**MENINGKATKAN GAIRAH PESERTA DIDIK DALAM BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI PENGGUNAAN METODE ACCELERATED LEARNING**

**Oleh : Dani Setiawan, S.Pd., M.M.Pd**

1. **ABSTRAK**

**Dani Setiawan, S.Pd., M.M.Pd (2017). Meningkatkan Gairah Peserta Didik dalam Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Metode Accelerated Learning. Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas IX-I SMP Negeri 1 Ciwidey Tahun Pelajaran 2016-2017.**

Penelitian dilatarbelakangi oleh sulitnya menggunakan bahasa sesuai dengan fungsinya bagi peserta didik. Banyak aturan dan tata bahasa yang harus dipelajari dan juga materi yang harus disampaikan oleh guru mata pelajaran. Oleh karena itu, untuk mempermudah proses pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dan pemahaman siswa terhadap fungsi bahasa, maka guru mata pelajaran Bahasa Indonesia perlu menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif, salah satunya adalah metode Accelerated Learning. Accelerated Learning merupakan metode pembelajaran yang mana peserta didik dengan mudah mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tanpa ada kesan monoton, karena di dalam accelerated learning disajikan mengenai cara belajar menyenangkan dengan mengedepankan pemahaman peserta didik.

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan gairah belajar peserta didik dalam Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode accelerated learning. Dalam hal ini, metode accelerated learning melatih siswa untuk berinteraksi, berkreasi, sehingga siswa lebih tertarik dalam menerima materi pelajaran Bahasa Indonesia.

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu: Apakah penggunaan metode accelerated learning dapat meningkatkan gairah peserta didik kelas IX-I SMP Negeri 1 Ciwidey Kabupaten Bandung dalam belajar Bahasa Indonesia?

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas menggunakan metode Kurt Lewin dengan dua siklus penelitian.

Penelitian dengan menggunakan metode accelerated learning dikatakan berhasil dalam meningkatkan gairah belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya prosentase nilai peserta didik dan hasil perhitungan angket dalam setiap siklus. Pada siklus pertama pertemuan ke-1, prosentase nilai yang diperoleh peserta didik dalam materi Bahasa Indonesia dengan topik cerpen sebesar 75%, sedangkan dalam pertemuan ke-2 siklus I, prosentasenya sebesar 81%. Artinya, pada siklus I prosentase mengalami peningkatan sebesar 6%. Sementara itu, pada siklus II pertemuan ke-1, prosentase nilai yang diperoleh peserta didik sebesar 82%, dan pada pertemuan ke-2 siklus II sebesar 89%. Artinya pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 7%. Peningkatan nilai peserta didik dalam setiap siklus berkolerasi terhadap peningkatan gairah belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan pula dengan penilaian hasil angket, yang menunjukkan peningkatan dari siklus I dan siklus II. Pada siklus I pertemuan ke-1, hasil angket menunjukkan prosentase sebesar 71% dan pada pertemuan ke-2 sebesar 84%. Artinya pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 13%. Sedangkan pada siklus 2 pertemuan ke-1, hasil angket menunjukkan perolehan 86%, dan 91% pada pertemuan ke-2, yang artinya pada siklus 2 terjadi peningkatan sebesar 5%. Rekomendasi penelitian adalah sebagai berikut: (1) Bagi guru mata pelajaran yang lain hendaknya lebih banyak menggunakan model ilustratif bukan model definitif.

; (2) Bagi sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang diperlukan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran; (3) Bagi siswa diharapkan memiliki motivasi belajar yang lebih baik dengan penerapan metode pembelajaran yang tidak monoton; (4) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji metode pembelajaran yang lain disertai penerapan teknik yang lebih variatif.

1. **PENGANTAR**

Belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan interaksi untuk mengubah potensi menjadi pancaran dahsyat keunikan diri. Interaksi tejadi apabila terdapat hubungan antara sesuatu yang sudah dipahami dengan sesuatu yang baru agar peserta didik mampu berubah ke arah diri yang lain dan baru. Jika pembelajaran tidak mampu mengubah diri peserta didik ke arah yang lebih baik, maka pembelajaran itu dikatakan sia-sia, karena pada prinsipnya pendidikan tidak hanya membekali dan melatih peserta didik untuk bisa bekerja, tetapi membekali dan melatih peserta didik agar bisa hidup.

Pembelajaran bahasa pada hakikatnya merupakan pembelajaran menggunakan bahasa untuk komunikasi. Dalam pembelajaran bahasa, peserta didik dilatih dan dibelajarkan untuk menggunakan bahasa sebagai wahana untuk menyerap informasi, menganalisis, mengsintesis, mengevaluasi dan menyampaikannya sebagai informasi baru. Bahasa dalam hal ini difungsikan sebagai sarana untuk berfikir, bernalar, dan berkomunikasi, bukan sebagai materi yang harus dihafal.

Pada umumnya, pembelajaran bahasa sering terjebak pada pembelajaran konseptual tentang bahasa. Artinya, bahasa diajarkan sebagai konsep yang harus dihafal dan dimengerti oleh peserta didik sebagaimana bidang studi yang lain. Akibatnya, peserta didik lebih mahir menjelaskan istilah, tetapi tidak mampu menggunakan atau menerapkan istilah tersebut kedalam aktivitas berbahasa, misalnya membuat karya tulis.

Bahasa Indonesia merupakan Bahasa Nasional, yang mana standar isi kurikulum Bahasa Indonesia menekankan materi pembelajaran bahasa yang lebih bersifat fungsional. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan peserta didik mampu menggunakan bahasa sesuai dengan fungsinya.

Menjadikan peserta didik mampu menggunakan bahasa sesuai dengan fungsinya, tentunya bukan hal mudah. Banyak aturan dan tata bahasa yang harus dipelajari dan juga materi yang harus disampaikan oleh guru mata pelajaran. Oleh karena itu, untuk mempermudah proses pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dan pemahaman siswa terhadap fungsi bahasa, maka guru mata pelajaran Bahasa Indonesia perlu menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif, salah satunya adalah metode Accelerated Learning.

Accelerated Learning merupakan metode pembelajaran yang mana peserta didik dengan mudah mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tanpa ada kesan monoton, karena di dalam accelerated learning disajikan mengenai cara belajar menyenangkan dengan mengedepankan pemahaman peserta didik. Sehingga apabila peserta didik menyenangi cara belajarnya, mereka akan lebih mudah memahami materi pelajarannya dan lebih bergairah dalam belajarnya.

1. **KOMPETENSI**

Materi ini dirancang untuk meningkatkan gairah belajar peserta didik dalam Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode accelerated learning. Dalam hal ini, metode accelerated learning melatih siswa untuk berinteraksi, berkreasi, sehingga siswa lebih tertarik dalam menerima materi pelajaran Bahasa Indonesia.

1. **INDIKATOR**

Indikator pencapaian kompetensi di atas adalah peserta didik memiliki keinginan atau motivasi yang muncul dari dalam dirinya agar tertarik dan bersemangat dalam belajar Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan metode pembelajaran *accelerated learning.* Dalam hal ini pokok bahasan materi Bahasa Indonesia yang akan disajikan dengan menggunakan metode *accelerated learning* adalah pokok bahasan tentang cerpen, dengan alasan cerpen mewakili keempat unsur Bahasa Indonesia, yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara.

1. **STRATEGI**

Strategi utama untuk mengembangkan kompetensi dan keterampilan peserta didik dalam penelitian ini adalah pemberian tindakan dalam 2 (dua siklus). Setiap tindakan memiliki beberapa tahapan, antara lain:

1. Tahap Persiapan, yaitu guru menyampaikan tujuan dan manfaat kegiatan dalam setiap pertemuan, dan menyiapkan sarana kegiatan belajar.
2. Tahap Penyampaian, yaitu guru menyampaikan setiap tahapan dalam membuat cerpen, kemudian untuk memudahkan peserta didik diminta membuat peta konsepnya.
3. Tahap Pelatihan, yaitu peserta didik dilatih untuk membuat cerpen dengan tema bebas.
4. Tahap Penampilan, yaitu beberapa cerpen hasil karya peserta didik dipilih, kemudian peserta didik diminta untuk membacakannya di depan kelas, selanjutnya seluruh peserta didik ditugaskan membuat kelompok untuk melakukan role playing (bermain peran) menggunakan skenario yang sesuai dengan yang terdapat dalam beberapa cerpen terpilih.
5. Tahap Penilaian, yaitu dilakukan oleh guru mata pelajaran, yang selanjutnya nilai dijadikan dasar untuk melihat tingkat keberhasilan penggunaan metode pembelajaran accelerated learning.
6. **DESKRIPSI MATERI**
7. **Kajian Teori**
   * + 1. **Pengertian Gairah Belajar**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2019), yang dimaksud dengan gairah adalah keinginan. Gairah tidak bisa dibangun sendiri melainkan harus didasarkan pada minat. Oleh karena itu, sebelum membahas tentang gairah belajar, terlebih dahulu akan dipaparkan tentang minat.

Sebelum kita mengetahui minat belajar, maka kita harus mengetahui pengertian minat dan belajar. Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa inggris *“interest”* yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukan perhatian aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung. Menurut Ahmadi (2009:148) “Minat adalah sikap jiwa orang seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat”. Menurut Slameto (2003:180), “minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”. Sedangkan menurut Djaali (2008:121) “minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Sedangkan menurut Crow&crow (dalam Djaali, 2008:121) mengatakan bahwa “minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri”. Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian minat adalah rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan.

Sementara itu, adapun pengertian belajar menurut beberapa ahli, antara lain. Menurut Whittaker, (dalam Djamarah, 2011:12) merumuskan bahwa “belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”. Demikian pula menurut Djamarah (2011: 13) belajar adalah “serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor”. Demikian pula menurut Khodijah (2014;50) belajar adalah sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi, ketrampilan, dan sikap yang baru melibatkan proses-proses mental internal yang mengakibatkan perubahan perilaku dan sifatnya relatif permanen.

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian gairah belajar adalah keinginan seseorang (peserta didik) untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang didasarkan pada ketertarikan, keingintahuan, dan perhatian.

Gairah belajar peserta didik dapat dibangun melalui tugas-tugas belajar yang bermakna dalam kehidupan peserta didik. Tugas-tugas tersebut merupakan tugas yang melatih keterampilan berfikir dan keterampilan sosial mereka.

* + - 1. **Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Di dalam kedudukannya sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi yakni sebagai lambang kebanggaan kebangsaan, lambang identitas nasional, alat pemersatu, serta alat komunikasi antardaerah dan antarkebudayaan.

Berikut ini merupakan fungsi pembelajaran Bahasa Indonesia, antara lain:

* + - * 1. Meningkatkan produktivitas pendidikan, dengan jalan mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik, dan mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah belajar siswa.
        2. Memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual, dengan jalan mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
        3. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pengajaran, dengan jalan perencanaan program pendidikan yang lebih sistematis, serta pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian perilaku.
        4. Lebih memantapkan pengajaran, dengan jalan menongkatkan kemampuan manusia dengan berbagai media komunikasi, serta penyajian informasi dan data secara lebih konkrit.
        5. Memungkinkan belajar secara seketika, karena dapat mengurangi jurang pemisah antara pelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya konkrit, serta memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
        6. Memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas, terutama dengan alat media massa.

Disamping memiliki fungsi, pembelajaran Bahasa Indonesia pun memiliki tujuan, antara lain:

Berkomunikasi secara efektif dan efesien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.

Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.

Memahami bahasa indonesia serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.

Menggunakan bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.

Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, meningkatkan pengetahuan maupun kemampuan berbahasa serta bersastra sebagai khasanah budaya dan juga intelektual manusia Indonesia.

* + - 1. **Metode Accelerated Learning**

Menurut Rose dan Nicholl (Nuralif, 2012) *Accelerated Learning* adalah kemampuan menyerap dan memahami konsep baru dengan cepat dan menguasai informasi tersebut. Strategi cara belajar cepat dalam *Accelerated Learning* merupakan paduan dari metode-metode yang dibagi menjadi enam langkah dasar yang dapat diingat dengan mudah dengan menggunakan singkatan M-A-S-T-E-R. Kata ini diciptakan oleh pelatih terkemuka Cara Belajar Cepat (CBC) Jayne Nicholl. Adapun pengertian dari M-A-S-T-E-R menurut Colin Rose dan Malcom J. Nicholl adalah sebagai berikut:

* + - * 1. *Motivating Your Mind* (Memotivasi Pikiran)

Dalam memotivasi pikiran maka seseorang harus berada dalam keadaan pikiran yang “kaya akal”. Itu berarti harus dalam keadaan rileks, percaya diri dan termotivasi. Jika mengalami stress atau kurang percaya diri atau tidak dapat melihat manfaat dari sesuatu yang dipelajari, maka ia tidak akan bisa belajar dengan baik. Memiliki sikap yang benar terhadap belajar tentang sesuatu adalah prasyarat mutlak. Seseorang harus mempunyai keinginan untuk memperoleh keterampilan atau pengetahuan baru, harus percaya bahwa dirinya betul-betul mampu belajar, dan bahwa informasi yang didapatkan akan mempunyai dampak yang bermakna bagi kehidupannya. Jika belajar hanya dianggap sebagai tugas belaka, maka besar kemungkinannya akan mengalami kegagalan. Maka dari itu, sebagai langkah penting pertama untuk memulai proses belajar, harus dapat menemukan AMBAK (Apa Manfaatnya Bagiku). Menanyai diri sendiri, memperdebatkan informasi yang ada, menanyai diri sendiri dengan pertanyan seperti: “Apakah ini benar? Apakah ini dapat dimengerti?” adalah bagian-bagian yang esensial dari proses belajar, karena pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat menjaga fokus perhatian.

* 1. *Aquiring the Information* (Memperoleh Informasi)

Dalam belajar seseorang perlu mengambil, memperoleh dan menyerap fakta-fakta dasar subyek pelajaran yang dipelajari melalui cara yang paling sesuai dengan pembelajaran inderawi yang disukai, walaupun ada sejumlah strategi belajar yang harus diimplementasikan oleh setiap orang. Tetapi juga ada perbedaan pokok sejauh mana seseorang perlu melihat, mendengar, atau melibatkan diri secara fisik dalam proses belajar. Dengan mengidentifikasi kekuatan visual, auditori dan kinestetik, maka seseorang akan dapat memainkan berbagai strategi yang menjadikan pemerolehan informasi lebih mudah daripada sebelumnya. Ada beberapa strategi yang ditawarkan Colin dan Malcom dalam memperoleh informasi agar lebih mudah, antara lain:

1. Dapatkan gambaran yang lebih menyeluruh tentang suatu obyek yang dimaksudkan.
2. Kembangkan gagasan inti setiap subyek pasti memiliki gagasan inti atau gagasan pokok.
3. Membuat sketsa dari apa yang telah diketahui.
4. Membagi materi menjadi bagian-bagian kecil.
5. Bertanya.
6. Mengenali gaya belajar sendiri.

Jika seseorang akrab dengan gaya belajarnya sendiri, maka dapat mengambil langkah-langkah penting untuk membantu agar belajar lebih cepat dan lebih mudah. Pada awal pengalaman belajar, salah satu diantara langkah-langkah pertama adalah mengenali modalitas seseorang sebagai modalitas visual, auditorial, atau kinestetik. Seperti yang telah diusulkan istilah-istilah ini, orang visual belajar dari apa yang mereka lihat, pelajar auditorial belajar melalui apa yang mereka dengar, dan pelajar kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan.

* 1. *Searching Out the Meaning* (Menyelidiki Makna)

Mengubah fakta ke dalam makna adalah unsur pokok dalam proses belajar. Menanamkan informasi pada memori mengharuskan seseorang untuk menyelidiki makna seutuhnya secara seksama dengan mengeksplorasi bahan subyek yang bersangkutan. Mengubah fakta menjadi makna adalah arena dimana kedelapan kecerdasan berperan aktif. Setiap jenis kecerdasan adalah sumber daya yang bisa diterapkan ketika mengeksplorasi dan menginterpretasi fakta-fakta dari materi pelajaran.

* 1. *Triggering the Memory* (Memicu Memori)

Rose dan Nicholl (2009: 179) dalam penelitiannya menunjukan bahwa 70% dari apa yang dipelajari hari ini dapat terlupakan dalam jangka waktu 24 jam apabila tidak melakukan upaya khusus untuk mengingatnya. Hal ini berarti pengulangan materi sangat perlu dilakukan untuk memicu memori siswa. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan dalam memicu memori memori siswa, yaitu:

1. Membuat rangkuman setelah selesai proses pembelajaran.
2. Penggunaan asosiasi, yaitu dengan menciptakan hubungan atau kaitan yang logis dan sistematis.
3. Mendongeng, yaitu menyajikan materi yang penting dalam bentuk cerita.
4. Akronim, yaitu membuat singkatan dari sebuah kata atau kalimat.
5. Peta konsep, suatu cara untuk menangkap butir-butir inti materi yang disajikan dengan menuliskan kata-kata kunci dengan disertai gambar-gambar dan symbol lainnya.
   1. *Exhibiting What You Know* (Mempresentasikan Apa Yang Anda Ketahui)

Para siswa perlu menilai dan mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari serta bagaimana strategi belajar mereka bekerja dengan baik. Memamerkan apa yang telah diketahui dalam bentuk *sharing* antarsiswa, antarkelompok dan antar yang tahu ke yang belum tahu. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan apa yang telah mereka ketahui dan kelompok lain memberi umpan balik seperti bertanya dan menanggapi.

* 1. *Reflecting How You’ve Learned* (Merefleksikan Bagaimana Anda Belajar)

Seseorang perlu merefleksikan pengalaman belajarnya, bukan hanya pada apa yang telah dipelajari, tetapi juga pada bagaimana mempelajarinya. Dalam langkah ini seseorang meneliti dan menguji cara belajarnya sendiri. Kemudian menyimpulkan teknik-teknik dan ide-ide yang terbaik untuk diri sendiri. Secara bertahap, seseorang akan dapat mengembangkan suatu pendekatan cara belajar yang paling sesuai dengan kemampuan dirinya. Langkah terakhir dalam

rencana belajar ini adalah berhenti kemudian merenungkan dan menanyakan pertanyaan ini pada diri sendiri: Bagaimana pembelajaran berlangsung? Bagaimana pembelajaran dapat berjalan lebih baik? Dan apa makna pentingnya bagi saya? Mengkaji dan merenungkan kembali pengalaman belajar dapat membantu mengubah karang penghalang yang keras menjadi batu pijakan untuk melompat kedepan.

Menurut Meier, ada empat tahap pembelajaran *Accelerated Learning*, yaitu:

1. Tahap Persiapan
2. Sugesti positif
3. Lingkungan fisik yang positif
4. Tujuan yang jelas dan bermakna
5. Manfaat bagi pembelajar
6. Sarana persiapan belajar sebelum pembelajaran dimulai
7. Lingkungan sosial yang positif
8. Keterlibatan penuh pembelajar
9. Tahap Penyampaian

Tahap penyampaian dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertemukan pembelajar dengan materi belajar yang mengawali proses belajar secara positif dan menarik, dan bukan hanya sesuatu yang dilakukan fasilitator, melainkan sesuatu yang secara aktif melibatkan pembelajar dalam menciptakan pengetahuan di setiap langkahnya.

1. Tahap Pelatihan

Tahapan pelatihan merupakan intisari dari *accelerated learning*. Tanpa tahap penting ini tidak ada pembelajaran menurut Dave Meier. Tahap ini dalam siklus pembelajaran berpengaruh terhadap 70% (atau lebih) pengalaman belajar secara keseluruhan. Dalam tahap inilah pembelajaran yang sebenarnya berlangsung.

1. Tahap Penampilan

Belajar adalah proses mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, pemahaman menjadi kearifan dan kearifan menjadi tindakan. Nilai setiap program belajar terungkap hanya dalam tahap ini ketika pembelajaran diterapkan pada pekerjaan. Tujuan dari teknik penampilan ini adalah memastikan bahwa pembelajaran tetap melekat dan berhasil diterapkan. Setelah mengalami tiga tahap sebelumnya dalam proses pembelajaran, kita perlu memastikan bahwa orang melaksanakan pengetahuan dan keterampilan baru mereka pada pekerjaan mereka dengan cara-cara yang dapat menciptakan nilai nyata bagi diri mereka sendiri, organisasi dan klien organisasi. Langkah-langkah lain pembelajaran *Accelerated Learning* menurut Collin Rose memiliki enam langkah yang disingkat dengan KUASAI.

K = Kuasai pikiran untuk sukses.

U = Uraikan faktanya.

A = Apa maknanya.

S = Sentakkan ingatan.

A = Ajukan yang diketahui.

I = Instrospeksi

1. **Temuan Hasil Penelitian yang Relevan**

Judul penelitian ini didasarkan pada pengembangan ide atas penelitian sebelumnya yang berjudul “*Mengembangkan Gairah Siswa dalam Belajar Bahasa Indonesia melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*”. Dalam hal ini, peneliti bermaksud mengujicobakan teknik yang berbeda dengan objek yang sama, yaitu gairah belajar siswa dalam Bahasa Indonesia dan juga lebih mendalami maksud dan cara meningkatkan gairah belajar peserta didik, bukan hanya membahas tentang teknik pembelajaran yang digunakan.

Penelitian sebelumnya lebih menekankan pada karakteristik materi ajar Bahasa Indonesia, antara lain masalah isi atau topik, masalah sistematika atau format, dan masalah tatanan bahasa dengan berbagai variasi kesantunannya. Adapun PBM (Pembelajaran Berbasis Masalah) dipandang sebagai salah satu strategi yang diharapkan dapat memberikan peluang besar bagi aktivitas kelas dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pembelajaran dengan strategi PBM, aktivitas pembelajaran akan menyadarkan siswa untuk bertanya pada dirinya sendiri tentang masalah atau topik apa yang akan diketahui, aktivitas apa yang perlu dilakukan untuk mengetahuinya, bagaimana usaha untuk mempelajarinya, dan bagaimana mengukur keberhasilan dan mendeskripsikan hasilnya. Jika kesadaran siswa dalam belajar telah sampai pada taraf tersebut, maka aktivitas kelas telah berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut hasil penelitian sebelumnya, PBM merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada kerangka kerja teoritik konstruktivisme. Dalam PBM fokus pembelajaran ada pada masalah yang dipilih, sehingga siswa tidak hanya mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah, tetapi juga penggunaan metode ilmiah untuk memecahkan masalah. Oleh sebab itu, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan keterampilan pemecahan masalah dan berfikir kritis.

Terdapat lima fase pelaksanaan PBM dalam pembelajaran, antara lain:

1. Mengorientasikan Siswa pada Masalah
2. Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar
3. Membantu Penyelidikan Mandiri dan Kelompok
4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya dan Memamerkannya
5. Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah

PBM dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa, karena PBM memiliki manfaat besar dalam melatih kreativitas, daya pikir, dan kemandirian siswa. PBM dapat digunakan siswa untuk memecahkan masalah, dan selama fase merancang kegiatan berbasis masalah, siswa mengidentifikasi berbagai persoalan dan menyusun suatu daftar dalam setiap tahap kegiatan yang akan dilakukan.

Berdasarkan pemaparan materi dari hasil penelitian sebelumnya, tidak ditemukan tingkat keberhasilan penggunaan metode PBM dalam mengembangkan gairah belajar siswa. Penelitian lebih berfokus pada metode secara teoritis, bukan pada keberhasilan penggunaan metode yang mampu atau tidaknya dalam mengembangkan gairah belajar siswa dalam Bahasa Indonesia.

1. **Kerangka Pikir**

Gairah belajar dapat diartikan sebagai keinginan peserta didik untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang didasarkan pada ketertarikan, keingintahuan, dan perhatian.

Keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik dalam menguasai mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penguasaan mata pelajaran Bahasa Indonesia ini meliputi kemampuan dalam membaca, menulis, berbicara, dan menyimak.

Untuk meningkatkan kemampuan, maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang mendorong peserta didik sehingga memiliki gairah belajar yang tinggi. Adapun metode pembelajaran yang dimaksud adalah metode pembelajaran *accelerated learning*, yang mana metode ini memiliki beberapa kelebihan, diantaranya menciptakan imajinasi kreatif peserta didik, membuat peserta didik terlibat total dalam pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang sehat, meningkatkan daya ingat dan performa belajar, mempercepat proses rancangan belajar, membangun masyarakat belajar yang aktif, meningkatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Metode *accelerated learning* dapat meningkatkan keaktifan, kreatifitas, semangat, dan motivasi siswa dalam belajar, serta membantu mencapai tujuan secara maksimal, sehingga diharapkan dapat berpengaruh positif dan meningkatkan gairah belajar peserta didik dalam belajar Bahasa Indonesia.

Adapun pokok bahasan materi Bahasa Indonesia yang akan disajikan dengan menggunakan metode *accelerated learning* adalah pokok bahasan tentang cerpen, dengan alasan cerpen mewakili keempat unsur Bahasa Indonesia, yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Penerapan metode *accelerated learning* dalam penelitian ini, yaitu dengan menggunakan setiap tahapan, yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan, yaitu guru menyampaikan tujuan dan manfaat kegiatan dalam setiap pertemuan, dan menyiapkan sarana kegiatan belajar.
2. Tahap Penyampaian, yaitu guru menyampaikan setiap tahapan dalam membuat cerpen, kemudian untuk memudahkan peserta didik diminta membuat peta konsepnya.
3. Tahap Pelatihan, yaitu peserta didik dilatih untuk membuat cerpen dengan tema bebas.
4. Tahap Penampilan, yaitu beberapa cerpen hasil karya peserta didik dipilih, kemudian peserta didik diminta untuk membacakannya di depan kelas, selanjutnya seluruh peserta didik ditugaskan membuat kelompok untuk melakukan *role playing* (bermain peran) menggunakan skenario yang sesuai dengan yang terdapat dalam beberapa cerpen terpilih.
5. Tahap Penilaian, yaitu dilakukan oleh guru mata pelajaran, yang selanjutnya nilai dijadikan dasar untuk melihat tingkat keberhasilan penggunaan metode pembelajaran *accelerated learning*.
6. **HASIL PENELITIAN**
7. **Hasil Penelitian**
   * + 1. **Kegiatan Pendahuluan**

Kegiatan pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti adalah menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran dan mengambil salah satu pokok bahasan dari mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengukur tingkat gairah belajar peserta didik melalui salah satu topik tersebut. Adapun topik yang dibahas adalah cerpen.

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan pengumpulan data peserta didik melalui hasil penilaian tugas peserta didik berupa pembuatan cerpen. Hasil penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kurang berminat dalam menerima materi tentang cerpen, dengan alasan perlu waktu lama dalam menyusunnya dan membacanya. Hal ini dibuktikan dengan lamanya waktu yang dibutuhkan siswa dalam mengerjakan tugas membuat cerpen dan juga nilai siswa yang kurang atau dibawah rata-rata.

Tes awal dilakukan pada hari Senin tanggal 03 Oktober 2016 berupa pengumpulan data siswa dari hasil penilaian tugas Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan cerpen. Hasil pengumpulan data berupa nilai tugas tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Data Nilai Tugas Membuat Cerpen Bahasa Indonesia Kelas IX-I

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO | NAMA SISWA | NILAI |
| 1 | Adhimas Bagaskara | 76 |
| 2 | Agrian Gustama | 78 |
| 3 | Agustian | 64 |
| 4 | Chaerul Salman Al-Farizi | 78 |
| 5 | Deasy Nuraeni | 76 |
| 6 | Delia Khairunnisa | 78 |
| 7 | Derafly Rizky Wahyudi | 74 |
| 8 | Dimitri Meisal R | 64 |
| 9 | Elsa Nurdiyanti | 74 |
| 10 | Haliza Fitri Rizkia | 76 |
| 11 | Hildan Maulana | 70 |
| 12 | Idfi Ahmad Mubarok | 72 |
| 13 | Imel Rahmalia Melati | 76 |
| 14 | Irma Handayani | 72 |
| 15 | Jihan Naisiha | 78 |
| 16 | Kiran Juni Yunita Aisyah | 78 |
| 17 | Lasro Makriano Simamora | 78 |
| 18 | M Haidar Tuhamad | 57 |
| 19 | M. Alif Fajar Akbar | 70 |
| 20 | Mita Tiara Dewi | 80 |
| 21 | Mochammed Riefqy | 68 |
| 22 | Muhamad Alvin | 68 |
| 23 | Muhamad Ramdani | 72 |
| 24 | Najwa Abelya Syahda | 77 |
| 25 | Nazwa Anggita H. | 76 |
| 26 | Nesya Andinis | 70 |
| 27 | Prayoga Marasabda G | 70 |
| 28 | Revy Mamegia Sopian | 72 |
| 29 | Rivany Agnia | 74 |
| 30 | Salsabila Aulia Deswanti | 76 |
| 31 | San San Fitriani | 77 |
| 32 | Sani Sumyati | 78 |
| 33 | Sendi Riana | 60 |
| 34 | Syahril Maulid Rivdiana | 76 |
| 35 | Wulan Septriani | 78 |
| 36 | Yuda Permana Nugraha | 70 |
| **Nilai Rata-Rata** | | **73.08** |

Berdasarkan data dari tabel 4.1, maka rata-rata nilai peserta didik kelas IX-I dalam pokok bahasan tentang cerpen adalah 73,08 yang artinya nilai rata-rata peserta didik standar KKM (Kompetensi Kelulusan Minimal). Nilai rata-rata 73,08 diperoleh berdasarkan hasil perhitungan dari jumlah nilai peserta didik dibagi dengan banyaknya peserta didik, yang dijabarkan dengan rumus sebagai berikut:

*Nilai Rata-Rata = Jumlah Nilai = 2631 = 73,08*

*Jumlah PD 36*

Perolehan nilai standar KKM diakibatkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya minat peserta didik terhadap pokok bahasan, sehingga berpengaruh terhadap gairah belajarnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia mengharapkan agar penerapan metode *accelerated learning* dapat meningkatkan perolehan nilai siswa hingga ada penambahan skor antara 5 sampai dengan 10 di atas KKM.

* + - 1. **Tindakan Siklus I**
         1. Perencanaan Tindakan

Sebelum melakukan penelitian tindakan, terlebih dahulu peneliti menyusun beberapa rencana dengan melakukan hal-hal sebagai berikut:

1). Mengumpulkan nilai tugas peserta didik dalam membuat cerpen

2). Menyusun teknik pembelajaran untuk meningkatkan gairah belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia

3). Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kegiatan siklus I

5). Membuat lembar observasi terhadap guru dan peserta didik selama pelaksanaan tindakan

6). Membuat alat evaluasi berupa angket untuk menilai efektivitas metode *accelerated learning*

b. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu tanggal 17 Oktober 2016, kegiatan yang dilakukan peneliti antara lain sebagai berikut.

Kegiatan diawali dengan tahapan perencanaan, yaitu peneliti memberikan penjelasan tentang tujuan dan manfaat dilaksanakannya kegiatan oleh peneliti terhadap peserta didik. Selanjutnya, beralih pada tahapan penyampaian, dimana peneliti menyampaikan pokok bahasan tentang cerpen, kemudian peneliti meminta peserta didik membuat peta konsepselama kurang lebih 20 menit*.* Setelah peserta didik selesai membuat peta konsep, mereka diminta untuk membuat sebuah cerpen dengan tema bebas. Tahap ini merupakan tahap pelatihan pada *accelerated learning*.

Sehubungan dengan banyaknya waktu yang diperlukan untuk membuat cerpen, sementara jam pelajaran sudah mulai berakhir, maka pembuatan cerpen dilanjutkan dirumah atau dijadikan tugas, sehingga untuk pertemuan berikutnya tugas peserta didik adalah membaca cerpennya masing-masing.

Selanjutnya pada tanggal 18 Oktober 2016 dilaksanakan tahap penampilan, yaitu beberapa cerpen hasil karya peserta didik dipilih (kurang lebih 4 cerpen), kemudian peserta didik yang terpilih diminta membacakan cerpennya masing-masing. Kemudian peserta didik ditugaskan untuk membuat kelompok, yang terdiri dari empat kelompok, masing-masing mengubah cerpen yang telah dibacakan menjadi sebuah skenario untuk para kelompok bermain peran (*role playing*).

Setelah peserta didik melakukan *role playing*, maka penerapan metode *accelerated learning* memasuki tahapan terakhir, yaitu tahap penilaian yang dijadikan dasar untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan metode. Berikut ini merupakan format penilaian cerpen yang diisi oleh penulis untuk mengetahui tingkat kemajuan peserta didik dalam membuat cerpen, yang mana hal ini merupakan indikator dari tinggi rendahnya gairah belajar siswa.

Tabel 4.2 Format Penilaian Cerpen

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Siswa | Unsur Cerpen | | | | |
| Tema | Alur | Sudut Pandang | Gaya Bahasa | Amanat |
|  |  |  |  |  |  |  |

Skor maksimal untuk masing-masing unsur cerpen adalah 20, dan skor minimal adalah 0. Setiap skor dari masing-masing unsur cerpen diakumulasi menjadi sebuah nilai puisi. Adapun hasil nilai yang diperoleh peserta didik dalam membuat cerpen, yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.3 Data Nilai Cerpen Peserta Didik Kelas IX-I

Siklus 1 Pertemuan ke-1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO | NAMA SISWA | NILAI |
| 1 | Adhimas Bagaskara | 78 |
| 2 | Agrian Gustama | 80 |
| 3 | Agustian | 66 |
| 4 | Chaerul Salman Al-Farizi | 80 |
| 5 | Deasy Nuraeni | 78 |
| 6 | Delia Khairunnisa | 80 |
| 7 | Derafly Rizky Wahyudi | 76 |
| 8 | Dimitri Meisal R | 66 |
| 9 | Elsa Nurdiyanti | 76 |
| 10 | Haliza Fitri Rizkia | 78 |
| 11 | Hildan Maulana | 72 |
| 12 | Idfi Ahmad Mubarok | 74 |
| 13 | Imel Rahmalia Melati | 78 |
| 14 | Irma Handayani | 74 |
| 15 | Jihan Naisiha | 80 |
| 16 | Kiran Juni Yunita Aisyah | 80 |
| 17 | Lasro Makriano Simamora | 80 |
| 18 | M Haidar Tuhamad | 59 |
| 19 | M. Alif Fajar Akbar | 72 |
| 20 | Mita Tiara Dewi | 82 |
| 21 | Mochammed Riefqy | 70 |
| 22 | Muhamad Alvin | 70 |
| 23 | Muhamad Ramdani | 74 |
| 24 | Najwa Abelya Syahda | 79 |
| 25 | Nazwa Anggita H. | 78 |
| 26 | Nesya Andinis | 72 |
| 27 | Prayoga Marasabda G | 72 |
| 28 | Revy Mamegia Sopian | 74 |
| 29 | Rivany Agnia | 76 |
| 30 | Salsabila Aulia Deswanti | 78 |
| 31 | San San Fitriani | 79 |
| 32 | Sani Sumyati | 80 |
| 33 | Sendi Riana | 62 |
| 34 | Syahril Maulid Rivdiana | 78 |
| 35 | Wulan Septriani | 80 |
| 36 | Yuda Permana Nugraha | 72 |
| **Nilai Rata-Rata** | | **75,08** |

Berdasarkan hasil penilaian terhadap karya siswa, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 75,08, apabila diprosentasekan adalah 75%. Artinya terjadi peningkatan sebesar 2% dari hasil perhitungan nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus 1 pertemuan 1.

Setiap selesai melaksanakan tahap penilaian, peneliti membimbing peserta didik untuk melakukan refleksi dan evaluasi melalui beberapa pernyataan dalam angket yang harus dijawab oleh peserta didik. Angket ini berisi 15 butir pernyataan, dan peserta didik hanya memilih jawaban ”ya” atau ”tidak ” pada angket. Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui peningkatan gairah belajar peserta didik secara faktual selain dilihat dari dari perolehan nilai membuat cerpen. Adapun pernyataan refleksi dan evaluasi, yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.4 Angket Refleksi dan Evaluasi Peserta Didik

Siklus 1 Pertemuan ke-1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Pertanyaan** | **Ya** | **Tidak** |
| 1 | Saya sangat menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia |  |  |
| 2 | Mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat mudah karena tidak menyajikan hitungan matematis dalam materinya |  |  |
| 3 | Saya lebih mudah memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia apabila penjelasannya disertai dengan gambar visual |  |  |
| 4 | Saya lebih mudah memahami materi hanya dengan mendengar penjelasan dari guru mata pelajaran |  |  |
| 5 | Saya lebih mudah memahami materi jika diikuti dengan praktek |  |  |
| 6 | Saya yakin bahwa teknik *role playing* atau bermain peran dapat memudahkan saya dalam menguasai materi Bahasa Indonesia |  |  |
| 7 | Saya memahami kaitan antara membuat cerpen dengan penerapan teknik bermain peran (*role playing*) |  |  |
| 8 | Saya merasakan metode *accelerated learning* yang diterapkan guru Bahasa Indonesia dalam menyampaikan materi lebih mudah dimengerti |  |  |
| 9 | Saya tertarik menemukan cara lain agar lebih bersemangat dalam mempelajari Bahasa Indonesia |  |  |
| 10 | Saya ingin mencoba membuat *games* yang berkaitan dengan materi tentang cerpen |  |  |
| 11 | Saya terampil dalam membuat peta konsep |  |  |
| 12 | Saya mampu mengubah cerpen menjadi sebuah dongeng yang unik |  |  |
| 13 | Saya merasa senang apabila hasil karya saya selalu ditampilkan di depan kelas |  |  |
| 14 | Saya sangat suka apabila pembelajaran melibatkan seluruh siswa di kelas dan guru bukan hanya menerangkan dan memberi tugas |  |  |
| 15 | Materi pelajaran yang disampaikan dengan menarik, disertai *games* dan bermain peran, membuat saya lebih bersemangat dalam menghadapi pembelajaran |  |  |

Pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 16 November 2016, diawali dengan penyampaian kegiatan yang akan dilaksanakan, berikut tujuannya. Pada pertemuan ini, peserta didik diminta membuat cerpen. Kemudian cerpen hasil karya peserta didik dipilih sebanyak 4 buah, dan peserta didik diminta membuat 4 kelompok, selanjutnya setiap kelompok melakukan aktivitas *role playing.* Adapun penilaian cerpen didasarkan pada unsur yang sama seperti pada pertemuan ke-1. Berikut hasil penilaiannya:

Tabel 4.5 Data Nilai Cerpen Siswa Kelas IX-I

Siklus 1 Pertemuan 2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO | NAMA SISWA | NILAI |
| 1 | Adhimas Bagaskara | 84 |
| 2 | Agrian Gustama | 86 |
| 3 | Agustian | 72 |
| 4 | Chaerul Salman Al-Farizi | 86 |
| 5 | Deasy Nuraeni | 84 |
| 6 | Delia Khairunnisa | 86 |
| 7 | Derafly Rizky Wahyudi | 82 |
| 8 | Dimitri Meisal R | 72 |
| 9 | Elsa Nurdiyanti | 82 |
| 10 | Haliza Fitri Rizkia | 84 |
| 11 | Hildan Maulana | 78 |
| 12 | Idfi Ahmad Mubarok | 80 |
| 13 | Imel Rahmalia Melati | 84 |
| 14 | Irma Handayani | 80 |
| 15 | Jihan Naisiha | 86 |
| 16 | Kiran Juni Yunita Aisyah | 86 |
| 17 | Lasro Makriano Simamora | 86 |
| 18 | M Haidar Tuhamad | 65 |
| 19 | M. Alif Fajar Akbar | 78 |
| 20 | Mita Tiara Dewi | 88 |
| 21 | Mochammed Riefqy | 76 |
| 22 | Muhamad Alvin | 76 |
| 23 | Muhamad Ramdani | 80 |
| 24 | Najwa Abelya Syahda | 85 |
| 25 | Nazwa Anggita H. | 84 |
| 26 | Nesya Andinis | 78 |
| 27 | Prayoga Marasabda G | 78 |
| 28 | Revy Mamegia Sopian | 80 |
| 29 | Rivany Agnia | 82 |
| 30 | Salsabila Aulia Deswanti | 84 |
| 31 | San San Fitriani | 85 |
| 32 | Sani Sumyati | 86 |
| 33 | Sendi Riana | 68 |
| 34 | Syahril Maulid Rivdiana | 84 |
| 35 | Wulan Septriani | 86 |
| 36 | Yuda Permana Nugraha | 78 |
| **Nilai Rata-Rata** | | **81,08** |

Mengacu pada hasil perhitungan nilai rata-rata di atas, apabila rata-rata nilai siswa diprosentasekan adalah sebesar 81 %, dengan rumusan sebagai berikut.

*Prosentase = Nilai Rata-Rata Perolehan Siswa x 100%*

*Nilai Rata-Rata Maksimal*

Prosentase = 81,08*x 100%* **= 81%**

100

Seperti pada siklus 1 pertemuan 1, setiap selesai membuat cerpen dan menampilkan *role playing*, peneliti membimbing peserta didik untuk melakukan refleksi dan evaluasi dengan mengisi angket, dengan tujuan untuk melihat peningkatan gairah belajar peserta didik setelah pemberian tindakan. Adapun angket yang harus diisi peserta didik berisi pernyataan sebagai berikut.

Tabel 4.6 Angket Refleksi dan Evaluasi Peserta Didik

Siklus 1 Pertemuan ke-2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Pertanyaan** | **Ya** | **Tidak** |
| 1 | Saya sangat menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia |  |  |
| 2 | Mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat mudah karena tidak menyajikan hitungan matematis dalam materinya |  |  |
| 3 | Saya lebih mudah memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia apabila penjelasannya disertai dengan gambar visual |  |  |
| 4 | Saya lebih mudah memahami materi hanya dengan mendengar penjelasan dari guru mata pelajaran |  |  |
| 5 | Saya lebih mudah memahami materi jika diikuti dengan praktek |  |  |
| 6 | Saya yakin bahwa teknik *role playing* atau bermain peran dapat memudahkan saya dalam menguasai materi Bahasa Indonesia |  |  |
| 7 | Saya memahami kaitan antara membuat cerpen dengan penerapan teknik bermain peran (*role playing*) |  |  |
| 8 | Saya merasakan metode *accelerated learning* yang diterapkan guru Bahasa Indonesia dalam menyampaikan materi lebih mudah dimengerti |  |  |
| 9 | Saya tertarik menemukan cara lain agar lebih bersemangat dalam mempelajari Bahasa Indonesia |  |  |
| 10 | Saya ingin mencoba membuat *games* yang berkaitan dengan materi tentang cerpen |  |  |
| 11 | Saya terampil dalam membuat peta konsep |  |  |
| 12 | Saya mampu mengubah cerpen menjadi sebuah dongeng yang unik |  |  |
| 13 | Saya merasa senang apabila hasil karya saya selalu ditampilkan di depan kelas |  |  |
| 14 | Saya sangat suka apabila pembelajaran melibatkan seluruh siswa di kelas dan guru bukan hanya menerangkan dan memberi tugas |  |  |
| 15 | Materi pelajaran yang disampaikan dengan menarik, disertai *games* dan bermain peran, membuat saya lebih bersemangat dalam menghadapi pembelajaran |  |  |

Berdasarkan data hasil penilaian karya peserta didik setelah dilakukan penyebaran angket dan tindakan melalui metode *accelerated learning*, ternyata nilai peserta didik mengalami peningkatan, hal ini memiliki arti bahwa pemberian tindakan melalui metode *accelerated learning* dengan memanfaatkan teknik peta konsep dan *role playing* berdampak baik terhadap kemajuan belajar peserta didik, dan kemajuan belajar berbanding lurus dengan gairah belajar. Artinya apabila kemajuan belajar peserta didik mengalami peningkatan, gairah belajarnya pun meningkat. Selain dampak baik, ada pula kendala yang harus dihadapi baik oleh guru maupun peserta didik dalam menerapkan metode *accelerated learning* ini. Adapun yang menjadi kendala menerapkan metode *accelerated learning* antara lain kesulitan guru (penulis) dalam mengatur waktu tatap muka yang sedikit dengan tahapan aktivitas yang padat; peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membuat peta konsep dan menentukan judul cerpen, disebabkan peserta didik masih belum paham dan belum terampil.

Berdasarkan hasil karya siswa dari siklus 1 pertemuan 1 dan 2, maka terjadi peningkatan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Data Peningkatan Gairah Belajar Peserta Didik

Siklus I

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NO | NAMA SISWA | NILAI PERTEMUAN 1 | NILAI PERTEMUAN 2 |
| 1 | Adhimas Bagaskara | 78 | 84 |
| 2 | Agrian Gustama | 80 | 86 |
| 3 | Agustian | 66 | 72 |
| 4 | Chaerul Salman Al-Farizi | 80 | 86 |
| 5 | Deasy Nuraeni | 78 | 84 |
| 6 | Delia Khairunnisa | 80 | 86 |
| 7 | Derafly Rizky Wahyudi | 76 | 82 |
| 8 | Dimitri Meisal R | 66 | 72 |
| 9 | Elsa Nurdiyanti | 76 | 82 |
| 10 | Haliza Fitri Rizkia | 78 | 84 |
| 11 | Hildan Maulana | 72 | 78 |
| 12 | Idfi Ahmad Mubarok | 74 | 80 |
| 13 | Imel Rahmalia Melati | 78 | 84 |
| 14 | Irma Handayani | 74 | 80 |
| 15 | Jihan Naisiha | 80 | 86 |
| 16 | Kiran Juni Yunita Aisyah | 80 | 86 |
| 17 | Lasro Makriano Simamora | 80 | 86 |
| 18 | M Haidar Tuhamad | 59 | 65 |
| 19 | M. Alif Fajar Akbar | 72 | 78 |
| 20 | Mita Tiara Dewi | 82 | 88 |
| 21 | Mochammed Riefqy | 70 | 76 |
| 22 | Muhamad Alvin | 70 | 76 |
| 23 | Muhamad Ramdani | 74 | 80 |
| 24 | Najwa Abelya Syahda | 79 | 85 |
| 25 | Nazwa Anggita H. | 78 | 84 |
| 26 | Nesya Andinis | 72 | 78 |
| 27 | Prayoga Marasabda G | 72 | 78 |
| 28 | Revy Mamegia Sopian | 74 | 80 |
| 29 | Rivany Agnia | 76 | 82 |
| 30 | Salsabila Aulia Deswanti | 78 | 84 |
| 31 | San San Fitriani | 79 | 85 |
| 32 | Sani Sumyati | 80 | 86 |
| 33 | Sendi Riana | 62 | 68 |
| 34 | Syahril Maulid Rivdiana | 78 | 84 |
| 35 | Wulan Septriani | 80 | 86 |
| 36 | Yuda Permana Nugraha | 72 | 78 |
| **Prosentase Nilai** | | **75%** | **81%** |
| **Prosentase Peningkatan** | | **6%** | |

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa gairah belajar peserta didik dalam belajar Bahasa Indonesia dengan materi tentang cerpen mengalami peningkatan sebesar 6%. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai karya dan nilai praktik (*role playing*) peserta didik. Dimana peningkatan nilai berbanding lurus dengan gairah belajar peserta didik yang berdampak pada kemajuan belajar peserta didik.

1. Observasi

Selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, pengamat atau observer mengamati jalannya kegiatan dengan menggunakan lembar observasi untuk guru dan siswa. Adapun yang diobservasi pada pelaksanaan tindakan siklus I adalah cara guru melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *accelerated learning* dengan penggunaan peta konsep dan *role playing,* mengapersepsi, mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, menyiapkan alat dan bahan pembelajaran, alur kegiatan yang akan dilakukan siswa, serta melakukan refleksi.

Data hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan ke - 1 siklus I tampak pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Data Hasil Pengamatan Proses Belajar Mengajar

pada Pertemuan ke – 1 dalam Siklus I

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang diamati** | **Ya** | **Tidak** | **Keterangan** |
| 1. | A. Pendahuluan          Apakah guru mengabsen, memotivasi/membangkitkan minat peserta didik belajar?          Adakah apersepsi?          Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran          Menyiapkan alat bahan/media pembelajaran          Mengemukakan alur kegiatan yang akan dilakukan peserta didik | √  √  √  √  √ |  |  |
| 2. | B. Kegiatan Pokok          Apakah guru mengajak peserta didik untuk melakukan tahapan persiapan berupa menyiapkan sarana pembelajaran, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran?         Apakah peserta didik termotivasi untuk membuat cerpen dan membentuk kelompok untuk bermain peran?         Memotivasi peserta didik untuk membuat peta konsep         Berperan sebagai fasilitator         Mengaktifkan *role playing*         Memantau kesulitan/kemajuan belajar siswa | √  √  √  √  √  √  √ |  |  |
| 3. | C. Penutup          Apakah peserta didik melaksanakan setiap tahapan kegiatan pembelajaran?         Apakah guru memberikan tugas?         Apakah guru melakukan refleksi? | √  √ | √ |  |

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, ada beberapa hal yang akan dipaparkan, antara lain:

1). Guru cukup memberi motivasi. Hal ini tampak pada saat guru meminta peserta didik membuat cerpen dan membentuk kelompok untuk bermain peran, dengan tujuan agar pembelajaran tidak berlangsung satu arah, dalam arti peserta didik termotivasi untuk aktif dalam aktivitas pembelajaran.

2). Guru melaksanakan kegiatan inti dengan cukup baik, hal ini tampak pada kesesuaian media dengan materi dan guru selalu memantau kemajuan belajar peserta didik serta membuat peserta didik aktif mengikuti setiap tahapan metode *accelerated learning*.

3). Guru membimbing peserta didik dengan cukup baik, sehingga peserta didik mengalami peningkatan nilai dan semangat belajar, serta dapat melakukan refleksi dan evaluasi dengan cukup baik pula.

4). Guru dapat mengelola waktu dengan cukup baik.

Data aktivitas siswa pada pertemuan ke – 1 dalam siklus I tampak pada tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9 Data Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik

pada Pertemuan ke – 1 dalam Siklus I

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aktivitas Peserta Didik** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| **A** | **Umum** |  |  |  |  |  |
| 1. | Menunjukkan berbagai strategi mengerjakan tugas | √ |  |  |  |  |
| 2. | Terampil menyelesaikan tugas yang diberikan | √ |  |  |  |  |
| 3. | Menunjukkan proses yang efisien dalam menyelesaikan setiap tahapan metode *accelerated learning* |  | √ |  |  |  |
| 4. | Menunjukkan antusiasme / minat terhadap kegiatan pembelajaran |  | √ |  |  |  |
| **B.** | **Khusus** |  |  |  |  |  |
| 1. | Memperhatikan penjelasan guru terkait materi pelajaran pada sesi awal pembelajaran |  |  | √ |  |  |
| 2. | Membuat peta konsep |  | √ |  |  |  |
| 3. | Membuat cerpen, kemudian membentuk kelompok |  | √ |  |  |  |
| 4. | Membacakan cerpen di depan kelas |  |  | √ |  |  |
| 5. | Mempersiapkan skrip dialog untuk *role playing* berdasarkan skenario yang ada di dalam cerpen |  |  | √ |  |  |
| 6. | Menampilkan aktivitas bermain peran (*role playing*) |  |  |  | √ |  |
| 7. | Memperbaiki cerpen berdasarkan hasil penilaian dan penguatan dari guru |  |  | √ |  |  |

Berdasarkan pada tabel 4.9 tersebut di atas, ada beberapa hal yang akan dipaparkan, antara lain:

1). Pada pertemuan pertama, peserta didik belum menguasai aktivitas umum terutama dalam mengerjakan tugas membuat cerpen, tetapi peserta didik sedikitnya memiliki antusiasme terhadap kegiatan pembelajaran.

2). Peserta didik masih belum paham dalam membuat peta konsep.

3). Peserta didik mengalami kesulitan dalam membuat cerpen.

4). Peserta didik cukup aktif dalam membaca cerpen di depan kelas.

5). Peserta didik cukup antusias dalam menyiapkan skrip dialog unuk bermain peran.

6). Peserta didik cukup bersemangat dalam melakukan *role playing*.

Data hasil obserasi aktivitas guru pada pertemuan ke - 2 siklus I tampak pada tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10 Data Hasil Pengamatan Proses Belajar Mengajar

pada Pertemuan ke – 2 dalam Siklus I

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang diamati** | **Ya** | **Tidak** | **Keterangan** |
| 1. | A. Pendahuluan          Apakah guru mengabsen, memotivasi/membangkitkan minat peserta didik belajar?          Adakah apersepsi?          Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran          Menyiapkan alat bahan/media pembelajaran          Mengemukakan alur kegiatan yang akan dilakukan peserta didik | √  √  √  √  √ |  |  |
| 2. | B. Kegiatan Pokok          Apakah guru mengajak peserta didik untuk melakukan tahapan persiapan berupa menyiapkan sarana pembelajaran, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran?         Apakah peserta didik termotivasi untuk membuat cerpen dan membentuk kelompok untuk bermain peran?         Memotivasi peserta didik untuk membuat peta konsep         Berperan sebagai fasilitator         Mengaktifkan *role playing*         Memantau kesulitan/kemajuan belajar siswa | √  √  √  √  √  √  √ |  |  |
| 3. | C. Penutup          Apakah peserta didik melaksanakan setiap tahapan kegiatan pembelajaran?         Apakah guru memberikan tugas?         Apakah guru melakukan refleksi? | √  √  √ |  |  |

Berdasarkan tabel 4.10 di atas, ada beberapa hal yang akan dipaparkan, antara lain:

1). Guru cukup memberi motivasi. Hal ini tampak pada saat guru meminta peserta didik membuat cerpen dan membentuk kelompok untuk bermain peran, dengan tujuan agar pembelajaran tidak berlangsung satu arah, dalam arti peserta didik termotivasi untuk aktif dalam aktivitas pembelajaran.

2). Guru melaksanakan kegiatan inti dengan cukup baik, hal ini tampak pada kesesuaian media dengan materi dan guru selalu memantau kemajuan belajar peserta didik serta membuat peserta didik aktif mengikuti setiap tahapan metode *accelerated learning*.

3). Guru membimbing peserta didik dengan cukup baik, sehingga peserta didik mengalami peningkatan nilai dan semangat belajar, serta dapat melakukan refleksi dan evaluasi dengan cukup baik pula.

4). Guru dapat mengelola waktu dengan cukup baik.

Data aktivitas siswa pada pertemuan ke – 2 dalam siklus I tampak pada tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.11 Data Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik

pada Pertemuan ke – 2 dalam Siklus I

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aktivitas Peserta Didik** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| **A** | **Umum** |  |  |  |  |  |
| 1. | Menunjukkan berbagai strategi mengerjakan tugas |  | √ |  |  |  |
| 2. | Terampil menyelesaikan tugas yang diberikan |  |  | √ |  |  |
| 3. | Menunjukkan proses yang efisien dalam menyelesaikan setiap tahapan metode *accelerated learning* |  |  | √ |  |  |
| 4. | Menunjukkan antusiasme / minat terhadap kegiatan pembelajaran |  |  | √ |  |  |
| **B.** | **Khusus** |  |  |  |  |  |
| 1. | Memperhatikan penjelasan guru terkait materi pelajaran pada sesi awal pembelajaran |  |  | √ |  |  |
| 2. | Membuat peta konsep |  |  | √ |  |  |
| 3. | Membuat cerpen, kemudian membentuk kelompok |  |  | √ |  |  |
| 4. | Membacakan cerpen di depan kelas |  |  | √ |  |  |
| 5. | Mempersiapkan skrip dialog untuk *role playing* berdasarkan skenario yang ada di dalam cerpen |  |  | √ |  |  |
| 6. | Menampilkan aktivitas bermain peran (*role playing*) |  |  |  | √ |  |
| 7. | Memperbaiki cerpen berdasarkan hasil penilaian dan penguatan dari guru |  |  | √ |  |  |

Berdasarkan pada tabel 4.11 tersebut di atas, ada beberapa hal yang akan dipaparkan, antara lain:

1). Pada pertemuan pertama, peserta didik sudah mulai menguasai aktivitas umum terutama dalam mengerjakan tugas membuat cerpen dan memiliki antusiasme terhadap kegiatan pembelajaran.

2). Peserta didik mulai memahami dalam membuat peta konsep.

3). Peserta didik mulai memahami dan bersemangat dalam membuat cerpen.

4). Peserta didik cukup aktif dalam membaca cerpen di depan kelas.

5). Peserta didik cukup antusias dalam menyiapkan skrip dialog unuk bermain peran.

6). Peserta didik bersemangat dalam melakukan *role playing*.

d. Refleksi dan Evaluasi

Refleksi dan evaluasi dilakukan setelah aktivitas pembelajaran selesai dilakukan (*format refleksi dapat dilihat pada tabel 4.4 dan 4.6)*. Refleksi dan evaluasi bertujuan untuk mengetahui peningkatan gairah belajar peserta didik dengan menggunakan metode *accelerated learning*, serta untuk menilai kemajuan setiap tahapan metode pembelajaran yang dilaksanakan.

Berikut ini merupakan hasil perhitungan angket refleksi dan evaluasi pada siklus I pertemuan 1 dan 2.

Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Angket Siklus I Pertemuan 1 dan 2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NO | NAMA SISWA | SKOR ANGKET PERTEMUAN 1 | SKOR ANGKET PERTEMUAN 2 |
| 1 | Adhimas Bagaskara | 10 | 12 |
| 2 | Agrian Gustama | 9 | 11 |
| 3 | Agustian | 10 | 12 |
| 4 | Chaerul Salman Al-Farizi | 12 | 14 |
| 5 | Deasy Nuraeni | 13 | 15 |
| 6 | Delia Khairunnisa | 12 | 14 |
| 7 | Derafly Rizky Wahyudi | 12 | 14 |
| 8 | Dimitri Meisal R | 13 | 15 |
| 9 | Elsa Nurdiyanti | 11 | 13 |
| 10 | Haliza Fitri Rizkia | 11 | 13 |
| 11 | Hildan Maulana | 10 | 12 |
| 12 | Idfi Ahmad Mubarok | 10 | 12 |
| 13 | Imel Rahmalia Melati | 8 | 10 |
| 14 | Irma Handayani | 9 | 11 |
| 15 | Jihan Naisiha | 12 | 14 |
| 16 | Kiran Juni Yunita Aisyah | 13 | 15 |
| 17 | Lasro Makriano Simamora | 12 | 14 |
| 18 | M Haidar Tuhamad | 7 | 9 |
| 19 | M. Alif Fajar Akbar | 11 | 13 |
| 20 | Mita Tiara Dewi | 13 | 15 |
| 21 | Mochammed Riefqy | 11 | 13 |
| 22 | Muhamad Alvin | 10 | 12 |
| 23 | Muhamad Ramdani | 10 | 12 |
| 24 | Najwa Abelya Syahda | 11 | 13 |
| 25 | Nazwa Anggita H. | 11 | 13 |
| 26 | Nesya Andinis | 10 | 12 |
| 27 | Prayoga Marasabda G | 7 | 9 |
| 28 | Revy Mamegia Sopian | 10 | 12 |
| 29 | Rivany Agnia | 12 | 14 |
| 30 | Salsabila Aulia Deswanti | 13 | 15 |
| 31 | San San Fitriani | 11 | 13 |
| 32 | Sani Sumyati | 11 | 13 |
| 33 | Sendi Riana | 7 | 9 |
| 34 | Syahril Maulid Rivdiana | 12 | 14 |
| 35 | Wulan Septriani | 11 | 13 |
| 36 | Yuda Permana Nugraha | 10 | 12 |
| **Prosentase Skor** | | **71%** | **84%** |
| **Prosentase Peningkatan** | | **13%** | |

Perhitungan pada tabel di atas didasarkan pada skoring dari angket, apabila peserta didik menjawab ya, maka diberi skor 1, dan apabila peserta didik menjawab tidak, maka diberi skor 0. Adapun prosentase yang diperoleh, berdasarkan perhitungan berikut.

Jumlah skor perolehan peserta didik pada siklus I pertemuan 1 adalah 385, dibagi dengan jumlah skor murni seluruh peserta didik apabila menjawab ya adalah 540, dikali dengan 100%. Berikut rumusannya.

Prosentase = 358*x 100%* **= 71%**

540

Sementara itu, jumlah skor perolehan peserta didik pada siklus I pertemuan 2 adalah 457 dibagi dengan jumlah skor murni seluruh peserta didik apabila menjawab ya adalah 540, dikali dengan 100%. Berikut rumusannya.

Prosentase = 457*x 100%* **= 84%**

540

Adapun prosentase peningkatannya merupakan selisih dari prosentase angket pada pertemuan ke- 2 dikurangi prosentase angket pada pertemuan ke-1, yaitu 84% - 71% menghasilkan 13%.

Berdasarkan tabel 4.12, diperoleh beberapa kesimpulan mengenai refleksi dan evaluasi, antara lain:

1. Peserta didik cukup tertarik dengan adanya *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Peserta didik lebih mudah memahami mata pelajaran apabila pola pengajarannya disertai dengan praktek dan gambar visual dibandingkan dengan hanya mendengar penjelasan dari guru.
3. Peserta didik antusias dalam membuat peta konsep dan bermain peran.
4. Peserta didik ingin mencoba membuat *games* menarik untuk aktivitas belajar selain *role playing.*
5. Beberapa peserta didik ingin hasil karyanya selalu ditampilkan di depan kelas.
6. Peserta didik cukup bersemangat mempelajari materi Bahasa Indonesia dengan metode *accelerated learning*.
   * + 1. **Tindakan Siklus II**

Siklus II difokuskan pada komponen-komponen yang harus diperbaiki dan ditingkatkan. Pelaksanaannya masih sama dengan kegiatan pada siklus I.

* 1. Perencanaan Tindakan

Rencana tindakan yang akan dilakukan pada siklus II, antara lain:

1). Membuat RPP (Rencana Kegiatan Pembelajaran).

2). Membuat lembar observasi untuk guru dan peserta didik untuk menilai tindakan penelitian.

3). Menyiapkan format penilaian untuk karya peserta didik.

4). Menyiapkan angket untuk melihat peningkatan gairah belajar peserta didik.

* 1. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 30 November 2016. Kegiatan yang dilaksanakan sama seperti pada siklus I, diawali dengan tahapan perencanaan, yaitu peneliti memberikan penjelasan tentang tujuan dan manfaat dilaksanakannya kegiatan oleh peneliti terhadap peserta didik. Selanjutnya, beralih pada tahapan penyampaian, dimana peneliti menyampaikan pokok bahasan tentang cerpen, kemudian peneliti meminta peserta didik membuat peta konsepselama kurang lebih 20 menit*.* Setelah peserta didik selesai membuat peta konsep, mereka diminta untuk membuat sebuah cerpen dengan tema bebas. Tahap ini merupakan tahap pelatihan pada *accelerated learning*.

Berdasarkan pada hasil penilaian karya peserta didik, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.13 Data Nilai Cerpen Peserta Didik Kelas IX-I

Siklus 2 Pertemuan ke-1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO | NAMA SISWA | NILAI |
| 1 | Adhimas Bagaskara | 85 |
| 2 | Agrian Gustama | 87 |
| 3 | Agustian | 73 |
| 4 | Chaerul Salman Al-Farizi | 87 |
| 5 | Deasy Nuraeni | 85 |
| 6 | Delia Khairunnisa | 87 |
| 7 | Derafly Rizky Wahyudi | 83 |
| 8 | Dimitri Meisal R | 73 |
| 9 | Elsa Nurdiyanti | 83 |
| 10 | Haliza Fitri Rizkia | 85 |
| 11 | Hildan Maulana | 79 |
| 12 | Idfi Ahmad Mubarok | 81 |
| 13 | Imel Rahmalia Melati | 85 |
| 14 | Irma Handayani | 81 |
| 15 | Jihan Naisiha | 87 |
| 16 | Kiran Juni Yunita Aisyah | 87 |
| 17 | Lasro Makriano Simamora | 87 |
| 18 | M Haidar Tuhamad | 66 |
| 19 | M. Alif Fajar Akbar | 79 |
| 20 | Mita Tiara Dewi | 89 |
| 21 | Mochammed Riefqy | 77 |
| 22 | Muhamad Alvin | 77 |
| 23 | Muhamad Ramdani | 81 |
| 24 | Najwa Abelya Syahda | 86 |
| 25 | Nazwa Anggita H. | 85 |
| 26 | Nesya Andinis | 79 |
| 27 | Prayoga Marasabda G | 79 |
| 28 | Revy Mamegia Sopian | 81 |
| 29 | Rivany Agnia | 83 |
| 30 | Salsabila Aulia Deswanti | 85 |
| 31 | San San Fitriani | 86 |
| 32 | Sani Sumyati | 87 |
| 33 | Sendi Riana | 69 |
| 34 | Syahril Maulid Rivdiana | 85 |
| 35 | Wulan Septriani | 87 |
| 36 | Yuda Permana Nugraha | 79 |
| **Nilai Rata-Rata** | | **82,08** |

Hasil perhitungan nilai rata-rata di atas, apabila rata-rata nilai peserta didik diprosentasekan adalah sebesar 82 %, dengan rumusan sebagai berikut.

*Prosentase = Nilai Rata-Rata Perolehan Peserta Didik x 100%*

*Nilai Rata-Rata Maksimal*

Prosentase = **82,08** *x 100%* **= 82%**

100

Berdasarkan perbandingan nilai pada siklus I pertemuan ke-2 dengan siklus II pertemuan ke-1, maka terjadi peningkatan sebesar 1% (82% - 81%). Hal ini memiliki arti bahwa peserta didik semakin semakin terampil dari siklus ke siklus dan semakin bersemangat dalam mempelajarinya.

Setiap selesai melaksanakan tahap penilaian, sama seperti pada siklus I peneliti membimbing peserta didik untuk melakukan refleksi dan evaluasi melalui beberapa pernyataan dalam angket yang harus dijawab oleh peserta didik. Angket ini berisi 15 butir pernyataan, dan peserta didik hanya memilih jawaban ”ya” atau ”tidak ” pada angket. Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk mengetahui peningkatan gairah belajar peserta didik secara faktual selain dilihat dari dari perolehan nilai membuat cerpen. Adapun pernyataan refleksi dan evaluasi, yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.14 Angket Refleksi dan Evaluasi Peserta Didik

Siklus 2 Pertemuan ke-1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Pertanyaan** | **Ya** | **Tidak** |
| 1 | Saya semakin bersemangat dalam belajar Bahasa Indonesia |  |  |
| 2 | Mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat menarik jika disajikan dengan cara yang tidak monoton |  |  |
| 3 | Saya menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia apabila penjelasannya disertai dengan gambar |  |  |
| 4 | Saya kurang suka apabila guru menyampaikan materi dengan cara ceramah |  |  |
| 5 | Saya lebih mudah memahami materi jika diikuti dengan praktek |  |  |
| 6 | Saya yakin bahwa teknik *role playing* atau bermain peran dapat memudahkan saya dalam menguasai materi Bahasa Indonesia |  |  |
| 7 | Saya memahami kaitan antara membuat cerpen dengan penerapan teknik bermain peran (*role playing*) |  |  |
| 8 | Saya merasakan metode *accelerated learning* yang diterapkan guru Bahasa Indonesia dalam menyampaikan materi lebih mudah dimengerti |  |  |
| 9 | Saya tertarik menemukan cara lain agar lebih bersemangat dalam mempelajari Bahasa Indonesia |  |  |
| 10 | Saya ingin mencoba membuat *games* yang berkaitan dengan materi tentang cerpen |  |  |
| 11 | Saya terampil dalam membuat peta konsep |  |  |
| 12 | Saya mampu mengubah cerpen menjadi sebuah dongeng yang unik |  |  |
| 13 | Saya merasa senang apabila hasil karya saya selalu ditampilkan di depan kelas |  |  |
| 14 | Saya sangat suka apabila pembelajaran melibatkan seluruh siswa di kelas dan guru bukan hanya menerangkan dan memberi tugas |  |  |
| 15 | Materi pelajaran yang disampaikan dengan menarik, disertai *games* dan bermain peran, membuat saya lebih bersemangat dalam menghadapi pembelajaran |  |  |

Pertemuan ke – 2 siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 14 Desember 2016. Pada pertemuan ini, peserta didik diminta membuat cerpen. Kemudian cerpen hasil karya peserta didik dipilih sebanyak 4 buah, dan peserta didik diminta membuat 4 kelompok, selanjutnya setiap kelompok melakukan aktivitas *role playing.* Adapun penilaian cerpen didasarkan pada unsur yang sama seperti pada pertemuan ke-1.

Sebagai kegiatan penutup tindakan siklus II, peserta didik diminta untuk melakukan refleksi dan evaluasi, yaitu dengan mengisi pernyataan yang terdapat dalam angket (*dijelaskan lebih lanjut pada bahasan refleksi*).

Berikut ini merupakan hasil perolehan nilai dari cerpen dan penampilan peserta didik dalam *role playing* pada siklus II pertemuan ke-2.

Tabel 4.15 Data Nilai Cerpen Peserta Didik Kelas IX-I

Siklus 2 Pertemuan ke-2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO | NAMA SISWA | NILAI |
| 1 | Adhimas Bagaskara | 92 |
| 2 | Agrian Gustama | 94 |
| 3 | Agustian | 80 |
| 4 | Chaerul Salman Al-Farizi | 94 |
| 5 | Deasy Nuraeni | 92 |
| 6 | Delia Khairunnisa | 94 |
| 7 | Derafly Rizky Wahyudi | 90 |
| 8 | Dimitri Meisal R | 80 |
| 9 | Elsa Nurdiyanti | 90 |
| 10 | Haliza Fitri Rizkia | 92 |
| 11 | Hildan Maulana | 86 |
| 12 | Idfi Ahmad Mubarok | 88 |
| 13 | Imel Rahmalia Melati | 92 |
| 14 | Irma Handayani | 88 |
| 15 | Jihan Naisiha | 94 |
| 16 | Kiran Juni Yunita Aisyah | 94 |
| 17 | Lasro Makriano Simamora | 94 |
| 18 | M Haidar Tuhamad | 73 |
| 19 | M. Alif Fajar Akbar | 86 |
| 20 | Mita Tiara Dewi | 96 |
| 21 | Mochammed Riefqy | 84 |
| 22 | Muhamad Alvin | 84 |
| 23 | Muhamad Ramdani | 88 |
| 24 | Najwa Abelya Syahda | 93 |
| 25 | Nazwa Anggita H. | 92 |
| 26 | Nesya Andinis | 86 |
| 27 | Prayoga Marasabda G | 86 |
| 28 | Revy Mamegia Sopian | 88 |
| 29 | Rivany Agnia | 90 |
| 30 | Salsabila Aulia Deswanti | 92 |
| 31 | San San Fitriani | 93 |
| 32 | Sani Sumyati | 94 |
| 33 | Sendi Riana | 76 |
| 34 | Syahril Maulid Rivdiana | 92 |
| 35 | Wulan Septriani | 94 |
| 36 | Yuda Permana Nugraha | 86 |
| **Nilai Rata-Rata** | | **89** |

Apabila nilai rata-rata di atas diprosentasekan adalah sebesar 89 %, dengan rumusan sebagai berikut.

*Prosentase = Nilai Rata-Rata Perolehan Siswa x 100%*

*Nilai Rata-Rata Maksimal*

Prosentase = **89** *x 100%* **= 89%**

100

Berdasarkan hasil penilaian siklus II pertemuan pertama dan kedua, maka terjadi peningkatan nilai yang berkolerasi dengan peningkatan gairah belajar peserta didik. Berikut merupakan tabel peningkatannya.

Tabel 4.16 Data Peningkatan Gairah Belajar Peserta Didik

Siklus II

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NO | NAMA SISWA | NILAI PERTEMUAN 1 | NILAI PERTEMUAN 2 |
| 1 | Adhimas Bagaskara | 85 | 92 |
| 2 | Agrian Gustama | 87 | 94 |
| 3 | Agustian | 73 | 80 |
| 4 | Chaerul Salman Al-Farizi | 87 | 94 |
| 5 | Deasy Nuraeni | 85 | 92 |
| 6 | Delia Khairunnisa | 87 | 94 |
| 7 | Derafly Rizky Wahyudi | 83 | 90 |
| 8 | Dimitri Meisal R | 73 | 80 |
| 9 | Elsa Nurdiyanti | 83 | 90 |
| 10 | Haliza Fitri Rizkia | 85 | 92 |
| 11 | Hildan Maulana | 79 | 86 |
| 12 | Idfi Ahmad Mubarok | 81 | 88 |
| 13 | Imel Rahmalia Melati | 85 | 92 |
| 14 | Irma Handayani | 81 | 88 |
| 15 | Jihan Naisiha | 87 | 94 |
| 16 | Kiran Juni Yunita Aisyah | 87 | 94 |
| 17 | Lasro Makriano Simamora | 87 | 94 |
| 18 | M Haidar Tuhamad | 66 | 73 |
| 19 | M. Alif Fajar Akbar | 79 | 86 |
| 20 | Mita Tiara Dewi | 89 | 96 |
| 21 | Mochammed Riefqy | 77 | 84 |
| 22 | Muhamad Alvin | 77 | 84 |
| 23 | Muhamad Ramdani | 81 | 88 |
| 24 | Najwa Abelya Syahda | 86 | 93 |
| 25 | Nazwa Anggita H. | 85 | 92 |
| 26 | Nesya Andinis | 79 | 86 |
| 27 | Prayoga Marasabda G | 79 | 86 |
| 28 | Revy Mamegia Sopian | 81 | 88 |
| 29 | Rivany Agnia | 83 | 90 |
| 30 | Salsabila Aulia Deswanti | 85 | 92 |
| 31 | San San Fitriani | 86 | 93 |
| 32 | Sani Sumyati | 87 | 94 |
| 33 | Sendi Riana | 69 | 76 |
| 34 | Syahril Maulid Rivdiana | 85 | 92 |
| 35 | Wulan Septriani | 87 | 94 |
| 36 | Yuda Permana Nugraha | 79 | 86 |
| **Prosentase Nilai** | | **82%** | **89%** |
| **Prosentase Peningkatan** | | **7%** | |

Tabel 4.16 menunjukkan bahwa gairah belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 7%. Hal ini berdasarkan pada perhitungan nilai prosentase dari siklus II pertemuan ke-2 dikurangi pertemuan ke-1. Sedangkan berdasarkan perhitungan antar siklus, yaitu prosentase peningkatan pada siklus II dikurangi prosentase peningkatan pada siklus I menghasilkan skor sebesar 1%. Artinya terjadi peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II yang merupakan indikator dari meningkatnya gairah belajar peserta didik dalam mata peajaran Bahasa Indonesia. Sementara itu apabila dijumlahkan dari siklus pertama sampai siklus kedua, maka terjadi peningkatan gairah belajar peserta didik sebesar 13%.

* 1. Observasi

Selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, pengamat atau observer mengamati jalannya kegiatan dengan menggunakan lembar observasi untuk guru dan siswa. Adapun yang diobservasi pada pelaksanaan tindakan siklus I adalah cara guru melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *accelerated learning* dengan penggunaan peta konsep dan *role playing,* mengapersepsi, mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, menyiapkan alat dan bahan pembelajaran, alur kegiatan yang akan dilakukan siswa, serta melakukan refleksi.

Data hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan ke - 1 siklus II tampak pada tabel 4.17 berikut.

Tabel 4.17 Data Hasil Pengamatan Proses Belajar Mengajar

pada Pertemuan ke – 1 dalam Siklus II

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang diamati** | **Ya** | **Tidak** | **Keterangan** |
| 1. | A. Pendahuluan          Apakah guru mengabsen, memotivasi/membangkitkan minat peserta didik belajar?          Adakah apersepsi?          Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran          Menyiapkan alat bahan/media pembelajaran          Mengemukakan alur kegiatan yang akan dilakukan peserta didik | √  √  √  √  √ |  |  |
| 2. | B. Kegiatan Pokok          Apakah guru mengajak peserta didik untuk melakukan tahapan persiapan berupa menyiapkan sarana pembelajaran, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran?         Apakah peserta didik termotivasi untuk membuat cerpen dan membentuk kelompok untuk bermain peran?         Memotivasi peserta didik untuk membuat peta konsep         Berperan sebagai fasilitator         Mengaktifkan *role playing*         Memantau kesulitan/kemajuan belajar siswa | √  √  √  √  √  √  √ |  |  |
| 3. | C. Penutup          Apakah peserta didik melaksanakan setiap tahapan kegiatan pembelajaran?         Apakah guru memberikan tugas?         Apakah guru melakukan refleksi? | √  √ | √ |  |

Berdasarkan tabel 4.17 di atas, ada beberapa hal yang akan dipaparkan, antara lain:

1). Guru cukup memberi motivasi. Hal ini tampak pada saat guru meminta peserta didik membuat cerpen dan membentuk kelompok untuk bermain peran, dengan tujuan agar pembelajaran tidak berlangsung satu arah, dalam arti peserta didik termotivasi untuk aktif dalam aktivitas pembelajaran.

2). Guru melaksanakan kegiatan inti dengan cukup baik, hal ini tampak pada kesesuaian media dengan materi dan guru selalu memantau kemajuan belajar peserta didik serta membuat peserta didik aktif mengikuti setiap tahapan metode *accelerated learning*.

3). Guru membimbing peserta didik dengan cukup baik, sehingga peserta didik mengalami peningkatan nilai dan semangat belajar, serta dapat melakukan refleksi dan evaluasi dengan cukup baik pula.

4). Guru dapat mengelola waktu dengan cukup baik.

Data aktivitas siswa pada pertemuan ke – 1 dalam siklus II tampak pada tabel 4.18 berikut.

Tabel 4.18 Data Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik

pada Pertemuan ke – 1 dalam Siklus II

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aktivitas Peserta Didik** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| **A** | **Umum** |  |  |  |  |  |
| 1. | Menunjukkan berbagai strategi mengerjakan tugas |  | √ |  |  |  |
| 2. | Terampil menyelesaikan tugas yang diberikan |  | √ |  |  |  |
| 3. | Menunjukkan proses yang efisien dalam menyelesaikan setiap tahapan metode *accelerated learning* |  |  | √ |  |  |
| 4. | Menunjukkan antusiasme / minat terhadap kegiatan pembelajaran |  |  | √ |  |  |
| **B.** | **Khusus** |  |  |  |  |  |
| 1. | Memperhatikan penjelasan guru terkait materi pelajaran pada sesi awal pembelajaran |  |  | √ |  |  |
| 2. | Membuat peta konsep |  |  | √ |  |  |
| 3. | Membuat cerpen, kemudian membentuk kelompok |  |  | √ |  |  |
| 4. | Membacakan cerpen di depan kelas |  |  | √ |  |  |
| 5. | Mempersiapkan skrip dialog untuk *role playing* berdasarkan skenario yang ada di dalam cerpen |  |  |  | √ |  |
| 6. | Menampilkan aktivitas bermain peran (*role playing*) |  |  |  | √ |  |
| 7. | Memperbaiki cerpen berdasarkan hasil penilaian dan penguatan dari guru |  |  | √ |  |  |

Berdasarkan pada tabel 4.18 tersebut di atas, ada beberapa hal yang akan dipaparkan, antara lain:

1). Peserta didik sudah menguasai aktivitas umum terutama dalam mengerjakan tugas membuat cerpen, dan mulai memiliki antusiasme yang besar terhadap kegiatan pembelajaran.

2). Peserta didik mulai memahami cara membuat peta konsep.

3). Peserta didik mulai terampil dalam membuat cerpen.

4). Peserta didik aktif dalam membaca cerpen di depan kelas.

5). Peserta didik sangat antusias dalam menyiapkan skrip dialog unuk bermain peran.

6). Peserta didik sangat bersemangat dalam melakukan *role playing*.

Data hasil obserasi aktivitas guru pada pertemuan ke - 2 siklus II tampak pada tabel 4.19 berikut.

Tabel 4.19 Data Hasil Pengamatan Proses Belajar Mengajar

pada Pertemuan ke – 2 dalam Siklus II

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang diamati** | **Ya** | **Tidak** | **Keterangan** |
| 1. | A. Pendahuluan          Apakah guru mengabsen, memotivasi/membangkitkan minat peserta didik belajar?          Adakah apersepsi?          Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran          Menyiapkan alat bahan/media pembelajaran          Mengemukakan alur kegiatan yang akan dilakukan peserta didik | √  √  √  √  √ |  |  |
| 2. | B. Kegiatan Pokok          Apakah guru mengajak peserta didik untuk melakukan tahapan persiapan berupa menyiapkan sarana pembelajaran, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran?         Apakah peserta didik termotivasi untuk membuat cerpen dan membentuk kelompok untuk bermain peran?         Memotivasi peserta didik untuk membuat peta konsep         Berperan sebagai fasilitator         Mengaktifkan *role playing*         Memantau kesulitan/kemajuan belajar siswa | √  √  √  √  √  √  √ |  |  |
| 3. | C. Penutup          Apakah peserta didik melaksanakan setiap tahapan kegiatan pembelajaran?         Apakah guru memberikan tugas?         Apakah guru melakukan refleksi? | √  √  √ |  |  |

Berdasarkan tabel 4.19 di atas, ada beberapa hal yang akan dipaparkan, antara lain:

1). Guru cukup memberi motivasi. Hal ini tampak pada saat guru meminta peserta didik membuat cerpen dan membentuk kelompok untuk bermain peran, dengan tujuan agar pembelajaran tidak berlangsung satu arah, dalam arti peserta didik termotivasi untuk aktif dalam aktivitas pembelajaran.

2). Guru melaksanakan kegiatan inti dengan baik, hal ini tampak pada kesesuaian media dengan materi dan guru selalu memantau kemajuan belajar peserta didik serta membuat peserta didik aktif mengikuti setiap tahapan metode *accelerated learning*.

3). Guru membimbing peserta didik dengan baik, sehingga peserta didik mengalami peningkatan nilai dan semangat belajar, serta dapat melakukan refleksi dan evaluasi dengan cukup baik pula.

4). Guru dapat mengelola waktu dengan baik.

Data aktivitas siswa pada pertemuan ke – 2 dalam siklus II tampak pada tabel 4.20 berikut.

Tabel 4.20 Data Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik

pada Pertemuan ke – 2 dalam Siklus II

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aktivitas Peserta Didik** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| **A** | **Umum** |  |  |  |  |  |
| 1. | Menunjukkan berbagai strategi mengerjakan tugas |  |  | √ |  |  |
| 2. | Terampil menyelesaikan tugas yang diberikan |  |  |  | √ |  |
| 3. | Menunjukkan proses yang efisien dalam menyelesaikan setiap tahapan metode *accelerated learning* |  |  |  | √ |  |
| 4. | Menunjukkan antusiasme / minat terhadap kegiatan pembelajaran |  |  |  |  | √ |
| **B.** | **Khusus** |  |  |  |  |  |
| 1. | Memperhatikan penjelasan guru terkait materi pelajaran pada sesi awal pembelajaran |  |  | √ |  |  |
| 2. | Membuat peta konsep |  |  | √ |  |  |
| 3. | Membuat cerpen, kemudian membentuk kelompok |  |  |  | √ |  |
| 4. | Membacakan cerpen di depan kelas |  |  |  | √ |  |
| 5. | Mempersiapkan skrip dialog untuk *role playing* berdasarkan skenario yang ada di dalam cerpen |  |  |  | √ |  |
| 6. | Menampilkan aktivitas bermain peran (*role playing*) |  |  |  | √ |  |
| 7. | Memperbaiki cerpen berdasarkan hasil penilaian dan penguatan dari guru |  |  | √ |  |  |

Berdasarkan pada tabel 4.20 tersebut di atas, ada beberapa hal yang akan dipaparkan, antara lain:

1). Peserta didik sudah menguasai aktivitas umum terutama dalam mengerjakan tugas membuat cerpen, dan telah memiliki antusiasme yang besar terhadap kegiatan pembelajaran.

2). Peserta didik memahami cara membuat peta konsep.

3). Peserta didik terampil dalam membuat cerpen.

4). Peserta didik aktif dalam membaca cerpen di depan kelas.

5). Peserta didik sangat antusias dalam menyiapkan skrip dialog unuk bermain peran.

6). Peserta didik sangat bersemangat dalam melakukan *role playing*.

d. Refleksi dan Evaluasi

Refleksi dan evaluasi dilakukan setelah aktivitas pembelajaran selesai dilakukan (*format refleksi dapat dilihat pada tabel 4.14)*. Refleksi dan evaluasi bertujuan untuk mengetahui peningkatan gairah belajar peserta didik dengan menggunakan metode *accelerated learning*, serta untuk menilai kemajuan setiap tahapan metode pembelajaran yang dilaksanakan.

Berikut ini merupakan hasil perhitungan angket refleksi dan evaluasi pada siklus II pertemuan 1 dan 2.

Tabel 4.21 Hasil Perhitungan Angket Siklus II Pertemuan 1 dan 2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NO | NAMA SISWA | SKOR ANGKET PERTEMUAN 1 | SKOR ANGKET PERTEMUAN 2 |
| 1 | Adhimas Bagaskara | 12 | 13 |
| 2 | Agrian Gustama | 12 | 13 |
| 3 | Agustian | 12 | 13 |
| 4 | Chaerul Salman Al-Farizi | 14 | 15 |
| 5 | Deasy Nuraeni | 15 | 15 |
| 6 | Delia Khairunnisa | 15 | 15 |
| 7 | Derafly Rizky Wahyudi | 14 | 15 |
| 8 | Dimitri Meisal R | 15 | 14 |
| 9 | Elsa Nurdiyanti | 14 | 15 |
| 10 | Haliza Fitri Rizkia | 13 | 14 |
| 11 | Hildan Maulana | 12 | 13 |
| 12 | Idfi Ahmad Mubarok | 12 | 13 |
| 13 | Imel Rahmalia Melati | 11 | 12 |
| 14 | Irma Handayani | 12 | 13 |
| 15 | Jihan Naisiha | 14 | 15 |
| 16 | Kiran Juni Yunita Aisyah | 14 | 15 |
| 17 | Lasro Makriano Simamora | 14 | 15 |
| 18 | M Haidar Tuhamad | 10 | 11 |
| 19 | M. Alif Fajar Akbar | 14 | 15 |
| 20 | Mita Tiara Dewi | 15 | 15 |
| 21 | Mochammed Riefqy | 13 | 13 |
| 22 | Muhamad Alvin | 12 | 13 |
| 23 | Muhamad Ramdani | 12 | 13 |
| 24 | Najwa Abelya Syahda | 13 | 14 |
| 25 | Nazwa Anggita H. | 13 | 14 |
| 26 | Nesya Andinis | 12 | 13 |
| 27 | Prayoga Marasabda G | 10 | 11 |
| 28 | Revy Mamegia Sopian | 12 | 13 |
| 29 | Rivany Agnia | 14 | 15 |
| 30 | Salsabila Aulia Deswanti | 15 | 15 |
| 31 | San San Fitriani | 13 | 14 |
| 32 | Sani Sumyati | 13 | 14 |
| 33 | Sendi Riana | 9 | 10 |
| 34 | Syahril Maulid Rivdiana | 14 | 15 |
| 35 | Wulan Septriani | 13 | 14 |
| 36 | Yuda Permana Nugraha | 12 | 13 |
| **Prosentase Skor** | | **86%** | **91%** |
| **Prosentase Peningkatan** | | **5%** | |

Perhitungan pada tabel di atas didasarkan pada skoring dari angket, apabila peserta didik menjawab ya, maka diberi skor 1, dan apabila peserta didik menjawab tidak, maka diberi skor 0. Adapun prosentase yang diperoleh, berdasarkan perhitungan berikut.

Jumlah skor perolehan peserta didik pada siklus II pertemuan 1 adalah 464, dibagi dengan jumlah skor murni seluruh peserta didik apabila menjawab ya adalah 540, dikali dengan 100%. Berikut rumusannya.

Prosentase = 464*x 100%* **= 86%**

540

Sementara itu, jumlah skor perolehan peserta didik pada siklus II pertemuan 2 adalah 493 dibagi dengan jumlah skor murni seluruh peserta didik apabila menjawab ya adalah 540, dikali dengan 100%. Berikut rumusannya.

Prosentase = 493*x 100%* **= 91%**

540

Adapun prosentase peningkatannya merupakan selisih dari prosentase angket pada pertemuan ke- 2 dikurangi prosentase angket pada pertemuan ke-1, yaitu 91% - 86% menghasilkan 5%.

Berdasarkan tabel 4.21, diperoleh beberapa kesimpulan mengenai refleksi dan evaluasi, antara lain:

1. Peserta didik sangat tertarik dengan adanya *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Peserta didik lebih mudah memahami mata pelajaran apabila pola pengajarannya disertai dengan praktek dan gambar visual dibandingkan dengan hanya mendengar penjelasan dari guru.
3. Peserta didik antusias dalam membuat peta konsep dan bermain peran.
4. Peserta didik ingin mencoba membuat *games* menarik untuk aktivitas belajar selain *role playing.*
5. Beberapa peserta didik ingin hasil karyanya selalu ditampilkan di depan kelas.
6. Peserta didik bersemangat mempelajari materi Bahasa Indonesia dengan metode *accelerated learning*.
7. **Pembahasan**

Membangun gairah belajar peserta didik bukanlah hal yang mudah bagi seorang pendidik, memerlukan metode pembelajaran yang tepat diikuti dengan keterampilan dalam menerapkannya. Metode *accelerated learning* merupakan metode yang tepat dalam meningkatkan gairah belajar peserta didik, karena dalam metode ini, peserta didik lebih proaktif dan lebih banyak terlibat dalam aktivitas pembelajaran, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dua arah dan tidak monoton. *Accelerated Learning* pun menyajikan teknik yang dapat menarik minat peserta didik, seperti bermain peran (*role playing*) dan membuat peta konsep.

Bermain peran merupakan aktivitas yang sangat diminati peserta didik, dimana pada aktivitas ini peserta didik memperoleh banyak pengalaman pembelajaran, seperti belajar berempati, sosialisasi, memaknai setiap peran yang diperolehnya, selain menumbuhkan semangat dalam mempelajari materi pembelajaran.

Sementara itu, pembuatan peta konsep menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar. Peta konsep memudahkan peserta didik untuk menguasai materi, karena dengan peta konsep, belajar tidak terkesan kaku dan peserta didik dapat mempelajari materi tanpa kesan monoton dengan adanya tulisan dengan pulpen berwarna-warni disertai gambar yang mereka buat.

Ada beberapa faktor penyebab kurangnya gairah belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, antara lain:

1. Bahasa Indonesia menyajikan lebih banyak teori yang harus dibaca, sehingga memerlukan minat baca yang tinggi bagi peserta didik, sementara pada umumnya peserta didik memiliki minat baca yang rendah.
2. Cara guru menyampaikan materi kurang dipahami peserta didik.
3. Metode pembelajaran yang kurang efektif.
4. Kurangnya motivasi belajar peserta didik karena tidak tersedianya media pembelajaran yang menarik.

Keempat faktor diatas memicu penulis menerapkan metode pembelajaran *accelerated learning* untuk mengundang antusiasme siswa dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, melalui penggunaan metode pembelajaran *accelerated learning*, gairah belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 13% pada dua siklus. Siklus pertama menunjukkan peningkatan sebesar 6% dan siklus kedua menunjukkan peningkatan sebesar 7%. Untuk itulah penggunaan metode pembelajaran *accelerated learning* ini dikatakan berhasil karena dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berikut merupakan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus:

Faktor penyebab rendahnya gairah belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia

1. Bahasa Indonesia menyajikan lebih banyak teori yang harus dibaca, sehingga memerlukan minat baca yang tinggi bagi peserta didik, sementara pada umumnya peserta didik memiliki minat baca yang rendah.
2. Cara guru menyampaikan materi kurang dipahami peserta didik.
3. Metode pembelajaran yang kurang efektif.
4. Kurangnya motivasi belajar peserta didik karena tidak tersedianya media pembelajaran yang menarik.

Metode *accelerated learning* merupakan metode yang tepat dalam meningkatkan gairah belajar peserta didik, karena dalam metode ini, peserta didik lebih proaktif dan lebih banyak terlibat dalam aktivitas pembelajaran, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dua arah dan tidak monoton. *Accelerated Learning* pun menyajikan teknik yang dapat menarik minat peserta didik, seperti bermain peran (*role playing*) dan membuat peta konsep.

Penggunaan metode *accelerated learning* dikatakan berhasil dalam meningkatkan gairah belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya prosentase nilai peserta didik dan hasil perhitungan angket dalam setiap siklus. Pada siklus pertama pertemuan ke-1, prosentase nilai yang diperoleh peserta didik dalam materi Bahasa Indonesia dengan topik cerpen sebesar 75%, sedangkan dalam pertemuan ke-2 siklus I, prosentasenya sebesar 81%. Artinya, pada siklus I prosentase mengalami peningkatan sebesar 6%. Sementara itu, pada siklus II pertemuan ke-1, prosentase nilai yang diperoleh peserta didik sebesar 82%, dan pada pertemuan ke-2 siklus II sebesar 89%. Artinya pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 7%. Peningkatan nilai peserta didik dalam setiap siklus berkolerasi terhadap peningkatan gairah belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan pula dengan penilaian hasil angket, yang menunjukkan peningkatan dari siklus I dan siklus II. Pada siklus I pertemuan ke-1, hasil angket menunjukkan prosentase sebesar 71% dan pada pertemuan ke-2 sebesar 84%. Artinya pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 13%. Sedangkan pada siklus 2 pertemuan ke-1, hasil angket menunjukkan perolehan 86%, dan 91% pada pertemuan ke-2, yang artinya pada siklus 2 terjadi peningkatan sebesar 5%. Dengan adanya peningkatan hasil penilaian karya peserta didik dan hasil angket, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan gairah belajar peserta didik.

1. **DAFTAR RUJUKAN**

De Porter, Bobby; Hernacki, Mike. (2007). Quantum Learning. Bandung: Kaifa.

Gunawan. W, Adi. (2003). Genius Learning Strategy. Jakarta: Gramedia Pustaka.

Kusmayadi, Ismail. (2007). Think Smart Bahasa Indonesia. Bandung: Grafindo Media Pratama.

Rose, Colin; Nicholl, Malcolm J. (2002). Accelerated Learning. Bandung: Nuansa Cendekia

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. (2013). Observasi dalam Penelitian Tindakan Kelas. [Online]. Tersedia: https://cintailmu76.wordpress.com/observasi-dalam-penelitian-tindakan-kelas/

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. (2014). Accelerated Learning. [Online]. Tersedia: https://nurfitriyanielfima.wordpress.com/2013/10/19/accelerated learning/

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. (2014). Metode Pembelajaran KUASAI. [Online]. Tersedia: https://mitraikhtiar.blogspot.com/2013/06/metode pembelajaran KUASAI accelerated.html/

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. (2014). Accelerated Learning. [Online]. Tersedia: https://garduguru.blogspot.com/2009/07/accelerated learning .html/

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. (2015). Teori Belajar Accelerated Learning. [Online]. Tersedia:

https://claranovi.wordpress.com/2015/07/02/teori-belajar-accelerated-learning/

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. (2019). Pengertian Gairah. [Online]. Tersedia: https://kbbi.web.id/gairah