

PENERAPAN KOMBINASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MIND MAPPING DENGAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN KEARSIPAN

Nur Rahmi Akbarini
Univeritas Sebelas Maret
arinnur44@gmail.com

ABSTRACT

The objective of this research is to improve the activeness in Archive subject matter of the students in Grade X of Office Administration of State Vocational High School 3 of Surakarta through the application of combination of the cooperative learning model between the mind mapping type and the make a match type. The type of research conducted by the researchers is the Classroom Action Research (CAR). The subjects of research were 32 students grade X department of office administration of State Vocational High School 3 of Surakarta. The data sources of research were the subject matter teacher and the students. Techniques of data collected through observation, documentation and interview method. The data were analyzed by using the descriptive comparative technique and critical analysis technique. The result of research shows that the application of combination of the cooperative learning model between the mind mapping type and the make a match type can improve the student's activeness in archive subject matter as much as 53.75%. Prior to the treatment the student's activeness is 31.26%. Following the treatment, it becomes 55.01% in Cycle I and 85.01% in Cycle II. In addition, the percentage of each aspect of the students' activeness also improves as much as 50%. Prior to the treatment, the percentage of the visual aspect activities is 34.38%. Following the treatment, it becomes 56.26% in Cycle I and 84.38% in Cycle II. The percentage of the oral aspect activities improves as much as 59.37%. Prior to the treatment, the percentage of the oral aspect activities is 2.88%. Following the treatment, it becomes 46.88% in Cycle I and 81.25% in Cycle II. The percentage of the drawing aspect activities improves as much as 87.51%. Prior to the treatment, the percentage of the drawing aspect activities is 0%. Following the treatment, it becomes 53.13% in Cycle I and 87.51% in Cycle 2. The percentage of the mental aspect activities improves as much as 56.26%. Prior to the treatment, the percentage of the mental aspect activities is 31.25%. Following the treatment, it becomes 59.38% in Cycle I and 87.51% in Cycle II. The percentage of the emotional aspect activities improves as much as 46.87%. Prior to the treatment, the percentage of the emotional aspect activities is 37.51%. Following the treatment, it becomes 59.83% in Cycle I and 84.38% in Cycle II.

Keywords : *Mind mapping, Make a match, and Student Activeness*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Kearsipan Kelas X Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 3 Surakarta melalui penerapan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping* dengan *make a match*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas X Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 3 Surakarta yang berjumlah 32 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Analisis data menggunakan teknik deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping* dengan *make a match* dapat meningkatkan keaktifan siswa sebesar 53,75% dari 31,26% pada pra siklus, 55,01% pada siklus 1, dan 85,01% pada siklus 2. Presentase dari masing-masing aspek keaktifan juga mengalami peningkatan. Aspek *visual activities* meningkat sebesar 50% dari 34,38% pada pra siklus, 56,26% pada siklus 1, dan 84,38% pada siklus 2. Aspek *oral activities* meningkat sebesar 59,37% dari 2,88% pada pra siklus, 46,88% pada siklus 1, dan 81,25% pada

siklus 2. Aspek *drawing activities* meningkat sebesar 87,51% dari 0% pada pra siklus, 53,13% pada siklus 1, dan 87,51% pada siklus 2. Aspek *mental activities* meningkat sebesar 56,26% dari 31,25% pada pra siklus, 59,38% pada siklus 1, dan 87,51% pada siklus 2. Aspek *emotional activities* meningkat sebesar 46,87% dari 37,51% pada pra siklus, 59,83% pada siklus 1, dan 84,38% pada siklus 2.

Kata Kunci: *Mind Mapping*, *Make a Match*, dan Keaktifan Siswa

I. PENDAHULUAN

A. Latar belakang Penulisan

Perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin pesat menuntut dunia pendidikan di Indonesia untuk terus maju dan berkembang. Di era persaingan global menuntut sumber daya manusia Indonesia untuk lebih berkompeten. Sumber daya manusia yang berkompeten ini pastinya ditunjang dengan tingkat pendidikan yang tinggi. Sewajarnya seorang pelaku pendidikan seperti guru harus ikut memperbaiki tingkat pendidikan siswa-siswinya. Guru adalah orang tua siswa di lingkungan sekolah selain sebagai mediator dalam menyampaikan pelajaran, guru juga bertanggungjawab atas perilaku siswa di lingkungan sekolah. Sekolah sebagai suatu institusi perannya jauh lebih luas daripada sekedar tempat belajar. Peranan sekolah sebagai lembaga pendidikan adalah mengembangkan potensi manusiawi agar siswa mampu menjalankan tugas kehidupan sebagai manusia, baik secara individual maupun sebagai anggota masyarakat. Kegiatan untuk mengembangkan potensi itu harus dilakukan secara terencana, terarah dan sistematis guna mencapai tujuan tertentu. Salah satu sekolah yang dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Selain dapat membantu mencapai tujuan pendidikan, sekolah menengah kejuruan ini juga mempersiapkan siswa-siswinya agar dapat langsung terjun ke dunia kerja. SMK Negeri 3 Surakarta merupakan salah satu SMK Negeri favorit di Surakarta. SMK ini selalu mengupayakan perbaikan kualitas pembelajaran, diantaranya dengan memperbaiki sarana prasarana sekolah dan telah menerapkan kurikulum 2013.

Salah satu mata pelajaran pada kurikulum 2013 adalah kearsipan. Kearsipan merupakan mata pelajaran penting untuk dipahami siswa administrasi perkantoran, sebagai bekal terjun di dunia kerja. Untuk menguasai dan memahami materi kearsipan diperlukan keaktifan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran aktif, siswa dituntut untuk selalu bertanya, menjawab, maupun berpendapat. Berdasarkan wawancara dengan guru kearsipan SMK Negeri 3 Surakarta, siswa kelas X Administrasi Perkantoran 1 masih rendah tingkat keaktifan siswanya. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa hanya 31,25% siswa aktif di dalam kelas. Keaktifan siswa yang cenderung masih rendah ini terlihat ketika siswa harus dipaksa terlebih dahulu dalam mengajukan ide pada guru, memberikan tanggapan atau komentar terhadap siswa lain, bertanya kepada guru tentang materi yang disampaikan, dan menyanggah atau menyetujui pernyataan dari teman. Pada kenyataannya guru lebih senang menggunakan model pembelajaran konvensional metode ceramah karena tidak harus menyiapkan media, alat, dan dirasa lebih mudah untuk guru. Padahal metode ini tidak dapat meningkatkan ketrampilan dan kreatifitas siswa untuk mengembangkan ilmu pengetahuannya. Untuk itu, guru perlu menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat mengatasi kesulitan siswa dalam belajar. Dalam usaha untuk mengatasi kesulitan siswa, guru harus menerapkan strategi tertentu dalam pembelajaran sehingga penyampaian materi pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Pembelajaran yang menyenangkan akan membangkitkan minat siswa, sehingga siswa akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Banyak cara bagi seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang membuat siswa merasa senang, diantaranya dengan menggunakan inovasi model pembelajaran. Model pembelajaran yang inovatif akan membangkitkan minat siswa sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi pada pembelajaran kearsipan kelas X Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 3 Surakarta, maka peneliti mencoba merancang suatu konsep pembelajaran dengan menggabungkan dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping* dengan model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping* sering disebut dengan peta pikiran,

dengan model ini siswa akan mengetahui secara runtut apa saja materi yang telah dipelajari. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping*, siswa dapat lebih aktif dalam mengembangkan pola pikirnya dengan membuat peta pikiran yang kemudian dipresentasikan di depan kelas. Hasil penelitian Tee, et al (2014) menyebutkan “*The technique of mind mapping to be available in almost every area will provide a significant contribution to student’s learning, especially in the field of education for the implementation of the constructivist approach by teachers in the class. On account of the aforesaid benefits, there is a need for teachers to know how to teach mind map technique and to associate the mind maps in their lessons*”. Model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping* akan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pembelajaran khususnya untuk pelaksanaan pendekatan konstruktivisme oleh guru di kelas, karena manfaat tersebut maka guru harus mengetahui bagaimana cara melakukan model ini dengan benar kemudian mengimplementasikannya kepada siswa. Sedangkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, siswa dapat belajar mengenai suatu topik dalam suasana yang menyenangkan. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah penggunaan model yang memasangkan antara soal dan jawaban ataupun hal yang berhubungan sesuai waktu yang telah ditentukan. Model ini juga dapat menjadi tolok ukur sejauh mana siswa dapat menangkap pelajaran yang telah di dapat. Hasil penelitian Febriana (2011) menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan aktivitas siswa dan keterampilan guru.

B. Tujuan Makalah

Tujuan tulisan ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping* dengan *make a match* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Kearsipan Kelas X Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 3 Surakarta

C. Metode Pendekatan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 3 Surakarta yang berjumlah 32 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Analisis data menggunakan teknik deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis.

D. Tinjauan Pustaka

Keaktifan siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya ke dalam otak. Salah satu faktor yang menyebabkan informasi cepat hilang adalah faktor kelemahan otak manusia. Belajar yang hanya mengandalkan indera pendengaran mempunyai beberapa kelemahan, padahal hasil yang diperoleh pada saat belajar seharusnya disimpan sampai waktu yang lama. Agar siswa dapat belajar secara aktif dan informasi yang didapatnya tidak cepat hilang maka guru harus pintar-pintar dalam mengelola kelas. Selain menerangkan, guru harus meminta siswa untuk mempraktikkan, mempresentasikan, dan mendiskusikan agar siswa lebih aktif. Hal ini didukung oleh pendapat Hartono (2013:148) bahwa “Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang memerlukan keterlibatan penuh semua siswa dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spiritual”. Guru harus berkreasi sehingga siswa aktif bertanya, membangun gagasan, serta melakukan kegiatan yang mampu memberikan pengalaman langsung. Upaya yang bias dilakukan guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran bervariasi, dalam penelitian ini dilakukan kombinasi antara dua model pembelajaran kooperatif yaitu *Mind mapping* dan *make a match*.

Menurut Edward (2009:62) dengan teknik *mind mapping*, maka anak akan mencatat/meringkas menggunakan kata kunci (*keyword*) dan gambar. Perpaduan dua hal tadi akan membentuk sebuah asosiasi di kepala anak dan ketika si anak melihat gambar tersebut maka akan terjelaskan ribuan kata yang diwakili oleh kata kunci dan gambar tadi. *Mind mapping* menjadi cara mencatat/meringkas yang mengakomodir cara kerja otak secara natural. Berbeda dengan catatan konvensional yang ditulis dalam bentuk daftar panjang ke bawah, maka pada konsep *mind mapping* akan mengajak pikiran untuk membayangkan suatu

subjek sebagai satu kesatuan yang saling berhubungan. Pakar otak berpendapat bahwa kreativitas dapat diartikan seberapa banyak pancaran pikiran yang ditimbulkan dari pusat pikiran dalam pembuatan mind mapping. Latihan memancarkan pikiran ini sangat baik untuk melatih otot mental otak kanan anak, terutama aspek kreativitas. Hal ini senada dengan pendapat Rizqiya (2013) dalam *ELTIN Journal* yang mengemukakan bahwa *from the data obtained, it is revealed that there is improvement from the first meeting (90.4%) to the second one (94.6%) of the students mind maps. The MM can make the students recall their background knowledge and focus on their reading. Meanwhile, the questionnaires indicate that they are unfamiliar with the technique, yet they enjoy it. Therefore, MM can be considered to be an alternative technique in teaching reading comprehension. Mind mapping* juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran di kelas, khususnya pada pelaksanaan pendekatan konstruktivisme yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Mento et al (1999) dalam *The Journal of Management Development* mengungkapkan bahwa *preliminary data collected from the survey indicated that most of the students appreciated the power and simplicity of the technique and its "significant advantage over linear note taking for recall and creative thinking"*. Data awal yang dikumpulkan dari survei menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menikmati kekuatan dan kemudahan teknik mind mapping.

Menurut Sugiyanto (2009:49) model pembelajaran *make a match* berupa model yang berbasis evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa. Model ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk tingkatan usia anak didik. Model pembelajaran *make a match* menggunakan aktivitas fisik yang menuntut kecepatan dan ketepatan siswa dalam mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban. Hal ini berhubungan dengan aspek psikomotorik, aspek psikomotorik merupakan aktivitas fisik yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Aulianah (2014) dalam E-jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya, yang mengatakan bahwa dengan menggunakan game *make a match*, ketrampilan berbicara siswa meningkat secara signifikan dari 35% menjadi 75%. Peningkatan mencapai 40%, sedangkan pada penelitian ini aspek *oral activities* meningkat secara signifikan dari 21,88% menjadi 81,25% dan peningkatan mencapai 59,73%. Hal ini juga diperkuat dengan adanya hasil penelitian dari Febriana (2011) yang menyebutkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran *make a match* maka aktivitas siswa akan meningkat, selain itu ketrampilan yang dimiliki guru juga akan meningkat.

Kombinasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah gabungan dari beberapa hal (pengertian, perkara, warna, pasukan, dan sebagainya). Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti bersama guru mencoba mengkombinasikan dua tipe model pembelajaran kooperatif yaitu *mind mapping* dan *make a match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping* adalah model pembelajaran berupa pembuatan peta pikiran dari materi yang dipelajari. Dengan menggunakan *mind mapping* siswa dituntut untuk aktif membuat peta pikiran sesuai keinginannya, sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menuntut siswa untuk mencari pasangan yang mempunyai kartu berhubungan dengan kartu yang didapatnya. Model ini juga bertujuan untuk mengevaluasi kembali apa yang telah dipelajari.

II. PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pra Tindakan

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dan observasi awal. Wawancara dan observasi awal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada secara lebih mendalam. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang dialami pada saat guru mengajar di dalam kelas. Hasil wawancara yang dilakukan pada guru mata pelajaran kearsipan adalah siswa kelas X AP 1 kurang aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan kelas lain. Hasil wawancara diperkuat dengan observasi kelas untuk mengetahui keadaan siswa yang sesungguhnya. Hasil observasi yang dilakukan peneliti disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1.1. Persentase Keaktifan Siswa Pra Siklus.

Kriteria	Aspek (%)				
	<i>Visual Activities</i>	<i>Oral Activities</i>	<i>Drawing Activities</i>	<i>Mental Activities</i>	<i>Emotional Activities</i>
Sangat Aktif	9,38	0,00	0,00	0,00	3,13
Aktif	25,00	21,88	0,00	31,25	34,38
Pasif	46,88	43,75	0,00	40,63	43,75
Sangat Pasif	18,75	34,38	0,00	28,13	18,75

(Sumber: Olah data lembar observasi keaktifan siswa pra siklus, 2015)

B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

Awal penerapan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping* dengan *make a match* terlihat siswa antusias, sebagian besar siswa memperhatikan dan membaca materi, namun ada juga siswa yang masih berbicara sendiri dengan teman dan tidak fokus pada pelajaran. Guru sesekali memberikan pertanyaan, motivasi, dan penguatan-penguatan untuk siswa. Pada saat diskusi kelompok, terlihat keantusiasan siswa pada saat mereka menuangkan pikirannya kedalam peta pikiran dan pada saat mencari pasangan. Berikut ini hasil penilaian observasi pada penerapan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping* dengan *make a match* berikut :

Tabel 1.2 Persentase Keaktifan siswa siklus 1

Kriteria	Aspek (%)				
	<i>Visual Activities</i>	<i>Oral Activities</i>	<i>Drawing Activities</i>	<i>Mental Activities</i>	<i>Emotional Activities</i>
Sangat Aktif	28,13	15,63	25,00	18,75	21,88
Aktif	28,13	31,25	28,13	40,63	37,50
Pasif	31,25	40,63	43,75	37,50	34,38
Sangat Pasif	12,50	12,50	3,13	3,13	6,25

(Sumber: Olah data lembar observasi keaktifan siswa siklus 1, 2015)

Seperti pada siklus 1, di siklus 2 tahap pengamatan tetap berpedoman pada lembar observasi yang telah disusun oleh peneliti. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dan untuk mengamati guru dalam melaksanakan kombinasi model pembelajaran *mind mapping* dengan *make a match*. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Dalam kegiatan ini, peneliti membawa 2 teman untuk melakukan pengamatan kepada siswa. Jadi, masing-masing observer mengamati 10-11 siswa. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh valid.

Peneliti dan observer mengamati dengan mengambil posisi di belakang kelas agar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar, namun sesekali berkeliling untuk melihat siswa lebih dekat. Berikut ini hasil penilaian observasi pada penerapan kombinasi model pembelajaran *mind mapping* dengan *make a match* berikut :

Tabel 1.3 Persentase Keaktifan Siswa Siklus 2

Kriteria	Aspek (%)				
	Visual Activities	Oral Activities	Drawing Activities	Mental Activities	Emotional Activities
Sangat Aktif	46,88	37,50	46,88	40,63	43,75
Aktif	37,50	43,75	40,63	46,88	40,63
Pasif	15,63	18,75	12,50	12,50	15,63
Sangat Pasif	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

(Sumber: Olah data lembar observasi keaktifan siswa siklus 2, 2015)

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan pada siklus 2, keaktifan belajar siswa sudah meningkat sesuai target yang telah ditetapkan oleh peneliti.

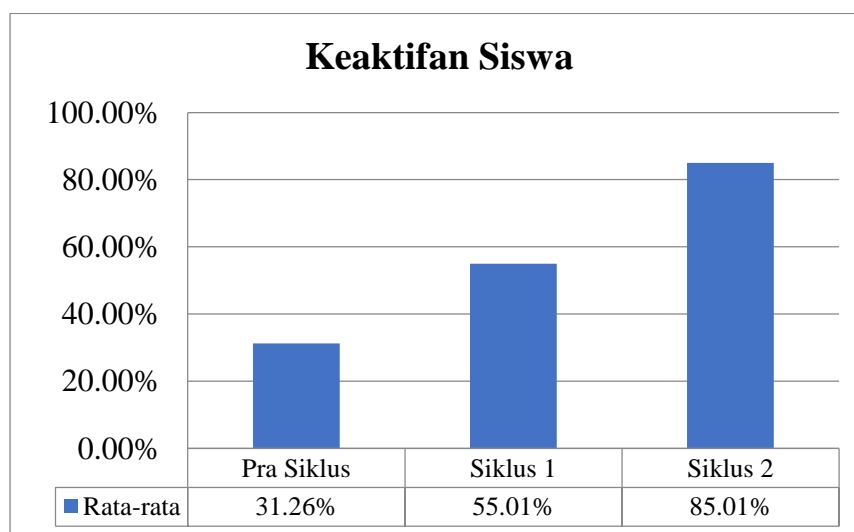
C. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Pada setiap siklus dapat dilihat bahwa ada peningkatan terhadap keaktifan siswa kelas X Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 3 Surakarta. Dari pra siklus ke siklus 1 memang sudah ada peningkatan, tetapi belum mencapai target yang telah ditetapkan. Kemudian dilanjutkan ke siklus 2, di siklus 2 keaktifan siswa mengalami peningkatan kembali dan hasilnya sudah mencapai target yang telah ditetapkan oleh peneliti. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata jumlah keaktifan siswa dalam kriteria sangat aktif dan aktif. Berikut adalah rincian peningkatan keaktifan siswa.

Tabel 1.4 Perbandingan Keaktifan Siswa Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2.

Keaktifan (%)			
Aspek	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Visual Activities	34,38	56,26	84,38
Oral Activities	21,88	46,88	81,25
Drawing Activities	0,00	53,13	87,51
Mental Activities	31,25	59,38	87,51
Emotional Activities	37,51	59,38	84,38
Rata-rata	31,26	55,01	85,01

(Sumber: Olah data lembar observasi, 2015)



Gambar 1.1 Grafik Perbandingan Keaktifan Siswa Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2

Keaktifan siswa diukur melalui lembar observasi yang kemudian diolah dari penghitungan 2 siklus. Hasil dari olah data menunjukkan bahwa setelah digunakan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping* dengan *make a match*, keaktifan belajar siswa meningkat pada setiap aspeknya. Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara terhadap siswa dan guru. Hasil wawancara dengan siswa, pada siklus 1 dan 2 diperoleh hasil bahwa siswa lebih mudah memahami pelajaran karena kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping* dengan *make a match* lebih menyenangkan dan mengurangi rasa bosan. Materi yang diterima siswa pun lebih mudah diingat, karena secara tidak langsung siswa membuat catatan mereka sendiri dengan berbagai gambar dan warna yang menarik untuk dibaca kembali. Sedangkan hasil wawancara dengan guru, diperoleh hasil bahwa suasana kelas sudah mulai hidup dengan adanya komunikasi yang timbal balik dari siswa. Selain itu, model ini juga mudah dilaksanakan oleh guru.

III. KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas X program keahlian Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 3 Surakarta. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Setiap siklus meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah penerapan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping* dengan *make a match* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan secara keseluruhan meningkat sebesar 23,47% dari 31,26% menjadi 55% kemudian meningkat lagi sebesar 30% menjadi 85%. Selain hasil penghitungan keaktifan, diperoleh pula hasil perbaikan dari refleksi siklus 1 yaitu guru sudah menguasai kelas sehingga suasana kelas lebih kondusif, guru sudah memberikan *ice breaking* seperti memutar video-video motivasi untuk menarik perhatian siswa, dan siswa sudah mulai berani untuk menyampaikan pendapatnya tanpa dipaksa terlebih dahulu. Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara terhadap siswa dan guru. Dari wawancara dengan siswa, pada siklus 1 dan 2 diperoleh hasil bahwa siswa lebih mudah memahami pelajaran karena kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping* dengan *make a match* lebih menyenangkan dan mengurangi rasa bosan. Materi yang diterima siswa pun lebih mudah diingat, karena secara tidak langsung siswa membuat catatan mereka sendiri dengan berbagai gambar dan warna yang menarik untuk dibaca kembali. Sedangkan dari wawancara yang dilakukan dengan guru, diperoleh hasil bahwa suasana kelas sudah mulai hidup dengan adanya komunikasi timbal balik dari siswa. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan model ini juga mudah untuk dilakukan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesempatan untuk menulis paper yang berjudul Penerapan Kombinasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Mind Mapping* dengan *Make A Match* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Kearsipan. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua penulis yang telah mendoakan dimanapun dan kapanpun, ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pemberi informasi yang dibutuhkan penulis. Semoga apa yang tertuang dalam artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan bisa menjadi dasar penelitian di masa mendatang.

REFERENSI

- Aulianah, Noerotoel. (2014). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Teks Deskripsi Melalui Game Make a Match Pada Siswa Kelas 7. *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*, Vol.5 No.1, Hlm.1-9. Diperoleh 1 Maret 2015, dari <http://pdfoiogi.org/k-63057138.html>
- Edward, C. (2009). *Mind mapping untuk anak sehat dan cerdas*. Yogyakarta: Sakti
- Febriana, Ayu. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. *Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol.1 No.2, Hlm.151-161. Diperoleh 3 Februari 2015, dari journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/download/1678/188

- Hartono, R. (2013). *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*. Jogjakarta: Diva Press
- Mento, A., Martinelli, P. & Jones, R. (1999). Mind Mapping in Executive Education: Application and Outcomes. *The Journal Of Management Development*, Vol.18 No.4, Pp.390–416. Diperoleh 3 Februari 2015, dari http://enhanceedu.iit.ac.in/wiki/images/MindMapping_executive_education_applications_outcomes_Figs.pdf 1999
- Rizqiya, R.S. (2013). The Use Of Mind Mapping In Teaching Reading Comprehension. *ELTIN Journal*, Vol.1 No.1, Hlm.32-43. Diperoleh 3 Maret 2015, dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=268083&val=7095&title=THE%20USE%20OF%20MIND%20MAPPING%20IN%20TEACHING%20READING%20COMPREHENSION>
- Sugiyanto.(2009). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta
- Tee, T.K., Azman, M. N. A., Mohamed, S., Muhammad, M., Mohamad, M., Yunus, J.Md., Yee, M.H., Othman, W. (2014). “Buzan Mind Mapping: An Efficient Technique For Note-Taking”. *Journal of Social, Management, Economics and Businnes Engginering*, Vol.8 No.1, Pp.28-31. Diperoleh 1 Februari 2015, dari <http://www.emeraldinsight.com/action/showPublications>