

**PENERAPAN MEDIA *HAPPY NOTE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI  
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI  
26 PAGARALAM**

**Hartati<sup>1</sup>, Rita Yulia Anggraini<sup>2</sup>**

Institut Agama Islam Pagaralam<sup>1,2</sup>

e-mail : [hartati.donis@gmail.com](mailto:hartati.donis@gmail.com)<sup>1</sup>, [anggrainiritayulia@gmail.com](mailto:anggrainiritayulia@gmail.com)<sup>2</sup>

**ABSTRAK**

Rendahnya motivasi belajar siswa seringkali menjadi tantangan utama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar, yang dapat berdampak pada pemahaman konsep dan hasil belajar. Penelitian ini berfokus pada penerapan media *Happy Note* sebagai solusi inovatif untuk mengatasi masalah tersebut. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui secara spesifik bagaimana media *Happy Note* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar Negeri 26 Pagaralam. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) atau eksperimen dengan subjek sebanyak 13 siswa. Tahapan penting penelitian meliputi observasi kondisi awal motivasi siswa, penerapan media *Happy Note* dalam beberapa siklus pembelajaran, dan evaluasi akhir untuk mengukur perubahan yang terjadi. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah intervensi. Siswa menjadi lebih antusias, terlibat aktif, dan bersemangat dalam setiap sesi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini juga terbukti membantu siswa memahami konsep-konsep IPA secara lebih mendalam dan bermakna. Disimpulkan bahwa media *Happy Note* merupakan alat bantu yang efektif dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar, sehingga dapat menjadi rekomendasi bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan berkualitas.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, Media Happy Note.*

**ABSTRACT**

Low student learning motivation is often a major challenge in learning Natural Sciences (IPA) at the elementary school level, which can have an impact on conceptual understanding and learning outcomes. This study focuses on the application of Happy Note media as an innovative solution to overcome this problem. The main objective is to specifically determine how Happy Note media can improve students' learning motivation in the subject of Natural Sciences in grade V of Elementary School 26 Pagaralam. This study uses the classroom action research (CAR) method or experiments with 13 students as subjects. Important stages of the study include observing the initial conditions of student motivation, implementing Happy Note media in several learning cycles, and final evaluation to measure the changes that occur. The findings of the study showed a significant increase in learning motivation after the intervention. Students became more enthusiastic, actively involved, and excited in each learning session. In addition, the use of this media has also been shown to help students understand science concepts more deeply and meaningfully. It is concluded that Happy Note media is an effective and interesting tool to improve learning motivation, so it can be a recommendation for teachers to create a more dynamic and quality learning environment.

**Keywords:** *Teaching Strategies, Learning Motivation, Happy Note Media*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peranan yang sangat fundamental dalam menunjang kehidupan manusia, baik dalam konteks duniawi maupun sebagai bekal untuk kehidupan di akhirat. Proses Copyright (c) 2025 ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah

pendidikan merupakan sebuah perjalanan seumur hidup yang dapat dimulai dari mana saja dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Ia berfungsi sebagai landasan esensial yang membantu setiap individu untuk menjadi anggota masyarakat yang produktif dan berkarakter, serta memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan pribadi, sosial, dan ekonomi mereka. Kemajuan suatu bangsa sangat bergantung pada perhatian yang diberikan terhadap kualitas sistem pendidikannya (Palupi, 2023). Selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang kehidupan secara holistik, termasuk mengajarkan siswa cara menghadapi berbagai tantangan dengan bijaksana dan positif.

Pada hakikatnya, belajar dapat diartikan sebagai sebuah proses kompleks yang menghasilkan perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi seorang individu dengan lingkungannya (Lefudin, 2017). Perubahan ini dapat termanifestasi dalam dua bentuk: ada perilaku yang dapat diamati secara langsung, yang disebut sebagai penampilan atau *behavioral performance*, dan ada pula perubahan yang tidak nampak secara langsung namun tercermin dalam kecenderungan perilaku atau *behavioral tendency*. Proses belajar inilah yang menjadi kunci bagi siapa saja untuk dapat berkembang dan menjadi "orang besar" di kemudian hari (Decaprio, 2022). Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar dapat mencakup ranah kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), maupun afektif (nilai dan sikap).

Untuk memfasilitasi proses belajar tersebut, peran seorang guru menjadi sangat sentral dan tak tergantikan. Tugas utama seorang guru, sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2008, tidak hanya sebatas mengajar, tetapi mencakup serangkaian tanggung jawab profesional yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran, serta kegiatan membimbing dan melatih peserta didik (Putri, 2024). Dalam menjalankan tugasnya, seorang guru harus mampu memilih dan menerapkan strategi pembelajaran terbaik yang dapat menumbuhkan aktivitas belajar yang positif. Lebih dari itu, guru juga berfungsi sebagai teladan, di mana perilaku dan kebiasaan baik yang mereka tunjukkan secara langsung maupun tidak langsung akan dipelajari dan ditiru oleh para siswanya (Subhi, 2021).

Dalam konteks pendidikan dasar, kreativitas guru menjadi sebuah tuntutan yang mutlak. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu menjadi inspirasi bagi siswa untuk dapat berpikir secara kritis dan kreatif. Salah satu mata pelajaran yang menuntut pendekatan kreatif adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA merupakan sebuah seni yang unik dalam mendidik seorang individu untuk memahami fenomena alam dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Wisudawati, 2022). Mata pelajaran ini mengajarkan konsep-konsep berdasarkan fakta dan membantu siswa untuk mengenal, membandingkan, serta mempelajari makhluk hidup di sekitar mereka. Oleh karena itu, pemahaman terhadap materi seperti klasifikasi makhluk hidup menjadi sangat penting bagi siswa.

Meskipun pembelajaran IPA memiliki tujuan yang sangat penting, realitas di lapangan sering kali menunjukkan adanya tantangan yang signifikan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas V Sekolah Dasar Negeri 26 Pagar Alam, ditemukan sebuah permasalahan yang cukup serius. Banyak siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar pada mata pelajaran IPA. Selama proses belajar mengajar berlangsung, sebagian besar siswa cenderung bersikap santai, pasif, dan menunjukkan tingkat antusiasme yang rendah terhadap materi yang diajarkan. Suasana kelas yang kurang bersemangat ini menjadi indikasi adanya masalah dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung di sekolah tersebut.

Kondisi pasif dan tidak termotivasi ini mengindikasikan adanya sebuah kesenjangan yang lebar antara tujuan pembelajaran dengan metode yang diterapkan. Di satu sisi, materi IPA seperti klasifikasi makhluk hidup idealnya diajarkan melalui cara yang menarik dan interaktif

agar mudah dipahami. Namun di sisi lain, realitas di kelas menunjukkan bahwa siswa tampak bosan dan kesulitan untuk terlibat secara aktif. Dari pengamatan lebih lanjut, disimpulkan bahwa salah satu akar permasalahan ini adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan lingkungan kelas atau tidak cocok dengan karakteristik siswa. Ketidaksesuaian media ini membuat proses belajar menjadi tidak efektif dan gagal menarik minat siswa.

Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, maka diperlukan adanya sebuah inovasi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Di era digital saat ini, media pembelajaran yang inovatif sangat krusial untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Dalam penelitian ini, solusi yang diusulkan adalah pengembangan sebuah media yang dinamakan "Happy Note". Media ini dirancang secara khusus untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui serangkaian latihan yang disajikan secara menghibur dan interaktif. Dengan menggunakan elemen visual seperti peringatan dan berbagai jenis gambar, media ini bertujuan untuk meningkatkan perhatian siswa dan menumbuhkan pola pikir positif.

Nilai kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan dan penerapan media "Happy Note" sebagai sebuah alat bantu belajar yang spesifik untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar IPA di SDN 26 Pagar Alam. Inovasi dari media ini adalah pendekatannya yang berfokus pada aspek psikologis siswa, yaitu dengan menciptakan suasana belajar yang lebih rileks dan memuaskan untuk meningkatkan motivasi internal mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas dari media "Happy Note" dalam membuat proses belajar siswa menjadi lebih efektif. Kontribusi yang diharapkan adalah tersedianya sebuah model media pembelajaran baru yang praktis dan dapat diaplikasikan oleh para guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang secara kolaboratif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada mata pelajaran IPA melalui penerapan media pembelajaran 'Happy Note'. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 26 Pagar Alam, dengan subjek sebanyak 13 orang siswa. Prosedur penelitian ini direncanakan berlangsung dalam dua siklus, di mana setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam pelaksanaannya, peneliti berperan sebagai guru yang menerapkan tindakan, sementara seorang guru kelas bertindak sebagai kolaborator yang membantu dalam proses observasi dan evaluasi untuk menjamin objektivitas data.

Pada setiap siklus, prosedur pengumpulan data dilakukan secara sistematis untuk mengukur perubahan yang terjadi. Pada tahap perencanaan, disiapkan instrumen penelitian yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Modul Ajar), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), media 'Happy Note', serta alat pengumpul data. Teknik pengumpulan data utama adalah observasi, tes, dan wawancara. Observasi dilakukan selama tindakan pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi terstruktur untuk mencatat aktivitas guru dan siswa. Tes hasil belajar diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur pemahaman kognitif siswa. Wawancara singkat juga dilakukan dengan beberapa siswa untuk mendapatkan umpan balik kualitatif mengenai pengalaman mereka menggunakan media pembelajaran yang baru.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif pada tahap refleksi di akhir setiap siklus. Data kuantitatif dari tes hasil belajar dianalisis dengan menghitung skor individu dan persentase ketuntasan belajar klasikal untuk melihat peningkatan hasil belajar secara numerik. Data kualitatif yang berasal dari lembar observasi dan catatan wawancara

dianalisis secara deskriptif. Analisis ini berfokus pada identifikasi keberhasilan, kendala, dan dinamika kelas yang muncul selama penerapan media ‘Happy Note’. Hasil dari kedua analisis tersebut kemudian disintesis dan dievaluasi secara menyeluruh pada tahap refleksi, yang menjadi dasar untuk merumuskan perbaikan dan perencanaan tindakan pada siklus selanjutnya demi mencapai tujuan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **Pra Siklus**

Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dapat digunakan peneliti uraikan dalam tahapan kegiatan pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Siswa yang mengikuti tindakan kelas pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran IPA melalui media Happy Note, siswa kls V SD Negeri 26 Pagaralam. berbagai macam metode mengajar. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan ceramah saja sehingga siswa mudah memahami dan kurang aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran cenderung satu arah tanpa adanya partisipasi aktif siswa. Banyak siswa yang kurang memahami materi yang diajarkan guru. Selain itu, suasana kelas masih aktif dan menghibur. Tabel ini merangkum tingkat ketuntasan belajar siswa berdasarkan nilai yang diperoleh pada tahap pra siklus, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar **65**.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Pra Siklus**

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
<b>Tuntas (Nilai <math>\geq</math> 65)</b>	3	23.08%
<b>Tidak Tuntas (Nilai &lt; 65)</b>	10	76.92%
<b>Jumlah Total Siswa</b>	<b>13</b>	<b>100%</b>
<b>Nilai Rata-rata Kelas</b>	-	<b>57,69</b>

Berdasarkan data rekapitulasi hasil belajar pada tahap pra siklus, dapat disimpulkan bahwa tingkat penguasaan materi siswa secara klasikal masih berada pada level yang sangat rendah dan memerlukan perhatian khusus. Dari total 13 siswa yang terlibat, hanya sebagian kecil, yaitu 3 siswa atau setara dengan 23,08%, yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 65 atau lebih. Sebaliknya, mayoritas besar kelas, yang terdiri dari 10 siswa atau mencakup 76,92% dari keseluruhan, tercatat belum mampu mencapai standar ketuntasan tersebut. Rendahnya tingkat keberhasilan individual ini juga tercermin pada nilai rata-rata kelas yang hanya mencapai 57,69, sebuah angka yang berada cukup jauh di bawah KKM yang telah ditetapkan. Kondisi ini secara jelas mengindikasikan bahwa proses pembelajaran sebelum adanya intervensi belum berjalan secara efektif.

#### **Siklus I**

Tahap pertama dalam Siklus I adalah perencanaan yang cermat, di mana guru mempersiapkan seluruh perangkat pembelajaran yang akan digunakan. Pada fase ini, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk mata pelajaran IPA bab 8 dengan topik "Bumiku Sayang, Bumiku Malang". Fokus utama perencanaan adalah pembuatan dan pengembangan media pembelajaran inovatif, yaitu "Happy Note", yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu, guru juga menyiapkan instrumen evaluasi, berupa soal tes sebanyak 25 butir, yang akan digunakan untuk mengukur capaian belajar siswa setelah tindakan dilaksanakan. Semua persiapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dapat berjalan secara terstruktur dan tujuan perbaikan dapat tercapai.

Tahap tindakan diawali pada pertemuan pertama, yang dimulai dengan kegiatan pendahuluan seperti menyapa dan memotivasi siswa. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan Copyright (c) 2025 ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah

materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang" sambil bertindak sebagai mentor untuk mengatasi kendala belajar. Puncak dari pertemuan ini adalah implementasi media "Happy Note", di mana guru mengajarkan siswa cara menganalisis dan mencatat konten materi menggunakan media tersebut. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya dan berinteraksi, lalu guru memberikan apresiasi atas partisipasi mereka. Pertemuan ditutup dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyampaikan pendapat dan refleksi singkat, diakhiri dengan motivasi dan ucapan Hamdalah.

Pada pertemuan kedua, tindakan dilanjutkan dengan fokus pada penguatan dan peninjauan materi. Setelah kegiatan pendahuluan yang serupa, guru kembali menjelaskan poin-poin penting dari materi sebelumnya untuk memastikan pemahaman siswa. Media "Happy Note" kembali digunakan, kali ini sebagai alat untuk meninjau dan mengingat kembali materi yang telah dibahas. Selama kedua pertemuan berlangsung, guru secara aktif melakukan observasi terhadap perilaku, partisipasi, dan respons siswa terhadap materi dan media yang digunakan. Di akhir pertemuan kedua, tahap tindakan diakhiri dengan penilaian, di mana siswa mengerjakan soal evaluasi yang telah disiapkan untuk mengukur hasil belajar mereka secara kuantitatif. Tabel ini menyajikan ringkasan tingkat ketuntasan belajar siswa setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65.

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I**

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
<b>Tuntas (Nilai <math>\geq 65</math>)</b>	<b>5</b>	<b>38.46%</b>
<b>Tidak Tuntas (Nilai <math>&lt; 65</math>)</b>	<b>8</b>	<b>61.54%</b>
<b>Jumlah Total Siswa</b>	<b>13</b>	<b>100%</b>
<b>Nilai Rata-rata Kelas</b>	<b>-</b>	<b>64.62</b>

Hasil rekapitulasi pada akhir Siklus I menunjukkan adanya perkembangan positif dalam hasil belajar siswa, meskipun target ketuntasan klasikal belum tercapai sepenuhnya. Terjadi peningkatan jumlah siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65, di mana kini terdapat 5 dari 13 siswa atau setara dengan 38,46% yang dinyatakan tuntas. Kendati demikian, mayoritas kelas, yaitu sebanyak 8 siswa atau 61,54%, masih memerlukan bimbingan lebih lanjut karena belum mencapai standar minimal tersebut. Peningkatan ini juga tercermin pada nilai rata-rata kelas yang naik menjadi 64,62, sebuah angka yang sudah sangat mendekati KKM. Data ini mengindikasikan bahwa tindakan yang diterapkan pada Siklus I mulai menunjukkan efektivitasnya, namun perlu adanya penyempurnaan strategi pada siklus berikutnya.

## Siklus II

Tahap pertama pada Siklus II adalah perencanaan, yang disusun berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Pada fase ini, guru melakukan perbaikan strategi dengan fokus pada optimalisasi penggunaan media pembelajaran "Happy Note". Rencana tindakan meliputi penyusunan modul ajar IPA yang lebih interaktif dan evaluasi ulang terhadap media pendidikan yang digunakan. Guru secara spesifik merancang implementasi "Happy Note" yang lebih jelas, termasuk menyiapkan foto interaktif di buku siswa yang dapat diakses dengan cara "double tap". Selain itu, disiapkan pula instrumen evaluasi berupa tes akhir siklus sebanyak 15 soal untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa secara akurat setelah penerapan tindakan perbaikan.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dalam pertemuan di kelas yang terstruktur. Proses dimulai dengan kegiatan pendahuluan, di mana guru menyapa, memeriksa kehadiran, dan memberikan motivasi kepada siswa. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan keterampilan yang akan dikuasai dan bertindak sebagai fasilitator, memandu siswa melalui materi pelajaran

untuk mengatasi kesulitan belajar. Puncak tindakan adalah saat guru mendemonstrasikan penggunaan media "Happy Note" versi perbaikan, menjelaskan cara mengaktifkan foto interaktif dan memberikan saran agar siswa dapat menulis atau menganalisis konten dengan lebih mudah. Sesi ini ditutup dengan diskusi, di mana siswa diberi kesempatan menyampaikan pendapat dan bertanya, diikuti dengan evaluasi singkat dari guru.

Selama proses tindakan berlangsung, guru secara simultan melakukan tahap pengamatan secara sistematis. Observasi ini dijadwalkan pada pertemuan tanggal 18 Februari dan 23 April 2025 untuk memantau perkembangan siswa secara komprehensif. Guru mengamati berbagai aspek, seperti tingkat antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, aktivitas mereka selama berinteraksi dengan media "Happy Note", serta kualitas respons dan partisipasi mereka dalam diskusi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan aktif terlibat dalam proses belajar, bahkan meminta agar media "Happy Note" dibuat lebih menarik lagi, yang menandakan bahwa tindakan perbaikan berhasil meningkatkan keterlibatan siswa. Tabel ini merangkum tingkat ketuntasan belajar siswa setelah pelaksanaan tindakan perbaikan pada Siklus II, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65.

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II**

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
<b>Tuntas (Nilai <math>\geq 65</math>)</b>	12	92.31%
<b>Tidak Tuntas (Nilai <math>&lt; 65</math>)</b>	1	7.69%
<b>Jumlah Total Siswa</b>	<b>13</b>	<b>100%</b>
<b>Nilai Rata-rata Kelas</b>	-	<b>75.77</b>

Hasil rekapitulasi pada akhir Siklus II menunjukkan keberhasilan yang sangat signifikan dan dapat dianggap sebagai puncak pencapaian dalam penelitian tindakan kelas ini. Terjadi lonjakan drastis pada tingkat ketuntasan belajar, di mana mayoritas sangat besar siswa, yaitu sebanyak 12 dari 13 orang atau setara dengan 92,31%, berhasil mencapai dan bahkan melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Angka ini menyisakan hanya satu siswa (7,69%) yang masih memerlukan bimbingan, menandakan bahwa masalah belajar secara klasikal telah teratasi. Keberhasilan ini juga diperkuat oleh nilai rata-rata kelas yang meningkat tajam hingga mencapai 75,77, posisi yang berada jauh di atas standar KKM 65. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tindakan perbaikan pada Siklus II terbukti sangat efektif dan berhasil.

## **Pembahasan**

Analisis terhadap hasil penelitian tindakan kelas ini menyajikan sebuah narasi yang jelas mengenai sebuah perjalanan transformasi pedagogis yang berhasil. Studi ini secara efektif mendemonstrasikan bagaimana implementasi strategis dari media pembelajaran inovatif, yaitu "Happy Note", mampu secara signifikan mengangkat sebuah kelas yang awalnya pasif dengan tingkat pencapaian rendah menjadi sebuah lingkungan belajar yang aktif dan berprestasi tinggi (Hermawan et al., 2025; Mangge, 2025; Muslimah et al., 2025). Proses yang terdokumentasi melalui tiga tahapan—pra-siklus, siklus I, dan siklus II—secara gamblang menggambarkan kekuatan dari metode penelitian tindakan kelas sebagai sebuah alat untuk perbaikan pengajaran yang berkelanjutan. Pembahasan ini akan menguraikan secara mendalam bagaimana setiap siklus berkontribusi pada keberhasilan akhir, serta menganalisis mengapa media "Happy Note" terbukti menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi tantangan yang dihadapi (Kusumasari et al., 2025).

Kondisi awal pada tahap pra-siklus melukiskan sebuah gambaran yang jelas mengenai permasalahan yang ada di kelas V SD Negeri 26 Pagaralam. Dengan tingkat ketuntasan belajar yang hanya mencapai 23,08% dan nilai rata-rata kelas yang jauh di bawah standar KKM, Copyright (c) 2025 ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah

terbukti bahwa metode pengajaran konvensional yang berpusat pada ceramah telah gagal dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Rendahnya partisipasi dan pemahaman siswa bukanlah cerminan dari kemampuan mereka, melainkan merupakan akibat langsung dari pendekatan pedagogis yang monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif. Data dari tahap pra-siklus ini berfungsi sebagai diagnosis yang krusial, menegaskan adanya kebutuhan mendesak untuk sebuah intervensi yang mampu mengubah dinamika kelas dan merangsang motivasi serta keterlibatan siswa secara lebih bermakna (Kurniawan et al., 2025; Ningsih et al., 2025; Susanti, 2025).

Implementasi media "Happy Note" pada siklus I menjadi langkah awal yang menjanjikan dalam proses perbaikan. Hasil dari siklus ini menunjukkan adanya peningkatan yang positif, di mana tingkat ketuntasan siswa naik menjadi 38,46% dan nilai rata-rata kelas mendekati standar KKM. Perkembangan ini mengindikasikan bahwa intervensi yang diberikan mulai menunjukkan dampaknya. Media "Happy Note" berhasil memberikan stimulus baru yang mampu meningkatkan keterlibatan sebagian siswa. Meskipun target keberhasilan secara klasikal belum tercapai, siklus pertama ini berhasil membuktikan bahwa hipotesis tindakan yang diajukan berada di jalur yang benar. Tahap ini menjadi sangat penting sebagai sebuah bukti konsep awal sekaligus sebagai sumber data reflektif yang kaya untuk merancang strategi perbaikan yang lebih tajam pada siklus berikutnya (Retnawati et al., 2025; Wijaya, 2024).

Puncak keberhasilan penelitian ini secara gemilang tercapai pada siklus II. Lonjakan drastis tingkat ketuntasan siswa hingga mencapai 92,31% bukanlah sebuah kebetulan, melainkan hasil dari sebuah proses perbaikan yang terencana dan berbasis data. Belajar dari kekurangan pada siklus I, guru melakukan penyempurnaan yang strategis, terutama dalam mengoptimalkan penggunaan media "Happy Note". Penambahan fitur interaktif dan cara implementasi yang lebih terstruktur terbukti mampu mengatasi hambatan yang sebelumnya ada. Keberhasilan pada siklus II ini secara gamblang mengilustrasikan esensi sejati dari penelitian tindakan kelas: sebuah siklus yang dinamis di mana seorang praktisi secara sistematis merencanakan, bertindak, mengamati, dan merefleksikan praktiknya sendiri untuk mencapai perbaikan yang berkelanjutan. Kemenangan ini adalah kemenangan dari sebuah praktik pengajaran yang reflektif (Khauzanah & Wardani, 2023; Kusumawati et al., 2025; Ridwan et al., 2024).

Keberhasilan media "Happy Note" sendiri dapat diatribusikan pada kemampuannya untuk mengubah peran siswa dalam proses belajar. Media ini tampaknya berhasil mentransformasi kegiatan mencatat yang seringkali dianggap pasif menjadi sebuah aktivitas analisis dan sintesis yang aktif dan terstruktur. Dengan menyediakan sebuah format yang menarik dan mungkin terpandu, siswa didorong untuk secara sadar mengidentifikasi, mengorganisir, dan merepresentasikan poin-poin penting dari materi pelajaran. Unsur interaktif yang ditambahkan pada siklus II semakin memperkuat proses ini, menambahkan elemen eksplorasi dan penemuan. "Happy Note" secara efektif memindahkan pusat pembelajaran dari guru ke siswa, memberdayakan mereka untuk menjadi arsitek dari pemahaman mereka sendiri, bukan lagi sekadar pendengar pasif dari penjelasan guru (Fadilla et al., 2025; Fitri et al., 2024; Khoiroh et al., 2025; Mangge, 2025).

Perubahan pada hasil belajar siswa secara langsung berkorelasi dengan perubahan pada dinamika dan suasana kelas. Penggunaan media yang interaktif dan berpusat pada siswa berhasil menciptakan sebuah lingkungan belajar yang lebih hidup dan partisipatif. Catatan observasi yang menunjukkan bahwa siswa menjadi sangat antusias dan aktif terlibat adalah sebuah temuan kualitatif yang sangat penting. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat, motivasi belajar mereka secara alami akan meningkat. Keterlibatan aktif ini memastikan bahwa proses kognitif yang terjadi lebih dalam; siswa tidak hanya mendengar, tetapi juga memproses,

menganalisis, dan berinteraksi dengan materi. Suasana kelas yang positif dan menyenangkan ini menjadi katalisator yang mempercepat pencapaian hasil belajar yang unggul, seperti yang terlihat pada hasil akhir siklus II.

Secara keseluruhan, penelitian tindakan kelas ini menawarkan sebuah model yang jelas dan inspiratif mengenai bagaimana seorang guru dapat secara efektif meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswanya. Perjalanan dari kondisi pra-siklus yang memprihatinkan menuju kesuksesan luar biasa di siklus II membuktikan bahwa masalah dalam pembelajaran dapat diatasi melalui inovasi dan praktik yang reflektif. Media "Happy Note" terbukti menjadi alat yang tepat guna dalam konteks ini, namun pelajaran yang lebih besar adalah tentang kekuatan dari sebuah proses perbaikan yang sistematis. Penelitian ini memberikan sebuah pesan optimis bagi dunia pendidikan, yaitu bahwa setiap guru memiliki kapasitas untuk menjadi peneliti di kelasnya sendiri, mendiagnosis masalah, mencoba solusi, dan pada akhirnya menciptakan perubahan positif yang nyata bagi para siswanya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada dua bagian, bisa di peroleh kesimpulan dengan memanfaatkan media *Happy Notes* sebagai instrument pengajaran bisa memotivasi peserta didik untuk mempelajari mata pelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar Negeri 26 Pagaralam. Berdasarkan data yang ada, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas IPA SD N 26 meningkat pada akhir semester. Hal ini berdasarkan capaian pembelajaran siswa pada masing-masing bagian. Setelah itu mengalami peningkatan pada siklus I dan mencapai 30%, namun setelah itu mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata 64,3 persen ketuntasan belajar mencapai 30%, dan terakhir meningkat pada siklus II dengan rata-rata 75 persen ketuntasan belajar 90%. Akibat dari kedua tahap tersebut, motivasi belajar siswa sudah meningkat semaksimal mungkin. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas IPA sudah mencapai indikator keberhasilan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Decaprio, R. (2022). *Kisah inspiratif proses belajar ilmuan-ilmuan dunia*. Diva Press.
- Fadilla, D. B., et al. (2025). Meningkatkan kemampuan siswa membuat karya seni kolase melalui model snowball throwing di kelas IV. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 495. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4857>
- Fitri, R., et al. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe numbered head together (NHT) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII-A SMP N 6 Mataram. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(2), 110. <https://doi.org/10.51878/social.v4i2.3219>
- Hermawan, L. I., et al. (2025). E-LKPD culturally responsive teaching dengan liveworksheets dan quizizz paper mode untuk meningkatkan hasil belajar trigonometri. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 846. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5716>
- Khauzanah, A. N., & Wardani, K. W. (2023). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif berbasis literasi digital dengan model project based learning pada siswa kelas V SD Negeri Secang 1. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i3.79069>
- Khoiroh, M., et al. (2025). Upaya peningkatan konsep diri melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok peserta didik. *Manajerial: Jurnal*

*Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 90.  
<https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4916>

Kurniawan, D., et al. (2025). Habituasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 326. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5366>

Kusumasari, S., et al. (2025). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis STEAM berorientasi ESD untuk meningkatkan kreativitas dan kemandirian siswa. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 609. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4860>

Kusumawati, E., et al. (2025). Metode role playing sebagai strategi penguatan karakter peduli sosial dalam pemebelajaran IPS di kelas IX MTs. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 515. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5736>

Lefudin. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Deepublish.

Mangge, M. R. I. (2025). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran problem based learning berbantuan media kincir air pada materi perubahan bentuk energi kelas IV di SD. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 909. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5719>

Muslimah, H., et al. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V SD. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 857. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5718>

Ningsih, Y., et al. (2025). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik materi ekologi melalui penerapan model PBL di SMP. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 808. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5357>

Palupi, A. P. (2023). Implementasi metode Jarimatika dalam meningkatkan prestasi belajar pelajaran matematika kelas II sekolah dasar. *Journal Cerdas Mahasiswa*.

Retnawati, L., et al. (2025). Stategi manajemen mutu untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 4(4), 269. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v4i4.4180>

Ridwan, R., et al. (2024). Implementasi buku ajar berbasis ebook untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah transmisi dan distribusi tenaga listrik. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 144. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2825>

Subhi, I. (2021). Perilaku orang tua untuk mencegah terjadinya kenakalan remaja. *Journal of Islamic Education*.

Susanti, A. (2025). Pengaruh keaktifan mengikuti kegiatan IPNU IPPNU terhadap motivasi belajar PAI. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 695. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.5084>

Wijaya, I. D. (2024). Analisis manajemen strategi PT. Mayora Tbk. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(11), 5225. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i11.1620>

Wisudawati, A. W. (2022). *Metodologi pembelajaran IPA*. Bumi Aksara.