

KEEFEKTIFAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DAN COOPERATIVE SCRIPT TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI SMK SURAKARTA

Sofia Afanty¹, Siswandari², Jaryanto^{3*}

*Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Sebelas Maret
Surakarta, 57126, Indonesia
sofi.ava@gmail.com

ABSTRACT

The objective of this research is to examine whether the application of Make a Match and Cooperative Script learning model is effective to improving the cognitive learning outcomes of students in Accounting learning at State Vocational High School. This research used the quasi experiment method with nonequivalent control group design. The results of research shows that the application of Make a Match and Cooperative Script learning model is effective to improving the cognitive learning outcomes in Accounting learning at State Vocational High School as shows by the value of Sig. (2-tailed) is 0,000 which is less than 0.05 so the hypothesis is accepted. Application of Make a Match and Cooperative Script learning model can improve the understanding of student in accounting learning.

Keywords: *Make a Match and Cooperative Script, cognitive learning outcomes, accounting learning.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji apakah penerapan model pembelajaran *make a match* dan *cooperative script* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran akuntansi di SMK Surakarta. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain penelitian *Non-equivalent Control Group Design*. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dan *cooperative script* efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif akuntansi siswa SMK Surakarta yang dibuktikan dengan uji t dengan *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis diterima. Penerapan model pembelajaran *make a match* dan *cooperative script* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran akuntansi.

Kata kunci: *Make a match dan cooperative script, hasil belajar kognitif, pembelajaran akuntansi.*

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional merupakan suatu usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, dan masyarakat. Unsur penting dalam penyelenggaraan pendidikan yaitu pendidik/pengajar, peserta didik, dan materi/objek pendidikan. Setelah menjalani dunia pendidikan peserta didik diharapkan memiliki perubahan tingkah laku yang positif dengan begitu tujuan pendidikan bisa tercapai.

Sistem pendidikan yang baik akan sangat memerhatikan bagaimana pelaksanaan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut Sagala (2010:13) kegiatan pembelajaran akan memengaruhi perubahan tingkah laku pada siswa yang ditunjukkan dengan perubahan kemampuan siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mujiono (2009: 298) menyatakan bahwa ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan intelektual atau pengetahuan. Ranah afektif merupakan ranah yang menekankan sikap dan nilai. Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berhubungan dengan keterampilan. Perubahan tingkah laku atau kemampuan siswa yang positif ditandai dengan proses belajar yang efektif sehingga siswa dapat belajar dengan nyaman dan memiliki hasil belajar yang baik.

Indikator pembelajaran yang efektif menurut Miarso (2007: 546) salah satunya yaitu perolehan hasil belajar siswa yang baik. Dalam masalah ini peran guru sangatlah penting dalam membuat inovasi baru agar pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif. Guru harus mampu menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif agar tujuan dalam pembelajaran tercapai secara optimal.

Hasil observasi di SMK Surakarta menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran siswa masih cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran Akuntansi. Pada SMK Surakarta terutama jurusan Akuntansi masih menggunakan pendekatan pembelajaran *teacher center learning* dan dirasa belum mampu memicu minat siswa untuk belajar dan kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif dalam sebuah pembelajaran di kelas. Hal ini berpotensi menghambat siswa dalam memahami materi karena siswa hanya mendengarkan dan mengerjakan tugas.

Berdasarkan survei awal dengan melakukan *pretest* di masing-masing kelas X SMK Surakarta menunjukkan masih terdapat beberapa siswa yang memiliki nilai dibawah batas ketuntasan. Terdapat 72% siswa yang belum tuntas dari 107 siswa yang mengikuti *pretest*, dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 91. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan untuk mengurangi banyaknya siswa yang berada di bawah batas ketuntasan. Penerapan model pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses belajar sehingga diharapkan dengan keaktifan yang tinggi siswa akan memperoleh hasil belajar

yang tinggi pula.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* yang dikombinasikan dengan tipe *Cooperative Script* dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi karena antusias siswa yang tinggi sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Riyanti dan Abdullah (2018). Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menurut Slavin dalam Isjoni (2010: 15) adalah model pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil berisi 4-6 orang yang belajar secara kolaboratif dalam proses belajar sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Parveen dan Batool (2012) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif lebih unggul daripada pembelajaran konvensional. Model pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi komunikasi di dalam kelas sehingga siswa akan mudah menangkap materi yang disampaikan dan pembelajaran akan berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Make a match menurut Mulyatiningsih (2013: 248) bentuk metode pembelajaran yang tepat digunakan untuk karakteristik siswa yang suka permainan dalam sebuah pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas X Akuntansi di SMK N 6 Surakarta memiliki karakteristik menyukai pembelajaran yang aktif di mana siswa terlibat dalam sebuah permainan. Siswa cenderung mudah memahami materi jika pembelajaran yang diterapkan menarik dan menyenangkan. Penerapan model pembelajaran ini sejalan dengan penelitian Safitri, Mawardi, dan Nurashiah (2018: 44-51) yang menyatakan bahwa

model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan strategi *True or False* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dan faktor yang menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa adalah ketertarikan siswa terhadap proses belajar di dalam kelas. Tipe pembelajaran *Make a match* mengajarkan siswa untuk saling bekerjasama dengan siswa lain agar bertemu dengan pasangannya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suderajat (2014) menunjukkan bahwa model pembelajaran *cooperative script* lebih efektif daripada model pembelajaran *make a match*. Tujuan dari penggabungan model pembelajaran *cooperative script* dengan *make a match* yaitu untuk menyempurnakan model pembelajaran *make a match* dalam rangka mengoptimalkan keefektifan belajar dikelas.

Proses pembelajaran dengan permainan membuat siswa berperan aktif dalam kelas. Penerapan model pembelajaran *make a match* dan *cooperative script* yang menggunakan permainan dalam pembelajaran akan menumbuhkan keaktifan dan mempermudah pemahaman siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Azni (2016: 2087-8249) menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran *cooperative script* lebih baik daripada penerapan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut peneliti tertarik untuk menggabungkan kedua model pembelajaran diatas untuk saling melengkapi kekurangan yang dimiliki pada masing-masing model pembelajaran.

Penelitian ini didasari oleh teori konstruktivisme pembelajaran. Teori konstruktivisme yaitu teori yang menekankan bahwa

proses belajar menuntut siswa untuk membangun sendiri konsep yang dipelajari oleh siswa (*student oriented*). Penelitian yang dilakukan oleh Bada (2015: 66) konstruktivisme menunjukkan bahwa manusia membangun pengetahuan dan memaknai sesuatu dari pengalaman mereka. Teori konstruktivisme meyakini bahwa pengetahuan yang dimiliki oleh siswa tidak berasal pemberian dari orang lain tetapi pengetahuan merupakan hasil konstruksi atau bentukan dari dirinya sendiri.

Konstruktivisme merupakan pendekatan untuk mengajar dan belajar yang berkeyakinan bahwa pengetahuan kognitif adalah hasil dari konstruksi mental. Teori ini menunjukkan bahwa manusia membangun pengetahuan dan makna dari pengalaman mereka. Menurut pendapat Thobroni (2015: 95) tujuan konstruktivisme yaitu meningkatkan kemampuan siswa untuk merancang sebuah pertanyaan sendiri, membantu siswa dalam menyimpulkan sebuah konsep materi pembelajaran dan melatih siswa agar mampu berpikir secara mandiri. Penelitian ini mendasarkan upaya pemecahan masalah menggunakan konsep dari teori konstruktivisme.

Teori belajar konstruktivisme lebih menekankan pada pengetahuan yang dimiliki seseorang merupakan hasil konstruksi dari dirinya yang dikaitkan dengan realitas dan kebenaran dengan pengalaman dan struktur kognitif yang dimiliki seseorang tersebut. Keaktifan siswa yang tinggi akan menambah pengetahuan hal ini berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Model pembelajaran merupakan acuan dari pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Menurut pendapat Trianto (2014: 51)

model pembelajaran merupakan sebuah teknik yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan, dimana model pembelajaran berisi sebuah unsur-unsur yaitu tujuan pembelajaran, tahap pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan proses pengelolaan kelas. Model pembelajaran menggambarkan pendekatan yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Perlu adanya inovasi-inovasi model pembelajaran agar tercipta proses belajar yang efektif dan menyenangkan. Hal tersebut dilakukan agar tercapainya hasil belajar yang maksimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas yaitu model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang berarti mengerjakan sesuatu secara bersama dan saling membantu satu sama lain dalam sebuah kelompok. Berdasarkan Anitah (2008: 37) tipe pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil yang digunakan untuk melatih bekerja sama siswa agar dapat mengoptimalkan kegiatan belajarnya baik untuk diri sendiri ataupun anggota.

Model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pengetahuan kognitif siswa, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gull dan Shehzad (2015: 246-255) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* lebih efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Cooperative learning* dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan dan pemahaman siswa melalui sebuah kerja sama kelompok dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu tujuan dari pembelajaran kooperatif

yaitu untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat belajar secara aktif.

Berdasarkan pendapat Slavin (2009: 26) model pembelajaran *Cooperative learning* memiliki beberapa karakteristik, antara lain memiliki tujuan kelompok, rasaanggung jawab setiap anggota, kesempatan untuk sukses yang sama, kompetisi dengan tim lain, spesialisasi tugas untuk anggota, dan adaptasi kebutuhan kelompok.

Model pembelajaran *make a match* adalah salah satu tipe dari sekian banyak tipe model pembelajaran *cooperative learning*. Komalasari (2010: 85) berpendapat dimana dalam pelaksanaan model pembelajaran *make a match* siswa harus mencocokkan pertanyaan dengan jawabannya atau mencari jawaban melalui sebuah permainan kartu pasangan. Prastyana (2016: 1555-1560) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan *slide share* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Minat belajar siswa tercermin dari antusias siswa dalam mengikuti proses belajar. Jika siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru maka semakin tinggi pula kemungkinan siswa tersebut akan memperoleh hasil belajar yang baik.

Model pembelajaran *make a match* memiliki kelebihan utama yaitu menumbuhkan suasana belajar menjadi lebih dinamis serta menyenangkan di sini siswa akan semakin termotivasi selama proses belajar sehingga pemahaman siswa juga akan meningkat secara signifikan. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran *make a match* yaitu dapat menimbulkan keadaan kelas yang ramai sehingga guru harus mampu mengondisikan kelas agar tidak gaduh dan tetap

berjalan sesuai rencana dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Tipe model pembelajaran kooperatif yang lain yaitu *cooperative script*. Model pembelajaran *cooperative script* merupakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman materi siswa. Sejalan dengan pendapat A'la (2011: 97) yang menyatakan model pembelajaran *cooperative script* adalah model pembelajaran di mana siswa bekerja secara berpasangan dan saling menjelaskan materi yang dipelajari saat itu di dalam kelas. Siswa dibuat berpasangan kemudian keduanya saling menjelaskan materi, mereka dilatih untuk selalu fokus kepada pasangannya agar dapat mengoreksi kesalahan pasangannya.

Berdasarkan pendapat Maufur (2009: 106) *cooperative script* mengajarkan kemampuan siswa untuk berganti peran dan melatih konsentrasi sekaligus mendengarkan kesimpulan materi pasangannya secara akurat, mengoreksi kekeliruannya agar diperoleh pemahaman yang lengkap dan utuh, saling mengisi satu sama lain (kooperatif). Model *cooperative script* memiliki kelebihan yaitu mengajarkan siswa untuk lebih menguasai materi karena siswa diharuskan untuk menjelaskan kembali materi kepada pasangannya dan dapat meningkatkan cara berpikir kritis siswa dan menumbuhkan rasa percaya diri serta berani menjelaskan materi yang sudah dipahaminya. Selain memiliki kelebihan model pembelajaran *cooperative script* juga memiliki berbagai kekurangan. Kekurangan model pembelajaran *cooperative script* yaitu akan banyak memakan waktu jika guru tidak pandai mengatur kelas, selain itu kemungkinan siswa merasa ma-

lu kepada pasangannya saat memaparkan materi dan guru agak harus lebih ekstra saat melakukan penilaian karena harus memerhatikan setiap kelompok belajar.

Hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu, aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, hal ini sesuai dengan pendapat dari Jihad dan Haris (2012: 14) bahwa hasil belajar merupakan capaian yang berupa perubahan perilaku pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah melakukan kegiatan. Hasil akhir dari kegiatan pembelajaran yaitu untuk memperoleh hasil belajar. Hasil belajar akan menunjukkan kemampuan siswa dalam memahami sebuah materi. Hasil belajar yang tinggi mencerminkan siswa memiliki tingkat kemampuan memahami materi yang tinggi.

Berdasarkan pendapat Slameto (2010: 54) faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar ada faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Bloom dalam Sudjana (2014: 22) hasil belajar meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam tingkat, yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Indikator hasil belajar pada ranah kognitif adalah siswa mampu mengidentifikasi, menjelaskan, menerapkan, menggunakan konsep, mensintesis, dan mengevaluasi.

Ranah afektif meliputi sikap siswa dan nilai-nilai menerima, merespon, menilai, organisasi, dan karakteristik nilai.

Ranah psikomotor berkenaan pada keterampilan dan kemampuan bertindak siswa.

Penelitian ini fokus pada hasil belajar aspek kognitif. Menurut Sudijono (2011: 49) ranah kognitif mencakup kegiatan mental (otak) yang berhubungan tentang pengetahuan. Hasil belajar kognitif merupakan hasil akhir yang didapat siswa tentang pengetahuan atau berkaitan dengan penguasaan ilmu pengetahuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran.

Aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik merupakan tujuan belajar yang harus dicapai dan tertera pada kurikulum pendidikan di Indonesia. Pada tahun ajaran 2013/2014 Kurikulum 2013 mulai diterapkan untuk pertama kali secara terbatas pada satuan pendidikan. SMK Surakarta merupakan salah satu SMK yang menerapkan kurikulum 2013. Majid (2015: 9) menyatakan bahwa pengembangan kurikulum 2013 diterapkan agar terjadi peningkatan dan keseimbangan antara sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*). Menurut Depdiknas (2003: 6), akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran tentang informasi transaksi keuangan.

Akuntansi merupakan mata pelajaran yang cukup produktif di SMK Negeri 6 Surakarta yang diajarkan sesuai dengan KKM yang tercantum dalam Kurikulum 2013 yang disesuaikan dengan kondisi SMK Negeri 6 Surakarta. Materi pokok pembelajaran Akuntansi kelas X di SMK Surakarta berdasarkan kurikulum 2013 yaitu akuntansi dan sistem informasi, dasar hukum pelaksanaan akuntansi, struktur dasar akuntansi, dan siklus akuntansi perusahaan jasa. Pada penelitian ini materi yang diterapkan saat pelaksanaan di kelas adalah siklus akuntansi perusahaan jasa.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian *Quasi Experiment* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *make a match* dan *cooperative script*. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif mata pelajaran akuntansi.

Populasi yang dipilih pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X AK di SMK Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 107 siswa yang terdiri dari 3 kelas, yaitu kelas X AK 1 sebanyak 36 siswa, kelas X AK 2 sebanyak 36 siswa, dan kelas X AK 3 sebanyak 35 siswa. Teknik pengambilan sampel adalah *Cluster Random Sampling*. Kelas X AK 1 sebagai kelas eksperimen I dan kelas X AK 2 sebagai kelas eksperimen II. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Tes yang akan diberikan dalam penelitian ini yaitu tes esai tentang laporan keuangan perusahaan jasa untuk mengetahui sejauh mana konsep yang dimiliki peserta didik mengenai materi tersebut. Metode tes dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu *pre-test* dan *post-test*.

Uji hipotesis menggunakan *Independent-Sample T Test* yang dibantu dengan bantuan program *SPSS 22 for windows* dengan uji persyaratan analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Taraf signifikansi yang digunakan sebesar 0,05.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Data

Hasil penelitian ini yaitu berupa data hasil belajar yang sudah diolah menggunakan *SPSS 22 for windows*. Sampel dari penelitian ini adalah kelas X, dimana kelas X AK 1 sebagai kelas eksperimen I dan kelas AK 2 sebagai kelas eksperimen II. Data hasil penelitian terdiri dari dua jenis yaitu data hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah perlakuan. Data hasil belajar peserta didik sebelum perlakuan diperoleh dari hasil *pre-test* sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil *Pre-test* Peserta didi

Kelas	Nilai Terendah	Rata-rata	Nilai Tertinggi
Eksperimen I	50	62,3	78
Eksperimen II	50	63,9	79

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik diperoleh hasil *post-test* dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil *Post-test* Peserta Didik

Kelas	Nilai Terendah	Rata-rata	Nilai Tertinggi
Eksperimen I	74	86,1	99
Eksperimen II	60	75,4	89

Hasil Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan uji normalitas diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Sebelum Ekperimen

Kelas	Sig.	A	Kes-
Sebelum Perlakuan			
Eksperimen I	0,200	0,05	Normal
Eksperimen II	0,200	0,05	Normal
Setelah Perlakuan			
Eksperimen I	0,200	0,05	Normal
Eksperimen II	0,200	0,05	Normal

Data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II berdistribusi normal karena kedua kelas tersebut memiliki nilai $\text{sig.} > 0,05$.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Keterangan	Hasil Uji	Kriteria	Keputusan
Sebelum Ek-sperimen	0,438	$0,438 > 0,05$	Homogen
Setelah Ek-sperimen	0,658	$0,658 > 0,05$	Homogen

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas data kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II menunjukkan kedua kelas tersebut memiliki data yang homogen yang dibuktikan dengan nilai $\text{sig.} > 0,05$ sehingga kedua kelas tersebut layak untuk dijadikan sampel penelitian.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Independent-Sample t-test* dan *Paired Sample t-test*. Perhitungan uji hipotesis

menggunakan *Independent Sample t-test* bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II sedangkan uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui besarnya perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil uji *Independent-Sample t-test*

t hitung	Sig.(2-tailed)	α	Keputusan
5,929	0,000	0,05	H_0 ditolak dan H_a diterima

Hasil uji *Independent Samples t-test* dengan bantuan program *SPSS 22 for windows* memiliki t_{hitung} sebesar 5,929 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Nilai $t_{hitung} = 5,929 > t_{tabel} = 1,982$. Nilai signifikansi pada tabel di atas menunjukkan $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) < \alpha$ atau $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dan *cooperative script* memberikan hasil belajar yang berbeda dari penggunaan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran akuntansi di SMK N 6 Surakarta.

Model pembelajaran *make a match* dan *cooperative script* efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik yang awalnya memiliki nilai rata-rata *pretest* 62,39 menjadi 86,11 pada saat *post-test*.

Hasil uji *paired sample t-test* menun-

jukkan hasil data sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil uji *Paired Sample t-test*

t hitung	Sig.(2-tailed)	α	Keputusan
-13,451	0,000	0,05	H ₀ ditolak dan H _a diterima

Hasil uji *paired sample t-test* kelas eksperimen I yang dihitung menggunakan program *SPSS 22 for windows* memiliki t_{hitung} sebesar -13,451 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi pada tabel diatas menunjukkan $Sig.(2-tailed) < \alpha$ atau $0,000 < 0,05$ sehingga bukti kuat H₀ ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan keputusan ini dapat disimpulkan bahwa terdapat kenaikan hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen I.

Pembahasan

Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan hasil perhitungan hipotesis *Independent sample t-test* dan *Paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga menerima H₁ dan menolak H₀ yang dapat diinterpretasikan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dan *cooperative script* memberikan hasil belajar yang berbeda dengan model pembelajaran konvensional dan model ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran akuntansi di SMK Surakarta yang terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik yang awalnya memiliki nilai rata-rata *pretest* 62,39 menjadi 86,11 pada saat *posttest*.

Hasil uji hipotesis diatas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a*

match dan cooperative script efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran akuntansi. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian dari Arifah dan Kusumarasyati (2013) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran tipe *make a match* dapat membantu siswa dalam mendapatkan hasil belajar yang tinggi. Model pembelajaran *make a match* dapat menjadi solusi efektif bagi guru untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar karena dalam penerapannya model pembelajaran ini mengajak siswa untuk mengingat dan memahami materi agar dapat mencari jodoh (pasangan) dari kartu yang diterimanya. Hal ini semakin mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang terbukti dari nilai rata-rata kelas eksperimen I yang meningkat dari 62,39 menjadi 86,11 setelah penggunaan kombinasi kedua model diatas.

Pemilihan model pembelajaran *cooperative script* didasari dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Meilani dan Sutarni (2016) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *cooperative script* melatih peserta didik untuk mengetahui dan memahami konsep materi yang diajarkan agar mereka dapat menjelaskan dengan baik kepada pasangannya. Pemahaman konsep akan memudahkan peserta didik dalam menganalisis konsep materi pada ilmu pengetahuan yang lain.

Penerapan model pembelajaran ini juga berdampak baik bagi peserta didik dalam belajar, peserta didik yang awalnya kurang bermi-

nat dan kurang antusias menjadi lebih berkeinginan mengikuti pembelajaran karena penggunaan permainan pada model pembelajaran *make a match* dan *cooperative script*. Dalam pelaksanaannya peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan model *make a match* dan *cooperative script* dan mendapat hasil yang cukup memuaskan pada mata pelajaran akuntansi.

Penerapan kombinasi model pembelajaran *make a match* dan *cooperative script* dalam pembelajaran akuntansi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan kurang memahami materi yang diajarkan. Guru sebagai pendidik harus mampu mengajak peserta didik dalam setiap rangkaian pembelajaran seperti memahami tujuan pembelajaran, mengerjakan tugas yang diberikan dengan penuh tanggung jawab, berdiskusi dengan teman lain untuk mempelajari materi akuntansi serta memberikan umpan balik.

Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dengan menginovasi model pembelajaran dan salah satunya dengan penggunaan kombinasi model pembelajaran *make a match* dan *cooperative script*. Pihak sekolah juga harus turut berkontribusi untuk memberikan fasilitas kepada guru dalam rangka mengembangkan pengetahuan tentang model pembelajaran dengan cara memberikan pelatihan atau seminar.

Model pembelajaran *make a match* dan *cooperative script* mendorong peserta didik untuk saling berkompetisi satu sama lain dalam belajar. Pada dasarnya penerapan model pem-

belajaran *make a match* dan *cooperative script* memberikan pengalaman baru bagi peserta didik, terutama dalam belajar akuntansi. Peserta didik yang terbiasa tenang dan fokus kini dapat merasakan kondisi baru dimana mereka diharuskan aktif dan mampu bekerja sama saat belajar di kelas.

Penerapan model pembelajaran *make a match* dan *cooperative script* di SMK Surakarta masih menjumpai beberapa kendala. Beberapa kendala yang dijumpai berasal dari peserta didik itu sendiri diantaranya terdapat peserta didik yang tidak mengikuti secara penuh rangkaian kegiatan pembelajaran karena izin piket bank, izin piket kegiatan kemandirian tenda latih serta mengikuti kegiatan organisasi dan kegiatan di luar kelas, meskipun begitu setelah selesai mengikuti kegiatan di luar kelas mereka kembali lagi dan mengikuti pembelajaran dengan baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dan *cooperative script* efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran akuntansi di SMK Surakarta. Hasil perhitungan hipotesis *Independent sample t-test* dan *Paired sample t-test* Hasil uji t menunjukkan nilai (*sig*) $0,000 < 0,05$ serta terdapat kenaikan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas eksperimen pada mata pelajaran akuntansi. Kelas eksperimen I meningkat dari nilai rata-rata 62,39 menjadi 86,11 dan pada kelas ek-

sperimen II meningkat dari 63,92 menjadi 75,47 sehingga hipotesis terbukti. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *make a match* dan *cooperative script* efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran akuntansi di SMK Surakarta.

Penerapan model pembelajaran *make a match* dan *cooperative script* dalam proses belajar di kelas mampu memudahkan peserta didik dalam memahami konsep materi yang diajarkan. Hal ini memberikan dampak yang baik dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tampak meningkat, hal tersebut terbukti dari banyaknya peserta didik yang antusias dalam mengikuti permainan yang diterapkan. Pemahaman peserta didik juga turut meningkat seiring berkembangnya kemampuan mengingat, memahami dan bekerja sama dalam belajar akuntansi, hal ini terbukti dari hasil *posttest* yang mengalami kenaikan.

Penerapan model pembelajaran yang sederhana dan tidak inovatif dirasa kurang mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik secara signifikan. Hal ini dikarenakan kurangnya antusias siswa dalam belajar, rasa jenuh yang timbul saat pembelajaran menjadi hambatan dalam rangka pencapaian tujuan. Kesempatan peserta didik juga menjadi terbatas karena komunikasi yang terjadi hanya terjalin oleh guru dan peserta didik saja, sementara tidak semua peserta didik memiliki keberanian dan rasa nyaman saat harus bertanya dengan guru. Akan lebih baik jika seluruh peserta didik dapat berdiskusi ataupun saling berargumen

tentang pengetahuan yang sudah didapatnya.

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

Bagi Sekolah

Memberikan fasilitas kepada guru berupa pelatihan maupun seminar agar dapat menambah wawasan dan mampu merancang model pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik sehingga dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Bagi Guru

Guru disarankan mengikuti pelatihan maupun seminar, membaca artikel pendidikan, mengamati perkembangan dunia pendidikan dan menggunakan model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam rangka meningkatkan hasil belajar.

Guru disarankan untuk menggunakan model pembelajaran selain ceramah dan menyajikan *power point* dalam pembelajaran akuntansi sehingga guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan dapat mengoptimalkan hasil belajar akuntansi.

Guru disarankan menggunakan model pembelajaran tipe *make a match* dan *cooperative script* sebagai sarana alternatif untuk mempermudah peserta didik dalam belajar akuntansi.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti yang akan datang diharapkan untuk melakukan penelitian dan mengkaji lebih

lanjut mengenai penerapan model pembelajaran tipe *make a match* dan *cooperative script* pada pokok bahasan lain dengan populasi yang lebih besar dan jangka waktu yang lebih lama agar diperoleh kajian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- A'la, M. (2011). *Quantum Teaching*. Yogyakarta: Diva press.
- Azni, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTS Cerdas Murni Tembung Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Axiom*, 5 (1), 41-48.
- Bada, S.O. (2015). Constructivism Learning Theory: A Paradigm for Teaching and Learning. *Journal of Research and Method in Education*, 5 (1), 66-70.
- Gull, F., & Shehzad, S. (2015). Effects of Cooperative Learning on Students Academic Achievement. *Journal of Education and Learning* 9 (3), 246-255.
- Isjoni. (2010). *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Jihad, A., & Abdul Haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Kemendikbud. (2003). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Majid, A. & Chaerul R. (2015). *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maufur, H.F. (2009). *Sejuta Jurus Mengajar Mengasyikkan*. Semarang: PT. Sindur Press.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prastya, U.C., Sudarmiati, & Sumarmi. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* Berbantuan *Slide Share* Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS dan Keterampilan Sosial. *Jurnal Pendidikan*, 1 (8), 1555-1560.
- Parveen, Q. & Batool, S. (2012). Effect of Cooperative Learning on Achievement of student in General Science at Secondary Level. *Journal of International Education Studies*, 5 (2), 154-158.
- Riyanti, N. N. & M. H. Abdullah. (2008). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal PGSD*. 6 (4). 440-450.
- Safitri, Y., Mawardi, & Nurasih. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* dan Strategi *True Or False* Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah Unsyiah*, 3 (3), 44-51.
- Slavin, R.E. (2009). *Cooperative Learning (Teori, Riset, Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suderajat, E. (2014). Studi Perbandingan Hasil Belajar Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model CS dan MM. *Jurnal Edukasi Ekobis Unila*. 2 (3).

Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sudjana, N. (2014). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Thobroni, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.