

# UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI MENGGUNAKAN STRATEGI INDEX CARD MATCH DENGAN TEKNIK REWARD

Agus Budi Basuki<sup>1</sup>  
Pendidikan Akuntansi FKIP  
Universitas PGRI Madiun  
adhel.nia@gmail.com

Supri Wahyudi Utomo<sup>2</sup>  
Pendidikan Akuntansi FKIP  
Universitas PGRI Madiun

Juli Muwarni<sup>3</sup>  
Pendidikan Akuntansi FKIP  
Universitas PGRI Madiun  
jmuwarni@unipma.ac.id

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi melalui penggunaan strategi *Index Card Match* dengan teknik *reward* pada siswa kelas XII IIS 2 MAN 2 Madiun tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas XII IIS 2 MAN 2 Madiun yang berjumlah 34 siswa. Objek penelitian ini adalah berbagai kegiatan yang terjadi dalam kelas XII IIS 2 selama berlangsungnya proses pembelajaran. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Teknik untuk menguji keabsahan data menggunakan triangulasi data atau sumber. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, ditemukan bahwa penerapan strategi *index card match* dengan teknik *reward* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi pada siswa kelas XII IIS 2 MAN 2 Madiun tahun ajaran 2016/2017.

Kata Kunci : Penelitian Tindakan Kelas; Kreativitas; Hasil Belajar; Index Card Match; Reward

## ABSTRACT

*This study aims to improve the creativity and accounting learning outcomes through the use of Index Card Match strategy with reward techniques on students in class XII IIS 2 MAN 2 Madiun academic year 2016/2017. This research is a Classroom Action Research (PTK). The subjects of the study were the students of class XII IIS 2 MAN 2 Madiun, amounting to 34 students. The object of this research is various activities that occur in class XII IIS 2 during the learning process. Data collection using observation techniques, tests, interviews, documentation and field notes. Techniques to test the validity of data using triangulation of data or sources. Based on the research that has been conducted, it is found that the implementation of index card match strategy with reward technique can improve the creativity and accounting learning result in the students of class XII IIS 2 MAN 2 Madiun academic year 2016/2017.*

Keywords : Classroom Action Research; Creativity; Learning Achievement; Index Card Match; Reward



The 9<sup>th</sup> FIPA: Forum  
Ilmiah Pendidikan  
Akuntansi - Universitas  
PGRI Madiun  
Vol. 5 No. 1  
Hlmn. 901-908  
Madiun, Oktober 2017  
e-ISSN: 2337-9723

Artikel masuk:  
23 September 2017  
Tanggal diterima:  
01 Oktober 2017

## PENDAHULUAN

Setiap individu pasti membutuhkan pendidikan sebagai kebutuhan primer, terlebih lagi masyarakat telah menyadari pentingnya pendidikan guna masa depan yang lebih baik. Akuntansi merupakan salah satu cabang ilmu pendidikan yang termasuk kedalam salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam jenjang pendidikan SMA sederajat. Materi akuntansi memerlukan konsentrasi, ketelitian, dan keterampilan yang tinggi, karena itu peserta didik jurusan ilmu pengetahuan sosial yang mendapatkan materi akuntansi diharapkan dapat memiliki pemahaman, kecakapan, dan keterampilan dalam menyusun laporan keuangan sebagai sumber informasi suatu perusahaan. Tetapi dewasa ini akuntansi dianggap sebagai suatu materi yang sukar dimengerti oleh peserta didik, sehingga hal ini menjadikan persepsi peserta didik terhadap materi akuntansi menjadi berubah (Wulandari dkk, 2014). Hal ini tentu akan mempengaruhi minat belajar akuntansi pada peserta didik menjadi menurun.

Kondisi tersebut juga terjadi pada siswa kelas XII IIS 2 MAN 2 Madiun. Peserta didik telah memiliki persepsi awal bahwa akuntansi adalah pelajaran yang sukar dimengerti sehingga mempengaruhi pandangan mereka terhadap mata pelajaran akuntansi. Guru dituntut untuk dapat lebih proaktif dalam menyampaikan dan mengajarkan materi akuntansi dengan cara yang inovatif agar peserta didik dapat keluar dari persepsi negatif yang mereka miliki terhadap mata pelajaran akuntansi.

Observasi awal yang telah dilaksanakan pada kelas XII IIS 2 MAN 2 Madiun pada tahun pelajaran 2016/2017 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi akuntansi masih rendah yaitu sebesar 29,41% saja. Peserta didik yang nilainya mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75, hanya 10 saja dari total 34 peserta didik dan sisanya sebesar 70,59% masih belum bisa memenuhi standar kelulusan yang telah ditentukan. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran akuntansi yang dilakukan masih kurang efektif karena hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Selain hasil belajar tersebut, kreativitas peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran juga masih tergolong rendah yang mengakibatkan peserta didik kurang dapat mengeksplorasi bakat dan kemampuan masing-masing dalam kegiatan belajar.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut peserta didik dapat tanggap dan mengikuti perkembangan tersebut dalam sisi yang positif. Model pembelajaran berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi juga turut mengalami perubahan seiring dengan perkembangan tersebut. Penyampaian materi secara menyenangkan telah diserukan oleh Pemerintah melalui Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 yang menyatakan bahwa: "Guru dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis".

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu diupayakan suatu bentuk pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (*students centered learning*) sehingga akan diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik juga diharapkan akan mampu membuat minat peserta didik untuk lebih terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar seoptimal mungkin.

Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dimungkinkan akan dapat mempengaruhi proses perbaikan pembelajaran didalam kelas. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi dengan melibatkan peserta didik secara aktif, dapat memotivasi peserta didik, menciptakan suasana belajar yang komunikatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran adalah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Silberman

(2009) menyatakan bahwa materi yang telah ditinjau (*review*) oleh peserta didik akan disimpan lebih kuat dan lebih lama di dalam ingatannya.

Pembelajaran aktif dengan strategi *index card match* menggunakan teknik *reward* dapat melatih peserta didik untuk berpikir cepat dalam mempelajari atau mengingat suatu konsep melalui pencarian kartu soal maupun kartu jawaban. Strategi yang diterapkan ini juga mengandung unsur permainan sehingga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik serta mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran aktif.

Modifikasi atau penambahan teknik belajar dirasa perlu digunakan untuk meningkatkan rasa antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menambahkan teknik *reward* atau penghargaan. Arifin (2012) mengemukakan pengertian *reward* atau penghargaan merupakan rangsangan atau stimulus yang diberikan kepada peserta didik untuk dapat memperkuat suatu respon tertentu. Penghargaan yang diberikan dapat berupa pujian, tepuk tangan, pemberian hadiah, maupun penambahan poin nilai. Melalui teknik pemberian *reward* ini, diharapkan peserta didik dapat lebih termotivasi untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Selain itu, teknik *reward* dirasa mampu meningkatkan rasa kompetisi antar peserta didik sehingga apabila diterapkan pada pembelajaran kelompok akan dapat meningkatkan rasa kerjasama antar peserta didik dalam kelompok tersebut.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah penerapan pembelajaran dengan strategi *Index Card Match* dengan teknik *Reward* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IIS 2 MAN 2 Madiun tahun ajaran 2016/2017? Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah (1) Untuk mengkaji dan menganalisis peningkatan kreativitas pembelajaran akuntansi menggunakan strategi *Index Card Match* dengan teknik *Reward* pada siswa kelas XII IIS 2 MAN 2 Madiun tahun ajaran 2016/2017. (2) Untuk mengkaji dan menganalisis peningkatan hasil belajar akuntansi melalui penggunaan strategi *Index Card Match* dengan teknik *Reward* pada siswa kelas XII IIS 2 MAN 2 Madiun tahun ajaran 2016/2017.

## LANDASAN TEORI

### 1. Kreativitas

Slameto (2003) menyatakan bahwa pada hakekatnya "kreativitas berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada". Thobroni, (2013) berpendapat bahwa hal yang terpenting dalam kreativitas bukanlah sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.

Tabel 1 Indikator Kreativitas

Indikator	Sikap Peserta Didik
1. Mempunyai rasa ingin tahu yang mendalam	a. Bertanya b. Memanfaatkan banyak sumber pengetahuan c. Memperhatikan penjelasan dari guru
2. Mempunyai daya imajinasi	a. Mampu mencari hubungan-hubungan baru dari sesuatu yang sudah ada
3. Orisinil dalam menyampaikan gagasan	a. Memberikan gagasan b. Mengembangkan gagasan yang disampaikan oleh peserta didik lain
4. Mampu melihat masalah dari	a. Mencari banyak kemungkinan

Indikator	Sikap Peserta Didik
berbagai sudut pandang	b. Melibatkan diri sendiri dalam masalah yang sulit
5. Sikap berani mengambil risiko	c. Mempertahankan pendapat

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari dua kata dasar yaitu hasil dan belajar. Istilah hasil dapat diartikan sebagai sebuah prestasi dari apa yang telah dilakukan. Hilgard dan Bower (dalam Thobroni, 2013) menyatakan bahwa: "Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang-ulang dalam situasi itu, perubahan tingkah laku tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya."

Bloom (dalam Thobroni, 2013) menyatakan bahwa hasil belajar mencakup segala kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif pada hasil belajar mencakup beberapa aspek yaitu aspek *knowledge* (pengetahuan), aspek *comprehension* (pemahaman), aspek *application* (menerapkan), aspek *analysis* (menganalisis), aspek *synthesis* (mengorganisasikan), dan aspek *evaluating* (menilai). Domain afektif pada hasil belajar mencakup aspek *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), dan *characterization* (karakterisasi).

Domain kognitif pada hasil belajar mencakup beberapa aspek yaitu aspek *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), *application* (menerapkan), *analysis* (menganalisis), *synthesis* (mengorganisasikan), dan *evaluating* (menilai). Domain afektif pada hasil belajar mencakup aspek *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), dan *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik pada hasil belajar mencakup aspek *initiatory*, *pre-routine*, *routinized*, dan keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan perilaku peserta didik dalam bakat pengalaman dan pelatihan. Artinya tujuan kegiatan belajar mengajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, menilai proses dan hasil belajar, termasuk dalam cakupan tanggungjawab guru dalam pencapaian hasil belajar.

## 3. Strategi Pembelajaran *Index Card Match*

Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam kelompok strategi meninjau ulang. Menurut Zaini (2008) *index card match* adalah strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya, selain itu juga dapat diterapkan pada materi baru. Dengan syarat sebelumnya peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan. Jadi, peran guru adalah membuat peserta didik aktif mencari pengetahuannya sendiri dengan cara meminta peserta didik untuk mempelajari terlebih dahulu sebelum materi tersebut disampaikan.

Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* memiliki beberapa prosedur pelaksanaan. Silberman (2009) memaparkan prosedur pelaksanaan dari strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* sebagai berikut:

### a. Perancangan Kartu

Pada tahap ini, sebelumnya guru harus menetapkan tujuan digunakannya strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*, misalnya untuk mengulang materi pelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya atau untuk mengulang dengan tujuan memperdalam materi yang disampaikan pada pertemuan tersebut. Selanjutnya, guru harus merancang kartu-kartu yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran. Kartu-kartu tersebut dibagi menjadi dua bagian dengan jumlah yang sama, jumlah kartu disesuaikan dengan jumlah peserta didik di dalam kelas. Separuh jumlah kartu berisi soal, dan separuh lainnya berisi jawaban. Kartu tersebut dapat dibagikan kepada peserta didik secara acak.

b. Pelaksanaan *Index Card Match*

Peserta didik mencari pasangan kartu dari kartu yang dipegangnya, apabila memegang kartu soal harus mencari peserta didik lain yang memegang kartu jawaban yang cocok dengan soal tersebut, begitu pula sebaliknya. Pada tahap ini, peserta didik dituntut untuk berpikir dan mengingat pelajaran yang telah diajarkan sebelumnya, serta peserta didik dituntut untuk aktif. Kegiatan ini selain bertujuan untuk mengingat atau memperdalam pelajaran, juga bertujuan untuk melatih keaktifan secara individu dan kerjasama antar peserta didik.

c. Presentasi Kelompok

Peserta didik yang telah menemukan peserta didik lain yang memegang pasangan kartunya, kemudian duduk berdampingan mendiskusikan topik yang diperolehnya. Pada tahap ini, peserta didik dapat menggali berbagai informasi dari banyak sumber dan secara bergiliran setiap pasangan mempresentasikan hasil diskusinya.

d. Kesimpulan

Tahap ini dilaksanakan oleh guru pada akhir pembelajaran. Guru memberikan kesimpulan sebagai penguatan dari semua hasil presentasi.

4. Teknik *Reward*

Mulyasa (2009) menyatakan bahwa penghargaan adalah suatu hadiah dalam bentuk ucapan terimakasih yang dirasakan sebagai pujian oleh orang yang menerimanya. Hadiah merupakan suatu penghargaan yang dibandingkan dengan nilai oleh orang yang menerimanya. Bentuk penghargaan cukup sederhana namun memiliki peran yang cukup besar, seperti kata-kata pujian atau ucapan terima kasih.

Penghargaan yang diberikan dari satu orang ke orang lain dapat diberikan melalui berbagai macam bentuk. Hadi (2008) membagi macam-macam ganjaran menjadi:

- a. Isyarat, misalnya anggukan tanda berkenan, tepukan pada bahu peserta didik yang sukses, dan sebagainya,
- b. Kata-kata, misalnya bagus, hebat, cerdas, dan sebagainya,
- c. Perbuatan, misalnya berupa perluasan kerja bagi mereka yang sukses,
- d. Barang, misalnya buku tulis, bolpoin, atau alat pelajaran lainnya.

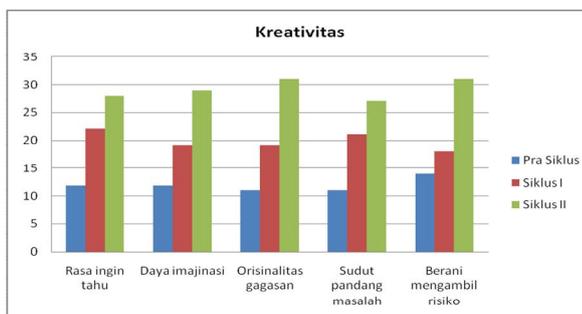
## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sumber data yang digunakan adalah wawancara dengan informan, tempat atau lokasi, peristiwa, dokumen dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IIS 2. Dokumen yang digunakan adalah nilai dan data siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Uji validitas data dengan triangulasi sumber dan validitas isi. Analisis data

menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Prosedur penelitian terdiri dari (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

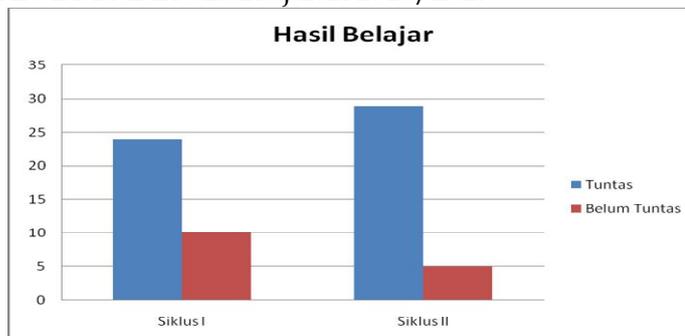
Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II maka dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kreativitas dan hasil belajar akuntansi pada siswa dengan menggunakan strategi *index card match* teknik *reward*. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:



Gambar 1 Grafik Perbandingan Kreativitas Belajar Siswa

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa seluruh prosentase target dapat tercapai. Kreativitas yang diukur dengan menggunakan lima aspek yaitu rasa ingin tahu yang mendalam, daya imajinasi, orisinalitas gagasan, melihat masalah dari berbagai sudut pandang, dan berani mengambil risiko pada pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Rasa ingin tahu yang mendalam sebelum tindakan sebesar 35,29% menjadi 64,71% pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 82,35% pada siklus II. Daya imajinasi pra siklus sebesar 35,29% meningkat pada siklus I menjadi 55,88% dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 85,29%. Orisinalitas dalam mengungkapkan gagasan sebesar 32,35% meningkat menjadi 55,88% pada siklus I dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 91,17%. Pada aspek mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang siswa memperoleh hasil 32,35% dan mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 61,76%, dan meningkat pada siklus II menjadi 77,94%. Pada aspek sikap berani mengambil risiko siswa memperoleh hasil 41,18% dan setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I menjadi 52,94% dan pada siklus II menjadi 91,18%.

Berdasarkan tes individu pada siklus I, ketuntasan hasil belajar dengan KKM 75 yang tercapai dalam siklus I sebesar 24 siswa atau 70,59% dengan nilai rata-rata 79,85. Sedangkan untuk siklus II, ketuntasan hasil belajar tercapai 29 siswa atau 85,29% dengan nilai rata-rata kelas 85,74 dan target capaian 75% pada hasil belajar dapat terpenuhi. Dari data tersebut dapat dikatakan terdapat kenaikan hasil belajar siswa kelas XII IIS 2 MAN 2 Madiun tahun ajaran 2016/2017.



Gambar 2 Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar diatas, terjadi peningkatan pada siklus I dengan prosentase ketuntasan sebesar 70,59% dengan nilai rata-rata 68,59. Terjadi peningkatan prosentase ketuntasan sebesar 41,18% dari pra siklus. Hal ini menunjukkan siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru dengan adanya strategi *index card match* dengan teknik *reward*. Pada siklus II juga terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan ketuntasan 85,29% dengan nilai rata-rata 85,74. Apabila dibandingkan dengan siklus I, prosentase ketuntasan siswa meningkat 14,70% dan rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan sebesar 5,89.

Selain hal tersebut, didapat pula perkembangan hasil belajar siswa setiap siklusnya yang menggambarkan nilai terendah, tertinggi dan rata-rata kelas serta prosentase ketuntasan saat pra siklus, siklus I dan siklus II. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Perkembangan Hasil Belajar Siswa Kelas XII IIS 2

Keterangan	PraSiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	48	52	68
Nilai Tertinggi	84	95	100
Rata-rata Kelas	68,59	79,85	85,74
Prosentase Ketuntasan	29,41%	70,59%	85,29%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada ranah kognitif telah mengalami peningkatan mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada saat pra siklus hanya ada 10 siswa atau 29,41% yang dinyatakan tuntas dalam melaksanakan pembelajaran akuntansi ketika melakukan tes dengan nilai rata-rata 68,59, nilai terendah 48 dan nilai tertinggi 84. Pada siklus I terdapat 24 siswa yang tuntas atau sekitar 70,59% dengan nilai rata-rata 79,85, nilai terendah 52, dan nilai tertinggi 95. Pada siklus II hanya terdapat 5 siswa yang belum tuntas. Sebanyak 29 siswa atau 85,29% telah tuntas dengan nilai rata-rata kelas sebesar 85,74 nilai terendah 68 dan nilai tertinggi 100.

## SIMPULAN

Penerapan strategi *index card match* dengan teknik *reward* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IIS 2 MAN 2 Madiun tahun ajaran 2016/2017.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan dengan menggunakan strategi *index card match* dengan teknik *reward* tersebut maka dapat disimpulkan bahwa siswa telah memiliki rasa ingin tahu yang mendalam yang ditandai dengan keaktifan siswa dalam bertanya, mencari banyak sumber pengetahuan dan memperhatikan penjelasan dari guru. Peserta didik juga telah memiliki daya imajinasi yang ditandai dengan kemampuan untuk mencari hubungan baru atas sesuatu yang telah ada. Orisinalitas siswa dalam menyampaikan gagasan juga sudah terlihat pada aspek menghasilkan gagasan, jawaban, dan pertanyaan yang bervariasi serta mampu mengembangkan gagasan yang disampaikan oleh siswa lain. Siswa telah mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang yang ditandai dengan mencari banyak kemungkinan jawaban dari pertanyaan yang diajukan dan mampu melibatkan diri sendiri dalam masalah yang sulit. Sikap siswa dalam mengambil risiko dapat terlihat dari keberanian siswa dalam mempertahankan pendapat.

Hasil belajar siswa dalam ranah kognitif juga mengalami peningkatan dengan digunakannya strategi *index card match* dengan teknik *reward* ini. Sebelum dilaksanakannya tindakan terdapat banyak siswa yang belum dapat dinyatakan tuntas dengan memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Tetapi setelah dilaksanakannya

kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II, hanya ada sedikit siswa yang dinyatakan belum tuntas.

Berdasarkan hasil observasi berupa wawancara dan pengamatan dapat ditarik kesimpulan bahwa guru belum sepenuhnya menguasai model pembelajaran tersebut, dan belum dapat maksimal dalam memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah guna mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *index card match* dengan teknik *reward*. Akan tetapi proses pembelajaran telah berlangsung dengan baik sehingga terjadi peningkatan dalam hal kreativitas dan hasil belajar akuntansi pada siswa kelas XII IIS 2 MAN 2 Madiun tahun ajaran 2016/2017.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ching, GS. 2012. *Looking Into the Issues of Reward and Punishment in Students*. International Journal of Research Studies in Psychology Vol. 1 No. 2.
- Latief, F A W. 2014. *Penerapan Strategi Pembelajaran Joyful Learning Berbantu dengan Humor untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi pada Kelas XI IPS 3 MAN 2 Madiun Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mardiyasmo. 2007. *Perpajakan Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi.
- Mulyasa, E. 2009. *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung: PT. RejamaRosdakarya.
- Mustolikh. 2010. *The Improvement of Students' Understanding About Socology Materials by Using Index Card Match Strategy*. Educare International Journal for Educational Studies Vol. 2 No. 2.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang *Standar Nasional Pendidikan*
- Pertiwi, SP., Sedanayasa, G., Antari, NNM. 2014. *Penerapan Konseling Behavioral dengan Teknik Pemberian Reward untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Sawan Tahun Ajaran 2013/2014*. E-journal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling Vol. 2 No. 1.
- Prawestri, A D., Sukirman., Muchsini, B. 2015. *Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Akuntansi Menggunakan Model Joyful Learning*. Jurnal Tata Arta Vol. 1 No. 1.
- Silberman, ML. 2009. *Active Learning Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofyan, Syafri. 2003. *Teori Akuntansi*. Jakarta: Raspindo.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdikarya.
- Sudjiono, A. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2003. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Pusat Bahasa Depdiknas.
- Suwandi, S. 2009. *Mode Asessmen dalam Pembelajaran*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta.
- Thobroni, M., Mustofa, A. 2013. *Belajar dan Pembelajaran (Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional)*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wirawan. 2011. *Evaluasi: Teori, Model, Standar, Aplikasi dan Profesi (Contoh Aplikasi Evaluasi Program: Pengembangan Sumber Daya Manusia, Program Nasional*

*Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perdesaan, Kurikulum, Perpustakaan, dan Buku Teks*). Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Wulandari, M., Djaja, S., Suharso, P. 2014. *Analisis Kesulitan Belajar Akuntansi pada Materi Jurnal Penyesuaian*. Jurnal Edukasi UNEJ Vol. 1 No. 2.

Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.