

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam UU No. 20 tahun 2003 dijelaskan bahwa 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.<sup>1</sup> Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam mengembangkan potensi yang dimiliki manusia dan setiap manusia mempunyai hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang layak dan bermutu.

Dalam UU No. 20 tahun 2003 dijelaskan juga mengenai fungsi atau tujuan pendidikan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bertabiat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga

---

<sup>1</sup> *Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: PT. Armas Jaya, 2003), hal. 1

Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.<sup>2</sup> Untuk mencapai tujuan tersebut hal penting yang patut diperhatikan adalah proses pembelajaran. Dalam suatu proses pembelajaran minat dan pemahaman siswa terhadap pelajaran adalah salah satu hal yang sangat diperlukan. Tidak hanya itu guru juga harus memiliki pedoman atau dasar dalam mengajar agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan yang di harapkan.

Model pembelajaran dapat menjadi pedoman bagi guru untuk mengajar di sekolah. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Dalam model pembelajaran khususnya model pembelajaran inovatif, siswa dilibatkan secara aktif dan bukan dijadikan sebagai objek. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi pada siswa. Maka seorang guru harus dapat menggunakan model pembelajaran agar siswa dapat lebih aktif, kreatif dan memotivasi siswa dalam belajar.<sup>3</sup> Salah satu mata pelajaran yang sangat membutuhkan model pembelajaran inovatif adalah matematika.

Matematika merupakan ilmu universal yang mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia, serta mendasari perkembangan teknologi modern. Olehnya itu,

---

<sup>2</sup> *Ibid.*, hal. 3

<sup>3</sup> Lisenia Monika Saragih, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik", dalam Jurnal Basicedu 5, no. 4 (2021): 2645

mata pelajaran matematika diberikan kepada semua peserta didik dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah lanjutan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kenyataannya setiap individu mempunyai minat dan pandangan yang berbeda tentang pelajaran matematika. Ada yang memandang matematika sebagai pelajaran yang menyenangkan sehingga mereka sangat berminat untuk mempelajari matematika. Di sisi lain, ada juga yang memandang matematika sebagai pelajaran yang sulit menyebabkan mereka kurang berminat untuk mempelajarinya.<sup>4</sup>

Sebagaimana kita ketahui bahwa matematika merupakan sebuah ilmu yang lebih menekankan pada aktivitas penalaran serta mempunyai objek kajian yang bersifat abstrak, identik dengan simbol-simbol serta rumus-rumus, sehingga hal demikian berpotensi akan memunculkan berbagai kesulitan dalam mempelajarinya. Seringkali dalam mengajar matematika guru juga kurang berinovasi dalam menggunakan model pembelajaran sehingga peserta didik gampang merasa bosan dalam belajar dan membuat aktivitas belajar menjadi terhambat, pelajaran yang diberikan oleh guru juga tidak dapat diterima dengan maksimal sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran dan berdampak pada rendahnya minat serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

---

<sup>4</sup> Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2019), hal. 1

Minat belajar seorang siswa dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Seseorang yang berminat untuk belajar akan tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang untuk mempelajari materi tersebut. Ini berarti, minat menjadi sumber pendorong yang kuat dalam hubungannya dengan orang lain, benda, kegiatan, dan sebagainya dalam rangka pemenuhan keinginan terhadap sesuatu yang disenanginya.<sup>5</sup> Minat dapat diartikan sebagai keinginan yang besar terhadap sesuatu yang dimiliki oleh seseorang. Apabila seorang siswa mempunyai minat yang besar terhadap mata pelajaran matematika, maka ia ingin mengetahui secara mendalam materinya sampai ia memahaminya, sehingga ia akan mencapai hasil belajarnya yang lebih baik. Hal ini disebabkan karena siswa memahami konsep belajar matematika. Tetapi mungkin saja seorang siswa yang mempunyai minat yang besar terhadap matematika, hasil belajarnya kurang baik.<sup>6</sup> Oleh karena itu sangat penting untuk memilih atau menggunakan model pembelajaran yang tepat pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika yang dilakukan peneliti di sekolah SMP Negeri 2 Purwoasri didapati bahwa: 1) kondisi kelas saat proses pembelajaran matematika adalah siswa banyak yang tegang dikarenakan dipemikiran mereka matematika itu sulit, 2) guru belum terlalu mencoba atau mencari model pembelajaran lain

---

<sup>5</sup> Jaka Wijaya Kusuma dan Hamidah, "Pengaruh Model Pembelajaran Arias dan Cooperative Script terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika", dalam *Anargya Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2019): 65

<sup>6</sup> Dani Firmansyah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika", dalam *Jurnal Pendidikan UNISKA* 3, no. 1 (2015): 36

dalam pembelajaran, 3) model pembelajaran yang dipakai oleh guru adalah discovery learning terkadang problem based learning dan metodenya memakai ceramah, diskusi dan tanya jawab, 4) hasil belajar matematika dari siswa ada yang hasilnya memuaskan ada juga yang hasilnya sangat rendah karena setiap pemikiran siswa ada siswa yang low, medium dan high, 5) siswa yang pemikirannya high maka minat belajar dalam pembelajaran matematika sangatlah antusias dan luar biasa, namun bagi anak yang pemikirannya low dan medium minat belajarnya ada yang malas dan ada juga yang setengah-setengah semangatnya. Dan berdasarkan hasil wawancara yang juga dilakukan peneliti dengan salah satu siswa di sekolah SMP Negeri 2 Purwoasri juga didapati bahwa: 1) siswa merasa kurang menyukai pelajaran matematika karena sebelumnya siswa sudah menganggap matematika sulit dipelajari, 2) jam pelajaran matematika yang terkadang berada di akhir yang membuat siswa malas dalam belajar, 3) terkadang guru dalam menyampaikan materi terlalu cepat, 4) terpengaruh dengan teman yang ramai atau kurang memperhatikan pelajaran di kelas.

Dari hasil kesimpulan wawancara diatas dapat dikatakan rendahnya minat belajar siswa salah satunya dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Kemudian faktor internal ini juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, salah satunya yaitu kurang mendukungnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika,

sehingga hasil belajar siswa juga rendah. Untuk itu perlu adanya upaya dalam mengatasi hal tersebut agar tujuan yang ingin dicapai tercapai. Salah satunya dengan meningkatkan minat serta hasil belajar matematika, membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, serta peneliti juga tertarik untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran tertentu terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengkolaborasi model pembelajaran *make a match* dengan *mind mapping* apakah memiliki pengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa khususnya pada materi garis dan sudut.

Alasan memilih kolaborasi model pembelajaran *make a match* dengan *mind mapping* karena model pembelajaran tipe *make a match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberikan kesempatan siswa untuk bekerjasama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah suatu teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Model pembelajaran *make a match* dapat melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran secara merata serta menuntut siswa bekerja sama dengan anggota kelompoknya agar tanggung jawab dapat tercapai, sehingga semua siswa aktif dalam proses pembelajaran.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Moch. Agus Krisno Budiyanoto, *Sintak 45 Model Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2016), hal. 156

Pada penelitian ini tidak hanya menggunakan model *make a match*, peneliti juga ingin mengkolaborasikannya dengan teknik mencatat *mind mapping*. Nantinya sebelum melakukan pencocokan kartu soal dan jawaban, siswa diminta untuk mempelajari materi terlebih dahulu kemudian siswa diminta juga untuk meringkas hasil bacaannya dengan model *mind mapping* yang diharapkan dengan teknik mencatat *main mapping* ini hasil bacaan diharapkan lebih mudah diingat oleh siswa. Setelah siswa membaca dan meringkas barulah siswa melakukan pencocokan kartu soal dan jawaban yang telah diberikan guru.

*Mind map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. *Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita. *Mind Map* juga sangat sederhana.<sup>8</sup> *Mind Map* menggunakan kemampuan otak akan pengenalan visual untuk mendapatkan hasil yang sebesar-besarnya. Dengan kombinasi warna, gambar, dan cabang-cabang melengkung, *Mind Map* lebih merangsang secara visual daripada metode pencatatan tradisional, yang cenderung linier dan satu warna. Ini akan sangat memudahkan kita mengingat informasi *Mind Map*.<sup>9</sup>

Cara membuat *Mind Map* sangatlah mudah: 1) pergunakanlah selembar kertas kosong tanpa garis dan beberapa pulpen berwarna. Pastikan kertas tersebut diletakkan menyamping, 2) buatlah sebuah

---

<sup>8</sup> Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2006), hal.

<sup>9</sup> *Ibid.*, hal. 9

gambar yang merangkum subjek utamamu ditengah-tengah kertas. Gambar tersebut melambangkan topik utamamu, 3) buatlah beberapa garis tebal berlekuk-lekuk yang menyambung dari gambar tengah kertas, masing-masing untuk setiap ide utama yang ada mengenai subjekmu. Cabang-cabang utama tersebut melambangkan subtopik utamamu, 4) berikanlah setiap nama pada setiap ide di atas dan, bila kamu mau, buatlah gambar-gambar kecil mengenai masing-masing ide tersebut, hal ini menggunakan kedua sisi otak. Setiap kata dalam *Mind Map* akan digarisbawahi. Hal ini karena kata-kata merupakan kata-kata kunci, dan pemberian garis bawah, seperti pada catatan biasa, menunjukkan tingkat kepentingannya, 5) dari setiap ide yang ada, kamu bisa menarik garis penghubung lainnyayang menyebar seperti cabang-cabang pohon. Tambahkan buah pikiranmu ke setiap ide tadi. Cabang-cabang tambahan ini melambangkan detail-detail yang ada.<sup>10</sup>

Pada penelitian model pembelajaran *make a match* dengan *mind mapping* ini diharapkan dapat meningkatkan minat serta hasil belajar matematika siswa. Hal ini didukung salah satunya oleh penelitian yang dilakukan Raudatul Jinan yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* dengan *Mind Mapping* terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di Dusun Kekait 2”. Hasil penelitian menunjukkan: Hasil uji hipotesis terhadap model pembelajaran *Make A Match* dengan *Mind Mapping* terhadap minat belajar siswa menunjukkan bahwa  $F = 166,142$ ;

---

<sup>10</sup> Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map untuk Anak: agar Anak Pintar di Sekolah*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2007), hal. 10

sig. < 0,05. Sedangkan hasil uji hipotesis terhadap model pembelajaran *Make A Match* dengan *Mind Mapping* terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa  $F = 22,925$ ; 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.<sup>11</sup>

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang digunakan kurang variatif sehingga siswa kurang tertarik dengan model mengajar guru dan seringkali siswa memilih untuk beraktivitas sendiri di dalam kelas.
- b. Beban materi matematika yang banyak dengan waktu yang singkat.
- c. Siswa menganggap matematika adalah pembelajaran yang sulit dipelajari sehingga minat dan hasil belajar siswa masih rendah.

### **2. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini lebih jelas dan terarah, maka perlu pembatasan masalah yaitu pada minat dan hasil belajar siswa menggunakan kolaborasi model pembelajaran

---

<sup>11</sup> Raudatul Jinan, *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dengan Mind Mapping terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di Dusun Kekait 2*, (Mataram: UIN Mataram, 2021), hal. viii

*make a match* dengan *mind mapping* yang difokuskan pada mata pelajaran matematika SMP/MTs kelas VII materi garis dan sudut.

### **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh dari penerapan kolaborasi model pembelajaran *make a match* dengan *mind mapping* terhadap minat belajar matematika materi garis dan sudut siswa kelas VII SMP Negeri 2 Purwoasri?
2. Apakah ada pengaruh dari penerapan kolaborasi model pembelajaran *make a match* dengan *mind mapping* terhadap hasil belajar matematika materi garis dan sudut siswa kelas VII SMP Negeri 2 Purwoasri?
3. Apakah ada pengaruh dari penerapan kolaborasi model pembelajaran *make a match* dengan *mind mapping* terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika materi garis dan sudut siswa kelas VII SMP Negeri 2 Purwoasri?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Mengetahui ada tidaknya pengaruh kolaborasi model pembelajaran *make a match* dengan *mind mapping* terhadap minat belajar

matematika minat belajar dan hasil belajar matematika materi garis dan sudut siswa kelas VII SMP Negeri 2 Purwoasri.

2. Mengetahui ada tidaknya pengaruh kolaborasi model pembelajaran *make a match* dengan *mind mapping* terhadap hasil belajar matematika minat belajar dan hasil belajar matematika materi garis dan sudut siswa kelas VII SMP Negeri 2 Purwoasri.
3. Mengetahui ada tidaknya pengaruh kolaborasi model pembelajaran *make a match* dengan *mind mapping* terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika materi garis dan sudut siswa kelas VII SMP Negeri 2 Purwoasri.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau ingin kita pelajari. Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks. Oleh karena itu hipotesis menjadi sangat penting dalam sebuah penelitian.<sup>12</sup> Maka dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai jawaban sementara untuk menemukan jawaban dalam masalah yang telah dirumuskan, sebagai berikut:

---

<sup>12</sup> Dodiet A.S, *Hipotesis dan Variabel Penelitian*, (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021), hal. 7

1. Ada pengaruh kolaborasi model pembelajaran *make a match* dengan *mind mapping* terhadap minat belajar matematika materi garis dan sudut siswa kelas VII SMP Negeri 2 Purwoasri.
2. Ada pengaruh kolaborasi model pembelajaran *make a match* dengan *mind mapping* terhadap hasil belajar matematika materi garis dan sudut siswa kelas VII SMP Negeri 2 Purwoasri.
3. Ada pengaruh kolaborasi model pembelajaran *make a match* dengan *mind mapping* terhadap minat dan hasil belajar matematika materi garis dan sudut siswa kelas VII SMP Negeri 2 Purwoasri.

## **F. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk semua pihak yang bersangkutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian yang di peroleh diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu kolaborasi model pembelajaran *make a match* dengan *mind mapping* terhadap minat dan hasil belajar siswa. Sehingga dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan model pembelajaran yang tepat dalam memaksimalkan minat dan hasil belajar matematika siswa.

## 2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi siswa, memberi kesempatan untuk lebih aktif, kreatif dan diharapkan dapat meningkatkan minat dan juga hasil belajar matematika.
- b. Bagi guru, dapat memberikan informasi model pembelajaran lain (kolaborasi *make a match* dengan *mind mapping*) guna mengatasi kesulitan belajar terutama pada pelajaran matematika.
- c. Bagi sekolah, sebagai sumbangsih dan memfasilitasi berupa pemikiran untuk kedepannya dapat meningkatkan mutu pendidikan, baik kualitas sekolah, guru maupun kualitas siswa.
- d. Bagi penulis, sebagai wahana menimba pengalaman meneliti dan sebagai pemikiran awal guna untuk melakukan penelitian lanjutan.

## G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami istilah pada judul “Pengaruh Kolaborasi Model Pembelajaran *Make a Match* dengan *Mind Mapping* terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa” maka perlu diuraikan sebagai berikut:

## 1. Penegasan Kontekstual

### a. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>13</sup>

### b. Kolaborasi

Menurut Camarinhna matos dan Afsarmanesh kolaborasi merupakan sebuah proses ketika beberapa entitas atau kelompok saling berbagi informasi, sumber daya, dan tanggung jawab atas sebuah program kegiatan yang dirancang bersama-sama untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama.<sup>14</sup>

### c. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar).<sup>15</sup>

### d. *Make a Match*

Menurut Rusman model *Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah

---

<sup>13</sup> KBBI daring, dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>, diakses 24 April 2022 Pukul 19.00 WIB.

<sup>14</sup> Choirul Saleh, *Kolaborasi Pemerintahan*, (Banten: Universitas Terbuka, 2020), hal. 1.5

<sup>15</sup> Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020), hal. 13.

peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.<sup>16</sup>

e. *Mind Mapping*

*Mind map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. *Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita.<sup>17</sup>

f. Minat Belajar

Minat belajar adalah kemauan atau keinginan terhadap suatu hal tertentu yang terjadi melalui proses perubahan yang terjadi baik tampak maupun tidak tampak, mulai dari kosong menjadi berisi secara perlahan-lahan hingga penuh dan bahkan sampai tumpah (mengetahui banyak hal).<sup>18</sup>

g. Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan suatu prestasi belajar yang di capai oleh siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan serta adanya suatu pembentukan tingkah laku atau sikap perilaku seseorang.<sup>19</sup>

---

<sup>16</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 223

<sup>17</sup> Tony Buzan, *Buku Pintar* . . . , hal. 4

<sup>18</sup> Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*, (Bogor: Guepedia, 2021), hal. 40

<sup>19</sup> Sri Lahir, dkk, “Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran yang Tepat pada Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi”, dalam *Jurnal Edunomika* 1, no. 1 (2017): 3

## 2. Penegasan Operasional

### a. Pengaruh

Pengaruh adalah kekuatan yang timbul dari seseorang, benda, ataupun lingkungan sekitar yang dapat memberikan perubahan.

### b. Kolaborasi

Kolaborasi merupakan proses kerjasama secara intensif dari beberapa entitas atau kelompok yang bertujuan menciptakan atau membuat sesuatu yang diinginkan.

### c. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang menggambarkan prosedur pembelajaran dengan sistematis untuk mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan belajar yang diinginkan dapat tercapai.

### d. *Make a Match*

Model *make a match* adalah suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk mencari dan memasang kartu (berupa soal dan jawaban) yang berisi konsep atau topik materi pembelajaran.

### e. *Mind Mapping*

*Mind mapping* adalah teknik penyusunan catatan yang kreatif dan bervariasi dengan melibatkan warna, garis dan gambar

sehingga dapat membantu seseorang menggunakan seluruh potensi otak kiri dan kanan dengan baik.

f. Minat Belajar

Minat belajar adalah munculnya rasa suka dan munculnya perhatian serta keingintahuan terhadap ilmu pengetahuan.

g. Hasil belajar

Hasil belajar adalah pencapaian dari proses pembelajaran yang kemudian menjadi tolak ukur mengenai seberapa baik seseorang dalam menguasai materi yang telah diajarkan.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam skripsi penelitian ini disusun agar permasalahan dapat dibahas secara urut dan terarah, yaitu meliputi:

### **1. Bagian Awal**

Bagian awal skripsi ini memuat:

Halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pertanyaan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

### **2. Bagian Inti**

Bagian inti skripsi ini memuat:

- a. Bab I Pendahuluan, terdiri dari: 1) Latar belakang masalah, 2) Identifikasi dan pembatasan masalah, 3) Rumusan masalah, 4)

Tujuan penelitian, 5) Kegunaan penelitian, 6) Hipotesis penelitian, 7) Penegasan istilah, 8) Sistematika pembahasan.

- b. Bab II Kajian Teori, terdiri dari: 1) Deskripsi teori, 2) Penelitian terdahulu, 3) Kerangka berpikir.
- c. Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: 1) Rancangan penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, 2) Variabel penelitian, 3) Populasi, sampel, dan teknik sampling, 4) Kisi-kisi instrumen, 5) Instrument penelitian, 6) Data dan sumber data, 7) Teknik pengumpulan data, 8) Analisis data.
- d. Bab IV Paparan Data dan Hasil Penelitian, terdiri dari: 1) Deskripsi data, 2) Pengujian hipotesis.
- e. Bab V Pembahasan Hasil Penelitian, terdiri dari:  
Pembahasan terhadap temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan di dalam bab IV dan kemudian temuan-temuan tersebut dianalisis sampai menemukan sebuah hasil dari apa yang sudah tercatat sebagai rumusan masalah. Dengan bab ini peneliti telah menjawab permasalahan pada rumusan masalah penelitian.
- f. Bab VI Penutup, terdiri dari: 1) Kesimpulan dan 2) saran.

### **3. Bagian Akhir**

Bagian akhir dalam skripsi ini memuat:

Daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat.