

DESAIN PEMBELAJARAN KUANTUM YANG DIBANTU VIDEO UNTUK MENINGKATKAN PENCAPAIAN PEMBELAJARAN PSIKOMOTORIK

Maria Rosanti
Universitas Mitra Karya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana desain pembelajaran kuantum berbantuan video meningkatkan prestasi belajar aspek psikomotorik. Penelitian ini dibangun dari tinjauan literatur terkait, investigasi mendalam pada artikel jurnal dan studi empiris terkait. Pengajaran kuantum adalah desain instruksional yang mengintegrasikan seni dan tujuan yang layak di semua mata pelajaran. Quantum teaching merupakan pergeseran kondisi belajar dimana interaksi dan keterkaitan digunakan untuk memaksimalkan kondisi pembelajaran. Dalam kaitannya dengan peningkatan keinginan belajar, diperlukan media yang menarik dan menarik. Video sebagai media diintegrasikan dalam strategi kuantum untuk memaksimalkan hasil belajar khususnya pada aspek psikomotorik. Video berisi audio, visual, dan pesan berupa konsep, prinsip, prosedur, teori, aplikasi untuk membantu peserta didik memahami suatu topik tertentu. Bentuk pesan ini semuanya disampaikan melalui audio dan visualisasi secara bersamaan.

Kata kunci: quantum learning, pembelajaran psikomotorik

PENDAHULUAN

Model inovatif merupakan dasar pembelajaran berisi langkah-langkah yang menuntut penguasaan atas aktivitas peserta didik. Dosen sebagai fasilitator pembelajaran selalu memotivasi dan memberikan supervisi inkuiri untuk membuka daya pikir kritis peserta didik. Orientasi pembelajaran inovatif terletak pada aktivitas peserta didik. Oleh karena itu, model pembelajaran diharapkan mengadopsi pendekatan student active tanpa mengurangi keefektifan proses pembelajaran di kelas.

Dalam membuat mahasiswa aktif diperlukan kemauan dan dukungan untuk terlibat dalam seluruh proses pembelajaran. Dalam hal ini, ditampilkan pentingnya peran motivasi dalam pembelajaran. Apabila mahasiswa tidak termotivasi maka kegiatan pembelajaran tidak berhasil dan hasil belajar mahasiswa juga kurang memuaskan (Ratumanan, 2002). Sehubungan dengan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini, kebutuhan pendidikan telah banyak berubah. Pendidik perlu mengkonstruksi dan melaksanakan proses belajar mengajar di

mana mahasiswa dapat aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui proses mengamati, menanyai, bereksperimen, mengasosiasikan, dan terakhir berkomunikasi. Mahasiswa diharapkan lebih banyak berinteraksi dengan teman sekelasnya dalam mengkonstruksi pengetahuannya dengan mengimplementasikan ide-ide yang didasarkan pada pengalamannya. Salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk dapat berinteraksi satu sama lain dalam kelompok adalah model pembelajaran kuantum. Model kuantum mengelaborasi cara-cara baru untuk memudahkan proses pembelajaran melalui pencampuran elemen seni dan pencapaian terkontrol dalam mata pelajaran apa pun, model ini juga mengajak pendidik untuk mendidik secara akurat, menyenangkan, dan mengesankan.

Untuk itu perlu dosen yang didampingi oleh teknologi pembelajaran dapat menyiapkan berbagai jenis model dan media pembelajaran yang berorientasi pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Berbagai

teknologi media dapat digunakan salah satunya adalah video pembelajaran. Fungsi lain dari video pembelajaran adalah video pembelajaran mampu menarik minat dan perhatian siswa, memperjelas dan menggambarkan gagasan sehingga mahasiswa tidak mudah lupa. Selain itu, secara ekonomis video dianggap sebagai media dan pengoperasian yang terjangkau sehingga mudah diterapkan di wilayah yang masih minim dosen dan siswanya dalam literasi teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan video dapat menarik mahasiswa keluar dalam belajar. Mahasiswa akan merespon dari apa yang mereka dengar dan lihat, sehingga pesan dari isi materi dalam video tersebut akan terkonstruksi oleh otak mahasiswa dan menciptakan umpan balik berupa pertanyaan tentang materi yang akan menciptakan interaksi antar siswa dan pendidik.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor internal seperti motivasi, minat, dan gaya belajar, serta lingkungan eksternal seperti peran dosen dan orang tua yang berpengaruh dalam pembelajaran. Kurikulum 2013 memiliki

tujuan khusus untuk Pendidikan Jasmani; Disamping menciptakan fisik yang sehat juga untuk memperkuat mental. Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran tersebut, pembelajaran aktif yang melibatkan indera mahasiswa diperlukan untuk meningkatkan rasa ingin tahu mahasiswa dan memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Peningkatan rasa ingin tahu akan berdampak pada peningkatan hasil belajar mahasiswa khususnya pada aspek psikomotorik / keterampilan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui desain pembelajaran kuantum berbantuan video mana yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar psikomotorik?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini disusun berdasarkan analisis pustaka, penelusuran jurnal, dan bukti empiris dari kajian yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan Quantum Learning untuk Meningkatkan Hasil Psikomotorik dalam Pembelajaran

Quantum Teaching adalah jenis pembelajaran yang memadukan elemen seni dan pencapaian terkontrol dalam mata pelajaran apa pun. DePorter, et al (2011: 37) menyatakan bahwa "Quantum Teaching adalah sebuah model yang ibarat sebuah simfoni, terdapat banyak elemen yang dapat menjadi pengalaman bermusik dimana elemen tersebut dibagi menjadi dua kategori, yaitu: konteks dan konten ". Secara filosofis Quantum Teaching memiliki tiga kata kunci, yaitu: 1) Quantum merupakan interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya, oleh karena itu QT merupakan konversi berbagai macam interaksi di dalam dan di sekitar momen pembelajaran dimana interaksi tersebut mengubah skill dan kemampuan mahasiswa menjadi cahaya yang bisa berguna untuk diri sendiri dan orang lain; 2) Akselerasi pembelajaran, menghilangkan hambatan-hambatan yang menghambat proses pembelajaran alamiah dengan menggunakan musik, mewarnai lingkungan sekitar peserta didik, menyusun materi pembelajaran yang sesuai, penyajian yang efektif dan keterlibatan aktif semuanya dengan

sengaja; 3) Fasilitasi yang memudahkan segalanya.

Quantum Teaching menurut DePorter, dkk (2011: 32) merupakan konversi pembelajaran yang menyenangkan, dengan seluruh atmosfer yang mengandung berbagai macam interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Quantum teaching merupakan pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif, mempermudah proses pembelajaran, menyenangkan, semangat mendorong dan menyenangkan dalam semua elemen (konteks dan isi) yang ada. berorientasi pada potensi alam siswa.

Konsep pembelajaran ini memadukan setiap strategi, metode, dan model pembelajaran yang menurut DePorter, dkk (2011: 34) didasarkan pada prinsip "Bring They World to Ours, and Take Our World to They". Prinsip ini memandu pendidik tentang pentingnya memasuki dunia mahasiswa sebagai langkah pertama. Untuk mendapatkan hak mengajar, seorang

pendidik harus membangun jembatan otentik untuk memasuki dunia siswa.

Tindakan ini akan memberikan akses kepada pendidik untuk memimpin, membimbing, dan memudahkan jalan mereka menuju kesadaran dan pengetahuan yang lebih luas. Hal ini dapat dilakukan dengan mengaitkan apa yang telah diajarkan pendidik dengan suatu peristiwa, pemikiran, atau perasaan yang ditanyakan dari rumah, sosial, atletik, musik, seni, rekreasi, dan kehidupan akademis mereka. Secara eksplisit Andi (2009: 119) menyatakan bahwa "Anak-anak bukan Anda, jangan berkomunikasi dengan anak-anak menggunakan kerangka orang dewasa, pahami dunianya dulu, baru dunianya untuk kita".

Setelah relasi dibuat, pendidik dapat membawa mereka ke dunia pendidik dan memberi mereka pemahaman tentang konten dunia. Di sini, istilah-istilah baru, model mental, formula, dan lainnya dijelaskan. Sambil mengeksplorasi hubungan dan interaksi, baik mahasiswa dan pendidik mendapatkan pemahaman baru dan "Dunia Kita" diperluas tidak hanya untuk mahasiswa tetapi juga dosen.

Akhirnya dengan pemahaman yang lebih dalam dan penguasaan mahasiswa dapat membawa apa yang telah mereka pelajari ke dalam dunia mereka dan menerapkannya ke dalam situasi baru. Prinsip Pengajaran Kuantum Pengajaran kuantum memiliki lima prinsip. Prinsip-prinsip tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Semuanya berbicara
Segala sesuatu dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh pendidik, dari kertas hingga pengaturan pembelajaran mengirimkan pesan tentang pembelajaran.
2. Semuanya ada tujuan
Segala sesuatu yang terjadi dalam pergantian pendidik memiliki tujuan
3. Pengalaman sebelum memberi nama
Otak kita berkembang pesat oleh rangsangan kompleks yang menggerakkan rasa ingin tahu, oleh karena itu proses pembelajaran terbaik adalah ketika mahasiswa telah merasakan informasi sebelum mereka mendapatkan nama untuk apa yang telah mereka pelajari.
4. Akui segala upaya

Belajar memiliki resiko tersendiri yaitu melangkah keluar dari zona nyaman, oleh karena itu mahasiswa layak diapresiasi atas kemampuan dan kepercayaan dirinya.

5. Jika itu layak untuk dipelajari, itu layak untuk dirayakan.

Perayaan adalah sarapan pagi untuk para mahasiswa juara. Perayaan memberikan umpan balik tentang perbaikan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar.

Mempraktikkan Pengajaran Kuantum

Quantum Teaching dibagi menjadi dua bagian utama; mereka adalah konteks dan isinya. Konteks yang dimaksud di sini berisi: suasana pendukung, dasar yang kuat, lingkungan pendukung dan tatanan pembelajaran yang dinamis. Sedangkan konten berkaitan dengan keterampilan penyampaian untuk segala jenis kurikulum, meliputi: penyajian yang baik, fasilitas yang baik, keterampilan belajar untuk belajar dan keterampilan hidup. Untuk mempraktekan Quantum Teaching yang berkaitan dengan konteks

dan isinya akan dijelaskan sebagai berikut.

Menyusun kesuksesan melalui konteks (mengatur panggung)

Dalam perubahan setiap detail, pendidik menyiapkan konteks dimana mahasiswa belajar secara positif, mendukung, dan membangkitkan nafsu makan. Tempat untuk meningkatkan kesadaran, indra pendengaran, partisipasi, umpan balik, dan pertumbuhan dihargai. Lingkungan tempat mahasiswa dalam keadaan baik dan mau bertanggung jawab dan saling percaya, yang dikatakan ruang kelas bisa menjadi “rumah” tempat mahasiswa belajar menghargai dan mendukung satu sama lain, tempat mereka mengalami kebahagiaan dan kepuasan, memberi dan menerima, belajar, dan berkembang.

1. Suasana, suasana yang menyenangkan dapat mendatangkan kegembiraan dalam belajar.
2. Dasar, kerangka kerja terdiri dari tujuan, keyakinan, kesepakatan kebijakan, prosedur, dan aturan yang memberikan pedoman kepada

peserta didik dan pendidik untuk belajar dalam komunitas pembelajar.

3. Lingkungan, segala sesuatu yang mendukung proses pembelajaran termasuk cara pendidik dalam menata panggung kelas, seperti: tata cahaya, warna, penataan meja dan kursi, tanaman, musik, dan sebagainya.
4. Perencanaan, penciptaan dikendalikan oleh elemen-elemen penting yang dapat membangkitkan minat mahasiswa untuk lebih memahami makna dan memperbaiki proses pertukaran informasi.

Mengatur suasana yang merangsang

Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sosial atau suasana kelas merupakan penentu utama psikologi yang mempengaruhi pembelajaran akademik (Walberg & Greeberg dalam DePorter, 2011: 49). Materi utama untuk membangun suasana yang baik adalah kemauan, hubungan, kegembiraan dan kesan, pengambilan risiko, rasa memiliki dan contoh yang baik.

1. Kekuatan batin dari sebuah kemauan

Keinginan yang kuat dari seorang pendidik atau kepercayaan pada kemampuan dan motivasi siswanya harus jelas. Percaya bahwa mahasiswa melakukan yang terbaik, mereka bisa sukses, dan akan sukses. Kuncinya adalah menyingkirkan semua ancaman, melibatkan emosi mahasiswa dan membangun hubungan.

2. Membangun simpati dan pengertian

Untuk menarik perhatian peserta didik, pendidik hendaknya membina silaturahmi dengan membangun simpati dan pengertian. Hubungan tersebut akan membangun jembatan menuju kehidupan mahasiswa yang menarik, membuka jalan menuju dunia baru mereka, mengetahui minat dan semua kesuksesan terbesar mereka, dan berbicara bahasa hati mereka. Membina hubungan dapat memudahkan pendidik untuk melibatkan siswa, mengelola kelas, dan meningkatkan kegembiraan.

3. Sukacita dan Kesan

Ciptakan kesempatan untuk membawa kebahagiaan agar

kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Kegembiraan membuat mahasiswa siap belajar dan bahkan dapat mengubah sikap negatif. Ada tiga cara memasukkan kegembiraan dalam pembelajaran yaitu afirmasi, penghargaan, dan perayaan.

4. Pengambilan risiko

Belajar mengandung beberapa resiko. Setiap kali kita berpetualang untuk mempelajari sesuatu yang baru, kita mengambil risiko besar keluar dari zona nyaman kita.

5. Rasa Milik

Membangun rasa memiliki akan mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa. Rasa memiliki menciptakan kebersamaan, kesepakatan, dan dukungan dalam belajar.

6. Contoh yang bagus

Memberi contoh yang baik adalah cara yang efektif untuk membangun hubungan dan pemahaman orang lain. Seperti kata pepatah "Tindakan berbicara lebih keras dari kata-kata, kita perlu membuktikan bukan janji, dan mempraktikkan apa yang Anda

khotbahkan". Semua mengarah pada contoh yang baik. Semakin kita menunjukkan teladan yang baik, mereka semakin tertarik dan meniru kita.

Mengatur fondasi yang kuat

Sebuah yayasan bertujuan untuk membangun konteks Quantum Teaching (QT). Pendidik dapat menciptakan fondasi yang kuat di dalam kelas dengan menciptakan parameter dan pedoman yang jelas untuk diikuti oleh peserta didik, seperti: tujuan, prinsip, keyakinan, prosedur, kebijakan, aturan, dan kesepakatan. Parameter ini harus jelas bagi mahasiswa dan mereka harus berkomitmen untuk mengikutinya. Di sini akan dijelaskan parameternya, sebagai berikut:

1. Tujuan

Tujuan yang sama bagi mahasiswa adalah untuk mengembangkan keterampilan pada setiap mata pelajaran, menjadi pembelajar yang baik, dan berinteraksi satu sama lain, serta mengembangkan keterampilan penting lainnya.

2. Prinsip

Prinsip-prinsip tersebut serupa dengan kesadaran yang akan mengarahkan sikap dan membantu perkembangan lingkungan yang saling percaya dan mendukung. Agar asas-asas tersebut menyatu dengan siswa, oleh karena itu setiap mahasiswa harus menyetujui bahwa asas-asas itu penting dan dihormati dengan melakukan tiga langkah untuk membangunnya, yaitu: pertama, ajarkan kunci-kunci ini dengan teladan yang baik, kedua, perkenalkan ini kunci melalui cerita dan peribahasa, ketiga menerapkan kunci ini ke dalam kurikulum. Kunci-kunci yang dimaksud di sini adalah:

- 1) Integritas: jujur, tulus, dan menyeluruh
- 2) Kegagalan adalah awal dari sebuah kesuksesan: tidak ada kegagalan; hanya ada hasil dan umpan balik. Semua di antaranya dapat berguna jika kita mengetahui cara menemukan kebijaksanaan
- 3) Talkingoodwill: berbicara dengan pemahaman positif dan

- bertanggung jawab secara jujur dan terus terang komunikasi
- 4) Hidup dalam kebencian: gunakan waktu dengan bijak dan lakukan setiap tugas dengan sebaik mungkin
 - 5) Komitmen: memenuhi janji dan kewajiban
 - 6) Bertanggung jawab: Tindakan Bertanggung Jawab Selesai Dilakukan
 - 7) Fleksibel: pendekatan beopentochangeornewapproac h
 - 8) Balance: menjaga keseimbangan pikiran, tubuh, dan jiwa
3. Perjanjian, kebijakan, prosedur, dan aturan
- 1) Perjanjian lebih informal daripada aturan dan merupakan cara konvensional dan konkret untuk memperlancar proses pembelajaran
 - 2) Kebijakan mendukung tujuan komunitas pembelajaran pendidik
 - 3) Aturan lebih ketat daripada kesepakatan atau kebijakan dan melanggar aturan harus

menyebabkan kejelasan konsekuensi.

Mengatur lingkungan pendukung

Otak manusia penuh dengan rangsangan dan otak memilih fokus tertentu pada saat-saat tertentu, misalnya ketika kita membaca secara tidak sadar ketika kita melihat huruf alfabet, pengaturan tempat, dan gambar, serta aroma bunga, suhu udara, dll. Otak kita dengan cepat berubah setiap situasi. Agar kita lebih mengenal QT, ada beberapa persyaratan lingkungan untuk menunjang daya ingat siswa, yaitu:

1. Lingkungan sekitar

Pemandangan sekitar dapat mendukung memori. DePorter, et al (2011: 103) menyatakan "Sebuah gambar bisa lebih bermakna dari seribu kata. DaVinci dalam Buzan (2002: 42) menyatakan "Kata-kata bahasa adalah bahasa kedua dibandingkan dengan bahasa gambar dan bahasa ini digunakan untuk memberi nama, menunjukkan atau menjelaskan semua pemikiran dan temuan kreatif, alat utama cara kreatif bahasa gambar adalah ". Jika kita menggunakan gambar sebagai

model dalam situasi pembelajaran, maka akan merangsang modalitas visual dan kesadaran.

2. Perangkat pendukung

Alat pendukung adalah alat yang merepresentasikan gagasan

3. Pengaturan tempat duduk

Pengajar dapat mengajar dengan menggunakan tempat duduk yang susunannya diubah untuk memaksimalkan pembelajaran.

Mengatur lingkungan pendukung

Otak manusia penuh dengan rangsangan dan otak memilih fokus tertentu pada saat-saat tertentu, misalnya ketika kita membaca secara tidak sadar ketika kita melihat huruf alfabet, pengaturan tempat, dan gambar, serta aroma bunga, suhu udara, dll. Otak kita dengan cepat berubah setiap situasi. Agar kita lebih mengenal QT, ada beberapa persyaratan lingkungan untuk menunjang daya ingat siswa, yaitu:

1. Lingkungan sekitar

Pemandangan sekitar dapat mendukung memori. DePorter, et al (2011: 103) menyatakan "Sebuah gambar bisa lebih bermakna dari seribu kata. DaVinci dalam Buzan

(2002: 42) menyatakan "Kata-kata bahasa adalah bahasa kedua dibandingkan dengan bahasa gambar dan bahasa ini digunakan untuk memberi nama, menunjukkan atau menjelaskan semua pemikiran dan temuan kreatif, alat utama cara kreatif bahasa gambar adalah ". Jika kita menggunakan gambar sebagai model dalam situasi pembelajaran, maka akan merangsang modalitas visual dan kesadaran.

2. Perangkat pendukung

Alat pendukung adalah alat yang merepresentasikan gagasan

3. Pengaturan tempat duduk

Pengajar dapat mengajar dengan menggunakan tempat duduk yang susunannya diubah untuk memaksimalkan pembelajaran

Menyusun rencana pembelajaran dinamis

Merangsang proses belajar yang memuaskan siswa, menggunakan kecerdasan siswa, meningkatkan motivasi, dan mempersiapkan mereka untuk mencapai kesuksesan dapat dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut:

1. Bawa dunia mereka menjadi milik kita dan bawa dunia mereka menjadi milik kita

Inti dari QT terletak pada kemampuan untuk menjembatani kesenjangan antara dunia kita dan dunia mereka. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan pendidik menjalin silaturahmi, cepat menyelesaikan materi pembelajaran, menjadikan hasil belajar lebih melekat pada memori dan memastikan adanya transfer ilmu.

2. Modalitas V-A-K

- 1) Visual, mengakses televisi yang dapat dibuat atau diingat, berisi: warna, potret, ruang, dan sebagainya.
- 2) Audiovisual, mengakses setiap jenis bunyi dan kata yang diciptakan atau diingat, yang meliputi: musik, dialog internal, suara, dan sebagainya.
- 3) Kinestetik, mengakses setiap gerak dan emosi yang diciptakan atau diingat, terdiri dari: gerak tubuh, reaksi emosi, kenyamanan fisik, dan sebagainya.

3. Model Sukses

Model QT memberi kita kesempatan untuk membantu mahasiswa mencapai kesuksesan kapan saja. Pertama, saat kita memperkenalkan konten pembelajaran, pendidik menyajikannya secara multisensori (menggunakan model V-A-K), informasi dipotong menjadi beberapa segmen, dan ada pengulangan. Kedua, buat beberapa kelompok kecil (kelompok kerja, tim, atau pasangan) untuk pembelajaran yang stabil. Ketiga, selesaikan secara individual (menjawab pertanyaan, pekerjaan rumah, tes, kuis, dan sebagainya).

4. Kerangka perencanaan QT

Kerangka kerja perencanaan QT atau disebut “DENDeRC” menjadi dasar dari penelitian ini yang akan dikembangkan menjadi sintaks pembelajaran. Selanjutnya kajian tentang “DENDeRC” dijelaskan sebagai berikut

- 1) Kembangkan

Kembangkan minat dengan menyatakan “Apa manfaatnya bagi saya” dan gunakan kehidupan peserta didik

- 2) Pengalaman
Ciptakan dan undang pengalaman umum yang dapat dipahami oleh semua pelajar.
- 3) Nama
Berikan kata kunci, konsep, model, formula dan strategi secara konvensional dan berikan data yang sesuai saat minat tinggi
- 4) Peragaan
Beri kesempatan kepada peserta didik untuk “menunjukkan bahwa mereka tahu”. Diberi kesempatan bagi mereka untuk mengaitkan pengalaman dengan data baru, sehingga mereka akan merasakannya dan menjadikannya sebagai pengalaman pribadi.
- 5) Ulangi
Tunjukkan kepada pelajar cara mengulangi materi dan pastikan bahwa "Saya tahu bahwa saya benar-benar mengetahui hal ini".
- 6) Rayakan
Ini untuk apresiasi karena sudah menyelesaikan, berpartisipasi, dan menggapai ilmu dan keterampilan.

5. Kecerdasan ganda memenuhi SLIM-N-BIL

Dengan karya Howard Gardner, psikolog kognitif dan co-director Project Zero di Harvard University, pandangan tentang pemahaman tentang "Intelligence" telah berubah. Dalam karyanya disebutkan:

Teori kecerdasan majemuk, Gardner sekarang telah mengidentifikasi delapan kecerdasan: kecerdasan linguistik, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik-tubuh, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis (Veenema Shirley, 2004: 4-6).

SLIM-N-BIL yang dimaksud di sini adalah singkatan dari delapan kecerdasan ganda sebagai berikut:

1. Spasial-visual: memikirkan visualisasi
2. Linguistik-verbal: berpikir dan kata-kata
3. Interpersonal: berpikir melalui komunikasi dengan orang lain

4. Musik-ritmis: thinkinrhymeandmelody
5. Naturalis: pikirkan referensi alamiah
6. Kinestetik tubuh: Pikirkan melalui gerakan tubuh
7. Intrapersonal: berpikir reflektif
8. Logika-matematis: Penalaran Berpikir

Kesuksesan melalui konten

Baik konteks maupun isinya penting. Konteks lebih seperti apa yang ditampilkan sedangkan konten berisi presentasi singkat tapi memukau, elegan tapi menarik. Isinya terkait dengan penyajian yang baik, fasilitas yang fleksibel, learning skill to learn dan life skill. Masing-masing bagian tersebut akan dijelaskan di bawah.

Menyusun presentasi yang bagus

Cara berkomunikasi pendidik sangat berpengaruh pada mahasiswa dalam menerima kurikulum. Oleh karena itu, pendidik perlu memanfaatkan suara, wajah, tubuh, dan kata-kata untuk meningkatkan keefektifan dalam berbicara. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk membuat presentasi yang baik:

1. Sebagai Dosen Kuantum

QT harus memiliki ciri-ciri seperti: antusias, bergengsi, positif, luwes, humoris, fleksibel, terbuka, ikhlas, spontan, menarik, dan tertarik pada mahasiswa serta percaya bahwa mahasiswa mampu mewujudkan impiannya.

2. Kompatibilitas modalitas

Modalitas untuk mengolah rangsangan terdiri dari tiga modalitas yaitu visual, audio visual, dan kinestetik.

3. Empat prinsip untuk komunikasi yang baik

Empat prinsip yang dimaksud di sini adalah: memberi kesan, mengarahkan fokus, persuasif, dan spesifik.

4. Komunikasi nonverbal

Setiap pesan dan bahasa tubuh yang sama dan kongruen dengan menggunakan kontak mata, ekspresi wajah, gerakan tubuh, nada suara yang efektif, maka pendidik dapat mengirimkan pesan yang kongruen yang memperkuat komunikasi nonverbal.

5. Paket presentasi yang efektif

Ada kalanya pendidik mengajar, mereka menyadari bahwa setiap

orang berbeda. Perbedaan tersebut dapat dikategorikan menjadi tiga paket, yaitu inventor, leader, dan director.

6. Penambatan

Tethering merupakan respon terkait stimulus yang diberikan untuk menarik minat siswa. Penambatan terdiri dari penambatan pribadi, penambatan lokasi, dan penambatan lisan.

Menyusun keterampilan belajar untuk dipelajari

Ada lima keterampilan untuk merangsang pembelajaran, yaitu: fokus, mencatat, pengorganisasian dan persiapan ujian, teknik quick scanning dan recall. Untuk menerapkan kelima skill tersebut, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, seperti:

1. Gunakan gaya belajar V-A-K
2. Belajar dalam kondisi prima, wawasan baru belajar, dan rileks konsentrasi.
3. Mengatur informasi

Berdasarkan penjelasan tentang Quantum Teaching, maka dapat

digeneralisasikan bahwa model ini didasarkan pada prinsip “Bring them into our world, and take our world to their”, dengan menggunakan teknik DENDeRC yang membawa situasi baru dalam pembelajaran karena implementasinya Sesuai dengan otak yang bekerja radial, dengan memasukkan delapan kunci untuk membangun karakter mahasiswa guna mengembangkan emosi positif dalam pembelajaran sehingga mahasiswa dapat belajar dengan nyaman dan menjadikan ruang kelas sebagai rumah belajar karya yang baik diantara dirinya.

Model ini juga dapat memadukan gaya belajar mahasiswa yang berbeda, atau modalitas VAK dengan kecerdasan yang berbeda pada setiap individu atau kecerdasan majemuk, dimana pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan konteks dan isi dengan memasukkan unsur seni yang sesuai dengan dunia anak. yang penuh kegembiraan dan penghargaan atas setiap usahanya.

Integrasi Video dalam Strategi Pembelajaran Quantum untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Psikomotorik

Dalam rangka meningkatkan daya tarik belajar maka diperlukan media yang menarik dan memotivasi. Media video diintegrasikan ke dalam strategi kuantum, untuk memaksimalkan hasil belajar khususnya hasil belajar psikomotorik. Menurut Riyana (2007), video merupakan media pembelajaran yang menyajikan audio dan visual yang memuat nilai-nilai pembelajaran yang baik yang terdiri dari prinsip, prosedur, dan teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman suatu materi. Video merupakan media audio visual yang mengandung beberapa nilai pembelajaran. Dikatakan audio visual karena elemen audio dan visual disajikan secara bersamaan.

Video merupakan materi pembelajaran yang disediakan melalui file video dan dapat dilihat dengan menggunakan pemutar video / VCD yang dihubungkan ke monitor (Sungkono 2003: 65). Media pembelajaran video dapat dikategorikan sebagai alat bantu audio visual (AVA) atau media yang dapat dilihat dan

didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk plat atau tape. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan pencatatan dimana sinyal audio visual direkam ke dalam disk plastik, bukan ke pita magnetik (Arsyad 2004: 36)

Menurut Riyana (2007: 8-11), untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keefektifan pengguna, pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Ciri-ciri dari video learnig adalah: 1) Kejelasan Pesan. Dengan menggunakan media video, mahasiswa mampu memahami pesan pembelajaran dan informasinya dapat diterima secara utuh sehingga informasi tersebut dapat disimpan dalam memori jangka panjang. 2) Berdiri Sendiri. Video yang dikembangkan tidak tergantung atau digunakan bersama dengan materi pembelajaran lainnya. 3) Ramah Pengguna. Media video menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Informasi yang diberikan sangat membantu dan bersahabat dengan pengguna, termasuk kemudahan pengguna dalam merespon dan

mengakses sesuai keinginan pengguna.

4) Representasi konten materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pembelajaran baik sosial maupun IPA dapat dibuat menjadi video.

5) Visualisasi dengan media. Materi dirancang dengan multimedia yang berisi teks, animasi, suara, dan video yang sesuai dengan materi. Materi yang digunakan bersifat aplikatif, diproses, dan sulit didapat, berbahaya untuk dipraktikkan, dan memiliki tingkat akurasi yang tinggi.

6) Menggunakan resolusi berkualitas tinggi. Tampilan dalam bentuk media video grafis ini dibuat dengan teknologi digital untuk manipulasi dengan resolusi tinggi namun mendukung setiap sistem komputer.

7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual. Video tersebut dapat digunakan oleh mahasiswa secara individu tidak hanya di sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat juga digunakan secara klasikal dengan jumlah mahasiswa maksimal 50 orang. Bisa dibimbing oleh dosen atau hanya dengan mendengarkan narasi yang sudah disediakan di dalam program.

Sedangkan ciri-ciri media video lainnya menurut Riyana (2007: 7) adalah sebagai berikut:

1. Televisi / video mampu memperbesar objek kecil yang tidak terlihat.
2. Dengan mengedit, objek yang dihasilkan dapat disalin
3. Televisi / video juga mampu memanipulasi tampilan, terkadang objek dapat dimanipulasi sesuai dengan pesan yang akan disampaikan, misalnya objek masa lalu dapat digabungkan dengan objek masa kini.
4. Televisi / video mampu membuat objek tetap dapat disimpan pada beberapa durasi tertentu.
5. Daya tarik televisi / video dapat mempertahankan perhatian penonton lebih baik dibandingkan hanya mendengarkan yang hanya berlangsung selama 25-30 menit.
6. Televisi / video mampu menampilkan gambar dan informasi terkini dan aktual.

Adapun ciri-ciri media video pembelajaran menurut Arsyad (2004: 37-52) adalah sebagai berikut:

1. Dapat disimpan dan digunakan berkali-kali
2. Memiliki teknik khusus, agar penataan yang baik dalam penyajian atau penyimpanan
3. Pengoperasian yang mudah
4. Dapat mempresentasikan peristiwa dari masa lalu atau dari tempat lain

Materi pembelajaran video sangat penting dan perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, mengingat materi tersebut mampu menyajikan unsur audio dan visual secara bersamaan. Video sebagai media pembelajaran akan mampu menarik perhatian dan motivasi mahasiswa sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran. Materi video pembelajaran ini akan lebih menarik bagi mahasiswa karena mampu menampilkan objek nyata yang jauh, berbahaya, dan belum terlihat oleh siswa.

Keunggulan video sebagai bahan pembelajaran adalah: a) Merupakan media yang memadukan visual dan audio; b) lebih mempengaruhi sikap manusia daripada media cetak; c) dapat segera digunakan; d) dapat digunakan berulang-ulang; e) dapat memberikan

materi yang secara fisik tidak dapat dibawa ke dalam kelas; f) dapat mempresentasikan objek secara detail; g) tidak perlu kamar gelap; h) dapat menghadirkan benda berbahaya; i) dapat diperlambat atau dikencangkan; dan j) dapat digunakan secara klasikal atau individual. Selain itu keunggulan penggunaan video adalah fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kepentingannya. Video merupakan materi pembelajaran yang kaya akan informasi dan langsung karena dapat ditayangkan langsung kepada siswa, dan video juga menambah dimensi baru dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- De Porter, et al. (2005). *Quantum Teaching Mempraktikkan Quantum learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Joyce, B., & Weil, M. (1996). *Models of Teaching*, 5th Edition. Boston: Allyn and Bacon.
- Merrill, M. D., & Tennyson, R. D. (1977). *Teaching Concepts: An Instructional Design Guide*. Englewood Cliffs, New Jersey: Educational Technology Publications.

- Nichols Beverly. (1994). *Moving and Learning the Elementary School Physical Education Experience*, Edisi ke- 3, Mosby-Year Book, Inc.
- PASI. (1993). *Pedoman Dasar Melatih Atletik. Program Pendidikan dan Sistem Sertifikasi Pelatih Atletik*. Permendikbud No 81 Tahun 2013. (2013). *Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Depdikbud
- Riyana, Cheppy. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik Konsep, Landasan, Teoritis-Praktis, dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka.