



**The Application of Accelerated Learning Method Assisted by a
Media Playing Card to Improve Learning Outcomes and
Interesting Learning in Science Students
of SMP Negeri 1 Barru**

Nur Amaliah Akhmad¹⁾, Syahrani Karim²⁾

*STKIP Pembangunan Indonesia Makassar
Jalan Inspeksi Kanal Citraland No 10 Makassar
Email : nuramaliah02@gmail.com*

Abstract – *The purpose of this study to see an increase in science learning outcomes and student learning interest after being taught using the accelerated learning method assisted by media playing quartet cards. This type of research is quantitative with data collection using Quasi-experiments with models Pretest-Posttest Nonequivalent-Group Design. The population in this study is the eighth-grade students of state junior high school Negeri 1 Barru academic year 2018/2019. Sampling was done by purposive sampling with consideration of looking at 2 classes with the lowest score of daily test results in the previous material. Students in both classes almost have relatively similar test results. Data collection is taken through direct observation, learning outcomes tests, questionnaires, teacher interviews. After data collection was carried out using the pretest and posttest tests, data was obtained that there were differences in the increase in learning outcomes between the 2 classes. And the interest in learning in these two classes has a fairly good score in line with the good response to treatment that was tested on the experimental class.*

Keywords: *Accelerated Learning; Quarted Card Media, Science Learning*

**Penerapan Metode Pembelajaran *Accelerated Learning* Berbantuan
Media Bermain Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar
dan Minat pada Pembelajaran IPA Peserta Didik
SMP Negeri 1 Barru**

Abstrak – *Tujuan dari penelitian ini untuk melihat peningkatan hasil belajar IPA dan minat belajar siswa setelah diajarkan menggunakan metode Accelerated learning berbantuan media bermain kartu kuartet. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pengambilan data menggunakan Quasi eksperimen dengan model Pretest- Posttest Nonequivalent-Group Design. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Barru tahun ajaran 2018/2019. Pengambilan sampel secara purposive sampling dengan pertimbangan melihat 2 kelas dengan nilai terendah hasil ulangan harian dimateri sebelumnya. Siswa di kedua kelas hampir memiliki nilai hasil ujian yang relatif sama. Pengumpulan data yang diambil melalui observasi langsung, tes hasil belajar, angket, wawancara guru. Setelah dilakukan pengambilan data dengan tes pretest dan posttest maka diperoleh data bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara 2 kelas. Serta minat belajar di dua kelas ini memiliki skor yang cukup baik selaras dengan respon yang baik terhadap treatment yang diuji cobakan pada kelas eksperimen.*

Kata kunci: *Accelerated Learning; Media Kartu Kuartet; Pembelajaran IPA*

I. PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan sudah dilakukan sangat baik, melalui kurikulum hingga cara perbaikan proses belajar mengajar dikelas. Salah satu cara pemerintah menangani perkembangan teknologi dengan mengubah kurikulum dengan berbagai pertimbangan. Kurikulum yang saat ini digunakan di Indonesia adalah kurikulum 2013. Kurikulum ini prinsipnya menggunakan pendekatan Ilmiah (*Scientific Approach*) yang menyentuh tiga ranah yaitu : sikap, keterampilan dan pengetahuan.

Kurikulum 2013 yang saat ini digunakan pada prinsipnya menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Model pembelajaran yang biasanya digunakan dalam pembelajaran *scientific approach* adalah eksperimen, demonstrasi, model proyek atau karya wisata.

Pada pembelajaran IPA biasanya siswa sedikit kurang berminat untuk belajar dan hanya sebagian kecil siswa yang menyenangi pelajaran ini. Hal ini terjadi karena pembelajaran IPA terkesan ribet bahkan sulit karena pembelajaran teori serta praktek selalu dilakukan secara bersamaan. Namun semua anak sebenarnya mampu belajar dan bisa diajak untuk menyenangi pembelajaran IPA, namun yang harus diliaht apakah mereka menyenangi materi, guru atau bahan mereka membenci keduanya. Prinsipnya orang yang belajar itu tidak hanya meniru

atau mencerminkan apa yang diajarkan atau yang ia baca, melainkan menciptakan pengertian mereka sendiri sesuai pemahamannya [12]. Gaya belajar seseorang adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam proses belajar. Ada tiga gaya belajar yang biasa digunakan seseorang yaitu visual, auditori, dan kinestetik [11]. Terkadang seorang anak lebih menyenangi pembelajaran yang sifatnya aktif dan bermain sehingga mereka tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Ada anak cerdas tetapi ada juga kurang cerdas, ada yang bisa berpikir abstrak namun ada bisa berfikir hanya jika disodorkan wujud bendanya [5]. Terasing di sekolah merupakan masalah umum bagi siswa yang prestasinya rendah, karena kurangnya keterlibatan, partisipasi membuat motivasi dan minat belajar mereka menjadi rendah [12]. Berbeda dengan siswa berprestasi tinggi yang sifatnya cenderung disiplin, mandiri tidak puas terhadap kemampuannya, kritis dan mampu menentang tekanan kelompok[5]. Sikap guru terhadap murid menjadi faktor utama dalam keberhasilan, guru dituntut untuk kreatif menciptakan metode atau gaya belajar yang sesuai dengan keadaan kelas yang diajarnya [2].

Observasi awal yang telah dilakukan mendapati beberapa masalah berdasarkan wawancara dengan guru bidang studi IPA, wali kelas hingga dengan guru BK yang ada disekolah. Menyebutkan bahwa 2 kelas

yang akan menjadi sasaran penelitian saya memiliki beberapa kendala dari segi kehadiran, minat hingga hasil belajar yang bisa dikatakan sedikit kurang baik diantara beberapa kelas lainnya.

Oleh karena itu peneliti menawarkan metode pembelajaran *Accelerated learning* berbantuan media kartu kuartet sains pada kelas eksperimen agar melihat bagaimana minat belajar sebenarnya pada siswa tersebut. Apakah minat belajar mereka memang ada atau memang minat mereka dalam belajar dalam kategori rendah. Serta melihat perbedaan peningkatan hasil belajar di kedua kelas kontrol dan eksperimen, apakah baik atau tidak ada perbedaan sebelum maupun sesudah treatment.

II. LANDASAN TEORI

1. *Accelerated learning*

Metode *Accelerated Learning* dikemukakan oleh Dave Meier atau pembelajaran dipercepat yang menjadikan belajar terasa manusiawi karena menempatkan siswa sebagai pusat sasaran. Pada prinsipnya Pembelajaran *Accelerated Learning* ketika belajar tidak hanya melibatkan otak tetapi juga melibatkan seluruh tubuh atau pikiran dengan segala emosi [6]. Indra dan sarafnya sehingga pengetahuan bukanlah sesuatu yang diserap oleh pembelajar melainkan sesuatu yang diciptakan oleh pembelajar.

Manfaat *Accelerated Learning* yaitu

pembelajar yang melakukan pekerjaan dengan memikirkannya secara internal dan menggunakan kecerdasan dalam merenungkan sebuah pengalaman serta menciptakan hubungan dari pengalaman tersebut merupakan keuntungan bagi siswa [11]. Menurut Meier, pembelajaran *Accelerated Learning* akan tercapai dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan jika empat tahapan berikut dilaksanakan dengan baik [14].

Empat tahapan tersebut adalah tahap persiapan, tahap penyampaian, tahap pelatihan, tahap penampilan hasil [2]. Pada tahap persiapan guru memberikan sugesti yang baik dan positif kepada siswa dengan membangkitkan rasa ingin tahu anak dan menenangkan rasa takut siswa serta mengajaknya dalam setiap proses pembelajaran. Setelah dilakukan tahapan tersebut berlanjut pada tahapan penyampaian. Tahap penyampaian guru menguji secara kolaboratif pengetahuan dengan pengamatan yang telah dilakukan oleh siswa sebelumnya, kemudian mengajak siswa mempresentasikan secara interaktif hasil pengamatannya sesuai dengan gaya belajar mereka. Kemudian siswa diberikan proyek belajar berdasar tim yang bisa dilakukan diluar sekolah sesuai dengan pengalaman mereka diluar.

Pada tahap pelatihan, setelah mereka mampu menjelaskan proyek yang mereka lakukan guru memotivasi siswa dengan perenungan kembali serta menstimulasi

pembelajaran dengan merefleksi individu dengan mengajarkan kembali bahan yang tidak dipahami siswa.

Tahap akhir yaitu penampilan hasil dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan ilmunya secara langsung baik dengan tugas maupun proyek kerja kelompok, dengan memberikan aktivitas yang menguatkan materi. Serta guru mengajak siswa melatih diri sendiri dirumah dan guru menerima umpan balik berupa pertanyaan atau tanggapan siswa setelah pembelajaran

2. Minat belajar

Belajar merupakan suatu proses mencari ilmu pengetahuan kearah yang lebih baik namun jika tidak ada minat dalam mencari ilmu seseorang akan merasa cepat bosan dalam belajar. Minat belajar merupakan faktor utama seseorang dalam mencapai sukses baik dalam dalam pendidikan, kerja, hobi atau aktifitas apapun. Hal ini dikarenakan dengan tumbuhnya minat dalam diri seseorang akan melahirkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam jangka waktu yang lama, lebih berkonsentrasi, mudah untuk mengingat dan tidak mudah bosan dengan apapun yang dipelajarinya.

Minat merupakan landasan penting bagi seseorang untuk melakukan kegiatan dengan baik yaitu dorongan seseorang untuk berbuat [10]. Minat belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu : cara mengajar guru, karekter, suasana

kelas yang nyaman dan fasilitas belajar yang baik [3]. Sejalan pernyataan tersebut *Siagian* mengatakan bahwa minat belajar yang tinggi pada siswa akan mempengaruhi prestasi belajar siswa dikelas [20].

Jadi, bisa disimpulkan bahwa minat merupakan dorongan seseorang untuk melakukan seusatu yang bisa membuatnya nyaman dan suka sehingga dorongan untuk mencapai keberhasilan lebih cepat dibandingkann tanpa adanya minat.

3. Hasil Belajar

Hasil Belajar menurut Gagne adalah penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil belajar disebut kemampuan. Adapun Gagne membagi lima kategori hasil belajar antara lain: *Keterampilan intelektual*, merupakan penampilan yang ditunjukkan siswa tentang operasi intelektual yang dapat dilakukannya. *Strategi kognitif*, siswa perlu menunjukkan penampilan yang kompleks dalam situasi yang baru, diberikan sedikit bimbingan dalam memilih dan menerapkan aturan dan konsep yang telah dipelajari sebelumnya. *Sikap* dapat ditunjukkan oleh prilaku yang mencerminkan pilihan tindakan terhadap kegiatan- kegiatan sains. *Informasi verbal* dan *keterampilan motorik* merupakan proses hasil belajar yang ditunjukkan dari proses pergerakan oleh seseorang [8].

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu: *ranah kognitif* berkenan

dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. *Ranah afektif* berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi [7].

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleksi, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perspektual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interaktif. Perlu menunjukkan penampilan yang kompleks dalam situasi yang baru, diberikan sedikit bimbingan dalam memilih dan menerapkan aturan dan konsep yang telah dipelajari sebelumnya. *Sikap* dapat ditunjukkan oleh perilaku yang mencerminkan pilihan tindakan terhadap kegiatan-kegiatan sains. *Informasi verbal* dan *keterampilan motorik* merupakan proses hasil belajar yang ditunjukkan dari proses pergerakan oleh seseorang [7].

4. **Satate Of The Art**

Sebelumnya telah banyak penelitian yang menggunakan media kartu kuartet sebagai sarana belajarnya adapun beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan media tersebut, tertuang di beberapa penelitian antara lain:

Aryani dalam penelitiannya mengataan bahwa metode TGT berbantuan media

kuartet dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam belajar [4]. Sedangkan Samadhi dkk mengatakan dengan pembelajaran quntum berbantuan kartu kuartet dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa [18].

Penelitian lain dalam bidang ilmu budaya Rakhman dkk menyimpulkan bahwa kartu kuartet pembelajaran sebagai media awareness erhdap warisan tradisi lisan banga yang mempermudah pengingatan siswa pada pembelajaran [16]. Sedangkan dalam bidang Gografi Afifah dkk menyebutkan bahwa dengan media kartu kuartet mempermudah siswa memahami pembelajaran geografi dengan memperlihatkan gambar dan keterangannya [1]. Lain halnya dalam bidang bahasa jerman yang diteliti oleh Zulfikar dkk memperoleh hasil bahwa dengan bermain kuartet dapat meningkatkan daya ingat anak terhdap pembelajaran bahasa jerman yang diajarkan [15].

III. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi eksperimen dengan desain *Pretest-Postest Nonequivalent-Group Design*. Dimana desain ini menggunakan dua kelas satu untuk kelas kontrol sedangkan kelas yang lainnya menggunakan kelas eksperimen. Namun untuk menentukan kelas eksperimen diperlukan data awal denngan cara pengambilan pretest dengan mater yang akan diajarkan. Setelah mendapatkan hasil

maka kelas dengan nilai terendah digunakan sebagai kelas eksperimen dan diberikan treatment dengan desain pembelajaran yang telah dibuat.

Sedangkan kelas kontrol dimana perlakukannya seperti pembelajaran yang sering mereka dapat sebelumnya. Setelah pembelajaran usai maka dilakukan pengambilan hasil belajar keduanya dengan soal yang sama seperti pretest sebelumnya. Kegiatan ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah treatment dilakukan untuk kelas eksperimen. Selanjutnya akan dilihat perbedaan belajar antara kedua kelas kontrol dan eksperimen.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa di SMP Negeri 1 Barru tahun ajaran 2018/2019. Sedangkan sampel yang diambil adalah kelas VIII, pengambilan sampel menggunakan *Puposive sampling* dan pertimbangan mengambil kelas dengan nilai ulangan harian yang rendah sebelumnya. Sehingga di ambil kelas VIII4 dan VIII5. Materi pembelajaran yang akan digunakan sesuai jadwal kalender akademik “ Indra pengelihatan dan alat optik”

Instrumen yang digunakan untuk melihat hasil belajar yaitu instrumen hasil belajar kognitif, sedangkan untuk melihat keaharhan dalam kelas menggunakan instrumen pembelajaran afektif dan psikomotorik. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan inferensial.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Hasil Pembelajaran

Setelah dilakukan penelitian pada kedua kelas VIII dimana salah satu dijadikan kelas kontrol yaitu kelas VIII4 sedangkan kelas VIII5 diberikan treatment atau kelas uji coba.

Kelas kontrol tetap diajarkan sesuai metode pembelajaran yang guru pakai sebelumnya. Sedangkan untuk kelas eksperimen peneliti turun untuk memberikan pengajaran dengan menggunakan metode *Accelarted learning* dibantu dengan penggunaan media kuartet sains. Materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah “Indra pengelihatan dan alat optik”. Peneliti mengikuti kalender akademik yang telah ditetapkan dan tidak mengganggu urutan materi yang telah disusun kurikulum.

Observasi awal yang dilakukan memperlihatkan beberapa perbedaan dimana karakter kelas kontrol memang memiliki beberapa siswa yang cukup aktif dalam belajar. Terlihat ketika beberapa siswa berani unjuk tangan untuk mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru. Sedangkan untuk siswa kelas eksperimen siswa terlihat agak kurang semangat dalam belajar karena soal yang diberikan di kelas kontrol juga diberikan dikelas ini oleh guru. Namun pada kelas eksperimen siswa tidak ada yang menawarkan diri untuk mengerjakannya, jadi guru berinisiatif menunjuk salah satu siswa.

Untuk melihat perbedaan hasil belajar dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini :
 kedua kelas sebelum dan setelah perlakuan

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Postest dan pretest pada 2 kelompok

Skor	Kontrol		Eksperimen	
	Pretest	Postest	Pretest	Postest
Jumlah peserta didik	29	29	29	29
Rata-rata	20,07	22,8	18,2	32,6
Maksimum	52	50	40	61
Terendah	5	5	2	5
Standar deviasi	10,7	11,63	11,52	13,9

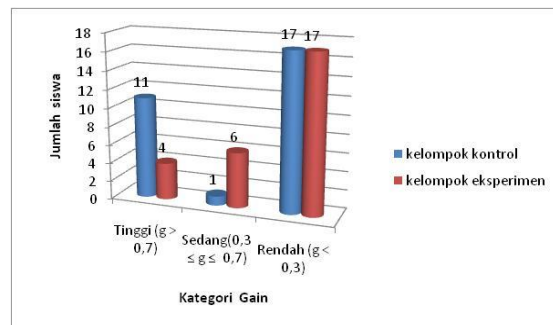
Pada tabel 1 memperlihatkan rata-rata hasil belajar siswa sebenarnya masih dalam kategori yang rendah. Terlihat juga pada nilai terendah yang ada di kedua kelas juga hampir sama yaitu nilai 5 atau jika melihat soal yang telah dibuat berarti hanya mampu menjawab 1 pertanyaan. Sedangkan nilai 2 yang ada di pretest kelompok eksperimen memperlihatkan bahwa siswa tersebut hanya mampu menjawab 1 soal namun belum terlalu tepat penjelasannya.

Namun untuk nilai maksimum yang diperoleh dari hasil belajar pada kelompok kontrol tidak terlalu berbeda pada pretest dan postest hanya berbeda 2 point. Sedangkan pada kelompok eksperimen yang menggunakan metode *Acclerated learning* berbantuan kartu kuartet terlihat pada nilai maksimum yang diperoleh siswa pada pretest yaitu 40 selanjutnya setelah diberikan treatment kenaikan sedikit lebih baik yaitu maksimum yang diperoleh oleh siswa kelas eksperimen yaitu 61.

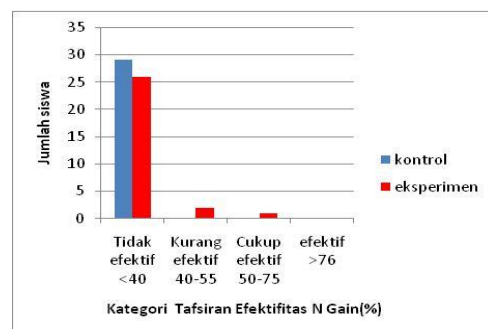
Untuk melihat hasil belajar melalui analisis Gain dilakukan dengan 2 cara yaitu

melihat peningkatannya dan melihat keefektifan metode pembelajaran yang digunakan dengan melihat hasil belajar kognitif dari kedua kelas.

Analisis Gain di kedua kelas dapat dilihat pada gambar 1 dan gambar 2 dibawah



Gambar 1. Peningkatan hasil belajar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

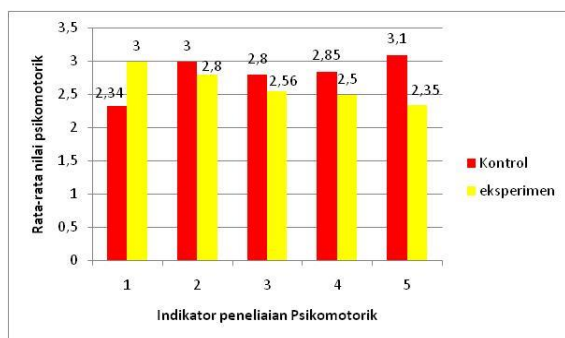


Gambar 2. Kefektifan hasil belajar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Jika melihat **gambar 1** terlihat bahwa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang menggunakan metode *accelarted learning* berbantuan media kartu kuartet rata rata hasil belajar mereka berada di kategori rendah. Namun jika melihat perindividu siswa terdapat 12 orang yang berada di kelompok kontrol memiliki peningkatan hasil belajar yang semakin baik atau berkategori tinggi. Sedangkan di kelompok eksperimen kenaikan hasil belajar setelah pembelajaran dengan menggunakan meode *accelarted leraning* berbantuan kartu kuartet sains hanya terdapat 4 siswa yang berkategori tinggi.

Secara umum juga digambarkan pada **Gambar 2** memperlihatkan dari kedua kelas pembelajaran dinyatakan tidak efektif dan peningkatan hasil belajar dikedua kelas eksperimen dan kontrol berada di kategori rendah.

Selain melihat hasil belajar kognitif siswa, peneliti juga melihat hasil belajar dibidang afektif dan psikomotoriknya. Untuk melihat hasi belajar afektifnya dapat dilihat pada **gambar 3** dibawah:



Gambar 3. Hasil belajar psikomotorik kelompok kontrol dan eksperimen.

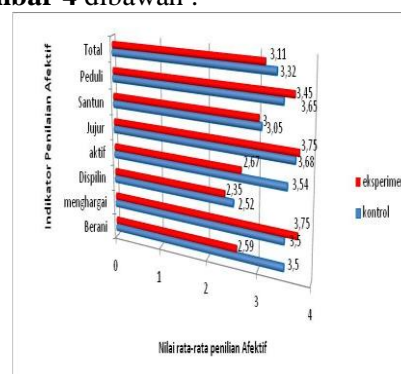
Keterangan:

1. Menyiapkan alat
2. Melakukan praktikum
3. Menulis hasil pengamatan
4. Menfsirkan hasil pengamatan
5. Mempresentasikan hasil Praktikum

Jika dilihat dari hasil belajar aspek psikomotorik, terlihat bahwa hampir semua aspek kelompok kontrol yang lebih unggul, namun ada satu aspek dimana kelompok eksperimen unggul yaitu indikator 1.

Indikator 1 yaitu menyiapkan alat, pada saat melakukan praktikum di laboratorium, siswa yang diberi perlakukakn dengan mentode *accelarted learning* lebih bersemangat dalam merakit dan meyiapkan alat. Bahan beberapa siswa yang awalnya dikelas terkenal pengganggu malah asyik memperhatikan cara merangkai alat yang akan dilakukan praktikum. Tentu jika dilihat aspek psikomotorik antara kontrol dan eksperimen hanya berbeda sedikit .

Kemudian setelah melihat aspek psikomotorik, hal lain yang dinilai adalah Aspek afektif siswa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Terlihat rata-rata hasil pengamatan afektif siswa tertuang pada **gambar 4** dibawah :



Gambar 4. Hasil belajar Afektif kelompok kontrol dan eksperimen.

Gambar ke 4 diatas memperlihatkan rata-rata hasil pembelajaran yang dilihat dari segi afektif atau sikap siswa, ada 7 aspek yang dinilai yaitu: peduli, santun, jujur, aktif, disiplin, menghagai dan berani.

Aspek yang paling tinggi adalah kejujuran untuk kedua kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan *accelerated learning* berbantuan media kuartet. Sedangkan aspek yang sedikit rendah di kedua kelas ini adalah aspek disiplin.

Pada kelas eksperimen nilai sikap yangn cukup tinggi adalah indikator menghargai sebesar 3,75 sedangkan dikelas kontrol sebesar 3,5. Hal ini memperlihatkan bahwa walaupun dari segi afektif dan sikomotorik rendah ada aspek yang lebih baik dari kelas eksperimen.

Sebelum dilakukan treatment hasil postet terlebih dahulu di uji perbedaannya, namun untuk masuk pengujian perbedaan 2 sampel dilakukan uji homogen dan uji normalitas. Fungsinya untuk melihat apaah kelompok terdistribusi normal dan termasuk dalam kelopak homogen atau tidak.

Data pretest terlebih dahulu di uji kenormalan data, karena data atau sampel sebanyak 58 orang maka uji yang dilakukan menggunakan uji *kolmogorov smirnov*. Data yang diperoleh dari uji ini adalah kelompok kontrol 0,104 sedangkan kelompok eksperimen diperoleh nilai uji 0,200. Maka disimpulkan kedua data termasuk kelompok terdistribusi normal karena signifikansi $>0,05$.

Sedangkan uji homogen untuk melihat bahwa kedua kelompok merupakan data sampel yang memiliki varians yang sama dan prasyarat untuk melanjutkan ke uji T.

Uji homogenitas pretest antara kelompok kontrol dan eksperimen menggunakan uji levene test yang diperoleh data sebesar $0,444 > 0,05$. Artinya kedua data merupakan kelompok yang memiliki varian sama atau homogen sehingga layak di uji perbedaan menggunakan uji T 2 sampel.

Setelah dilakukan uji 2 sampel dengan menggunakan *independet sampel t test* pada hasil pretest diperoleh data $0,518 > 0,05$, artinya data awal kedua kelompok memang terdapat perbedaan.

Sedangkan setelah dilakukan postest dilanjutkan pengujian normalitas kembali pada kedua kelas, diperoleh data kelas eksperimen 0,104 sedangkan kelompok kontrol 0,108. Dari data kedua kelompok signifikansinya $>0,05$ artinya kelompok masih dalam keadaan tedistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas dari 2 kelompok kontrol dan eksperimen diperoleh data signifikansi $0,198 > 0,05$ artinya data kedua kelompok masih memiliki varians yang sama atau homogen.

Setelah dilakukan 2 pengujian pada postest kedua kelompok selanjutnya dilakukan uji beda dengan menggunakan independent sample T test diperoleh $T_{hitung} 2,908 > T_{tabel} 1,7$. Artinya kedua sampel memiliki hasil belajar yang berbeda dan hipotesis diterima.

2. Minat Peserta didik

Penelitian ini juga melihat minat peserta didik apakah memang peserta didik memiliki minat belajar yang baik atau tidak sehingga pembelajaran yang dilangsungkan di kelas bisa menjadi lebih bermakna.

Oleh karena itu angket minat disebarakan pada kedua kelas sebelum teratment dilakukan. Berdasarkan angket minat yang diberikan sebelum treatment dikelas eksperimen terlihat data skor rata-rata gabungan indikator minat yang diperoleh sebesar 4,04 sedangkan kelompok kontrol 3,83. Skor kedua kelompok berada di kategori baik.

Kemudian dilakukan lagi pengambilan data minat setelah diberikan perlakuan atau setelah posttest diberikan. Pada kelas kontrol skor rata-rata gabungan minat siswa diperoleh skor 4,21 atau berkategori baik. Sedangkan kelompok eksperimen yang diberikan treatment dengan metode pembelajaran *accelerated learning* dengan bantuan media kartu kuartet memperoleh skor rata-rata gabungan minat sebesar 4,51 atau berkategori sangat baik.

B. Pembahasan

Pada penelitian ini jika melihat hasil yang diperoleh bahwa kenaikan hasil belajar pada kedua kelas bisa dikatakan cukup rendah. Hal ini pun terlihat dari uji Gain yang dilakukan pada kedua kelompok kontrol dan eksperimen yang diberikan terlihat pada gambar 1 bahwa peningkatan hasil belajar

dari kedua kelas ternyata termasuk kategori rendah. Kemudian dilakukan lagi analisis keefektifan hasil belajar untuk kedua kelas tergambar pada gambar 2 memperlihatkan bahwa pembelajaran yang dilakukan baik dengan metode yang sering guru pakai dikelas maupun dengan metode yang ditawarkan peneliti menggunakan metode *accelerated learning* bantuan media kartu kuartet tidak efektif kenaikan hasil belajarnya.

Jika melihat hasil pembelajaran antara kedua kelas kontrol dan eksperimen. Sangat jauh dari harapan, namun beberapa penyebab lain di telusuri sebagai penyebab hasil belajar siswa tidak efektif antara lain yaitu : kalender akademik yang berubah 3 kali dalam 6 bulan, banyaknya libur yang bertepatan dengan proses belajar mengajar dan beberapa kendala lain berkaitan dengan pribadi siswa yang saya temui.

Kalender akademik yang diikuti sebagai dasar penyusunan jadwal proses belajar mengajar di sekolah sudah ditetapkan oleh pemerintah daerah yang menginduk pada kurikulum nasional. Namun di SMP Negeri 1 Barru pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 kalender akademik berubah sebanyak 3 kali yang menyebabkan tumpang tindihnya jadwal materi yang akan diajarkan. Beberapa guru yang sempat diwawancarai juga mengaku agak kesulitan ketika tiba-tiba kalender akademik berubah di pertengahan semester. Kemudian perubahan kalender akademik juga berubah ketika akhir april

2019. Beberapa program pengajaran yang telah disusun setidaknya menjadi kacau dan menjadikan guru ekstra cermat dan cepat mengajarkan materi pembelajaran. Sehingga peserta didik yang mestinya memiliki 8 kali pertemuan dalam 1 materi berubah menjadi 5-6 kali saja. Tentu ini menjadikan sebuah indikator materi yang akan diajarkan akan berkurang waktunya.

Libur nasional, libur UAS, UAN puasa, pemilu menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu di telisik lebih dekat beberapa hal sepele ini yang menjadikan hasil pembelajaran tidak efektif. Hal ini terjadi karena materi yang diajarkan selalu terjeda dengan libur tersebut sehingga siswa yang tadinya mulai paham akan isi materi akan lupa lagi karena jeda libur yang terlalu berdekatan waktunya.

Kemudian dari segi pribadi siswa banyak kendala juga yang saya temukan antara lain : jarak rumah, pekerjaan siswa, gangguan belajar siswa. Beberapa siswa sering terlambat masuk sekolah dengan alasan jarak rumah yang cukup jauh, memang diwilayah kami kendaraan angkot sudah mulai kurang masuk diwilayah pesisir yang menyebabkan siswa sedikit lama menunggu angkot tiba. Sehingga ketika sampai dikelas siswa yang terlambat agak susah untuk menyesuaikan diri dalam belajar dan konsentrasinya sering terpecah karena sedikit lelah.

Beberapa siswa yang saya temukan dikelas VIII 5 juga menjadi perhatian saya

yaitu : setidaknya ada 6 orang anak yang memiliki pekerjaan sampingan yaitu sebagai "Padodo Bale" atau sebagai pencari atau penjual ikan malam hari diwilayah pesisir ketika orang tua mereka pulang dari melaut. Mereka membantu menjualkan hasil tangkapan di pasar subuh diwilayah kami. Sehingga ketika mereka sampai disekolah mereka sudah tidak cukup semangat dalam belajar bahkan beberapa dari mereka mengantuk bahkan tertidur dikelas saat saya mengajar. Menurut guru hal itu dilakukannya juga pada mata pelajaran lain.

Selanjutnya ada 3 anak yang saya temukan memiliki gangguan belajar terlihat dari cara belajar, tulisan bahkan tingkah laku dikelas. Gangguan belajar tersebut yang saya dapat ketika melakukan penelitian yaitu : disleksia, disgrafika, dan gangguan belajar non verbal. Pada awalnya anak yang memiliki gangguan disleksia ini dianggap anak yang cukup malas dalam belajar dan selalu lupa dengan tugas, namun ketika diberikan tugas dan sedikit catatan saya menemukan ternyata tulisannya sulit dibaca bahkan cenderung terbalik. Kemudian anak yang saya indikasi memiliki gangguan belajar disgrafika ketika saya menemukan catatan anak tersebut tulisannya tidak dapat dibaca dan mereka cenderung menulis tepat di garis buku tulis mereka. Sedangkan saah seorang anak terlihat selalu menyendiri dan tidak memperhatikan pembelajaran hampir memiliki ciri gangguan belajar non verbal.

Jadi, ketidak efektifan proses pembelajaran dalam situasi penelitian ini banyak sebabnya seperti yang saya paparkan diatas sebelumnya. Oleh karena itu perlunya dukungan orang tua dalam membimbing anak dalam belajar di rumah sangat penting sehingga anak dapat memburu materi pelajaran yang ada di sekolah.

Secara garis besar minat belajar peserta didik sangat besar bahkan ada yang menyenangi pembelajaran dengan media kuartet. Sehingga bisa disimpulkan bahwa walaupun terlihat dari perhitungan proses pembelajaran siswa tidak efektif namun dari segi minat anak memiliki kemauan yang cukup baik dalam belajar IPA.

Berbagai pernyataan untuk mengkaji respon anak selama menggunakan metode pembelajaran *accelerated learning* berbantuan media kartu kuartet sains. Diperoleh respon yang positif dari siswa, karena dengan menggunakan media permainan ini siswa tidak hanya bermain di kelas tapi bisa saat istirahat belajar di sekolah bahkan di rumah.

Namun tidak dipungiri beberapa kendala menjadi penyebab hasil belajar tidak efektif walaupun ada peningkatan hasil belajar dan hipotesis diterima.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode *accelerated learning*

berbantuan media kartu kuartet mendapat tanggapan yang positif dari siswa. Begitupun dengan minat belajar siswa yang berkategori baik sebelum diberi treatment dengan metode *accelerated learning* berbantuan kartu kuartet. Serta terjadi peningkatan minat belajar setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen. Sedangkan jika dilihat hasil belajar IPA siswa dari segi kognitif memang tidak terdapat peningkatan yang signifikan, sedangkan jika dilihat dari hasil belajar aspek psikomotorik pada kedua kelas terlihat kedua kelas cukup aktif dalam proses belajar mengajar. Berbeda halnya dengan aspek Afektif bisa dikatakan aspek ini merupakan nilai yang paling baik dari ketiga aspek dan menjadi dasar bahwa proses pembelajaran dapat menjadi lebih baik dimasa depan. Sedangkan setelah dilakukan uji hipotesis pada kedua kelas maka diperoleh data $T_{hitung} 2,908 > T_{tabel} 1,7$, artinya terdapat perbedaan hasil belajar dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan metode *accelerated learning* berbantuan media kartu kuartet. Dengan ini kesimpulan penelitian ini adalah hipotesis diterima atau terdapat perbedaan hasil belajar antara kedua kelas.

B. Saran

Kepada pemerintah sebaiknya tidak merubah kalender akademik ketika proses pembelajaran telah berlangsung karena akan mengakibatkan ketidak efektifan proses belajar mengajar.

Kepada Pihak Sekolah dapat mengatur jadwal pembelajaran IPA sebaiknya tidak disimpan di jam terakhir karena proses pembelajaran IPA dalam keadaan lelah bisa membuat siswa kurang minat bahkan bosan untuk belajar. Kepada guru, agar mampu mendesain pembelajaran yang lebih baik agar bisa mengantisipasi kejadian yang bisa membuat proses pembelajaran tidak efektif. Kepada para peneliti berikutnya agar bisa melakukan penelitian lebih lanjut mengenai kendala-kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran disekolah pada umumnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Direkur STKIP Pembangunan Indonesia Makassar bapak Dr. Muh Yunus. M.Pd, Kepada ketua LP3M Dr. Husain AS. M.Pd. Kepada kepala sekolah SMP Negeri 1 Barru Zainal Abidin. M.Pd , Bapak wakil kepala sekolah Abdul Zakaria. M.Pd dan Ibu Dra. Judriah sebagai guru bidang studi IPA kelas VIII. Serta semua pihak yang membantu proses penelitian ini dan semoga karya sederhana ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan mudah-mudahan bernilai ibadah disisiNya.Aamiin.

PUSTAKA

- [1] Afifah, Nur dan Kuspriyanto. 2016. Pengembangan Media Kartu Kuartet Geografi Pada Sub Materi Pokokkegiatan Pertanian, Kegiatan Pertambangan, Serta Kegiatan Ndustri Dan Jasa Mata Pelajaran Geografi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS di SMA Negeri 1Taman Sidoarjo Tahun 2015/2016. Swara Bhumi UNESA. Volume 03 Nomor 03 Tahun 2016. halaman 57-63.
(<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/swara-bhumi/issue/view/1113> di unduh tanggal 1 April 2019)
- [2] Akhmad, Nur Amaliah. 2017. “ Penggunaan metode SAVI dan *Make A Match* pada pembelajaran IPA di SMP 1 Barru” Simposium Nasional MIPA UNM 2017. ISBN 97802-99837-5-3. Hal 180-183.
- [3] Aritonang, keke. 2008 “ Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal pendidikan Penabur. No.10/Tahun ke-7/Juni 2008. Hal 11-21. (Diakses tanggal 5/8/2018).
- [4] Aryani, Wulan Dwi. Implementasi TGT Berbantuan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII A SMP N 1 Kandeman . Volume 1 No 1. HARMONY, Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN E-ISSN 2548-4648. Hal 115-133
(<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/28159> , di unduh tanggal 1 April 2019)
- [5] Asrori, Muhammad. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- [6] Astuti, Rahmani. 2002. *The Accelerated learning Handbook- Panduan Kreatif Dan Efektif Merancang Program Pendidikan Dan Pelatihan Dan Pelatihan (terjemahan ,Dave Meier)*. Kaifa: bandung.

- [7] Baharuddin, H, and Wahyuni E.N. 2007. *Teori Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media Group.
- [8] Dahar, Ratna Willis. 2011. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- [9] Direktorat pendidikan KPK. 2015. Permainan kartu Kuartet sahabat pemberani. <http://Aclc.kpk.go.id> .(diunduh pada 3 agustus 2018)
- [10] Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar* . Jakarta: Rineka Cipta.
- [11] Ganiron Jr, Thomas U. 2013. "Application Of Acceleratef Learning in Teaching Enviromental Control System in Qassin University." *International Journal of Education and Learning* Vol 2, No 2 27-38 (diakses tanggal 11 September 2014).
- [12] Jacobsen, David A, Paul Eggen, and Donald Kauchak. 2009. *Method for Teaching (Metode-Metode Pengajaran Meningkatkan belajar siswa TK-SMA) Penerjemah Achmad Fawaid dan Khoirul Anam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [13] Kirkland, Deborah. 2008. "Games as an Engaging Teaching and Learning, Technique; Learning or Playing? ." *Griffith College Dublin Volume 4* hal.1-3.
- [14] Lee, Nicole; Horsfall, Briony. 2010. "Accelerated learning: A Study of Faculty and StudentExperiences." *Innov High Education volume 35* 191-202. DOI 10.1007/s10755 010-9141-0. diunduh 11/8/2018.
- [15] Melliani, Yuliani dan Nurhadiah. 2017." Pengaruh Metode Permainan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sub Materi Vertebrata". jurnal.unka.ac.id ISSN 2580 – 5703. volume 1, nomor 2, oktober 201 (diakses tanggal 05 agustus 2018)
- [16] Rakhman, dkk. 2019. Kartu Kuartet Dongeng Jawa Barat Sebagai Media Awarness Generasi Digital Native. Prosiding Senada (Seminar Nasional Desain dan Arsitektur) 2019 , vol 2 februari 2019. E-ISSN 2655-2329 . Hal 131-136. (<https://eprosiding.std-bali.ac.id/index.php/senada/article/view/210> di unduh tanggal 1 April 2019)
- [17] Rusmiati. 2017 "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo" <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility>. ISSN 2549-1385 (Online), Volume 1, No. 1, Februari 2017: Page 21-36 (diakses tanggal 2 Agustus 2018)
- [18] Samadhi, Ni Nyoman dan Riastini, Nitha Putu Nanci .2017. Pengaruh Pembelajaran Quantum Berbantuan Permainan dalam Pembelajaran Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas V . *International jurnal of elementary education* Vol 1, No 3. ISSN 2549-6050. Hal 228-237 (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/11888>, di unduh tanggal 1 April 2019)
- [19] Sapta, wulan. 2012." Belajar biologi menyenangkan dengan permainan kartu kuartet dan pemantapan konsep secara mandiri melalui blog". *Jurnal pendidikan penabur*. Nomor 18/Tahun ke-11/ Juni 2012. ISSN: 1412-2588. (diunduh 15 agustus 2018)
- [20] Siagian, Roida Eva Flora. 2015. Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal formatif MIPA* journal.lppmunindra.ac.id. *Jurnal Formatif* 2(2): 122-131 . ISSN: 2088-351X (diunduh 1 Agustus 2018).