# BAB II

# LANDASAN TEORI

## A. Model Accelerated Learning

*Accelerated Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mengeksplorasi pengetahuan siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran ini pertama kali diajukan oleh Georgi Lazanov seorang psikiater Bulgaria. Pendekatan ini bukan hanya sekedar mengetahui jawaban-jawaban, tetapi belajar untuk mampu terlibat aktif menggunakan seluruh kemampuan yang dimilikinya untuk menemukan konsep-konsep yang melandasi jawaban tersebut sehingga ketrampilan siswa akan berkembang[15].

Menurut Meier, *Accelerated Learning* adalah pembelajaran yang dapat mempercepat dan meningkatkan pembelajaran dengan cara mengajak siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karenanya, *Accelerated Learning* menempatkan siswa sebagai subjek yang berperan aktif[16]. *Accelerated Learning* dikembangkan untuk menyingkirkan hambatan yang menghalangi proses belajar ilmiah dengan secara sengaja menggunakan

[15] Mertayasa, Kd; dkk, *Implementasi Accelerated Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Dencarik Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2013/3014*, ed. M Irfan Irfan, 1st ed. (Bandung: Nusa Media, 2011).

[16] Sutirna, *Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1st ed. (Sleman: DEEPUBLISH, 2018).

musik, mewarnai lingkungan sekeliling, menyusun bahan pengajaran yang sesuai dan keterlibatan aktif dari siswa[17].

*Accelerated Learning* ini dikembangkan dalam upaya untuk memaksimalkan proses belajar dengan cara menghargai kebutuhan dari beragam individu yang berbeda. Hal ini pula yag menjadikan alasan utama mengapa *Accelerated Learning (AL)* membantu manusia untuk belajar lebih cepat dan efisien adalah karena AL menghargai perbedaan preferensi proses pembelajaran individu[18]. Pendekatan ini mengakui bahwa masing-masing individu memiliki cara belajar berbeda sesuai dengan karakter dirinya.

*Accelerated Learning* memiliki ciri cenderung luwes, gembira, banyak jalan, mementingkan kerjasama, multi indrawi, bersifat mengasuh, mementingkan aktivitas, melibatkan mental, emosional dan fisik serta lebih mengutamakan hasil daripada sarana atau metode. Kerja sama dalam pembelajaran berarti belajar yang mampu melibatkan seluruh tubuh, pikiran dan diri kita dengan berinteraksi langsung dengan orang lain. Bobbi DePotter mengemukakan *Accelerated Learning* dapat memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal dan dibarengi kegembiraan[19].

---

[17] Ni Luh Ratna Tirtawati, Putu Budi Adnyana, and Ni Luh Manik Widiyanti, "Pengaruh Pembelajaran Kuantum (Quantum Learning) Dan Peta Pikiran (Mind Mapping) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA," *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha* 4 (2014).

[18] Russel, *The Accelerated Learning Fieldbook: Panduan Pembelajaran Cepat*, 1st ed. (Bandung: Nusa Media, 2011) .

[19] Udin Erawanto, "Pengaruh Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," *Cakrawala Pendidikan* 15, no. 2 (2013): 150–156.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *Accelerated Learning* adalah model pembelajaran yang mengutamakan peran siswa dalam bekerja sama mengumpulkan pengetahuan dengan beragam metode tanpa mengesampingkan kebutuhan dan kesenangan dalam belajar.

**Prinsip-Prinsip *Accelerated Learning***

1. *Belajar melibatkan seluruh pikiran dan tubuh*, belajar tidak hanya menggunakan"otak" (sadar, rasional dan verbal) tetapi juga melibatkan seluruh tubuh/ pikiran dengan segala emosi, indra dan syarafnya.
2. *Belajar adalah berkreasi bukan mengkonsumsi*, pembelajaran terjadi ketika seorang siswa memadukan pengetahuan dan ketrampilan baru ke dalam struktur dirinya sendiri yang telah ada.
3. *Kerja sama membantu proses belajar*, kerjasama antar siswa membantu mempercepat proses pembelajaran. Suatu komunitas belajar lebih baik hasilnya daripada beberapa individu yang belajar sendiri.
4. *Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan*, belajar bukan hanya menyerap satu hal kecil pada suatu waktu secara linier melainkan menyerap banyak banyak hal sekaligus. Otak akan berkembang pesat jika ia ditantang untuk melakukan banyak hal sekaligus.

5. *Belajar berasal dari umpan balik*, belajar yang baik adalah dalam konteks. Hal-hal yang dipelajari secara terpisah akan sulit diingat dan mudah menguap.
6. *Emosi positif sangat membantu pembelajaran,* perasaan menentukan kualitas dan juga kuantitas belajar seseorang. Perasaan negatif menghalangi belajar. perasaan positif mempercepatnya.
7. *Otak-visualiasi dari menyerap informasi secara langsung dan otomatis,* menerjemahkan abstraksi verbal menjadi berbagai jenis gambar konkret akan membuat abstraksi verbal itu bisa lebih cepat dipelajari dan lebih mudah diingat[20].

Prinsip-prinsip dalam *accelerated learning* mengedepankan kerja sama dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya belajar secara individu. Dengan kerja sama, siswa perlahan-lahan memperoleh informasi dengan saling bertukar pikiran serta informasi verbal yang diperoleh diproses secara visual oleh siswa sehingga siswa mampu memahami materi secara kontekstual.

**Tujuan *Accelerated Learning***

Menurut Rose dan Nicholi, tujuan dari *Accelerated Learning* sebagai berikut:

1. Melibatkan secara aktif otak emosional, yang berarti membuat segala sesuatu lebih mudah diingat.
2. Mensinkronkan aktivitas otak kiri dan otak kanan.

[20] Tiur Malasari Siregar, "Penerapan Model Accelerated Learning Menggunakan Pendekatan SAVI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," 2017, 97–105.

3. Memperkenalkan saat-saat relaksasi untuk memungkinkan konsolidasi seluruh potensi otak berlangsung[21].

Berdasarkan tujuan tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa *Accelerated Learning* memungkinkan siswa untuk tidak hanya sekedar menghafal materi pelajaran melainkan memahami konsep yang diajarkan. Dari konsep yang telah dipahami, siswa mampu mengaitkan materi yang telah dipelajari dengan permasalahan dalam kehidupan nyata.

**Langkah-Langkah Pendekatan *Accelerated Learning***

Menurut Rose and Nicholl langkah dasar pelaksanaan *accelerated learning* antara lain:

1. *Motivating your mind* (memotivasi pikiran), guru membantu siswa memotivasi pikiran untuk memperoleh informasi dengan cara mengaitkan kegunaan materi dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa memiliki ketertarikan pada pokok bahasan yang akan diajarkan. Untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kuncinya adalah menemukan dan menggunakan teknik-teknik yang sesuai dengan gaya belajar siswa.
2. *Acquiring information* (memperoleh informasi), guru mengarahkan siswa untuk menemukan konsep dengan cara memberikan pertanyaan penuntun. Guru membantu jika ada kelompok yang mengalami kesulitan dalam pengumpulan informasi.

[21] Ketut Catur Adiguna, I Made Suara, and Ngurah Semara, "Pengaruh Pembelajaran Accelerated Learning Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD No. 2 Tuban," *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* 2, no. 1 (2014).

3. *Searching out the meaning* (menyelidiki makna), guru memberikan waktu pada siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya dengan tujuan agar siswa mampu mengaitkan konsep dengan permasalahan sehari-hari sehingga pembelajaran lebih kontekstual.
4. *Triggering the memory* (memicu ingatan), guru memberikan kesempatan kepada masing-masinng kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi tentang kesimpulan yang sudah diperoleh. Selanjutnya, guru membimbing siswa melakukan diskusi kelas dan membahas permasalahan-permasalahan yang muncul. Pada langkah ini pula terjadi asimilasi dalam pemikiran siswa.
5. *Exhibiting what you know* (memamerkan apa yang telah diketahui), guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai konsep-konsep yang telah dipahami. Pada langkah ini siswa bersama-sama menarik kesimpulan dari konsep yang telah dipelajari melalui bimbingan guru.
6. *Reflecting how you have learned* (merefleksikan bagaimana proses belajar yang telah dilakukan), guru meminta siswa untuk menyampaikan kembali konsep-konsep yang dipahami, sehingga apabila ada konsep yang belum dipahami guru akan memberikan penjelasan lebih lanjut[22].

Dengan menerapkan langkah-langkah *Accelerated Learning*, proses pembelajaran di dalam kelas tidak hanya berjalan searah. Siswa akan

[22] Kd Mertayasa, Wyn Suwatra, and Md Sumantri, "Implementasi Pembelajaran Accelerated Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Dencarik Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2013/2014," *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* 2, no. 1 (2014).

berinteraksi dengan temannya sekaligus berperan aktif dalam pembelajaran, baik aktif dalam menemukan solusi maupun aktif dalam mengemukakan pendapat. Pada akhirnya, pembelajaran akan berpusat pada siswa sedangkan posisi guru adalah sebagai fasilitator.

## B. Hasil Belajar

Harold Spears mendefinisikan "*Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction"*[23]. Sedangkan menurut Geoch mengatakan "*Learning is a change in performance as a result of practice".* Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya[24]. Istilah hasil belajar merupakan penguasaan ilmu pengetahuan yang diungkapkan dalam bentuk perubahan perilaku yang menyangkut beberapa aspek yang harus dicapai oleh siswa selama belajar di sekolah, baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik[25]. Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Djamarah yang menggambarkan belajar sebagai serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan

---

[23] Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, 1st ed. (Jakarta: Rajawali Press, 2011).

[24] I Putu Sumardika, DB Kt Ngr Semara Putra, and Made Putra, "Penerapan Accelerated Learning Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 13 Dauh Puri Denpasar," *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* 2, no. 1 (2014).

[25] Sinar, *Metode Active Learning*, 1st ed. (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2018):20-23.

tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dari interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik[26].

Dari definisi beberapa ahli di atas, dapat diambil pengertian bahwa hasil belajar merupakan hasil yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai bentuk dari pengalaman dan aktivitas dalam belajar baik berupa mengamati, membaca, mendengarkan maupun meniru.

Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam belajar. Salah satu indikator apakah proses pembelajaran tercapai atau tidak adalah dengan melihat hasil belajar yang diperoleh oleh individu. Menurut Suprijono, bentuk hasil belajar adalah berupa pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apreasi dan ketrampilan[27]. Dalam Sistem Pendidikan Nasional, rumusan tujuan pendidikan baik untuk tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi dari Bloom[28]. Menurut Bloom, secara garis besar hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu:

1. Kognitif, berkaitan dengan penguaaan materi yang diberikan guru di kelas. Kognitif merupakan hasil belajar intelektual yang diukur menggunakan alat tes. Kognitif terdiri dari enam aspek, yaitu:
   a. *Knowledge* (C1), kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode.

---

[26] Asih Fitriani, Meti Indrowati, and Puguh Karyanto, "Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Biologi Melalaui Penerapan Accelerated Learning Siswa Kelas X SMA Negeri Karangpandan Karanganyar," *Jurnal Pendidikan Biologi* 7, no. 2 (2015): 56–67.

[27] Indah Nurfadillah, Muhammad Muttaqin, and Milla Listiawati, "Penerapan Pendekatan Accelerated Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh," 2017, 1–8.

[28] Esther Mayliana and Herminarto Sofyan, "Penerapan Accelerated Learning Dengan Pendekatan SAVI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kompetensi Menggambar Busana," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 3, no. 2 (2013): 14–28.

b. *Comprehension* (C2), kemampuan memahami, menjelaskan arti dan makna tentang yang dipelajari.
c. *Application* (C3), kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
d. *Analysis* (C4), kemampuan menguraikan suatu permasalahan sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik
e. *Synthesis* (C5), kemampuan menggabungkan pola-pola yang telah diketahui menjadi struktur pola baru.
f. *Evaluation* (C6), kemampuan menentukan nilai tentang materi untuk tujuan tertentu[29]. Misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

2. Afektif, berkaitan kemampuan siswa mengaplikasikan nilai-nilai yang terkandung dalam ilmu pegetahuan yang telah dipelajari untuk dilakukan di kehidupan sehari-hari. Hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam tingkah laku. Ranah afektif sebagai hasil belajar, memiliki beberapa jenis kategoti, yaitu:

   a. *Receiving/attending*, semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dll.
   b. *Responding*, reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi dari luar.
   c. *Valuing*, berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulasi. Siswa secara konsisten berperilaku sesuai dengan suatu nilai meskipun tidak ada pihak lain yang memninta atau mengharuskan
   d. *Organization*, pengembangan dari nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan serta prioritas nilai yang telah dimilikinya.
   e. *Characterization*, keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.
3. Psikomotik, berkaitan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak individu. Ranah ini memiliki enam aspek, yaitu:

[29] Husamah et al., *Belajar Dan Pembelajaran*, 2nd ed. (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018): 145-151

a. Gerakan refleks.
b. Ketrampilan pada gerakan-gerakan dasar.
c. Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, audio, motoris dan lain sebagainya.
d. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.
e. Gerakan-gerakan skill, mulai dari ketrampilan sederhana sampai dengan kompleks.
f. Kemampuan yang berkaitan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan intrepetatif.

Sementara itu, taksonomi Harrow mengelompokkan ranah psikomotik menjadi 5 tingkatan, yaitu: (1) *immitation* (meniru apa yang dilihatnya); (2) *manipulation* (melakukan sesuatu tanpa adanya bantual visual); (3) *precision* (melakukan sesuatu tanpa menggunakan contoh visual maupun tertulis dan mampu melakukannya secara akurat); (4) *articulation* (melakukan sesuatu gerakan dengan akurat, urutan yang benar dan kecepatan yang tepat) dan (5) *naturalization* (melakukan gerakan tertentu secara spontan dan otomatis)[30].

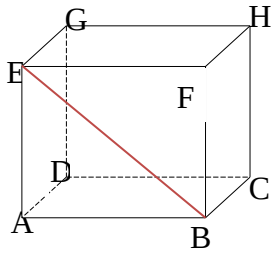
Jadi berdasarkan uraian di atas, ranah hasil belajar tidak hanya satu aspek saja melainkan terdapat dua aspek lain antara lain kognitif, afektif dan psikomotorik. Apabila ketiga ranah dicapai dapat dicapai dengan baik, maka hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar tergolong tinggi sehingga pembelajaran bisa dikatakan berjalan efektif.

[30] Ibid.

## C. Materi Balok, Kubus dan Prisma

### 1. Kubus

**Kubus** adalah suatu bangun ruang yang dibatasi oleh enam sisi berbentuk persegi yang kongruen.




*Gambar 2. 1: Kubus*

Kubus ABCDEFGH mempunyai :

- 6 sisi kubus : ABCD, ABFE, BCHF, CDHE, ADGE, EFHG.
- 12 rusuk, rusuk alas : AB, BC, CD, AD.

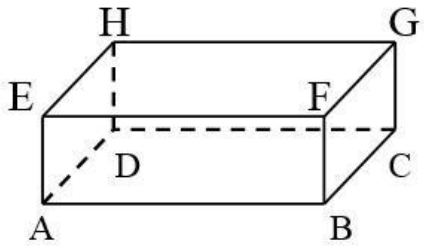
  rusuk atas : EF, FH, HG, GE.

  rusuk tegak : AE, BF, DG, CH.
- 8 titik sudut : A,B,C,D,E,F,G,H.
- 12 buah diagonal sisi : AC dan BD, EH dan GF, AF dan BE, CG dan HD, BH dan FC, AG dan DE.
- 4 buah diagonal ruang : AH dan BG, FD dan EC.
- 6 buah bidang diagonal : ABHG, EFCD, BCGE, ADHF, CBGE dan EFCD

| | | |
|---|---|---|
| **Luas Permukaan Kubus** | **=** | **6 x $S^2$** |
| **Keliling Kubus** | **=** | **12 x S** |
| **Volume** | **=** | **$S^3$** |

2. **Balok**

**Balok** adalah bangun ruang yang dibatasi oleh 6 bidang datar yang masing-masing berbentuk persegi.




*Gambar 2. 2: Balok*

Balok ABCD EFGH dibatsi oleh 6 buah bidang datar yang berbentuk persegi

yaitu : ABCD, ABFE, DCGH, EFGH, BCGF dan ADHE. Panjang balok (AB),

lebar balok (BC), tinggi balok (AE).

Balok ABCD EFGH mempunyai :

- 6 sisi balok : ABCD, EFGH, BCGF, ADHE, ABFE, CDGH
- 12 rusuk balok : (AB, EF, CD, GH) (BC, AD, EH, FG) (AE, BF, CG, DH).

- 8 buah titik sudut : A, B, C, D, E, F, G, H.
- 12 buah diagonal sisi : (AC, BD, EG, FH) (AF, BE, DG, CH) (AH, DE,
- BG, CF), dimana AC ≠ AF ≠ AH
- 4 buah diagonal ruang : AG, BH, CE, DF
- 6 buah bidang diagonal : ACGE dan BDHF, AFGD dan BEHC, BGHA dan DFED.

| | | |
|---|---|---|
| **Luas Permukaan Kubus** | = | 2 x {(p x l) + (p x t) + (l x t)} |
| **Volume** | = | p x l x t |

3. **Prisma**

**Prisma** adalah bangun ruang yang dibatasi oleh dua bidang yang sejajar ( bidang alas dan bidang atas ) dan oleh bidang lain yang saling berpotongan menurut rusuk-rusuk sejajar.

**Jenis – Jenis Prisma :**

Berdasarkan bentuk bidang alas, prisma dapat disebut sebagai " prisma segi- n" :

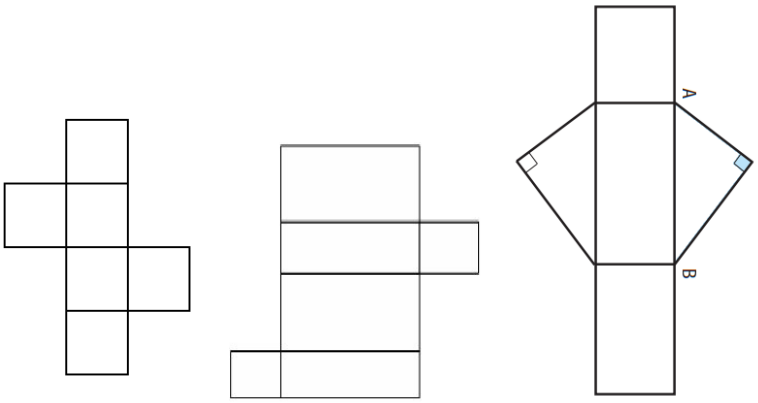
- Jika bidang alasnya berbentuk segitiga disebut prisma segitiga

- Jika bidang alasnya berbentuk segiempat disebut prisma segiempat dan setrusnya. *Balok dan kubus merupakan bagian dari prisma segiempat.*
- Jika prisma yang bidang alasnya jajaran genjang disebut prisma pararelepipedum.

***Luas Permukaan Prisma = (2 x luas alas +keliling alas x tinggi prisms)***

***Volume Prisma = Luas alas x tinggi***

**Jaring-Jaring Bangun Ruang Sisi Datar**




Kubus Balok Prisma Segitiga

*Gambar 2. 3: Jaring-Jaring Kubus, Balok, Prisma Segitiga*

## D. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Nira Nawastiti, Suyono dan Wardini Rahayu (2018) mengatakan bahwa kemampuan penalaran matematis siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Accelerated Learning* lebih baik dengan kemampuan penalaran matematis siswa yag diberi perlakuan model pembelajaran konvensional pada kelompok *self regulated learning* tinggi. Hal ini

didasarkan pada hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung}$ = 2,812 dan pada taraf signifikasi $\alpha$ = 0,05 dengan $t_{hitung}$ = -1,67591 yang mana $t_{hitung}$ = 2,812 > $t_{tabel,}$ maka $H_1$ ditolak dan $H_0$ diterima[31].

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan sekarang dengan penelitian Nira Nawastiti, Suyono dan Wardini Rahayu adalah sebagai berikut:

a. Variabel yang diteliti oleh Nira Nawastiti, Suyono dan Wardini Rahayu adalah penalaran matematis siswa ditinjau dari *self regulated learning* sedangkan variabel yang diteliti oleh peneliti adalah hasil belajar siswa.
b. Subjek penelitian dari Nira Nawastiti, Suyono dan Wardini Rahayu adalah kelas XI SMK Negeri 1 Tambun sedangkan subjek yang diteliti oleh peneliti adalah kelas VIII MTs Al-Huda Bandung.

Kesamaan penelitian ini adalah salah satu variabelnya menggunakan model *Accelerated Learning* dan jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eperimental Design.*

2. Kadek Mertayasa, Wayan Suwatra dan Made Sumatri (2014) menyimpulkan bahwa adalah hasil belajar siswa kelas V semester 1 Sekolah Dasar Negeri 3 Dencarik tahun pelajaran 2013/2014 pada pembelajaran IPA dapat ditingkatkan melalui implementasi model pembelajaran *Accelerated Learning*. Hal ini dapat dilihat dari tingkat ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I mencapai 70,58% yang berada pada rentang tingkat ketuntasan cukup baik dan tingkat ketuntasan

[31] Nira Nawastiti, Suyono, and Wardini Rahayu, "Pengaruh Model Pembelajaran Accelerated Learning Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Ditinjau Dari Self Regulated Learning," *Journal of Mathematic Learning* 1, no. 1 (n.d.): 1–12.

belajar secara klasikal pada siklus II mencapai 88,23 % yang berada pada tingkat ketuntasan sangat baik. Tingkat ketuntasan belajar secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 17,65%[32].

Perbedaan antara penelitian sekarang dengan penelitian Kadek Mertayasa, Wayan Suwatra dan Made Sumatri adalah sebagai berikut:

a. Jenis penelitian dari Kadek Mertayasa, Wayan Suwatra dan Made Sumatri adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah *Quasi Experimental Design.*
b. Pembelajaran yang dipilih oleh Kadek Mertayasa, Wayan Suwatra dan Made Sumatri adalah IPA sedangkan pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah Matematika.
c. Subjek penelitian dari Kadek Mertayasa, Wayan Suwatra dan Made Sumatri adalah kelas V SD Negeri 3 Dencarik sedangkan subjek yang diteliti oleh peneliti adalah kelas VIII MTs Al-Huda Bandung.

Kesamaan penelitian ini adalah salah satu variabelnya menggunakan model *Accelerated Learning* dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes.

3. I Putu Sumardika, DB. Ketut. Ngurah. Semara dan Made Putra (2014) menyimpulkan beberapa hal terkait penelitiannya. Simpulan dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

[32] Mertayasa, Suwatra, and Sumantri, "Implementasi Pembelajaran Accelerated Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Dencarik Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2013/2014."

a. Penerapan model *celerated earning* berbantuan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA ternyata dapat meningkatkan aktivitas belajar IPA. Hal ini dapat dilihat pada presentase tingkat aktivitas belajar IPA yang mengalami kenaikan sebesar 12,73% dari presentase 69,8% (cukup aktif) pada siklus I meningkat menjadi 82,53% (aktif) pada siklus II.
b. Penerapan model *ccelerated earning* berbantuan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA ternyata dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Hal ini dapat dilihat pada presentase tingkat aktivitas belajar IPA yang mengalami kenaikan sebesar 12,73% dari presentase 69,32% (sedang) pada siklus I meningkat menjadi 81,82% (tinggi) pada siklus II[33].

Saran yang disampaikan oleh I Putu Sumardika, DB. Ketut. Ngurah. Semara dan Made Putra adalah sebaiknya guru menggunakan *ccelerated earning* sebagai salah satu upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa[34].

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian I Putu Sumardika, DB. Ketut. Ngurah. Semara dan Made Putra adalah sebagai berikut:

a. Jenis penelitian dari I Putu Sumardika, DB. Ketut. Ngurah. Semara dan Made Putra adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan

[33] Sumardika, Putra, and Putra, "Penerapan Accelerated Learning Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 13 Dauh Puri Denpasar."
[34] Ibid.

jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah *Quasi Experimental Design.*

b. Pembelajaran yang dipilih oleh I Putu Sumardika, DB. Ketut. Ngurah. Semara dan Made Putra adalah IPA sedangkan pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah Matematika (Bangun Ruang Sisi Datar).

c. Subjek penelitian dari I Putu Sumardika, DB. Ketut. Ngurah. Semara dan Made Putra adalah kelas IV SDN 13 Dauh Puri Denpasar sedangkan subjek yang diteliti oleh peneliti adalah kelas VIII MTs Al-Huda Bandung.

Kesamaan penelitian ini adalah salah satu variabelnya menggunakan model *Accelerated Learning* dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes.

4. Rachmita, Slamet Hariyadi dan Iis Nur Asyiah (2013) menyimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa dengan pendekatan *Accelerated Learning* dengan Modalitas Otak termasuk kategori yang aktif yaitu sebesar 70,24%. Hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan model konvesional dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kognitif produk sebesar 70,68; kognitif proses sebesar 77,26; psikomotor sebesar 82,14; dan afektif sebesar 78,71[35].

   Saran yang diberikan oleh Rachmita, Slamet Hariyadi dan Iis Nur Asyiah adalah sebaiknya guru yang menggunakan pembelajaran dengan

[35] Rachmita, Slamet Hariyadi, and Iis Nur Asyiah, "Penerapan Pendekatan Accelerated Learning Dengan Modalitas Otak Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa," *Pancaran* 2, no. 4 (2013): 129–41.

pendekatan *celerated earning* dengan modalitas otak lebih kreatif dan inovatif untuk membuat bermacam-macam langkah pembelajaran dengan memperhatikan kesesuaian materi dan karakteristik siwa sehingga pembelajaran berjalan menyenangkan[36].

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Rachmita, Slamet Hariyadi dan Iis Nur Asyiah adalah sebagai berikut:

a. Jenis penelitian dari Rachmita, Slamet Hariyadi dan Iis Nur Asyiah adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah *Quasi Experimental Design.*
b. Pembelajaran yang dipilih oleh Rachmita, Slamet Hariyadi dan Iis Nur Asyiah adalah Biologi sedangkan pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah Matematika (Bangun Ruang Sisi Datar).
c. Subjek penelitian dari Rachmita, Slamet Hariyadi dan Iis Nur Asyiah adalah kelas VIII SMP Negeri 9 Jember sedangkan subjek yang diteliti oleh peneliti adalah kelas VIII MTs Al-Huda Bandung.

Kesamaan penelitian ini adalah variabelnya menggunakan model *Accelerated Learning* dan hasil belajar. Selain itu, teknik pengumpulan data yang digunakan sama-sama menggunakan tes.

5. Edo Bawono (2015) menyimpulkan beberapa hal dari penelitiannya. Simpulan dari penelitian tersebut sebagai berikut:
   a. Ada perbedaan hasil belajar yang dipengaruhi kemampuan pemahaman Matematika pada ruang dimensi tiga, antara metode

[36] Ibid.

*Accelerated Learning* berbantu Jurnal dan metode *Accelerated Learning* berbantu *Geogebra 3D* serta metode belajar konvensional.

b. Ada pengaruh kemampuan pemahaman matematika menggunakan metode *Accelerated Learning* berbantu jurnal belajar terhadap hasil belajar siswa.

c. Ada pengaruh kemampuan pemahaman matematika menggunakan metode *Accelerated Learning* berbantu *Geogebra 3D* terhadap hasil belajar siswa.

d. Ada pengaruh kemampuan pemahaman matematika menggunakan metode konvensional terhadap hasil belajar.

e. Kemampuan pemahaman metode *Accelerated Learning* berbantu jurnal belajar dan *Geogebra 3D* lebih tinggi dari metode konvensional[37].

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Edi Bawono adalah sebagai berikut:

a. Materi pembelajaran yang dipilih oleh Edi Bawono adalah Ruang Dimensi Tiga sedangkan pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah Bangun Ruang Sisi Datar.

b. Subjek penelitian dari Rachmita, Slamet Hariyadi dan Iis Nur Asyiah adalah kelas X SMA Negeri 1 Kayen sedangkan subjek yang diteliti oleh peneliti adalah kelas VIII MTs Al-Huda Bandung.

---

[37] Edo Bawono, "Pengaruh Metode Accelerated Learning Berbantu Jurnal Belajar Dan Geogebra 3D Ditinjau Dari Kemampuan Pemahaman Matematika Terhadap Hasil Belajar Pada Ruang Dimensi Tiga," *Aksioma: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2015): 69–77.

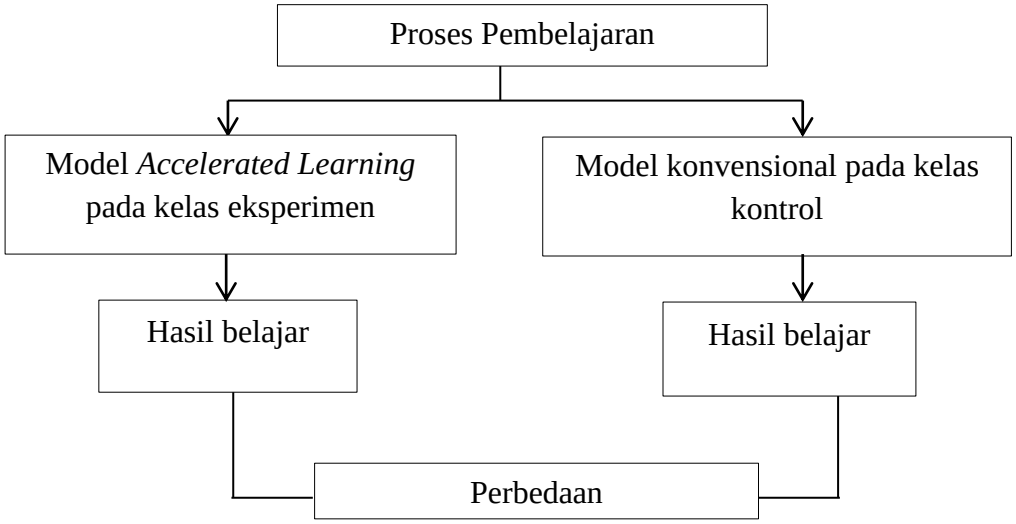
Kesamaan penelitian ini adalah variabelnya menggunakan model *Accelerated Learning* dan hasil belajar matematika. Selain itu, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini, yaitu materi pembelajaran yang diambil, yakni pembelajaran Matematika tingkat menengah pertama materi bangun ruang sisi datar. Dari uraian penelitian terdahulu di atas dapat disimpulkan bahwa *Accelerated Learning* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Keterkaitan dari penelitian-penelitian tersebut dapat dijadikan acuan dalam membuat penelitian mengenai penerapan *Accelerated Learning* dalam usaha meningkatkan hasil belajar.

Oleh karena itu, peneliti perlu mengkaji lebih dalam mengenai penerapan *Accelerated Learning* dalam usaha peningkatan hasil belajar khususnya pada materi Bangun Ruang Sisi Datar.

## E. Kerangka Berpikir

Penelitian ini menggunakan penerapan *Accelerated Learning* pada kelas eksperimen dan model konvensional pada kelas kontrol. Diharapkan dengan penerapan model ini, hasil belajar yang dicapai siswa diharapkan lebih memuaskan daripada pembelajaran konvensional. Untuk lebih memahami arah dan tujuan dari penelitian, maka peneliti menguraikannya dalam bentuk kerangka berpikir seperti bagan 2.4 berikut.




**Gambar 2. 4: Kerangka Berpikir Penelitian**