

# PENGARUH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN AKTIF TIPE INDEX CARD MATCH TERHADAP JIWA KOMPETITIF MURID SDN 129 WAEMPUBBU KECAMATAN AMALI KABUPATEN BONE

Program Studi Administrasi Pendidikan Kekhususan Pendidikan Dasar  
Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

Andi Fitri Heriyani<sup>1</sup>, Sulaiman Samad<sup>2</sup>, Muhammad Faisal<sup>3</sup>

[andifitri580@gmail.com](mailto:andifitri580@gmail.com)

*The Influence of The Implementing of Active Learning of Index Card Match Type on Students' Competitiveness at SDN 129 Waempubbu in Amali Subdistrict in Bone District*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan pelaksanaan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*, jiwa kompetitif murid dan mengetahui pengaruh pelaksanaan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* terhadap jiwa kompetitif murid di SDN 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan metode *pre experimental design* yaitu dengan *desain penelitian One Group Pre-Test Post-Test*. Pada penelitian ini terdapat dua variabel: Variabel bebas yaitu pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*, dan variabel terikat yaitu jiwa kompetitif murid. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid SDN 129 Waempubbu Kecamatan Amalai Kabupaten Bone tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 185 murid. Sampel penelitian diambil dengan tehnik *porpositive sampling*, yakni teknik pengambilan sampel secara sengaja, pada murid kelas VI SDN 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone. Instrumen pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan lembar observasi. Instrumen tersebut telah divalidasi oleh validitor ahli meliputi: Validasi Isi dan Validasi Empirik. Data yang diperoleh dianalisis dengan dua jenis statistik yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial meliputi: Uji Normalitas Data, Uji Homogenitas Data dan Uji Hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (i) penerapan pelaksanaan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* di SDN 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone pada umumnya terlaksana dengan baik, (ii) jiwa kompetitif murid kelas VI SDN 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone sebelum penerapan pelaksanaan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* berada pada kategori kurang kompetitif, setelah diberi perlakuan yaitu penerapan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* maka terjadi peningkatan yaitu jiwa kompetitif murid berada pada kategori kompetitif, sekalipun demikian nilai rata-rata jiwa kompetitif murid dan persentase mengalami peningkatan setelah diterapkan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* (iii) terdapat pengaruh penerapan pelaksanaan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* terhadap jiwa kompetitif murid kelas VI SDN 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone.

**Kata Kunci :** *Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match dan Jiwa Kompetitif*

**Abstract:** The study aims at obtaining the description of the implementation of active learning of Index Card Match type, the students' competitiveness, and the influence of the implementation of active learning of Index Card Match type on students' competitiveness at SD 129 Waempubbu in Amali subdistrict in Bone district. The study is quantitative research which employs pre experimental design method with on group pre-test post-test design. The study consisted of two variables, namely independent variable, namely students' competitiveness. The research populations were all students at SDN 129 Waempubbu in Amali subdistrict in Bone district of academic year 2018/2019 with the total of 185 students. Samples of the study were chosen by employing purposive sampling technique to students in grade VI at SDN 129 Waempubbu in Amali subdistrict in Bone district. The measurement instruments employed in this study were questionnaire and observation sheet. The instruments had been validated the experts which covered content validation and empirical validation. Data obtained were analyzed by using two types of statistics, namely statistics descriptive analysis and statistics inferential analysis which covered data normality test, data homogeneity test, and hypothesis test. The results of the study reveal that (i) the implementation of active learning of Index Card Match type on students' competitiveness at SD 129 Waempubbu in Amali subdistrict in Bone district was generally conducted well, (ii) the students' competitiveness in grade VI at SDN 129 Waempubbu in Amali subdistrict in Bone district before the implementation of active learning of Index Card Match type was in less competitive category and after the implementation of active learning of Card Match type, the students' competitiveness and the percentage improved after the implementation of active learning of Index Card Match type on students' competitiveness in grade VI at Index Card Match type on students' competitiveness in grade VI at Index Card Match type on students' competitiveness at SDN 129 Waempubbu in Amali subdistrict in Bone district

*Keywords: active learning, index card match type, students' competitiveness*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang mutlak dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil dalam suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Namun cita-cita demikian tak mungkin dicapai jika manusia itu sendiri tidak berusaha keras meningkatkan kemampuannya seoptimal mungkin melalui proses pendidikan, karena proses pendidikan adalah suatu kegiatan secara bertahap berdasarkan perencanaan yang matang untuk mencapai tujuan atau cita-cita tersebut.

Peningkatan mutu pendidikan tidak lepas dari berbagai upaya perbaikan maupun pembaharuan kurikulum. Perbaikan dan pembaharuan kurikulum ini dilakukan untuk dapat mengembangkan potensi pada diri murid. Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia pemerintah telah menetapkan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang dikenal kurikulum 2004, dikembangkan lagi menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tahun 2007 dan pemerintah kembali memperbaiki dengan mengubah menjadi Kurikulum 2013. Upaya pemerintah dalam memperbaiki

kurikulum tidak terlepas dari tujuan pendidikan nasional. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 tahun 2003 bab II pasal 3 tentang dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan yaitu:

pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat 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, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Masalah pendidikan adalah masalah bagaimana meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), patokan yang harus dicapai adalah tumbuhnya kemampuan berfikir logis, dan sikap kemandirian dalam diri peserta didik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat telah membawa implikasi perubahan dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan sangat terkait dengan murid sebagai peserta didik yang merupakan subjek utama dalam pendidikan. Peserta didik harus dibekali dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang memungkinkannya untuk mandiri, sehingga dapat memberikan

kontribusi yang bermanfaat bagi pembangunan bangsa dan negara. Selain hal tersebut murid juga harus memiliki semangat dalam meraih cita-citanya dan berjuang melatih diri, agar menjadi pribadi yang tangguh dan berkualitas, agar dapat mengeksplorasi kemampuan dirinya dalam menghadapi situasi di sekitarnya. Dengan kata lain murid harus memiliki jiwa kompetitif.

Jiwa kompetitif adalah suatu semangat untuk mencapai tujuan, yang memacu anak didik untuk mengeksplorasi kemampuan dirinya dalam menghadapi situasi di sekitarnya. Sehingga akan muncul dalam diri semangat juang untuk menunjukkan talenta dan kemampuan yang dimiliki sehingga anak akan mencapai prestasi yang terbaik.

Namun, jiwa kompetitif ini masih sangat minim dimiliki oleh murid, khususnya pada murid SD, padahal jiwa kompetitif ini sangat penting. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan dalam pembelajaran agar murid memiliki jiwa kompetitif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kelemahan tersebut adalah pemilihan metode dan pendekatan pengajaran yang tepat.

Dalam mengajar, guru harus pandai menggunakan pendekatan secara arif dan bijaksana sehingga murid merasa tertantang

untuk bersaing secara sehat dengan murid lainnya, dalam kegiatan pembelajaran. Namun, setiap guru tidak selalu mempunyai pandangan yang sama dalam menilai murid. Hal ini akan mempengaruhi metode kegiatan mengajar guru di kelas. Guru yang memandang anak sebagai makhluk individual dengan segala perbedaan dan persamaannya, akan berbeda dengan guru yang memandang murid sebagai makhluk sosial. Perbedaan pandangan dalam memandang murid ini akan melahirkan metode yang berbeda pula. Tentu saja, hasil proses belajar mengajar pun berbeda.

Disamping itu, sebagai guru tentunya memiliki banyak kesempatan untuk bisa menanamkan jiwa kompetitif kepada murid, banyak aktifitas yang bisa diberikan agar murid memiliki jiwa kompetitif misalnya dengan cara mengadakan aneka lomba, melakukan cerdas cermat, memberikan motivasi dan inspirasi, maupun memilih pembelajaran aktif dengan tipe tertentu.

Namun pada kenyataannya, murid SDN 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone terindikasi bahwa mereka kurang memiliki jiwa kompetitif. Hal ini disebabkan karena guru mengajar tidak optimal, dalam menerapkan pembelajaran guru kurang mampu memilih metode yang tepat. Keadaan seperti ini membuat murid tidak memiliki keberanian

untuk bertanya, memiliki semangat juang tinggi dan kurang mampu mengatasi rasa malu yang berlebihan. Guru hanya memberikan penjelasan-penjelasan materi yang berupa penjelasan dan pemberian soal-soal latihan, tanpa mengkonkretkan materi yang diajarkan sehingga jiwa kompetitif murid kurang.

Dengan penerapan pembelajaran aktif tipe *index card match*, dirasakan cocok untuk mengembangkan jiwa kompetitif bagi murid kelas VI SD Negeri 129 Waempubbu.

Menurut Eggen & Kauchak (Trianto, 2007: 42) ” metode pembelajaran aktif tipe *index card match* merupakan sebuah strategi pengajaran yang melibatkan murid bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama melalui media pembelajaran”. Sanjaya (2007: 246) Mengatakan bahwa “metode pembelajaran aktif tipe *index card match* atau mencari pasangan. Salah satu keunggulan teknik ini adalah murid belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”.

Dengan melihat latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk meneliti masalah tersebut di atas dengan mengambil judul ”Pengaruh pelaksanaan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* terhadap jiwa kompetitif

murid SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone”.

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran pelaksanaan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* di SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone?
2. Bagaimana gambaran jiwa kompetitif murid SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone?
3. Apakah ada pengaruh pelaksanaan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* terhadap jiwa kompetitif murid di SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

4. Untuk mengetahui gambaran pelaksanaan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* di SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone.
5. Untuk mengetahui gambaran jiwa kompetitif murid SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone.

Untuk mengetahui pengaruh pelaksanaan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* terhadap jiwa kompetitif murid di SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *pre experimental design* desain penelitian *One Group Pre-Test Post-Test*. Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan pengajaran dengan model pembelajaran aktif tipe *index card match*.

Variabel dalam penelitian ini terbagi atas dua jenis variabel yakni variabel bebas dan variabel tak bebas/terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran aktif tipe *index card match*, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah jiwa kompetitif murid SD Negeri 129 Waempubbu. Pembelajaran aktif tipe *index card match* dikatakan variabel bebas karena penyebab yang akan dilihat pengaruhnya terhadap jiwa kompetitif murid yang nantinya akan dicapai merupakan akibat dari pelaksanaan pembelajaran aktif tipe *index card match*

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh individu yang dijadikan responden

dalam penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh murid SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 185 murid

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel penelitian diambil dengan teknik *purposive sampling*, yakni teknik pengambilan sampel secara sengaja. Maksudnya peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil karena ada pertimbangan tertentu, jadi sampel tidak diambil secara acak. Sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas VI SDN 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone.

Pengumpulan data untuk variabel jiwa kompetitif murid menggunakan angket dengan *rating scale* (skala bertingkat) dan responden adalah murid, untuk mengontrol proses pelaksanaan pembelajaran aktif tipe *index card match* menggunakan instrumen berupa lembar observasi, dibuat dalam bentuk *checklist* dengan skor yang diberikan 1-5 dan dokumentasi

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan lembar observasi. Lembar observasi untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran untuk

mengetahui seberapa baik keterlaksanaan pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Angket digunakan untuk mengetahui kemampuan jiwa kompetitif murid dengan menggunakan pembelajaran aktif tipe *index card match* pada murid kelas VI SDN 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial. Data yang dianalisis adalah keterlaksanaan pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap jiwa kompetitif murid yang diperoleh melalui pretest dan posttest dengan melihat peningkatan nilai sebelum dan sesudah diberi perlakuan

## 1. Statistik deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap jiwa kompetitif murid SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone, dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi, sehingga data tersebut mudah untuk dipahami.

Analisis inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis statistik inferensial bertujuan untuk melakukan generalisasi yang meliputi estimasi (perkiraan) dan pengujian hipotesis berdasarkan suatu data. Karena asumsi kenormalan dan kehomogenitas varians dipenuhi, maka untuk menguji hipotesis dilakukan dengan uji-*t*. Adapun proses analisis uji hipotesis dilakukan dengan komputer menggunakan program *SPSS 21 for windows*.

Analisis inferensial pada bagian ini dimaksudkan untuk menguji hipotesis kerja pada jiwa kompetitif murid dengan menggunakan pembelajaran aktif tipe *index card match*.

### a. Uji Persyaratan Analisis

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal akan menggunakan statistik parametris sedangkan data yang tidak berdistribusi normal menggunakan statistik nonparametris. Jika data tidak berdistribusi normal, maka kesimpulan yang ditarik berdasarkan teori atau bisa dikatakan bahwa hipotesis tidak berlaku.

#### 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menunjukkan bahwa kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian sama. Untuk mengetahui data homogen maka digunakan uji kesamaan varians (homogenitas) dengan “*Levene’s Test*” dengan signifikansi  $P\text{-value} = 0,240$ ,  $P\text{-value} > \alpha$ , maka Signifikansi =  $0,240 > 0,05$  dengan demikian data homogen atau berasal dari varian yang sama.

#### b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap jiwa kompetitif murid. Perhitungan dilakukan menggunakan uji-t (*Paired Samples Test*) dengan bantuan *SPSS 21 for windows* dengan taraf signifikansi 5%.

Uji *t* digunakan untuk mengetahui apakah satuan eksperimen yang kita ambil mampu untuk digunakan menduga atau menjelaskan populasi, seberapa besar satuan eksperimen mampu menjelaskan hal yang sama efektifitas terhadap populasi dengan menggunakan SPSS  $P\text{-value} < 0,05$ .

Tampak bahwa signifikansi  $P\text{-value} = 0,000$  pada *One samples test* dan signifikansi  $P\text{-value} = 0,000$  *paired samples test* dari jumlah murid 24 orang,  $P\text{-value} < \alpha$  yaitu 0,000

$< 0,05$  maka berlaku bahwa sampel dapat mewakili populasi dari perolehan jiwa kompetitif murid data yang berdistribusi normal, homogen dan sampel yang dipilih dapat mewakili populasi, ini berarti bahwa  $H_0$  : ditolak dan  $H_1$ : Diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh penerapan pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap jiwa kompetitif murid, khususnya pada SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone.

### Hasil Penelitian

#### 1. Gambaran pelaksanaan penerapan pembelajaran aktif tipe *index card macth* SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone

Pada penelitian ini, tahap pelaksanaan Pembelajaran aktif tipe *Index Card Macth* di observasi oleh 2 orang. Hal yang diamati berupa kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir sesuai dengan yang tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Keterlaksanaan setiap langkah yang diamati oleh observer diberi tanda cek pada jawaban terlaksana (ya) dan tidak terlaksana (tidak) serta uraian hasil pengamatan. Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada lampiran.

Hasil observasi terhadap keterlaksanaan Pembelajaran aktif tipe *Index*



*Card Macth* dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran aktif tipe *Index Card Macth*

Pertemuan	Keterangan Kriteria	Klasifikasi	Skor rata-rata
I	68 – 83	Terlaksana	77,96
II	68 – 83	Terlaksana	78,92
III	84 – 100	Sangat Terlaksana	86,69
IV	84 – 100	Sangat Terlaksana	89,28
V	84 – 100	Sangat Terlaksana	90,12
Rata-rata	84 – 100	Sangat Terlaksana	84,60

Sumber: Data hasil penelitian

Berdasarkan data pada tabel 4.1, secara keseluruhan untuk kelima pertemuan keterlaksanaan pembelajaran aktif tipe *index card macth* dapat dikatakan terlaksana dengan sangat terlaksana. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata keterlaksanaan pembelajaran aktif tipe *index card macth* dari pertemuan pertama hingga pertemuan kelima 84,60 berada pada kategori sangat terlaksana.

## 2. Gambaran Jiwa Kompetitif Murid SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone. Jenis data penelitian ini merupakan kuantitatif yang diperoleh dari murid kelas VI yang berjumlah 24 murid yang akan diberikan perlakuan dengan pembelajaran aktif tipe *index card macth*. Data penelitian ini meliputi data

jiwa kompetitif murid terdiri dari yaitu data *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh melalui angket jiwa kompetitif.

Data hasil penelitian ini berupa kemampuan awal murid (*pretest*), kemampuan akhir murid (*posttest*) pada subjek penelian. Jiwa kompetitif murid dikategorikan menjadi empat kategori, yaitu : sangat kompetitif, kompetitif, kurang kompetitif dan tidak kompetitif.

Selanjutnya kategori jiwa kompetitif yang diujikan diperoleh data *pretest* dan data *posttest* sebagai berikut.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Tingkat kemampuan Jiwa kompetitif Murid Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Kelompok control				Interval	Kategori
Pretest		Posttest			
F	%	F	%		
0	0	16	66,67	84 – 100	Sangat Kompetitif
0	0	8	33,33	68 – 83	Kompetitif
0	0	0	0	52 – 67	Cukup Kompetitif
24	100	0	0	36 – 51	Kurang Kompetitif
				20 – 35	Tidak Kompetitif
24	100	24	100		Jumlah

Sumber : Data Primer Hasil Penelitian

- Gambaran jiwa kompetitif murid sebelum diberi perlakuan pembelajaran aktif tipe *Index Card Macth*.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai *pretest* kelas mayoritas termasuk dalam kualifikasi kurang memiliki jiwa kompetitif, dengan 100 % (24 murid) kualifikasi kurang kurang memiliki jiwa kompetitif. Rata-rata jiwa kompetitif pada *pretest* sebesar 44,67, dengan nilai tertinggi yakni 49 berada pada kategori kurang kompetitif lebih jelasnya dapat dilihat pada Lampiran *pretest*.

*Pretest* dilakukan untuk mengetahui jiwa kompetitif awal murid pada pembelajaran aktif tipe *index card match* pada murid kelas VI SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone. Berdasarkan hasil analisis terhadap data nilai *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal yang dimiliki murid tidak berbeda secara signifikan ditandai dengan uji homogenitas dan standar deviasi yang dimiliki yakni 3,75 yang menandakan bahwa kemampuan awal murid kurang bervariasi atau relative sama sebelum dilakukan perlakuan yakni pembelajaran aktif tipe *index card match*. Hasil *pretest* memiliki rata-rata yang kecil dan termasuk kualifikasi kurang memiliki jiwa kompetitif. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan awal jiwa kompetitif murid (*pre test*) sebelum mengikuti pembelajaran aktif tipe *index card match*. Ini merupakan sesuatu yang wajar karena murid

diberikan tes yang belum pernah disampaikan kepada mereka.

Kemampuan awal murid (*pretest*) tidak ada yang berada pada kualifikasi sangat kompetitif dan pada kualifikasi kompetitif, semua murid atau 24 murid pada kemampuan awal murid (*pretest*) berada pada kategori kurang kompetitif. Kesetaraan nilai *pretest* kesamaan kemampuan awal murid telah dibuktikan melalui *tes of homogeneity of variances* dengan bantuan *SPSS 21.0 for windows* pada taraf signifikansi 95%. Data hasil uji homogenitas nilai *pretest* yang dengan nilai signifikan 0,240 yang menunjukkan bahwa lebih besar dari 0,05 bahwa data kemampuan awal murid homogeny atau kemampuan awal murid relatif sama dapat dilihat pada Lampiran uji homogenitas.

b. Gambaran jiwa kompetitif murid sesudah diberi perlakuan

Angket kemampuan jiwa kompetitif murid untuk *posttest* sama dengan *pretest*. Hal itu agar tidak terjadi bias antara *pretest* dan *posttest*. Angket jiwa kompetitif murid untuk *posttest* berjumlah 20 item pernyataan yang memiliki rentang nilai 1-5, untuk kategori pernyataan negatif sangat sering (1), sering (2), kadang-kadang (3), Jarang (4) dan tidak pernah (5) sedangkan untuk pernyataan positif sangat

sering (5), sering (4), kadang-kadang (3), jarang (2) dan Tidak pernah (1). Jiwa kompetitif murid yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran aktif tipe *index card macth* pada perlakuan eksperimen diperoleh jiwa kompetitif murid dengan kriteria sangat kompetitif dengan skor tertinggi adalah 99 dan skor terendah adalah 68, hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan jiwa kompetitif murid setelah diberikan perlakuan yakni pembelajaran aktif tipe *index card macth*.

Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* atau setelah perlakuan pembelajaran aktif tipe *index card macth* sebesar 87,63 berada pada kategori sangat kompetitif. Rata-rata Kualifikasi setelah perlakuan mengalami kenaikan dari kurang memiliki jiwa kompetitif menjadi sangat memiliki jiwa kompetitif. Persentase terbesar setelah perlakuan pembelajaran aktif tipe *index card macth* yaitu 66,67% (16 murid) termasuk kategori sangat kompetitif dan 33,33% (8 murid) termasuk kategori kompetitif. Hasil *posttest* lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran hasil analisis statistik pada *posttest*. Hal tersebut menunjukkan bahwa jiwa kompetitif murid setelah perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan.

Hasil *posttest* kelas eksperimen ini berbanding terbalik dengan *pretest*. Pada *pretest* sebanyak 100 % (24 murid) berada pada kategori kurang kompetitif, sedangkan pada *posttest* sebanyak 66,67 % (16 murid) termasuk pada kategori sangat kompetitif dan 33,33% (8 murid) kompetitif. Rata-rata nilai juga mengalami peningkatan yaitu dari 44,67 menjadi 87,63. Hasil *posttest* murid kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik, yaitu dari kualifikasi kurang kompetitif menjadi sangat kompetitif. Tingginya nilai *posttest* murid terjadi akibat pembelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran aktif tipe *Index Card Macth* melatih murid dalam meningkatkan jiwa kompetitif. Hal itu dikarenakan murid dituntut untuk menemukan sendiri pembelajarannya, siswa dituntut untuk aktif dengan pembelajaran aktif dan menyenangkan melalui kartu, sehingga murid dapat dengan kritis dan aktif untuk menemukan sendiri materi pembelajarannya, karena dengan murid menemukan sendiri dengan mencari jawaban atau pangan pada kartunya maka murid mudah mengerti dan pelajaran akan tahan lama sehingga meningkatkan jiwa kompetitif murid dalam proses pembelajaran.

Saat guru menggunakan pembelajaran aktif tipe *index card macth* , murid mengikutinya dengan baik. Pembelajaran

berjalan sesuai dengan tahap-tahap pembelajaran aktif tipe *index card match* yaitu: tahap 1) buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah murid yang ada di dalam kelas, 2) bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama, 3) pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan dibelajarkan. Setiap kertas bersisi satu pertanyaan, 4) pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat, 5) kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban, 6) setiap murid diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separoh murid akan mendapatkan soal dan separoh yang lain akan mendapatkan jawaban, 7) mintalah kepada murid untuk menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain, 8) setelah semua murid menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan kertas kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya. 9) akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan. Pada setiap tahap murid mendapat bimbingan dari guru melalui pembelajaran aktif tipe *index card*

*match* yang disediakan. Setiap tahap direspon berbeda oleh keseluruhan murid. Secara keseluruhan, murid lebih memiliki jiwa kompetitif pada saat pembelajaran belajar dengan pembelajaran aktif tipe *index card match* yakni pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan tabel dapat terlihat sebaran data kelas eksperimen atau pembelajaran dengan pembelajaran aktif tipe *index card match* menunjukkan frekuensi terbesar kelas eksperimen terletak pada klasifikasi nilai 65 – 83 sebesar 33,33 % (8 murid) berada pada kategori kompetitif dan pada klasifikasi nilai 84 – 100 sebesar 66,67 % (16 murid) berada pada kategori sangat kompetitif. Hal ini mengindikasikan bahwa sebaran data *pretest* dengan data *posttest* jauh berbeda artinya terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Demikian juga berdasarkan rata-rata pada data *pretest* dengan data *posttest* nilai selisih sebesar 42,96 dengan cara  $(87,63 - 44,67 = 42,96)$  dengan perlakuan pembelajaran aktif terjadi peningkatan dengan peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* berpengaruh untuk meningkatkan jiwa kompetitif murid.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa jiwa kompetitif murid pada *pretest* lebih tinggi dibandingkan dengan

*posttest*. Jika dilihat dari rata-rata *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* berpengaruh lebih baik atau berpengaruh positif untuk meningkatkan jiwa kompetitif murid.

### 3. Pengaruh penerapan Pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* terhadap jiwa kompetitif murid kelas VI SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu “terdapat pengaruh penerapan pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap jiwa kompetitif murid kelas VI SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone.” uji hipotesis tersebut dapat dilihat pada lampiran uji analisis statistik inferensial dengan menggunakan Uji *t*, digunakan untuk mengetahui apakah satuan eksperimen yang kita ambil mampu untuk digunakan menduga atau menjelaskan populasi, seberapa besar satuan eksperimen mampu menjelaskan hal yang sama efektifitas terhadap populasi dengan menggunakan SPSS 21  $P\text{-value} < 0,05$ .

Adapun hasil uji hipotesis (uji *t*) dengan menggunakan teknik *Paired Samples Test* adalah sebagai berikut :

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-42,95833	7,48029	1,52691	-46,11698	-39,79968	-28,134	23	,000

Pada tabel 4.8 tampak bahwa signifikansi  $P\text{-value} = 0,000$  pada dan signifikansi  $P\text{-value} = 0,000$ , *paired samples test* dari jumlah murid 24 orang,  $P\text{-value} < \alpha$  yaitu  $0,000 < 0,05$ , maka berlaku bahwa sampel dapat mewakili populasi dari perolehan jiwa kompetitif murid data yang berdistribusi normal, homogen dan sampel yang dipilih dapat mewakili populasi, ini berarti bahwa  $H_0$ : ditolak dan  $H_1$ : Diterima. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan jiwa kompetitif murid sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Jiwa kompetitif murid sesudah penerapan pembelajaran aktif tipe *index card match* lebih tinggi dibanding sebelum pelaksanaan pembelajaran aktif tipe *index card match*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif penerapan pembelajaran aktif

tipe *index card match* terhadap jiwa kompetitif murid kelas VI SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone.

### **Pembahasan**

Pada pembahasan hasil penelitian akan dipaparkan berdasarkan deskripsi data dan pengujian hipotesis. Selanjutnya pembahasan hasil penelitian akan dikembangkan dengan mengaitkan pokok-pokok dan latar belakang dan teori-teori yang relevan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pembelajaran aktif tipe *Index Card Macth* berpengaruh terhadap jiwa kompetitif murid. Pengaruh tersebut diduga disebabkan oleh:

Pertama, murid pada kelompok eksperimen memiliki jiwa kompetitif lebih besar. Jiwa kompetitif belajarnya dapat dilihat dari hasil perolehan pada angket yang telah diberikan pada saat post test. Di sini murid dituntut untuk belajar dengan cara yang aktif, saling berbagi dan menyenangkan dalam pelajarannya, dengan murid aktif dan pembelajarannya menyenangkan maka muridpun akan terus memiliki jiwa kompetitif dalam kegiatan belajar dan materi pelajaran akan mudah dipahami dan melekat kuat dalam ingatan karena diperoleh dengan usaha sendiri untuk menemukan pelajaran dimana siswa

dituntut aktif untuk mencari pasangan pada kartunya. Terjadi interaksi tanya jawab, memberi saran, menyampaikan kesimpulan, dan menyampaikan pendapat sehingga murid berfikir secara kreatif. Semua murid mendapat kesempatan untuk menemukan jawabannya karena semua murid memiliki kartu untuk sehingga murid aktif dan memiliki jiwa kompetitif dalam pembelajarannya. Jiwa kompetitif adalah suatu semangat untuk mencapai tujuan dengan cara mengalahkan orang lain atau kelompok lain. Semangat dalam berkompetisi memacu anak didik untuk mengeksplorasi kemampuan dirinya dalam menghadapi situasi di sekitarnya. Daya saing ini akan muncul dalam semangat juang untuk menunjukkan talenta dan kemampuan yang dimiliki, sehingga murid akan mencapai prestasi yang terbaik. Orang yang memiliki jiwa kompetitif tidak terfokus pada seberapa hebat kompetitornya, namun lebih pada perkembangan yang ada di dalam dirinya. Ia akan berjuang dengan melatih diri, agar semakin menjadi pribadi yang tangguh dan berkualitas. Oleh sebab itu, jiwa kompetitif ini sangat penting dimiliki oleh para murid.

Penyebab kedua, anak yang tadinya hanya tahu konsep setelah dijelaskan oleh guru setelah penerapan pembelajaran aktif tipe *Index Card Macth* dia dapat membangun

pembelajarannya yang bersifat fakta, setelah itu mereka mampu mengatasi rasa malu, memiliki jiwa bersaing, murid memiliki keberanian dan semangat juang dalam menyelesaikan masalah, mencari jawaban, saling berbagi terhadap temannya dan dapat mengkomunikasikan kepada orang lain. Kegiatan membangun atau menciptakan pengetahuan dengan memberi makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya dan menyimpulkan materi pelajarannya sendiri. Penerapan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* merupakan proses kognitif dimana terjadi proses asimilasi dan akomodasi untuk mencapai suatu keseimbangan dan proses pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga murid aktif dan memiliki jiwa kognitif dalam pembelajarannya, di antaranya sebagai berikut: (1) mendorong murid belajar, bekerja dan bertanggung jawab dalam sikap dan perilaku demokratis dan saling ketergantungan secara positif, (2) mendorong murid yang saling pendiam atau pasif untuk ikut berperan secara aktif”.

Perbedaan aktifitas murid pada kelas eksperimen dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dari pendekatan yang digunakan oleh guru sangat membantu murid dalam mengembangkan kemampuannya dan mendorong siswa untuk aktif, saling

berkomunikasi dan berbagi terhadap temannya, sehingga murid memiliki jiwa kompetitif dengan pembelajarannya menggunakan Pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* murid lebih cenderung aktif dan kompetitif dalam proses pembelajaran.

Data-data diatas dipertegas dengan adanya hasil analisis deskriptif dan inferensial yang menggambarkan adanya peningkatan yang signifikan setelah dilakukan setelah penerapan pembelajaran aktif tipe *index card match*. Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan analisis inferensial setelah diberikan pembelajaran aktif tipe *index card match* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap jiwa kompetitif murid, sehingga dengan menerapkan Pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* terdapat pengaruh yang positif terhadap jiwa kompetitif murid.

Berdasarkan hasil pantauan yang dilakukan oleh peneliti dengan menerapkan pembelajaran aktif tipe *index card match*, guru tersebut lebih banyak melakukan pemberian rangsangan untuk mengamati, murid mampu mengatasi rasa malu, memiliki jiwa bersaing, murid memiliki keberanian dan memiliki semangat juang, dan mengkomunikasikan pemahamannya sehingga murid aktif dan memiliki jiwa kompetitif sehingga pembelajaran berjalan dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka pembelajaran aktif tipe *Index Card Macth* dapat diterapkan untuk meningkatkan jiwa kompetitif murid khususnya pada murid kelas VI SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh penerapan pembelajaran aktif tipe *Index Card Macth* terhadap peningkatan jiwa kompetitif murid SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran aktif tipe *Index Card Macth* dalam pembelajaran murid di SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone, secara keseluruhan untuk kelima pertemuan keterlaksanaan pembelajaran aktif tipe *Index Card Macth* dapat dikatakan terlaksana dengan amat baik. Hal ini ditunjukkan oleh skor rata-rata keterlaksanaan pembelajaran aktif tipe *Index Card Macth* dari pertemuan pertama hingga pertemuan kelima berada pada kategori terlaksana.
2. Jiwa kompetitif murid di SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone, diperoleh hasil jiwa kompetitif

murid pada pretest berada pada kategori kurang kompetitif, setelah diterapkan pembelajaran aktif tipe *Index Card Macth* dan diberikan posttest jiwa kompetitif mengalami peningkatan, berada pada kategori sangat kompetitif.

3. Pelaksanaan pembelajaran aktif tipe *index card macth* di SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone berpengaruh terhadap jiwa kompetitif.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa ada pengaruh penerapan pembelajaran tipe *Index Card Macth* terhadap jiwa kompetitif murid SD Negeri 129 Waempubbu Kecamatan Amali Kabupaten Bone, maka dapat diajukan saran-saran yang perlu dipertimbangkan bagi semua pihak yang berkepentingan terkait hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi para guru, pembelajaran tipe *Index Card Macth* dapat dipilih sebagai salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan jiwa kompetitif murid.
2. guru seharusnya tetap memperhatikan karakteristik komponen pembelajaran sehingga tidak kaku dan lebih fleksibel.
3. Bagi kepala sekolah, supaya dapat memberikan meadiasi perkembangan



kompetensi guru melalui kegiatan dan pendidikan baik secara makro maupun mikro.

4. Bagi sekolah atau lembaga pendidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam mengambil keputusan dalam peningkatan jiwa kompetitif murid, akan tetapi penerapan satu atau lebih pembelajaran sebaiknya dilakukan minimal satu semester atau lebih sehingga murid lebih mengetahui tujuan pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Cetakan keenam, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Undang-undang SIKDIKNAS 2003 (UU RI No. 20 Th. 2003)*. Jakarta: Sinar Garfika.
- Jihad, A. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Multi Pressindo.
- Jogiyanto. 2005. *Sistem Informasi Strategik untuk Keunggulan Kompetitif*. Yogyakarta: Andioffset
- Marwan. 2012. *Metode Index Card Match*. Jakarta: wordpres.com
- Nurjiono. 2017. *Keterlaksanaan Pembelajaran*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, E. A., & Sulistyastuti, D.R. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik dan Masalah-masalah Sosial (Edisi Kedua)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Metode pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sliberman, Melvin L. 1996. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Terjemahan. Muttaqien, Raisul. 2006. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa aktif*. Bandung: Nusamedia
- Sugiyono. 2010. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus, 2010. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Trianto. 2007. *Metode-Metode Pembelajaran Inovatif Bervariasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka