

ABSTRAK

Sarah Yulyanti: *Penerapan Metode Team Game Tournament (TGT) Dan Metode Make A Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian terhadap Siswa Kelas XI Tata Busana 1 & XI Tata Busana 2 SMK An-Nur Ibum).*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang bervariasinya guru dalam menggunakan metode pembelajaran PAI sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar kognitif pada siswa. Strategi pembelajaran guru menentukan seberapa berhasil proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, sehingga kemampuan guru mengatasi hal tersebut sangatlah penting.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di kelas XI Tata Busana 1 SMK An-Nur Ibum; 2) Penerapan metode pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di kelas XI Tata Busana 2 SMK An-Nur Ibum; 3) Perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif pada siswa yang menggunakan metode *Make a Match* dengan siswa yang menggunakan metode *Team Game Tournament (TGT)*.

Metode *Team Game Tournament (TGT)* yang dikembangkan oleh Robert Slavin merupakan teknik pembelajaran dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetensi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan (Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014). Metode *make a match* dikembangkan oleh Lorna Curran, dimana didalam penerapannya memerlukan kerjasama kelompok ataupun pasangan. Pemilihan metode tersebut berperan agar siswa terdorong untuk berpikir aktif, sistematis dan logis sehingga hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat.

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan penulis adalah pendekatan kuantitatif. Dan metode penelitian ini ialah metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan desain *Pretest-Posttest, Nonequivalent Multiple-Group Design*. Metode pengambilan sampelnya adalah *cluster random sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu soal *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode *team game tournament* di kelas XI Tata Busanan 1 maupun metode *make a match* di kelas XI Tata Busana 2 pada pembelajaran PAI, dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Dilihat dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan, siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM menurun terutama di kelas XI Tata Busana 1 yang awalnya 6 orang menjadi 2 orang saja. Baik kelas yang memakai metode *team game tournament* dengan kelas yang memakai metode *make a match* memiliki perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang signifikan. Kelas eksperimen 1 mengalami peningkatan sebesar 11,5% sedangkan kelas eksperimen 2 meningkat sebesar sebesar 3%. Ditunjukkan dari uji-t *independent sample*. Nampak pada $df = 28$ dan $\alpha = 5\%$ nilai thitung (2.422) > ttabel (1,701) dengan Sig.(2- tailed) ialah sebesar 0,022 sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak sebab nilai $sig < 0,05$. Berdasarkan hal tersebut, hasil pengajaran siswa menurut metode *team game tournament* lebih baik.

Kata kunci: hasil belajar kognitif siswa, *make a match*, *team game tournament*