

Modalitas Mengajar secara Visual, Kinestetik dan Auditory pada Metode Quantum Teaching dalam Kasus Mata Kuliah Dasar Komputer

Novie Theresia Br. Pasaribu, Audyati Gany, Ratnadewi

Jurusan Teknik Elektro, Universitas Kristen Maranatha

Jl. Prof. Drg. Suria Sumantri 65, Bandung 40164, Indonesia

Phone : +62+22 2012186, Fax : +62+22 2017622

Email : novie.theresia@eng.maranatha.edu , novie.theresia@yahoo.com ,

audyati.gany@eng.maranatha.edu , audy.gany@gmail.com ,

ratnadewi@engineer.com

ini telah dipresentasikan
pada Kongres Nasional XIII IAIFI
Seminar Nasional XVII IAIFI
Hotel Garuda Plaza, Medan 6-8 Agustus 2008

KONGRES NASIONAL
SEMILATIHAN
MEDAN 2008
Ketua Panitia

ABSTRAK

Pengemasan penyajian materi pelajaran yang kurang menarik dan tidak mudah dimengerti oleh siswa adalah merupakan salah satu faktor yang menyebabkan siswa kurang tertarik untuk mendengarkan materi pelajaran dan kurang mengerti dari topik yang dibahas oleh tenaga pendidik. Menurut Quantum Teaching yang dipopulerkan oleh Bobbi DePorter, suatu proses belajar mengajar selain harus di dukung dengan penguasaan materi dari pengajar tersebut, harus didukung pula dengan cara tenaga pendidik tersebut mengemas suatu materi pengajaran agar menarik.

Ada lima jenis gaya belajar yang dipopulerkan oleh Horward Gartner, yaitu : Visual (penglihatan), Auditori (pendengaran), Kinestetik (Gerakan), Oltafactori (penciuman) dan Gustatori (pengecapan). Pada makalah ini, akan dipaparkan penggunaan dari tiga modalitas mengajar yaitu : visual, kinestetik dan auditory dalam proses belajar mengajar pada mata kuliah Dasar Komputer dan Pemrograman di Jurusan Teknik Elektro Universitas Kristen Maranatha.

Dengan memberikan banyaknya pengetahuan mengenai modalitas belajar yang dibutuhkan oleh siswa, diharapkan akan memperkaya wawasan siswa dalam proses belajar mengajar, dan diharapkan siswa dapat mencari sendiri modalitas yang sesuai/tepat dengan gaya belajarnya. Sehingga siswa dapat memahami dan mengerti materi pelajaran tersebut dengan baik dan mendapatkan nilai yang memuaskan.

Kata kunci : Quantum Teaching, Visual, Kinestetik, Auditory.

1. PENDAHULUAN

Di dunia pendidikan, sering kali tenaga pendidik diperhadapkan dengan permasalahan siswa yang tidak mengerti dengan materi pelajaran yang diajarkan oleh tenaga pendidik tersebut, sehingga siswa mendapatkan nilai yang kurang optimal dalam suatu materi

pelajaran tertentu. Ada banyak faktor yang menyebabkan hal tersebut, diantaranya adalah pengentasan penyajian materi yang kurang menarik dan tidak mudah dimengerti oleh siswa. Serta dikarenakan gaya belajar siswa yang berbeda dengan gaya mengajar dari pengajar.

Quantum Teaching yang dipopulerkan oleh Bobbi DePorter, menemukan metode belajar yang tepat, efektif dan mampu melipatgandakan kemampuan diri seseorang. Menurut Bobbi keberhasilan suatu proses belajar mengajar, selain harus di dukung dengan penguasaan materi dari pengajar tersebut, harus didukung pula dengan cara tenaga pendidik tersebut mengemas suatu materi pengajaran agar menarik. Faktor terakhir inilah yang memiliki dampak berlipatganda, yang mempengaruhi proses belajar mengajar, sehingga harus senantiasa dikembangkan oleh seorang tenaga pendidik.

Menurut Horward Gartner ada lima jenis gaya belajar yang mempengaruhi proses belajar seseorang, yaitu : Visual (penglihatan), Auditori (pendengaran), Kinestetik (Gerakan), Oltafactori (penciuman) dan Gustatori (pengecapan). Dengan mengadaptasi konsep gaya belajar tersebut, maka pengajar dapat mengembangkan cara mengajar yang disesuaikan dengan gaya belajar dari siswa tersebut.

2. MODALITAS MENGAJAR VISUAL, AUDITORY & KINESTETIK

Pada makalah ini, akan dipaparkan penggunaan dari tiga modalitas mengajar yaitu : visual, kinestetik dan auditory dalam proses belajar mengajar pada mata kuliah Dasar Komputer dan Pemrograman di Jurusan Teknik Elektro Universitas Kristen Maranatha. Berikut ini akan diberikan contoh pada salah satu topik bahasan : “Sejarah Komputer dan Sistem Komputer”, yang menggunakan ketiga modalitas tersebut.

2.1 Contoh Gaya Mengajar Visual

Pengajar menjelaskan pokok bahasan yang akan dibahas dengan menggunakan mindmap. Dan pemaparan materi dengan menggunakan powerpoint yang disertai dengan gambar contoh yang berkaitan dengan topik yang di bahas, serta alat peraga yang mendukung.



Gambar 1. Presentasi materi dengan menggunakan gambar visualisasi

2.2. Contoh Gaya Mengajar Auditory

Pengajar memberikan penjelasan materi pelajaran dengan pengucapan secara oral yang jelas. Dan siswa diberikan tugas untuk mendiskusikan tentang alat masukan/ keluaran komputer serta fungsinya, ketika diskusi berlangsung alunan instrumen musik diaktifkan.

2.3. Contoh Gaya Mengajar Kinestetik

Siswa diajak untuk berdiri dan mengikuti gerakan fisik dari pengajar untuk mengingat generasi-generasi komputer.

a. Generasi Pertama : Vacuum Tube

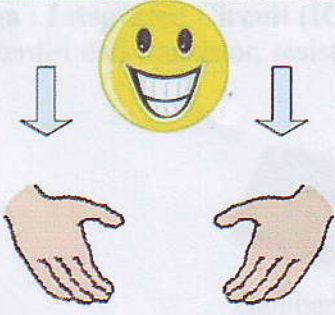
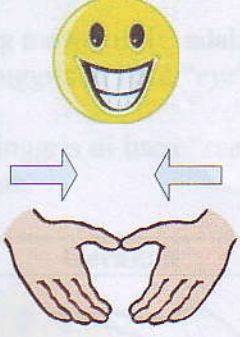
Vacuum tube adalah pipa yang terbuat dari kaca yang hampa udara dengan rangkaian didalamnya. Ukuran dari vacuum tube cukup besar.



Gambar 2. Vacuum Tube

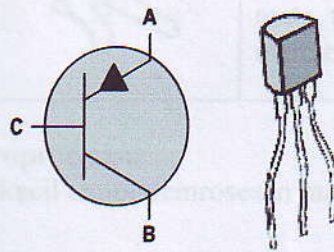
Gerakan kinestetik yang mewakili vacuum tube adalah gerakan menyerupai bentuk vacuum tube seperti tabung/ persegi panjang.

No	Gerakan	Keterangan
1		Dimulai dengan kedua tangan diatas kepala, dengan kedua ujung tangan bertemu.
2		Kedua tangan mulai dipisahkan, agak menjauh.

3		Gerakkan kedua tangan kebawah.
4		Pertemuan kembali kedua ujung tangan.

b. Generasi Kedua : Transistor

Ukuran fisik komponen transistor lebih kecil dari vacuum tube.



Gambar 3. Transistor

Gerakan kinestetik yang mewakili transistor adalah gerakan menyerupai bentuk kaki transistor yang berjumlah tiga buah.

No	Gerakan	Keterangan
1		Dengan menggunakan tangan kanan, lipat jari jempol dan jari telunjuk, sehingga yang tampak tiga buah jari yang lain.

c. Generasi Ketiga : Integrated Circuit (IC)

Integrated Circuit terdiri dari transistor, resistor, dan kapasitor yang terintegrasi bersama dalam satu chips.



Gambar 4. IC

Gerakan kinestetik yang mewakili IC adalah :

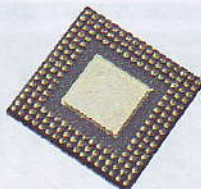
I : Jika dalam bahasa inggris di baca “*eye*” (arti : mata), sehingga gerakannya menunjuk ke mata.

C : Jika dalam bahasa inggris di baca “*see*” (arti : melihat), sehingga gerakan tangannya mengarah menjauhi mata.

No	Gerakan	Keterangan
1		Tangan kanan menunjuk kearah mata.
2		Kemudian mengarah tangan kanan ke arah luar menjauhi mata, tetap dengan posisi menunjuk.

d. Generasi Keempat : Microprocessor

Dengan ukurannya yang lebih kecil tetapi pemrosesan masukan/ keluaran yang lebih cepat dari IC.



Gambar 5. Microprocessor

Gerakan kinestetik yang mewakili Microprocessor adalah gerakan yang merepresentasikan ukuran yang sangat kecil, dikarenakan ukuran microprocessor yang lebih kecil dibanding dengan komponen yang lain.

No	Gerakan	Keterangan
1		Kedua jari tangan kanan yaitu jari jempol dan telunjuk saling menyentuh sambil salah satu mata ditutup.

e. Generasi Kelima : Artificial Intelligent (AI/ Kecerdasan Buatan)

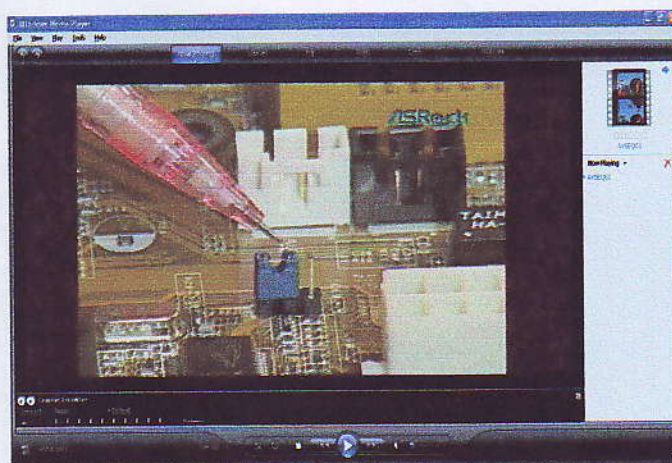
Generasi komputer yang mencoba mengembangkan komputer yang diharapkan memiliki kecerdasan yang hampir serupa dengan kecerdasan manusia.

Gerakan kinestetik yang mewakili AI adalah gerakan menunjuk ke arah otak manusia, yang merepresentasikan kecerdasan yang terletak pada otak manusia tersebut.

No	Gerakan	Keterangan
1		Tangan kanan menunjuk ke arah kepala.

2.4. Contoh Gaya Mengajar Gabungan (Visual, Auditory & Kinestetik)

Setelah materi selesai dibahas, diakhiri dengan pemutaran video mengenai peralatan yang mendukung sistem komputer dan cara merakit komputer. Pada video ini merupakan kombinasi antara visual dan auditory. Jika siswa mencoba untuk mempraktekannya dirumah/ laboratorium adalah merupakan pengaplikasian dari gaya kinestetik.



Gambar 6. Pemutaran Video

3. KESIMPULAN

- Dengan menggunakan gaya belajar yang semakin banyak, akan memperkaya wawasan siswa dan membuat suasana belajar di kelas semakin menarik.
- Diharapkan siswa dapat mengembangkan gaya belajar yang sesuai/tepat dengan gaya belajarnya, sehingga siswa dapat memahami dan mengerti mata pelajaran tersebut dengan baik dan mendapatkan nilai yang memuaskan.
- Bentuk aplikasi dari gaya mengajar yang menggunakan ketiga modalitas visual, auditory dan kinestetik perlu semakin dikembangkan ke dalam bentuk pengajaran yang lebih menarik lagi yang banyak melibatkan keikutsertaan dari siswa.

4. DAFTAR PUSTAKA

Bobbi De Porter & Mike Hernacki, "Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan, Quantum Learning".

Adi W. Gunawan, "Born to be a genius".

HR Excellenmce, "Modul pelatihan Quantum Teaching", 2007.

Ir. Aan Darmawan, MT & Novie Theresia ST, MT, "Diktat kuliah Dasar Komputer dan Pemrograman", Jurusan Teknik Elektro Universitas Kristen Maranatha Bandung, 2007.