



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prosedur Administrasi di SMK Batik 2 Surakarta

Mella Mardayanti¹

¹Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Email: mardayantimella@gmail.com

ABSTRACT:

The motivation of student learning in the teaching and learning process is included as one of the successes in learning, where when the enthusiasm of students to learn in high-class students are easier to understand the material presented, but the problem is not all students have good motivation to learn, it is also increasingly it is difficult for teachers to understand the material presented to students who do not have the motivation to learn, so this problem is to immediately find a solution. The problem also occurs in SMK Batik 2 Surakarta class XI AP 1 in learning to perform administrative procedures. To obtain research data, researchers used interviews, questionnaires, observations, and documentation studies. The data analysis technique used in the study was qualitative descriptive analysis. Data validity uses data triangulation techniques. Based on the research that has been done, it can be concluded that the application of the Teams Games Tournaments (TGT) learning model on optimally administering Administrative Procedures can improve student motivation in class XI AP 1 SMK Batik 2 Surakarta. The results of observations showed the average indicator of student motivation in learning to perform administrative procedures in the first cycle was 69.31% and in the second cycle was 87.87%. From cycle I to cycle II it increased by 18.56%. In this study, the researchers concluded that the use of the Teams Games Tournaments (TGT) cooperative learning model could increase the motivation of learning to perform Administrative Procedures for Grade XI AP 1 students of SMK Batik 2 Surakarta.

Keywords: Teams Games Tournaments (TGT); Learning Motivation.

ABSTRAK:

Motivasi belajar siswa di dalam proses belajar mengajar termasuk dari salah satu keberhasilan didalam pembelajaran, dimana ketika semangat siswa untuk belajar didalam kelas tinggi maka siswa lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan, akan tetapi permasalahannya tidak semua siswa memiliki motivasi belajar yang baik, maka juga semakin sulit untuk guru bisa memahami materi yang disampaikan kepada siswa yang tidak memiliki motivasi belajar, maka permasalahan inilah untuk segera dicarikan solusinya. Permasalahan tersebut juga terjadi di SMK Batik 2 Surakarta

ARTICLE HISTORY: Submitted: June, 19th 2020; Accepted: June, 30th 2020; Published: July, 12th 2020.

PLEASE CITE AS: Mardayanti, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prosedur Administrasidi SMK 2 Batik Surakarta. *Indonesian Journal of Social Science Education*, 2 (2): 121-134. <http://dx.doi.org/10.29300/ijsse.v2i2.3290>

kelas XI AP 1 pada pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi. Untuk mendapatkan data penelitian, peneliti menggunakan cara wawancara, angket, observasi, dan kajian dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis deskriptif kualitatif. Validitas data menggunakan teknik triangulasi data. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) pada pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi secara optimal dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI AP 1 SMK Batik 2 Surakarta. Hasil dari observasi menunjukkan rata-rata indikator motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi pada siklus I adalah 69,31% dan pada siklus II adalah 87,87%. Dari siklus I ke siklus II meningkat 18,56%. Dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar Melakukan Prosedur Administrasi siswa kelas XI AP 1 SMK Batik 2 Surakarta.

Kata Kunci: Teams Games Tournaments (TGT), Motivasi Belajar.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kunci utama dalam meningkatkan kualitas manusia. Melalui pendidikan, sumber daya manusia yang berkualitas dapat diwujudkan. Tidak hanya cerdas pengetahuan, tetapi juga memiliki kepribadian, akhlak mulia, pengendalian diri, dan keterampilan.

Pembelajaran merupakan inti/jantungnya pendidikan. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik akan dapat menghasilkan output yang bermutu. Sebaliknya, jika pembelajaran yang diselenggarakan bermasalah, maka akan berakibat pada rendahnya kualitas mutu dari output yang dihasilkan. Untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas, diperlukan sinergi yang baik antar komponen utama pembelajaran, terutama guru dan peserta didik. Selain itu, juga diperlukan berbagai unsur penunjang lainnya seperti sarana prasarana/fasilitas yang memadai, situasi dan kondisi belajar yang kondusif, motivasi belajar yang tinggi, minat belajar dan lain-lain.

Namun, permasalahan yang terjadi adalah guru kesulitan untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas, diantaranya pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi (MPA). Guru melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran dengan Melakukan Prosedur Administrasi. Rendahnya motivasi belajar siswa karena penerapan metode pembelajaran yang pasif dan media belajar yang terbatas.

Keberhasilan proses belajar mengajar tidak lepas dari peran seorang guru dalam memberikan ilmu pengetahuan. Jika metode pengajaran yang digunakan guru menyenangkan, maka siswa mudah untuk menyerap informasi/ilmu pengetahuan yang disampaikan, sehingga diharapkan tujuan pengajaran yang telah dirancang oleh guru dapat tercapai.

Untuk Menciptakan proses pembelajaran yang efektif, dan agar motivasi belajar siswa meningkat, maka diperlukan usaha dari seorang guru untuk memberikan motivasi kepada siswa dan saling membantu satu sama lain

Dari pengamatan awal yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 1 SMK Batik 2 Surakarta adanya permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya mata diklat Melakukan Prosedur Administrasi. Sebagai mata pelajaran pokok yang harus dikuasai oleh para siswa, ternyata masih terdapat siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mempelajari mata diklat Melakukan Prosedur Administrasi.

Seperti dikelas XI Administrasi Perkantoran 1 SMK Batik 2 Surakarta, dari survei awal peneliti dengan mengadakan pengamatan saat mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL) di kelas X Administrasi Perkantoran 1, hasil raport semester genap, dan saat pengamatan awal pra siklus, guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan metode demonstrasi. Hal ini mengakibatkan siswa mudah jenuh sehingga motivasi belajar siswa mengikuti pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi rendah.

Banyak siswa yang kesulitan memahami dan menguasai konsep dan praktik pada mata diklat Melakukan Prosedur Administrasi, hal ini dilihat dari hasil belajar siswa yang masih di bawah KKM, yaitu 75. Dari hasil pretest, nilai yang terendah diperoleh siswa kelas XI AP 1 adalah 60, sedangkan nilai tertinggi yaitu 95. Untuk tugas rumah yang disampaikan guru, mayoritas siswa masih mengerjakan di kelas sebelum pelajaran dimulai. Ini menunjukkan rendahnya keaktifan serta tanggung jawab siswa dalam mengikuti proses pelajaran Melakukan Prosedur Administrasi.

Hal ini bisa dilihat dari proses evaluasi secara lisan oleh guru. Siswa membutuhkan waktu yang lama untuk bisa menjelaskan konsep dasar tentang materi yang telah disampaikan oleh guru. Diperlukan perhatian yang khusus oleh guru, dalam memancing pengetahuan dasar siswa agar bisa menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan. Selama proses belajar mengajar masih terlihat beberapa anak yang kurang antusias, karena masih rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran, dan kurangnya pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan. Hal ini dilihat dari sikap siswa yang cenderung malu untuk menjelaskan pendapatnya jika diadakan tanya

jawab. Mereka memilih diam tidak bertanya walaupun sebenarnya mereka belum paham tentang materi yang sedang dijelaskan.

Menurut pengamatan diatas, maka permasalahan yang muncul yaitu bagaimana guru dapat menciptakan proses pengajaran yang hidup serta mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa. Model pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam pembelajaran, termasuk dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Syaputra & Sariyatun, 2019). Untuk dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, diperlukan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, yang melibatkan peserta didik dalam proses kerja kelompok dan kolaborasi.

Pembelajaran kooperatif, sebagaimana dimemukakan oleh Rusman (2011) merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan anggota kelompok antara empat hingga enam orang dengan struktur yang heterogen. Dalam pembelajaran kooperatif, masing-masing peserta didik dituntut untuk dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Karena itu, kolaborasi dan kerjasama merupakan hal esensial dalam pembelajaran kooperatif.

Dalam implementasinya, pembelajaran kooperatif dapat diterapkan dengan menggunakan beberapa teknik seperti *Teams-Games Tournament (TGT)*, *Students Teams-Achievement Divisions (STAD)*, *Jigsaw* dan lain-lain (Slavin, 1980). Agar dapat mencapai hasil yang maksimal, terdapat lima element dasar yang harus diperhatikan dalam pembelajaran kooperatif, yakni: 1) saling ketergantungan positif; 2) akuntabilitas individu; 3) interaksi tatap muka; 4) penggunaan kemampuan sosial, interpersonal,

kolaboratif dan kelompok kecil yang sesuai; dan 5) pemrosesan kelompok (Har, 2005).

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk mengembangkan proses belajar Melakukan Prosedur Administrasi. Penerapan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata diklat Melakukan Prosedur Administrasi. Metode mengajar ini bisa dilakukan secara bervariasi sehingga menambah semangat siswa dalam belajar dan kemudian meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut Classroom Action Research (CAR). PTK adalah bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku yang dilakukan untuk meningkatkan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam terhadap tindakan yang dilakukan serta memperbaiki kondisi praktek pembelajaran. Pada Pelaksanaan Tindakan Kelas ini, peneliti bekerjasama dengan guru mata pelajaran diklat Melakukan Prosedur Administrasi Kelas XI AP 1.

Selanjutnya prosedur penelitian tindakan kelas yaitu tahapan yang ditempuh dalam penelitian dari awal sampai akhir secara urut. Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan kegiatan yaitu:

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan adalah membuat apa yang diperlukan dalam penelitian tindakan kelas meliputi: a) Menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi : silabus yang Melakukan Prosedur Administrasi, merancang strategi dan skenario pembelajaran yang

menggunakan model atau metode pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT); b) Menyusun instrumen penelitian dan menetapkan indikator ketercapaian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran mata diklat Melakukan Prosedur Administrasi dengan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) Supaya dapat menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran mata diklat Melakukan Prosedur Administrasi. Setiap tindakan yang dilaksanakan tersebut harus selalu diikuti dengan pemantauan, evaluasi, analisis dan refleksi.

Dan pada tahap ini, merupakan implementasi rancangan strategi dan skenario pembelajaran yang telah dibuat.

3. Observasi

Observasi merupakan proses perekaman dengan mengamati semua peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama penelitian tindakan kelas berlangsung. Tujuan dari observasi tersebut yaitu untuk mengetahui seberapa jauh pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung dapat diharapkan menghasilkan perubahan yang diinginkan.

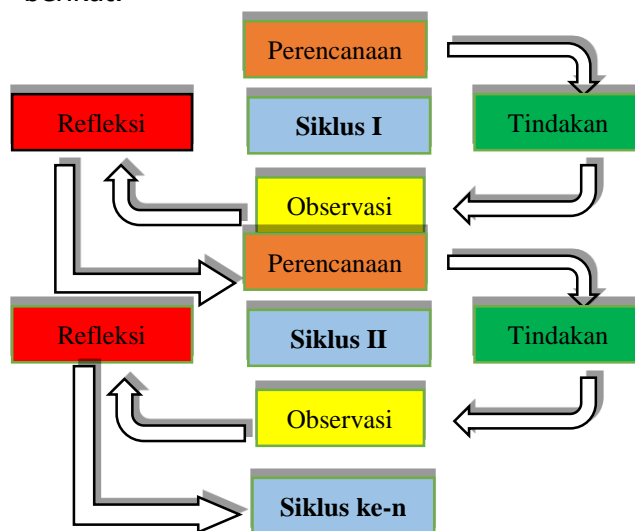
Peneliti bertugas sebagai pengamat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Fokus pengamatan ini ditekankan pada implementasi pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) terhadap kualitas pembelajaran secara menyeluruh yang meliputi : kondisi atau suasana belajar pada proses belajar mengajar dan peningkatan motivasi belajar siswa.

4. Refleksi

Dalam melakukan refleksi, peneliti harus bekerjasama dengan guru sebagai kolaborator. Untuk selanjutnya peneliti dengan

guru sebagai kolaboratornya mengadakan diskusi untuk penentuan langkah-langkah untuk memperbaiki permasalahan yang dihadapi selama dalam pelaksanaan tindakan. Kemudian setelah itu, ditarik kesimpulan apakah penelitian yang dilakukan berhasil atau tidak sehingga dapat menentukan langkah berikutnya.

Indikator yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatnya motivasi belajar mata pelajaran diklat Melakukan Prosedur Administrasi siswa kelas XI AP 1 SMK Batik 2 Surakarta melalui pengoptimalan penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT). Setiap tindakan upaya peningkatan indikator ini, dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) Perencanaan Tindakan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi dan Interpretasi, dan (4) Analisis dan Refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya. Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus. Secara rinci urutan masing-masing tahap dapat digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 1. Bagan Penelitian PTK

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas ini secara rinci diuraikan sebagai berikut:

1. Rancangan Siklus I

Pada siklus ini dilakukan evaluasi terhadap hasil tindakan, dari sebelum ada tindakan dikomparasikan dengan hasil tindakan siklus I: a) Kegiatan perencanaan yang dilakukan pada Siklus I; 2) Tindakan yang dilakukan oleh guru sesuai dengan rencana pembelajaran; 3) Melaksanakan observasi pada tindakan kegiatan pembelajaran; dan 4) Melaksanakan kegiatan refleksi dan evaluasi pada siklus I terhadap siswa.

2. Rencana Siklus II

Apabila dalam pelaksanaan tindakan saat siklus I mengalami kegagalan ataupun tidak sesuai dengan rencana, maka pelaksanaan tindakan dapat dilakukan tindakan kedua pada siklus II yaitu :

- Kegiatan Perencanaan yang dilakukan pada siklus II berdasarkan pada perbaikan siklus I.
- Tindakan yang dilakukan sesuai dengan rencana yang diperbaiki pada siklus I
- Melaksanakan observasi terhadap tindakan kegiatan belajar mengajar.
- Melakukan refleksi, evaluasi, dan perbaikan terhadap siswa.

Karena pada siklus II ini sudah memenuhi target yang diinginkan, maka peneliti cukup sampai di siklus II.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian menunjukkan Hasil bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi. Peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi dapat dilihat melalui hasil observasi, hasil angket motivasi serta wawancara dengan guru dan siswa. Hal tersebut dapat dilihat melalui tes prestasi belajar dibawah berikut ini:

1. Siklus I

Penerapan pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi pada siklus I ini, dengan melalui model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments adalah :

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Kegiatan perencanaan tindakan siklus I dilaksanakan di ruang kelas XI AP 1 SMK Batik 2 Surakarta. Guru bersama peneliti mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Peneliti mengungkapkan bahwa siswa menemui permasalahan dalam menuangkan ide, gagasan dan kreatifitas serta kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi.

Kemudian disepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I akan dilaksanakan selama 3 kali pertemuan.

b. Pelaksanaan Tindakan I

Pelaksanaan tindakan siklus I ini dilakukan selama 3 kali pertemuan. Kegiatan dilakukan diruang kelas XI AP 1. Pertemuan dilaksanakan selama 6 X 45 menit yaitu pertemuan pertama 2 x 45 menit, pertemuan kedua 2 x 45 menit dan pertemuan ketiga 2 x 45 menit, sesuai dengan rencana pembelajaran. Materi pada pelaksanaan tindakan pertama ini adalah macam-macam dokumen kantor.

Pada pertemuan pertama, guru memberi pengarahan mengenai model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) kemudian memberikan penjelasan mengenai materi dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok, Hasil pembagian kelompok ini akan digunakan pada pertemuan selanjutnya.

Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran sama seperti pada pertemuan yang pertama, namun siswa mempresentasikan hasil dari diskusi kelompok mereka. Pada pertemuan yang selanjutnya dilakukan permainan dan tournaments dari pokok pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dan melakukan evaluasi belajar siswa oleh peneliti dan guru dari siklus pertama.

c. Observasi Tindakan Siklus I

Peneliti mengamati proses pembelajaran dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disusun. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi. Observasi ini dilakukan oleh guru dan peneliti. Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan atau saat pembelajaran berlangsung. Guru memantau pelaksanaan proses pembelajaran dan membantu siswa yang belum paham terhadap tugas dari guru yang berkaitan dengan materi yang dibahas selama observasi berlangsung.

Pada tahap akhir dilakukan pengisian angket motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi dan dilakukan wawancara terhadap siswa. Hasil penelitian pada siklus I penerapan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) adalah:

1. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa. Nilai motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi pada siklus I berkisar antara 40,90% - 88,63%. Rata-rata persentase indikator yaitu mencapai 69,31%. Target pada siklus I belum tercapai. Target untuk hasil observasi adalah rata-rata indikator

mencapai lebih dari atau sama dengan 75%. Untuk rincian lebih jelasnya pada setiap indikator dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. *Persentase Hasil Observasi Siklus I*

No.	Indikator	CAPAIAN
1.	Perhatia siswa	79,54%
2.	Keaktifan siswa dalam diskusi	75%
3.	Tekun mengerjakan tugas	88,63%
4.	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	40,90%
5.	Senang dalam pemecahan masalah	59,09%
6.	Percaya diri	72,72%
JUMLAH		415,88%
Rata-rata		69,31%

2. Hasil Angket Motivasi Belajar

Nilai motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pada siklus I berkisar antara 66,48% - 73,01%. Rata-rata persentase indikator yaitu mencapai 69,98%. Pada hasil angket siklus I diperoleh indikator "Percaya diri" mendapat nilai yang terendah yaitu sebesar 66,48%, sedangkan hasil yang tertinggi diperoleh pada indikator "Keaktifan siswa dalam diskusi" sebesar 73,01%. Untuk presentase capaian setiap indikator motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi pada Siklus I disajikan pada tabel 2

Tabel 2. *Presentase Angket Motivasi Belajar Siklus I.*

No .	Indikator	CAPAIAN
1.	Adanya perasaan tertarik terhadap pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi	68%
2.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar	70,07%
3.	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	71,40%
4.	Tekun mengerjakan tugas	70,45%
5.	Tidak putus asa	67,90%
6.	Perhatian siswa	70,74%
7.	Keaktifan siswa dalam diskusi	73,01%
8.	Senang dalam pemecahan masalah	70,26%
9.	Percaya diri	66,48%
10.	Belajar dengan harapan untuk memperoleh penghargaan	71,78%
11.	Belajar karena adanya kegiatan yang menarik	69,74%
JUMLAH		769,83%
Rata-rata		69,98%

3. Aspek Motivasi Belajar Siswa

Persentase indikator aspek I dorongan internal mencapai 69,81%. Indikator aspek II dorongan eksternal mencapai 70,76%. Pada siklus I target belum tercapai. Target untuk angket motivasi belajar siswa adalah rata-rata indikator setiap aspek mencapai lebih dari atau sama dengan 75%. Untuuk Presentase capaian aspek pada angket motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. *Persentase Capaian Setiap Aspek Motivasi Belajar Siswa pada Hasil Angket Siklus I.*

No.	Aspek	Capaian Aspek (%)
1.	Dorongan Internal	69,81%
2.	Dorongan Eksternal	70,76%
JUMLAH		140,57%
Rata-rata		70,28%

d. Analisis dan refleksi

Hasil penelitian pada setiap aspek dan setiap indikator pada motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi dengan model pembelajaran kooperatif Teams Games

Tournaments (TGT) menunjukkan bahwa pada masing-masing aspek atau indikator variabel tersebut pada siklus I belum sepenuhnya dapat mencapai presentase capaian target yang telah ditentukan. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata kelas yaitu Rata-rata persentase indikator mencapai 69,31%, dan untuk targetnya yaitu 75 %, selanjutnya pada angket motivasi belajar siswa, Rata-rata persentase indikatornya yaitu mencapai 69,98% dan pada aspek lainnya yaitu masih 70,28 %.

Tindakan untuk siklus berikutnya dilakukan untuk mencapai presentase capaian target yang telah ditentukan, dengan perbaikan sesuai yang dikemukakan pada refleksi tindakan pada siklus I.

2. Siklus II

Berdasarkan refleksi pada Siklus I dengan penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT), menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan-kekurangan, yaitu masih terdapat siswa yang kurang aktif dan hasil atau motivasi belajarnya kurang maksimal. Oleh karena itu akan dilakukan penelitian pada Siklus II, langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) pada Siklus II sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pada kegiatan perencanaan tindakan II dilaksanakan di ruang kelas XI AP 1 SMK Batik 2 Surakarta. Guru bersama peneliti mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Peneliti mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil analisis dan refleksi dari siklus I, kemudian disepakati

bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus II akan dilaksanakan selama 4 kali pertemuan.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Kegiatan tindakan pelaksanaan pada siklus II ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan, kegiatan ini dilaksanakan di ruang kelas XI AP 1. Pertemuan dilaksanakan selama 8 X 45 menit yaitu pertemuan pertama 2 x 45 menit, kedua 2 x 45 menit, ketiga 2 x 45 menit dan pertemuan keempat 2 x 45 menit, sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP.

Pelaksanaan tindakan II hampir sama dengan pelaksanaan tindakan I, hanya pada pelaksanaan tindakan II, terdapat perbaikan yang masih diperlukan dari tindakan I. Pada pertemuan pertama, guru memberikan penjelasan mengenai materi dan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT), kemudian membagi siswa menjadi 6 kelompok, hasil pembagian kelompok ini akan digunakan pada pertemuan selanjutnya.

Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran sama seperti pada pertemuan yang pertama, namun siswa mengelompok dalam kelompoknya untuk melakukan diskusi dan presentasi.

Pertemuan yang ketiga diisi pokok pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dengan melakukan permainan dan tournament antar kelompok. Dan pertemuan keempat diisi dengan evaluasi belajar siswa dari siklus kedua

c. Observasi Tindakan Siklus II

Tindakan observasi yang dilakukan pada siklus II ini masih sama seperti pada siklus I yaitu untuk mendapatkan data tentang motivasi belajar siswa dalam

pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi. Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II sebagai berikut:

1. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa.

Nilai motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi untuk siklus II berkisar antara 75%-100%. Rata rata indikator sebesar 87,49%. Sudah memenuhi target capaian yang diinginkan peneliti yaitu sebesar 75%. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Presentase Hasil Observasi pada Siklus II.

2. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Nilai motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi untuk siklus II berkisar antara 76%-83,24%. Rata-rata indikator sebesar 78,43%. Pada hasil angket siklus II menghasilkan indikator "Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi" masih mendapat nilai yang terendah yaitu sebesar 76%, sedangkan hasil yang tertinggi diperoleh pada indikator "Belajar

No.	Indikator	CAPAIAN INDIKATOR
1.	Adanya perasaan tertarik terhadap pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi	76%
2.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar	77,93%
3.	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	78,09%
4.	Tekun mengerjakan tugas	76,02%
5.	Tidak putus asa	76,56%
6.	Perhatian siswa	79,12%
7.	Keaktifan siswa dalam diskusi	80,26%
8.	Senang dalam pemecahan masalah	78,20%
9.	Percaya diri	76,25%
10.	Belajar dengan harapan untuk memperoleh penghargaan	81,06%
11.	Belajar karena adanya kegiatan yang menarik	83,24%
4		862,73%
Rata-rata		78,43%

karena adanya kegiatan yang menarik" sebesar 83,24%. Hasil rata-rata angket motivasi pada siklus II yaitu sebesar 78,43%. Pada siklus II target sudah tercapai. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 5, sebagai berikut:

Tabel 5. Presentase capaian hasil angket motivasi belajar siklus II.

No.	Indikator	Capaian Indikator (%)
1.	Perhatia siswa	93,18%
2.	Keaktifan siswa dalam diskusi	90,90%
3.	Tekun mengerjakan tugas	100%
4.	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	75%
5.	Senang dalam pemecahan masalah	79,54%
6.	Percaya diri	88,63%
JUMLAH		527,25%
Rata-rata		87,87%

3. Aspek Motivasi Belajar Siswa

Hasil perhitungan pada tabel 13 diperoleh rata-rata persentase indikator aspek I yaitu dorongan internal mencapai 77,60%. Rata-rata indikator aspek II, yaitu dorongan eksternal mencapai 82,15%. Pada siklus II target sudah tercapai. Hasil tersebut dapat dilihat dalam tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Presentase capaian setiap aspek motivasi belajar siswa pada angket siklus II.

No.	Aspek	Capaian Aspek (%)
1.	Dorongan Internal	77,60%
2.	Dorongan Eksternal	82,15%
JUMLAH		159,75%
Rata-rata		79,87%

d. Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus II

Hasil analisis pada setiap aspek motivasi belajar siswa dalam pembelajaran

Melakukan Prosedur Administrasi dan setiap indikator motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi dapat diketahui bahwa pada masing-masing aspek atau indikator variabel tersebut pada siklus II sudah sepenuhnya dapat mencapai persentase capaian target yang telah ditentukan. Tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi melalui penerapan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) dalam proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil, sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan lagi untuk siklus berikutnya.

3. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus dan Pembahasan

a. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dalam memahami pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi melalui penerapan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) dari siklus I berlanjut ke siklus II.

Hal tersebut dapat dibuktikan dalam beberapa bukti yaitu:

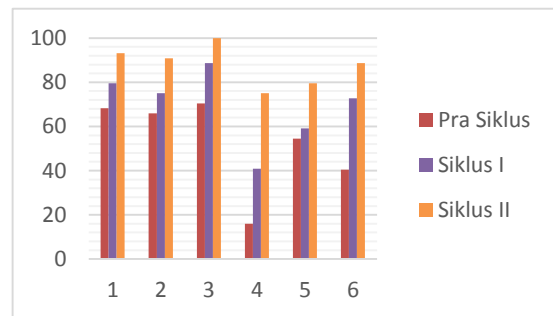
1. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.

Perbandingan hasil observasi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran melakukan prosedur administrasi antara prasiklus, siklus I dan siklus II dapat disajikan pada tabel 7 sebagai berikut :

Tabel 7. Perbandingan Capaian Hasil Observasi Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Indikator	Capaian indikator		
	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Perhatia siswa	68,18%	79,54%	93,18%
Keaktifan siswa dalam diskusi	65,90%	75%	90,90%
Tekun mengerjakan tugas	70,45%	88,63%	100%
Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	15,90%	40,90%	75%
Senang dalam pemecahan masalah	54,54%	59,09%	79,54%
Percaya diri	40,40%	72,72%	88,63%
JUMLAH	315,87%	415,88 %	527,25 %
Rata-rata	52,64%	69,31%	87,87%

Dan untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Perbandingan tiap siklus

Keterangan indikator :

1. Perhatian siswa
2. Keaktifan siswa dalam diskusi
3. Tekun mengerjakan tugas
4. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar
5. Senang dalam pemecahan masalah
6. Percaya diri

Dapat diketahui Hasilnya, setelah dilakukan siklus I tingkat rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yaitu sebesar 69,31%. Meskipun mengalami peningkatan sebesar 16,75%, hasil rata-rata motivasi belajar

siswa masih kurang dari target yang diinginkan/ditetapkan sebelumnya yaitu sebesar 75%. Maka untuk menanggulangnya, peneliti melakukan perbaikan dari siklus I ke tindakan siklus II. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, tingkat rata-rata observasi motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari hasil siklus I yaitu sebesar 87,87%. Pada siklus II target sudah tercapai.

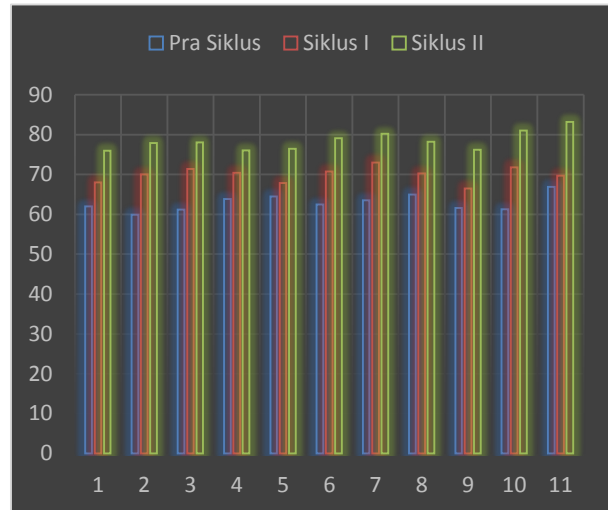
2. Hasil Angket Motivasi Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Perbandingan hasil angket motivasi belajar siswa dalam pembelajaran melakukan prosedur administrasi antara prasiklus, siklus I dan siklus II dapat disajikan pada tabel 8.

Tabel 8. Perbandingan Capaian Setiap Indikator pada Angket Motivasi Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.

INDIKATOR	CAPAIAN INDIKATOR		
	PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
Adanya perasaan tertarik terhadap pembelajaran melakukan prosedur administrasi	62%	68%	76%
Adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar	59,94%	70,07%	77,93 %
Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	61,17%	71,40%	78,09 %
Tekun mengerjakan tugas	63,86%	70,45%	76,02 %
Tidak putus asa	64,49%	67,90%	76,56 %
Perhatian siswa	62,50%	70,74%	79,12 %
Keaktifan siswa dalam diskusi	63,51%	73,01%	80,26 %
Senang dalam pemecahan masalah	64,96%	70,26%	78,20 %
Percaya diri	61,59%	66,48%	76,25 %
Belajar dengan harapan untuk memperoleh penghargaan	61,26%	71,78%	81,06 %
Belajar karena adanya kegiatan yang menarik	66,91%	69,74%	83,24 %
JUMLAH	692,19 %	769,83 %	862,73 %
Rata-rata	62,92%	69,98%	78,43 %

Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3:



Gambar 3. Perbandingan tiap siklus

Keterangan indikator :

1. Adanya perasaan tertarik terhadap pembelajaran melakukan prosedur administrasi.
2. Adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar.
3. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar.
4. Tekun mengerjakan tugas
5. Tidak putus asa
6. Perhatian siswa
7. Keaktifan siswa dalam diskusi
8. Senang dalam pemecahan masalah
9. Percaya diri
10. Belajar dengan harapan untuk memperoleh penghargaan
11. Belajar karena adanya kegiatan yang menarik

Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan untuk setiap indikator angket motivasi belajar siswa dalam pembelajaran melakukan prosedur administrasi dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Dari kegiatan pra siklus dapat diketahui rata-rata indikator motivasi belajar siswa yaitu sebesar 62,92%.

Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) pada siklus I. Hasilnya dapat diketahui, setelah dilakukan siklus I tingkat rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yaitu sebesar 69,98%. Masih kurang dari target yang diinginkan/ditetapkan sebelumnya yaitu sebesar 75%. Maka untuk menanggulangnya, peneliti melakukan perbaikan dari siklus I ke tindakan siklus II. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, tingkat rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari hasil siklus I yaitu sebesar 78,43%. Pada siklus II target sudah tercapai.

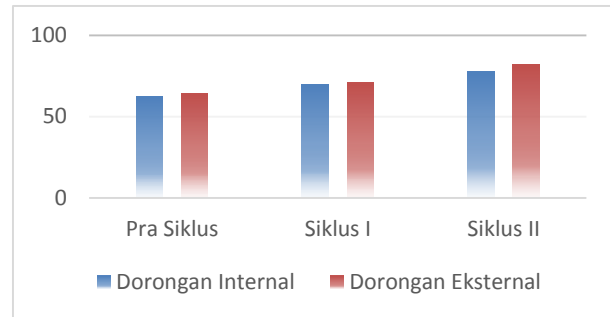
3. Aspek Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Hasil angket tersebut sesuai dengan perbandingan capaian setiap aspek angket motivasi belajar siswa dalam pembelajaran melakukan prosedur administrasi pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Perbandingan antara pra siklus, siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Perbandingan capaian setiap aspek angket motivasi belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II.

No.	Aspek	Capaian Aspek (%)		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Dorongan Internal	62,66%	69,81%	77,60%
2.	Dorongan Eksternal	64,08%	70,76%	82,15%
JUMLAH		126,74 %	140,57 %	159,75%
Rata-rata		63,37%	70,28%	79,87%

Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini:



Gambar 4. Perbandingan Dorongan Tiap Siklus

Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan untuk setiap aspek motivasi belajar siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Dari kegiatan pra siklus motivasi belajar siswa untuk aspek dorongan internal sebesar 62,66%, sedangkan untuk aspek dorongan eksternal sebesar 64,08%. Rata-rata capaian setiap aspek dorongan motivasi belajar siswa pada pra siklus sebesar 63,37%. Melihat hasil rata-rata capaian setiap aspek dorongan motivasi belajar siswa pada pra siklus masih rendah, peneliti melakukan tindakan siklus I. Hasilnya dapat diketahui, setelah dilakukan siklus I tingkat rata-rata capaian setiap aspek dorongan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Dari kegiatan siklus I dapat diketahui motivasi belajar siswa untuk aspek dorongan internal sebesar 69,81%, dan aspek dorongan eksternal sebesar 70,76%. Rata-rata capaian setiap aspek dorongan motivasi belajar siswa pada pra siklus sebesar 70,28%.

Hasil rata-rata capaian setiap aspek dorongan motivasi belajar siswa masih kurang dari target yang diinginkan sebelumnya yaitu sebesar 75%. Maka peneliti melakukan perbaikan dari siklus I ke siklus II. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, tingkat rata-rata capaian setiap aspek dorongan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari hasil siklus I yaitu sebesar 79,87%.

Bukti diatas menunjukkan bahwa setelah adanya pembelajaran kooperatif

Teams Games Tournaments (TGT) dalam pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi berdampak bahwa motivasi belajar siswa meningkat. Hasil wawancara dengan guru membuktikan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) positif dan lebih baik. secara keseluruhan siswa semakin tertarik dengan pembelajaran dan terlihat semakin antusias dan bersemangat. Keinginan siswa untuk belajar juga semakin besar. Adanya kesesuaian hasil antara data yang diperoleh melalui angket, observasi maupun wawancara membuktikan bahwa data dari hasil penelitian tentang penerapan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi siswa SMK Batik 2 Surakarta kelas XI AP 1 dapat dikatakan valid. Penerapan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Melakukan Prosedur Administrasi.

D. KESIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) pada penelitian ini berhasil dilakukan dalam dua siklus, pada siklus pertama dilakukan dalam 3 kali pertemuan dan pada siklus ke dua dilakukan dalam 4 kali pertemuan. Dan di masing masing pertemuan tersebut berlangsung selama 90 menit.

Pada Penerapan Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa didalam kelas, hal ini terbukti dengan data yang didapatkan peneliti dalam observasi yaitu pada prosentase sebelum dilakukannya penelitian yaitu 52,64% kemudian dilakukan tindakan siklus I kemudian nilai rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan

yaitu sebesar 69,31%. Meskipun mengalami peningkatan sebesar 16,75%, hasil rata-rata motivasi belajar siswa masih kurang dari target yang diinginkan sebelumnya yaitu sebesar 75%. Maka untuk menanggulangnya, peneliti melakukan perbaikan dari siklus I ke tindakan siklus II. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, tingkat rata-rata observasi motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari hasil siklus I yaitu sebesar 87,87%. Pada siklus II target sudah tercapai.

Pada Penerapan Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) ini siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, dimana siswa juga dalam proses pembelajaran siswa harus bisa kompak dalam kelompok, dan juga memiliki mental dan fisik yang baik. Dengan Penerapan Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) siswa bisa mempelajari hal tersebut secara langsung tanpa disadari. Dengan beberapa variasi pembelajaran membuat siswa merasakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan materi yang disajikan menjadi lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (1992). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Sinar Baru.
- Har, L. B. (2005). *What is Cooperative Learning?* Hongkong: The Hongkong Institute of Education.
- Kasbolah, K. (2001). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Universitas Malang.
- Lie, A. (2008). *Cooperative Learning Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

- Parendrarti, R. (2009). *Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009*. Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Solihatin, E., & Raharjo. (2007). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara..
- Slavin, R. E. (1980). Cooperative Learning. *Review of Educational Research*, 50 (2): 315-342.
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning Teori, Model dan Riset*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri, E. R., & Sri, M. S. (2009). *Mengelola dan Menjaga Sistem Kearsipan*. Jakarta : Erlangga
- Sudjana, N. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, N. S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. (1995). *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaputra, E., & Sariyatun. (2019). *Pembelajaran Sejarah di Abad 21: Telaah Teoritis Terhadap Model dan Materi. YUPA: Historical Studies Journal*, 3(1): 18-27.
- Winkel, W. S. (1999). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Gramedia.
- Wiriaatmadja, R. (2007). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.