

BAB III

PRINSIP QUANTUM TEACHING

- a. Segalanya Berbicara, mulai dari bahasa tubuh pengajar, penataan ruang kelas, barang-barang yang ada di ruangan kelas serta kertas yang dibagikan oleh pengajar sampai dengan rancangan pembelajaran.
- b. Segalanya Bertujuan, semua yang terjadi dalam proses pembelajaran memiliki tujuan.
- c. Pengalaman Sebelum Penamaan, Otak kita berkembang pesat dengan adanya rangsangan kompleks, yang ingin menggerakkan rasa ingin tahu. Poses pembelajaran paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh makna untuk apa yang mereka pelajari.
- d. Akuilah Setiap Usaha yang Dilakukan dalam Pembelajaran
Guru harus dapat mengakui dan menghargai setiap usaha yang dilakukan siswa agar siswa dapat menumbuhkan rasa percaya dirinya. Rasa percaya diri sangat dibutuhkan oleh siswa agar keadaan psikologis siswa saat pembelajaran stabil.
- e. Layak Dipelajari Layak Pula Dirayakan
Segala sesuatu dipelajari sudah pasti layak pula dirayakan keberhasilannya. Hal ini penting diterapkan dalam pembelajaran karena akan membuat keinginan siswa untuk belajar menjadi berkembang.

PENATAAN LINGKUNGAN BELAJAR PADA MODEL QUANTUM TEACHING

- a. Membangun Emosi Positif
Dalam proses pembelajaran guru harus memahami emosi siswa. Emosi positif akan membuat otak bekerja secara optimal. Terdapat berbagai cara untuk membangun emosi positif diantaranya dapat dengan suasana kelas yang nyaman, memasang musik mozart di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan media gambar/ poster.
- b. Memasang Poster-Poster di Dalam Kelas
Siswa akan lebih menyenangi gambar dibanding kata-kata. Dengan memasang poster-poster dalam kelas akan memudahkan memanfaatkan kemampuan siswa secara tidak sadar menyerap informasi.
- c. Memberikan Penghargaan (*Reward*)
Pemberian *reward* merupakan suatu umpan balik atas apa yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran yang dapat meningkatkan emosi positif. Dengan memberikan

reward, keinginan murid untuk belajar akan tumbuh dan berkembang dengan cepat karena siswa akan merasa lebih dihargai.

1. Langkah Pembelajaran *Quantum Teaching*

Kerangka perencanaan pembelajaran *Quantum Teaching* dikenal dengan singkatan “TANDUR”, yaitu :

a. Tumbuhkan

Tumbuhkan minat siswa dengan menyertakan diri mereka, pikat mereka, puaskan keingintahuan, buatlah siswa tertarik atau penasaran tentang materi yang akan dipelajari, yakinkan akan manfaat yang akan diperoleh.

Strategi untuk melaksanakan tumbuhkan dapat dilakukan dengan tanya jawab, menyampaikan tujuan pembelajaran, penyajian gambar/ media yang menarik atau lucu, isu mutakhir atau cerita pendek tentang pengalaman seseorang.

b. Alami

Dalam pembelajaran guru harus memberi pengalaman dan manfaat terhadap pengetahuan yang dibangun siswa sehingga menimbulkan hasrat alami otak untuk menjelajah. Dalam tahap alami ini guru harus membuat siswa dapat memahami informasi, membuat kegiatan yang dapat memfasilitasi siswa dan membuat siswa dapat memanfaatkan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Siswa dapat mengalami pembelajaran secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

c. Namai

Pada tahap ini siswa diarahkan untuk membuat generalisasi dengan memberikan nama atau istilah.

d. Demonstrasikan

Tahap ini adalah memberi kesempatan siswa untuk menunjukkan bahwa siswa tahu dan agar siswa berani, bertanggung jawab dan terbuka untuk dikoreksi. Hal ini sekaligus memberi kesempatan siswa untuk menunjukkan tingkat pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

e. Ulangi

Tahap ini dilaksanakan untuk memperkuat koneksi saraf dan menumbuhkan rasa ”aku tahu bahwa aku tahu ini”. Pengulangan ini sebaiknya disajikan dengan konteks yang berbeda. Misalnya dengan permainan, pertunjukan ataupun memberikan pertanyaan-pertanyaan posttest.

f. Rayakan

Tahap ini dituangkan pada penutup pembelajaran. Dengan maksud memberikan rasa kepuasan dan kegembiraan. Dengan kondisi akhir siswa yang senang maka akan menimbulkan kegairahan siswa untuk belajar lebih lanjut. Strategi yang dapat digunakan adalah dengan pujian bernyanyi bersama, pesta kelas, memberikan *reward* berupa tepukan.

