

ABSTRAK

DESAIN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER AKUNTANSI DI SMK YPKK 1 SLEMAN YOGYAKARTA

Lolita Anamel
Universitas Sanata Dharma
2025

Tujuan penulisan makalah ini adalah memaparkan: 1) bagaimana desain pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada capaian membuat daftar akun dalam Mata Pelajaran Komputer Akuntansi siswa SMK YPKK 1 Sleman; 2) menilai efektivitas penerapan desain pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK YPKK 1 Sleman dalam capaian membuat daftar akun dalam mata pelajaran Komputer Akuntansi. Metode penulisan tugas akhir ini adalah studi pustaka dan studi atas beberapa penelitian sebelumnya yang relevan. Desain pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* mencakup perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, evaluasi, dan refleksi. Perencanaan tindakan meliputi: (1) pendahuluan (kegiatan membuka pelajaran yang meliputi orientasi, apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, dan motivasi belajar; (2) kegiatan inti yang meliputi pengerjaan *pre-test*, penyampaian materi pembelajaran, pengerjaan Lembar Kerja Siswa (LKS), pembagian kelompok, dan terlaksananya pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sebanyak dua putaran; (3) kegiatan penutup yang mencakup pengerjaan *post-test*, evaluasi, refleksi, dan membuat kesimpulan pembelajaran. Efektif atau tidaknya penerapan desain pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dilakukan dengan membandingkan rerata hasil belajar sebelumnya dan sesudah yang dapat dibantu dengan hasil dari pengerjaan *post-test*.

Kata kunci: Pembelajaran kooperatif, *Make a Match*, hasil belajar siswa

ABSTRACT

**COOPERATIVE LEARNING DESIGN OF MAKE A MATCH TYPE TO IMPROVE
STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN THE ACCOUNTING COMPUTER
SUBJECT AT SMK YPKK 1 SLEMAN YOGYAKARTA**

Lolita Anamel
Sanata Dharma University
2025

The purpose of writing this paper is to explain: 1) how the cooperative learning design of the Make a Match type on the achievement of making a list of accounts in the Computer Accounting Subject of students of SMK YPKK 1 Sleman; 2) assess the effectiveness of the implementation of the cooperative learning design of the Make a Match type in improving the learning outcomes of students of SMK YPKK 1 Sleman in the achievement of making a list of accounts in the Computer Accounting subject. The method of writing this final assignment is a literature study and a study of several relevant previous studies. The cooperative learning design of the Make a Match type includes action planning, action implementation, evaluation, and reflection. Action planning includes: (1) introduction (activity to open the lesson which includes orientation, apperception, delivery of learning objectives, and learning motivation; (2) core activities which include pre-test, delivery of learning materials, Student Worksheets (LKS), group division, and implementation of Make a Match type cooperative learning in two rounds; (3) closing activities which include post-test, evaluation, reflection, and making learning conclusions. The effectiveness or otherwise of the implementation of the Make a Match type cooperative learning design is done by comparing the average learning outcomes before and after which can be assisted by the results of the post-test.

Keywords: Cooperative learning, Make a Match, student learning outcomes