

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Model *Accelerated Learning*

###### a) Pengertian Model Pembelajaran *Accelerated Learning*

*Accelerated Learning* adalah model pembelajaran yang didasarkan pada penelitian tentang belajar dan otak. Sifatnya fleksibel dan dapat digunakan dengan berbagai cara dan media. Pembelajar dilibatkan sepenuhnya. *Accelerated Learning* mendukung semua jenis belajar dan meningkatkan proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan sangat mementingkan hasil. (Rachmita dkk, 2013) Model *Accelerated Learning* adalah strategi belajar yang cepat diingat/cepat bisa adalah cara belajar menggunakan kreatif . Tujuan dari pembelajaran dipercepat adalah untuk melibatkan kemampuan belajar peserta didik sepenuhnya, untuk menjadikan pembelajaran ceria dan bermanfaat bagi mereka, dan untuk berkontribusi sepenuhnya terhadap kebahagiaan, kecerdasan, kompetensi, dan kesuksesan.

Dalam pembelajaran akselerasi adalah capaian hasilnya, bukan metode yang digunakan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Meier (2002) bahwa “Metode apa pun yang dapat mempercepat dan meningkatkan pembelajaran termasuk dalam pembelajaran model *Accelerated Learning*.” Dengan demikian dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran akselerasi merupakan upaya untuk memperbaiki

keadaan mutu pendidikan khususnya pada kemampuan belajar sehingga dapat belajar lebih cepat, lebih banyak mengingat, menghafal cepat, membaca cepat, mencatat efektif, dan berpikir kreatif. Melalui penerapan pembelajaran dipercepat di kelas, siswa yang mempunyai kemampuan lemah dalam memahami pelajaran akan terlihat lebih baik dari sebelumnya, yang diibaratkan seperti benih yang akan segera tumbuh.

Hal tersebut menunjukkan bahwa belajar pembelajaran *accelerated* dapat membantu siswa lebih memahami materi yang akan diajarkan, dan tentunya ilmu yang didapat akan terasa lebih nikmat dan bermakna. *accelerated* berarti dipercepat dan *learning* berarti pembelajaran. Pembelajaran yang dipercepat merujuk pada pembelajaran yang berjalan dengan cepat, menyenangkan, dan memuaskan. *Accelerated Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memperhatikan secara lebih mendalam keadaan psikologi siswa dalam proses belajar. Model ini memiliki nilai *unique* jika dibandingkan dengan pembelajaran yang sifatnya konvensional. Salah dari satu keunikan pembelajaran ini adalah pendekatan yang cenderung fleksibel, penuh kegembiraan, kolaboratif, melibatkan multi indra, menekankan pada aktivitas, serta melibatkan aspek mental, emosional, dan fisik. *Accelerated Learning* merupakan daya serap serta pemahaman terkait konsep terbaru dengan gesit dan dikuasainya informasi. *Accelerated Learning* adalah pendekatan

pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa, dengan implementasi model yang bervariasi dan terciptanya lingkungan yang kondusif. Model ini berusaha untuk memaksimalkan kecepatan dan efisiensi pembelajaran dengan memanfaatkan potensi kognitif dan emosional siswa.

Dalam konteks ini, siswa diharapkan menjadi lebih terlibat secara pribadi dan menciptakan koneksi bermakna dengan materi pelajaran. Secara umum, *Accelerated Learning* mengusung ide bahwa pembelajaran dapat dipercepat melalui penggunaan metode yang merangsang berbagai indera dan melibatkan siswa secara menyeluruh. Pendekatan ini juga menekankan pentingnya kreativitas, kolaborasi, dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. *Accelerated Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kecepatan dan efektivitas pembelajaran. Ahli-ahli dalam bidang ini telah menyumbangkan berbagai pandangan. Menurut Dave Meier, salah satu tokoh dalam *Accelerated Learning*, pendekatan ini menekankan pada keterlibatan emosional, keaktifan siswa, dan penggunaan beragam metode pembelajaran. Dr. Georgi Lozanov, seorang ahli psikologi asal Bulgaria, mengembangkan metode "Suggestopedia" yang merupakan salah satu pendekatan *Accelerated Learning*. Ia menekankan pentingnya menciptakan lingkungan yang positif dan rileks untuk meningkatkan retensi informasi. Secara umum, *Accelerated Learning* mencakup penggunaan berbagai strategi seperti

musik, gerakan fisik, dan visualisasi untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

b) Langkah-langkah Model Pembelajaran *Accelerated Learning*

Paradigma *Accelerated Learning* dibedakan dari pembelajaran konvensional dengan atribut-atributnya yang khas. Metodologi *Accelerated Learning* dibedakan dari pendekatan multisensorik, konsentrasi pada aktivitas, fleksibilitas, suasana positif, kerja sama, dan keterlibatan pikiran, emosi, dan tubuh. Menurut Yuniati (2012) Model *Accelerated Learning* terdiri dari enam proses mendasar yang memfasilitasi proses belajar: mengaktifkan memori, merangsang motivasi kognitif, memperoleh pengetahuan, mengejar pemahaman, merefleksikan pengalaman belajar, dan mendemonstrasikan penguasaan. Istilah "MASTER" dapat digunakan untuk mengingat keenam tahapan tersebut dengan mudah. Strategi cara belajar cepat dalam *Accelerated Learning* merupakan paduan dari metode-metode pembelajaran yang dibagi menjadi enam langkah dasar. Keenam langkah dasar itu dapat diingat dengan mudah yaitu dengan menggunakan singkatan M-A-S-T-E-R. M adalah *Motivating Your Mind* (Memotivasi Pikiran), A adalah *Acquiring The Information* (Memperoleh Informasi), S adalah *Searching out the Meaning* (Menyelidiki Makna), T adalah *Triggering the Memory* (Memacu Ingatan), E adalah *Exhibiting What You Know* (Memamerkan Apa

yang Anda Ketahui), R adalah Reflecting (Merefleksikan) (Zulfaizir, 2021)

1) Motivating Your Mind (Memotivasi Pikiran)

Seseorang harus memiliki kondisi mental yang ditandai dengan motivasi, kepercayaan diri, dan ketenangan untuk mengoptimalkan proses kognitif. Ketika seseorang mengalami ketegangan atau kurang percaya diri, kemampuan mereka untuk memperoleh pengetahuan dapat terhambat.

2) Acquiring The Information (Memperoleh Informasi)

Seseorang yang sedang dalam proses memperoleh pengetahuan harus mengasimilasi dan menginternalisasi informasi mendasar yang terkait dengan subjek yang sedang dipelajari menggunakan metode yang paling efektif yang sesuai dengan gaya belajar indrawi yang mereka sukai. Meskipun ada strategi pembelajaran universal yang harus diterapkan oleh semua individu, ada juga perbedaan substansial dalam hal sejauh mana individu membutuhkan keterlibatan visual, pendengaran, atau kinestetik dalam proses pembelajaran. Individu dapat secara signifikan meningkatkan proses akuisisi pengetahuan dengan menggunakan berbagai teknik yang memanfaatkan kemampuan visual, auditori, dan kinestetik mereka.

3) Searching Out The Meaning (Menyelidiki Makna)

Pengubahan kata menjadi makna merupakan aspek penting dalam perolehan pengetahuan. Sebelum mengkodekan pengetahuan ke dalam memori, perlu dilakukan penyelidikan menyeluruh terhadap materi pelajaran untuk memastikan maknanya secara penuh.

#### 4) Triggering The Memory (Memicu Memori)

Intensitas awal dimana informasi dikodekan dalam otak adalah faktor utama yang menentukan ketahanan atau kefanaan memori. Sangatlah penting untuk belajar melalui keterlibatan aktif indera pendengaran, penglihatan, berbicara, dan fungsi, serta penanaman emosi yang menyenangkan. Keampuhan memori ditingkatkan oleh beragam faktor ini.

#### 5) Exhibiting What You Know (Mempresentasikan Apa yang Anda Ketahui)

Menilai pemahaman seseorang terhadap suatu bidang pengetahuan tertentu dapat dilakukan dengan menggunakan banyak pendekatan. Pertama, dengan evaluasi diri. Tunjukkan penguasaan substansial dalam bidang tertentu, dengan memberikan bukti bahwa hal tersebut melampaui pemahaman yang dangkal. Selain itu, akan sangat menguntungkan untuk berpartisipasi dalam latihan kolaboratif dengan rekan-rekan atau pendamping untuk memperkuat dan mempraktikkan pengetahuan yang telah diperoleh. Selain itu, memanfaatkan pengetahuan yang diperoleh

secara mandiri dan di luar lingkungan sekolah. Selain itu, sangat penting untuk secara aktif mencari dukungan dan bantuan dari individu lain. Sehingga timbulah umpan balik terkait keakuratan dan ketepatan gunanya metode pembelajaran ini.

6) Reflecting How You've Learned (Merefleksikan Bagaimana Anda Belajar)

Selain pengetahuan yang telah diperoleh, sangat penting untuk mengevaluasi pengalaman belajar, yang mencakup metode yang digunakan untuk memperolehnya. Kemudian, strategi dan konsep yang paling efektif untuk diri sendiri harus diturunkan. Individu dapat mengembangkan metode untuk memperoleh pengetahuan yang konsisten dengan kemampuan mereka yang khas dari waktu ke waktu.

c) Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Accelerated Learning*

Zulfaizir (2021) menyatakan beberapa kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *accelerated learning* sebagai berikut:

1. Kekurangan Model *Accelerated Learning*

- A. Meningkatkan keterlibatan siswa secara keseluruhan
- b. Meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran
- c. Membiasakan siswa untuk menganalisis masalah

- d. Meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui motivasi yang diberikan
  - e. Membiasakan siswa untuk berani membuktikan bahwa mereka telah menguasai konsep yang diajarkan pada tahap menunjukkan apa yang mereka ketahui
  - f. Membiasakan siswa untuk menyalakan cara mereka belajar setiap hari (merefleksikan bagaimana mereka belajar)
2. Kekurangan Model *Accelerated Learning*
- a. Guru dan instruktur perlu lebih mempersiapkan materi dan pendekatan pembelajaran, yang mungkin membutuhkan waktu dan sumber daya tambahan.
  - b. Beberapa konsep atau topik mungkin tidak cocok dengan pendekatan *Accelerated Learning*, dan memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih tradisional.
  - c. Penerapan teknologi dan penggunaan berbagai sumber daya memerlukan investasi tambahan, terutama dalam hal infrastruktur dan pelatihan guru.
  - d. Fokus pada kecepatan pembelajaran dapat mengorbankan pemahaman yang mendalam terhadap suatu topik. Terkadang, siswa dapat memahami konsep secara cepat tetapi kurang dalam.
  - e. Beberapa siswa mungkin tidak merespons positif terhadap pendekatan ini, karena setiap individu memiliki gaya belajar

yang berbeda. Beberapa siswa mungkin lebih membutuhkan pendekatan yang lebih lambat dan mendalam

## 2. Media pembelajaran *Genially*

Media pendidikan adalah instrumen berwujud yang digunakan untuk mentransmisikan informasi yang terkandung dalam materi pembelajaran secara fisik. Media pembelajaran interaktif adalah jenis instrumen pendidikan yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran (Damayanti & Qohar, 2019). Klasifikasi media pembelajaran yang mencakup tujuh penyaji media, yaitu media grafis, media bahan cetak, media gambar diam, media proyeksi diam, media audio, media audio visual, media film. Sedangkan media grafis yang terdiri atas gambar/foto, sketsa, bagan, bagan, kartun, poster, peta dan bola dunia, papan flanel, dan papan buletin.

Sehingga dalam proses pembelajaran perlu dikembangkannya model dukung yang interaktif. Adanya permasalahan tersebut membuat penelitian berinisiatif untuk menciptakannya dengan ramah media pembelajaran interaktif berbasis, tujuannya adalah untuk meningkatkan semangat dan juga mudahnya pemahaaman siswa dalam proses pembelajaran yang disampaikan serta memperkenalkan aplikasi genial sebagai sarana yang difungsikan dalam terciptanya media belajar interaktif. Febrina et al., (2023) mengemukakan bahwa Genially memiliki berbagai macam template dan disediakan guru gratis untuk dimodifikasi sesuai keinginan. Keunggulan lain dari media Genially adalah dapat

diakses secara online. Genially juga merupakan layanan online yang digunakan untuk menghasilkan cerita yang indah dan menarik. kelebihan multimedia interaktif yaitu sistem pembelajaran lebih interaktif dan komunikatif. Delvi et al., (2022) yang menjelaskan bahwa Genially merupakan layanan online yang dapat difungsikan dalam berkreasi.

### 3. Hasil belajar Matematika

#### a) Matematika

Matematika merupakan bidang ilmu yang selalu andil dalam tingkatan pendidikan dari segala jenjang. Matematika yang bersumber dari Yunani "mathematike," yang berarti "mempelajari." Istilah "Mathema" berasal dari bahasa Yunani dan menunjukkan ilmu atau pengetahuan. Matematika juga dikaitkan dengan istilah lain, seperti mathein dan mathenein, yang menunjukkan proses memperoleh pengetahuan melalui pemikiran. Menurut Komariyah & Laili (2018) Mengingat perkembangan teknologi yang menuntut setiap orang untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis, matematika adalah disiplin ilmu yang sangat diperlukan bagi semua siswa. Sedangkan menurut James dan James (dalam Damopolii et al., 2019) Matematika adalah bidang ilmiah yang menyelidiki prinsip-prinsip logis yang mengatur struktur, organisasi, ukuran, dan hubungan konsep-konsep lainnya. Matematika dibagi menjadi tiga cabang utama: aljabar, analisis, dan geometri.

Studi tentang hubungan logis antara bentuk, susunan, besaran, dan

konsep-konsep yang saling berhubungan adalah definisi matematika, menurut pendapat para ahli. Terbaginya matematika dalam 4 cabang, yakni aljabar, aritmatik, Secara umum, matematika dapat dikatakan berhubungan dengan kegiatan menghitung dan bernalar menggunakan logika. Matematika dikatakan sebagai ilmu pasti karena pada hasilnya memiliki jawaban yang mutlak. Namun, matematika bukanlah ilmu yang kebenarannya mutlak tak terbantahkan karena sifatnya tidak selalu pasti.

b) Hasil belajar

Proses yang terjadi terhadap individu . perubahan tersebut berupa perubahan tingkah laku dan tingkat pengetahuan. Perubahan tersebut terjadi karena adanya interaksi terhadap semua yang ada di sekitarnya. Proses belajar berlangsung dalam jangka waktu yang lama. Dalam proses belajar, guru berperan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Guru dan siswa memiliki visi yang akan dituju nanti. Salah satunya yaitu hasil belajar yang merupakan perbedaan individu ketika sebelum dan sesudah melakukan proses belajar. Hasil belajar dapat didefinisikan merupakan hasil yang diterima individu setelah berinteraksi dengan lingkungan belajarnya. Beberapa ahli juga berpendapat mengenai definisi dari hasil belajar. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Nurrita, 2018) hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu.

Menurut Rahman (2022) Kompetensi, yang terdiri dari komponen

pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh siswa melalui pengalaman belajar mereka, dapat berupa hasil yang dicapai siswa. Sedangkan menurut Komariyah & Laili (2018) yang secara garis besar pembagian hasil belajar menjadi tiga ranah yang berbeda: ranah kognitif, ranah emotif, dan ranah psikomotorik. Enam aspek intelektual yang berbeda seperti : pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi, semuanya termasuk dalam domain kognitif. Dua komponen pertama diklasifikasikan sebagai kognitif tingkat rendah, sedangkan empat komponen terakhir terdiri dari kognitif tingkat tinggi. 2) Perilaku yang dapat diklasifikasikan ke dalam lima kategori: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi, termasuk dalam domain emosional. Perolehan keterampilan dan kemampuan yang memiliki kaitan dengan ranah psikomotorik.

Hasil belajar adalah hasil nyata atau pencapaian yang muncul sebagai konsekuensi dari proses pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh para ahli. Hasil belajar ini berfungsi sebagai tolok ukur untuk mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran. Pengajar dapat menilai keefektifan proses pembelajaran dengan cara menganalisis hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran selesai. Pengajar mengevaluasi pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran dan memastikan bahwa mereka telah mencapai hasil belajar yang sesuai.

c) Hasil Belajar Matematika

Menurut Nurrita (2018) Hasil belajar adalah perubahan yang nyata dan dapat diamati dalam perilaku individu yang dapat dievaluasi dan diukur dalam hal pengetahuan, sikap, dan kemampuan. Hasil belajar adalah pencapaian siswa yang dapat diukur selama proses pembelajaran, yang menunjukkan tingkat kemahiran mereka dalam mengikuti kurikulum yang ditentukan pada saat tertentu dalam waktu tertentu. Sementara itu, tujuan pembelajaran merupakan kemampuan yang harus dicapai oleh individu dan merupakan hasil dari proses belajar, yaitu:

1. Ranah Kognitif: menyangkut hasil kognitif yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kognitif tingkat rendah mengacu pada dua komponen awal, sedangkan kognitif tingkat tinggi mengacu pada empat karakteristik berikutnya.
2. Ranah Afektif : Konsep ini terkait dengan sikap dan terdiri dari lima komponen: penerimaan, respons atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah Psikomotoris: Mengacu pada kapasitas untuk melaksanakan tugas-tugas tertentu dan perolehan keterampilan tertentu.

Dari beberapa uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika merupakan hasil yang diperoleh atau dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar matematika. Dalam proses belajarnya mempelajari tentang materi yang ada di dalam matematika. Proses

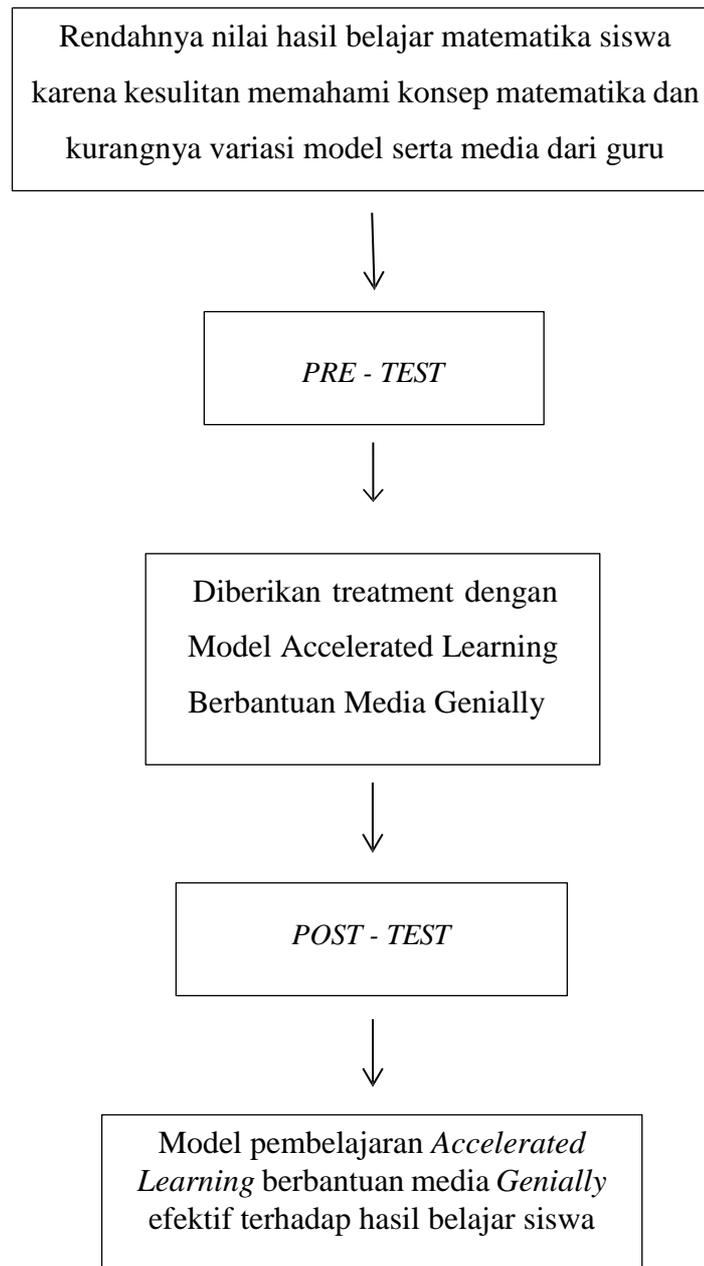
belajar dilakukan dalam waktu tertentu setelah tujuan belajar tercapai. Sehingga hasil belajar matematika dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk menilai siswa sudah mengalami perubahan atau belum.

## **B. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan kajian teori di atas dirumuskan kerangka berpikir yaitu siswa menghadapi berbagai kendala selama proses pembelajaran, terutama prevalensi hambatan belajar yang disebabkan oleh rendahnya tingkat kerumitan materi pelajaran, sehingga sulit dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa mungkin mengalami kebosanan selama kegiatan belajar mengajar karena implementasi metode pembelajaran yang kurang memiliki daya tarik. Hasil belajar siswa yang kurang optimal dapat dikaitkan dengan daya dukung yang tidak memadai. Untuk mengatasi masalah tersebut, sangat penting untuk menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Accelerated Learning* adalah salah satu model yang dapat diterapkan.

Model *Accelerated Learning* dirancang untuk menumbuhkan antusiasme siswa terhadap matematika, sehingga memungkinkan mereka untuk andil aktif dalam pembelajaran dan sebagai hasilnya, meningkatkan prestasi akademik mereka.

Kerangka berfikir dari penelitian yang akan diteliti ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Skema Kerangka Berpikir.

### C. Hipotesis Penelitian

Digunakan sebagai dasar landasan, maka penulis menggunakan hipotesis sebagai berikut :

1. Hipotesis Nol atau Hipotesis Nihil ( $H_0$ ) yaitu :

$H_0$  : model *Accelerated Learning* berbantuan media Genially tidak efektif terhadap hasil belajar matematika siswa.

2. Hipotesis Kerja atau Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) yaitu :

$H_a$  : model *Accelerated Learning* berbantuan media Genially efektif terhadap hasil belajar matematika siswa.