

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ACCELERATED LEARNING TYPE* MASTER BERBANTUAN MEDIA *GAME EDUKATIF* TEKA-TEKI SILANG (TTS) UNTUK MENINGKATKAN *SELF-DIRECTED LEARNING* SISWA KELAS XI AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN DI SMK NEGERI 1 BANTUL TAHUN AJARAN 2022/2023

IMPLEMENTATION OF THE ACCELERATED LAERNING TYPE MASTER LEARNING MODEL WITH THE ASSISTANCE OF EDUCATIVE GAMES CROSS PUZZLES TO IMPROVE SELF-DIRECTED LEARNING OF CLASS XI STUDENTS IN ACCOUNSTING AND FINANCE INSTITUTIONS IN THE SUBJECT OF FINAANCIAL ACCOUNTING AT SMK NEGERI 1 BANTUL YEAR 2022/2023

Mely Qurrotul Aeni

Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
melyqurrotul.2019@student.uny.ac.id

Ani Widayati, S.Pd., M.Pd., Ed.D.

Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
ani_widayati@uny.ac.id

Abstrak: Implementasi Model Pembelajaran *Accelerated Learning Type* Master Berbantuan Media *Game Edukatif* Teka-Teki Silang (Tts) Untuk Meningkatkan *Self-Directed Learning* Siswa Kelas Xi Akuntansi dan Keuangan Lembaga Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Di Smk Negeri 1 Bantul Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan *Self-directed Learning* siswa melalui Implementasi Model Pembelajaran *Accelerated learning type* MASTER Berbantuan Media *Game Edukatif* Teka-Teki Silang (TTS) kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Negeri 1 Bantul Tahun Ajaran 2022/2023.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner (angket) dan catatan lapangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner (anget) dan catatan lapangan. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran *Accelerated learning type* MASTER Berbantuan Media *Game Edukatif* Teka-Teki Silang (TTS) dapat meningkatkan *Self-directed Learning* siswa Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Bantul Tahun Ajaran 2022/2023. Hal ini ditunjukkan dengan skor rata-rata *Self-directed Learning* siswa meningkat sebesar 10,07%, yakni pada siklus I sebesar 70,68% menjadi 80,75% pada siklus II. Selain itu berdasarkan hasil angket presentase *Self-directed Learning* siswa secara individu, siswa yang telah mencapai skor *Self-directed Learning* $\geq 75\%$ pada siklus II sebanyak 36 siswa (100%). Seluruh indikator *Self-directed Learning* siswa pada siklus II telah mencapai kriteria minimal yang telah ditetapkan yaitu 75%, Berdasarkan peningkatan rata-rata dan penigkatan pada seluruh indikator *self-directed leraning* dapat disimpulkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran *Accelerated learning type* MASTER Berbantuan Media *Game Edukatif* Teka-Teki Silang (TTS) dapat meningkatkan *Self-directed learning* siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Negeri 1 Bantul Tahun Ajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Self-Directed Learning, *Accelerated learning type* MASTER, Teka Teki Silang (TTS), Penelitian Tindakan Kelas

Abstract: *Implementation Of The Accelerated Learning Type Master Learning Model With The Assistance Of Educative Games Cross Puzzles To Improve Self-Directed Learning Of Class XI Students In Accounting And Finance Institutions In The Subject Of Financial Accounting At Smk Negeri 1 Bantul Year 2022/2023. This study aims to improve self-directed learning through the implementation of the Accelerated learning type MASTER learning model assisted by Crossword Puzzles class XI Students In Accounting And Finance Institutions In The Subject Of Financial Accounting At Smk Negeri 1 Bantul Year 2022/2023.*

The study is a classroom action research (CAR) which is implemented in two cycle. The data collection technique used are questionnaires and field notes. The research instrument used in this study is questionnaires and field notes. The data analysis technique in this study is descriptive quantitative data analysis with percentages.

The result of the study show that the Implementation Of Accelerated learning type MASTER Learning Model With The Assistance Of Educative Games Cross Puzzles To Improve Self-Directed Learning Of Class XI Students In Accounting And Finance Institutions In The Subject Of Financial Accounting At SMK Negeri 1 Bantul Year 2022/2023. This is shown by the average score of students' self-directed learning increased by 10,07%, namely in the first cycle of 70,68% to 80,75% in the second cycle. In addition, based on the results of the questionnaire on the percentage of self-directed learning of individual students, there were 36 students (100%) who had achieved a self-directed learning score of $\geq 75\%$ in second cycle. All indicators of students self-directed learning in cycle II have reached the specified minimum criteria of 75%, based on the average increase and increase in all indicators of self-directed learning, it can be concluded that the Implementation Of The Accelerated Learning By Educational Crossword Puzzle can improve Self-Directed Learning For Class XI Accounting And Institutional Finance Students In The Subject Of Financial Accounting At SMK Negeri 1 Bantul Year 2022/2023.

Keywords: *Self-directed Learning, Accelerated learning type* MASTER, *Crossword Puzzles, Classroom Action Research*

PENDAHULUAN

Self-directed learning (kemandirian belajar) merupakan hal yang sangat penting, karena sikap kemandirian bertujuan agar dapat mengarahkan diri ke arah perilaku positif yang dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Nurhikmayati & Sunendar (2020) yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran saat ini siswa dituntut untuk mampu memiliki sikap kemandirian

belajar (*self-directed learning*). Menurut Saputri, *et al* (2022) kemandirian belajar adalah kemampuan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar dengan penuh rasa percaya diri dan tanggung jawab, tidak bergantung kepada kemampuan orang lain mampu berpikir alternatif dalam belajar, percaya diri, pentingnya belajar dan memiliki tujuan jangka panjang atas perbuatan sendiri. Sehingga kemandirian belajar (*self-directed learning*) adalah keahlian seorang siswa untuk mengatur

pikiran dan tingkah laku dalam proses pembelajaran agar mereka dapat berupaya secara mandiri tanpa bergantung kepada orang lain.

Self-directed learning memiliki manfaat yang banyak terhadap kemampuan kognisi, afeksi, dan psikomotorik siswa, manfaat tersebut antara lain: (1) memperkuat kemampuan *multiple intelligences*; (2) memperkuat analisis; (3) mendorong tanggungjawab; (4) mengembangkan daya tahan mental; (5) meningkatkan keterampilan; (6) memecahkan masalah; (7) mengambil keputusan; (8) berpikir kreatif, (9); berpikir kritis; (10) percaya diri yang kuat; (11) menjadi pembelajar bagi dirinya sendiri (Wijayanti, Fajriyah, & Suyitno, 2021). Oleh karena itu *self-directed learning* sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar siswa mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya sendiri, selain itu untuk mengembangkan kemampuan belajar atas kemauan sendiri tanpa bergantung kepada orang lain, dapat menghadapi tantangan untuk mendapatkan suatu hal atas kemauan dan usahanya sendiri, maka sudah seharusnya pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan *self-directed learning* siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan peneliti di SMK Negeri 1 Bantul pada bulan November 2022,

khususnya pada kelas XI AKL 4 pada mata pelajaran akuntansi keuangan di SMK N 1 Bantul tahun ajaran 2022/2023 kemandirian belajar (*self-directed learning*) siswa rendah. Hal ini ditunjukkan dalam beberapa hal diantaranya, siswa belum mampu mengerjakan tugas sekolah secara mandiri, saat ulangan berlangsung banyak siswa yang hanya menyalin jawaban temannya serta bergantung pada buku catatan, saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif dan enggan berkontribusi. Selain itu rendahnya inisiatif siswa untuk mempelajari materi pembelajaran dikelas sehingga siswa sangat bergantung pada guru dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut diperoleh melalui observasi selama 1 bulan. Dari hasil observasi dan pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa *self-directed learning* siswa masih rendah.

Self-directed learning (kemandirian belajar) siswa dikelas dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menurut Boil, Syahril, & Wakhinudin (2021) model pembelajaran yang diimplementasikan oleh guru hendaknya merupakan model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas, baik secara fisik maupun mental. Guru sebagai pendidik harus mampu menciptakan

suasana pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik untuk selalu ingin mencari tahu. Model pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik agar pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuannya. Berdasarkan hasil observasi saat pembelajaran akuntansi keuangan di kelas yang bersangkutan, guru lebih sering menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu dengan metode ceramah dan tanya jawab jarang menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan *self-directed learning* siswa. Guru biasanya melaksanakan pembelajaran dengan menyampaikan materi dan mengerjakan soal sehingga membuat siswa bosan dan berdampak pada rendahnya *self-directed learning* siswa. Oleh karena itu, diperlukan adanya perbaikan model pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar (*self-directed learning*) siswa.

Model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemandirian belajar (*self-directed learning*) siswa yaitu model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan belajar, menjadikan suasana belajar menyenangkan, sehingga siswa dapat berkontribusi dalam pembelajaran secara mandiri. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *Accelerated learning*, karena

model ini merupakan model pembelajaran dimana siswa sebagai objek dan pembelajaran dilakukan dengan suasana yang menyenangkan. Alasan memilih model pembelajaran *accelerated learning* yaitu karena model pembelajaran ini didasarkan pada aspek aktivitas pembelajaran yang sangat menyenangkan serta mampu melibatkan peserta didik secara langsung fisik maupun mental dalam proses pembelajaran. *Accelerated learning* tidak hanya memfokuskan pada apa yang dipelajari siswa, tetapi mengajarkan siswa bagaimana cara belajar dan bagaimana cara berpikir (Boil, Syahril, & Wakhinudin, 2021). Menurut Meie dalam Cahyani & Sutami (2018) tujuan *accelarated learning* (pembelajaran dipercepat) yaitu meningkatkan kemampuan belajar siswa, menjadikan belajar menyenangkan, memuaskan, dan memberikan kompetensi, kecerdasan, dan keberhasilan mereka sebagai manusia.

Konsep *accelarated learning type MASTER* merupakan salah satu model pembelajaran bagaimana siswa memahami cara belajar dan cara berfikir dengan penerapan langkah-langkah MASTER yang merupakan singkatan dari kata *Mind* (Pikiran), *Aquire the fact* (Memperoleh Informasi), *Search of the meaning* (Menyelidiki makna), *Trigger the memory* (Memacu ingatan), *Exhibit what you know* (Memamerkan Apa yang diketahui) dan

Reflect (Merefleksikan) (Amin & Sumendap, 2022). Adapun kelebihan model pembelajaran *accelerated learning type* MASTER menurut Amin & Sumendap (2022) adalah dapat membantu siswa memahami materi, membiasakan siswa menganalisis masalah, melatih kecepatan berpikir siswa serta merangsang keaktifan siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, muncul asumsi bahwa model pembelajaran *accelerated learning* dapat meningkatkan keterampilan belajar mandiri (*self-directed learning*) siswa, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Tifani (2022) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Penalaran Adaptif dan *Self-Regulated Learning* Siswa SMK Melalui Model Pembelajaran *Accelerated learning*”. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *self-regulated learning* (kemandirian belajar) siswa yang memperoleh model pembelajaran *accelerated learning* lebih baik dari pada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Penelitian lain yang dilakukan Sari (2017) yang berjudul “Implementasi Metode *Accelerated Learning* Dengan Media Edmodo Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi dan Komunikasi Serta Kemandirian Belajar Matematika Siswa SMK”. Dalam penelitian ini menyatakan bahwa kemandirian belajar (*self-directed learning*) matematis siswa lebih baik dari

pada siswa dengan pembelajaran konvensional. Keberhasilan model pembelajaran tersebut dapat didukung dengan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan.

Salah satu faktor yang dapat meningkatkan *self-directed learning* siswa dalam proses pembelajaran selain model pembelajaran adalah media pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Maurisa & Rahayu (2021) yang menyatakan bahwa dengan media pembelajaran, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar mandiri, siswa didorong untuk menulis, berbicara dan berimajinasi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Bantul tahun ajaran 2022/2023 media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru yaitu *slide power point*, dan papan tulis. Media pembelajaran hanya memanfaatkan *slide power point* kurang optimal karena tidak dapat merangsang siswa untuk aktif mencari tahu pengetahuan lain selain yang diberikan guru. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung model pembelajaran agar mendorong *self-directed learning* (kemandirian belajar) siswa. Model pembelajaran diharapkan mampu

merangsang siswa untuk mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, aktif serta tidak bergantung kepada guru.

Model pembelajaran *accelarated learning type* MASTER dapat diterapkan dengan berbantuan media pembelajaran yang mendukung. Media pembelajaran yang baik hendaknya dapat mendorong siswa untuk kreatif, aktif dan merangsang siswa untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta memberikan tantangan agar siswa dapat menemukan solusi dan memecahkan masalah sehingga dapat mendorong *self-directed learning* siswa. Media yang menyenangkan dan dapat mendorong *self-directed learning* siswa adalah *game edukatif*. Salah satu *game edukatif* yang dapat membuat siswa merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat belajar sehingga siswa merasakan tantangan dan mampu memecahkan masalah dalam pembelajaran yaitu *game edukatif* teka-teki silang (TTS). Permainan teka-teki silang merupakan salah satu permainan edukatif, karena permainan ini dapat membantu peserta didik belajar bekerja sama, meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Wulan, Suwantara, & Jampel, 2019). Berdsarakan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *game edukatif* teka-teki silang (TTS) mampu melibatkan siswa secara fisik maupun mental serta

mengajarkan siswa bagaimana cara belajar dan berpikir. hal tersebut sejalan dengan model pembelajaran *accelarated learning type* MASTER yang menjadikan siswa sebagai objek dengan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraian, peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Accelarated learning type* MASTER Berbantuan Media *Game Edukatif* Teka-teki Silang (TTS) untuk Meningkatkan *Self-directed learning* Siswa Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Negeri 1 Bantul Tahun Ajaran 2022/2023.

KAJIAN LITERATUR

Self-directed learning atau belajar mandiri merupakan kesiapan atau kediaan seseorang untuk belajar mandiri yang terdiri dari komponen sikap yang berinisiatif belajar dengan atau tanpa bantuan orang lain yang dapat merumuskan tujuan belajar, mengidentifikasi sumber pembelajaran, memilih dan melaksanakan strategi pembelajaran yang sesuai dan mengevaluasi tujuan belajar. Untuk meningkatkan *self-directed learning* atau kemampuan belajar mandiri siswa diperlukan motivasi untuk belajar dan kapasitas diri untuk tanggung jawab terhadap pembelajaran. Selain itu juga

kemampuan menggunakan sumber pembelajaran dan juga dorongan dari guru sebagai pendidik untuk mengarahkan siswa agar dapat memiliki kemampuan belajar mandiri, salah satu faktor untuk meningkatkan kemampuan belajar mandiri siswa yaitu dengan penerapan model pembelajaran yang tepat.

Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan dengan cara mengajar yang didominasi oleh guru sedangkan siswa hanya menerima pengetahuan yang diberikan oleh guru saja. Sehingga pembelajaran akan cenderung membosankan dan tidak dapat meningkatkan minat belajar siswa. Model *accelarated learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menerapkan siswa untuk aktif, kreatif dan inovatif. Tidak sebagaimana paradigma lama yang memperlakukan siswa sebagai obyek ajar bukan sebagai subyek. Dalam konteks model pembelajaran *accelarated leraning type MASTER* guru dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan ide melalui penyediaan suatu lingkungan belajar yang memiliki hubungan logis dari bagian-bagian komponen sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditargetkan oleh sekolah.

Selain model pembelajaran sangat berpengaruh pada proses belajar siswa, media dalam pembelajaran juga menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat membuat siswa merasa senang saat pembelajaran yaitu dengan menggunakan media *game edukasi*. Salah satu *game edukasi* yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu teka-teki silang (TTS). *Game edukasi* teka-teki silang memberikan banyak keunggulan kepada siswa dalam proses pembelajaran diantaranya dapat meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan rasa ingin tau, memberikan stimulus agar siswa dapat berpikir kritis dan kreatif. Selain itu teka-teki silang merupakan permainan yang dapat mengasah otak sehingga siswa mempunyai inisiatif tinggi untuk memecahkan masalah. Dengan menggunakan model pembelajaran *accelarated learning type MASTER* berbantuan media *game edukatif* teka-teki silang (TTS) akan berakibat meningkatkan kemandirian belajar siswa atau *Self-directed learning* siswa. Adapun kerangka berpikir di atas dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah diuraikan di atas maka, hipotesis tindakan ini yaitu: Implementasi model pembelajaran *accelarated learning type* MASTER berbantuan media *game edukatif* teka-teki silang (TTS) dapat meningkatkan *self-directed learning* siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Negeri 1 Bantul tahun ajaran 2022/2023.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas, atau disebut CAR (*Classroom Action Research*). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahap yaitu; perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan bulan maret pada semester kedua tahun ajaran

2022/2023. Lokasi penelitian berada di SMK Negeri 1 Bantul. Subjek pada penelitian ini yaitu kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga yang berjumlah 36 siswa. Objek penelitian ini adalah *self-directed learning*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner (angket) dan catatan lapangan. adapun kisi-kisi instrument penelitian sebagai berikut

Table 1. Kisi-Kisi Intrumen Penelitian

Aspek	Indikator	No Item	Jmlh
Mengontrol banyaknya pengalaman belajar	Membentuk Pendapat dan keputusan sendiri	1,2*, 3,4	4
Perkembangan keahlian	Mencari informasi sumber belajar	5,6,7*,8	4
	Menetapkan tujuan belajar	9,10, 11, 12*	4
Mengubah diri pada kinerja yang paling baik	Berpikir mandiri dan merencanakan strategi belajar mandiri	13,14,15*, 16	4
Manajemen Diri	Pelaksanaan aktivitas sendiri	17,18,19*, 20,	4
	Menemukan alternatif pemecahan masalah	21*, 22,23, 24	4
Motivasi dan penilaian diri	Menilai dan mengembangkan hasil yang diperoleh	25*, 24,27, 28	4
Jumlah			28

(Sumber: Ru'iyah 2018).

Validitas instrument pada penelitian ini menggunakan pendapat ahli yaitu dosen pendidikan akuntansi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan presentase dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat kategori penskoran untuk setiap indikator dalam aspek *self-directed learning* siswa yang diamati.
- b. Menjumlahkan skor setiap aspek *self-directed learning* siswa.
- c. Menghitung rata-rata skor *self-directed learning* yang diperoleh setiap siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah skor ideal yang diperoleh siswa}} \times 100\%$$

- d. Menghitung rata-rata skor *self-directed learning* siswa pada setiap indikator dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah skor setiap indikator}}{\text{Jumlah skor maksimum setiap indikator}} \times 100\%$$

- e. Menghitung rata-rata skor *self-directed learning* siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah skor seluruh indikator self-directed learning}}{\text{Jumlah skor maksimum seluruh indikator}} \times 100\%$$

Kriteria keberhasilan tindakan ditandai dengan presentase tingkat *self-directed learning* siswa minimal 75% .

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Observasi Awal

Observasi awal dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan observasi awal pada bulan

November 2022 di kelas XI akuntansi dan keuangan lembaga SMK Negeri 1 Bantul tahun ajaran 2022/2023. Tujuan dilakukannya observasi ini yaitu untuk mengetahui permasalahan yang ada selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan peneliti di kelas XI AKL 4 pada mata pelajaran akuntansi keuangan di SMK N 1 Bantul tahun ajaran 2022/2023 kemandirian belajar (*Self-directed learning*) siswa rendah. Hal ini ditunjukkan dalam beberapa hal diantaranya, siswa belum mampu mengerjakan tugas sekolah secara mandiri, Saat ulangan berlangsung banyak siswa yang hanya menyalin jawaban temannya serta bergantung pada buku catatan. Saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif dan enggan berkontribusi. Selain itu rendahnya inisiatif siswa untuk mempelajari materi pembelajaran dikelas sehingga siswa sangat bergantung pada guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran akuntansi keuangan guru sering menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu dengan metode ceramah dan tanya jawab, jarang menggunakan model pembelajaran yang memicu siswa untuk belajar secara mandiri. Guru biasanya

melaksanakan pembelajaran dengan menyampaikan materi dan mengerjakan soal sehingga siswa bosan dan berdampak pada rendahnya *self-directed learning* siswa. Selain itu hasil wawancara bersama salah satu siswa kelas XI AKL 4 selama proses pembelajaran media yang sering digunakan oleh guru yaitu *slide power point* dan papan tulis. Media pembelajaran hanya memanfaatkan *slide power point* kurang optimal karena tidak merangsang siswa untuk belajar secara mandiri.

2. Laporan Siklus I

a. Perencanaan

Pesiapan yang dilakukan peneliti sebelum melakukan tindakan yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau modul ajar mata pelajaran akuntansi keuangan pada materi pokok kas kecil dengan model pembelajaran *accelarated learning type* MASTER berbantuan media *game edukatif* teka-teki silang (TTS). Kemudian modul ajar dikunsultasikan kepada dosen dan guru.
- 2) Konsultasi dengan guru pengajar terkait jadwal pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *accelarated learning type* MASTER agar sesuai dengan rencana yang telah disusun. Jadwal pelaksanaan tindakan pembelajaran disepakati tanggal 3 maret 2023 mulai pukul 07.00-10.30 WIB.
- 3) Mempersiapkan materi bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu modul dan *slide power point*. Dalam siklus I materi yang akan dibahas adalah memproses dokumen dana kas kecil.
- 4) Mempersiapkan media pembelajaran yaitu membuat soal dan menyusun teka-teki silang (TTS) yang nantinya akan digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung.
- 5) Menyiapkan daftar kelompok dengan membagi siswa kedalam 6 kelompok sesuai dengan urutan nomor yang berdekatan setiap kelompok terdiri dari 6 siswa.
- 6) Mempersiapkan latihan soal yang akan dijadikan sebagai lembar evaluasi siswa. Setelah pembelajaran selesai siswa akan diberikan latihan soal sebagai evaluasi pemahaman mereka terhadap materi yang telah diberikan.
- 7) Mempersiapkan anget *self-directed learning* dan membuat format catatan lapangan yang digunakan peneliti sebagai instrumen

pengumpulan data untuk mengetahui *self-directed learning* siswa selama mengimplementasikan model pembelajaran *accelarated laeraning type* MASTER berbantuan media *game edukatif* teka-teki silang (TTS).

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada tanggal 3 Maret 2023. Kegiatan siklu I dilaksanakan dalam satu pertemuan dengan durasi 4 jam pelajaran (4x45 menit) mulai pukul 07.00-10.30. Materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini yaitu materi memproses dokumen dana kas kecil.

1) Kegiatan Awal

Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama, kemudian melakukan presensi. Kegiatan pembelajaran siklus I jumlah siswa adalah 36 siswa artinya seluruh siswa kelas XI AKL 4 lengkap. sebelum pembelajaran dimulai guru menjelaskan kompetensi dasar yang akan dipelajari serta menyampaikan tujuan pembelajarannya, selanjutnya menjelaskan mekanisme pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

a) *Motivating Your Mind* (Memotivasi Pikiran)

Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan mengaitkan manfaat materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, serta masalah yang berkaitan dengan siswa dalam kehidupan nyata.

b) *Aquiring The Information* (Memperoleh Informasi)

Pada tahap ini guru menjelaskan secara garis besar mengenai dana kas kecil yang dipaparkan dalam *slide power point*. Kemudian guru membagi siswa ke dalam 6 kelompok kecil guna memperoleh informasi secara mandiri dalam kelompok dengan menyusun teka-teki silang (TTS) sesuai dengan materi yang telah ditentukan, setiap kelompok mendapatkan materi yang berbeda

c) *Searching Out The Meaning* (Menyelidiki Makna)

Pada tahap ini setelah siswa dalam kelompok menyusun teka-teki silang (TTS) setiap kelompok bertukar dengan kelompok lain yang menyusun teka-teki silang dengan materi yang berbeda.

d) *Triggering The Memory* (Memicu ingatan)

Guru memberikan kesempatan kepada semua kelompok untuk

memaparkan hasil pekerjaannya dengan mengonfirmasi pada kelompok yang menyusun teka-teki silang serta disimak oleh kelompok lainnya.

e) *Exhibit What You Know* (Memamerkan apa yang diketahui)

Pada tahap ini guru memberikan pertanyaan berupa teka-teki silang (TTS) yang ditayangkan dalam *slide power point*. teka-teki silang (TTS) bersifat individu dengan sistem rebutan.

f) *Reflecting How You've Learned* (Merefleksikan bagaimana anda belajar)

pada tahap ini guru dan siswa mengevaluasi apa yang sudah dilakukan dan bagaimana pembelajaran berlangsung dengan mengajak siswa untuk menarik kesimpulan dari pembelajaran.

3) Kegiatan Penutup

Pembelajaran diakhiri dengan pemberian soal evaluasi sebagai latihan untuk memperdalam pemahaman siswa. Selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama. Setelah pembelajaran selesai, peneliti meminta seluruh siswa untuk mengisi angket *self-directed learning* untuk mengetahui perkembangan *self-directed learning* siswa.

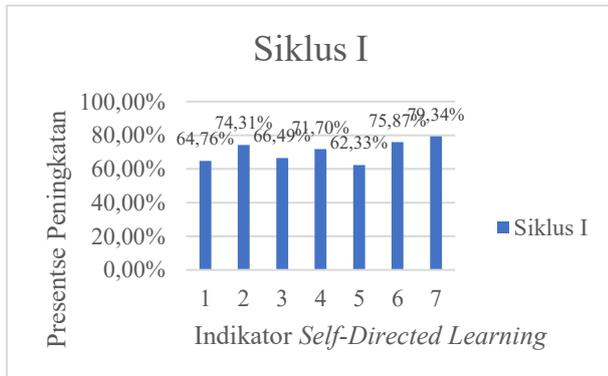
c. Observasi/Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan dengan catatan lapangan untuk mencatat seluruh aktivitas serta hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran. selain itu peneliti juga melakukan pengamatan dengan angket yang telah disiapkan untuk mengetahui perubahan *self-directed learning* siswa. Indikator dalam angket *self-directed learning* siswa terdiri dari 7 indikator. Adapaun hasil yang diperoleh dari angket *self-directed learning* siswa setelah mengimplementasikan model pembelajaran *accelarated learning type MASTER* berbantuan media game edukatif teka-teki silang (TTS) adalah sebagai berikut.

Table 2. Skor Hasil Angket Self-Directed Learning Siklus I Per Indikator

No	Indikator	Presentase
1	Membentuk Pendapat dan keputusan sendiri	64,76%
2	Mencari informasi sumber belajar	74,31%
3	Menetapkan tujuan belajar	66,49%
4	Berpikir mandiri dan merencanakan strategi belajar mandiri	71,70%
5	Pelaksanaan aktivitas sendiri	62,33%
6	Menemukan alternatif pemecahan masalah	75,87%
7	Menilai dan mengembangkan hasil yang diperoleh	79,34%
Skor Rata-Rata		70,68%

Berdasarkan tabel 2 di atas skor hasil angket *self-directed learning* siswa terdapat 5 indikator yang belum mencapai kriteria minimal keberhasilan penelitian (75%) yaitu membentuk pendapat dan keputusan sendiri (64,76%), mencari informasi sumber belajar (74,31%), menetapkan tujuan belajar (66,49%), berpikir mandiri dan merencanakan strategi belajar mandiri (71,70%), pelaksanaan aktivitas sendiri (62,33%). Sedangkan 2 indikator yang mencapai kriteria minimal keberhasilan yaitu menemukan alternatif pemecahan masalah (75,87%), menilai dan mengembangkan hasil yang diperoleh (79,34%). dapat dilihat melalui grafik sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Self-Directed Learning Siklus I

Keterangan:

1. Membentuk pendapat dan keputusan sendiri
2. Mencari informasi sumber belajar
3. Menetapkan tujuan belajar
4. Berpikir mandiri dan merencanakan strategi belajar mandiri
5. Pelaksanaan aktivitas sendiri
6. Menemukan alternatif pemecahan masalah

7. Menilai dan mengembangkan hasil yang diperoleh

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata *self-directed learning* siswa pada siklus I sebesar 70,36%. Sedangkan indikator keberhasilan penelitian kriteria minimal skor rata-rata *self-directed learning* siswa adalah 75%. Sehingga skor hasil angket *self-directed learning* siswa pada siklus I belum mencapai kriteria minimal keberhasilan penelitian.

c. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I diperoleh beberapa kendala sebagai berikut:

- 1) Ketika Proses pembelajaran siswa kurang aktif memberikan pendapat hanya beberapa siswa yang berani memberikan pendapatnya
- 2) Pada saat sesi diskusi siswa tidak inisiatif untuk mencari sumber informasi selain yang diberikan oleh guru
- 3) Selama proses pembelajaran siswa masih bergantung pada guru dalam memahami materi
- 4) Pada saat sesi diskusi beberapa siswa masih bergantung pada siswa lainnya sehingga diskusi hanya didominasi oleh salah satu anggota kelompok saja.

- 5) Masih sedikit siswa yang mencatat materi pembelajaran ketika guru menjelaskan materi.

Hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki tindakan yang akan dilakukan pada siklus II. Adapun upaya perbaikan siklus I yang kemudian diterapkan di siklus II.

1. Guru memberikan *reward* kepada siswa yang aktif dan berani memberikan pendapat.
2. Pada saat sesi diskusi guru menegaskan agar siswa mencari informasi sebanyak-banyaknya melalui berbagai sumber.
3. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk memahami materi dengan membaca buku atau sumber lainnya sebelum mengikuti pembelajaran.
4. Guru mengingatkan siswa untuk dapat berkerja sama dengan seluruh anggota kelompok dalam proses diskusi maupun pemaparan hasil diskusi
5. Guru mengingatkan siswa untuk mencatat materi pembelajaran dan membuat rangkuman materi untuk mempermudah ketika belajar.

2. Laporan Siklus II

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan yang dilakukan pada siklus II pada dasarnya hampir sama seperti perencanaan pada siklus I, akan tetapi perencanaan siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan dalam 1 pertemuan dan dalam waktu 4 jam pelajaran (4 x 45 menit). Tindakan siklus II dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2023 mulai pukul 07.00-10.30 WIB. Materi yang dipelajari pada siklus II yaitu materi memproses dana kas bank. Pelaksanaan tindakan pada siklus II sama dengan pelaksanaan siklus I yaitu menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *accelerated learning type MASTER*.

c. Observasi/Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan dengan catatan lapangan untuk mencatat seluruh kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu peneliti juga melakukan pengamatan dengan instrumen angket yang telah disiapkan untuk mengetahui perubahan *self-directed learning*

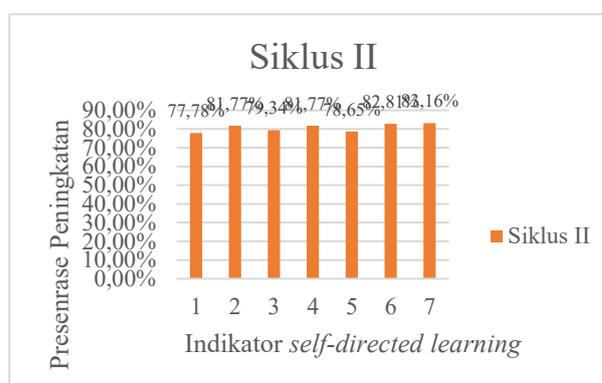
siswa setelah dilakukannya tindakan pada siklus II. Indikator angket *Self-directed learning* siswa sama seperti pada siklus satu yaitu terdapat 7 indikator. Adapaun hasil yang diperoleh dari angket *self-directed learning* siswa setelah mengimplementasikan model pembelajaran *accelarated learning type* MASTER berbantuan media *game edukatif* teka-teki silang (TTS) sebagai berikut:

Table 3. Skor Hasil Angket Self-Directed Learning Siklus II Per Indikator.

No	Indikator	Presentase
1	Membentuk Pendapat dan keputusan sendiri	77,78%
2	Mencari informasi sumber belajar	81,77%
3	Menetapkan tujuan belajar	79,34%
4	Berpikir mandiri dan merencanakan strategi belajar mandiri	81,77%
5	Pelaksanaan aktivitas sendiri	78,65%
6	Menemukan alternatif pemecahan masalah	82,81%
7	Menilai dan mengembangkan hasil yang diperoleh	83,16%
Skor Rata-Rata		80,75%

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat diketahui skor hasil angket *self-directed learning* siswa seluruh indikator telah mencapai kriteria minimal keberhasilan tindakan 75%. Yaitu indikator membentuk

pendapat dan keputusan sendiri (77,78%) mencari informasi sumber belajar (81,77%) menetapkan tujuan belajar (79,34%) berpikir mandiri dan merencanakan strategi belajar mandiri (81,77%) pelaksanaan aktivitas sendiri (78,65%) menemukan alternatif pemecahan masalah (82,81%) menilai dan mengembangkan hasil yang diperoleh (83,16%). dapat dilihat melalui grafik sebagai berikut.



Gambar 3. Grafik Self-Directed Learning Siklus II

Keterangan:

1. Membentuk pendapat dan keputusan sendiri
2. Mencari informasi sumber belajar
3. Menetapkan tujuan belajar
4. Berpikir mandiri dan merencanakan strategi belajar mandiri
5. Pelaksanaan aktivitas sendiri
6. Menemukan alternatif pemecahan masalah
7. Menilai dan mengembangkan hasil yang diperoleh

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II skor rata-rata *self-directed learning* siswa telah mencapai kriteria minimal keberhasilan penelitian (75%). Pencapaian skor rata-rata rata *self-*

directed learning siswa pada siklus II yakni sebesar 80,75%.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian siklus II proses pembelajaran akuntansi keuangan dengan implementasi model pembelajaran *accelarated learning type* MASTER berbantuan media *game edukatif* teka-teki silang (TTS) menunjukkan hasil yang memuaskan dan telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Hal ini terbukti dengan meningkatnya hasil penelitian rata-rata *self-directed learning* siswa dari siklus I ke Siklus II pada keseluruhan indikator.

Pembahasan

Table 4. Peningkatan *Self-Directed Learning* Siklus I dan Siklus II

No	Indikator <i>Self-Directed Learning</i>	Skor <i>Self-Directed Learning</i>		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1	Membentuk Pendapat dan keputusan sendiri	64%	77%	13%
2	Mencari informasi sumber belajar	74%	81%	7%
3	Menetapkan tujuan belajar	66%	79%	12%
4	Berpikir mandiri dan merencanakan strategi belajar mandiri	71%	81%	10%
5	Pelaksanaan aktivitas sendiri	62%	78%	16%
6	Menemukan alternatif pemecahan masalah	75%	82%	6%
7	Menilai dan mengembangkan hasil yang diperoleh	79%	83%	3%
Rata-Rata <i>Self-Directed Learning</i> Siswa		70%	80%	10%

Berdasarkan tabel 4, peningkatan hasil angket *Self-directed learning* siswa kelas XI Akunatnsi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Bantul Tahun Ajaran 2022/2023 dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada grafik sebagai berikut.



Gambar 4. Peningkatan *Self-Directed Learning* Siklus I dan Siklus II

Keterangan:

1. Membentuk pendapat dan keputusan sendiri
2. Mencari informasi sumber belajar
3. Menetapkan tujuan belajar
4. Berpikir mandiri dan merencanakan strategi belajar mandiri
5. Pelaksanaan aktivitas sendiri
6. Menemukan alternatif pemecahan masalah
7. Menilai dan mengembangkan hasil yang diperoleh

Berdasarkan grafik diatas dapat ditarik kesimpulan secara keseluruhan *Self-directed learning* siswa beserta indikator-indikator yang mencakupinya yaitu, (1) indikator membentuk pendapat dan keputusan sendiri pada siklus I sebesar 64,76% sedangkan pada siklus II sebesar 77,78%. Artinya terdapat peningkatan dari siklus I ke Siklus II sebesar 13,02%. (2) Indikator mencari informasi sumber belajar siklus I sebesar 74,31% sedangkan siklus II sebesar 81,77%. Sehingga dapat diartikan siklus I ke siklus II meningkat sebesar

7,47%. (3) indikator menetapkan tujuan pada siklus I sebesar 66,14% sedangkan pada siklus II diperoleh hasil sebesar 79,34%. Artinya peningkatan kemampuan siswa menetapkan tujuan belajar dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 12,85%. (4) indikator berpikir mandiri dan merencanakan strategi belajar sendiri pada siklus I sebesar 71,70% ke siklus II sebesar 81,77%. Sehingga dapat diartikan bahwa indikator ini meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 10,07%. (5) indikator pelaksanaan aktivitas sendiri pada siklus I sebesar 16,32%. Peningkatan tersebut dilihat pada siklus I sebesar 62,33% menjadi 78,65% pada siklus II. (6) indikator menemukan alternatif pemecahan masalah siklus I sebesar 75,87% meningkat pada siklus II menjadi 82,81%. Sehingga dapat diartikan meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 6,94%. (7) indikator menilai dan mengembangkan hasil yang diperoleh pada siklus I sebesar 79,34% ke siklus II sebesar 83,16%, artinya meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 3,82%.

Peningkatan *Self-directed learning* siswa kelas XI AKL 4 SMK Negeri 1 Bantul tahun ajaran 2022/2023 dengan diterapkannya model pembelajaran *accelarated learning type* MASTER sejalan dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Tifani (2022) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Penalaran adaptif dan *Self-Regulated Learning* siswa

SMK melalui model pembelajaran *Accelerated Learning*". Hasil penelitian menunjukkan *Self-Regulated Learning* (Kemandirian belajar) siswa yang memperoleh model pembelajaran *accelarated learning* lebih baik dari pada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran *Accelerated learning type* MASTER Berbantuan Media *Game Edukatif* Teka-Teki dapat meningkatkan *Self-directed Learning* siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Negeri 1 Bantul Tahun Ajaran 2022/2023. Hal ini ditunjukkan dengan Peningkatan skor *self-directed learning* siswa berdasarkan hasil rata-rata angket meningkat sebesar 10,07%, yakni pada siklus I sebesar 70,68% menjadi 80,75% pada siklus II. skor rata-rata *self-directed learning* siswa pada siklus II tersebut telah mencapai kriteria minimal keberhasilan yang telah ditetapkan (75%). Selain itu berdasarkan hasil angket presentase *self-directed learning* siswa secara individu, siswa yang telah mencapai skor kemandirian belajar $\geq 75\%$ pada siklus II sebanyak 36 siswa (100%). Seluruh

indikator *self-directed learning* siswa pada siklus II telah mencapai kriteria minimal keberhasilan yang telah ditetapkan (75%), dengan presentase peningkatan dari siklus I ke siklus II antara 3,87% sampai dengan 16,32%.

Keterbatasan Penelitian

1. Peneliti belum menggunakan instrumen yang sama untuk mengukur *self-directed learning* siswa ketika melakukan observasi sebelum pelaksanaan tindakan dengan instrumen setelah pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II. sehingga peneliti tidak dapat membandingkan tingkat *self-directed Learning* siswa setelah pelaksanaan tindakan dengan sebelum pelaksanaan tindakan secara kuantitatif.
2. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat pengisian angket, tidak dilakukan pengawasan secara cermat apakah jawaban yang diberikan oleh siswa benar-benar sesuai dengan pendapatnya atau tidak.
3. Peneliti belum melakukan penelitian mengenai respon siswa, sehingga peneliti tidak mengetahui tanggapan siswa mengenai implementasi model pembelajaran *accelarated learning type* MASTER berbantuan media *game edukatif* teka-teki silang (TTS).

Saran

1. Bagi Guru Akuntansi SMK Negeri 1 Bantul

- a. Berdasarkan hasil penelitian Implementasi Model Pembelajaran *Accelarated learning type MASTER* dapat meningkatkan *Self-directed Learning* siswa kelas XI AKL 4, oleh karena itu sebagiknya guru menerapkan model pembelajaran *acclearated learning type MASTER* sebagai alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan *Self-directed learning* siswa.
- b. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan media *game edukatif* teka-teki silang (TTS) dapat membantu jalannya pembelajaran dan mempermudah siswa untuk belajar secara mandiri, oleh karena itu sebaiknya guru mencoba memanfaatkan media *game edukatif* teka-teki silang (TTS) sebagai alternatif media pembelajaran agar siswa dapat belajar secara mandiri.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Diharapkan dapat menggunakan instrumen yang sama pada saat meneliti data awal dengan instrumen pelaksanaan tindakan *Self-directed learning* siswa agar data awal sebelum tindakan dengan

data akhir setelah tindakan dapat dibandingkan secara kuantitatif

- b. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.
- c. Peneliti selanjutnya diharapkan meneliti respon siswa mengenai Implementasi Model Pembelajaran *Accelarated learning type MASTER* Berbantuan media *Game Edukatif* Teka-Teki Silang (TTS) agar dapat mengetahui tanggapan siswa mengenai penerapan model pembelajaran tersebut.
- d. Peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan observasi dalam mengamati *self-directed learning* siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Boil, Syahril, S. S., & Wakhinudin, W. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran *Accelarated Learning* Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif. *Mimbar Ilmu*.
- Cahyani, P. D., & Sutami, S. (2018). Implementasi Model Pembelajaran *Accelarated Learning* Dengan Type MASTER Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis (PTK Pada Kelas VIII A SMPN 2 Gatak Sukaharjo Tahun Ajaran 2018/2019). *Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Maurisa, K. Z., & Rahayu, W. P. (2021). Meningkatkan Kemandirian dan Hasil

Belajar Siswa Melalui Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Berbantuan Ispring Suite 9. *Jurnal ekonomi Bisnis dan Pendidikan (JEBP)*.

Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Edutech*.

Nurhikmayati, I., & Sunendar, A. (2020). Pengembangan Project Based Learning Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemandirian. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*.

Ru'iyah, S. (2018). Urgensi Self-directed learning Mahasiswa Aktif di Era Revolusi Industri 4.0 (Studi Kasus Pendidikan Agama Islam Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta). *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*.

Saputri, et al. (2022). Media E-learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Luring. *Seminar Nasional Bahasa Sastra dan Pendidikan Dasar 2 (SENSADA) 2*.

Sari, E. (2017). Implementasi Metode Accelerated Learning Dengan Media Edmodo Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi dan Komunikasi Serta Kemandirian Belajar Matematika Siswa SMK. *Doctoral Dissertation*.

Tifani, R. P. (2022). Peningkatan Kemampuan Penalaran Adaptif Matematis dan Self-directed Learning siswa SMK Melalui Model Pembelajaran Accelerated Learning. *Doctoral Dissertation, FKIP UNPAS*.

Wijayanti, A., Fajriyah, K., & Suyitno, S. (2021). Analisis Saince Self-directed Learning (SSDL) Mahasiswa Calon Guru SD Pada Pembelajaran IPA Berbasis Hybride. *Pancasakti Science Educational Journal (PSEJ)*.

Wulan, N. P., Suwantara, W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka Teki Silang