

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DENGAN *MIND MAPPING* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII KEKAIT

Raudatul Jinan<sup>1\*</sup>, Suhirman<sup>2</sup>, dan Mukminah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Tadris IPA Biologi, Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram

<sup>2</sup>Tadris IPA Biologi, Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram

<sup>3</sup>Tadris IPA Biologi, Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram

\* Corresponding Email: [170104074.mhs@uinmataram.ac.id](mailto:170104074.mhs@uinmataram.ac.id)

### ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah terdapat beberapa siswa di Dusun Kekait 2 menunjukkan bahwa pada proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas guru menerapkan metode ceramah dan guru berusaha melibatkan siswa dalam pembelajaran dan merangsang keaktifan serta membangkitkan minat siswa namun yang terlibat dalam proses belajar mengajar hanya sebagian siswa tertentu saja khususnya mata pelajaran IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Dengan *Mind Mapping* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Di Dusun Kekait 2. Metode penelitian yang digunakan adalah Quasi eksperimen. Data dalam penelitian ini diambil dengan memberikan pretest dan posttest kepada siswa kelas sampel. Teknik pengolahan dan analisis data menggunakan uji ANCOVA (*Analysis of Covariance*). Hasil uji hipotesis terhadap model pembelajaran *Make A Match* dengan *Mind Mapping* terhadap minat belajar siswa menunjukkan bahwa  $F = 166,142$ ;  $\text{sig} < 0,05$ . Sedangkan hasil uji hipotesis terhadap model pembelajaran *Make A Match* dengan *Mind Mapping* terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa  $F = 22,925$ ;  $\text{sig} < 0,05$ . Berdasarkan temuan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* dengan *Mind Mapping* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VII di Dusun Kekait 2.

**Kata Kunci :** Model pembelajaran *Make A Match* dengan *Mind Mapping*, minat belajar, hasil belajar

### ABSTRACT

The background of this research is that there are several students in Kekait 2 Hamlet showing that in the teaching and learning process that takes place in the classroom the teacher applies the lecture method and the teacher tries to involve students in learning and stimulates activity and arouses student interest, but only some students are involved in the teaching and learning process. certain subjects, especially science subjects. The purpose of this study was to determine the effect of the *Make A Match* Learning Model with *Mind Mapping* on the Interests and Learning Outcomes of Class VII Students in Dusun Kekait 2. The research method used was quasi-experimental. The data in this study were taken by giving pretest and posttest to class students. sample. The data processing and analysis technique used the ANCOVA (*Analysis of Covariance*) test. The results of hypothesis testing on the *Make A Match* learning model with *Mind Mapping* on students' interest in learning show that  $F = 166.142$ ;  $\text{sig} < 0.05$ . While the results of hypothesis testing on the *Make A Match* learning model with *Mind Mapping* on student learning outcomes show that  $F = 22,925$ ;

*sig<0.05. Based on the findings above, it can be concluded that there is an effect of the Make A Match learning model with Mind Mapping on the interests and learning outcomes of class VII students in Kekait 2 Hamlet.*

**Keywords :** *Make A Match learning model with Mind Mapping, interest in learning, learning outcomes*

## PENDAHULUAN

Dalam suatu kehidupan manusia pastilah memperoleh suatu pembelajaran, dimana belajar adalah suatu proses yang ditempuh dari mulai tidak tahu dan menjadi tahu. Sedangkan poses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru sebagai tenaga pendidik dan siswa sebagai peserta didik (Fitriyah & Fikri (2015). Proses komunikasi dalam proses pembelajaran haruslah berjalan lancar antara guru dan siswa agar tercapainya tujuan atau kompetensi dari kegiatan pembelajaran tersebut. Tetapi, dalam proses pembelajaran adakalanya tidak sesuai dengan rencana pendidik, karena rencana dari pendidik mengharapkan proses pembelajaran yang berjalan lancar dan tujuan dari kegiatan pembelajaran tercapai. Upaya pendidik untuk mengatasi kendala tersebut adalah dengan cara memilih strategi atau cara dalam menyampaikan materi pelajaran supaya diperoleh minat dan hasil belajar yang maksimal khususnya mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA).

Ilmu pengetahuan alam (IPA) menurut Prahita dkk (2014) merupakan ilmu yang memuat konsep-konsep yang berhubungan dengan alam beserta isinya serta segala gejala yang terjadi didalamnya sebagai hasil eksperimen/percobaan untuk mengetahui fakta, konsep proses penemuan dan sikap ilmiah. Mata pelajaran IPA sebagai aspek penting diharapkan mampu membantu peserta didik untuk memenuhi kemampuan yang dibutuhkan pada abad ke-21. Dimana pendidikan saat ini menuntut pembelajaran yang bersifat *student centered*, agar siswa dapat membangun pengetahuannya serta dapat mengembangkan potensi dirinya.

Sebagaimana yang terdapat dalam *21<sup>st</sup> century skill for student and teacher* dan tujuan pendidikan yang tercantum dalam UU No 20 tahun 2003 yang diimplementasikan melalui kurikulum 2013 dapat tercapai, Supaya tujuan pendidikan nasional dapat tercapai, maka kualitas pendidikan harus ditingkatkan. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki system pembelajaran yang telah diselenggarakan. Pembelajaran yang berkualitas dipicu oleh beberapa faktor yakni guru, siswa, sarana dan prasarana serta lingkungan.

Dalam prakteknya, guru harus menyadari bahwa tidak semua materi pelajaran yang akan diajarkan menarik perhatian siswa. Karena itu diperlukan kecakapan untuk

dapat membangkitkan minat perhatian siswa terhadap bahan pelajaran yang akan disampaikan. Dalam proses belajar, minat seorang siswa sangat diperlukan sebab tanpa adanya minat tidak mungkin dapat melakukan aktivitas belajar. Pada dasarnya minat memberikan sumbangan yang besar untuk keberhasilan proses belajar peserta didik. Siswa yang mempunyai minat dalam belajar akan mencapai hasil belajar yang memuaskan. Menurut Sudarsana, dalam kutipan jurnal Krisdayanti & Kusmariyatni (2020) menyatakan bahwa minat dapat diartikan sebagai keinginan atau dorongan terhadap sesuatu yang sengaja diperhatikan secara berulang-ulang baik itu orang, benda dan kegiatan yang memiliki rasa ingin tahu untuk diketahui dan untuk dipelajari serta dibuktikan lebih lanjut tentang informasi yang sudah didapatkan. Sehingga tanpa adanya minat siswa tidak dapat menguasai pelajaran yang diberikan guru.

Keinginan atau minat dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa, dimana siswa yang menaruh minat besar terhadap mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dibandingkan siswa lainnya. Karenanya siswa yang memusatkan perhatian secara intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tersebut giat belajar dan dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Melalui observasi dengan melakukan wawancara pada tanggal 23 juli 2020 terhadap beberapa siswa di Dusun Kekait 2 menunjukkan bahwa dalam pada proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas guru menerapkan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi serta guru berusaha melibatkan siswa dalam pembelajaran dan merangsang keaktifan serta membangkitkan minat siswa namun yang terlibat dalam proses belajar mengajar hanya sebagian siswa tertentu saja dan masih banyak siswa yang kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA. Karena guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku dan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat dan mengulang pembelajaran di rumah serta menghafal ketika ada ulangan. Hal ini berdampak pada siswa yang merasa jenuh dan kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga minat belajar siswa berkurang dan menyebabkan rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu perlu adanya pembaharuan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan model pembelajaran yang bisa meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa salah satunya dengan model pembelajaran *Make A Match* dengan *Mind Mapping*.

Permasalahan tersebut merupakan salah satu hal yang dapat menghambat proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA, sehingga memerlukan model pembelajaran

yang dapat menciptakan suasana yang belajar yang aktif, menyenangkan dan membantu siswa untuk memahami materi pelajaran yang sulit yaitu dengan model pembelajaran *Make A Match* dengan *Mind Mapping* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Endang Sulaiman dkk, dimana rata-rata minat belajar siswa dengan model pembelajaran *Make A Match* yaitu 81,76 dengan skor tertinggi 91,25 dan skor terendah 75, sedangkan hasil *pretest* menunjukkan rata-rata yaitu 46,37 dengan skor tertinggi 60 dan skor terendah 35. Hasil *posttest* menunjukkan rata-rata yaitu 80,86 dengan skor tertinggi 90 dan skor terendah 65. Hal ini menunjukkan model pembelajaran *Make A Match* dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan berdampak terhadap hasil belajar yang maksimal.

Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994, dimana model ini menggunakan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban. Salah satu keunggulannya menggunakan model pembelajaran *Make A Match* ini adalah siswa mencari pasangan mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan. *Mind Mapping* atau peta pikiran merupakan metode mencatat yang sangat kreatif, sehingga mampu mengingat sesuatu dengan mudah dan tahan lebih lama (*long-term memory*). Metode ini juga memudahkan untuk meringkas suatu tema atau pokok pikiran yang ada dalam buku, dengan cara menulis tema utama pada titik sentral/tengah kemudian membuat cabang-cabangnya, konsep ini didasarkan pada kerja otak dalam menyimpan informasi dimana siswa akan dikelompokkan menjadi 3 atau 4 orang dan membuat *Mind Mapping* dengan materi yang sudah diberikan oleh peneliti (Firdaus, Y. (2013). Pembelajaran dengan menerapkan metode ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan efisien serta dapat membantu siswa untuk lebih dalam memahami materi pelajaran IPA dan dengan kondisi saat ini dimana pandemi Covid-19 yang semakin meningkat menyebabkan kegiatan belajar mengajar tidak memungkinkan dilakukan di sekolah dan mengharuskan belajar di rumah sehingga peneliti memerlukan penelitian berbentuk mini riset yaitu penelitian kecil yang dapat meningkatkan berbagai kompetensi yang ada dalam diri siswa. Proses pembelajaran di rumah dengan tetap menaati protokol kesehatan dimana siswa dan peneliti harus menggunakan masker saat pembelajaran berlangsung, mencuci tangan terlebih dahulu sebelum memasuki ruang belajar dan juga tetap menjaga jarak saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk menggabungkan tentang model pembelajaran *Make A Match* dengan *Mind Mapping* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Dengan *Mind Mapping* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* (eksperimen semu) dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitian ini memberikan *pre-test* terlebih dahulu kepada siswa sebelum dilakukan pembelajaran dan setelah pembelajaran peserta didik diberikan perlakuan berupa *post-test*. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di Desa Kekait Kecamatan Gunungsari Kabupaten Lombok Barat pada tahun pelajaran 2020/2021. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SLTP kelas VII di Kekait kecamatan Gunungsari kabupaten Lombok Barat.

Sugiono (2014:63) sampel dapat didefinisikan sebagai anggota populasi dengan pemilihannya terdapat prosedur-prosedur sehingga bisa mewakili populasi. Sampel pada penelitian ini dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen menggunakan model Pembelajaran *Make A Match* Dengan *Mind Mapping* dengan 10 siswa dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional dengan 10 siswa.

Instrument yang digunakan dalam penelitian adalah teknik nontes dan tes. Teknik nontes digunakan untuk mengukur minat belajar siswa. Pengukuran minat belajar dalam penelitian ini menggunakan angket bernilai positif dengan 20 item pernyataan. Sedangkan teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar. Pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan soal tes multiple choice sebanyak 15 soal dan soal esai sebanyak 5 soal. Angket dan soal yang telah dibuat diuji coba terlebih dahulu untuk menentukan kelayakan sebagai instrument penelitian. Instrumen dalam penelitian terlebih dahulu dilakukan analisis dengan menggunakan uji validitas tes, reliabilitas tes.

Selanjutnya data penelitian harus memenuhi syarat analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dalam penelitian ini *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levene's*. selanjutnya data di uji hipotesis dengan menggunakan uji Anacova (*Analysis of Covariance*) dan untuk melihat peningkatan skor pre-test dan post-test menggunakan uji N-gain dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25 for windows.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data penelitian ini adalah skor *pre-test* dan *post-test* minat dan hasil belajar siswa akibat dari siswa yang diberikan perlakuan model pembelajaran *make a match* dengan *mind mapping* pada kelompok eksperimen dan siswa yang diberikan perlakuan model

pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Adapun hasil analisis deskriptif data *pre-test* dan *post-test* minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel 1.

**Tabel 1**

Perhitungan *pre-test*, dan *post-test* minat belajar siswa

| Keterangan      | Eksperimen     |                 | Kontrol        |                 |
|-----------------|----------------|-----------------|----------------|-----------------|
|                 | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
| Rata-Rata       | 60,5           | 87              | 59,75          | 68,75           |
| Standar Deviasi | 3,396          | 3,546           | 3,477          | 2,77            |
| Varians         | 11,53          | 12,57           | 12,09          | 7,64            |

Berdasarkan hasil koversi terhadap *pre-test* dan *post-test* minat belajar dapat dikategorikan cukup baik.

**Tabel 2**

Perhitungan *pre-test*, dan *post-test* hasil belajar siswa

| Keterangan      | Eksperimen     |                 | Kontrol        |                 |
|-----------------|----------------|-----------------|----------------|-----------------|
|                 | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
| Rata-Rata       | 45,2           | 80,72           | 46,92          | 70,45           |
| Standar Deviasi | 5,54           | 4,269           | 4,86           | 5,39            |
| Varians         | 30,69          | 18,23           | 23,57          | 28,97           |

Berdasarkan hasil koversi terhadap *pre-test* minat belajar dapat dikategorikan tidak baik dan *post-test* minat belajar dapat dikategorikan cukup baik.

Data analisis tahap akhir yaitu uji hipotesis dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan perlakuan pada tes awal dan tes akhir di kelas eksperimen. Pada penelitian ini uji hipotesis menggunakan ANACOVA. Hasil perhitungan analisis uji hipotesis terhadap minat dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3 & 4 berikut ini:

**Tabel 3**

Hasil Uji Hipotesis Kovarian (Anakova) Minat Belajar Siswa

**Tests of Between-Subjects Effects**

| Source          | Type III Sum of Squares | df | Mean Square | F         | Sig. | Partial Eta Squared |
|-----------------|-------------------------|----|-------------|-----------|------|---------------------|
| Corrected Model | 1692.800 <sup>a</sup>   | 1  | 1692.800    | 166.142   | .000 | .902                |
| Intercept       | 120745.800              | 1  | 120745.800  | 11850.733 | .000 | .998                |
| Kelas           | 1692.800                | 1  | 1692.800    | 166.142   | .000 | .902                |
| Error           | 183.400                 | 18 | 10.189      |           |      |                     |

|                 |            |    |  |  |  |  |
|-----------------|------------|----|--|--|--|--|
| Total           | 122622.000 | 20 |  |  |  |  |
| Corrected Total | 1876.200   | 19 |  |  |  |  |

a. R Squared = ,902 (Adjusted R Squared = ,897)

**Tabel 4**

Hasil Uji Hipotesis Kovarian (Anakova) Hasil Belajar Siswa

**Tests of Between-Subjects Effects**

| Source          | Type III Sum of Squares | df | Mean Square | F        | Sig. | Partial Eta Squared |
|-----------------|-------------------------|----|-------------|----------|------|---------------------|
| Corrected Model | 530.450 <sup>a</sup>    | 1  | 530.450     | 22.925   | .000 | .560                |
| Intercept       | 114156.050              | 1  | 114156.050  | 4933.515 | .000 | .996                |
| Kelas           | 530.450                 | 1  | 530.450     | 22.925   | .000 | .560                |
| Error           | 416.500                 | 18 | 23.139      |          |      |                     |
| Total           | 115103.000              | 20 |             |          |      |                     |
| Corrected Total | 946.950                 | 19 |             |          |      |                     |

a. R Squared = ,560 (Adjusted R Squared = ,536)

Berdasarkan hasil tabel uji hipotesis minat belajar dan hasil belajar, dapat diketahui bahwa, hasil Uji F kelas menunjukkan nilai sebesar 166,142 dengan signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara perlakuan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat pada tabel tersebut nilai sig  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara perlakuan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan pada hasil belajar, uji F kelas menunjukkan nilai sebesar 22,925 dengan signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara perlakuan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu dapat diartikan terdapat pengaruh minat dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Make A Match* dengan *Mind Mapping*.

Selanjutnya dilakukan pengujian untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan uji N-gain. Peningkatan ini diambil dari nilai *pretest* dan *posttest* yang sudah dikerjakan oleh siswa. Hasil analisis menggunakan uji N-gain dapat dilihat pada tabel 5 & 6.

**Tabel 5**Perhitungan uji *N-gain* minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

| Keterangan      | Kelas eksperimen | Kelas kontrol |
|-----------------|------------------|---------------|
| Nilai rata-rata | 67.0296          | 21.0406       |
| Nilai maksimal  | 75.61            | 27.50         |
| Nilai minimal   | 55.81            | 8.33          |
| Standar deviasi | 7,288            | 5,539         |
| Varians         | 53,11            | 30,678        |

**Tabel 6**Perhitungan uji *N-gain* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

| Keterangan      | Kelas eksperimen | Kelas kontrol |
|-----------------|------------------|---------------|
| Nilai rata-rata | 64.9851          | 43.7473       |
| Nilai maksimal  | 75.56            | 58.49         |
| Nilai minimal   | 56.00            | 24.00         |
| Standar deviasi | 6,377            | 11,37         |
| Varians         | 40,67            | 129,3         |

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain score* tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-gain score* untuk kelas eksperimen (model pembelajaran *make a match* dengan *mind mapping*) adalah sebesar 67.0296 atau 67.03% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai *N-gain score* minimal 56% dan maksimal 76%. Nilai rata-rata *N-gain score* untuk kelas kontrol (model pembelajaran konvensional) adalah sebesar 21.0406 atau 21.04% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai *N-gain score* minimal 8% dan maksimal 27%. Sedangkan nilai rata-rata *N-gain score* untuk kelas eksperimen (model pembelajaran *make a match* dengan *mind mapping*) adalah sebesar 64.9851 atau 67.98% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai *N-gain score* minimal 56% dan maksimal 76%. Nilai rata-rata *N-gain score* untuk kelas kontrol (model pembelajaran konvensional) adalah sebesar 43.7473 atau 43.75% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai *N-gain score* minimal 24% dan maksimal 59%.

Secara umum hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh minat dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Make A Match* dengan *Mind Mapping* kelas VII Di Dusun Kekait 2. Model pembelajaran *Make A Match* dengan *Mind Mapping* menjadikan siswa aktif dan antusias dalam belajar dengan didukung suasana yang menyenangkan saat proses pembelajaran. Siswa aktif dalam proses pembelajaran terutama saat mencari atau mencocokkan masing-masing kartu soal dan jawaban yang dipegang. Siswa juga



senang belajar Ketika mencari dan menerima pujian dari peneliti saat siswa dapat mencocokkan kartu dengan benar sehingga membuat suasana proses pembelajar menjadi menyenangkan dan membuat siswa tidak mudah bosan saat belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sulaiman (2019) yang menyatakan bahwa Model pembelajaran *kooperatif tipe Make a Match* dapat menarik perhatian siswa dengan tahapan pembelajaran yang tidak seperti biasanya dilakukan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* membuat semua siswa memiliki rasa tanggung jawab serta membuat siswa saling bekerjasama untuk menyelesaikan materi yang diberikan.

Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Mind Mapping* memberikan kesempatan siswa untuk bertanggung jawab akan tugas yang diberikan dan saling bekerjasama dengan temannya untuk menyelesaikan permasalahan. Melalui kegiatan tersebut siswa berusaha menyelesaikan permasalahan yang diberikan yaitu dengan mencari dan mencocokkan kartu soal dan jawaban. Pada tahap pencarian kartu tersebut akan terlihat sikap Kerjasama dan tanggung jawab antar temannya dengan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Arifa, Ardi dan Yogica (2019) yang menyatakan bahwa Model pembelajaran *Make a match* ini akan membantu peserta didik memahami suatu konsep dalam situasi yang menyenangkan, karena pemahaman terhadap suatu konsep dilakukan sambil bermain. Suasana belajar yang menyenangkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif baik secara mental maupun fisik. Dengan adanya proses pembelajaran yang menyenangkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa karena terdapat permainan dalam proses pembelajaran dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang optimal.

Proses pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Mind Mapping* ini terdapat proses pemberian penghargaan kepada siswa yang dapat mencari pasangan kartu yang diperolehnya dengan benar dan tepat waktu. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ariyani (2016) yang menyatakan pemberian reward dapat membangkitkan, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Mind Mapping* dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Melalui peta pikiran yang dibuat dengan cara menulis tema utama pada titik sentral/tengah kemudian membuat cabang-cabangnya, konsep ini didasarkan pada kerja otak dalam menyimpan informasi dimana siswa akan dikelompokkan menjadi 3 atau 4 orang dan membuat *Mind Mapping* dengan materi yang sudah diberikan oleh peneliti. Selain itu peta pikiran yang dibuat dengan menggunakan gambar dan warna

yang berbeda-beda dapat membangkitkan rasa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Apabila sudah ada rasa ketertarikan dalam proses pembelajaran maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari (2016) yang menyatakan bahwa *Mind Mapping* merupakan teknik mencatat atau meringkas materi secara kreatif, efektif dan akan memudahkan untuk memetakan pemikiran. Sependapat dengan itu, Wardani (dalam Yuliani, Margunayasa, dan Parmiti, 2017) yang menyatakan bahwa peta pikiran adalah cara untuk mempermudah siswa agar memahami konsep-konsep yang dipelajari oleh siswa. Dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* dengan *Mind Mapping* terhadap minat dan hasil belajar IPA kelas VII.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan seperti yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian yang telah diujikan sebelum melakukan uji hipotesis sudah berdistribusi normal dan homogen. Hasil pengujian hipotesis memperoleh hasil, yaitu hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa secara simultan terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* dengan *Mind Mapping* terhadap minat dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* dengan *Mind Mapping* terhadap minat dan hasil belajar IPA kelas VII di Desa Kekait tahun pelajaran 2020/2021.

Mengacu pada penelitian yang telah dilakukan dapat disarankan untuk siswa supaya memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sehingga siswa dapat meningkatkan dan menumbuhkan rasa ketertarikan terhadap proses pembelajaran dan mendapat hasil belajar yang optimal. Di samping itu, peneliti dan tenaga pendidik juga dapat memvariasikan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dengan *Mind Mapping* supaya mampu mengembangkan kemampuan dan pemahamannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifa, S., Ardi, A., Yogica, R., & Sumarmin. (2019). The Effect of Make A Match Learning Model on Students' Science Cognitive Competency of Junior High School Students In Payakumbuh City. *Atrium Pendidikan Biologi*, 4(2). 20-28.
- Aryani, N..P.D. 2016. "Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Semester II Tahun Ajaran 2015/2016 di SD Negeri 5 Banyuning". *e-Journal PGSD Undiksha*, Vol. 4, No. 1.

- Firdaus, Y. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran TPS Dengan Mind Mapping Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kimia Siswa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 1(1), 84-93
- Fitriyah, N., Hariani, S. A., & Fikri, K. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving dengan Mind Mapping terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPA Biologi. *Jurnal Edukasi*, 2(2), 44-50.
- Krisdayanti, P. S., & Kusmariyati, N. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Minat Baca. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(2), 159-169.
- Observasi, 23 Juli 2020.
- Prahita, N. P. S., Jampel, I. N., Sudatha, I. G. W., & ST, M. P. (2014). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).
- Sari, E. N. (2016). Pengaruh model pembelajaran Discovery learning dengan mind mapping terhadap hasil belajar siswa pada materi sel di sma (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Sari, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbasis Saintifik terhadap Penguasaan Konsep dan Minat Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Kelas VIII SMP PGRI Pekanbaru. *Bio-Lectura*, 4(1).
- Sugiyono. (2014). Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi. Bandung: Alfabeta. h.63
- Sulaiman, E., Septika, F., & Pariyanto, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 6 Seluma. *Kependidikan*, 2(25)