



MODUL DIGITAL
STRATEGI PEMBELAJARAN AKUNTANSI



*Tim
Pengembang:*

*Yolandaru S.
Endra Murti S.
Ani Widayati*

KONSEP, PENGERTIAN & KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN

KONSEP, PENGERTIAN, DAN KARAKTERISTIK MODEL PEMBELAJARAN

A. *Group Investigation*

Strategi pembelajaran *group investigation* pertama kali dikembangkan oleh Sharan. Strategi ini tergolong salah satu yang terkompleks dalam pembelajaran kooperatif karena mengharuskan peserta didik menggunakan kemampuan berpikir tertinggi.

Dalam strategi *group investigation* terdapat tiga konsep utama yaitu:

1. Penelitian, yaitu proses memberikan respon terhadap masalah dan memecahkannya
2. Pengetahuan, yaitu pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung
3. Dinamika, yaitu suasana yang menggambarkan interaksi anggota-anggota di dalam kelompok, melibatkan berbagai ide dan pendapat serta saling bertukar pikiran melalui penyampaian argumentasi.

Berikut ini Langkah-langkah strategi *group investigation* sebagai berikut:

1. Bagilah peserta didik menjadi beberapa kelompok heterogen
2. Jelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok
3. Panggil seluruh anggota kelompok untuk diberikan materi yang berbeda antara kelompok satu dengan yang lain
4. Masing-masing kelompok ditugaskan membahas materi yang telah diterima secara kooperatif
5. Setelah diskusi selesai, ketua kelompok atau juru bicara yang telah disepakati menyampaikan hasil pembahasan masing-masing
6. Peserta didik memberikan penjelasan singkat sekaligus menyampaikan kesimpulan
7. Pendidik dan peserta didik mengevaluasi kontribusi masing-masing kelompok atas pekerjaan kelas secara keseluruhan

Penerapan strategi *group investigation* akan menghasilkan beberapa manfaat yaitu:

1. Meningkatkan prestasi belajar

2. Melatih kemampuan berkomunikasi dan berargumentasi
3. Meningkatkan motivasi belajar
4. Mendorong keaktifan dalam proses belajar sejak awal sampai akhir
5. Menumbuhkan kebiasaan bekerja sama tanpa memandang latar belakangnya

Dibalik segala kelebihannya, strategi *group investigation* memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu yang lama
2. Kegiatan cenderung didominasi oleh peserta didik yang aktif

B. Jigsaw Learning

Strategi *jigsaw learning* sudah digunakan secara luas dalam pembelajaran. Strategi *jigsaw learning* memiliki kesamaan dengan pertukaran antarkelompok (*group-to-group exchange*). Strategi ini sangat menarik diterapkan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan tidak mengharuskan urutan penyampaiannya. *Jigsaw learning* diperkenalkan pertama kali oleh Areson, Blaney, Stephen, dan Snap pada tahun 1978.

Langkah-langkah penerapan *jigsaw learning* sebagai berikut:

1. Pilihlah materi pelajaran yang dapat dibagi menjadi beberapa bagian
2. Bagi peserta didik menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah segmen yang ada. Jika jumlah peserta didik 50, sementara jumlah segmen 5, masing-masing kelompok terdiri atas 10 orang
3. Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi pelajaran yang berbeda-beda
4. Setiap kelompok mengirimkan anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari di kelompok asal
5. Kembalikan suasana kelas seperti semula, kemudian tanyakan sekiranya persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan di dalam kelompok
6. Beri peserta didik beberapa pertanyaan untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi

Keunggulan strategi *jigsaw learning* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memungkinkan peserta didik mengembangkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah menurut kehendaknya sendiri

2. Menciptakan hubungan yang harmonis dan akrab antara pendidik dan peserta didik
3. Memotivasi pendidik agar mampu bekerja lebih aktif dan kreatif
4. Memadukan berbagai pendekatan belajar, yaitu pendekatan kelas, kelompok, dan individual

Strategi *jigsaw learning* mempunyai kelemahan yakni :

1. Dikhawatirkan diskusi tidak akan berjalan dengan baik apabila tidak diingatkan dan diarahkan oleh pendidik
2. Pelaksanaan kegiatan akan terkendala bilamana terdapat kelompok yang kekurangan anggota
3. Jika menjelang kegiatan dimulai penataan ruang belum baik, maka dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan penataan sehingga akan menyita waktu pembelajaran

C. *Make a Match*

Strategi pembelajaran *make a match* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan orang lain. Strategi ini dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994.

Untuk menerapkan strategi pembelajaran ini, Langkah-langkah yang harus ditempuh adalah sebagai berikut:

1. Pendidik mempersiapkan beberapa kartu berisi konsep atau topik yang cocok digunakan dalam sesi *review*. Dalam hal ini, satu bagian kartu membuat soal sedangkan lainnya merupakan jawaban
2. Masing-masing peserta didik diberikan sebuah kartu berisi soal dan jawaban
3. Setiap peserta didik memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
4. Peserta didik mencari pasangan yang memiliki kartu sesuai dengan kartunya (jawaban/soal). Peserta didik yang mampu mencocokkan kartu sebelum waktu yang ditentukan habis berhak memperoleh nilai
5. Jika peserta didik tidak dapat mencocokkan kartunya sampai batas waktu habis maka akan mendapatkan *punishment* (hukuman) sesuai kesepakatan sebelumnya
6. Setelah menyelesaikan satu babak, kartu Kembali dikocok agar peserta didik memperoleh kartu yang berbeda dari sebelumnya

7. Jumlah babak menyesuaikan kebutuhan
8. Pada akhir kegiatan, pendidik dan peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari tersebut

Keunggulan strategi *make a match* jika diterapkan dalam pembelajaran meliputi:

1. Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dari segi kognitif dan psikomotorik
2. Kegiatan pembelajaran berjalan lebih menyenangkan
3. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi
4. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
5. Melatih mental dan keberanian peserta didik
6. Melatih kedisiplinan peserta didik dalam memanfaatkan waktu

Strategi *make a match* juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya:

1. Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang
2. Peserta didik mungkin masih akan merasa malu dengan pasangannya di awal kegiatan
3. Memerlukan pengarahan ekstra dari pendidik agar suasana kelas tetap kondusif
4. Membutuhkan keputusan yang bijak dalam menentukan *punishment* agar tidak menurunkan mental peserta didik
5. Jika diterapkan terus menerus akan menimbulkan kebosanan

D. *Number Head Together (NHT)*

Strategi pembelajaran kooperatif NHT menggunakan angka diatas kepala dengan tujuan memudahkan peserta didik memantau aktivitas peserta didik dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber untuk kemudian dipresentasikan di depan kelas.

Langkah-langkah penerapan strategi pembelajaran NHT meliputi;

1. Pendidik mempersiapkan rancangan pelajaran dengan membuat skenario pembelajaran dan lembar kerja peserta didik.
2. Pendidik membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok yang bersifat heterogen, yaitu terdiri atas latar belakang tingkat sosial, ras, suku, jenis kelamin, dan kemampuan akademik yang berbeda dengan jumlah anggota 3-5 orang. Patokan dasar pengelompokan ini menggunakan nilai tes awal (*pre-test*).

3. Setiap kelompok harus memiliki pegangan berupa buku paket atau panduan guna memudahkan penyelesaian LKS atau tugas yang diberikan oleh pendidik
4. Pendidik membagikan LKS kepada setiap peserta didik sebagai bahan yang dipelajari. Dalam kerja kelompok, setiap individu berpikir bersama untuk menggambarkan dan menyakinkan bahwa setiap orang mengetahui jawaban atas pertanyaan di dalam LKS atau yang diberikan oleh pendidik. Pertanyaan bisa bervariasi, mulai dari yang bersifat umum hingga spesifik
5. Pendidik menyebutkan satu nomor, kemudian para peserta didik dari setiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan dan mempersiapkan jawaban
6. Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan jawaban akhir dari semua pertanyaan

Beberapa keunggulan strategi ini dalam pembelajaran adalah sebagai berikut;

1. Meningkatkan prestasi belajar peserta didik
2. Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik
3. Memperdalam pemahaman peserta didik tentang materi yang diajarkan
4. Menumbuhkan jiwa kepemimpinan peserta didik
5. Menumbuhkan rasa saling memiliki antar sesama
6. Menjadikan suasana pembelajaran terasa menyenangkan
7. Mengembangkan keterampilan-keterampilan yang berguna bagi masa depan peserta didik

Strategi NHT memiliki kelemahan diantaranya:

1. Membutuhkan durasi yang cukup panjang
2. Memerlukan keterampilan khusus dalam menerapkan strategi
3. Tidak seluruh anggota kelompok mendapat kesempatan dipanggil oleh pendidik

E. Role Playing

Role playing adalah sejenis permainan gerak didalamnya terdapat rujukan, aturan, sekaligus unsur kesenangan. Dalam *Role playing* peserta didik diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Langkah-langkah penerapan strategi pembelajaran *Role playing* diterangkan sebagai berikut:

1. Pendidik menyusun skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari dua hari sebelum kegiatan pembelajaran berikutnya dilaksanakan
3. Pendidik membentuk kelompok peserta didik beranggotakan 5 orang untuk masing-masing kelompok
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang telah dipersiapkan
6. Peserta didik yang lain duduk bersama kelompoknya masing-masing sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan
7. Setelah selesai dipentaskan, seluruh peserta didik diberikan selembar kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
8. Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulan
9. Pendidik memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi dan penutup

Kelebihan penggunaan *Role playing* dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Peserta didik memiliki kebebasan dan keleluasaan dalam mengambil keputusan serta berekspresi
2. Pendidik dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik melalui observasi saat melakukan permainan
3. Sangat berkesan bagi peserta didik sehingga memiliki ingatan yang kuat dan tahan lama
4. Kelas menjadi kondusif dan dinamis
5. Membangkitkan semangat dan optimism peserta didik serta menumbuhkan rasa kesetiakawanan dan jiwa sosial yang tinggi
6. Mampu menghayati peristiwa yang berlangsung dan memetik hikmah di dalamnya
7. Meningkatkan kemampuan profesionalitas peserta didik sehingga memiliki nilai saing ketika kelak terjun ke dunia kerja

Terlepas dari kelebihan penerapan *Role playing* diatas, berikut ini beberapa kelemahan *Role playing* sebagai berikut:

1. Hanya bisa diterapkan pada Sebagian materi

2. Membutuhkan waktu relatif lama
3. Membutuhkan kreativitas yang tinggi, baik pendidik maupun peserta didik
4. Dimungkinkan ada peserta didik yang merasa malu diberi peran tertentu

F. *Snowball Throwing*

Strategi *snowball throwing* menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat menyerupai bola, kemudian dilemparkan secara bergiliran antar sesama anggota kelompok. *Snowball throwing* merupakan salah satu strategi yang didasarkan pada pendekatan kontekstual (CTL). Strategi ini digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada peserta didik. *Snowball throwing* dapat pula digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan kemampuan peserta didik dalam materi tersebut.

Langkah-langkah penerapan strategi *snowball throwing* meliputi sebagai berikut:

1. Pendidik memberikan pengantar mengenai materi yang akan disajikan
2. Pendidik membentuk beberapa kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok dan memanggil masing-masing kelompok untuk diberikan penjelasan tentang materi
3. Ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang telah disampaikan oleh pendidik kepada teman sekelompok
4. Setiap peserta didik diberikan selembar kertas kerja untuk menuliskan satu pertanyaan terkait materi yang telah disajikan oleh ketua kelompok
5. Peserta didik membentuk kertas tersebut menjadi seperti bola, kemudian melemparkannya dari teman satu kelompok yang lainnya selama kurang lebih 15 menit
6. Setelah peserta didik mendapat satu bola, berikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang tertulis di dalam kertas tersebut secara bergantian
7. Pendidik mengevaluasi dan menutup pelajaran

Keunggulan penerapan strategi *snowball throwing* sebagai berikut:

1. Melatih kesiapan peserta didik
2. Saling berbagi pengetahuan

Strategi *snowball throwing* juga memiliki kelemahan utama berupa cakupan pengetahuan tidak luas karena hanya berasal dari pengetahuan peserta didik.

G. *Student Team Achievement Divisions (STAD)*

STAD merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif. Strategi ini dikemas secara berkelompok dengan tingkat prestasi yang berbeda-beda. Dengan demikian, strategi ini dapat menumbuhkan sikap toleransi atas perbedaan masing-masing individu dalam satu kelompok tersebut.

STAD terdiri atas lima komponen yaitu presentasi kelas, kerja kelompok, kuis, kemajuan individual, serta *recognition* (penghargaan) kelas.

Langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk menerapkan strategi pembelajaran STAD adalah sebagai berikut:

1. Pendidik menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. Pendidik dapat menggunakan berbagai pilihan metode penyampaian
2. Pendidik memberikan tes/kuis kepada setiap peserta didik secara individual sehingga akan diperoleh nilai awal kemampuan peserta didik
3. Pendidik membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 4-5 anggota yang mempunyai kemampuan akademik berbeda-beda. Bila memungkinkan, anggota kelompok bisa berasal dari budaya atau suku yang berbeda pula serta memperhatikan kesetaraan gender
4. Pendidik memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi, mendiskusikannya bersama-sama, saling membantu antar sesama anggota, serta membahas jawaban dari tugas yang telah diberikan oleh pendidik
5. Pendidik memberikan tes kepada setiap peserta didik secara individual
6. Pendidik memfasilitasi peserta didik dalam membuat rangkuman, mengarahkan, serta memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari
7. Pendidik memberi penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individu dari nilai awal ke nilai kuis berikutnya

Beberapa keunggulan penerapan strategi pembelajaran STAD yaitu:

1. Meningkatkan komitmen
2. Tidak bersifat kompetitif
3. Meningkatkan kecekapan individu
4. Meningkatkan kecakapan kelompok

5. Menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebaya
6. Tidak memiliki rasa dendam
7. Meningkatkan interaksi antar peserta didik
8. Menumbuhkan toleransi

Strategi *snowball throwing* mempunyai beberapa kelemahan diantaranya:

1. Kontribusi peserta didik berprestasi rendah menjadi berkurang
2. Peran peserta didik yang pandai lebih dominan
3. Membutuhkan durasi yang cukup Panjang sehingga sulit mencapai target tujuan pembelajaran secara maksimal

H. Team Assisted Individualization (TAI)

Strategi TAI merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kemampuan individu. Kemampuan individu yang berbeda-beda dikumpulkan dalam sebuah kelompok dengan jumlah tertentu. Tipe ini dirancang mengatasi kesulitan belajar secara individual.

Strategi pembelajaran TAI diterapkan melalui langkah-langkah berikut:

1. Pendidik memberikan tugas kepada peserta didik secara individual untuk mempelajari materi yang telah ditentukan
2. Pendidik memberikan *pre-test* berupa kuis secara individu sebagai acuan dalam mengukur kemampuan masing-masing peserta didik
3. Pendidik membagi peserta didik secara heterogen dengan jumlah setiap kelompok terdiri atas 4-5 anggota
4. Hasil belajar peserta didik secara individu dibahas bersama dalam satu kelompok tersebut. Setiap anggota kelompok saling mengoreksi jawaban temannya
5. Pendidik menjadi fasilitator dalam membuat rangkuman, mengarahkan, serta memberikan penegasan pada materi yang telah dipelajari
6. Pendidik mengadakan *Post-test* secara individual
7. Pendidik memberikan penghargaan bagi kelompok serta individu terbaik (berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*)
8. Pendidik menjelaskan kesimpulan hasil pembelajaran saat itu

Penerapan strategi TAI dalam pembelajaran akan menghasilkan beberapa keunggulan sebagai berikut:

1. Memotivasi peserta didik dalam belajar
2. Melatih peserta didik untuk bekerja secara berkelompok dan membangun kekompakan
3. Menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama serta individual dalam memecahkan masalah
4. Membantu peserta didik yang lemah dalam memahami materi

Kelemahan penerapan strategi TAI yaitu:

1. Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mempersiapkan pembelajaran dan saat pelaksanaannya
2. Tidak semua materi dapat disampaikan dengan strategi ini
3. Peserta didik yang berkemampuan lemah cenderung pasif

1. Team Games Tournament

Team games tournament merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh aktivitas peserta didik tanpa memandang perbedaan, baik prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnik di dalam sebuah kelompok. Strategi ini digunakan untuk memberikan kompetisi secara akademik antar kelompok. Melalui strategi ini, peserta didik diharapkan mampu belajar secara lebih rileks, menumbuhkan sikap tanggung jawab, mau bekerja sama, bersaing secara sehat, serta meningkatkan keterlibatan belajar.

Langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk menerapkan strategi pembelajaran *Team games tournament* sebagai berikut:

1. Presentasi kelas (*class presentation*)

Pada awal pembelajaran, pendidik menyampaikan materi dalam bentuk presentasi kelas. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, serta penjelasan singkat mengenai LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan lewat pengajaran langsung ataupun dengan metode ceramah. Peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan pendidik.

2. Belajar dalam kelompok (*teams*)

Pendidik membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan prestasi peserta didik dari ulangan harian terakhir, jenis kelamin, etnik, dan ras. Setiap kelompok biasanya terdiri atas 5-6 orang. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi dan mempersiapkan anggotanya agar dapat bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan. Setelah pendidik memberikan penyajian kelas, kelompok ditugaskan mempelajari lembar kerja dengan mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, serta memeriksa dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep teman sekelompok.

3. Permainan (*games*)

Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik terkait penyajian materi dan kegiatan belajar kelompok. Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor dan dimainkan pada meja turnamen oleh tiga orang peserta didik perwakilan setiap kelompok. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor tersebut. Peserta didik yang menjawab benar akan memperoleh skor. Nantinya, skor ini dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

4. Pertandingan (*tournament*)

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau setiap unit setelah pendidik melakukan presentasi kelas dan kelompok peserta didik sudah mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen pertama, pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik yang tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, peserta didik selanjutnya pada meja 2 dan seterusnya.

5. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Setelah turnamen berakhir, pendidik mengumumkan kelompok penemang. Masing-masing tim akan memperoleh hadiah apabila skor rata-rata memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Sebagai bentuk apresiasi, tim yang mencapai skor 50 atau lebih akan mendapat julukan "*super team*", tim yang memperoleh skor 40-50 dijuluki "*great team*" sedangkan tim yang skornya dibawah 40 dijuluki "*good team*".

J. *Think Pair Share*

Strategi *think pair share* diterapkan untuk meningkatkan pembelajaran kolaboratif dan mendorong kepentingan serta keuntungan strategi tersebut.

Secara umum penerapan *think pair share* dilakukan tiga fase yaitu:

1. *Think* (berpikir)

Dalam hal ini pendidik mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi, kemudian peserta didik diberi waktu untuk memikirkan jawabannya secara individual.

2. *Pair* (berpasangan)

Pendidik meminta peserta didik untuk berpasangan, kemudian saling berdiskusi tentang hasil jawaban masing-masing individu.

3. *Share* (berbagi)

Pendidik meminta peserta didik untuk membagikan hasil jawaban serta diskusinya didepan kelas secara bergantian sampai semua dapat giliran presentasi.

Adapun Langkah-langkah penerapan strategi *think pair share* sebagai berikut:

1. Pendidik melakukan apersepsi, menjelaskan tujuan pembelajaran serta menyampaikan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan disampaikan
2. Pendidik memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk memikirkan jawaban atas pertanyaan yang diajukan berdasarkan pendapat masing-masing
3. Peserta didik diminta berpasangan untuk kemudian mendiskusikan hasil jawabannya dengan pasangan masing-masing
4. Peserta didik secara bergantian mempresentasikan hasil jawaban di depan kelas berdasarkan pemikiran individu dan hasil diskusi berpasangan
5. Pendidik membantu para peserta didik merefleksikan hasil pemecahan masalah yang telah mereka diskusikan

Keunggulan strategi *think pair share* sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpusat pada peserta didik, sehingga mampu mengasah kemampuan kognitif dan psikomotorik
2. Memberi waktu kepada peserta didik dalam berpikir, menjawab, serta saling membantu antar teman sekelas

3. Melatih kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan ide ataupun gagasan secara verbal serta membandingkannya dengan ide-ide orang lain
4. Memungkinkan pendidik memantau peserta didik secara lebih detail selama pembelajaran berlangsung

Kelemahan strategi *think pair share* yaitu:

1. Ide yang muncul lebih sedikit
2. Membutuhkan waktu yang cukup lama
3. Tidak ada penengah jika terjadi perselisihan pendapat dengan teman pasangannya

K. Problem Solving

Secara umum *problem solving*, berarti mencari atau menemukan cara penyelesaian masalah (menentukan pola, aturan, atau logaritma). Menurut pepkin, *problem solving* adalah suatu strategi pembelajaran yang berpusat pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah diikuti dengan penguatan keterampilan.

Strategi penerapan *problem solving* dilakukan dengan Langkah-langkah berikut:

1. Masalah sudah ada dan materi diberikan
2. Masalah tidak dicari (sebagaimana pada *problem based learning* dari kehidupan sehari-hari).
3. Peserta didik ditugaskan untuk mengevaluasi
4. Peserta didik memberikan kesimpulan atas jawaban yang diberikan sebagai hasil akhir
5. Pemecahan masalah sekaligus berlaku sebagai penguji kebenaran atas solusi yang diberikan untuk dapat sampai pada kesimpulan

Strategi *problem solving* memiliki kelebihan diantaranya:

1. Peserta didik lebih menghayati kehidupan sehari-hari
2. Melatih dan membiasakan peserta didik untuk terampil dalam memecahkan berbagai permasalahan
3. Mengembangkan kreativitas berpikir

Namun demikian, strategi *problem solving* terdapat beberapa kelemahan yaitu:

1. Membutuhkan waktu yang cukup lama
2. Membutuhkan bahan ajar yang sesuai dengan permasalahan

L. *True or False*

Strategi pembelajaran *true or false* digunakan untuk melatih peserta didik dalam menanggapi sebuah pertanyaan. Strategi ini mengajak peserta didik untuk menentukan sebuah pertanyaan yang disajikan bernilai benar atau salah.

Langkah-langkah penerapan strategi pembelajaran *true or false* sebagai berikut:

1. Susunlah sebuah daftar pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran, setengahnya benar dan separuhnya salah. Tulislah setiap pertanyaan pada kartu indeks yang berbeda. Pastikan jumlah kartu sesuai dengan keseluruhan peserta didik yang hadir. Jika peserta didik yang hadir berjumlah ganjil, satu kartu disimpan oleh pendidik
2. Bagikan satu kartu untuk setiap peserta didik. Sampaikan bahwa misi mereka adalah menentukan kartu mana yang benar dan yang salah. Jelaskan bahwa mereka bebas memilih cara apa yang pun yang diinginkan dalam menyelesaikan tugas ini.
3. Perintahkan agar setiap kartu dibaca oleh peserta didik dan mintalah pendapat mereka tentang pertanyaan-pertanyaan tersebut benar atau salah. Beri kesempatan munculnya pendapat minoritas
4. Berikan umpan balik tentang masing-masing kartu dan catat cara-cara peserta didik dalam bekerja sama menyelesaikan tugas ini
5. Tunjukkan bahwa dalam kegiatan ini diperlukan keterampilan tim yang positif karena menuntut kegiatan belajar aktif



**JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FE UNY 2021**