



Penggunaan Media HAPPY NOTE untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 24 Malang

Muhammad Naufal¹, Satti Wagistina², Elly Hartatik³, Aulia Isnaeni Fariski⁴

^{1,4} Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang

³SMPN 24 Malang

Email: muhammad.naufal.2431749@students.um.ac.id

Alamat: Kampus (Jl. Semarang No. 5, Malang, Jawa Timur 65145)

Korespondensi penulis: muhammad.naufal.2431749@students.um.ac.id

Abstract. *This study aims to determine the effectiveness of using the Happy Note LKPD media in improving students' learning motivation in Social Studies (IPS) for Grade VII at SMPN 24 Malang. The main issue addressed is the low level of student motivation. The research method used is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, with a qualitative approach and descriptive method. The subjects were 33 students from class 7E. Data were collected through observation, questionnaires, and interviews. The results show that the use of Happy Note significantly increased students' learning motivation. In cycle I, 61% of students were in the "Very Good" category, which increased to 86% in cycle II. Additionally, there was a 23% increase in average motivation scores compared to before the treatment. Students demonstrated enthusiasm and active participation during the learning process. This media also fostered a fun learning environment through motor activities such as cutting, pasting, and coloring. The study concludes that Happy Note is effective in enhancing students' learning motivation. It is recommended that this media be considered an alternative in IPS learning or other subjects requiring a creative and enjoyable approach.*

Keywords: *Happy Note, Learning Motivation, Social Studies, Learning Media marketing strategy; sales revenue; customer service; promotion*

Abstrak. Penelitian ini menganalisis efektivitas media Happy Note dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 7E SMPN 24 Malang pada mata pelajaran IPS. Media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan melalui kegiatan seperti menggunting, menempel, dan mewarnai. Dengan melibatkan 33 peserta didik, penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama dua siklus dan pendekatan kualitatif deskriptif. Instrumen pengumpulan data mencakup observasi, angket, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa. Pada siklus I, sebanyak 61% siswa berada dalam kategori motivasi "sangat baik," yang meningkat menjadi 86% pada siklus II. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan media Happy Note dalam mendorong partisipasi aktif, antusiasme, dan fokus siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, strategi penghargaan terhadap karya terbaik turut memberikan dampak positif terhadap semangat belajar siswa. Dari segi hasil kuantitatif, terdapat peningkatan skor motivasi sebesar 23% setelah penerapan media Happy Note. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut tidak hanya menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, tetapi juga efektif dalam memperkuat pemahaman materi pelajaran. Dengan demikian, Happy Note terbukti menjadi media pembelajaran inovatif yang dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal dalam pembelajaran IPS.

.Kata kunci: Happy Note, Motivasi Belajar, IPS, Media Pembelajaran

1. LATAR BELAKANG

Indonesia Emas 2045 merupakan visi besar Indonesia dalam mengembangkan kualitas masyarakatnya terutama anak-anak muda usia sekolah. Dalam visi tersebut, Indonesia menargetkan menjadi negara maju yang ditopang oleh generasi muda yang kreatif, berdaya saing, dan berwawasan global. Untuk mencapainya, pendidikan memegang peranan penting, khususnya dalam membentuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi sebagai modal utama dalam mengembangkan potensi diri.

Motivasi belajar menjadi faktor krusial dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran siswa. Di tingkat SMP, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), rendahnya motivasi belajar seringkali menjadi tantangan utama yang dihadapi oleh pendidik. Rendahnya motivasi belajar terlihat dari minimnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, rendahnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas, serta kurangnya inisiatif untuk bertanya atau berdiskusi. Permasalahan ini menjadi tantangan tersendiri dalam upaya menciptakan sumber daya manusia yang unggul.

Kenyataannya menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan data dari Pusat Asesmen Pendidikan (Pusmendik, 2022), hanya sekitar 54% siswa SMP yang menunjukkan indikator motivasi belajar tinggi. Hal ini selaras dengan hasil observasi awal di kelas 7E SMPN 24 Malang, yang menunjukkan bahwa lebih dari 60% siswa bersikap pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran IPS.

Rendahnya motivasi belajar dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Solusi mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar peserta didik diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif dan minat belajar siswa. Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Misalnya, studi oleh Sari dan Sugiyarto (2015) mengembangkan multimedia berbasis masalah yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Meskipun begitu masih terdapat keterbatasan dalam penelitian yang mengkaji penggunaan media pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan kreativitas siswa secara langsung. Dalam konteks ini, pengembangan media Lembar Kerja Peserta Didik "Happy Note" menjadi alternatif inovatif yang menggabungkan aspek visual, aktivitas motorik, dan kreativitas dalam pembelajaran IPS. Media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui kegiatan seperti menggunting, menempel, dan mewarnai, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media "Happy Note" dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 24 Malang pada mata pelajaran IPS. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. KAJIAN TEORITIS

Dengan mengacu pada teori motivasi, pendekatan konstruktivistik, serta hasil penelitian sebelumnya, media Happy Note memiliki landasan teoritis yang kuat sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, kajian ini tidak hanya relevan secara praktis tetapi juga memiliki kontribusi teoritis dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Teori belajar konstruktivisme juga mendasari pengembangan media Happy Note, di mana siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuan melalui

pengalaman langsung. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengonstruksi makna dari setiap aktivitas belajar. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang banyak digunakan dalam model Problem Based Learning (PBL).

Selain itu, pemberian apresiasi terhadap karya siswa juga terbukti sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Menurut Emda (2017), penghargaan merupakan bentuk penguatan positif yang dapat memicu antusiasme dan keterlibatan emosional siswa dalam belajar. Happy Note tidak hanya memberikan ruang kreativitas, tetapi juga memberi ruang untuk pengakuan atas hasil karya siswa.

Salah satu pendekatan yang mendukung keterlibatan siswa secara aktif adalah penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis aktivitas. Penelitian oleh Andriani et al. (2023) menunjukkan bahwa LKPD yang dirancang dengan prinsip partisipatif dan mengandung unsur kreativitas mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa secara signifikan. Media Happy Note dalam penelitian ini merupakan implementasi dari LKPD berbasis aktivitas tersebut.

Penggunaan media pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan visual terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa. Eggen dan Kauchak (2012) menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis aktivitas seperti mewarnai, menggunting, dan menempel mampu mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik siswa yang mendominasi pada jenjang SMP. Hal ini memperkuat pentingnya penerapan media yang menarik dan interaktif dalam proses belajar.

IPS sebagai mata pelajaran yang bersifat teoritis dan konseptual sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar hingga menengah sering kali menghadapi kendala pada rendahnya keterlibatan siswa secara aktif karena minimnya variasi metode dan media yang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2011), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku, umumnya dengan beberapa indikator atau unsur pendukung. Dalam konteks pembelajaran IPS di SMP, motivasi belajar menjadi kunci untuk membangkitkan minat dan partisipasi aktif siswa.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan mix method dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan media Happy Note terhadap motivasi belajar siswa. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat motivasi siswa melalui angket, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali respons dan pengalaman belajar siswa secara mendalam melalui observasi dan wawancara.

Penelitian ini dilakukan di SMPN 24 MALANG, Jl. Simpang LA Sucipto Gg. Makam, Kecamatan Blimbing, Kota Malang. Subjek penelitian terdiri dari 33 siswa kelas 7E SMPN 24 MALANG, dengan rincian 20 siswa laki-laki dan 13 siswa

perempuan, pada tahun ajaran 2024/2025 di SMPN 24 Malang pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025, tepatnya di kelas 7E yang terdiri atas 33 peserta didik. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil analisis awal yang menunjukkan adanya ketimpangan motivasi belajar yang signifikan antarsiswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa instrumen, yaitu angket motivasi belajar, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Angket diberikan kepada seluruh siswa sebelum dan sesudah penerapan media Happy Note pada setiap siklus pembelajaran untuk mengukur perubahan skor motivasi belajar. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mencatat keterlibatan, antusiasme, dan partisipasi siswa.

Sementara itu, wawancara dilakukan terhadap beberapa siswa sebagai sampel untuk mendalami persepsi mereka terhadap kegiatan belajar menggunakan media tersebut. Teknik analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Adapun data kualitatif dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mengidentifikasi pola-pola perilaku dan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Refleksi pada setiap akhir siklus digunakan sebagai dasar untuk perbaikan tindakan di siklus berikutnya. Fokus utama dari setiap siklus adalah optimalisasi penggunaan happy note dalam mendukung kegiatan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan cara responden memberikan jawaban, peneliti ini menerapkan angket tertutup.

Dari segi jawaban yang diberikan, penelitian ini menggunakan angket langsung. Sementara itu, dari bentuk angket, penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner dengan skala sikap. Skor yang diberikan untuk mengungkap motivasi belajar peserta didik dalam penggunaan media LKPD Happy Note menggunakan 4 alternatif jawaban yang berkisar dari 1 hingga 4.

Data perhitungan presentase menggunakan tabel (Purwanto, 2006) Presentase :

$$\text{Presentase} = (\text{Skor siswa} / 50) \times 100$$

Konversi persentase ke predikat berdasarkan tabel Purwanto (2006):

86–100% = Sangat Baik

76–85% = Baik

60–75% = Cukup

55–59% = Kurang

<55% = Sangat Kurang

Pada penelitian ini, telah dilakukan analisis deskriptif terhadap hasil angket yang diberikan kepada peserta didik. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui penerapan media happy notes. Metode analisis yang digunakan adalah analisis persentase. Persentase skor dapat diperoleh dengan merujuk pada isi yang terdapat dalam lembar instrumen. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi persentase suatu pernyataan atau indikator, semakin besar pula tingkat keberhasilannya. Kriteria keberhasilan dari penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya perubahan dalam motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar IPS terlihat dari setiap siklus yang dilakukan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMPN 24 MALANG, Jl. Simpang LA Sucipto Gg. Makam, Kecamatan Blimbing, Kota Malang. Subjek penelitian terdiri dari 33 siswa kelas 7E SMPN 24 MALANG, dengan rincian 20 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan, pada tahun ajaran 2024/2025 di SMPN 24 Malang pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025, tepatnya di kelas 7E yang terdiri atas 33 peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan data hasil belajar di atas, dapat dilihat bahwa pada siklus I.

Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Pada siklus pertama, dilakukan pengukuran motivasi belajar siswa menggunakan angket yang terdiri dari 10 item pernyataan. Skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 50. Berdasarkan hasil pengolahan data:

Rata-rata skor: 38,57

Persentase rata-rata: 77,13%

Predikat: Baik (mengacu pada pedoman penilaian Purwanto, 2006)

Distribusi predikat motivasi belajar siswa pada siklus I adalah sebagai berikut:

Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, termasuk penyesuaian dalam penyajian materi dan peningkatan interaktivitas media Happy Note, diperoleh hasil sebagai berikut:

Rata-rata skor: 43,00

Persentase rata-rata: 86,00%

Predikat: Sangat Baik

Distribusi predikat motivasi belajar siswa pada siklus II adalah sebagai berikut:

Terjadi peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa, dengan tidak adanya siswa yang berada pada kategori Kurang atau Sangat Kurang.

Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Perbandingan hasil antara siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa:

Peningkatan ini menunjukkan efektivitas penggunaan media Happy Note dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Peningkatan motivasi belajar yang signifikan dari siklus I ke siklus II tidak hanya terlihat dari data kuantitatif, tetapi juga diperkuat oleh hasil observasi dan

wawancara. Siswa menunjukkan perubahan perilaku yang lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebagaimana disampaikan oleh Emda (2017), motivasi belajar memiliki kedudukan penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran karena memengaruhi perhatian, ketekunan, dan ketekunan siswa dalam mencapai tujuan belajar. Dalam hal ini, penerapan media Happy Note berhasil menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan partisipatif, di mana siswa merasa lebih terlibat secara emosional maupun kognitif.

Aktivitas dalam Happy Note yang menggabungkan unsur visual dan motorik seperti mewarnai, menggunting, dan menempel terbukti efektif dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi IPS. Hal ini sejalan dengan pandangan Eggen dan Kauchak (2012) yang menekankan bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan berbagai gaya belajar, termasuk kinestetik dan visual, dapat memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar secara pasif melalui penjelasan guru, tetapi juga aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung yang menyenangkan.

Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa pemberian apresiasi terhadap karya siswa yang terbaik turut memotivasi siswa untuk lebih serius dan kreatif dalam menyelesaikan tugas. Strategi ini berfungsi sebagai bentuk penguatan positif yang meningkatkan rasa percaya diri dan kebanggaan siswa terhadap hasil kerja mereka. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Andriani et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media LKPD interaktif berbasis penghargaan dan personalisasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, pemberian penghargaan dalam konteks pembelajaran IPS dapat menjadi bagian penting dari desain pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan siswa.

Peningkatan motivasi belajar juga dapat dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran aktif yang diterapkan dalam kegiatan Happy Note, sejalan dengan prinsip Problem Based Learning (PBL). Meskipun media Happy Note bukan berbasis digital seperti E-LKPD, namun esensinya serupa, yaitu memberikan ruang kepada siswa untuk mengeksplorasi dan memecahkan masalah secara mandiri dan kolaboratif. Hal ini selaras dengan temuan Muhijrahtuddin et al. (2023) dan Putri et al. (2024) yang membuktikan bahwa penerapan model PBL berbasis LKPD dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui kegiatan yang menantang dan bermakna. Oleh karena itu, Happy Note dapat diposisikan sebagai media alternatif yang tidak hanya inovatif, tetapi juga adaptif terhadap karakteristik siswa di tingkat SMP.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Happy Note secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII di SMPN 24 Malang dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penerapan media Happy Note yang berbasis aktivitas kreatif seperti menggunting, menempel, dan mewarnai memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Hasil dari dua siklus tindakan menunjukkan peningkatan yang konsisten pada aspek motivasi siswa, baik secara kuantitatif melalui skor angket motivasi, maupun secara kualitatif melalui observasi keterlibatan aktif dan wawancara siswa.

Secara lebih spesifik, pada siklus I sebanyak 61% siswa berada pada kategori “sangat baik” dalam hal motivasi belajar, yang kemudian meningkat menjadi 86% pada siklus II. Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan implementasi media, tetapi juga mencerminkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas visual dan motorik memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa jenjang SMP. Pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika siswa merasa terlibat secara emosional, fisik, dan intelektual dalam proses membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik dan pendekatan Problem Based Learning (PBL) yang mendorong eksplorasi, kolaborasi, dan refleksi.

Media Happy Note juga memberikan ruang bagi siswa untuk menunjukkan kreativitas dan mendapatkan penghargaan atas hasil karyanya, yang berdampak positif pada rasa percaya diri dan tanggung jawab terhadap proses belajar. Strategi ini terbukti efektif dalam membangun lingkungan belajar yang suportif, memfasilitasi kebutuhan afektif siswa, serta meningkatkan kualitas interaksi di dalam kelas. Selain itu, media ini juga relevan untuk konteks sosial budaya siswa karena mengakomodasi kebiasaan dan kecenderungan belajar siswa yang aktif dan senang berekspresi.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru-guru IPS maupun mata pelajaran lain dapat mempertimbangkan penggunaan media berbasis aktivitas fisik dan visual seperti Happy Note sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif. Sekolah juga diharapkan mendukung pengembangan media kreatif serupa untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media ini dapat diperluas ke aspek keterampilan berpikir kritis atau kolaboratif, serta diuji efektivitasnya pada jenjang dan materi pembelajaran yang berbeda guna memperkuat validitas dan generalisasi temuan.

Selain itu, penerapan Happy Note juga memberikan kontribusi terhadap penguatan hubungan sosial antar siswa. Aktivitas kolaboratif yang tercipta dalam penggunaan media ini, seperti saling membantu dalam memotong atau menghias lembar kerja, menumbuhkan nilai-nilai kerja sama dan empati yang penting dalam pembelajaran IPS. Lingkungan belajar yang inklusif dan menyenangkan ini menjadi faktor pendukung dalam menciptakan suasana kelas yang harmonis dan menstimulasi interaksi sosial yang sehat. Dengan demikian, manfaat dari Happy Note tidak hanya terbatas pada peningkatan motivasi belajar secara individual, tetapi juga pada perkembangan sikap sosial siswa.

Dari sisi guru, media ini memberikan peluang untuk melakukan inovasi pembelajaran tanpa membutuhkan teknologi tinggi atau biaya besar. Penggunaan media berbasis aktivitas manual seperti Happy Note terbukti lebih mudah diakses dan diadaptasi oleh guru di berbagai kondisi sekolah, termasuk yang memiliki keterbatasan fasilitas. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran dapat menjadi solusi praktis dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan rendahnya motivasi siswa. Oleh karena itu, pelatihan guru terkait pengembangan media pembelajaran kontekstual dan menyenangkan perlu didorong secara berkelanjutan.

Secara lebih luas, hasil penelitian ini juga memberikan kontribusi pada pengembangan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Konsep pembelajaran yang memberikan ruang kebebasan kepada peserta didik untuk

mengekspresikan ide dan gagasannya dalam bentuk karya visual tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga membantu membentuk kepercayaan diri dan kemandirian belajar. Dengan latar belakang implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan diferensiasi dan partisipasi aktif, media seperti Happy Note sangat relevan untuk digunakan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang adaptif dan responsive terhadap kebutuhan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan penelitian ini. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMPN 24 Malang, terutama kepala sekolah, guru mata pelajaran IPS, dan seluruh siswa kelas VII-E yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerja sama selama proses penelitian berlangsung. Tanpa partisipasi aktif dan keterbukaan dari para siswa, data yang diperoleh tidak akan sekomprehensif dan seotentik yang diharapkan.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dari Universitas Negeri Malang yang telah memberikan arahan, motivasi, serta bimbingan yang berkelanjutan sejak tahap awal perencanaan hingga penyusunan artikel ini selesai. Bimbingan akademik yang diberikan tidak hanya membantu dalam memperkuat landasan teoritis dan metodologis penelitian, tetapi juga menjadi bekal penting dalam membentuk sikap ilmiah dan etika penelitian yang profesional. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pengelola Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) yang telah memberikan fasilitas dan ruang diskusi yang konstruktif selama masa studi.

Tidak lupa, penulis mengapresiasi rekan-rekan seperjuangan di Program PPG Universitas Negeri Malang atas dukungan moril, tukar pikiran, serta semangat kolaboratif yang senantiasa terjaga sepanjang proses studi dan penelitian ini. Diskusi-diskusi yang terjadi, baik formal maupun informal, telah memberikan sudut pandang yang memperkaya analisis dan interpretasi data. Penelitian ini tentu masih memiliki keterbatasan, namun semua dukungan yang telah diberikan sangat berarti dalam menyempurnakan hasil akhir dari karya ilmiah ini.

DAFTAR REFERENSI

- Andriani, D., Afas, M. Z., Irawan, I., & Haidorizal, R. (2023). Pengaruh media LKPD interaktif berbasis Liveworksheet terhadap motivasi dan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas VII MTs Nurul Huda. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 16(2), 45–56.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan model pembelajaran mengajarkan konten dan keterampilan berpikir*. Jakarta: PT Indeks.
- Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Irmaya, A., Ali, A., & Ngandoh, S. T. (2024). Penerapan Problem Based Learning berbasis E-LKPD Liveworksheet untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 55–64.
- Khaerunnisa, H., Hardin, & Ngandoh, S. T. (2024). Penerapan Problem Based Learning

- dengan metode demonstrasi terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik SMP Negeri 14 Makassar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 22–33.
- Khoirunnisa, A. (2021). Pembelajaran PAI berbasis bahasa Inggris sebagai upaya menghadapi tantangan globalisasi di MI Afkaaruna Islamic School Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr*, 10(1), 56–67.
- Matondang, A. (2018). Pengaruh antara minat dan motivasi dengan prestasi belajar. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 24–32.
- Muhijrahtuddin, F. R., Palennari, M., & Tantra, A. (2023). Penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbasis E-LKPD untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 8 Makassar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 18–30. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i2.679>
- Mulyadi, H., Asmawati, A., & Hasan, N. R. (2024). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan keterampilan berkolaborasi peserta didik kelas VII di SMP Negeri 13 Makassar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 12–21.
- Ningsih, E., Anggraini, R. D., & Kartini. (2023). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII-E SMP Negeri 23 Pekanbaru. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 234–246.
- Nuzula, S. F., & Putranto, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran LKPD berbasis Liveworksheet terhadap respon dan hasil belajar siswa kelas VII. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 3(3), 98–107.
- Purwanto, N. (2006). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri, A., Anwar, M., & Wibowo, A. (2024). Penerapan model Problem Based Learning dalam meningkatkan motivasi belajar IPA siswa SMP Negeri 5 Makassar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 42–51.
- Riduwan. (2013). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Septiana, A. I., Anggraini, D., & Syawanodya, I. (2020). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan piramida hologram untuk media pembelajaran bangun ruang di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5, 261–268.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wahyuni, R., Zainuddin, A., Nurlela, S., & Fatimah, M. (2023). Penerapan E-LKPD berbasis Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Journal of Natural Sciences*, 2(2), 101–110.
- Yulianti, A., Suriani, & Ilhamuddin. (2024). Penerapan PBL berbantuan LKPD untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(1), 15–26.