



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make a Match* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Akuntansi

Warjiyati ✉, SMK Negeri 1 Kandangan

✉ warjiyatikandangan@gmail.com

Abstract: This study expects to build inspiration and learning accomplishment in bookkeeping with the helpful learning model of the *Make a Match* strategy. This exploration is a sort of Classroom Action Research (CAR). The exploration subjects were undergraduates of class XI AKL SMK Negeri 1 Kandangan. Research information got through documentation, meetings and starting perceptions. The outcomes showed an expansion in the level of inspiration from Cycle I to Cycle II by 14.04%, while the consequences of the survey showed an increment of 4.99%. The expansion happened after the execution of the *Make a Match* Cooperative Learning Model for Class XI AKL Students at SMK Negeri 1 Kandangan which was done in 2 cycles for 4 gatherings. Understudy accomplishment additionally expanded after the execution of the *Make a Match* Cooperative Learning Model. In Cycle I, the normal pre-test was 25.37 while the *post test* normal was 64.75 or an expansion of 39.38. In Cycle II, the normal pre-test was 48.33 and the *post test* normal was 70.67 or an expansion of 22.34. By doing the CAR, the specialist acquired the information and afterward the scientist organized it as per the CAR strategy, the aftereffects of which the analyst wrote in the exploration results.

Keywords: Cooperative Learning Model, Motivation, Learning Achievement

Abstrak: Penelitian ini diharapkan dapat membangun motivasi dan prestasi dalam mempelajari akuntansi dengan model pembelajaran strategi *Make a Match* yang bermanfaat. Eksplorasi ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek eksplorasi adalah siswa kelas XI AKL SMK Negeri 1 Kandangan. Informasi penelitian diperoleh melalui dokumentasi, pertemuan dan persepsi awal. Hasil survei menunjukkan peningkatan tingkat motivasi dari Siklus I ke Siklus II yaitu 14,04%, sedangkan efek samping survei menghasilkan peningkatan sebesar 4,99%. Perluasan tersebut terjadi setelah pelaksanaan Pembelajaran Model Kooperatif *Make a Match* Siswa Kelas XI AKL SMK Negeri 1 Kandangan yang diselesaikan pada 2 siklus selama 4 kali pertemuan. Prestasi belajar juga meningkat setelah penerapan Pembelajaran Model Kooperatif *Make a Match*. Pada Siklus I nilai normal pretest 25,37 sedangkan posttest normal 64,75 atau kelipatan 39,38. Pada Siklus II nilai normal pretest 48,33 dan normal posttest 70,67 atau kelipatan 22,34. Dengan melakukan CAR, spesialis memperoleh informasi, kemudian, pada saat itu, analis mengaturnya sesuai dengan metodologi CAR, efek samping yang ditulis ilmuwan dalam hasil eksplorasi.

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Motivasi, Prestasi Belajar

Received 27 Januari 2022; Accepted 13 Februari 2022; Published 20 Februari 2022

Citation: Warjiyati. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make a Match* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Akuntansi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02 (02), 72-81.



Copyright ©2021 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia saat ini sedang menghadapi penghargaan segmen. Segment reward adalah penghargaan atau peluang yang diapresiasi oleh suatu negara karena besarnya jumlah penduduk yang berguna (usia 15-64 tahun) pada pembangunan penduduk yang dihadapinya. Seperti yang ditunjukkan oleh informasi BKKBN saat ini, penduduk usia produktif Indonesia (penduduk berusia 15-64 tahun) adalah sekitar 44,98% dan dapat terus berkembang hingga sekitar tahun 2025. Jumlah penghargaan segmen telah terjadi mulai sekitar tahun 2012 dan dapat mencapai puncaknya pada 2018-2030.

Penghargaan segmen dapat memiliki konsekuensi positif dan negatif. Hasil menguntungkan dari penghargaan segmen tersebut adalah tersedianya SDM yang cukup banyak yang dapat dimanfaatkan sebagai modal penting bagi kemajuan Indonesia, sedangkan akibat buruknya adalah apabila populasi penduduk yang berguna melimpah. usia tidak memiliki kemampuan, itu akan menjadi beban bagi pergantian peristiwa bangsa.

Penguatan dan peningkatan kependudukan melalui pelatihan menjadi salah satu usaha untuk merencanakan dan mengefektifkan dampak dari segmen reward, sehingga anak-anak yang saat ini masih pada usia sekolah diandalkan untuk menjadi generasi cemerlang negara Indonesia pada tahun 2025 hingga 2035. Usia cemerlang adalah usia di mana anak muda Indonesia adalah individu yang inovatif, yang memiliki informasi, perspektif, dan kemampuan yang dominan.

Sebuah usia inventif akan dibawa ke dunia dari instruksi yang ditegakkan oleh program pendidikan pembelajaran yang inovatif. Pada jam pembelajaran di kelas, umumnya terlihat bahwa siswa kurang energik dalam mengikuti pembelajaran ilustrasi, salah satunya karena strategi yang dilakukan oleh instruktur dalam pembelajaran membosankan dan tidak memberikan peluang siswa agar belajar dinamis. Sebagai pengajar mata pelajaran akuntansi di SMK, analis berupaya meningkatkan kreativitas dan tindakan siswa, diperlukan suasana belajar yang baik. Suasana belajar yang menyenangkan dapat dilakukan dengan model dan strategi pembelajaran yang tepat yang ditunjukkan dari materi yang dipelajari.

Pelajaran akuntansi merupakan salah satu pelajaran/spesialisasi yang bermanfaat dalam Kompetensi Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Kualitas akuntansi adalah bahwa siswa harus memiliki pilihan untuk memperkenalkan laporan keuangan dengan benar, cepat dan tepat sesuai dengan metode dan pengaturan organisasi dengan tanggung jawab penuh. Informasi keuangan yang diharapkan untuk memperkenalkan ringkasan anggaran didapatkan dari beberapa bidang atau sumber yang berbeda, untuk itu, siswa harus memiliki opsi untuk bekerja dalam kelompok. Dalam proses pembelajaran akuntansi, pemeragaan dan analisis kontekstual lebih dominan dalam organisasi. Oleh karena itu, dalam mendidik dan menekuni akuntansi dibutuhkan model dan strategi yang sesuai. Diantara strategi yang bisa diterapkan pada proses pembelajaran akuntansi adalah dengan memanfaatkan model pembelajaran yang menyenangkan dari metode *Make a Match*. Dalam Best Practice ini, para pakar akan membahas tentang pemanfaatan model pembelajaran yang bermanfaat dari metode *Make a Match* dalam mewujudkan akuntansi sehingga suasana pembelajaran menjadi dinamis dan menyenangkan serta dapat meningkatkan inovasi dan tindakan siswa saat memahami akuntansi, dengan demikian tujuan pembelajaran akuntansi dapat dicapai dan siswa dapat memperoleh prsetasi yang baik.

Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi secara empiris antara variabel penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* (X) untuk meningkatkan motivasi (Y_1) dan prestasi belajar akuntansi (Y_2). Sedangkan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi pada siswa kelas XI AKL SMK Negeri 1 Kandangan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match*.
2. Untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi pada siswa kelas XI AKL SMK Negeri 1 Kandangan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match*.

METODE

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. (Arikunto, 2002) Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas dalam bahasa inggris disebut dengan istilah *classroom action research*.

Subjek pada review ini yaitu siswa kelas XI AKL SMK Negeri 1 Kandangan. Jumlah siswa yang menjadi subjek ujian sebanyak 17 siswa.

Instrumen dalam pengumpulan informasi yang digunakan pada eksplorasi ini adalah menggunakan tes dan non tes. Penelitian diharapkan dapat memperluas motivasi dan pencapaian dalam memahami akuntansi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Dokumentasi, Wawancara dan Observasi Awal

Sebelum melakukan praktik terbaik melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make a Match*, para ahli mengarahkan dokumentasi, pertemuan dan persepsi awal. Wawancara dilakukan dengan pengajar pada pembelajaran akuntansi, tanggal 1 September 2021. Mengingat hasil dokumentasi dan pertemuan, diperoleh data bahwa pembelajaran model tersebut yang diterapkan tidak berbeda, instruktur menjelaskan bahwa ia masih sering memakai metode ceramah untuk memperkenalkan materi. Selain itu, diperoleh data bahwa prestasi belajar siswa kelas XI AKL masih terbilang rendah. Berdasarkan informasi nilai evaluasi tengah semester semester ganjil, mahasiswa yang belum mencapai KKM sebanyak 64,7% atau 11 mahasiswa dari jumlah 17 mahasiswa.

Pakar juga menyebutkan fakta objektif pada siswa kelas XI AKL pada contoh akuntansi pada tanggal 2 September 2021. Dilihat dari efek samping persepsi sebelum kegiatan, dari hasil penelitian diperoleh bahwa motivasi belajar siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Kandangan secara umum masih rendah. Setelah berdiskusi dengan pengajar mata pelajaran, diperoleh pemahaman untuk menerapkan model pembelajaran yang cocok, khususnya strategi *Make a Match*.

Hasil Tindakan

Kendala yang dialami saat penelitian yaitu tidak adanya motivasi siswa serta rendahnya minat belajar siswa sehingga berpengaruh pada prestasi belajar siswa yang disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan suram dan tidak bergeser. Sistem pembelajaran pada umumnya akan menjadi satu arah, sehingga siswa tidak memiliki kesempatan potensial untuk mengajukan pertanyaan atau mengungkapkan sudut pandang mereka (Prawira, 2013).

Dinatara model pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match*. Melalui penggunaan model pembelajaran ini, diyakini motivasi dan prestasi mahasiswa dalam memahami akuntansi bisa meningkat. Eksplorasi ini dilakukan pada dua siklus selama 4 pertemuan. Eksplorasi dilakukan pada rentang minggu kedua hingga tujuh hari ketiga September 2021. Tahapan dalam pemeriksaan ini melibatkan tahap persiapan, pelaksanaan kegiatan, persepsi, dan refleksi. Pembicaraan efek samping dari proses penelitian diperoleh sebagai berikut:

1. Peningkatan Skor Motivasi Belajar Siswa

Dari penelitian ini menghasilkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Teknik *Make a Match* bisa membangun motivasi belajar. Bisa menjadi meningkat tersebut diketahui dari konsekuensi persepsi dan survei, antara lain sebagai berikut.

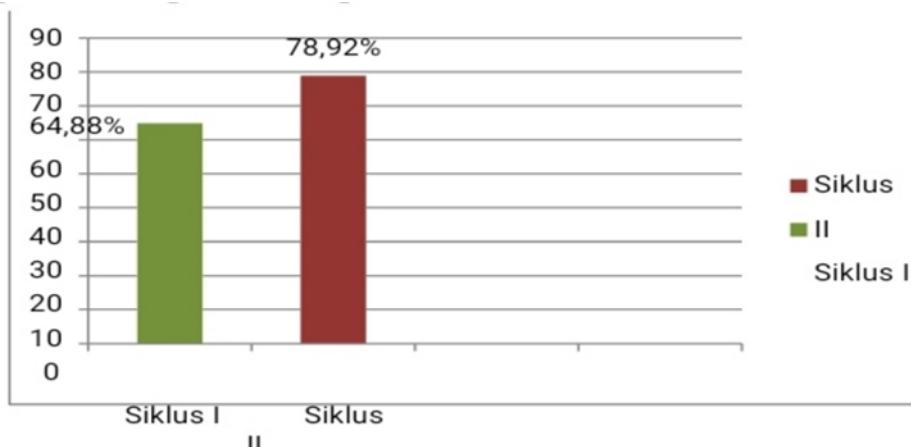
a. Hasil Observasi

Informasi yang didapat dengan tahap persepsi selama terbiasa menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match*, hal ini menghasilkan skor motivasi belajar siswa selama pembelajaran. Informasi yang diperoleh dari lembar persepsi untuk setiap siklus akan diperiksa dan memperoleh tingkat skor motivasi belajar untuk setiap pointer sama seperti skor normal. Selain itu, tingkat skor motivasi pada siklus utama dikontraskan dengan siklus kedua dengan menentukan perluasan. Perluasan tingkat perolehan motivasi belajar akuntansi siswa dalam proses pembelajaran bisa dilihat pada tabel berikut.

TABEL 1. Perbandingan skor motivasi belajar siswa dari hasil observasi pada Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Percentase Skor		Percentase Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1	Tekun menghadapi tugas	58,93%	83,82%	24,89%
2	Ulet menghadapi kesulitan	73,21%	80,88%	7,67%
3	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	62,50%	77,94%	15,44%
4	Lebih senang bekerja mandiri	71,42%	75,00%	3,58%
5	Dapat mempertahankan pendapatnya	53,57%	76,47%	22,9%
6	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	69,64%	79,41%	9,77%
Skor rata-rata		64,88%	78,92%	14,04%

Peningkatan skor motivasi harus terlihat dari peningkatan kecepatan pada setiap pointer dan peningkatan skor normal. Dilihat dari tabel tersebut, kenaikan tarif yang paling tinggi adalah pada tanda kegigihannya dalam menyelesaikan tugas, yaitu mencapai 24,89% dan kenaikan paling sedikit dari indikasi bahwa ia suka bekerja dengan bebas adalah sebesar 3,58%. Jika melihat dari normal, skor ekspansi motivasi adalah 14,04%. Meningkatnya skor motivasi dibandingkan dengan skor motivasi normal pada siklus I dan siklus II bisa ditampilkan pada grafik berikut.



GAMBAR 1. Diagram Batang Peningkatan Skor Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Observasi

b. Hasil Angket

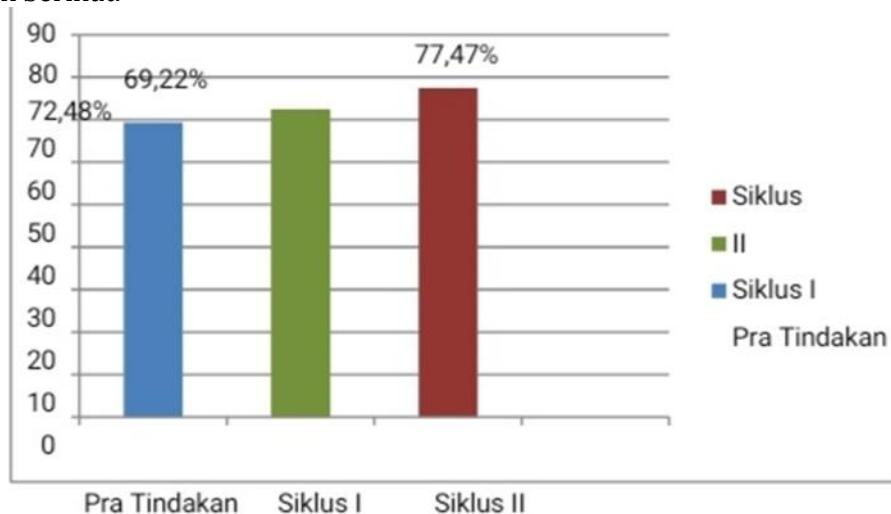
Informasi yang didapat dari survei sebelum kegiatan dan menjelang akhir setiap siklus akan dipecah dan memberikan tingkat skor motivasi belajar untuk setiap penanda sama seperti skor normal. Selain itu, tingkat motivasi skor sebelum kegiatan

dikontraskan dan siklus utama dan siklus kedua untuk menentukan kenaikan. Peningkatan nilai motivasi belajar akuntansi siswa berdasarkan survei tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL 2. Perbandingan skor motivasi belajar siswa berdasarkan hasil angket pada Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Percentase Skor Motivasi			Peningkatan Siklus I ke Siklus II
		Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	
1	Tekun menghadapi tugas	69,12%	75%	83,89%	8,89%
2	Ulet menghadapi kesulitan	70,59%	75%	76,67%	1,67%
3	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	70,10%	71,88%	76,67%	4,79%
4	Lebih senang bekerja mandiri	71,32%	73,44%	75,83%	2,39%
5	Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin	60,88%	61,88%	68,67%	6,79%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	72,06%	74,22%	78,33%	4,11%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	72,06%	78,13%	85,83%	7,70%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	67,65%	70,31%	73,89%	3,00%
Skor rata-rata		69,22%	72,48%	77,47%	4,99%

Peningkatan skor motivasi berdasarkan informasi angket harus terlihat dari peningkatan kecepatan di setiap indikator dan peningkatan skor rata-rata. Tingkat kemajuan yang paling menonjol adalah sesuai dengan konsekuensi persepsi, khususnya tanda kegigihan dalam menyelesaikan tugas. Indikator tersebut mengalami peningkatan sebesar 8,89%, sedangkan peningkatan yang paling berkang yaitu tanda fleksibilitas dalam menghadapi tantangan, yaitu 1,67%. Mengingat hasil angket rata-rata dari siklus I ke siklus II, skor motivasi menjadi meningkat sebesar 4,99%. Perluasan skor motivasi dilihat dari skor imotivasi rata-rata hasil survei sebelum kegiatan, siklus I dan siklus II dapat ditampilkan pada grafik berikut.



GAMBAR 2. Diagram Batang Peningkatan Skor Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Angket

Dilihat pada informasi persepsi dan polling yang sudah disampaikan, sangat terlihat adanya perluasan pada setiap tanda perolehan motivasi dari siklus I ke siklus II. Penanda yang digunakan pada persepsi dan survei umumnya hampir sama, sehingga laju peningkatan skor motivasi setiap pointer dari kedua persepsi dan polling yaitu sebagai berikut:

1) Tekun menghadapi tugas

Tanda kegigihan dalam menyelesaikan tugas dilihat dari survei dan persepsi pada siklus I dan siklus II meningkat masing-masing sebesar 24,89% dan 8,89%. Kenaikan ini merupakan kenaikan yang paling tinggi baik dilihat dari persepsi maupun survei. Hal ini terlihat dari konsekuensi persepsi dari pelaksanaan siklus II, siswa terlihat sungguh-sungguh dalam mengupas pertanyaan. Ini jelas ketika lembar kerja dikumpulkan dan diperiksa oleh instruktur, siswa telah menyelesaikan proses memotong pertanyaan dengan tanggapan lengkap. Hasilnya sesuai dengan salah satu standar pembelajaran yang bermanfaat, khususnya aturan kewajiban individu. Prestasi belajar berkelompok tergantung pada individunya masing-masing, sehingga setiap bagian perkumpulan mempunyai kewajiban untuk menindaklanjuti dengan tanggung jawab. (Wina Sanjaya, 2013).

2) Ulet menghadapi kesulitan

Tanda kuat dalam menyelesaikan tantangan dilihat dari persepsi meningkat sebesar 7,67%, sedangkan dilihat dari jajak pendapat dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 1,67%. Pengembangan tersebut disebabkan pada siklus II siswa membaca buku harian yang berubah untuk organisasi pertukaran. Meski guru sudah menjelaskan perbedaannya, beberapa siswa masih bingung ketika membuat bagian buku harian yang berubah untuk stok, sehingga siswa yang mengalami tantangan ini langsung memberikan pertanyaan kepada rekannya sekelas mereka atau langsung ke guru. Hal ini juga dikomunikasikan oleh (Wina Sanjaya, 2013) dalam standar pembelajaran yang membantu, khususnya kerjasama dekat dan pribadi, sehingga dengan kerjasama mata ke mata dalam pertemuan akan memberikan pengalaman bekerja sama, tentang kontras dan memanfaatkan satu sama lain. aktiva. Untuk siswa pada situasi ini, bersedia untuk berbicara dengan teman pertemuan mereka.

3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah

Efek samping dari persepsi pola primer memperoleh skor sebesar 62,50% sedangkan dari siklus II meningkat menjadi 77,94%, artinya pointer mengalami perluasan sebesar 15,44%. Berdasarkan informasi dari polling tersebut, jika dilihat dari siklus I ke siklus II, pointer ini juga adanya peningkatan sebesar 4,79%. Kenaikan ini dihasilkan dari penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* dapat mengmotivasi siswa untuk lebih fokus pada ilustrasi dan mencatat fokus yang signifikan terhadap materi yang diperkenalkan oleh pendidik.

4) Lebih senang bekerja mandiri

Penanda bahwa dia suka bekerja secara bebas berdasarkan konsekuensi dari persepsi telah meningkat sebesar 3,58%, sedangkan jika dilihat dari jajak pendapat, telah meningkat sebesar 2,39%. Kenaikan pointer ini tidak begitu tinggi, hal ini disebabkan siswa yang mengerjakan soal *pre-test* dan *post test* benar-benar memberikan pertanyaan kepada teman sebangkunya. Bagaimanapun juga, jika dilihat dari hasil polling sebelum kegiatan, siklus I dan siklus II, cenderung terlihat ada perluasan yang dapat diandalkan. Hal ini sesuai dengan penilaian (Wina Sanjaya, 2013) menyatakan bahwa salah satu manfaat pembelajaran yang menyenangkan yaitu bisa membantu melibatkan diantara siswa agar lebih dapat diandalkan proses belajar.

5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin

Ekspansi tingkat skor untuk penanda ini sesuai konsekuensi survei adalah 6,79%. Dalam peningkatan ini disebabkan siswa lebih terangsang untuk mengupas pertanyaan baru di LKS, siswa juga segera mengumpulkan LKS saat diminta berkumpul. Dengan penerapan model pembelajaran yang bermanfaat, siswa lebih mudah memahami

materi sehingga siswa juga lebih cepat dalam mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan melalui LKS. Kesulitan yang dialami oleh setiap siswa dapat diatasi dengan kerjasama dalam perkumpulan, khususnya melalui latihan tanya jawab baik antar kelompok individu maupun antar perkumpulan dan pendidik.

6) Dapat mempertahankan pendapatnya

Pointer dapat mengikuti perspektifnya sehubungan dengan efek samping dari persepsi, telah meningkat sebesar 22,9%, sedangkan berdasarkan konsekuensi survei telah meningkat sebesar 4,11%. Saat proses pembelajaran yang bermanfaat, siswa memiliki kesempatan untuk mengikuti latihan percakapan kelompok. Dengan percakapan ini, siswa dapat berkontribusi dalam memberikan pemahaman kepada semua individu dari pertemuan mereka dan menjaga perspektif mereka terhadap suatu materi yang telah mereka pahami.

7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini

Petunjuknya tidak sulit untuk melepaskan apa yang diterima mengingat efek samping dari survei, yang meningkat sebesar 7,70%. Peningkatan tersebut adalah akibat dari ungkapan siswa bahwa mereka percaya pada respon yang telah mereka lakukan sendiri. Siswa juga secara langsung memberi tahu guru tentang jawaban atas pertanyaan yang sudah selesai. Hal ini terjadi karena dalam penggunaan model pembelajaran yang bermanfaat, kesempatan yang berharga untuk behubungan baik antar siswa ataupun antara guru dan siswa sangat terbuka, sehingga lebih mudah bagi siswa untuk bertanya dan berdiskusi serta memiliki perasaan.

8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Kegembiraan dalam menemukan dan mengatasi masalah karena efek samping persepsi meningkat sebesar 9,77%, namun dari hasil survei meningkat sebesar 3,00%. Dengan memberikan pertanyaan dalam pertemuan, itu mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan. Energi siswa ditunjukkan oleh siswa tertentu yang dianggap memiliki kemampuan rendah untuk mendekati pertanyaan secara serius.

2. Peningkatan Prestasi Belajar Siswa

Penelitian ini memperoleh hasil bahwa penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make a Match* dapat meningkatkan prestasi dalam proses belajar. Meningkatnya prestasi belajar siswa harus terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata siswa dan peningkatan siswa yang mencukupi KKM yang masih mengudara dari siklus I ke siklus II. Ini harus terlihat di tabel terlampir:

TABEL 3. Perbandingan Rata-rata Nilai Pre test dan Post test Siklus I dan siklus II

Siklus	Rata-rata Nilai	
	Pre test	Post test
I	25,37	64,75
II	48,33	70,67

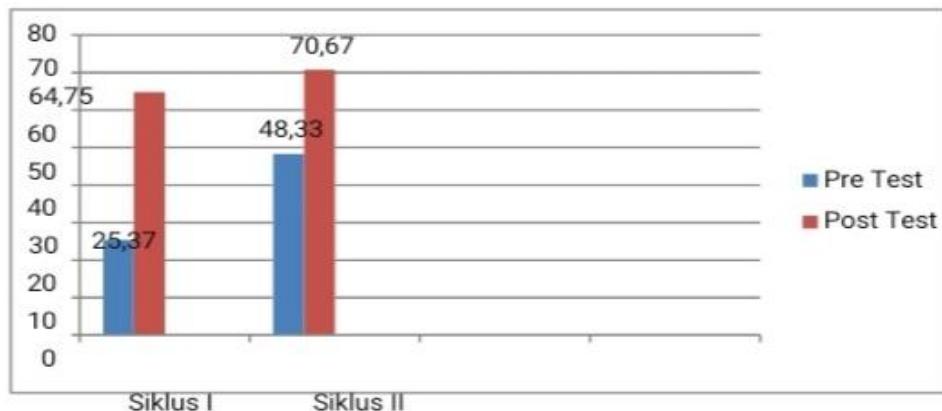
TABEL 4. Perbandingan Persentase Siswa yang Memenuhi KKM pada Siklus I dan Siklus II

Nilai	Jumlah Siswa			
	Siklus I	%	Siklus II	%
NA<70,00	8	50%	2	13,33%
NA≥70,00	8	50%	13	86,67%
Jumlah	16	100%	15	100%

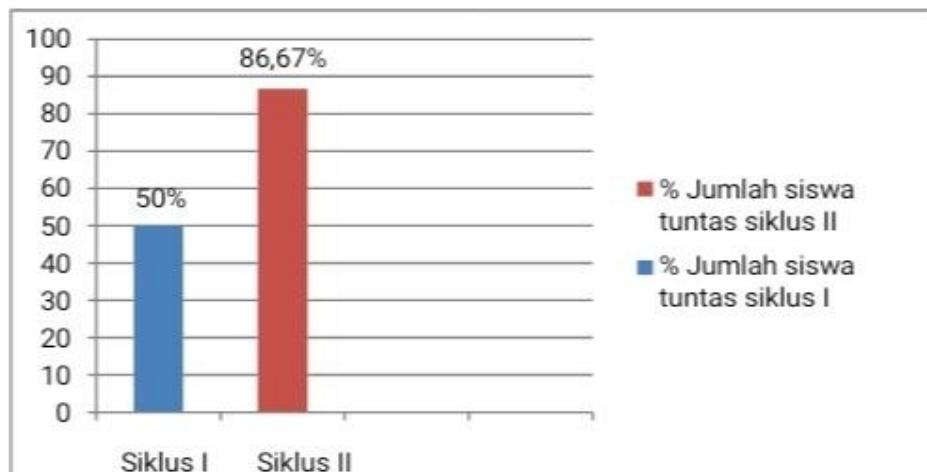
Hasil dari pola eksplorasi primer menunjukkan bahwa nilai normal *pretest* sebelum siklus utama adalah 25,37 dan seusai penggunaan Model Pembelajaran Teknik *Make a Match*

nilai normal siswa pasca-*ujicoba* adalah 64,75. Pada siklus utama, hasil post eksperimen menghasilkan jumlah siswa yang tuntas adalah setengahnya dan jumlah siswa yang tidak tuntas adalah setengahnya. Hasil eksplorasi pada siklus berikutnya menunjukkan bahwa nilai pretest normal adalah 48,33, sedangkan posttest normal adalah 70,67. Pada siklus berikutnya, hasil *post* eksperimen menghasilkan siswa yang tuntas adalah 86,67% dan siswa yang tidak tuntas adalah 13,33%. Dilihat dari hasil tersebut cenderung terlihat adanya peningkatan nilai normal dari hasil *post test* dari siklus I ke siklus II dan peningkatan tingkat dominasi siswa dari hasil post test dari siklus I ke siklus II. masing-masing adalah 5,92 dan 36,37%.

Meningkatnya jumlah siswa yang tuntas dan nilai kelas yang normal pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut:



GAMBAR 3. Diagram Batang Peningkatan Rata-rata Nilai Pre test dan Post test Siklus I dan Siklus II



GAMBAR 4. Diagram Batang Peningkatan Persentase Jumlah Siswa Tuntas Siklus I dan Siklus II

SIMPULAN

Mengingat efek samping dari *review*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* mampu memperluas motivasi dan prestasi belajar. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan kedua faktor tersebut, secara spesifik sebagai berikut.

1. Motivasi Belajar Mahasiswa Akuntansi

Dari informasi yang sudah digambarkan dalam percakapan eksplorasi, meningkatnya skor normal siswa yang mendapatkan motivasi baik dari efek samping persepsi dan konsekuensi dari survei. Efek samping persepsi menunjukkan peningkatan tingkat

motivasi dari Siklus I ke Siklus II sebesar 14,04%, sedangkan konsekuensi peningkatannya dari polling sebesar 4,99%. Perluasan tersebut terjadi sesudah dilaksanakannya Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* Siswa Kelas XI AKL SMK Negeri 1 Kandangan yang diselesaikan dalam 2 siklus untuk 4 kali pertemuan. Pada Siklus I diperoleh bahwa motivasi siswa yang normal dilihat dari akibat persepsi adalah 64,88% dan Siklus II meningkat menjadi 78,92%, sedangkan hasil survei pada Siklus I menunjukkan motivasi normal sebesar 72,48% dan pada Siklus II itu telah berkembang menjadi 77,47%.

2. Prestasi Belajar Akuntansi Mahasiswa

Informasi yang telah dipaparkan pada pembahasan hasil yang telah dicapai, prestasi belajar pada siswa juga meningkat setelah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match*. Pada Siklus I nilai normal pretest 25,37 sedangkan posttest normal 64,75 atau naik 39,38. Pada Siklus II nilai normal pretest 48,33 dan normal posttest 70,67 atau kelipatan 22,34. Dengan demikian maka peningkatan momen kelaikan normal yang diperoleh dari hasil *post test* dari Siklus I ke Siklus II adalah sebesar 5,92. Dilihat dari aturan dasar kulminasi, pada Siklus I hasil *post test* menunjukkan bahwa siswa telah selesai setengah, sedangkan hasil *post test* pada Siklus II meningkat menjadi 86,67%. Artinya, kewenangan mahasiswa meningkat 36,67%..

Mengingat eksplorasi yang dilakukan para ahli, penulis menyarankan:

1. Untuk Guru

- Guru dapat memanfaatkan model pembelajaran yang lebih fluktuatif supaya siswa tidak kelelahan, diantaranya dapat menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match*.
- Pendidik harus lebih fokus pada metode yang paling mahir untuk mengmotivasi siswa dalam sistem pembelajaran
- Guru hendaknya menggunakan media dan perangkat yang ada di wali kelas dan bekerja sama melalui model pembelajaran yang tepat, seperti memanfaatkan LCD saat ini.

2. Untuk Siswa

- Dalam mengambil minat dalam latihan pembelajaran, siswa harus lebih dinamis dan yakin dalam mengajukan pertanyaan dan mengkomunikasikan perspektif mereka
- Siswa harus membangun kolaborasi dengan banyak orang sehingga percakapan berjalan dengan sukses
- Siswa harus lebih rajin dalam mengelola tugas, tidak meluangkan waktu untuk mengajukan pertanyaan ketika menghadapi masalah, lebih yakin dengan tanggapan mereka sendiri, dan dinamis dalam melacak materi pelatihan dan pertanyaan dari banyaknya sumber dan diproses untuk menyelesaiannya . Ini adalah hal penting dalam membuat latihan belajar yang bermanfaat dan selanjutnya akan mengembangkan prestasi belajar

3. Bagi Peneliti Lain

Dengan penjelajahan ini, dipercaya para ahli yang berbeda dapat melibatkannya sebagai salah satu sumber ang dapat dikaji dan untuk menyelesaikan ujian di disiplin ilmu yang sama. Selain itu, sangat baik untuk dipertimbangkan dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* dengan tujuan untuk memperluas motivasi dan menghasilkan siswa yang berprestasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. (2002). Cooperative Learning . Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas. Jakarta: PT. Grasindo.
- Benny A. Pribadi. (2009). Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.
- Dwi Harti. (2019). Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa dan Dagang: untuk SMK/MAK Kelas XI. Jakarta: Erlangga.

4. Iskandar. (2012). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Referensi.
5. Miftahul Huda. (2012). Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penetapan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
6. Miftahul Huda. (2013). Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
7. Mohammad Ali. (2010). Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan. Bandung: Pustaka Cendekia Utama
8. Nur Indahwati. (2010). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Metode *Make a Match* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS pada Mata Pelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Jurnal Umum di SMA Kertanegara Malang. Skripsi. Malang: FE Universitas Negeri Malang
9. Oemar Hamalik. (2011) Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
10. Sardiman. (2014). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
11. Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
12. Suharsimi Arikunto. (2012). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Bumu Aksara.
13. Wina Sanjaya. (2013). Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
14. Williams, J. H. (2019). Employee engagement: Improving participation in safety. *Professional Safety*, 53(12), 40-45.
15. Wolchik, S. A., West, S. G., Sandler, I. N., Tein, J.-Y., Coatsworth, D., Lengua, L.,...Griffin, W. A. (2016). An experimental evaluation of theory-based mother and mother-child programs for children of divorce. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 68, 843-856.

PROFIL SINGKAT

Warjiyati adalah guru akutansi di SMK Negeri 1 Kandangan Jalan batuah no 35 Tibung Raya Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan, Kalimantan Selatan.