

# **PENERAPAN “NOTEBLITZ” UNTUKMENINGKATKANMOTIVASIDANKEAKTIFANPEERTA DIDIKPADAPEMBELAJARANMATERIKOMPOSISIFUNGSI**

**Febby Tiani Putri<sup>1)</sup>, Paridjo<sup>2)</sup>, Ati Prihatiningsih<sup>3)</sup>**

Bidang Studi Pendidikan Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti  
Tegal. Jalan Halmahera Km. 1 Kota Tegal, Jawa Tengah, 53212 Indonesia.

Bidang Studi Pendidikan Matematika Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal.  
Jalan Halmahera Km. 1 Kota Tegal, Jawa Tengah, 53212 Indonesia.

Bidang Studi Matematika SMKN 3 Kota Tegal, Jl. Gajah Mada, No. 72 D, Pakauaman, Kec.  
Tegal Barat. Kota Tegal, Jawa Tengah, 53212 Indonesia.

Email: [tianiputri324@gmail.com](mailto:tianiputri324@gmail.com) Telp: +6285826248607

## **Abstrak**

Motivasi dan proses belajar saling terkait dalam lingkungan kelas. Belajar yang didorong oleh motivasi yang tinggi cenderung menghasilkan pencapaian belajar yang lebih optimal. Proses pembelajaran yang sukses membutuhkan keaktifan, partisipasi, dan komunikasi yang interaktif antara guru dan siswa. Komposisi fungsi adalah penggabungan dua atau lebih fungsi membentuk fungsi baru. Dimana materi ini sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa dengan bantuan media pembelajaran memudahkan siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan mereka. Peneliti ingin melakukan inovasi pembelajaran dengan bantuan media sticky note menggunakan model pembelajaran TGT, diharapkan inovasi ini dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yang dianalisis menggunakan kerangka STAR. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi untuk mencatat proses pembelajaran dan kuesioner terbuka terkait keterlaksanaan pembelajaran. Setelah dilakukan inovasi tersebut siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan antusias selama proses pembelajaran. Motivasi belajar mereka juga meningkat hal ini dapat dilihat ketika mereka sangat menikmati pembelajaran dan menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pembelajaran.

**Kata kunci :** Teams Games Tournament (TGT), Motivasi, Keaktifan, Komposisi fungsi, sticky note.

## ***APLICATION OF “NOTEBLITZ” TO INCREASE STUDENTS MOTIVATION AND ACTIVENESS IN LEARNING FUNCTIONAL COMPOSITION MATERIAL***

## ***Abstrak***

*Motivation and the learning process are interrelated in the classroom environment. Learning that is driven by high motivation tends to produce more optimal learning achievements. A successful learning process requires activeness, participation and interactive communication between teachers and students. Function composition is the combination of two or more functions to form a new function. This material is often found in everyday life. Applying a learning model that suits students' circumstances with the help of learning media makes it easier for students to learn and can increase their motivation and activity. Researchers want to carry out learning innovations with the help of sticky note media using the TGT learning model. It is hoped that this innovation can increase students' motivation and activeness in learning. The method used is descriptive qualitative*

*which is analyzed using the STAR framework. Data collection instruments include observation sheets to record the learning process and open questionnaires regarding learning implementation. After this innovation was carried out, students became more active in learning and enthusiastic during the learning process. Their motivation to learn also increases, this can be seen when they really enjoy learning and show high enthusiasm during learning. This also has an impact on their learning outcomes which increase in achieving completeness of learning outcomes to 85% from previously only reaching 70%.*

**Keywords:** Teams Games Tournament (TGT), Motivation, Activeness, Function composition, sticky notes.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu dalam suatu lingkungan. Seorang profesional pendidikan yang bertugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa disebut dengan guru. Guru juga merupakan individu dengan kepribadian unik yang berperan sebagai pendidik, pengajar, dan pembimbing. Sebagai pendidik, guru bertugas untuk membantu siswa tumbuh dewasa secara psikologis, sosial, dan moral. Sebagai pengajar, guru juga membantu perkembangan intelektual, efektif, dan psikomotor siswa melalui penyampaian pengetahuan, kemampuan memecahkan masalah, latihan yang efektif, dan keterampilan adalah aspek penting dalam pendidikan. Sebagai pembimbing, guru harus memiliki pemahaman mendalam tentang setiap siswa, mengenali potensi dan kelemahan mereka, serta memahami masalah serta kesulitan yang dihadapi siswa beserta latar belakangnya. Keaktifan siswa merupakan kunci keberhasilan proses pembelajaran. Tanpa partisipasi aktif dari siswa, pendidikan tidak akan berjalan efektif. Keaktifan belajar siswa melibatkan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran (Naziah, 2020). Proses pembelajaran yang sukses membutuhkan keaktifan, partisipasi, dan komunikasi yang interaktif antara guru dan siswa (Nurhayati, 2020). Motivasi menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dan memahami materi yang disampaikan hal ini sejalan dengan pendapat Badaruddin (2015).

Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa seorang guru perlu menggunakan media yang dapat memicu motivasi belajar siswa (H. Y. Zega & Tafonao, 2021). Motivasi merupakan energi internal seseorang yang mendorong mereka untuk mencapai tujuan tertentu. Dorongan dan usaha yang timbul dari kebutuhan untuk meraih prestasi dalam kehidupan merupakan bagian dari motivasi. Motivasi dan proses belajar saling terkait dalam lingkungan kelas. Belajar yang didorong oleh motivasi yang tinggi cenderung menghasilkan pencapaian belajar yang lebih optimal. Belajar merupakan proses di mana seseorang memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap, serta



mengalami perubahan positif dalam perilaku mereka. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa perlu aktif memproses dan mengolah pengetahuan yang mereka peroleh secara efektif. Guru perlu menggunakan beragam media pembelajaran untuk menarik minat dan memotivasi siswa dalam belajar (Loloangin, 2023). Mengandalkan guru sebagai satu-satunya sumber media pembelajaran kurang efektif di era sekarang karena siswa cenderung menjadi pasif. Hal ini bertentangan dengan kurikulum saat ini yang menekankan keaktifan siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, hanya menggunakan guru sebagai sumber media akan membuat suasana kelas monoton dan kurang menarik bagi siswa. Untuk mengatasi rendahnya motivasi siswa dalam pelajaran matematika diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi yang dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik, menyenangkan yang dapat melibatkan partisipasi aktif siswa.

Dari hasil refleksi pada pembelajaran sebelumnya, proses pembelajaran yang dilakukan belum sepenuhnya menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif, pada awal pembelajaran siswa memang menunjukkan keaktifan namun seiring pembelajaran berlangsung motivasi mereka semakin menurun. Terdapat siswa yang pasif dan kurang aktif dalam berdiskusi, guru memberikan bimbingan dan melakukan pendekatan agar siswa dapat turut aktif dalam berdiskusi namun hal tersebut tidak berjalan lama perilaku tersebut muncul kembali, hal ini dapat dikarenakan rendahnya motivasi belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan menarik sehingga belum dapat memicu keaktifan siswa dalam belajar. Guru memberikan aktivitas kepada peserta didik yang berkaitan dengan materi komposisi fungsi dengan mengitikan dalam budaya Indonesia namun hal tersebut belum berhasil dalam meningkatkan motivasi dan meningkatkan keaktifan mereka.

Untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan peserta didik dengan merancang pembelajaran dengan menggunakan metode, model, dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik yang tentunya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian maka dapat mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Dalam menangani masalah tersebut dibutuhkan pembelajaran yang mendorong keaktifan peserta didik dengan menggunakan metode permainan atau menggunakan metode pembelajaran *Kooperativ Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan.

Model ini melibatkan seluruh siswa tanpa memandang status, menjadikan siswa sebagai tutor sebaya, serta menggabungkan unsur permainan dan penguatan (Yudianto,

Sumardi, & Berman, 2014). Menurut Rochmana & Shobirin (2017), TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk lebih aktif karena mereka harus bersaing dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan dengan benar sebanyak mungkin. Menurut kunandar (2007:337) pembelajaran kooperatif adalah proses belajar yang dirancang secara sadar dan bertujuan untuk mendorong interaksi saling mendukung antar siswa guna menghindari ketersinggungan yang berpotensi menimbulkan masalah.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) melibatkan pembagian siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 5 hingga 6 orang dengan latar belakang kemampuan, jenis kelamin, ras, atau etnis yang berbeda. Kelompok heterogen ini memungkinkan siswa untuk berdiskusi, belajar bersama, dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Jika ada anggota kelompok yang mengalami kesulitan dengan tugas, anggota lainnya dapat membantu menjelaskan (Hikmah, Anwar, & Riyanto, 2018). Sementara itu, menurut Solihah (2016), langkah-langkah dalam model TGT melibatkan pengelompokan siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dengan tingkat kemampuan yang bervariasi. Prosesnya dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi, diikuti dengan siswa yang bekerja sama dalam kelompok untuk memahami materi atau menyelesaikan tugas dengan bimbingan guru. Pada akhir pembelajaran, diadakan turnamen untuk memastikan semua siswa telah menguasai materi yang diajarkan. Maka dalam *best practice* ini penulis melakukan inovasi pembelajaran menggunakan notebiliz (Sticky note) dengan pendekatan Culturally Responsive Teaching pada materi komposisi fungsi dengan model pembelajaran *Kooperativ Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Diharapkan melalui pembelajaran model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

## 2. METODE

### **Waktu dan tempat pelaksanaan *best practices***

Pelaksanaan *best practices* bertempat di SMK N 3 Kota Tegal sedangkan waktu pelaksanaan dilakukan pada semester ganjil bulan Agustus tahun 2024.

### **Target/Subjek *best practice***

Subjek *best practices* adalah siswa kelas XI DKV 1 SMK N 3 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2024/2025 sebanyak 35 siswa.

### **Prosedur**



Untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI DKV 1, diperlukan perencanaan yang matang dalam merancang pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dalam proses belajar berlangsung. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan mengimplementasikan inovasi dalam pembelajaran dengan bantuan media sticky note dengan pendekatan *Culture responsive teaching* dengan model pembelajaran *Kooperativ Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Materi yang digunakan adalah materi fungsi komposisi dan invers pada sub bab komposisi fungsi. Fungsi komposisi adalah fungsi yang terbentuk dari penggabungan dua atau lebih fungsi. Ketika suatu fungsi diterapkan dan kemudian hasilnya digunakan dalam fungsi lain, maka terbentuklah fungsi baru. Fungsi baru ini merupakan hasil dari komposisi kedua fungsi tersebut. Misalnya jika dikaitkan dengan kehidupan yang relevan dapat dikaitkan dengan tahapan pengolahan, sebagai contoh untuk membuat kerajinan gerabah terdapat dua tahap dalam pembuatannya, pada tahap pertama mengikuti fungsi  $f(x)$  kemudian pada tahap kedua mengikuti fungsi  $g(x)$  maka untuk menghasilkan gerabah jadi dengan menggabungkan kedua tahap tersebut sehingga menjadi membentuk fungsi  $g(f(x))$  dimana fungsi ini merupakan fungsi komposisi. Penggunaan teknologi di SMK N 3 Kota Tegal cukup terbatas karena belum adanya proyektor pada setiap kelas namun setiap guru ada yang mendapat proyektor untuk digunakan pada pembelajaran, sehingga masih bisa memungkinkan untuk melakukan pembelajaran dengan proyektor walaupun bergantian. Media yang digunakan adalah sticky note yang gunanya untuk menulis jawaban dari soal matematika yang diberikan oleh guru. Dalam pelaksanaannya peserta didik diberikan sticky note sejumlah soal. dimana soal akan ditayangkan pada media power poin. Dalam proses pembelajaran siswa akan diamati antusiasme dan keaktifannya dalam proses pembelajaran, pengamatan ini dilakukan oleh penulis bersama dua observer yang merupakan rekan sejawat. Selain itu, hasil pengamatan juga didukung oleh dokumentasi yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung.

#### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data yang digunakan dalam *best practices* ini berupa data deskriptif kualitatif yang dianalisis menggunakan kerangka STAR. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi untuk mencatat proses pembelajaran dan kuesioner terbuka terkait keterlaksanaan pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi selama pembelajaran berlangsung dan didukung oleh dokumentasi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

*Best practice* ini dilaksanakan di SMK N 3 Kota Tegal pada kelas XI DKV 1 yang terdiri dari 35 siswa. Materi yang digunakan dalam implementasi *best practice* ini adalah bab fungsi komposisi dan invers, dengan fokus pada sub bab komposisi fungsi. Kegiatan dimulai dengan pembukaan pembelajaran seperti biasa, yang diawali dengan salam, apersepsi, pertanyaan pemantik, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai adalah peserta didik dapat menentukan fungsi komposisi sebelah kanan dan kiri dengan benar melalui kegiatan diskusi, siswa dapat menjelaskan dengan kreatif dan bernalar kritis mengenai fungsi komposisi sebelah kanan dan kiri secara bergotong-royong melalui kegiatan diskusi kelompok dengan tepat. Pada kegiatan inti pembelajaran siswa dibagi menjadi 7 kelompok secara heterogen dimana setiap kelompok terdiri dari 5 anak. Guru menjelaskan terkait aturan permainan yang akan dilakukan. Dimana sebelumnya guru menayangkan 3 soal yang berupa soal kontekstual pada bahan tayang PPT. Setiap kelompok mengerjakan 3 soal tersebut pada selembar kertas dan menuliskan jawabannya saja pada sticky note yang dibagikan oleh guru. dengan aturan permainan kelompok yang selesai mengerjakan ketiga soal tercepat mendapatkan tambahan poin 10 dan setiap soal yang tepat jawabannya mendapatkan poin 10 namun jika jawaban kurang tepat mendapatkan poin 0. kelompok yang mendapatkan poin terbanyak ialah kelompok yang menang. Metode permainannya kelompok yang sudah selesai mengerjakan soal pertama dapat menempelkan jawabannya pada papan tulis begitu seterusnya sampai dengan soal ketiga, sehingga dapat terlihat kelompok mana yang sudah selesai terlebih dahulu. Ketiga soal yang ditayangkan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda pada soal pertama merupakan soal dalam bentuk biasa, soal kedua dan ketiga dalam bentuk cerita. soal kedua mengenai pembuatan tahu aci dan soal ketiga mengenai pembuatan sarung tenun. dengan memberikan soal yang relevan dengan kehidupan mereka yang mengaitkan unsur budaya mereka akan lebih terhubung dan memahami terkait soal tersebut. Dalam proses diskusi mereka terlihat bersemangat dalam menyelesaikan soal. Ditengah kegiatan diskusi mereka aktif bertanya mengenai kesulitan yang dihadapi dan saling bekerja sama dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Karena terdapat persainagn antar kelompok mereka sangat antusias untuk menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat. Dapat dilihat ketika mereka tidak hanya duduk berdiskusi namun bergerak untuk menempelkan setiap jawaban yang telah mereka selesaikan. Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi, sebagian besar siswa mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Hal ini terlihat pada gambar berikut.





**Gambar1 Siswa Mencatat Jawaban**



**Gambar2 Siswa Aktif Bertanya**



**Gambar3 Siswa Menempelkan Jawaban**



**Gambar4 Siswa Aktif Berdiskusi**

Setiap siswa terlihat antusias dalam proses pembelajaran, mereka saling bekerja sama dengan baik membagi tugas untuk menyelesaikan soal, aktif bertanya, mereka saling mengarahkan dan mengingatkan bergantian untuk maju menempel jawaban yang sudah di selesaikan. Mereka sangat semangat dalam menyelesaikan soal dan aktif bertanya ketika terdapat kesulitan.

Berdasarkan hasil observasi dari rekan sejawat, terlihat bahwa semua siswa terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Mereka aktif bertanya dan tidak ada siswa yang tampak kurang bersemangat. Siswa juga bekerja sama dengan baik dalam menghitung soal secara teliti. Setiap anggota kelompok berpartisipasi dalam menyelesaikan soal dan terlibat secara aktif dalam diskusi.

Berdasarkan hasil refleksi pembelajaran yang dilakukan, siswa merasa senang ketika pembelajaran dan merasa tertantang karena bersifat kompetisi, dan mereka merasa pembelajarannya menyenangkan dan menginginkan pembelajaran dalam bentuk permainan lagi, karena mereka dapat belajar sambil bermain. Dengan demikian pembelajaran dengan model ini tidak membosankan bagi mereka dan sangat menyenangkan dan meningkatkan keaktifan mereka dalam pembelajaran.

#### 4. SIMPULAN

Dalam konteks meningkatkan minat belajar siswa kelas XI DKV 1, perencanaan pembelajaran yang matang sangat penting untuk menarik perhatian siswa selama proses belajar. Salah satu pendekatan yang efektif adalah dengan mengimplementasikan inovasi dalam pembelajaran, seperti penggunaan media sticky note dengan pendekatan *Culture Responsive Teaching* dan model pembelajaran *Kooperatif Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi fungsi komposisi dan invers.

Dari hasil observasi yang dilakukan, terlihat bahwa pendekatan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan melibatkan seluruh siswa secara aktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Siswa terlibat secara aktif dalam diskusi, bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan soal, dan semangat dalam belajar.

Hasil refleksi pembelajaran juga menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan tertantang dalam pembelajaran ini, sehingga mereka menyukai pembelajaran dalam bentuk permainan. Dengan demikian, pembelajaran dengan pendekatan inovatif ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga mampu meningkatkan capaian pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi inovasi dalam pembelajaran membawa dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan motivasi, keaktifan siswa dan capaian belajar siswa kelas XI DKV 1.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bunga Intang, Wahira, Zainab. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas II. *Global Jurnal Education*, 1(1).
- Joeni Asih. (2017). Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Kelas VI SD Negeri 002 Teluk Nilap Kubu Babussalam. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Program Studi Guru Pendidikan Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1(2).
- Kunandar. (2009). *Guru Professional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : PT Raja Grafindo, 54.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 252-254.
- Nida Yohana Nenomnanu, Yakobus Adi Saingo (2023), Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 3(2), 108.



- Uswatun hasanah, Rica Wijayanti, dan Metty Liesdiani. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3(2),105-106.
- Yolan K. Hamzah. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar pada Pembelajaran Matematika melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa SMA Negeri 2 Gorontalo. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 07(02), 1172.