

STUDI KOMPARASI PRESTASI BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *PICTURE AND PICTURE* DENGAN MEDIA KARTU AKUNTANSI DAN *MAKE A MATCH*

Marina Anugrawati, Sri Sumaryati, Jaryanto
Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret
Surakarta, 57126, Indonesia
marinaanugrawati19@gmail.com

ABSTRACT

The objective of this research is to investigate the difference of learning achievement in Accounting through the application of the cooperative learning model of picture and picture type with accounting card media and make a match type of the students in Grade X of State Vocaitonal High School 6 of Surakarta in Academic Year 2016/2017. This research used the quasi experimental research method with control group pretest and posttest design. Its population was all of the students as many as 99 from three different classes in Grade X of Accounting Expertise Department, State Vocational High School 6 of Surakarta in Academic Year 2016/2017. The samples of the research were determined by using the purposive sampling technique. They consisted of the students in Grade X AK1 as Experimental Class I and those in Grade X AK2 as Experimental Class 2. The result of the analysis shows that the value of $t_{stat} = 2.263$ is greater than that of $t_{crit} = 1.699$, meaning that hypotheses is supported. Thus, there is a difference of learning achievement in Accounting between the students exposed to the cooperative learning model of picture and picture type with accounting card media and those exposed to the cooperative learning model of make a match type.

Keywords: Cooperative learning, picture and picture, make a match, learning achievement

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaaan prestasi belajar akuntansi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *picture and picture* dengan media kartu akuntansi dan *make a match* pada siswa kelas X SMK Negeri 6 surakarta tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X jurusan Akuntansi SMK Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017 yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah siswa 99 dan masing-masing kelas terdiri dari 33 siswa. Sampel yang terpilih adalah kelas X AK1 sebagai kelas eksperimen I dan kelas X AK 2 sebagai kelas eksperimen II dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Desain penelitian yang digunakan adalah *control group pretest dan posttest design*. Berdasarkan hasil analisis data diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,263 > 1,699$) maka dapat disimpulkan hipotesis terdukung yang artinya terdapat perbedaan prestasi belajar akuntansi menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media kartu akuntansi dan *make a match*.

Kata Kunci : pembelajaran kooperatif, *picture and picture*, *make a match*, prestasi belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia belajar berbagai hal dan memperoleh ilmu pengetahuan pada proses pembelajaran. Sekolah merupakan tempat terbaik dalam memperoleh pendidikan formal dan melakukan proses belajar. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk 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, masyarakat, bangsa, dan negara.

Tujuan pendidikan yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan cara yang dapat ditempuh adalah melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dimaksudkan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Namun, menurut indeks yang dikeluarkan oleh UNESCO pada tahun 2011, kualitas pendidikan di Indonesia berada diperingkat 69 dari 127 negara. Maka

perlu dilakukan suatu program pembelajaran yang tepat dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Di Indonesia terdapat beberapa jenis pendidikan formal untuk tingkat atas salah satunya yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990 pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Pendidikan menengah kejuruan mengajarkan keterampilan agar siswa dapat mengembangkan diri dan potensinya sehingga setelah lulus siswa diharapkan siap terjun dalam dunia industri.

SMK Negeri 6 Surakarta memiliki tiga kelompok bidang keahlian yaitu pariwisata, teknologi informasi dan komunikasi, dan bisnis dan manajemen. Kelompok bidang keahlian dibagi lagi menjadi 5 paket keahlian yaitu usaha perjalanan wisata, multi media, akuntansi, administrasi perkantoran, dan pemasaran. Semua program keahlian tersebut diampu oleh guru-guru yang kompeten sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing, yang nantinya akan menghasilkan lulusan yang kompeten dan memiliki daya saing.

Prestasi belajar akuntansi kelas X SMK N 6 Surakarta menunjukkan hasil yang kurang optimal. Hal ini ditunjukkan dari hasil ulangan pada materi jurnal penutup dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 hanya 31.25%

siswa yang mencapai KKM. Dengan kata lain, dari 96 siswa hanya 30 siswa yang telah mencapai KKM dan 66 siswa lainnya belum mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas sebesar 69,97. Hasil wawancara dengan salah satu guru akuntansi SMK Negeri 6 Surakarta diperoleh informasi bahwa kurang optimalnya prestasi belajar akuntansi disebabkan siswa kelas X baru mengenal mata pelajaran akuntansi, sehingga siswa masih kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran akuntansi. Selain itu, karena baru mengenal akuntansi siswa masih asing terhadap istilah-istilah akuntansi. Minimnya buku pelajaran akuntansi sebagai sumber belajar juga menjadi faktor penyebab rendahnya prestasi belajar siswa. Selain itu, penerapan pembelajaran akuntansi dengan menggunakan metode ceramah secara terus-menerus dapat membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran menjadi tidak kondusif karena banyak siswa yang tidak memerhatikan dan bicara sendiri, akibatnya prestasi belajar siswa rendah.

Penelitian Fauzi, dkk. (2011: 72-78) tentang penerapan model pembelajaran kooperatif menjelaskan model pembelajaran kooperatif merupakan alternatif pilihan yang dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, saling berpendapat dan membagikan ide-ide untuk memecahkan permasalahan. Ada beberapa

model pembelajaran kooperatif, diantaranya adalah *picture and picture* dan *make a match*.

Picture and picture diartikan sebagai sebuah model pembelajaran yang memanfaatkan gambar yang di dalamnya terdapat aktivitas untuk memasang atau mengurutkan gambar menjadi urutan yang logis (Huda, 2012: 234). Dengan demikian, model pembelajaran ini menggunakan gambar sebagai media utama dalam proses berlangsungnya pembelajaran. Gambar-gambar yang digunakan sebagai media inilah yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang dapat berupa kartu dan bentuk lainnya sesuai inovasi guru. Pada proses pembelajaran dengan model *picture and picture*, siswa akan diberi kartu bergambar sebagai media pembelajarannya. Melalui kartu bergambar ini siswa akan mendapatkan gambaran yang jelas mengenai materi yang disampaikan oleh guru sehingga, pemahaman siswa menjadi lebih baik yang nantinya akan meningkatkan prestasi belajar. Sejalan dengan hal tersebut penelitian Barendregt, dkk. (2008: 95-105) menjelaskan bahwa gambar dapat membantu guru dalam menjelaskan berbagai jenis masalah yang dialami anak-anak dengan lebih jelas dari pada penjelasan lisan saja.

Model *make a match* menurut Suyatno (2009: 72) adalah model pembelajaran di mana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa diminta mencari

pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya sesuai dengan pasangan maka akan diberi poin. Kegiatan ini dilakukan berulang sampai kartu jawaban dan soal yang disiapkan guru sudah habis. Siswa yang memperoleh poin terbanyak, maka dialah yang menjadi pemenangnya.

Model pembelajaran kooperatif *picture and picture* dan *make a match* dipilih karena keduanya memberikan unsur permainan, dalam hal ini penggunaan kartu dalam proses pembelajaran yang cocok diterapkan pada siswa yang kurang aktif di kelas. Dengan adanya unsur permainan siswa akan merasa bersemangat dalam proses pembelajaran dan membuat suasana dalam kelas menjadi menyenangkan. Samani (2011: 26) menjelaskan, ketika proses pembelajaran di kelas itu menyenangkan maka akan membuat proses pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Sesuatu yang bermakna akan mudah untuk diingat, dipahami, dan dihargai.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga merupakan aspek penting yang harus diperhatikan. Media merupakan alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan. Ada bermacam-macam jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah media kartu. Media pembelajaran kartu memfasilitasi siswa untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran, murah dan mudah digunakan, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi

untuk mengikuti pembelajaran. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Purwandari (2009: 139-147) menyimpulkan bahwa dengan metode bermain kartu terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah prestasi belajar akuntansi pada pokok bahasan jurnal penutup menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media kartu akuntansi berbeda dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siswa kelas X SMK Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017.

Istarani (2011: 8) menjelaskan, model pembelajaran kooperatif *picture and picture* mempunyai sintak sebagai berikut:

- Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- Guru menyajikan materi sebagai pengantar
- Guru menunjukan atau memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi
- Guru membagi kelompok yang berisi 4 siswa untuk memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis
- Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut
- Dari alasan atau urutan gambar tersebut guru mulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
- Kesimpulan atau rangkuman

Huda (2013: 252-253) menjelaskan, model pembelajaran kooperatif *make a match* mempunyai sintak sebagai berikut:

- Guru memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- Siswa dibagi dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadapan-hadapan.

Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.

Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.

Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.

Jika waktu sudah habis, mereka harus diberi tahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.

Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.

Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.

Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Jenis Penelitian eksperimen yang digunakan adalah eksperimen semu. Desain eksperimen pada penelitian ini adalah *control group pretest and posttest design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 6 Surakarta.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif *picture and picture* dan *make a match*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar

akuntansi. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 6 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017 sejumlah 99 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil siswa dari dua kelas X Akuntansi sejumlah 66 siswa. Kelas eksperimen I menggunakan model pembelajaran kooperatif *picture and picture* dengan media kartu akuntansi dan kelas eksperimen II menggunakan model pembelajaran kooperatif *make a match*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes untuk mengukur prestasi belajar siswa dan dokumentasi yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai profil SMK Negeri 6 Surakarta, daftar nama siswa yang menjadi sampel, data nilai ulangan harian mandiri akuntansi, foto kegiatan dan data-data lain yang dibutuhkan dalam penelitian.

Instrumen tes sebelum digunakan untuk mengambil data penelitian harus dilakukan uji validitas dengan menggunakan korelasi *product moment*, uji reliabilitas menggunakan rumus *Kuder-Richardson 20* (KR-20), uji daya pembeda, dan uji derajat kesukaran.

Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis digunakan uji statistik rumus t-test atau uji-t dua pihak (Sudjana, 2002: 239)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data Nilai Kemampuan Awal

Data nilai awal kemampuan siswa sebelum mendapat perlakuan diambil dari nilai *pretest*. Data nilai kemampuan awal, baik pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa

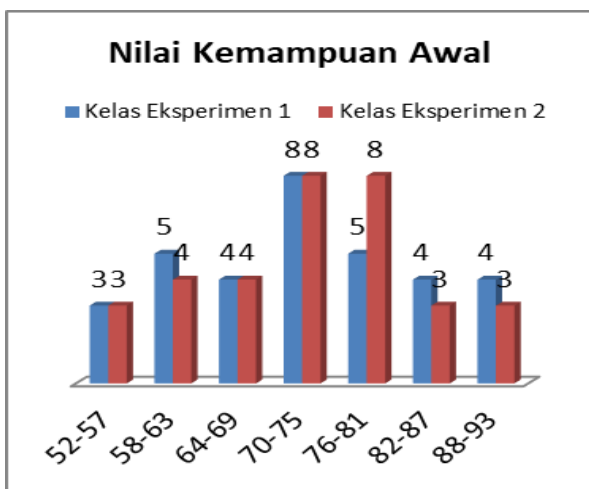
sebelum diberi perlakuan. Kelas eksperimen I diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif *picture and picture* dengan media kartu akuntansi dan kelas eksperimen II diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif *make a match*. Data nilai awal untuk kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II memiliki rentang nilai yang sama yaitu antara 52 sampai 89 dengan hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 1. Perhitungan Nilai

Kemampuan Awal		
	Kelas Eksperimen I	Kelas Eksperimen II
Mean	73,06	73,18
Median	74,00	73,18
Modus	74,00	81,00
SD	10,64	10,94

(Sumber: Data Nilai Kemampuan Awal)

Untuk melengkapi deskripsi data tersebut, disajikan distribusi frekuensi dalam bentuk histogram.



Gambar 1. Histogram Nilai Kemampuan Awal Kelas Eksperimen I dan II

Data Nilai Akhir Prestasi Belajar Akuntansi

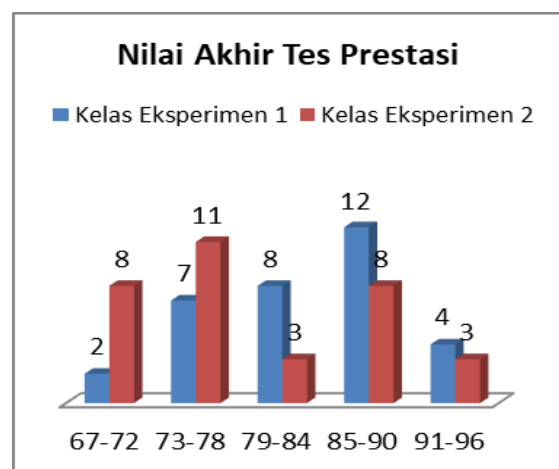
Data nilai akhir kemampuan siswa setelah mendapat perlakuan diambil dari nilai *posttest*. Prestasi belajar akuntansi siswa pada kelas eksperimen I menunjukkan sebanyak 91% siswa telah mencapai nilai ≥ 75 sedangkan pada kelas eksperimen II sebanyak 70% siswa telah mencapai nilai ≥ 75 . Data nilai akhir untuk kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II memiliki rentang nilai yang sama yaitu antara 67 sampai 93 dengan hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 2. Perhitungan Nilai

Kemampuan Akhir		
	Kelas Eksperimen I	Kelas Eksperimen II
Mean	83,10	79,00
Median	81,00	78,00
Modus	81,00	78,00
SD	6,19	7,98

(Sumber : Data Nilai Kemampuan Akhir)

Untuk melengkapi deskripsi data tersebut, disajikan distribusi frekuensi dalam bentuk histogram.



Gambar 2. Histogram Nilai Kemampuan Akhir Kelas Eksperimen I dan II

Pada penelitian ini diambil dua kelas yaitu kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II sebagai sampel dari populasi yang ada. Kelas eksperimen I diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *picture and picture* dengan media kartu akuntansi dan kelas eksperimen II diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *make a match*. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas harus dilakukan uji kesetaraan untuk memastikan kedua kelas mempunyai kemampuan yang seimbang. Untuk menguji kesetaraan kedua kelas dilakukan uji prasyarat analisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas yang perhitungannya dengan menggunakan data nilai kemampuan awal siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan uji *Liliefors* dan uji homogenitas menggunakan uji F, kedua kelas merupakan sampel yang berasal dari populasi berdistribusi normal dan homogen.

Kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu diadakan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui pemahaman atau kemampuan awal siswa pada materi jurnal penutup. Setelah dilaksanakan *pretest*, kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II diberi perlakuan. Kelas eksperimen I menerapkan model pembelajaran kooperatif *picture and picture* dengan media kartu akuntansi dan kelas eksperimen II menerapkan model pembelajaran kooperatif *make a match*. Kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II setelah diberi perlakuan, kemudian diadakan tes akhir (*posttest*) untuk

mengambil data nilai prestasi belajar akuntansi siswa setelah diberi perlakuan.

Hasil analisis uji-t dua pihak menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,263 > 1,669$). Berdasarkan hasil analisis tersebut diketahui hipotesis terdukung yang artinya prestasi belajar akuntansi pada pokok bahasan jurnal penutup menggunakan model pembelajaran kooperatif *picture and picture* dengan media kartu akuntansi berbeda dengan model pembelajaran kooperatif *make a match*. Hal ini dapat dilihat dari hasil prestasi belajar akuntansi menunjukkan kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif *picture and picture* mempunyai nilai rata-rata kelas 83,10, sedangkan kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif *make a match* mempunyai nilai rata-rata kelas 79,00. Artinya ada perbedaan hasil prestasi belajar akuntansi siswa sebesar 4,10 yang menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *picture and picture* dengan media kartu akuntansi lebih baik dalam meningkatkan prestasi belajar akuntansi.

Perbedaan hasil prestasi belajar disebabkan penggunaan model pembelajaran kooperatif *picture and picture* memiliki tahapan pembelajaran yang berbeda untuk meningkatkan pemahaman siswa daripada model pembelajaran kooperatif *make a match*. Pada pembelajaran kooperatif *picture and picture* terdapat tahap penajakan yang mengharuskan guru menanyakan kepada siswa tentang alasan atau dasar pemikiran dibalik urutan gambar yang disusun. Berdasarkan penjelasan atas urutan gambar yang disusun, guru dapat mulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan

kompetensi yang ingin dicapai. Pada akhir pembelajaran guru dan siswa saling berefleksi mengenai apa yang telah dipelajari. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat materi dan kompetensi dalam ingatan siswa. Pembelajaran dengan memberikan unsur permainan akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, penggunaan kartu bergambar pada penerapan model pembelajaran ini membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas karena adanya gambar-gambar yang menarik.

Pada pembelajaran kooperatif *picture and picture* ini siswa mendapatkan gambaran yang jelas mengenai materi yang disampaikan oleh guru sehingga pemahaman siswa menjadi lebih baik. Pembelajaran ini juga dapat meningkatkan daya nalar atau daya pikir siswa karena siswa berusaha untuk menganalisis soal dengan memasangkan gambar yang sesuai. Tanggung jawab siswa juga akan meningkat karena guru menanyakan alasan siswa atas urutan gambar yang telah disusun. Pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Rajasa, dkk. (2016: 155-161). Selain itu, pembelajaran dengan memberikan unsur permainan akan membuat siswa merasa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan membuat suasana dalam kelas menjadi menyenangkan. Samani (2011: 26) menjelaskan, ketika proses pembelajaran di kelas itu menyenangkan maka akan membuat proses pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Sesuatu yang bermakna akan mudah untuk diingat, dipahami, dan dihargai.

Penerapan model pembelajaran kooperatif *picture and picture* menemui beberapa kendala pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kendala yang dihadapi guru adalah sulitnya mengalokasikan waktu dengan tepat karena model pembelajaran ini memiliki tahapan yang cukup banyak. Selain itu, guru juga harus menjaga ketenangan kelas agar proses pembelajaran tetap dapat berjalan dengan kondusif dan tidak mengganggu proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif *make a match* yang diterapkan di kelas mempunyai kelebihan dalam meningkatkan keaktifan siswa (Huda, 2013: 253-254). Penerapan model pembelajaran ini juga meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya persaingan siapa yang bisa menemukan pasangan maka akan mendapatkan poin. Selain itu, model pembelajaran ini juga efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi di depan kelas. Penelitian Mikran, dkk. (2014: 9-16) menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa, sehingga apa yang diharapkan yaitu meningkatnya hasil belajar dapat tercapai.

Penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* juga memiliki beberapa kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung. Kendala yang dihadapi guru adalah sulitnya menjaga suasana kelas agar tetap kondusif karena siswa berusaha mencari pasangan kartu yang dimiliki. Selain itu, menggunakan model pembelajaran ini secara

terus menerus dapat menimbulkan kebosanan bagi siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh dari kedua kelas dan uraian di atas, menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (2008: 4).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar akuntansi menggunakan model pembelajaran kooperatif *picture and picture* dengan media kartu akuntansi dan *make a match*.

Saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat dan efektif yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Pada saat guru menerapkan model pembelajaran kooperatif *picture and picture* dan *make a match* guru harus bisa menguasai kelas dan menjaga ketenangan agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan kondusif.

Ketika proses pembelajaran yang berjalan dirasa kurang efektif guru dapat memberikan unsur permainan dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa merasa senang dan bersemangat dalam belajar.

Setiap siswa hendaknya dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dengan cara memerhatikan, bertanya, dan menjawab

setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru. Penerapan model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada siswa dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan.

Ketika siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, siswa hendaknya tidak sungkan untuk bertanya kepada guru mata pelajaran yang bersangkutan sehingga guru juga mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa. Dengan demikian akan tercipta hubungan yang harmonis antara guru dengan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Barendregt, W., et al. (2008). *Development and evaluation of the problem identification picture cards method*. Cogn Tech Work.
- Fauzi, R., Dwiastuti, S., & Harlita. (2011). Penerapan Metode Pembelajaran *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Biologi Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 14 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012, *Jurnal Pendidikan Biologi*, 3 (3) 72 -78.
- Handayani, D., Bintari S. H., & Lisdiana. (2013). Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berbantuan Spesimen pada Materi Invertebrata. *Unnes Journal of Biology Education*, 2 (3), 321-328.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif: Referensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran*. Medan : Media Persada.

Mikran., Pasaribu, M., & Darmadi I. W. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 1 Tomini Pada Konsep Gerak. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako (JPFT)*. 2 (2), 9-16.

Purwandari R. (2009). Pengaruh Penggunaan Media Kartu dalam Pembelajaran Kimia terhadap Hasil Belajar : Studi pada Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Manaratul Islam Jakarta. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 2 (2), 139-147

Rajasa, A., Sarwono, & Santoso, S. (2016). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Geografi tentang Sebaran Barang Tambang di Indonesia Melalui Gabungan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dan *Group Investigation* bagi Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 8 Surakarta Tahun 2015. *Jurnal GeoEco*, 2 (2), 155-161.

Samani, M. (2011). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Slavin, R.E. (2005). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Sulistyaningsih, F., Mulyani, S., & Utomo, S. B. (2014). Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Power Point dilengkapi LKS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Pokok Bahasan Isomer dan Reaksi Senyawa Hidrokarbon Kelas X Sma Batik 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3 (2), 82-87.

Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inofatif*. Sidoarjo: Masmidia Buana Pusaka.