

MODEL ACCELERATED LEARNING PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Haerul Anam

Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Agama Islam IAIN Purwokerto

Abstract: Accelerated learning is one of the results of innovation in education. Programming is done because the demands of the times is developing very fast. Bulgarian psychiatrist Georgi Lozanov Accelerated Learning is the originator of the movement. The learning model Accelerated Learning is a pattern used in learning that is designed such that it can arouse the learning ability of students, making learning more fun and faster. Accelerated learning is the philosophy of learning and life seeking re demekanisasi and humanize the learning process, as well as making the experience for the whole body, the whole mind, and the whole person. Accelerated Learning, it will not benefit them separating its methods of ideological foundation, and ignores the principles which underlie these techniques. Dave Meier, suggested to teachers in order to manage classroom approach Somatic, Auditory, Visual and Intellectual (SAVI). Somatic intended as learning by doing (learning by moving and doing). Auditory is learning by talking and hearing (learned by talking and listening). Visual means learning by observing and picturing (learning by observing and describing). Intellectual intention is learning by problem solving and reflecting (learning with problem solving and reflection). Technically, there are stages that must be passed in operating the learning model Accelerated Learning (accelerated learning). Among them are: 1. Mechanical Preparation, preparation phase with regard to preparing learners for learning; 2. Submission Techniques, the delivery stage learning cycle intended to bring together learners with learning materials that initiate the learning process in a positive and attractive; 3. Technical Training, the training stage (integration) is the essence of Accelerated Learning (accelerated learning); 4. Appearance techniques, helping students apply and develop their knowledge and new skills on the job so that learning achievement remain attached and continue to rise.

Key Words: Accelerated Learning, Learning Model, Somatic, Auditory, Visual and Intellectual (SAVI)

Abstrak: *Accelerated learning* merupakan salah satu hasil dari inovasi dalam pendidikan. Inovasi ini dilakukan karena tuntutan zaman yang berkembang sangat cepat. Georgi Lozanov psikiater Bulgaria adalah pencetus gerakan Accelerated Learning. Model pembelajaran Accelerated Learning adalah suatu pola yang digunakan dalam pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga dapat menggugah kemampuan belajar peserta didik, membuat belajar lebih menyenangkan dan lebih cepat. Accelerated Learning (pembelajaran yang dipercepat) adalah filosofi pembelajaran dan kehidupan yang mengupayakan demekanisasi dan memanusiawikan kembali proses belajar, serta menjadikannya pengalaman bagi seluruh tubuh, seluruh pikiran, dan seluruh pribadi. Accelerated Learning tidak akan memberi manfaat kepada mereka yang memisahkan metode-metodenya dari fondasi ideologisnya, dan mengabaikan prinsip-prinsip yang mendasari teknik tersebut. Dave Meier, menyarankan kepada guru agar dalam mengelola kelas menggunakan pendekatan *Somatic, Auditory, Visual* dan *Intellectual* (SAVI). *Somatic* dimaksudkan sebagai *learning by doing* (belajar dengan bergerak dan berbuat). *Auditory* adalah *learning by talking and hearing* (belajar dengan berbicara dan mendengarkan). *Visual* diartikan *learning by observing and picturing* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan). *Intellectual* maksudnya adalah *learning by problem solving and reflecting* (belajar dengan pemecahan masalah dan melakukan refleksi). Secara teknik, terdapat tahapan-tahapan yang harus dilalui dalam mengoperasikan model pembelajaran Accelerated Learning. Diantaranya yaitu: 1. Teknik Persiapan, tahap persiapan berkaitan dengan

mempersiapkan peserta didik untuk belajar; 2. Teknik Penyampaian, tahap penyampaian dalam siklus pembelajaran dimaksudkan untuk mempertemukan peserta didik dengan materi belajar yang mengawali proses belajar secara positif dan menarik; 3. Teknik Pelatihan, tahap pelatihan (integrasi) merupakan intisari Accelerated Learning (pembelajaran yang dipercepat); 4. teknik Penampilan, membantu pelajar menerapkan dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga pembelajaran tetap melekat dan prestasi terus meningkat.

Kata kunci: Accelerated Learning, Model Pembelajaran, *Somatic, Auditory, Visual* dan *Intellectual* (SAVI)

PENDAHULUAN

Zaman beredar masa berganti, masyarakat pun berkembang dan berubah. Tidak lain perubahan masyarakat seiring dengan perubahan ilmu pengetahuan manusia. Kehidupan manusia menuju ke arah yang lebih baik karena proses berfikir manusia untuk mencapai kebahagiaan, kesenangan serta cara hidup yang lebih baik. Pendidikan merupakan salah satu media yang digunakan manusia untuk mengembangkan potensi dan mencapai tujuan yang diharapkan oleh manusia.

Oleh karena itu pendidikan dari masa ke masa melakukan usaha perubahan baik perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*). Aktivitas belajar manusia sejak awal hingga sekarang terus terjadi inovasi dan kreasi, mulai dari kurikulum, pendekatan, metode serta sarana dan teknik dalam pembelajaran.

Accelerated learning merupakan salah satu hasil dari inovasi dalam pendidikan. Inovasi ini dilakukan karena tuntutan zaman yang berkembang sangat cepat. Belajar yang harus sesuai dengan waktu yang ditentukan agaknya sudah tidak menjadi tradisi yang relevan di masa sekarang, karena laju informasi dan teknologi yang semakin cepat, dunia kerja yang terus berubah, kegiatan masyarakat bahkan kegiatan rekreasi pun menjadi semakin kompleks. Oleh karena itu kita harus mengetahui pula cara menyerap informasi lebih cepat lagi. Belajar yang sekarang kita lakukan kemungkinan besar tidak akan sama dengan belajar yang kita lakukan tiga tahun ke depan.

Meningkatnya kompleksitas berarti menuntut cara belajar yang lebih baik untuk mengkondisikan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas, sehingga anak tidak cepat menjadi bosan dengan pelajaran yang diberikan oleh gurunya. Karena selama ini kita berasumsi bahwa belajar yang kita lakukan selama ini mengalami stagnan. Artinya pendidikan kita

tetap menggunakan metode dan pendekatan yang sama dengan anak-anak didik pada tahun sebelumnya, padahal metode dan pendekatan yang dilakukan tersebut tidak menjamin anak didik menjadi lebih “cerdas” mampu meningkatkan prestasi, belajar dengan menyenangkan serta mampu mengaplikasikan ilmu yang mereka dapatkan.

Oleh karena itu teknik-teknik belajar yang paling cocok dengan gaya belajar yang disukai siswa maka belajarnya pun terasa paling alami. Karena terasa alami (ranah otak), belajarpun terasa lebih mudah. Karena lebih mudah, belajarpun menjadi lebih cepat (Rose, 2002: 16).

PENGERTIAN ACCELERATED LEARNING

Georgi Lozanov psikiater Bulgaria adalah pencetus gerakan *Accelerated Learning* (pembelajaran yang dipercepat). Dia mendapati bahwa dengan menenangkan pasien psikiatri dengan musik dan memberi mereka sugesti positif mengenai kesembuhan mereka, banyak pasien tersebut mengalami kemajuan besar. Lozanov merasa bahwa metode ini juga dapat diterapkan pada pendidikan. Dengan disponsori pemerintah Bulgaria, dia mulai melakukan penelitian mengenai pengaruh musik dan sugesti positif pada pembelajaran, dengan menggunakan bahasa asing sebagai materi subjek. Dia mendapati bahwa kombinasi musik, sugesti, dan permainan kanak-kanak memungkinkan pelajar untuk belajar jauh lebih cepat dan jauh lebih efektif (Meier, 2000: 49).

Dave Meier mencoba mengembangkan pemikiran Lozanov dengan menulis buku *The Accelerated Learning Handbook*, mengajak kita untuk memperbaharui pendekatan kita terhadap pembelajaran untuk memenuhi tuntutan adanya dinamika kebudayaan yang bermetabolisme tinggi ini. Dan perlu melakukan perubahan yang bersifat sistemis bukan bersifat kosmetik,

organis bukan sekedar mekanis. *Accelerated Learning* adalah cara belajar yang alamiah.

Model pembelajaran *Accelerated Learning* adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu rangkaian pendekatan praktis dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran dan kondisi yang disukai oleh peserta didik. Sebelum kita membahas tentang model pembelajaran *Accelerated Learning*, ada lebih baiknya kita mengetahui definisi kata demi kata tersebut. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau dalam pembelajaran tutorial (Trianto, 2010: 1). *Accelerated Learning* adalah dua kata yang digabung menjadi satu, yaitu *Accelerated* yang berasal dari bahasa inggris yang mempunyai arti dipercepat dan *Learning* yang mempunyai arti pembelajaran. Jadi *Accelerated Learning* dari segi bahasa berarti pembelajaran yang dipercepat (Sutrisno, 2005: 33).

Sedangkan secara terminologi model pembelajaran *Accelerated Learning* (pembelajaran yang dipercepat) adalah suatu pola yang digunakan dalam pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga dapat menggugah kemampuan belajar peserta didik, membuat belajar lebih menyenangkan dan lebih cepat. Cepat, disini diartikan dapat mempercepat penguasaan dan pemahaman materi pelajaran yang dipelajari, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk belajar lebih cepat. Materi pelajaran yang sulit dibuat menjadi mudah, sederhana atau tidak bertele-tele sehingga tidak menjadi kejenuhan dalam belajar. Karena keberhasilan belajar tidak ditentukan atau diukur lamanya kita duduk untuk belajar tetapi ditentukan oleh kualitas cara belajar kita.

Pembelajaran yang dirancang secara “fun” atau menyenangkan akan menimbulkan motivasi belajar peserta didik dan terus bertambah. Dengan demikian efektivitas belajar akan berjalan dengan baik. Dalam kaidah fiqih disebutkan “sesuatu, bila dengannya menjadi sempurna sebuah kewajiban, maka sesuatu itu adalah wajib”, sama halnya jika belajar merupakan kewajiban, sementara suasana belajar yang menyenangkan diperlukan untuk memotivasi peserta didik dalam belajar dan memudahkannya untuk menyerap beragam ilmu, maka pembelajaran yang menyenangkan menjadi sesuatu yang wajib dan tidak bisa dilepaskan dalam kegiatan belajar mengajar (Ralibi, 2008: 24).

Accelerated Learning adalah hasil yang dicapai, bukan metode yang digunakan. Karena metode apapun yang dapat mempercepat dan meningkatkan pembelajaran adalah dalam definisi ini, jadi tidak terfokus hanya pada metode tertentu, seperti permainan, musik, warna, aktivitas, dan sebagainya. Jadi metode apapun yang tidak mendorong pembelajaran yang cepat dan meningkat bukanlah model pembelajaran *Accelerated Learning* meskipun metode itu dianggap cerdas, atau kreatif dan menyenangkan (Meier, 2000: 37).

Pada intinya *Accelerated Learning* (pembelajaran yang dipercepat) adalah filosofi pembelajaran dan kehidupan yang mengupayakan demekanisasi dan memanusiawikan kembali proses belajar, serta menjadikannya pengalaman bagi seluruh tubuh, seluruh pikiran, dan seluruh pribadi. Oleh karena itu, *Accelerated Learning* (pembelajaran yang dipercepat) berusaha membentuk kembali sebagian besar keyakinan dan praktik yang membatasi, yang kita warisi dari masa lalu.

Bobbi DePorter (2000: 14) menganggap *Accelerated Learning* (pembelajaran yang dipercepat) dapat memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal dan dibarengi kegembiraan. Cara ini menyatukan unsur-unsur yang sekilas tampak tidak mempunyai persamaan, misalnya hiburan, permainan, warna, cara berpikir positif, kebugaran fisik dan kesehatan emosional. Namun semua unsur ini bekerja sama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif.

PRINSIP POKOK MODEL PEMBELAJARAN *ACCELERATED LEARNING*

Untuk mendapatkan manfaat optimal dari penggunaan model pembelajaran *Accelerated Learning* (pembelajaran yang dipercepat), sangat penting kita benar-benar memahami prinsip-prinsip yang melandasinya. *Accelerated Learning*, tidak akan memberi manfaat kepada mereka yang memisahkan metode-metodenya dari fondasi ideologisnya, dan mengabaikan prinsip-prinsip yang mendasari teknik tersebut. Prinsip-prinsip dasar tersebut adalah:

- a. Belajar melibatkan seluruh pikiran dan tubuh. Belajar tidak hanya menggunakan “otak” (sadar, rasional, memakai “otak kiri”, dan verbal), tetapi juga melibatkan seluruh tubuh atau pikiran dengan segala emosi, indra dan sarafnya. Murid diajak terlibat penuh dalam

proses belajar-mengajar. Belajar bukan mengumpulkan informasi pasif tapi menciptakan pengetahuan secara aktif.

- b. Belajar adalah berkreasi, bukan mengkonsumsi. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang diserap oleh peserta didik, melainkan sesuatu yang diciptakan oleh peserta didik.
- c. Kerja sama membantu proses belajar. Semua usaha belajar yang baik mempunyai landasan sosial. Suatu komunitas belajar selalu lebih baik hasilnya dari pada beberapa individu yang belajar sendi-sendiri, karena kerja sama diantara mereka mempercepatnya. Kerja sama dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman dan cara pandang yang sempit (Johnson, 2007: 164).
- d. Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan. Belajar bukan hanya menyerap satu hal kecil pada satu waktu secara linier, melainkan menyerap banyak hal sekaligus. Pembelajaran yang baik melibatkan orang pada banyak tingkatan secara simultan (sadar, dan bawah sadar, mental dan fisik) dan memanfaatkan seluruh saraf reseptor, indra dan tubuh seseorang.
- e. Belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri (dengan umpan balik). Belajar paling baik adalah belajar dalam konteks. Hal-hal yang dipelajari secara terpisah akan sulit diingat dan mudah menguap. Kita belajar berenang dengan berenang, cara bernyanyi dengan bernyanyi dan lain sebagainya (Meier, 2000: 58).
- f. Emosi positif sangat membantu peserta didik. Perasaan menentukan kualitas dan juga kuantitas belajar seseorang. Perasaan negatif menghalangi belajar, dan perasaan positif mempercepatnya.
- g. Otak citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis. Sistem saraf manusia lebih merupakan prosesor citra dari pada prosesor kata. Gambar konkret jauh lebih mudah ditangkap dan disimpan dari pada prosesor kata (Meier, 2000: 54).

PENDEKATAN MODEL PEMBELAJARAN ACCELERATED LEARNING

Pembelajaran tidak otomatis meningkat dengan menyuruh orang berdiri dan bergerak ke sana kemari. Akan tetapi menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra dapat berpengaruh besar pada pembelajaran. Pemilik konsep ini,

Dave Meier, menyarankan kepada guru agar dalam mengelola kelas menggunakan pendekatan *Somatic, Auditory, Visual* dan *Intellectual* (SAVI). *Somatic* dimaksudkan sebagai *learning by doing* (belajar dengan bergerak dan berbuat). *Auditory* adalah *learning by talking and hearing* (belajar dengan berbicara dan mendengarkan). *Visual* diartikan *learning by observing and picturing* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan). *Intellectual* maksudnya adalah *learning by problem solving and reflecting* (belajar dengan pemecahan masalah dan melakukan refleksi).

a. Belajar Somatis

"Somatis" berasal dari bahasa Yunani yang berarti tubuh-soma (seperti dalam psikosomatis). Jadi, belajar somatis berarti belajar dengan indra peraba, kinestetis, praktis melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar. Penelitian neurologist telah membongkar keyakinan kebudayaan barat yang keliru bahwa pikiran dan tubuh adalah dua entitas yang terpisah. Temuan mereka menunjukkan bahwa pikiran tersebar diseluruh tubuh. Intinya tubuh adalah pikiran. Pikiran adalah tubuh. Jadi, dengan menghalangi peserta didik somatis menggunakan tubuh mereka sepenuhnya dalam belajar, kita menghalangi fungsi pikiran mereka sepenuhnya. Untuk merangsang hubungan pikiran tubuh, ciptakanlah suasana belajar yang dapat membuat orang bangkit dan berdiri dari tempat duduk dan aktif secara fisik dari waktu ke waktu (Meier, 2000: 92).

b. Belajar Auditori

Belajar auditori adalah belajar dengan berbicara dan mendengar. Dalam merancang pembelajaran yang menarik bagi auditori yang kuat dalam diri pembelajaran, carilah cara untuk mengajak mereka untuk membicarakan apa yang sedang mereka pelajari. Ajak mereka berbicara saat mereka memecahkan masalah, mengumpulkan informasi, membuat tinjauan pengalaman belajar, atau menciptakan makna-makna pribadi bagi diri mereka sendiri. Disamping itu bisa juga dengan meminta peserta didik untuk berpasang-pasangan memperbincangkan secara terperinci apa yang baru saja mereka pelajari dan bagaimana mereka akan menerapkannya (Meier, 2000: 95).

Guru hendaknya mengetahui ciri-ciri anak auditori. Dalam buku *Accelerated Learning* yang lain disebutkan, bahwa tipe anak auditori adalah:

- 1) Suka mendengar radio, musik, sandiwara drama. (anak-anak auditori suka cerita yang dibacakan kepadanya dengan berbagai ekspresi).
- 2) Ingat dengan baik nama orang. Bagus dalam mengingat fakta. Suka berbicara dan punya perbendaharaan kata yang luas.
- 3) Menerima dan memberikan penjelasan arah dengan kata-kata (verbal). Senang menerima instruksi secara verbal.
- 4) Mengungkapkan emosi secara verbal melalui perubahan nada bicara atau vokal.
- 5) Aktivitas kreatif: menyanyi, mendongeng (mengobrol apa saja), bermain musik, membuat cerita lucu dan lain sebagainya.
- 6) Berbicara dengan kecepatan sedang. Suka bicara bahkan dalam kelas.
- 7) Dalam keadaan diam suka bercakap-cakap dengan dirinya sendiri atau bersenandung.
- 8) Cenderung mengingat dengan baik dan menghafal kata-kata dan gagasan-gagasan yang pernah diucapkan (Rose dan Nichol, 2003: 133).

c. Belajar Visual

Belajar visual adalah belajar dengan mengamati dan menggambarkan. Ada beberapa hal yang dapat guru manfaatkan untuk membuat pembelajaran lebih visual, diantaranya adalah: bahasa yang penuh gambar, bahasa tubuh yang dramatis, cerita yang hidup, peripheral ruangan, dekorasi berwarna-warni dan lain sebagainya (Meier, 2000: 97).

Menurut Colin Rose dan Nichol (2003: 134), tipe anak visual diantaranya dapat dilihat dari:

- 1) Suka membaca (menyukai atau menikmati bacaan), menonton televisi, menonton film. Lebih suka memperhatikan ekspresi wajah ketika berbicara dengan orang lain atau membacakan bacaan kepadanya.
- 2) Mengingat orang melalui penglihatan.
- 3) Kalau memberi atau menerima penjelasan arah lebih suka memakai peta atau gambar.
- 4) Menyatakan emosi melalui ekspresi muka.
- 5) Aktivitas kreatif: menulis, menggambar, melukis, merancang (mendisain).
- 6) Cenderung berbicara cepat, tetapi mungkin cukup pendiam di dalam kelas.
- 7) Berhubungan dengan orang lain melalui kontak mata dan ekspresi wajah.
- 8) Saat diam suka melamun atau menatap ke angkasa.

- 9) Punya ingatan visual bagus, ingat dimana meninggalkan sesuatu beberapa hari yang lalu.

d. Belajar Intelektual

Menurut Dave Meier yang dimaksud dengan “intelektual” disini bukanlah pendekatan belajar tanpa emosi, tidak berhubungan, rasionalistik, “akademis”, dan terkotak-kotak, melainkan menunjukkan apa yang dilakukan peserta didik dalam pikiran mereka secara internal ketika mereka menggunakan kecerdasan untuk mere-nungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari penga-laman tersebut.

Aspek intelektual dalam belajar akan terlatih jika guru mengajak peserta didik terlibat dalam aktivitas: memecahkan masalah, menganalisis pengalaman, melahirkan gagasan kreatif, men-cari dan menyaring informasi, merumuskan pertanyaan dan menciptakan makna pribadi.

Belajar bisa optimal jika keempat unsur SAVI ada dalam satu peristiwa pembelajaran. Misalnya orang dapat belajar sedikit dengan menyaksikan presentasi (V), tetapi mereka dapat belajar jauh lebih banyak jika mereka dapat melakukan sesuatu ketika presentasi sedang berlangsung (S), membicarakan apa yang sedang mereka pelajari (A), dan memikirkan cara menerapkan informasi (I) (Meier, 2000: 100).

**TAHAP MODEL PEMBELAJARAN
ACCELERATED LEARNING**

Secara teknik, terdapat tahapan-tahapan yang harus dilalui dalam mengoperasikan model pembelajaran *Accelerated Learning* (pembela-jaran yang dipercepat). Di antara tahapan-tahapan tersebut adalah:

Tahap 1: Teknik Persiapan

Tahap persiapan berkaitan dengan memper-siapkan peserta didik untuk belajar. Ini adalah langkah penting dalam belajar. Tanpa itu, pembelajaran akan lambat dan bahkan bisa berhenti sama sekali. Tujuan tahap persiapan adalah menimbulkan minat para peserta didik, menciptakan peserta didik aktif yang tergugah untuk berpikir, belajar, mencipta, dan tumbuh, mengajak orang keluar dari keterasingan dan masuk kedalam komunitas belajar, dan menyingkirkan rintangan belajar, seperti tidak merasakan adanya manfaat pribadi, tidak peduli dan benci pada topik pelajaran, merasa sangat bosan dan lain sebagainya.

Semua rintangan ini dan yang lainnya dapat menyebabkan stres, dan kemerosotan tajam dalam kemampuan belajar. Menghilangkan atau mengurangi rintangan-rintangan ini akan menghasilkan kemampuan belajar yang semakin meningkat setiap waktu, yaitu diantaranya dengan:

- a. Memberikan sugesti (asumsi) positif, karena asumsi negatif cenderung menciptakan pengalaman negatif, begitupun sebaliknya. Contoh sugesti positif diantaranya adalah: "setelah menguasai materi ini, kalian akan mampu....., ini akan sangat penting bagi kalian, belajar hal ini sih kecil!" Dan lain sebagainya.
- b. Menciptakan lingkungan fisik yang positif, karena jika lingkungan fisik mengilhami timbulnya perasaan negatif dan mengingatkan orang (secara sadar atau tidak sadar) pada pengalaman negatif yang tidak manusiawi, pastilah lingkungan itu akan memberi pengaruh negatif pada pembelajaran. Ada banyak cara untuk menciptakan lingkungan fisik yang positif, diantaranya adalah: sebaiknya guru tidak membuat lingkungan belajar yang menyerupai ruang kelas tradisional, melainkan yang memberi kesan gembira, positif dan membangkitkan semangat lingkungan yang dapat menimbulkan asosiasi positif, seperti membagi ruang kelas menurut fungsinya: susunan tempat duduk seperti gedung teater untuk penyampaian materi, meja bundar untuk tugas kelompok. Dan guru dapat menghiasi ruang belajar dengan perifer, yaitu apa saja dalam lingkungan yang dapat menambah warna, keindahan, minat, serta rangsangan, seperti hiasan dinding dan lain sebagainya.
- c. Tujuan yang jelas dan bermakna. Peserta didik memerlukan gambaran yang jelas tentang tujuan suatu pelajaran dan apa yang akan dapat mereka lakukan (atau peroleh) sebagai hasilnya. Guru dapat menjelaskan ini dengan kata-kata, gambar, contoh, demo atau apa saja yang dapat membuat tujuan itu tampak nyata dan konkret bagi peserta didik.
- d. Manfaat bagi peserta didik. Ada garis halus antara tujuan dan manfaat, tetapi tujuan cenderung dikaitkan dengan "apa", sedangkan manfaat dikaitkan dengan "mengapa". Peserta didik dapat belajar paling baik jika mereka tahu mengapa mereka belajar dan dapat menghargai bahwa pembelajaran mereka punya relevansi dan nilai bagi diri mereka

secara pribadi. Oleh karena itu, penting sekali untuk sejak awal menggunakan manfaat agar peserta didik merasa terkait dengan topik pelajaran itu secara positif.

- e. Sarana persiapan peserta didik sebelum pembelajaran, yang berisi aneka pilihan peralatan untuk membantu mereka agar siap untuk belajar. Sarana persiapan belajar dapat berupa benda yang berkaitan dengan isi pelajaran dan lain sebagainya.
- f. Lingkungan sosial yang positif. Untuk membantu mempersiapkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang optimal, ciptakanlah lingkungan kerja sama sejak awal. Kerja sama antar peserta didik menciptakan sinergi manusiawi yang memungkinkan berbagai wawasan, gagasan, dan informasi mengalir bebas. Dan itu dapat meningkatkan pengalaman belajar bagi semua peserta didik.
- g. Keterlibatan penuh peserta didik. Penting sekali peserta didik diajak terlibat sepenuhnya. Belajar bukanlah aktivitas yang hanya bisa ditonton, melainkan sangat membutuhkan peran serta semua pihak. Bagaimanapun juga, belajar bukan hanya menyerap informasi secara pasif, melainkan aktif menciptakan pengetahuan dan ketrampilan.
- h. Rangsangan rasa ingin tahu. Merangsang ingin tahu peserta didik sangat membantu upaya mendorong peserta didik agar terbuka dan siap belajar, membuat mereka kembali hidup dan membuat mereka siap melebihi diri mereka sebelumnya dan inilah inti pembelajaran yang baik. Guru dapat menggugah rasa ingin tahu peserta didik diantaranya dengan: memberi masalah untuk dipecahkan secara berkelompok, memainkan permainan tanya jawab, menyuruh peserta didik menyusun berbagai pertanyaan atau mengajukan permasalahan satu sama lain (Meier, 2000: 109).

Tahap 2: Teknik Penyampaian

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

Tujuan tahap penyampaian adalah membantu peserta didik menemukan materi belajar yang baru dengan cara yang menarik, menyenangkan, relevan, melibatkan panca indra, dan cocok untuk semua gaya belajar. Guru dapat melakukan ini dengan: pengamatan terhadap fenomena dunia nyata, presentasi interaktif, berlatih memecahkan masalah, pengalaman belajar kontekstual dari dunia nyata dan lain sebagainya.

Tahap 3: Teknik Pelatihan

Tahap pelatihan (integrasi) merupakan intisari *Accelerated Learning* (pembelajaran yang dipercepat). Tanpa tahap penting ini, tidak ada pembelajaran. Bagaimanapun, apa yang dipikirkan dan dikatakan serta dilakukan peserta didiklah yang menciptakan pembelajaran, dan bukan apa yang dipikirkan, dikatakan dan dilakukan oleh instruktur. Peranan instruktur adalah mengajak peserta didik berfikir, berkata, dan berbuat menangani materi belajar yang baru dengan cara yang dapat membantu mereka memadukannya ke dalam struktur pengetahuan, makna dan keterampilan internal yang sudah tertanam dalam diri. Pembelajaran adalah perubahan. Jika tidak ada waktu berubah, berarti tidak ada pembelajaran yang sejati.

Tujuan tahap pelatihan adalah membantu peserta didik mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara. Guru dapat melakukan ini dengan: aktivitas memproses peserta didik, memberi umpan balik secara langsung, simulasi dunia nyata, latihan belajar lewat praktik, dialog secara bebas dan berkelompok.

Tahap 4: Teknik Penampilan

Belajar adalah proses mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, pemahaman menjadi kearifan, dan kearifan menjadi tindakan. Penting untuk disadari bahwa tahap ini bukan hanya tambahan, melainkan menyatu dengan seluruh proses belajar.

Tujuan tahap penampilan hasil adalah membantu pelajar menerapkan dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga pembelajaran tetap melekat dan prestasi terus meningkat. Dalam istilah pertanian penampilan hasil sama dengan panen (Meier, 2000: 157).

SARANA DAN TEKNIK TAMBAHAN MODEL PEMBELAJARAN *ACCELERATED LEARNING*

Adapun sarana yang dapat digunakan dalam model pembelajaran *Accelerated Learning* (pembelajaran yang dipercepat) adalah:

a. Musik Untuk Pembelajaran

Musik adalah bagian dari budaya dan ekspresi manusia paling tinggi. Ia memungkinkan kita mengalami keterhanyutan dan keterhubungan sesuatu yang lebih besar dan agung. Musik mempengaruhi perasaan. Dan perasaan mempengaruhi pembelajaran. Jenis musik yang tepat cenderung mengendurkan sekaligus menggugah otak dan seluruh sistem saraf. Jadi, musik yang dimanfaatkan secara tepat dapat mengaktifkan kemampuan total mereka lebih banyak karena mereka mengerahkan pikiran sepenuhnya untuk belajar. Tidak ada musik standar yang tepat untuk ruang kelas. Musik yang tepat adalah musik yang dapat membuat pendengarnya tenang, waspada, terbuka, dan optimal dalam belajar.

Musik tidak harus selalu ada agar pembelajaran dapat berlangsung, namun musik dapat meningkatkan pembelajaran dengan berbagai cara, seorang guru dapat menggunakan musik untuk:

- 1) Menghangatkan, membuat manusiawi, dan memberdayakan lingkungan belajar.
- 2) Membuat pikiran tenang dan terbuka untuk belajar.
- 3) Menciptakan perasaan dan asosiasi positif dalam diri peserta didik.
- 4) Menciptakan “peningkatan” di otak.
- 5) Membantu mempercepat dan meningkatkan proses belajar (Meier, 2000: 176).

Menurut Bobby DePorter, Reardon dan Nourie (2000: 73) dalam buku *Quantum Teaching*, musik berpengaruh pada guru dan peserta didik. Sebagai seorang guru, anda dapat menggunakan musik untuk menata suasana hati, mengubah keadaan mental peserta didik, dan mendukung lingkungan belajar. Penelitian menunjukkan bahwa belajar lebih mudah dan cepat jika pelajar berada dalam kondisi santai dan reseptif. Detak jantung orang dalam keadaan ini adalah 60 sampai 80 kali per menit.

Cara memanfaatkan musik untuk membantu pembelajaran di ruang kelas diantaranya adalah:

- 1) Pendahuluan untuk pembelajaran. Memainkan musik ketika peserta didik tiba di suatu peristiwa pendidikan dapat memberi

pengaruh menggembirakan, menghangatkan lingkungan, menggugah minat, dan menenangkan pikiran.

- 2) Istirahat. Musik disaat istirahat membantu mempetahankan lingkungan belajar yang menyenangkan, membuat orang tetap santai sekaligus bersemangat.
- 3) Pratinjauan konser. Materi yang harus dipelajari dapat ditinjau lebih dahulu dengan iringan musik.
- 4) Tinjauan konser. Guru dapat menggunakan musik untuk mengiringi tinjauan materi belajar via OHP, atau pertunjukan hasil olahan computer.
- 5) Presentasi. Musik dapat digunakan sebagai latar belakang pembacaan cerita, demonstrasi, atau presentasi dengan slid, OHP, video, atau computer.
- 6) Berlatih belajar. Musik latar belakang yang tepat dapat digunakan selama berlangsungnya latihan belajar individual, berpasangan, atau berkelompok (tes, pemecahan masalah, pengungkapan gagasan, dan lain sebagainya).
- 7) Penutup. "Musik selamat jalan" yang tepat dapat menciptakan lingkungan yang ramah dan menggugah semangat untuk menutup program dan bertukar salam perpisahan (Meier, 2000: 177).

b. Teknik Mengajukan Pertanyaan

Kemampuan bertanya menunjukkan pikiran yang selalu ingin tahu dan merupakan tanda dari peserta didik yang baik. Karena kecerdasan terlihat bukan hanya dengan memberi jawaban yang benar, melainkan dengan lebih mampu mengajukan pertanyaan yang tepat. Mengajak peserta didik bertanya tak henti-hentinya akan berpengaruh positif pada pembelajaran mereka serta prestasi kerja mereka kemudian.

Menurut Elaine B. Johnson (2007: 159) dalam Contextual Teaching and Learning, untuk bisa berhasil pelajar haruslah bisa mengajukan pertanyaan-petanyaan yang menarik. Ketakjuban adalah cikal bakal kreativitas. Pertanyaan-pertanyaan yang tajam dapat menyempurnakan keyakinan dan menjelaskan berbagai kejadian. "Untuk bisa mengerti, peserta didik harus mencari makna. Untuk mencari sebuah makna, peserta didik harus mempunyai kesempatan untuk membentuk dan mengajukan pertanyaan".

Ada beberapa cara untuk mendorong peserta didik meningkatkan pembelajaran

dengan bertanya apa saja yang ingin mereka ketahui, diantaranya adalah:

- 1) Pertanyaan Maraton. Kelompokkan orang berpasangan. Tunjuk seorang mitra sebagai "A" dan yang lain "B". Suruh "A" bertanya kepada "B" nonstop selama lima menit, satu pertanyaan disusul pertanyaan yang lain. Setelah waktu yang ditentukan habis, ajaklah pasangan itu bertukar peran. Seluruh kelas bersama fasilitator dapat menjawab pertanyaan yang belum terjawab.
- 2) Pertanyaan yang ditempelkan. Bagikan beberapa kertas tempel besar, dan minta peserta didik menuliskan pada setiap kertas itu satu pertanyaan mengenai materi belajar. Minta mereka menempelkan pertanyaan secara anonim pada papan pertanyaan di dinding atau pada papan tempel. Saat istirahat, mintalah peserta didik meneliti pertanyaan-petanyaan tersebut dan ambil yang dapat mereka jawab. Setelah istirahat, suruh peserta didik membaca di depan kelas pertanyaan yang telah mereka ambil dan memberikan jawaban.
- 3) Lemparan pertanyaan. Bagilah kelas menjadi dua tim. Suruh setiap tim menyusun 10 atau 20 pertanyaan mengenai materi belajar untuk tim lawan. Lalu, suruh kedua tim berdiri dan saling melemparkan pertanyaan satu demi satu. Jika satu tim dapat menjawab pertanyaan dalam waktu yang telah ditentukan, mereka mendapatkan nilai (Meier, 2000: 202).

c. Permainan Belajar

Seperti semua teknik belajar, permainan bukanlah tujuan itu sendiri, melainkan sekedar sarana untuk mencapai tujuan, yaitu untuk meningkatkan pembelajaran. Permainan belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana, dapat menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak peserta didik terlibat penuh dan meningkatkan proses belajar. Model pembelajaran *Accelerated Learning* (pembelajaran yang dipercepat) tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu mempercepat pembelajaran. Akan tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian program belajar. Permainan dapat digunakan pada tahap pembelajaran mana saja. Misalnya:

Tahap Persiapan: permainan kelompok atau sekelas dapat digunakan pada awal masa

pelatihan untuk mengukur pengetahuan yang sudah dimiliki, menggugah rasa ingin tahu, dan membangun minat. Contohnya: permainan kuis berdasarkan berdasar-tim, permainan memecahkan masalah.

Tahap Penyampaian: permainan berkelompok dapat digunakan sebagai sarana perjumpaan ketika kelompok dapat mengakses bahan belajar dalam proses menjawab pertanyaan. Contohnya: permainan acara kuis TV, 20 pertanyaan.

Tahap Pelatihan: permainan dapat digunakan untuk mempraktikkan pengetahuan atau keterampilan baru dan menguatkan pembelajaran awal. Contohnya: permainan acara kuis TV, permainan papan, permainan kartu, famili 100.

Tahap Penampilan hasil: permainan berpasangan, berkelompok, atau sendiri-sendiri dapat digunakan untuk menguji pengetahuan atau menerapkan keterampilan yang baru saja dipelajari. Contohnya: permainan tanya jawab, permainan memecahkan masalah, permainan mengakses informasi (Meier, 2000: 207).

d. Pencitraan dan Belajar

Pencitraan (*imagery*) adalah sarana penting lain yang dapat membantu meningkatkan kecepatan dan daya tahan sebuah pembelajaran. Pencitraan bisa bersifat auditori, visual, fisik, atau internal dan bentuknya bisa bermacam-macam. Citra adalah penyampai makna yang lebih hebat daripada kata. Ini karena otak manusia pada dasarnya merupakan prosessor citra, bukan prosessor kata. Citra itu konkret sedangkan kata tecetak bersifat abstrak dan otak jauh lebih sulit tetap menyimpannya. Jenis-jenis citra ada banyak, diantaranya adalah:

Metafora dan Analogi. Ketika membantu peserta didik menangkap suatu gagasan, gunakanlah sesuatu yang dikenal untuk menjelaskan sesuatu yang tidak dikenal. Carilah cara untuk menggambarkan konsep baru itu dengan membandingkannya dengan sesuatu yang telah dikenal peserta didik dari alam atau dalam kehidupan sehari-hari.

Sarana pengingat. Sarana pengingat bisa berbentuk irama, akronim, gerakan fisik, akrostik (susunan kata-kata yang seluruh huruf awal atau huruf akhir tiap-tiap barisnya merupakan sebuah kata atau nama), misalnya akronim Meji-kuhi-biniu membantu mengingat warna-warna pelangi, yaitu merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu.

Cerita. Sejak zaman kuno, cerita telah menjadi sarana pengingat yang paling luas digunakan. Cerita adalah serangkaian citra yang berhubungan yang secara langsung menyentuh otak citra. Cerita merupakan salah satu metode terbaik yang dapat guru gunakan untuk membuat sesuatu yang abstrak menjadi konkret, dan karenanya mudah diingat. Jenis cerita yang tepat dapat menambah nuansa manusiawi pada subyek yang sebenarnya kering, dan demikian dapat membantu pembelajaran.

Bahasa tubuh. Guru dapat menggunakan tubuh untuk menggambarkan gagasan yang akan dikemukakan. Ekspresi wajah, gerak isyarat yang berlebihan, dan geakan badan dapat memberikan gambaran tentang apa yang sedang Anda bicarakan (Meier, 2000: 219).

e. Cahaya Alam

Cahaya alam adalah cahaya berspektrum penuh, sedangkan cahaya buatan bola lampu neon yang menyinari dari kebanyakan bangunan kantor dan ruang pelatihan menghasilkan spectrum cahaya yang jauh lebih sempit. Kombinasi spektrum cahaya yang sempit dan getaran terus-menerus dapat menimbulkan stres dan menambah kelelahan jika seseorang tidak mendapatkan cahaya alam untuk jangka waktu yang lama. Telah banyak penelitian yang menunjukkan bahwa paparan pada cahaya alam memberi pengaruh positif pada kesehatan dan kesejahteraan emosional manusia. Bahkan pada pembelajaran.

Suatu telaah yang disponsori oleh California Board of Energy Efficiency dan Pacific Gas and Electric membuktikan bahwa peserta didik yang berada di ruang kelas yang memiliki jendela di dinding dan langit-langit, belajar lebih cepat dan mendapat nilai lebih tinggi pada tes standar dibandingkan dengan mereka yang belajar di ruangan tanpa jendela atau ruangan dengan pencahayaan yang buruk.

Buatlah pelatihan belajar yang mengajak peserta didik terpapar cahaya, akan tetapi jangan berlebihan. Karena ruangan yang terang tidak akan menjadikan seseorang jenius dadakan, dan ruangan yang redup tidak akan menjadikan seseorang idiot, tetapi lingkungan yang mendapat penerangan layak, disertai banyak sentuhan model pembelajaran *Accelerated Learning* (pembelajaran yang dipercepat) lainnya, dapat meningkatkan kesehatan fisik dan emosi dan memberi sumbangan positif pada pembelajaran (Meier, 2000: 231).

f. Aroma

Ketika seseorang memasuki lingkungan belajar yang tak terpelihara dan berbau pengap, pasti mereka tidak ingin berada di sana. Akan tetapi jika mereka harus berada di sana, pasti mereka mendadak merasa tidak diperlakukan manusiawi, dihukum, tidak diperdulikan.

Apa yang kita cium memicu respons seperti kecemasan, kelaparan, ketenangan, depresi dan lain sebagainya. Menurut Hirsch, sebagaimana yang dikutip oleh Bobby DePorter (2000: 72), manusia dapat meningkatkan kemampuan berfikir mereka secara kreatif sebanyak 30% saat diberikan wangi bunga tertentu. Tidak aneh jika daerah penciuman merupakan reseptor bagi endorfin yang menyuruh tanggapan tubuh menjadi merasa senang dan sejahtera.

Pendekatan aromaterapi ini ada manfaatnya juga, asalkan tidak dibesar-besarkan menjadi satu-satunya jawaban bagi kesehatan dan kebahagiaan. Namun, wewangian benar-benar dapat berpengaruh positif pada pemrosesan mental, sebagaimana yang telah kita ketahui dari pengalaman. Seperti bau jeruk dapat menghangatkan, bahagia, teguh, cerah, menguatkan, dan bau melati dapat menggembirakan, memikat, ramah dan intuitif. Jadi ketika Anda menerapkan aroma untuk lingkungan pembelajaran, gunakan sentuhan lembut lilin wangi, semprotan wangi yang samara-samar. Akan tetapi jangan berlebihan, karena penggunaan aroma terlalu berlebihan terbukti dapat meracuni orang dan membuat mereka tercekik (Meier, 2000: 235).

EVALUASI MODEL PEMBELAJARAN ACCELERATED LEARNING

Evaluasi terhadap pembelajaran dan program belajar itu sendiri harus merupakan bagian yang normal dalam setiap program. Alasan melakukan evaluasi adalah senantiasa meningkatkan program belajar sehingga program itu dapat senantiasa meningkatkan pembelajaran.

Evaluasi model pembelajaran *Accelerated Learning* (pembelajaran yang dipercepat) itu bisa dilihat dari cara mengevaluasi program belajar dan evaluasi dari suatu keberhasilan program, yang dibagi menjadi empat tingkat:

Evaluasi Tingkat 1: Ujian tertulis. Ujian tertulis dapat menunjukkan reaksi pembelajar terhadap suatu program, tetapi itu tidak dapat dipercaya seratus persen sebagai ukuran pembelajaran yang sebenarnya.

Jika seorang guru akan menggunakan evaluasi murid, salah satu cara yang dapat digunakan untuk membuat proses itu manusiawi dan menjadikannya sarana yang lebih baik untuk meningkatkan program belajar adalah mengelompokkan pembelajar dalam beberapa tim dan kemudian memberi mereka waktu kira-kira lima menit untuk mendapatkan tiga atau lebih gagasan kreatif untuk meningkatkan program dan pengalaman belajar. Jadi pembelajar yang kini menjadi rekan merancang anda, akan menyampaikan berbagai gagasan yang dapat segera anda gunakan untuk meningkatkan program pelatihan. Anda akan tercengang mengetahui betapa banyaknya gagasan yang baik dan berguna yang dapat mereka berikan.

Evaluasi Tingkat 2: Menguji ingatan jangka pendek mengenai informasi atau pelaksanaan suatu keterampilan. Ini akan memberi guru cukup banyak informasi, tetapi tidak banyak dipercaya sepenuhnya juga. Kadang-kadang pembelajar yang lulus tes dengan baik justru gagal dalam pekerjaan. Dan kadang-kadang, pembelajar yang ketakutan menghadapi tes, yang tidak mengerjakan tes dengan baik, ternyata meraih prestasi tinggi dalam pekerjaan.

Evaluasi Tingkat 3: Mengukur prestasi kerja. Akan baik jadinya jika dalam rancangan seorang guru terdapat beberapa kriteria untuk melakukan evaluasi Tingkat 3. Data yang dihasilkan dari jenis evaluasi ini barangkali merupakan evaluasi pembelajaran yang lebih baik dari pada tahap 2 sebab evaluasi tersebut menguji transfer pembelajaran jangka panjang.

Evaluasi Tingkat 4: Indikator “memangnya mengapa” mencoba meraih nilai dan manfaat bagi bisnis organisasi, budaya organisasi dan lain-lain, yang diupayakan program belajar. Informasi ini kadang-kadang sulit didapat, tetapi inilah yang paling bermanfaat untuk menentukan keberhasilan suatu program (Meier, 2000: 300).

IMPLEMENTASI ACCELERATED LEARNING DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Strategi pelayanan pendidikan yang dilaksanakan selama ini masih bersifat masal, yang memberikan perlakuan dan layanan pendidikan yang sama kepada semua peserta didik. Padahal, mereka berbeda tingkat kecapakan, kecerdasan, minat, bakat dan kreativitasnya. Strategi pelayanan pendidikan seperti ini memang sah dan sangat tepat dalam konteks pemerataan kesempatan, akan tetapi kurang menunjang usaha mengoptimalkan

pengembangan potensi sumber daya manusia secara cepat.

Cukup banyak anak berbakat yang prestasinya di sekolah tidak mencerminkan potensi intelektual mereka yang menonjol. Salah satu penyebabnya adalah kondisi-kondisi eksternal atau lingkungan belajar yang kurang menunjang, kurang menantang kepada mereka untuk mewujudkan kemampuannya secara optimal. Padahal, upaya untuk mencapai keunggulan melalui strategi pelayanan pendidikan massal akan memiliki konsekuensi sumber daya pendidikan (dana, tenaga dan sarana) yang kurang menguntungkan. Untuk itu, perlu dikembangkan suatu model strategi pelayanan pendidikan alternatif, yang bertujuan untuk menghasilkan peserta didik yang unggul melalui pemberian perhatian, perlakuan dan layanan pendidikan berdasarkan bakat, minat dan kemampuannya.

Model strategi pelayanan pendidikan alternatif dalam manajemen pendidikan yang perlu dikembangkan untuk menghasilkan peserta didik yang unggul, melalui pemberian perhatian, perlakuan dan layanan pendidikan berdasarkan bakat minat dan kemampuannya adalah dengan diselenggarakannya percepatan belajar/akselerasi pada berbagai jenjang pendidikan baik sekolah negeri maupun swasta.

Keuntungan lain dengan pengembangan program percepatan belajar adalah untuk memacu pemerataan kualitas pendidikan nasional. Dari segi efektivitas penggunaan sumber daya, penyelenggaraan program percepatan belajar memiliki nilai strategis dalam memacu keterlibatan dunia swasta untuk turut berperan serta secara aktif dalam pembangunan pendidikan. Selain itu, dengan adanya pengembangan ciri-ciri keunggulan tertentu yang sesuai dengan kekhasan potensi ekonomi, sosial dan budaya daerah setempat, maka penyelenggaraan program percepatan belajar memberikan kontribusi yang besar terhadap pembangunan daerah sesuai dengan prinsip otonomi daerah.

Dalam perspektif global, penyelenggaraan program percepatan belajar juga memberikan nilai positif, karena tidak dapat dipungkiri bahwa tantangan global dan persaingan antar bangsa dalam berbagai aspek kehidupan terasa semakin nyata. Sehingga dengan penyelenggaraan program percepatan belajar diharapkan lahir sumber daya manusia unggul yang bukan

hanya dapat bersaing dalam lingkup nasional melainkan juga dalam lingkup global.

a. Kurikulum Siswa Akselerasi

Pengembangan kurikulum program akselerasi, harus memusatkan dan mengkoordinasikan ide dan masalah serta tema yang lebih luas, rumit dan mendalam. Selain itu, juga ilmu pengetahuan secara melintang dengan sistem pemikiran, namun tidak terlepas dari kurikulum yang berlaku. Ini berarti, materi harus digali dari berbagai sumber untuk memberikan kedalaman dan keasyikan dalam penelaahannya. Hal ini dapat memberikan semangat untuk menjelajahi ilmu pengetahuan dan kemungkinan untuk menghayati getaran penemuan dalam pengalaman belajar, memacu kepada cita-cita yang lebih tinggi.

b. Sistem Proses Belajar Mengajar Siswa Akselerasi

Pengembangan sistem proses belajar mengajar siswa akselerasi, diarahkan pada terwujudnya proses belajar tuntas. Keseimbangan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang memungkinkan peserta didik berperilaku fleksibel, mempunyai ketegasan, penuh keterbukaan, berorientasi ke masa depan, percaya kepada diri sendiri, berinisiatif, penuh toleransi terhadap ketidakpastian, disiplin berani mengambil resiko dan bertanggung jawab serta berorientasi pada penyelesaian tugas.

c. Sarana dan Prasarana Bagi Siswa Akselerasi

Salah satu faktor yang amat mendukung tercapainya tujuan penyelenggaraan program akselerasi adalah tersedianya sarana dan prasarana yang memadai baik dari segi kuantitas maupun kualitas. Sarana dan prasarana yang perlu dikembangkan pada program akselerasi seyogyanya diperhatikan aspek efisiensi, yakni sarana dan prasarana tersebut dapat memberikan kemudahan tercapainya proses belajar mengajar secara efektif dan dapat mengembangkan potensi siswa.

Selain itu, juga sesuai dengan kondisi lingkungan, kebutuhan setempat, karakteristik program dan taraf perkembangan psikologis siswa. Sarana dan prasarana yang dimaksud, mencakup: ruang kelas, ruang kantor, laboratorium, perpustakaan, ruang pengembangan bimbingan bakat, minat, tempat peribadatan, kamar mandi, kantin, pusat sumber belajar, tempat olah raga dan seni, layanan masyarakat

kat dan tempat parkir, tempat penelitian dan pengembangan, pusat-pusat pengembangan keunggulan, pusat pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

d. Sistem Evaluasi Pengajaran Akselerasi

Evaluasi kegiatan dan kemajuan belajar pada hakikatnya adalah upaya mengumpulkan informasi tentang kemajuan siswa. Evaluasi pada siswa akselerasi tidak hanya bertujuan untuk mengetahui kemajuan belajar siswa dalam rangka keperluan perbaikan dan peningkatan kegiatan belajar siswa, melainkan juga untuk memperoleh umpan balik dan masukan bagi perbaikan pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar dan perkembangan emosi siswa.

Sedangkan teknik evaluasi pada dasarnya sama dengan siswa reguler hanya penekanannya pada pengukuran pola berpikir kritis dan sistematis serta penggalian kemampuan nalar sebagai perwujudan berpikir tingkat tinggi. Evaluasi seperti ini dilaksanakan dengan cara memberikan soal-soal ulangan harian ataupun ulangan umum dalam bentuk uraian/essai dengan pola jawaban divergen (terbuka) serta latihan penelitian sederhana dan presentasi hasil penelitian.

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Accelerated Learning* (pembelajaran yang dipercepat) adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu rangkaian pendekatan praktis dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran dan kondisi yang disukai oleh peserta didik. Pada intinya *Accelerated Learning* (pembelajaran yang dipercepat) adalah filosofi pembelajaran dan kehidupan yang mengupayakan demekanisasi dan memanusiawikan kembali proses belajar, serta menjadikannya pengalaman bagi seluruh tubuh, seluruh pikiran, dan seluruh pribadi.

Accelerated Learning (pembelajaran yang dipercepat), tidak akan memberi manfaat kepada mereka yang memisahkan metode-metodenya dari fondasi ideologisnya, dan mengabaikan prinsip-prinsip yang mendasari teknik tersebut. Dave Meier, menyarankan kepada guru agar dalam mengelola kelas menggunakan pendekatan *Somatic, Auditory, Visual* dan *Intellectual* (SAVI). *Somatic* dimaksudkan sebagai *learning by doing* (belajar dengan bergerak dan berbuat). *Auditory* adalah *learning by talking and hearing* (belajar dengan berbicara dan mendengarkan).

Visual diartikan *learning by observing and picturing* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan). *Intellectual* maksudnya adalah *learning by problem solving and reflecting* (belajar dengan pemecahan masalah dan melakukan refleksi).

Secara teknik, terdapat tahapan-tahapan yang harus dilalui dalam mengoperasikan model pembelajaran *Accelerated Learning*. Diantaranya yaitu: 1. Teknik Persiapan, tahap persiapan berkaitan dengan mempersiapkan peserta didik untuk belajar; 2. Teknik Penyampaian, tahap penyampaian dalam siklus pembelajaran dimaksudkan untuk mempertemukan peserta didik dengan materi belajar yang mengawali proses belajar secara positif dan menarik; 3. Teknik Pelatihan, tahap pelatihan (integrasi) merupakan intisari *Accelerated Learning* (pembelajaran yang dipercepat); 4. Teknik Penampilan, membantu pelajar menerapkan dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga pembelajaran tetap melekat dan prestasi terus meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- DePorter, Bobby dan Mike Hernacki. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa, 2000.
- DePorter, Bobby Mark Reardon, Sarah Singer Nourie. *Quantum Teaching: mempraktikkan Quantum Learning di Ruang Kelas*, diterjemah oleh Ary Nilandari, (Bandung: Kaifa, Cet. II, 2000).
- Johnson, Elaine B. *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*, diterjemahkan oleh: Ibnu Setiawan, Bandung: MLC, Cet. III, 2007.
- Meier, Dave. *The Accelerated Learning Handbook* New York: McGraw-Hill, 2000.
- Ralibi, Imam Maliki. *Fun Teaching*. Cikarang: Duha Hasanah, 2008.
- Rose, Colin Malcom J Nichol. *Accelerated Learning For The 21 Century: Cara Belajar Cepat Abad XXI*, diterjemah oleh Dedy Ahimsa, Bandung: Nuansa, Cet. IV, 2003.
- Rose, Colin. *K-U-A-S-A-I lebih cepat: Buku Pintar Accelerated learning*, Terj. MASTER It Faster oleh Femmy Syahrani. Bandung: Kaifa, 2002.
- Sutrisno. *Revolusi Pendidikan di Indonesia* Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2005.
- Trianto. *Model pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.