

## IMPLEMENTASI TGT UNTUK MOTIVASI BELAJAR PEMELIHARAAN KELISTRIKAN STARTER KELAS XI SMK MUHAMMADIYAH GUBUG

Edi Suprpto<sup>1</sup>, Joko Suwignyo<sup>2</sup>, Herry S. Mangiri<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Teknik Kendaraan Ringan  
SMK Muhammadiyah Gubug  
Email: [edisuprpto.2728@gmail.com](mailto:edisuprpto.2728@gmail.com)

<sup>2</sup> Pendidikan Vokasional Teknik Mesin (Otomotif)  
Universitas IVET.  
Email: [jksuwignyo@gmail.com](mailto:jksuwignyo@gmail.com)

<sup>3</sup> Pendidikan Vokasional Teknik Mesin (Otomotif)  
Universitas IVET.  
Email: [ch2mangiri@gmail.com](mailto:ch2mangiri@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar pemeliharaan kelistrikan kendaraan ringan dalam memahami sistem starter melalui implementasi pembelajaran Kooperatif model *Teams Games Tournaments* (TGT). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Analisis ini dilakukan dengan cara mengolah skor motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter yang dilakukan dengan tahap: 1) mengolah skor berdasarkan lembar observasi, 2) mengolah skor berdasarkan angket, 3) Menganalisis skor rata-rata berdasarkan lembar observasi dan angket, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Skor motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter berdasarkan observasi meningkat sebesar 17,94% dari skor siklus I sebesar 70,45% menjadi 88,39% pada siklus II, sedangkan berdasarkan angket meningkat sebesar 3,98% dari skor siklus I sebesar 79,59% menjadi 83,57% pada siklus II. Seluruh aspek motivasi belajar yang diukur mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan persentase skor peningkatan antara 5,45% sampai dengan 28,97% (observasi) dan antara 1,52% sampai dengan 9,99% (angket).

**Kata Kunci:** Implementasi TGT, Motivasi Belajar, Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan.

### ABSTRACT

*This study aims to improve learning motivation to maintain light electric vehicles in understanding the student starter system through the implementation of Cooperative learning models Teams Games Tournaments (TGT). This research is a classroom action research conducted in 2 cycles and each cycle consists of four stages: 1) planning, 2) implementation, 3) observation, 4) reflection. Analysis of the data used is quantitative descriptive data analysis with percentages. This analysis is done by processing the learning motivation score of competence to understand the starter system which is done by stages: 1) processing the score based on the observation sheet, 2) processing the score based on the questionnaire, 3) Analyzing the average score based on the observation sheet and questionnaire, presenting data, and draw a conclusion. The results showed that the learning motivation score of competence understanding the starter system based on observation increased by 17.94% from the first cycle score of 70.45% to 88.39% in the second cycle, whereas based on the questionnaire it increased by 3.98% from the first cycle score by 79.59% to 83.57% in the second cycle. All aspects of learning motivation measured increased from cycle I to cycle II with a percentage increase in scores between 5.45% to 28.97% (observation) and between 1.52% to 9.99% (questionnaire).*

**Keywords:** TGT Implementation, Learning Motivation, Vehicle Electrical Maintenance.

## PENDAHULUAN

Perkembangan informasi dan komunikasi saat ini semakin pesat dan canggih. Hal ini menyebabkan terjadinya persaingan di segala bidang yang semakin ketat. Perubahan menuju kearah yang lebih baik sudah seharusnya dilakukan agar generasi bangsa tidak tertinggal. Pemerintah harus memperhatikan bidang-bidang penting yang bisa mempengaruhi kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Salah satu bidang penting yang harus diperhatikan adalah bidang pendidikan. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 sebagai berikut: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya dimulai dari seorang guru yang inovatif yang mampu mengembangkan potensinya untuk membuat pembelajaran semakin efektif dan efisien. Dalam pembelajaran, banyak permasalahan di lapangan yaitu tujuan yang telah ditetapkan dalam garis-garis besar program pendidikan, kurikulum tak selamanya dapat tercapai penuh seperti yang diharapkan.

Meningkatkan kompetensi memahami sistem starter melalui model *teams games tournaments* (TGT). Menurut Isjoni (2010: 83-84) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang di

terapkan kepada siswa di SMK dari Program Studi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan dengan tujuan agar siswa memiliki pengetahuan, ketrampilan, sikap dalam menjelaskan pengertian dasar sistem starter dengan benar. Kompetensi yang ditargetkan adalah siswa mampu menjelaskan pengertian dasar sistem starter. Kondisi di lapangan masih jauh dari kompetensi yang diharapkan sebagian besar siswa masih kesulitan dalam menjelaskan pengertian dasar sistem starter. Hal ini terlihat dari banyaknya kesalahan siswa dalam menjelaskan pengertian dasar sistem starter sehingga berdampak pada kemampuan dan motivasi belajar siswa.

Dalam mata pelajaran pemeliharaan kelistrikan kendaraan ringan pada kompetensi memahami sistem starter 80% siswa kurang semangat dan kurang motivasi belajar. Kondisi ini sangat mempengaruhi pada rendahnya nilai rata-rata harian. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran produktif adalah 75. Sedangkan dari hasil pengamatan, ketuntasan belajar siswa masih banyak yang belum mencapai KKM, sehingga ketuntasan belajar belum menunjukkan adanya ketuntasan belajar yang telah ditetapkan sekolah.

Dari hasil observasi tersebut, perlu adanya implementasi model pembelajaran yang baru dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk meningkatkan motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter. Untuk itu, perlu dikembangkan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter. Peneliti memandang bahwa dengan permasalahan yang ada, perlu adanya implementasi pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* pada proses belajar mengajar kompetensi memahami sistem starter siswa kelas XI

TKR 3 di SMK Muhammadiyah Gubug. Untuk itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul: “Implementasi Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan Sub Kompetensi Memahami Sistem Starter Siswa Kelas XI TKR 3 SMK Muhammadiyah Gubug Tahun Ajaran 2018/2019”.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI TKR 3 SMK Muhammadiyah Gubug pada Kompetensi Memahami Sistem Starter dengan menggunakan Implementasi Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT); (2) Untuk mengetahui atau bagaimana menerapkan implementasi pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI TKR 3 SMK Muhammadiyah Gubug pada Kompetensi Memahami Sistem Starter.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek yang menerima tindakan adalah siswa kelas XI TKR 3 SMK Muhammadiyah Gubug, pada tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 29 siswa.

Ada beberapa siklus dalam tindakan dan masing-masing siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Tindakan dianggap cukup dan diakhiri apabila indikator keberhasilan berupa motivasi belajar seperti yang sudah disebutkan dalam

indikator keberhasilan tindakan telah tercapai.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 yaitu pada bulan januari sampai dengan bulan februari 2019.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan data hasil pengamatan motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter dari lembar observasi dapat diketahui bahwa terdapat 6 aspek yang mencapai indikator keberhasilan observasi Motivasi Belajar Kompetensi Memahami Sistem Starter yaitu aspek siswa segera mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru (77,58%), siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru (75,86%), siswa menyiapkan perlengkapan belajar (75,86%), siswa membaca *handout* materi pembelajaran (75,86%), siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa bertanya jawaban siswa lain saat melakukan *games-tournament* (75,86%), dan siswa mengikuti sesi penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi *games-tournament* (75,86%), sedangkan aspek lain belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%. Aspek tersebut yaitu siswa tidak menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar (61,20%), siswa berusaha memecahkan soal (64,65%), siswa membaca dan mencari sumber belajar sendiri (68,10%), siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode baru yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan *games-tournament* (69,82%), dan siswa mengungkapkan pendapat ketika berdiskusi (47,41%).

Berdasarkan hasil penelitian observasi motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter siklus I menunjukkan bahwa indikator

pencapaian minimal observasi motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter 75% belum tercapai. Pencapaian siklus I sebesar 70,45%. Berdasarkan hasil perhitungan terlihat skor observasi motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter secara individual dapat diketahui bahwa observasi motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter per individu belum optimal. Hal ini dikarenakan siswa yang memperoleh skor observasi motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter minimal 75% hanya 18 siswa (62,06%) dari 29 siswa. Pada siklus II, guru diharapkan lebih memotivasi siswa agar hasil observasi motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter meningkat.

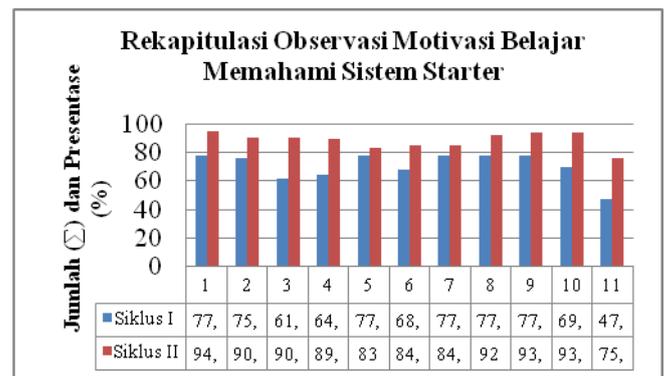
Hasil penelitian observasi motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter siklus II menunjukkan bahwa indikator pencapaian minimal observasi motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter 75% tercapai.

Data angket motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter yang meliputi 79,16% siswa tekun menghadapi tugas, 81,47% siswa ulet menghadapi kesulitan, 89,73% siswa memiliki minat terhadap pelajaran, 79,16% siswa cepat bosan pada tugas-tugas rutin, 83,03% siswa dapat mempertahankan pendapatnya, 78,57% siswa senang memecahkan masalah soal-soal, 91,07% siswa memiliki hasrat dan keinginan berhasil, 87,2% siswa memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 86,96% adanya penghargaan dalam belajar, 82,58% adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan 79,91% adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Implementasi pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT) telah menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa sesuai indikator keberhasilan

yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, dari hasil skor rata-rata observasi motivasi belajar siswa telah tercapai 88,39% lebih dari indikator keberhasilan 75% dan perolehan skor rata-rata angket motivasi belajar siswa mencapai 83,57% lebih dari indikator keberhasilan yang ditetapkan 75%. Dengan demikian hasil penelitian mampu menjawab hipotesis tindakan yaitu “penerapan implementasi pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI TKR 3 SMK Muhammadiyah Gubug pada mata pelajaran kompetensi memahami sistem starter”. Dengan demikian peneliti dan kolaborator memutuskan untuk menghentikan sampai siklus II dan tidak melanjutkan pada tindakan siklus berikutnya karena siklus II sudah berhasil.

Dapat dilihat peningkatan nilai rata-rata pada siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut dapat terlihat lebih jelas dalam grafik berikut ini.



Gambar 1 Grafik Skor Observasi Motivasi Belajar Kompetensi Memahami Sistem Starter Siklus I dan Siklus II.

Dalam keterangan tersebut, (1) Siswa segera mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru. Pada aspek ini terjadi peningkatan dari siklus I pada siklus II, hal ini menunjukkan adanya peningkatan

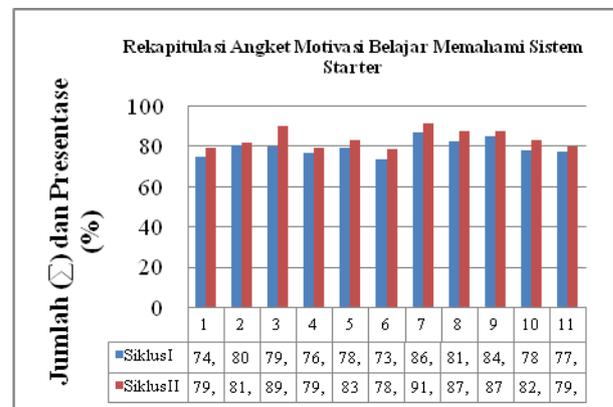
sebesar 17,06%. Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Wina Sanjaya (2013: 246-247) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki empat prinsip dasar salah satunya adalah tanggung jawab perseorangan. Dalam hal ini adalah siswa segera mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru; (2) Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru terjadi peningkatan sebesar 14,31%. Hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Wina Sanjaya (2013: 246-247) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki empat prinsip dasar. Dalam hal ini adalah siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru; (3) Siswa tidak menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 28,97%. Menurut Abdul Majid (2013: 179), langkah pertama yang harus dilakukan guru dalam implementasi pembelajaran kooperatif adalah menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. salah satunya dengan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar; (4) Siswa berusaha memecahkan soal menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 24,63%. Hal ini juga didukung oleh pendapat Abdul Majid (2013: 179) yaitu langkah pertama yang harus dilakukan guru dalam implementasi pembelajaran kooperatif adalah menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. salah satunya dengan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan soal yang sukar; (5) Siswa menyiapkan perlengkapan belajar hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 5,45%. Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251) bahwa salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif yaitu

membantu dalam memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar. Dalam hal ini adalah bertanggung jawab menyiapkan perlengkapan belajar; (6) Siswa membaca dan mencari sumber belajar sendiri terjadi peningkatan sebesar 16,72%. Hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251) bahwa salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif adalah dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir siswa dan menemukan informasi dari berbagai sumber; (7) Siswa membaca *hand-out* materi pembelajaran terjadi peningkatan sebesar 7,24% dari data siklus I sebesar 77,58% dan siklus II menjadi sebesar 84,82%. Hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251) bahwa salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif adalah dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir siswa dan menemukan informasi dari berbagai sumber. Dalam hal ini siswa berusaha menemukan informasi dari sumber yang telah disediakan guru yaitu *handout* materi pembelajaran kompetensi memahami sistem starter; (8) Siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa bertanya jawaban siswa lain saat melakukan *games-tournament* hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 14,38%. Hasil penelitian ini didukung pendapat Wina Sanjaya (2013: 246-247) bahwa salah satu prinsip pembelajaran kooperatif adalah tanggung jawab perseorangan yang artinya ketika masing-masing anggota sudah mempunyai bagian tugas untuk diselesaikan, maka masing-masing anggota tersebut mempunyai rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan bagiannya secara mandiri karena keberhasilan kelompok tergantung pada masing-masing anggota kelompok; (9) Siswa mengikuti sesi

penyampaian materi, sesi diskusi dan sesi *games-tournament* hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 16,17%. Hasil penelitian ini didukung pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251) yang menyatakan kelebihan pembelajaran kooperatif yaitu membantu dalam memberdayakan setiap anak untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik. Dalam hal ini, bentuk tanggung jawab siswa dalam belajar yaitu dengan mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan guru; (10) Siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode baru yang diterapkan pada saat presentasi, belajar tim, dan *games-tournament* Terjadi peningkatan sebesar 23,93%. Hasil penelitian ini juga didukung pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251) yang menyatakan kelebihan pembelajaran kooperatif yaitu membantu dalam memberdayakan setiap anak untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik. Dalam hal ini, bentuk tanggung jawab siswa dalam belajar yaitu dengan mengikuti pembelajaran dengan metode yang diterapkan guru; dan (11) Siswa mengungkapkan pendapat ketika berdiskusi Terjadi peningkatan sebesar 28,48% dari data siklus I sebesar 47,41% dan siklus II menjadi sebesar 75,89%. Hasil penelitian ini didukung pendapat Wina Sanjaya (2013: 249-251) salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif yaitu dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain.

Berdasarkan data hasil angket motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter yang terlihat pada gambar 1 (Grafik Peningkatan Skor Angket

Motivasi Belajar Memahami Sistem Starter pada Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Hasil Angket), diketahui skor rata-rata siklus I sebesar 79,59% meningkat sebesar 3,98% pada siklus II yaitu menjadi 83,57%. Jika dilihat dari gambar 2 (Grafik Skor Angket Motivasi Belajar Kompetensi Memahami Sistem Starter Siklus I dan Siklus II) maka dapat diambil kesimpulan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor angket motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter dari Siklus I ke Siklus II pada semua indikator yang diamati. Peningkatan pada setiap indikator beragam yaitu antara 1,52% sampai dengan 9,99%. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari seluruh indikator angket motivasi belajar.



Gambar 2. Grafik Skor Angket Motivasi Belajar Kompetensi Memahami Sistem Starter Siklus I dan Siklus II.

Diketahui skor rata-rata siklus I sebesar 79,59% meningkat sebesar 3,98% pada siklus II yaitu menjadi 83,57%. Jika dilihat dari gambar 2 (Grafik Skor Angket Motivasi Belajar Kompetensi Memahami Sistem Starter Siklus I dan Siklus II) maka dapat diambil simpulan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor angket motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter dari Siklus I ke Siklus II pada semua indikator yang diamati.

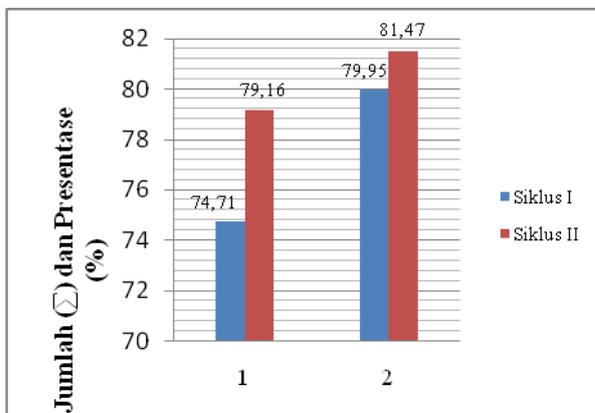
Peningkatan pada setiap indikator beragam yaitu antara 1,52% sampai dengan 9,99%. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari seluruh indikator angket motivasi belajar.

Data hasil penelitian motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter dengan implementasi pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT) berdasarkan data hasil observasi dan angket meningkat dari siklus I ke siklus II terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Skor Motivasi Belajar Berdasarkan Observasi dan Angket.

Instrumen	Siklus I	Siklus II
Data Angket	79,59%	83,57%
Data Observasi	70,45%	88,39%

Berdasarkan tabel 1 dapat diambil simpulan bahwa telah terjadi peningkatan skor rata-rata pada siklus I ke siklus II baik data berdasarkan observasi maupun data berdasarkan angket. Peningkatan tersebut akan lebih jelas apabila dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Grafik Skor Motivasi Belajar Kompetensi Memahami Sistem Starter Berdasarkan Observasi dan Angket.

Dari hasil skor rata-rata yang diperoleh dari perhitungan data hasil observasi dan data hasil angket, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter yaitu pada siklus I sebesar 79,59% dan pada siklus II menjadi 83,57% berdasarkan angket dan pada siklus I sebesar 70,45% menjadi 88,39% pada siklus II berdasarkan observasi sehingga terjadi peningkatan sebesar 3,98% (angket) dan 17,94% (observasi). Berdasarkan kesimpulan tersebut, terlihat skor motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter dari hasil observasi dan angket mengalami peningkatan.

Hasil dari peningkatan diketahui dari indikator keberhasilan bahwa minimal 75% siswa terlibat aktif baik secara fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran dan diperoleh persentase motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter sekurang-kurangnya 75%. diperkuat dengan pendapat Mulyasa (2006), bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila selanjutnya atau setidaknya sebagian besar 75% siswa terlibat aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT) telah mampu meningkatkan motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter siswa kelas XI TKR 3 SMK Muhammadiyah Gubug tahun ajaran 2018/2019. Hasil penelitian tersebut dilakukan dengan implementasi pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT) yang terdiri dari beberapa komponen yaitu presentasi di kelas, tim, games, tournament, dan rekognisi tim. Menurut

Rusman (2011: 225) tugas yang diberikan dikerjakan secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Slavin (2010: 166-167) menyatakan bahwa *teams games tournament* memiliki komponen yaitu presentasi di kelas, tim, *games*, *tournament*, dan rekognisi tim. Sardiman (2012: 75) mengatakan motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar.

Meningkatnya motivasi belajar kompetensi memahami sistem starter siswa kelas XI TKR 3 SMK Muhammadiyah Gubug tahun ajaran 2018/2019 sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yeny Efriana (2010), dalam penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata skor untuk keseluruhan aspek motivasi belajar siswa pada siklus I mencapai 79% dan dinyatakan dalam taraf keberhasilan baik. Pada siklus II motivasi belajar mengalami peningkatan sebesar 11,38%, hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor rata-rata keseluruhan aspek motivasi sebesar 90,38% dengan taraf keberhasilan sangat baik, dan penelitian yang dilakukan oleh Dirachya Chairani (2017), dalam penelitian tersebut juga menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dibuktikan skor motivasi belajar

berdasarkan observasi meningkat sebesar 26,3% dari skor Siklus I sebesar 64,5% menjadi 90,8% pada Siklus II dan dinyatakan dalam taraf keberhasilan baik, sedangkan berdasarkan angket meningkat sebesar 3,45% dari skor siklus I sebesar 81,55% menjadi 85% pada siklus II dengan taraf keberhasilan sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti. Guru mata pelajaran pemeliharaan kelistrikan kendaraan ringan mulai mendiskusikan penerapan pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT) dengan sesama guru. Sehingga setelah memberikan pelatihan dan menyampaikan prosedur penerapan pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT), guru-guru di sekolah dapat menerapkannya pada kompetensi dasar yang lain sehingga motivasi belajar dapat meningkat. Selain itu, pihak sekolah dapat mengevaluasi penerapan pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT) dengan mengamati perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model dan apabila hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan model dapat meningkatkan motivasi belajar, maka pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT) dapat terus dilanjutkan.

## PENUTUP

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran Kooperatif model *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar pemeliharaan kelistrikan kendaraan ringan sub kompetensi memahami sistem starter siswa kelas XI TKR 3 SMK Muhammadiyah Gubug tahun ajaran 2018/2019. Skor motivasi belajar

kompetensi memahami sistem starter berdasarkan observasi meningkat sebesar 17,94% dari skor siklus I sebesar 70,45% menjadi 88,39% pada siklus II, sedangkan berdasarkan angket meningkat sebesar 3,98% dari skor siklus I sebesar 79,59% menjadi 83,57% pada siklus II. Seluruh aspek motivasi belajar yang diukur mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan persentase skor peningkatan antara 5,45% sampai dengan 28,97% (observasi) dan antara 1,52% sampai dengan 9,99% (angket).

Penerapan pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas XI TKR 3 SMK Muhammadiyah Gubug, yang mana untuk mengetahui atau bagaimana penerapannya, dan agar siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah penerapan pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT) yaitu : presentasi di kelas, tim, game, tournament, rekognisi tim. Dari hasil observasi dan angket siklus I ke siklus II menunjukkan meningkatnya motivasi belajar pada siswa dalam diterapkannya pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* (TGT).

#### DAFTAR PUSTAKA

Chairani, Diracahya. 2017. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah

1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*: UNY.

- Efriana, Yeny. 2010. Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI KU II SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen pada Mata Diklat Produktif Akuntansi. *Skripsi*: UM.
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum yang Disempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang. *Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia*.