

PENGUNAAN MODEL TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) DALAM RANCANGAN PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI JURNAL KHUSUS AKUNTANSI DASAR

Nuri Rahmadani

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan
Jl. Willem Iskandar Pasar V, Medan Estate, Sumatera Utara

Rahmadaninuri19@gmail.com

ABSTRAK

Mata pelajaran akuntansi adalah mata pelajaran yang membutuhkan kesabaran, kecermatan, serta ketelitian. Selama ini guru di dalam menyampaikan materi pelajaran akuntansi menggunakan metode ceramah sehingga dirasa membosankan bagi peserta didik. Sering guru mengeluh, banyak siswa motivasi belajarnya rendah walaupun guru sudah berupaya menggunakan berbagai metode. Maka dari itu disusunlah perencanaan pembelajaran berbasis permainan yang disebut TGT (team games tournament) dimana penerapan media permainan bisa digunakan sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan dari jurnal ini adalah untuk membantu pembaca lebih memahami jurnal khusus dengan lebih mudah.

Kata Kunci : Perangkat Pembelajaran , Metode TGT

PENDAHULUAN

Pembangunan pendidikan merupakan bagian internal dalam pembangunan nasional. Karena pada dasarnya proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan nasional itu sendiri. Pembangunan nasional yang dilakukan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan Sumber Daya Manusia agar berkualitas. Pembangunan di bidang pendidikan merupakan salah satu upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan SDM. Untuk itu pemerintah menyelenggarakan pendidikan formal yang akan mengantarkan generasi anak bangsa untuk mampu menghadapi kompetisi secara global yang tentunya harus di dukung oleh semua pihak baik pemerintah, lembaga sekolah dan masyarakat.

Didalam proses pendidikan tentunya suatu lembaga sekolah melakukan rancangan-rancangan baik sistem maupun tatanan dalam suatu lembaga. Proses pendidikan akan berhasil dipengaruhi oleh guru, murid, dan lembaga terkait. Guru di tuntut untuk lebih profesional dalam tugas-tugasnya yang antara lain harus bias membuat perangkat pembelajaran dan mampu mengembangkannya sekaligus mampu menerapkannya.

Perencanaan adalah menyusun langkah-langkah yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Perencanaan tersebut dapat disusun berdasarkan kebutuhan dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan keinginan pembuat perencanaan. Namun yang lebih utama adalah perencanaan yang dibuat harus dapat dilaksanakan dengan mudah dan tepat sasaran.

Proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi peserta didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikir nya (Trianto,2010). Menurut Gray(2011), setiap pendidikan seharusnya mengalami inovasi baru yang dirancang untuk mengajarkan keterampilan khusus, keyakinan, dan konsep untuk menjadi lebih baik. Jika di analisis dengan saksama , permasalahan terkait pemahaman, perencanaan, pelaksanaan sampai dengan upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi permasalahan memiliki keterkaitan dengan perangkat pembelajaran termasuk rubrik penilaian. Artinya, jika pemahaman guru kurang, maka pada perencanaan, pelaksanaan, dan upaya yang dilakukan gurumengatasi permasalahan terkait perangkat pembelajaran termasuk

yang memfasilitasi siswa untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab, disiplin, menghargai pendapat teman, dan kreatif menjadi kurang.

METODE

Artikel ini mengulas secara konseptual rancangan perangkat pembelajaran yang terdiri dari bahan ajar dan lembar kerja mahasiswa dengan model TGT. Tahapan pembahasan dilakukan dengan mengkaji rumusan materi atau pembahasan yang akan di ajarkan dan mengkaji rancangan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun.

MODEL TGT

Secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan Turnamen Akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba-lomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. TGT sangat sering digunakan dengan STAD, dengan menambahkan turnamen tertentu pada struktur STAD yang biasanya. (Robert E. Slavin, 2010). Alam TGT peserta didik memainkan permainan-permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Penyusunan permainan dapat disusun dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams-Games-Tournament (TGT) , atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (1995). Pada Model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. (Trianto, 2010)

1) Presentasi Kelas (Penyajian Kelas)

Sama seperti dalam STAD, yaitu: Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi Audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada **TGT**. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis/game-game, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

2) Kelompok (tim)

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnistas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar-kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

3) Game

Gamenya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang membolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar-kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini, seperti halnya sistem skor kemajuan individual dalam STAD, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

5) Team Recognize (Penghargaan Kelompok)

Sama seperti dalam STAD, yaitu: Tim akan mendapat sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka. (Robert E. Slavin, 2010)

PERANGKAT PEMBELAJARAN

Perangkat pembelajaran merupakan hal yang harus disiapkan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran. Dalam KBBI (2007: 17), perangkat adalah alat atau perlengkapan, sedangkan pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang belajar. Menurut Zuhdan, dkk (2011: 16) perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran menjadi pegangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran baik di kelas, laboratorium atau di luar kelas.

Dalam Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa penyusunan perangkat pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan RPP yang mengacu pada standar isi. Selain itu, dalam perencanaan pembelajaran juga dilakukan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian, dan skenario pembelajaran.

JURNAL KHUSUS

Dalam akuntansi dasar jurnal, ada akuntansi dasar jurnal umum dan jurnal khusus Berikut ini beberapa contoh pencatatan jurnal khusus :

- Memberikan jasa secara kredit, dicatat dalam jurnal pendapatan atau penjualan.
- Menerima kas dari segala sumber, dicatat dalam jurnal penerimaan kas.
- Membeli barang secara kredit, dicatat dalam jurnal pembelian.
- Mengeluarkan kas untuk pembayaran, dicatat dalam jurnal pengeluaran kas.

KESIMPULAN

Perangkat pembelajaran merupakan suatu dasar dari terjadinya kegiatan belajar mengajar, kami membahas bahas perancangan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode TGT yaitu team games tournament dimana para siswa akan dibentuk kedalam beberapa kelompok untuk melakukan sebuah games dalam materi jurnal khusus dalam bidang akuntansi dasar, dimana dengan perkembangan pembelajaran dengan menggunakan games diharapkan siswa akan dapat lebih memahami dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin & Esa Nur Wahyuni. (2009). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
journal.uad.ac.id/index.php/JRKPF/article/download/.../pdf_27
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diambil dari <http://www.dikti.go.id/files/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf> pada tanggal 11 Mei 2017.

