**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Menurut kodratnya, manusia adalah satu-satunya makhluk yang sejak lahir mendukung sifat labil, cenderung berubah. Secara fisik perubahan yang dimaksud tampak tidak berbeda dengan makhluk lain. Tetapi secara psikis perubahan yang luar biasa hanya terjadi pada diri manusia. Kunci kodrat pada perubahan itu ada pada tiga kekuatan psikis, yaitu rasa, cipta dan karsa. Ketiga-tiganya bersinergi, maka terbentuklah kesadaran. Atas kesadarannya itulah manusia membangun kemampuan subjektivitas dirinya agar bisa melangsungkan dan mengembangkan kehidupannya. Kemampuan tersebut selanjutnya berfungsi menentukan sikap dan perilaku hidup, apakah harus mengikuti hukum alam ataukah harus mengatasinya (Danim,S. 2009).

Kondisi kodrat manusia seperti itu, mendorong manusia untuk selalu melakukan segala perubahan yang bernilai bagi kelangsungan hidupnya. Upaya untuk menciptakan hal tersebut selanjutnya dikemas dalam suatu sistem manajemen yang kemudian disebut pendidikan. Jadi, melalui pendidikan manusia menciptakan bentuk-bentuk perubahan yang bernilai bagi pengembangan kelangsungan hidup (Danim,S. 2009).

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Untuk memajukan kehidupan mereka itulah, maka pendidikan menjadi sarana utama yang perlu dikelola, secara sistematis dan konsisten berdasarkan berbagai pandangan teoretikal dan praktikal sepanjang waktu sesuai dengan lingkungan hidup manusia itu sendiri (Aunurrahman, 2010).

Kenyataan yang terjadi di lapangan masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi pada bulan Juni 2016, pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas VIIIMTsN Pangkajene Kabupaten Sidrap, diperoleh bahwa keterlibatan belajar peserta didik selama proses pembelajaran di kelas tersebut masih rendah. Hanya sekitar 25% peserta didik yang aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Sedangkan peserta didik lainnya asyik dengan kegiatannya sendiri, seperti mengobrol dan bercanda pada saat pembelajaran. Hal ini mengakibatkan suasana di dalam kelas menjadi kurang kondusif dan pembelajaran menjadi terganggu.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi adalah dengan mengembangkan metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, membantu siswa memahami materi pelajaran yang sulit, dan membantu guru mengajarkan materi yang kompleks, adalah metode pembelajaran  Make - A Match. Penerapan  metode  pembelajaran ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktu yang ditentukan. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.

Metode pembelajaran *Make - A Match* digunakan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi karena metode pembelajaran ini dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dimana tampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Ramadhan (2008), bahwa pembelajaran metode  *Make - A Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu pada tes awal, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 55, siklus I rata-rata 63,08, siklus II rata-rata 75,08, dan tes akhir rata-rata 80,73.

Hasil temuan lapangan yang dilakukan oleh Ramadhan  telah memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Rahayu dkk, bahwa suasana positif yang timbul dari pembelajaran inimemberikan kesempatan kepada siswa untuk mencintai pelajaran dan guru (Ramadhan, 2008). Berdasarkan fakta tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan  menerapkan metode pembelajaran *Make - A Match* dalam mata pelajaran IPA Terpadu pada materi sistem ekskresi dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan hasil belajar siswa kelas 8.A MTsN Pangkajene Sidrap melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make-AMatch*.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1.    Bagaimana peningkatan aktivitas belajar IPA peserta didik di kelas VIII.A MTsN Pangkajene Sidrap melalui penerapan metode *Make A Match*?

*2.*    Bagaimana peningkatan hasil belajar IPA peserta didik dikelas VIII.A MTsN Pangkajene Sidrap melalui penerapan metode *Make A Match*?

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1.    Untuk meningkatkan aktivitas belajar IPA peserta didik di kelas VIII. A MTsN Pangkajene Sidrap melalui penerapan metode *Make A Match* ?

2.   Untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik di kelas VIII. A MTsN Pangkajene Sidrap melalui penerapan metode *Make A Match*?

1. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1.    Bagi guru, dapat menambah pengetahuan mengenai metode pembelajaran *Make - A Match.*

2.    Bagi siswa, diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan motivasi belajar agar lebih giat dan aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

3.    Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan informasi dan pertimbangan,  khususnya yang akan mengkaji masalah yang relevan dengan penelitian ini.