

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Keaktifan belajar merupakan suatu kondisi dalam proses pembelajaran yang muncul dari keterlibatan siswa secara langsung ketika kegiatan belajar berlangsung. Tingkat keaktifan siswa memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar matematika. Jika selama pembelajaran siswa kurang terlibat, maka pencapaian belajar matematika tidak akan maksimal. Dengan demikian, semakin tinggi partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar, semakin baik pula prestasi matematika yang dapat dicapai

1. Keaktifan dan Hasil belajar

Keaktifan siswa dan hasil belajar merupakan dua komponen penting dalam penelitian ini. Tolak ukur utama yang digunakan untuk menilai tingkat partisipasi selama proses pembelajaran serta pencapaian siswa setelah pembelajaran selesai adalah keaktifan dan hasil belajar. Pemahaman yang baik terhadap kedua aspek tersebut diperlukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa serta menentukan tindakan yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

a. Keaktifan

1) Pengertian Keaktifan

Keaktifan belajar merupakan suatu kondisi dalam proses pembelajaran yang muncul dari keterlibatan siswa secara langsung ketika kegiatan belajar berlangsung. Tingkat keaktifan siswa memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar matematika. Jika selama pembelajaran siswa kurang terlibat, maka pencapaian belajar matematika tidak akan maksimal. Dengan demikian, semakin tinggi partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar, semakin baik pula prestasi matematika yang dapat dicapai (Dadina dkk.).

Berdasarkan pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat menentukan keberhasilan belajar matematika. Semakin aktif siswa terlibat dalam kegiatan belajar, semakin

tinggi pula prestasi matematika yang dapat mereka capai. Sebaliknya, kurangnya keaktifan akan menghambat hasil belajar.

2) Indikator Keaktifan Belajar

Indikator-indikator keaktifan belajar menurut Hollingsworth & Lewis (2006), ciri-ciri dari pembelajaran yang aktif adalah ketika siswa bersemangat, giat, hidup, pembelajaran berkesinambungan, kuat, efektif. Pendapat lain dikemukakan oleh Rusman, Maftukhin, & Nurhidayati (2012), keaktifan ditunjukkan ketika siswa memiliki keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Riandari (2012) mengemukakan bahwa keaktifan siswa diukur melalui keterlibatan siswa dalam kegiatan kelompok, diskusi kelas, kemampuan bertanya, kemampuan menjawab, serta berani tampil didepan kelas (Rikawati & Sitinjak, 2020).

Berdasarkan pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa secara keseluruhan, keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keterlibatan mereka secara nyata dalam proses pembelajaran. Keaktifan tersebut mencakup semangat dan antusiasme siswa, keberlanjutan aktivitas belajar, serta efektivitas dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, keberanian siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, bekerja dalam kelompok, dan tampil di depan kelas juga menjadi indikator penting. Dengan demikian, keaktifan belajar tidak hanya terlihat dari partisipasi fisik, tetapi juga dari keberanian, interaksi, dan kontribusi siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran.

b. Hasil Belajar Siswa

1) Pengertian Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa setelah melalui serangkaian proses pendidikan, baik di dalam kelas maupun melalui tugas-tugas mandiri. Capaian ini dapat terlihat dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan ujian, mengerjakan tugas, serta keaktifan mereka dalam bertanya dan memberikan jawaban yang menunjukkan pemahaman terhadap materi. Walaupun keberhasilan pendidikan tidak sepenuhnya dapat dinilai hanya dari angka yang tercantum dalam rapor atau ijazah, hasil

belajar tetap menjadi indikator penting untuk menilai perkembangan kemampuan kognitif siswa. Melalui hasil belajar, guru dapat mengetahui sejauh mana siswa memahami materi, menguasai konsep, serta mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajarinya. Dengan demikian, hasil belajar memberikan gambaran menyeluruh tentang kemajuan akademik siswa dan menjadi dasar untuk menentukan tindak lanjut dalam proses pembelajaran (Agustin dkk., 2020).

Berdasarkan pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar merupakan gambaran kemampuan siswa setelah mengikuti proses pendidikan, yang terlihat melalui ujian, tugas, dan keaktifan dalam memahami materi. Meskipun tidak sepenuhnya tercermin dari nilai pada rapor atau ijazah, hasil belajar tetap menjadi indikator penting untuk menilai perkembangan kognitif siswa. Melalui hasil belajar, guru dapat mengetahui tingkat pemahaman, penguasaan konsep, serta kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan, sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk perbaikan dan tindak lanjut pembelajaran.

2) Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar siswa dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran serta dari perubahan perilaku yang tampak setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar dalam hal ini mencakup pencapaian prestasi siswa berdasarkan kriteria atau standar nilai yang telah ditentukan. Menurut Nana Sudjana, indikator tersebut juga berkaitan dengan ranah kognitif, yaitu hasil belajar yang berhubungan dengan kemampuan intelektual siswa. Ranah ini mencakup enam aspek penting, yaitu kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Keseluruhan aspek tersebut menunjukkan sejauh mana siswa mampu berpikir secara logis dan rasional setelah mengikuti pembelajaran.(Agustin dkk, 2020).

Berdasarkan pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa indikator hasil belajar siswa terlihat dari kemampuan mereka memahami materi serta perubahan perilaku setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar

mencerminkan pencapaian siswa berdasarkan standar nilai yang telah ditetapkan.

2. Model Pembelajaran *Make A Match*

a. Pengertian *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan suatu pendekatan belajar yang dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Dalam model ini, siswa belajar melalui kegiatan mencari pasangan kartu soal dan jawaban, sehingga mendorong terjadinya diskusi kelompok, interaksi antarsiswa, serta pertukaran pengetahuan dan pemecahan masalah secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, *Make A Match* dapat dipahami sebagai model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dan keterlibatan siswa melalui aktivitas mencocokkan informasi secara langsung. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran baik dijenjang dasar maupun lanjut (Made dkk., 2020).

Berdasarkan pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran make a match adalah pendekatan kooperatif yang membuat proses belajar lebih menarik melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan jawaban. Model ini mendorong interaksi, diskusi, kerja sama, serta keterlibatan aktif antarsiswa dalam memahami materi. Dengan aktivitas yang menyenangkan dan kolaboratif, make a match dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.

b. Langkah-langkah Model *Make A Match*

Pada pelaksanaan model pembelajaran make a match guru perlu menyusun tahapan pada suatu pembelajaran supaya proses pelajaran berjalan lancar, serta sesuai harapan. Menurut (Shoimin 2018) ialah:

- a) Guru melakukan persiapan dengan beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan dan jawaban.
- b) Setiap siswa mendapatkan satu jenis kartu.
- c) Siswa berpikir mengenai pertanyaan dan jawaban kartu yang dipegang.

- d) Siswa mencari kartu apabila memiliki kecocokan dengan kartunya.
- e) Bagi siswa yang sudah mencocokkan sebelum mencapai waktu maksimum, maka diberikan poin.
- f) Apabila permainan sudah selesai satu sesi, maka akan dilakukan pengocokan kartu lagi supaya seluruh siswa memperoleh kartu yang tidak sama dengan kartu sebelumnya.
- g) Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.
- i) Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan, langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match*, diawali menyiapkan kartu untuk digunakan pada permainan, membagikan kartu kepada siswa, mencocokkan kartu, Batasan waktu yang harus digunakan dalam permainan, presentasi, memberikan penghargaan, dan menyimpulkan materi.

Dalam penelitian ini Langkah-langkah pembelajaran *Make A Match* yang digunakan menurut pendapat Shoimink arena lebih lengkap.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Make A Match*

Setiap mode-model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut (Shoimin 2018) yaitu:

1. Kelebihan

- a. Mampu meningkatkan aktivitas.
- b. Menyenangkan.
- c. Dapat menambahkan pemahaman siswa pada materi dan meningkatkan motivasi.
- d. Epektif sebagai sarana melatih siswa untuk tampil presentsi.
- e. Melatih kedisiplinan dengan menghargai waktu untuk belajar.

2. Kekurangan

- a. Apabila cara tidak dipersiapkan dengan benar, maka membuang-buang waktu.
- b. Pada awal penerapan, sebagian siswa merasa malu berpasangan bersama lawan jenisnya.

- c. Apabila guru tidak memberi arahan dengan benar, maka siswa kurang fokus saat presentasi.
- d. Guru perlu hati-hati serta bijak ketika member punishment bagi siswa yang tidak mendapatkan pasangan, sebab mereka bisa malu.
- e. Penggunaan model ini secara terus-menerus akan membosankan.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* memiliki kelebihan diantaranya siswa dapat melatih kedisiplinan dengan menghargai waktu, meningkatkan kerja sama antar siswa, meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Adapun kekurangan dari model ini diantaranya yaitu sangat membutuhkan bimbingan dari guru, guru perlu mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan, menggunakan model ini secara berkelanjutan akan merasakan kejenuhan bagi siswa.

3. Materi Lingkaran

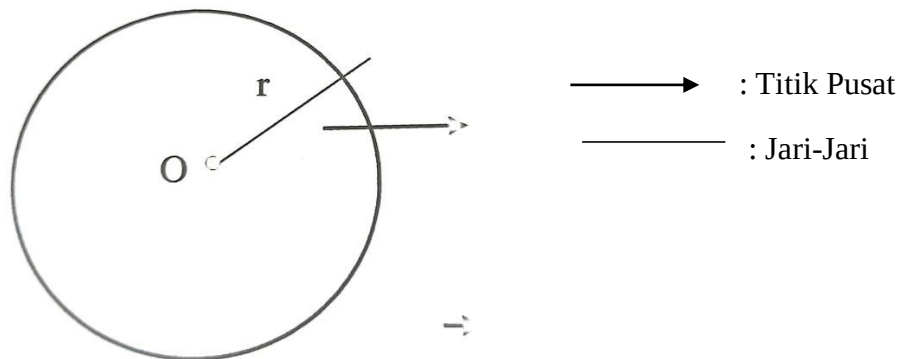
1. Pengertian Lingkaran

Lingkaran adalah salah satu bentuk bangun datar dalam matematika yang terdiri atas sekumpulan titik yang memiliki jarak sama terhadap satu titik tertentu yang disebut pusat. Jarak tersebut dikenal sebagai jari-jari. Bangun ini memiliki sifat-sifat khusus dan unsur-unsur penting seperti diameter, busur, tali busur, juring, serta tembereng yang menjadi dasar dalam memahami berbagai konsep geometri. Sebagai konsep geometris, lingkaran tidak hanya dipelajari sebagai materi di sekolah, tetapi juga memiliki manfaat luas dalam kehidupan sehari-hari. Banyak objek dan struktur yang memanfaatkan bentuk atau prinsip lingkaran, seperti desain bangunan yang berbentuk melingkar, pembuatan roda kendaraan, bentuk mulut gelas atau piring, jam dinding, cincin, hingga komponen mesin. Keberadaan lingkaran dalam berbagai benda tersebut menunjukkan bahwa lingkaran merupakan bentuk yang sangat dekat dengan aktivitas manusia. Dengan demikian, pengertian lingkaran tidak hanya terbatas pada definisi matematisnya, tetapi juga mencakup perannya sebagai bentuk dasar yang banyak digunakan dalam berbagai bidang, termasuk teknik, arsitektur, transportasi, dan keperluan sehari-hari (Sumatera, n.d.).

- Definisi Lingkaran

Lingkaran adalah kumpulan titik yang mempunyai jarak tetap terhadap suatu titik tertentu (0) titik O disebut pusat lingkaran dan jarak tetap disebut jari-jari lingkaran. Gambar lingkaran dapat dilihat pada gambar berikut ini:

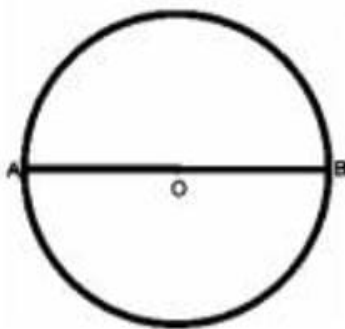
Gambar 2. 1 Lingkaran



2. Unsur-unsur Lingkaran

Unsur-unsur lingkaran terdiri dari diameter, jari-jari, tali busur, apotema, tembereng, busur dan juring:

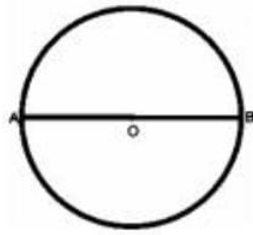
a. Diameter



Diameter adalah garis lurus yang menghubungkan dua titik pada lengkungan lingkaran dan melalui titik pusat. Garis AB pada lingkaran melalui titik O merupakan diameter lingkaran tersebut.

Gambar 2. 2 Diameter Lingkaran

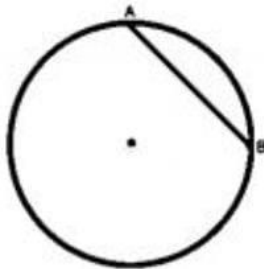
b. Jari-jari



Jari-jari merupakan garis yang menghubungkan antara titik pusat dengan titik yang berada di tepi lingkaran. Jari-jari juga merupakan seperdua dari diameter, dapat dilihat pada gambar 2.3. Garis OB merupakan jari-jari lingkaran berpusat di titik O.

Gambar 2. 3 Jari-jari Lingkaran

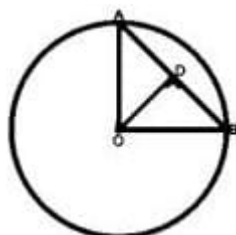
c. Tali Busur



Tali busur merupakan garis yang menghubungkan dua titik yang berada pada tepi lingkaran. Tali busur tidak harus melalui titik pusat lingkaran. Pada gambar 2.4, garis AB merupakan tali busur pada lingkaran yang berpusat di titik O

Gambar 2. 4 Tali Busur Lingkaran

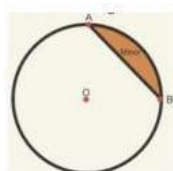
d. Apotema



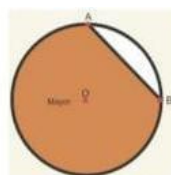
Pada sebuah lingkaran, apotema merupakan garis yang menghubungkan titik pusat lingkaran dengan tali busur lingkaran tersebut. Garis yang dibentuk bersifat tegak lurus dengan tali busur. Coba perhatikan secara seksama. Garis OD merupakan garis apotema pada lingkaran O.

Gambar 2. 5 Apotema Lingkaran

e. Tembereng



Gambar 2.6



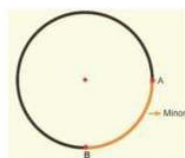
Gambar 2.7

Gambar 2. 6 Tambereng Lingkaran

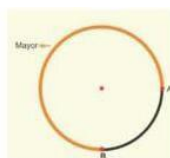
Gambar 2. 7 Tambereng Lingkaran

Tembereng adalah luas daerah dalam lingkaran yang dibatasi oleh busur dan tali 1 busur. Pada gambar 2.6 dan gambar 2.7, tembereng ditunjukkan oleh daerah yang diarsir dan dibatasi oleh busur AB dan tali busur AB. Adapun tembereng minor dan tembereng mayor seperti pada gambar diatas.

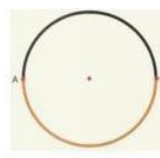
f. Busur



Gambar 2.8



Gambar 2.9



Gambar 2.10

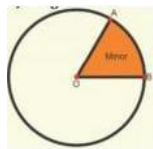
Gambar 2. 8 Busur Lingkaran

Gambar 2. 9 Busur Lingkaran

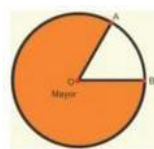
Gambar 2. 10 Busur Lingkaran

Dalam lingkaran, busur lingkaran merupakan garis lengkung yang terletak pada 1 lengkungan lingkaran dan menghubungkan dua titik sebarang di lengkungan tersebut, 1 garis lengkung AB merupakan busur lingkaran. Pada gambar 2.8 terdapat busur minor, gambar 2.9 terdapat mayor dan gambar 2.10 terdapat busur setengah lingkaran.

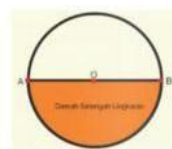
g. Juring



Gambar 2.11



Gambar 2.12



Gambar 2.13

Gambar 2. 11 Juring Lingkaran

Gambar 2. 12 Juring Lingkaran

Gambar 2. 13 Juring Lingkaran

Juring lingkaran adalah luas daerah dalam lingkaran yang dibatasi oleh dua buah jari-jari lingkaran. Dapat dilihat pada gambar 2.11 juring minor, gambar 2.12 juring mayor dan pada gambar 2.13 luas daerah setengah lingkaran.

- **Luas Lingkaran**

Rumus luas lingkaran

$$L = \pi r^2$$

Keterangan:

L= luas lingkaran

$$\pi = \frac{22}{7} \text{ atau } 3,14$$

r = jari-jari lingkaran

- **Rumus Diameter**

$$d = 2 \times r$$

- **Rumus Jari-jari**

$$r = \frac{1}{2} d$$

- **Keliling Lingkaran**

Rumus Keliling Lingkaran

$$K = 2 \times \pi \times r = 2\pi r$$

Keterangan:

K = Keliling Lingkaran

$$\pi = \frac{22}{7} \text{ atau } 3,14$$

r = Jari-jari lingkaran

4. Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* pada Materi Lingkaran

Tahap pembelajaran	Langkah Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Aktivitas Guru	Aktivitas siswa	
Kegiatan Awal	1) Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa.	1) Siswa menjawab salam dan mengikuti doa bersama.	10 menit

	2) Guru memeriksa kehadiran siswa dan menanyakan kondisinya. 3) Guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan benda berbentuk lingkaran (tutup botol, jam dinding, piring) dan bertanya: <i>"Bagian mana yang disebut jari-jari? Bagian mana yang disebut diameter?"</i>. 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan.	2) Siswa menganggapi guru saat melakukan absensi . 3) Siswa menjawab pertanyaan saat guru melakukan apersepsi. 4) Siswa mendengarkan penjelasan tujuan dan kegiatan yang disampaikan guru.	
Kegiatan inti Penyajian Materi Singkat <i>Pemberian Contoh Soal dan Demonstrasi</i>	1) Guru menjelaskan pengertian lingkaran, unsur-unsur lingkaran yang meliputi titik pusat, jari-jari, diameter, busur, tali busur, apotema, juring, dan tembereng, serta konsep keliling dan luas lingkaran. 2) Guru menunjukkan gambar lingkaran melalui papan tulis/LCD dan menunjukkan letak masing-masing unsur lingkaran. Guru juga menunjukkan bagian jari-jari dan diameter serta menjelaskan penggunaannya dalam menentukan keliling lingkaran.	1) Siswa mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi penting, serta bertanya apabila terdapat konsep yang belum dipahami. 2) Guru menunjukkan gambar lingkaran melalui papan tulis/LCD dan menunjukkan letak masing-masing unsur lingkaran. Guru juga menunjukkan bagian jari-jari dan diameter serta menjelaskan penggunaannya dalam	65 menit

Pembagian Kartu <i>Make A Match</i>	3) Guru membagikan kartu secara acak kepada seluruh siswa. Kartu terdiri atas kartu nama/pertanyaan dan kartu gambar/jawaban yang berkaitan dengan unsur-unsur serta keliling dan luas lingkaran.	menentukan keliling lingkaran. 3) Siswa menerima kartu yang telah dibagikan dan membaca informasi yang terdapat pada kartu masing-masing.	
Mencari Pasangan Kartu (<i>Make A Match</i>)	4) Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk mencari pasangan kartu yang sesuai dalam batas waktu yang telah ditentukan. Guru mengarahkan siswa agar melakukan tanya jawab singkat untuk menemukan pasangan yang tepat.	4) Siswa bergerak mencari pasangan kartu yang sesuai. Siswa saling bertanya dan mencocokkan kartu berdasarkan nama, gambar, penjelasan unsur, maupun hasil perhitungan keliling lingkaran.	
Pengecekan Hasil & Pemberian Poin	5) Guru memeriksa pasangan kartu yang telah terbentuk dan meminta beberapa pasangan menunjukkan kartu yang diperoleh. Guru memberikan poin kepada pasangan yang benar serta umpan balik terhadap pasangan yang masih kurang tepat.	5) Siswa menunjukkan pasangan kartu kepada guru dan menerima poin atau umpan balik berdasarkan ketepatan pasangan yang ditemukan.	
Diskusi Kelompok Kecil (Penguatan)	6) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil dan memberikan LKS yang berisi latihan mengidentifikasi unsur-unsur lingkaran serta menghitung keliling dan luas lingkaran . 7) Guru memanggil beberapa kelompok	6) Siswa berdiskusi, menghitung, dan menuliskan jawaban di LKS kelompok.	

Presentasi dan Tanggapan Kelas	untuk mempresentasikan hasil pengerjaan LKS. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan, pertanyaan, atau koreksi terhadap hasil yang dipresentasikan.	7) Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi. Kelompok lain menyimak, memberikan tanggapan, mengajukan pertanyaan, atau memberikan koreksi apabila terdapat jawaban yang berbeda.	
Penguatan & Klarifikasi Konsep	8) Guru meluruskan kesalahan yang ditemukan selama kegiatan, memperjelas kembali konsep pengertian dan unsur-unsur lingkaran, serta menegaskan hubungan antara jari-jari, diameter, keliling dan luas lingkaran. Guru memberikan contoh tambahan untuk memperkuat pemahaman siswa.	8) Siswa menyimak penjelasan dan klarifikasi guru, memperbaiki catatan atau jawaban yang kurang tepat, serta mengajukan pertanyaan apabila masih terdapat konsep yang belum dipahami.	
Kegiatan Penutup	1) Guru memberikan apresiasi atas kerja sama dan usaha siswa. 2) Guru mengajak siswa merefleksi kegiatan Make A Match dan materi pengertian, unsur-unsur, keliling dan luas lingkaran. 3) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.	1) Siswa mengungkapkan refleksi dan pengalaman belajar. 2) Siswa menyampaikan refleksi tentang pengalaman belajar. 3) Siswa mendengarkan yang disampaikan guru untuk pertemuan berikutnya. 4) Siswa berdoa dan menjawab salam.	5 menit

	4) Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa.		
--	--	--	--

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Melalui kegiatan tersebut, siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, bekerja sama dengan teman, berdiskusi, serta mengembangkan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Penerapan model pembelajaran *Make a Match* juga dinilai efektif dalam membantu siswa memahami materi matematika yang memerlukan penguasaan konsep, termasuk pada materi lingkaran. Oleh karena itu, beberapa penelitian terdahulu yang relevan mengenai penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada materi lingkaran maupun materi matematika lainnya yang memiliki karakteristik serupa dijadikan sebagai landasan dalam penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Ngilawajan, 2019) berjudul Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* (Suatu Kajian pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 15 Ambon) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan yang diikuti dengan meningkatnya hasil belajar siswa pada setiap siklus. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menerapkan model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode PTK.

Perbedaannya terletak pada materi pembelajaran yang digunakan, yaitu Sistem Persamaan Linear Dua Variabel, sedangkan penelitian ini menggunakan materi Lingkaran serta menitikberatkan pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Rasul, 2023) berjudul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* juga menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini menggunakan metode PTK dengan dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa meningkat secara signifikan dari kondisi awal hingga mencapai ketuntasan klasikal pada siklus II. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII. Adapun perbedaannya terletak pada materi yang dipelajari, yaitu Fungsi dan Relasi, sedangkan penelitian ini menggunakan materi Lingkaran serta mengukur keaktifan belajar siswa sebagai salah satu indikator keberhasilan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi et al., 2021) berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan LKPD Berbasis Scientific untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII A di SMPN 17 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantuan LKPD berbasis scientific mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini menggunakan metode PTK yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan metode PTK pada mata pelajaran matematika kelas VIII. Perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran berupa LKPD berbasis scientific, sedangkan penelitian ini

hanya menggunakan model *Make A Match* pada materi Lingkaran dengan fokus meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

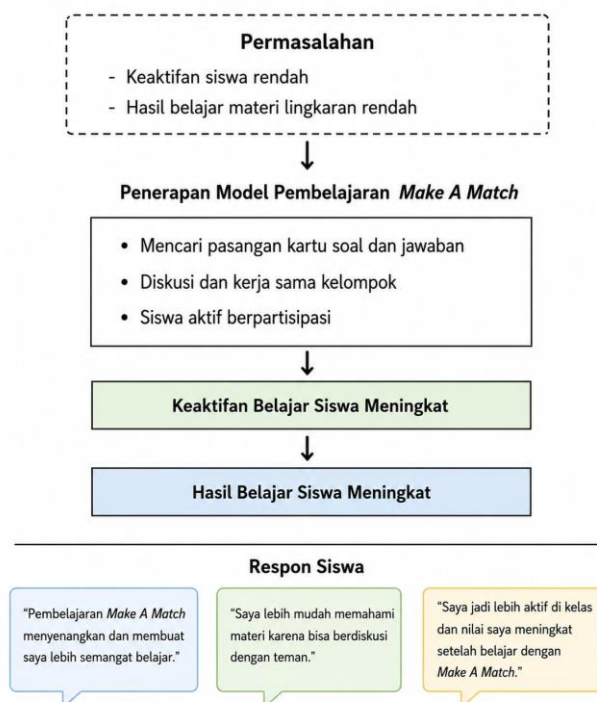
Berdasarkan ke tiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian mengenai Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran *Make A Match* pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMPN 1 Pademawu layak untuk dilakukan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya pada aspek keaktifan dan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran matematika pada materi lingkaran masih menunjukkan rendahnya keaktifan siswa, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan model pembelajaran *Make A Match* yang melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan mencari pasangan kartu soal dan jawaban serta berdiskusi dengan teman. Penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Meningkatnya keaktifan belajar akan berdampak pada meningkatnya pemahaman materi lingkaran, sehingga hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Pademawu juga meningkat.

Berdasarkan uraian kajian teori dan penelitian yang relevan, kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun sebagai landasan untuk menggambarkan alur pelaksanaan penelitian. Kerangka berpikir tersebut disajikan pada gambar berikut:

Gambar 2. 14 Bagan Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir yang telah disusun, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII SMPN 1 Pademawu dalam pembelajaran matematika pada materi lingkaran.
2. Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan respons positif siswa kelas VIII SMPN 1 Pademawu terhadap pembelajaran matematika pada materi lingkaran.
3. Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Pademawu pada materi lingkaran.