

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoritis

1. Metode *Accelerated Learning*

Accelerated learning adalah dua kata yang digabung menjadi satu, yaitu *Accelerated* yang berasal dari bahasa Inggris yang mempunyai arti dipercepat dan *Learning* yang mempunyai arti pembelajaran. Jadi, *Accelerated Learning* dari segi bahasa berarti pembelajaran yang dipercepat. Sedangkan secara terminologi, metode pembelajaran *Accelerated Learning* adalah suatu pola yang digunakan dalam pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga dapat menggugah kemampuan belajar peserta didik, membuat belajar lebih menyenangkan dan lebih cepat.

Accelerated pada dasarnya berarti semakin bertambah cepat. *Learning* didefinisikan sebagai sebuah proses perubahan kebiasaan yang disebabkan oleh penambahan keterampilan, pengetahuan, atau sikap baru. Jika digabungkan pembelajaran cepat berarti “mengubah kebiasaan dengan meningkatkan kecepatan.”¹

Ada suatu hal yang menarik dan patut menjadi catatan maupun acuan bagi para guru di Indonesia, *Interstate New Teacher Assessment and Support Consortium* (INTASC) di Amerika Serikat telah mencoba merumuskan 10 prinsip yang harus dipegang oleh para guru baru, yang

¹ Lou Russel, 2011, *The Accelerated Learning Fieldbook*, Nusa Media, Bandung, hlm. 5

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada hakikatnya harus senantiasa dipegang oleh semua guru, baik guru senior maupun junior jika ingin disebut sebagai guru yang kompeten dan menyadari kewajiban dan perannya: Kesepuluh Prinsip tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Guru memahami konsep sentral, perangkat inkuiri, dan struktur dari bidang studi yang diampunya, ia mengajar dan menciptakan pengalaman belajar yang membuat aspek-aspek dari bahan ajar menjadi bermakna bagi siswa.
- b. Guru memahami bagaimana cara siswa belajar, dan mampu mengembangkan serta mewujudkan kesempatan pembelajaran yang mendukung perkembangan intelektual, sosial, dan personal para siswa.
- c. Guru memahami bahwa siswa berbeda-beda dalam pendekatannya terhadap pembelajaran dan harus menciptakan kesempatan pembelajaran yang mengadaptasi perbedaan-perbedaan ini.
- d. Guru memahami dan menggunakan berbagai strategi pengajaran untuk mendorong perkembangan kemampuan siswa terkait pemikiran kritis, pemecah masalah, dan kecakapan-kecakapan kinerja (*performance skills*).
- e. Guru menggunakan motivasi dan perilaku individu atau kelompok siswa untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong timbulnya interaksi sosial yang positif, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, dan mendorong timbulnya motivasi pribadi.²

² Ibid , hlm : 31-32

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- f. Guru menggunakan pengetahuannya tentang teknik-teknik komunikasi verbal, maupun nonverbal dan memakai media untuk mengembangkan inkuiri aktif, kolaborasi, dan interaksi suportif di dalam kelas.
- g. Guru membuat RPP berbasis pengetahuan tentang bahan ajar, sikap dan perilaku siswa, harapan masyarakat, dan tujuan kurikulum.
- h. Guru memahami dan mampu menggunakan berbagai strategi assesmen formal dan informal untuk mengevaluasi dan menjamin berlangsungnya perkembangan yang berkesinamungan dari intelektual, sosial, dan fisik siswa.
- i. Guru merupakan seorang praktisi yang reflektif, yang secara terus menerus mengevaluasi pilihan dan tindakannya kepada orang lain (siswa, orang tua siswa, dan profesional lain dalam komunitas pembelajaran) yang secara aktif mencari peluang untuk tumbuh secara profesional.
- j. Guru mengedepankan hubungan dengan kolega sekolah, orang tua dan badan-badan di dalam komunitas yang lebih besar untuk mendukung pembelajaran dan kesejahteraan siswa.

Berikut ini adalah beberapa perbedaan antara belajar konvensional dengan *Accelerated learning*.

Tabel II. 1. Perbedaan Belajar Konvensional dan *Accelerated Learning*

Belajar Konvensional	<i>Accelerated Learning</i>
1. <i>Rigid</i> – kaku 2. <i>Serious</i> -serius 3. <i>Single pathed</i> – jalur tunggal. 4. <i>Means centered</i> – berorientasi pada alat 5. <i>Competitive</i> – kompetitif 6. <i>Behavioral</i> – bersifat behavioristik 7. <i>Verbal</i> – hanya ceramah 8. <i>Controlling</i> – belajar sangat terkendali 9. <i>Material centered</i> – berpusat pada materi 10. <i>Mental (cognitive)</i> – menekankan pada mental / kognitif semata 11. <i>Time based</i> – berbasis waktu	1. <i>Flexible</i> – luwes 2. <i>Joyful</i> – menyenangkan 3. <i>Multi-pathed</i> – multi jalur 4. <i>Ends-centered</i> – berpusat pada tujuan 5. <i>Collaborative</i> – kolaboratif 6. <i>Humanistik</i> – manusiawi 7. <i>Multi-sensory</i> – multi sensor 8. <i>Nurturing</i> – menumbuhkan 9. <i>Activity-centered</i> – berpusat pada aktivitas 10. <i>Mental/emotional</i> – menggunakan mental emosional 11. <i>Result based</i> – berdasar pada hasil

Ada beberapa prinsip dalam *Accelerated Learning* :

1. *Learning involve the whole mind and body.* Belajar mesti melibatkan pikiran dan tubuh.
2. *Learning is creation not consumption.* Belajar adalah proses menciptakan pengetahuan bukan mengkonsumsi pengetahuan yang telah diciptakan. Karena itu pengetahuan bukanlah sesuatu yang harus diterima tetapi sesuatu yang harus diciptakan oleh pelajar. Karena itu, yang perlu dilakukan guru adalah merekayasa pembelajaran dan mendesain pengalaman belajar dan siswalah yang aktif menghayati, mengalami dan menemukan pengetahuan melalui proses itu.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. *Collaboration aids learning.* Kerjasama antar siswa dalam pembelajaran akan mempercepat proses pencapaian pengetahuan dan menanamkan kesan yang mendalam pada diri siswa.
4. *Learning come from doing the work it self.* Dalam proses pembelajaran, tidak seharusnya memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru melulu, laksana botol kosong yang diisi dengan ilmu pengetahuan. Peserta didik harus diberdayakan agar mau dan mampu berbuat untuk memperkaya pengalamannya (*learning to do*) dengan meningkatkan interaksi dengan lingkungannya baik lingkungan fisik, sosial, maupun budaya, sehingga mampu membangun pemahaman dan pengetahuannya terhadap dunia disekitarnya (*learning to know*). Diharapkan hasil interaksi dengan lingkungannya itu dapat membangun pengetahuan dan kepercayaan dirinya (*learning to be*). Kesempatan berinteraksi dengan berbagai individu atau kelompok yang bervariasi (*learning to live together*) akan membentuk kepribadiannya untuk memahami kemajemukan dan melakukan sikap-sikap positif dan toleran terhadap keanekaragaman dan perbedaan hidup
5. *Concrete images much easier to graps and retain than a verbal abstraction.* Hal-hal yang konkrit akan lebih mudah ditangkap dari pada yang abstrak. Karena itu perlu proses visualisasi.
6. *Positive Emotion greatly improves learning.* Emosi positif sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Perasaan seseorang sangat

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menentukan kuantitas dan kualitas hasil belajarnya. Perasaan tertekan akan memperlambat proses pencapaian begitu pula sebaliknya, belajar dalam suasana yang menyenangkan akan membantu proses pencapaian dan penguasaan materi.³

Sedangkan menurut Meier, menyatakan beberapa prinsip pokok *Accelerated Learning* yaitu:

- a) Keterlibatan total pelajar dalam meningkatkan pembelajaran
- b) Belajar bukanlah mengumpulkan informasi secara pasif, melainkan menciptakan pengetahuan secara aktif.
- c) Kerja sama antar siswa sangat membantu meningkatkan hasil belajar.
- d) Belajar berpusat pada aktivitas sering lebih berhasil daripada belajar berpusat prestasi.
- e) Belajar berpusat aktivitas dapat dirancang lebih singkat daripada waktu untuk merancang pengajaran dengan prestasi.⁴

Rose dan Nicholl menjelaskan kerangka perencanaan pengajaran *Accelerated Learning* dengan singkatan MASTER yaitu :⁵

- a. M adalah *Motivating Your Mind*

Adapun memotivasi siswa pada tahap ini , yaitu guru membantu memotivasi pikiran siswa untuk memperoleh informasi dengan cara

³ Hartono et al. *Paikem*. Jakarta : Zanafa Publishing.2008. hlm. 84-86.

⁴ I Ketut Catur Adiguna, Op. Cit., hlm. 185

⁵ M.Taufiq dan Khairul Husna, 2013, Penerapan Model Pembelajaran *Accelerated Learning* Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas X SMA Negeri Dewantara Pada Konsep Hukum Newton, *Jurnal Pendidikan Almuslim*, Vol. 1 No. 1, hlm. 29-30

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengaitkan kegunaan materi dalam kehidupan sehari-hari dan menyampaikan masalah yang berkaitan dengan dunia nyata siswa. Dari permasalahan kontekstual yang diberikan diharapkan siswa tertarik pada pokok bahasan yang akan diajarkan.

b. A adalah *Aquiring The Information*

Memperoleh informasi yaitu pada tahap ini, guru mengarahkan siswa untuk menemukan konsep yang dicari dengan memberikan pertanyaan menuntun. Siswa bersama kelompoknya memberikan jawaban sementara terkait dengan pertanyaan yang diberikan.

c. S adalah *Searching Out The Meaning*

Guru memberikan siswa waktu untuk berdiskusi dengan kelompoknya mengenai jawaban sementara yang sudah dilakukan sebelumnya. Hal ini ditujukan agar siswa mampu mengaitkan konsep yang didapat dengan permasalahan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

d. T adalah *Triggering The Memory*

Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi tentang kesimpulan yang sudah dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, guru membimbing siswa untuk membahas permasalahan-permasalahan yang timbul.

e. E adalah *Exhibiting What You Know*

Guru mengajak siswa untuk menunjukkan apa yang telah diketahui dengan cara memberikan pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pemahaman siswa mengenai konsep-konsep yang telah diperoleh.

f. R adalah *Reflecting How You've Learned*

Guru menyuruh siswa untuk menyampaikan konsep yang belum dimengerti, dan tugas guru memberikan penekanan pada konsep yang belum dimengerti oleh siswa.⁶

2. Media Crossword Puzzle

a. Pengertian Media

Secara harfiah, media diartikan sebagai perantara. AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) mendefinisikan media adalah segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Peran media pengajaran merupakan perantara untuk memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah. Menurut Heinich, Molenda dan Russel bahwa media *“is a channel of communication Derived from the latin word for “between”, the term refers “to anything that carries information between a source and a receiver.”*⁷

⁶ I Kd Mertayasa, I Win Suwatra, dan Md Sumantri, 2014, Implementasi Model Pembelajaran *Accelerated Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Dencarik Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2013/2014, *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2 No. 1, hlm. 3-4

⁷ Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan, *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*, Yogyakarta : Skripta Media Creative, 2012, hlm. 124

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Media dapat membantu guru dalam proses pembelajaran untuk mempermudah dan menyampaikan materi, memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, serta dapat menimbulkan gairah belajar.

a. Pengertian *Crossword puzzle*

Crossword puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran keterampilan menulis. Media ini sangat mudah dibuat oleh guru dan dapat digunakan untuk semua tingkatan, baik untuk pemula, menengah atau yang sudah lanjut, disamping itu juga materi yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajarannya.

b. Tujuan *Crossword Puzzle*

Tujuan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran ini adalah untuk mengasah otak untuk berpikir peserta didik dalam mempelajari kosakata pada suatu mata pelajaran. Dengan menggunakan CP sebagai pembelajaran kosakata, maka selain peserta didik termotivasi untuk belajar juga member terhadap kosakata yang mudah dan mendalam.. karena dalam CP terdapat unsur permainan yang dapat menimbulkan kegairahan dan rasa senang dalam belajar dan tanpa harus berhadapan dengan situasi yang menjemukan.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Kelebihan *Crossword Puzzle*

Adapun kelebihan dari media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran:

- a) Mengusir kebosanan
- b) Menambah pembendaharaan kosakata
- c) Meningkatkan kemampuan mengeja
- d) Mengajarkan *problem solving*
- e) Tidak pernah usang
- f) Menyelesaikan CP sebagai pengalaman sukses⁸

d. Kelemahan media *Crossword Puzzle*

Selain memiliki kelebihan, Media CP juga memiliki kelemahan antara lain:

- a) Pembuatan soal lebih sulit, karena jawabannya disesuaikan dengan kotak-kotak dimana jawaban yang satu dengan yang lain harus berhubungan.
 - b) Jawaban harus sesingkat mungkin mengingat kotak-kotak yang disediakan terbatas.⁹
- #### e. Langkah-langkah pembuatan *Crossword Puzzle*
- 1) Tulis kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi

⁸ Eric Kunto Aribowo, 2013, Media Pembelajaran DIY : Membuat Flash Card dan Teka-Teki Silang Mandiri, *Jurnal PBSK PKIP Universitas Widya Dharma Klaten*, hlm : 144-145

⁹ Suryani, 2005, Studi komparasi tes bentuk teka-teki silang (TTS) dan bentuk isian singkat terhadap prestasi belajar pada pokok bahasan sistem koloid, *Jurnal Universitas Sebelas Maret*, hlm : 77

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah terpilih, hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- 3) Membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga membuat pernyataan yang mengarah pada kata tersebut
- 4) Bagikan *Crossword* (teka-teki) ini kepada siswa, baik kelompok maupun individu
- 5) Batasi waktu pengerjaan
- 6) Beri hadiah terhadap kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.¹⁰

2. Hasil Belajar

1. Hakikat Belajar

a. Makna Hasil Belajar

Hasil belajar ialah gambaran kemampuan peserta didik dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar. Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan..¹¹

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan

¹⁰ Hisyam Zaini, Strategi Pembelajaran Aktif, (Yogyakarta : PT Center For Teaching Staff Development 2011), hlm. 72

¹¹ M. Sukardi, Evaluasi Pendidikan (Jakarta Timur : PT Bumi Aksara 2008), hal. 2

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lingkungannya.¹² Menurut Hartono, mengatakan bahwa “Belajar itu merupakan usaha individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.”

Nana Sudjana dalam bukunya menyatakan bahwa “Hasil belajar kimia adalah perubahan yang terjadi kepada anak didik setelah melakukan pembelajaran kimia. Perubahan pada anak didik tersebut merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup seluruh aspek, yaitu kemampuan kognitif, kemampuan afektif, dan kemampuan psikomotor.”¹³

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan menguasai materi dan memahami konsep, kemampuan afektif adalah adanya hasrat untuk mempelajari lagi lebih banyak, sedangkan kemampuan psikomotor adalah kemampuan dalam bertindak dan terampil serta mampu memberikan penjelasan.¹⁴ Namun dari ketiga aspek tersebut, guru lebih sering menggunakan kemampuan kognitif siswa dalam penguasaan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan tidak mengabaikan aspek afektif dan psikomotor. Intelegensi yang dimiliki siswa sangat mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai, sedangkan intelegensi itu sendiri merupakan bagian dari kognitif. Jadi hasil belajar siswa khususnya studi kimia lebih cenderung dipengaruhi oleh kemampuan kognitifnya.

¹² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, Rineka Cipta, Jakarta, 2010, hlm. 2

¹³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2008, h. 22

¹⁴ Ibid., hlm. 33

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Slameto mengatakan dalam bukunya, “faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa digolongkan dalam dua jenis: faktor internal dan faktor eksternal”.

- 1) Faktor internal adalah faktor dari dalam siswa, yang meliputi :
 - (a) Faktor jasmaniah, yang meliputi : Faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - (b) Faktor psikologis, yang meliputi : Inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 - (c) Faktor kelelahan.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor dari luar siswa, yang meliputi :
 - (a) Faktor keluarga, yang meliputi : cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
 - (b) Faktor sekolah, yang meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- (c) Faktor masyarakat, yang meliputi : kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.¹⁵

3. Koloid

a. Pengertian Koloid

Koloid berasal dari bahasa Yunani; yaitu (cola = perekat). Koloid memiliki ukuran partikel yang amat kecil dan tidak dapat disaring dengan kertas saring biasa dan filter porselen tetapi dapat dengan filter ultra atau kolodium, karena pori-porinya lebih kecil.¹⁶ Sistem koloid adalah suatu campuran heterogen antara dua zat atau lebih dimana partikel-partikel zat yang berukuran koloid (fase terdispersi) tersebar merata dalam zat lain (medium pendispersi).

b. Penggolongan koloid

Berikut adalah tabel penggolongan koloid :¹⁷

Tabel II. 2 : Penggolongan Sistem Koloid

Zat terdispersi	Medium Pendispersi	Wujud koloid	Contoh
Gas	Cair	busa/buih	sabun, krim kocok
gas	padat	busa padat	batu apung, karet busa
cair	gas	aerosol cair	kabut, awan
cair	cair	emulsi	susu, saus, santan
cair	padat	emulsi padat	keju, mentega
padat	gas	aerosol	asap, debu
padat	cair	sol/ gel	cat, selai
padat	padat	sol padat	obat-obatan, kaca rubi

¹⁵ Slameto, *Op. Cit.*, hlm. 54-72

¹⁶ Syukri.S, *Kimia Dasar 2*, ITB, Bandung, 1999, hal. 453

¹⁷ Yayan Sunarya, 2012, *Kimia Dasar 2*, Yrama Widya, Bandung, hal. 44

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Jenis dan sifat koloid

1. Efek Tyndall

Efek tyndall adalah pantulan cahaya yang tidak teratur tersebar secara acak sehingga pantulan tersebut berhamburan ke segala arah.¹⁸

2. Gerak Brown

Gerak brown adalah gerakan acak partikel koloid dalam suatu medium pendispersi.

3. Adsorpsi

Adsorpsi adalah penempelan zat asing pada permukaan suatu partikel koloid.¹⁹

4. Koagulasi

Koagulasi adalah penggumpalan partikel koloid sehingga jatuh ke dasar bejana.²⁰

d. Pembuatan koloid

Suatu sistem koloid, dapat dibuat dengan dua macam cara, yaitu cara dispersi dan kondensasi.

1. Dispersi

Dispersi (penyebaran) adalah cara membuat koloid dengan memecah gumpalan, yakni dengan tiga cara : mekanik, yaitu menggerus (menggiling) partikel kasar sampai berukuran koloid, contohnya membuat koloid belerang dan urea, dan dengan cara

¹⁸ Syukri, Op. Cit.,hal.456

¹⁹ Yayan Sunarya, Op. Cit., hal 47

²⁰ Syukri, Op. Cit., hal. 458

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

elektronik. Serta cara peptisasi yaitu membuat koloid dengan menambahkan suatu cairan kepada partikel kasar sehingga pecah menjadi koloid.

2. Kondensasi

Kondensasi adalah kebalikan dari dispersi, yaitu penggabungan partikel kecil menjadi lebih besar sampai berukuran koloid.²¹

e. Koloid dalam Kehidupan Sehari-hari

1) Industri Kosmetik

Bahan kosmetik seperti pembersih wajah dan pelembap badan umumnya berbentuk koloid emulsi.

2) Industri Tekstil

Pewarna tekstil berbentuk koloid karena mempunyai daya serap yang tinggi, sehingga dapat melekat pada tekstil.

3) Industri Farmasi

Banyak obat-obat yang dikemas dalam bentuk koloid agar stabil dan tidak mudah rusak.

4) Industri Sabun dan Deterjen

Sabun dan deterjen merupakan emulgator untuk membentuk emulsi antara minyak dengan air, sehingga dapat digunakan untuk membersihkan kotoran lemak dan minyak.

5) Industri Makanan

²¹ Ibid, hal. 458.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Banyak makanan dikemas dalam bentuk koloid untuk kestabilan dalam jangka waktu yang cukup lama.²²

A. Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan terhadap penelitian ini adalah :

1. Oleh Ardhina Mukhtar (2014) dengan judul skripsi : Penerapan Metode *Accelerated Learning* Menggunakan Langkah M-A-S-T-E-R Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon I SMA 2 SIAK HULU Kabupaten Kampar. Pada penelitian ini terjadi peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Kelas Eksperimen adalah X₂ dan kelas control adalah X₄. Hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada penelitian ini adalah $(2,13 > 1,67)$.²³
2. Oleh Nailatul Mahmudah (2014) dengan judul skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Two Stay Two Stray* Dengan Menggunakan Metode Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kima Di MA Ummatan Wasathan Pesantren Teknologi Riau. Pada penelitian ini terjadi peningkatan persentase dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Kelas Eksperimen adalah XA dan kelas control adalah XAB. Hasil

²² Budi Utami, dkk, *Kimia Untuk SMA/MA Kelas XI Program Ilmu Alam*, Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta, 2009, h. 232.

²³ Ardhina Mukhtar, 2014, Penerapan Metode *Accelerated Learning* Menggunakan Langkah M-A-S-T-E-R Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di SMA 2 SIAK HULU Kabupaten Kampar

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

persentase peningkatan (K_p) pada penelitian ini adalah sebesar 12,6 %.²⁴

3. Oleh Ratna Dewi (2012) dengan judul skripsi : “Penerapan Metode *Accelerated Learning* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Laju Reaksi Di Kelas XI IPA SMA Negeri 10 Pekanbaru”. Kelas eksperimen adalah XI IPA 2 dan kelas kontrol adalah XI IPA 3. Hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada penelitian ini adalah $(4,57 > 1,67)$.²⁵

Perbedaan penelitian yang saya lakukan terdapat pada tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan hasil belajar, materi yang diajarkan, media yang digunakan dan lokasi penelitian.

B. Konsep Operasional

Konsep operasional pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang dilakukan terhadap 2 kelas. Kelas eksperimen dengan penerapan metode *Accelerated Learning* menggunakan media *Crossword Puzzle*, sedangkan pada kelas kontrol tanpa penerapan metode *Accelerated Learning* menggunakan media *Crossword Puzzle*. Sebelum dilakukan perlakuan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan *pre-tes*, dengan soal, jumlah dan waktu yang sama dengan rancangan penelitian seperti tabel dibawah ini.

²⁴ Nailatul Mahmudah, 2014, Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Two Stay Two Stray Dengan Menggunakan Metode Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia Di MA Ummatan Wasathan Pesantren Teknologi Riau

²⁵ Ratna Dewi, 2012, Penerapan Metode Accelerated Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Laju Reaksi Di Kelas XI IPA SMA Negeri 10 Pekanbaru

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel II. 3. Rancangan Penelitian Pretes-Postes²⁶

Kelompok	Pretes	Perlakuan	Postes
Eksperimen	T ₁	X ₁	T ₂
Kontrol	T ₂	-	T ₂

Keterangan :

T₁ = Tes sebelum diberikan pembelajaran pada pokok bahasan koloid

X = Perlakuan terhadap kelas eksperimen dengan menerapkan metode *Accelerated Learning* menggunakan media *Crossword Puzzle*.

T₂ = Tes setelah pembelajaran koloid

2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah :

- a. Tahap Persiapan
 - 1) Memilih pokok bahasan untuk pemberian penerapan metode *Accelerated Learning* menggunakan media *Crossword Puzzle*.
 - 2) Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa ; Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan *Crossword Puzzle*.
 - 3) Mempersiapkan instrumen pengumpulan data yaitu soal uji homogenitas soal *pre-tes* dan *post-tes*.
- b. Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan adalah:

²⁶ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta. Bumi Aksara.2009.hlm.185

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Melaksanakan uji homogenitas pada semua kelas XI IPA untuk menentukan dua kelas yang akan diambil sebagai sampel. Soal uji homogenitas yaitu pokok bahasan hasil kali kelarutan (Ksp).
 - 2) Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan tes uji homogenitas dengan menggunakan rumus uji-t.
 - 3) Melakukan uji coba soal-soal *pre-test/post-test* terhadap siswa lain yang tidak terlibat dalam proses metode *Accelerated Learning* menggunakan media *Crossword Puzzle* untuk mengetahui validitas, daya pembeda, tingkat kesukaran dan reliabilitas dari soal tersebut.
 - 4) Melaksanakan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - 5) Selanjutnya memberitahukan kepada seluruh siswa khususnya di kelas eksperimen mengenai proses pembelajaran yang dilakukan.
 - 6) Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan materi yang sama yaitu pokok bahasan koloid.
 - 7) Pada kelas eksperimen dengan metode *Accelerated Learning* menggunakan media *Crossword Puzzle*, sedangkan untuk kelas kontrol dilakukan dengan metode ceramah dan pemberian tugas.
- c. Tahap Akhir
2. Data akhir (selisih nilai *pre-test* dan *post-test*) yang diperoleh dari kedua kelas akan dianalisis dengan menggunakan rumus statistik.
 3. Pelaporan hasil penelitian

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dikemukakan. Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihil (H_0) sebagai berikut:

H_a : Ada pengaruh penerapan metode *accelerated learning* dengan menggunakan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA pada materi koloid.

H_0 : Tidak ada pengaruh penerapan metode *accelerated learning* dengan menggunakan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA pada materi koloid.