



MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI

Maria Ulfah

FKIP, Universitas Tanjungpura

Email: maria.ulfah@fkip.untan.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Menerima : 19 September 2024

Revisi : 07 November 2024

Diterima : 20 November 2024

Kata Kunci:

Model Pembelajaran Kooperatif, Make A Match, Wordwall, Hasil Belajar, Akuntansi

Keywords:

Cooperative Learning Model, Make A Match, Wordwall, Learning Outcomes, Accounting

Korespondensi:

Maria ulfah

Universitas Tanjungpura

Email:

maria.ulfah@fkip.untan.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak model pembelajaran kooperatif *Make A Match* yang difasilitasi media Wordwall terhadap kinerja mahasiswa pada mata kuliah akuntansi. Model pembelajaran kooperatif diyakini dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan media Wordwall menawarkan platform interaktif yang menumbuhkan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dengan jumlah partisipan mahasiswa akuntansi tahun ajaran 2022/2023 di Universitas Tanjungpura sebanyak 42 orang. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar dan lembar observasi yang digunakan untuk mengukur keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Make A Match* dengan berbantuan media Wordwall memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Sebelum pelaksanaan rencana aksi, hanya 38% siswa yang menunjukkan pemahaman materi secara tuntas, dengan skor rata-rata 69,38. Setelah penerapan model pembelajaran, terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Pada Siklus I tingkat ketuntasan mencapai 71% dengan skor rata-rata 78,5, dan meningkat menjadi 82% dengan skor rata-rata 82,3 pada Siklus II. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dengan media Wordwall merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah akuntansi. Selain itu, ini mendorong keterlibatan aktif dan kolaborasi dalam lingkungan kelas

ABSTRACT

The objective of this research is to evaluate the impact of the Make A Match cooperative learning model, facilitated by Media Wordwall, on student performance in accounting courses. The cooperative learning model is believed to enhance student engagement and participation in the learning process, while Media Wordwall offers an interactive platform that fosters learning motivation. This research employs a classroom action research (PTK) design comprising two cycles, with 42 accounting students participating during the 2022/2023 academic year at Tanjungpura University. The instruments employed comprise learning outcome tests and observation sheets, which are used to gauge student engagement. The findings of the research demonstrate that the Make A Match model, when assisted by Media Wordwall, has a positive impact on student learning outcomes. Prior to the implementation of the action plan, only 38% of students demonstrated complete understanding of the material, with an average score of 69.38. Following the implementation of the learning model, a notable increase was observed in learning outcomes. In Cycle I, the completion rate reached 71% with an average score of 78.5, and increased to 82% with an average score of 82.3 in Cycle II. The findings of this research demonstrate that the implementation of the Make A Match cooperative learning model in conjunction with Media Wordwall is an effective strategy for enhancing student learning outcomes in accounting courses. Additionally, it fosters active engagement and collaboration within the classroom setting

PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan akuntansi, pendekatan pedagogi tradisional tidak optimal untuk memfasilitasi pemahaman mahasiswa terhadap unsur-unsur subjek yang lebih rumit. Salah satu alasannya adalah pembelajaran melalui metode ceramah satu arah dapat mengakibatkan mahasiswa menjadi kurang proaktif, responsif, dan lebih tertantang untuk terlibat dengan materi yang disampaikan.

Salah satu solusi potensial adalah penerapan model pembelajaran kooperatif seperti *Make A Match*. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan tersebut di atas menimbulkan etos kolaboratif sehingga memudahkan pemahaman prinsip-prinsip akuntansi. Selain itu, media Wordwall digunakan sebagai sumber pendidikan, memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis. Wordwall adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang mendorong partisipasi siswa. Terdapat banyak bukti yang menunjukkan bahwa peserta didik terlibat lebih efektif ketika mereka menjadi peserta aktif dalam pembelajaran mereka.

Pemanfaatan model kooperatif Wordwall *Make A Match* tidak semata-mata dimaksudkan untuk meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga untuk mencapai tujuan lain, termasuk optimalisasi hasil belajar siswa. Temuan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran interaktif dapat memfasilitasi peningkatan hasil pembelajaran karena mampu menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan

menarik (Rusdyani, 2023; Aprialda dkk., 2024).

Penelitian ini menguji keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media Wordwall pada mata kuliah akuntansi terhadap hasil belajar mahasiswa. Inovasi ini diharapkan dapat memfasilitasi peningkatan pemahaman pengetahuan akuntansi dan peningkatan kinerja akademik mahasiswa secara keseluruhan, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di pendidikan tinggi.

Rusman (2014) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai pendekatan pedagogis dimana mahasiswa terlibat dalam belajar kolaboratif dan bekerja dalam kelompok kecil yang terdiri dari dua hingga enam individu, dengan karakteristik demografi yang bervariasi dalam hal ukuran kelompok, komposisi dan distribusi. Selain itu, mahasiswa didorong untuk bekerja dan berkolaborasi satu sama lain, menunjukkan tanggung jawab dan menghormati perbedaan pendapat. Dalam konteks ini, penerapan model kooperatif untuk meningkatkan kerja sama tim dan motivasi peserta didik, khususnya pada mata kuliah akuntansi yang memerlukan keterampilan pemahaman dan analisis, sangatlah tepat.

Tantangan umum bagi mahasiswa adalah memahami seluk-beluk akuntansi, khususnya dalam domain seperti pembukuan, pelaporan keuangan, perpajakan, dan analisis keuangan. Keberagaman latar belakang pendidikan juga memberikan tantangan bagi mahasiswa yang berlatar belakang non akuntansi (seperti SMK Bisnis dan Manajemen) dalam memahami

materi tersebut (Sakdiah & Silalahi, 2017; Soedradjat & Suryaningrum, 2022).

Kurangnya keterlibatan mahasiswa semakin diperparah dengan metode pengajaran daring yang sering mengandalkan komunikasi satu arah dalam bentuk perkuliahan. Pendekatan ini dapat menimbulkan perasaan bosan dan kurangnya motivasi belajar, hal ini dibuktikan oleh Diani dkk. (2021). Untuk mengatasi masalah ini, penting untuk mengadopsi strategi pembelajaran yang lebih menarik dan kolaboratif, seperti dukungan *Make A Match* dengan Wordwall.

Media Wordwall adalah sumber daya yang sangat berharga bagi mereka yang ingin mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang akuntansi. Ini menawarkan pendekatan pembelajaran unik yang membuat materi pelajaran lebih menarik dan mudah diakses. Wordwall adalah aplikasi berbasis permainan yang memperkenalkan lebih banyak variasi dan pendekatan yang lebih menarik dalam proses pengajaran, memfasilitasi keterlibatan mahasiswa yang lebih besar dalam proses pembelajaran. Platform Wordwall memungkinkan mahasiswa untuk terlibat dalam kuis atau pertanyaan online melalui tautan web, yang dapat dimainkan dan menyertakan fitur papan peringkat untuk menumbuhkan lingkungan yang kompetitif.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media Wordwall format *Make A Match* terhadap hasil belajar mahasiswa yang mengikuti mata kuliah akuntansi. Pemanfaatan Journal & Minor Theory Response bersama dengan metode

Make A Match Wordwall diharapkan dapat memudahkan pemahaman konsep-konsep menantang dalam akuntansi sehingga meningkatkan hasil belajar. Aksesibilitasnya melalui perangkat seluler atau komputer memungkinkan mahasiswa untuk terlibat dengan studi mereka baik di dalam maupun di luar kelas. Media ini cocok digunakan di berbagai jenjang pendidikan, termasuk perguruan tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model siklus yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan atau pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dalam penelitian ini model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan bantuan media Wordwall. Penelitian ini dilakukan pada bidang pendidikan ekonomi FKIP Universitas Tanjungpura, dengan subjek penelitian sebanyak 42 orang mahasiswa akuntansi tahun ajaran 2022/2023. Prosedur penelitian diawali dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan model *Make A Match* dan media Wordwall. Selain itu, instrumen yang diperlukan untuk tes, termasuk lembar observasi, juga dikembangkan. Pada tahap pelaksanaan yang dilaksanakan selama lima kali pertemuan setiap siklusnya, pembelajaran berlangsung dengan model di atas. Lembar observasi digunakan untuk menyusun observasi, dan data yang dikumpulkan meliputi keterlibatan siswa dan

kemajuan media Wordwall sebagai alat pembelajaran. Refleksi: Di sini, kami menilai hasil pengamatan dan pengujian kami terhadap dasar kinerja untuk mengevaluasi kemajuan model pembelajaran dan membuat penyesuaian yang diperlukan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar yang bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yaitu akuntansi. Selain itu, lembar observasi juga digunakan sebagai alat untuk memantau proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Analisis data kuantitatif yang diperoleh dari tes hasil belajar menggunakan statistik deskriptif, dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar. Data kualitatif yang diperoleh dari lembar observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan model pembelajaran inkuiri terbimbing

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penerapan tindakan perbaikan, kurikulum akuntansi memberikan hasil yang tidak memuaskan. Meskipun diperkenalkannya materi pembelajaran dan teknik pengajaran baru, kinerja mahasiswa yang terdaftar dalam kursus akuntansi masih di bawah tingkat yang diinginkan. Dari 42 siswa, hanya 16 (38%) yang menyelesaikan mata kuliah tersebut, dengan nilai rata-rata 69,38. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih kesulitan memahami konsep-konsep baru yang diperkenalkan dalam kursus.

Tabel 1. Hasil Pembelajaran Pra Tindakan

No	Ketuntasan	Jumlah mahasiswa	Presentase
1	Tuntas	16	38%

2	Tidak Tuntas	26	62%
Jumlah		42	100%
Nilai Rata-Rata		69,38	

Pada penelitian tahap awal siklus 1, peneliti mengembangkan desain pembelajaran berbasis model kooperatif *Make A Match*, dengan berbantuan media Wordwall. Pendekatan ini memungkinkan mahasiswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti menyiapkan kartu tanya jawab, yang kemudian dikocok di antara mahasiswa dalam kelompoknya masing-masing.

Tahap pelaksanaan merupakan titik dimana kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang direncanakan. Media Wordwall memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mencari tanya jawab secara berpasangan. Tampaknya mahasiswa terlibat dalam proses pembelajaran, meskipun masih ada kebingungan mengenai alur pembelajaran.

Hasil penelitian sebagai berikut: Dari 42 mahasiswa yang diamati, 29 mahasiswa aktif mengikuti proses pembelajaran, sedangkan 13 mahasiswa pasif. Selain itu, beberapa mahasiswa tampaknya kurang memiliki kemampuan memanfaatkan waktu secara efisien ketika mencari kartu tanya jawab secara berpasangan.

Tinjauan terhadap hasil tersebut menghasilkan wawasan baru mengenai pengalaman mahasiswa yang awalnya masih asing dengan model pembelajaran ini. Hal serupa juga tidak masuk akal jika mereka mempunyai cukup waktu untuk memahami instruksinya. Oleh karena itu, manajemen waktu dan penyampaian instruksi, sebagaimana

diuraikan sebelumnya pada Siklus I, akan mengalami sedikit perubahan pada Siklus II.

Hasil siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang nyata pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas sekarang adalah 78,5, dengan persentase penyelesaian 71%, konsisten dengan tingkat penyelesaian 30 dari 42 siswa. Dua mahasiswa mencapai skor 100, menunjukkan tingkat pemahaman yang tinggi. Skor terendah tanpa poin yang hilang di antara semua jurusan adalah 55, yang menunjukkan bahwa bahkan mahasiswa yang paling mahir pun mengalami kesulitan dalam memahami materi secara menyeluruh. Hal ini menyoroti perlunya mekanisme dukungan yang lebih kuat bagi mahasiswa yang belum menyelesaikan siklus atau memerlukan bantuan tambahan untuk meningkatkan pemahaman mereka pada siklus berikutnya.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

Aspek	Nilai Rata-Rata	Persentase Ketuntasan
Pra-Tindakan	69,38	38%
Siklus I	78,5	71%

Pada proses perencanaan tahap kedua, peneliti menerapkan serangkaian perbaikan berdasarkan wawasan yang diperoleh selama siklus awal. Instruksi yang diberikan kepada mahasiswa kali ini lebih rinci dan terstruktur, dan alokasi waktu untuk setiap kegiatan telah disesuaikan. Untuk memastikan mahasiswa fokus dan terarah dalam menyelesaikan tugas.

Pada tahap pelaksanaan kedua, kegiatan pembelajaran berbasis model *Make A Match* berbantuan Wordwall kembali dilakukan, namun kali ini lebih fokus pada pengkajian materi yang menurut mahasiswa paling

menantang. Dalam siklus ini, mahasiswa menunjukkan aktivitas yang lebih besar dan tampak lebih mudah beradaptasi dengan metode yang digunakan. Selain itu, interaksi antar mahasiswa menjadi semakin intens, dan mereka menunjukkan efisiensi yang lebih besar dalam penyelesaian tugas yang diberikan.

Selain itu, terlihat bahwa mahasiswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam antusiasme dan menunjukkan peningkatan pemahaman konsep yang diajarkan di kelas. Dari 42 siswa, 35 mahasiswa aktif terlibat dalam diskusi dan permainan mencocokkan kartu, hal ini menunjukkan bahwa media Wordwall efektif merangsang minat belajar.

Model pembelajaran menunjukkan hasil yang menjanjikan, terbukti dari refleksi pada Siklus II. Mayoritas mahasiswa mampu menyelesaikan tugas dan melaporkan merasa lebih termotivasi karena sifat proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Hasil proses belajar mahasiswa Siklus II, terjadi peningkatan yang nyata pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 82,3, dan tingkat penyelesaian mencapai 82%, menunjukkan bahwa 34 dari 42 mahasiswa telah mencapai tingkat kinerja yang disyaratkan. Sebelas mahasiswa memperoleh nilai sempurna 100 yang menunjukkan tingkat penguasaan dan pemahaman materi yang tinggi. Di antara mereka yang menunjukkan kemajuan, nilai rata-ratanya adalah 60. Hal ini menunjukkan bahwa skor tersebut masih relatif rendah, yang menunjukkan perlunya dukungan tambahan bagi mahasiswa yang sedang

berjuang untuk mencapai potensi penuh mereka. Untuk membantu para mahasiswa tersebut, diperlukan strategi dan intervensi yang lebih efektif, dengan tujuan memfasilitasi keberhasilan mereka pada siklus berikutnya.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

Aspek	Nilai Rata-Rata	Persentase Ketuntasan
Pra-Tindakan	78,5	71%
Siklus I	82,3	82%

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang nyata pada hasil belajar mahasiswa setelah diperkenalkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang diperkuat dengan pemanfaatan media Wordwall. Pada tahap pra tindakan, rata-rata nilai yang dicapai mahasiswa sebesar 69,38 dengan tingkat ketuntasan sebesar 38%. Hal ini menunjukkan bahwa perkuliahan tradisional belum memadai untuk memenuhi kebutuhan dan memuaskan keingintahuan mahasiswa terhadap pendidikan akuntansi. Namun penerapan model *Make A Match* memberikan peningkatan yang jauh lebih nyata. Misalnya, rata-rata nilai per mahasiswa meningkat dari 78,5 pada Siklus I menjadi 82,3 pada Siklus II, sedangkan persentase ketuntasan pada Siklus II mencapai 82%.

Dalam struktur ini, peningkatan hasil belajar dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, sifat model pembelajaran kooperatif *Make A Match* ini memungkinkan adanya keterlibatan aktif siswa. Unsur diskusi dan pemecahan masalah model *Make A Match* yang dilakukan dalam suasana kelompok yang interaktif dan kolaboratif memfasilitasi

peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif bila mahasiswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial.

Kedua, penggunaan media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Secara umum, penerapan Wordwall telah memfasilitasi terciptanya lingkungan belajar yang lebih menarik dan beragam. Hal ini sesuai dengan temuan Azizah dan Fatamorgana (2021) yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, Wordwall memungkinkan mahasiswa untuk belajar dengan cara yang lebih praktis dan visual, sehingga membantu mereka memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep abstrak dalam akuntansi.

Peningkatan kualitas pedagogi juga berdampak pada Siklus II yang diperoleh hasil pembelajaran unggul. Pemberian instruksi yang lebih terstruktur dan transparan memudahkan pemahaman mahasiswa terhadap tugas yang diberikan dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menavigasi proses pembelajaran dengan lebih mudah. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Rusmawan dan Purnomo (2021) menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* menghasilkan peningkatan interaksi dalam kelompok dan peningkatan kemampuan mahasiswa dalam merespons pertanyaan.

Meskipun demikian, meskipun ada kemajuan, masih terdapat beberapa tantangan

yang dihadapi. Pada Siklus I, beberapa mahasiswa menunjukkan pendekatan pasif terhadap pembelajaran mereka dan menunjukkan kesulitan dalam memanfaatkan waktu yang dialokasikan secara efektif. Tantangan ini menunjukkan bahwa tidak semua mahasiswa mampu langsung beradaptasi dengan model pembelajaran kooperatif, terutama mereka yang terbiasa dengan metode pembelajaran konvensional yang lebih pasif. Namun strategi perbaikan yang diterapkan pada Siklus II terbukti efektif dalam membantu lebih banyak mahasiswa untuk mengatasi kesulitan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adaptasi yang tepat, model pembelajaran ini mampu memenuhi beragam kebutuhan mahasiswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda.

Penelitian ini semakin memperkuat pandangan Danil, Yulia, dan Hasnah (2022) dan Suprpta (2020) bahwa model pembelajaran kooperatif seperti tipe *Make A Match* dan model lempar bola salju efektif meningkatkan proses dan hasil pembelajaran siswa. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi seperti media Wordwall berfungsi untuk memperkuat keefektifan model pembelajaran kooperatif.

Temuan penelitian ini mendukung hipotesis bahwa model pembelajaran kooperatif *Make A Match* bila digunakan bersama dengan bantuan media Wordwall tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga menumbuhkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa yang lebih besar. Pendekatan inovatif ini secara efektif mengatasi keterbatasan metode pembelajaran

konvensional, yang seringkali mengandalkan teknik yang kurang interaktif. Ini mewakili kemajuan signifikan dalam bidang pendidikan akuntansi yang adaptif dan menarik. Oleh karena itu, hasil penelitian ini merupakan kontribusi yang berharga bagi pengembangan metode pembelajaran di perguruan tinggi, khususnya dalam mata kuliah pembelajaran yang kompleks seperti akuntansi

SIMPULAN

Dari penelitian PTK dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media Wordwall terbukti merupakan strategi yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada ranah akuntansi. Nilai rata-rata mahasiswa meningkat dari 69,38 menjadi 82,3 antara periode pra-tindakan dan siklus II. Selanjutnya persentase penyelesaian meningkat dari 38% menjadi 82%. Model ini secara efektif mengatasi tantangan rendahnya partisipasi dan materi yang kompleks dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan melalui aktivitas kolaboratif yang menggabungkan media berbasis permainan.

Sebaliknya, permasalahan yang muncul pada tahap awal program, terkait adaptasi mahasiswa dan manajemen waktu, maka perlunya penyesuaian strategi manajemen waktu selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, akan lebih bijaksana jika memberikan penjelasan diawal pembelajaran mengenai metode pembelajaran ini, realokasi waktu, dan pengembangan variasi media

pembelajaran. Diharapkan dalam penelitian kedepannya, model pembelajaran kooperatif dikombinasikan dengan media lain dan disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik

DAFTAR RUJUKAN

- Aprialda, G., Solihat, A. N., & Gumilar, R. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 12(1), 247-258.
- Azizah, A., & Fatamorgana, F. R. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Danil, M., Yulia, & Hasnah. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar di Kabupaten Wajo. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 165. ISSN 2747-268X.
- Diani, W. A. O., Murniati, & Basri, A. M. (2021). Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi. *Accounting: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(1), 16-22. <https://doi.org/10.36709/jpa.v1i1.4>
- Rusdyani, D. (2023). Pengaruh model kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar kelas V sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i2274>
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusmawan, & Purnomo, P. (2021). Aktivitas belajar mahasiswa dalam perkuliahan Pendidikan IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. *Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 1(2), 70.
- Sakdiah, K., & Silalahi, C. A. P. (2017). Pengaruh persepsi mahasiswa dalam kesulitan belajar akuntansi terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Riset & Jurnal Akuntansi*, 1(1), 57.
- Setiawati, & Yuni Atmawati. (2022). Pengaruh penggunaan handphone terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Cendekia*, 14(1), 68.
- Soedradjat, S. B., & Suryaningrum, D. H. (2022). Efek gender, kesulitan akuntansi, peluang karir dan sindrom impostor terhadap keputusan mahasiswa memilih jurusan akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 20(1).
- Suprpta, D. N. (2020). Penggunaan model pembelajaran *Make A Match* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 240-246. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>