), 235. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i1.828>
- Qalsum, U. (2019). Penerapan Metode Quantum Learning dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII. A SMP Pesantren Datok Sulaiman Palopo Khususnya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Onoma: Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(2), 92–104.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Sandu Siyoto, M. A. S. (2015). Dasar Metodologi Penelitian. In *Literasi Media Publising* (1st ed., Vol. 13, Issue 1). Literasi Media Publishing.
- Sanjaya, W., & Budiningsih, A. (2012). *Wina Sanjaya, Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan KTSP (Jakarta: Kencana, 2009), h. 82.*
- Soraya, S. (2022). Efektifitas Quantum Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 76–95. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v5i1.1967>
- Subandi, A. (2019). Persepsi Buddhisme Dalam Pertunjukkan Kesenian Sandol Desa Candi Garon Sebagai Wujud Pembangunan Nilai-Nilai Seni Budaya Bangsa. *Agama Buddha Dan Ilmu Pengetahuan*, 1–17.
- Suwarto T. (1995). *Buddha Dhamma Mahayana*. Majelis Agama Buddha Mahayana Indonesia.
- Umamah, R., Shalihatun, H., Purnomo, S., Nur'aini, S., & Ramadhasari, R. (2019). Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Thaharah. *Jurnal Penelitian*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.21043/jp.v13i1.4645>
- Wena, M. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Bumi Aksara.
- Wibawanto, M. D. B. H. W. (2020). Interactive Multimedia Design Of “Jataka Borobudur Temple’s Relief” As A Learning Media For Elementary School Student Perancangan Multimedia Interaktif Jataka Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar Tentang Relief Jataka Candi Borobudur. *Journal of Visual Arts*, 9(3). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>
- Wiwik Widayanti, Wilis R, S. (2013). Pengembangan gerak dan lagu Buddhis sebagai Media Pembelajaran pendidikan Karakter Berbasis Kurikulum. *Jurnal Pencerahan*, 17–35.
- Zahran, M. 'ruf. (2019). Quantum Learning: Spesifikasi, Prinsip, dan Faktor yang Mempengaruhinya. *JRTIE: Journal of Research and Thought of Islamic Education*, 2(2), 141–157. <http://jurnaliainpontianak.or.id/index.php/jrtie/article/download/1405/pdf>