

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI
MEDIA HAPPY NOTES SISWA KELAS 1
UPT SD NEGERI KEBONSARI 1 TUBAN**

Firda'sa Nurvika Nugroho¹, Supiana Dian Nurtjahyani², Riris Suharti Lestari³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Ronggolawe, Tuban

²Pascasarjana, Universitas PGRI Ronggolawe, Tuban,

³UPT SD Negeri Kebonsari 1 Tuban

[1firdasanurvika@gmail.com](mailto:firdasanurvika@gmail.com), [2diananin39@gmail.com](mailto:diananin39@gmail.com)

[3ririslestari14@guru.sd.belajar.id](mailto:ririslestari14@guru.sd.belajar.id)

ABSTRACT

This study aims to improve the learning motivation of first-grade students at UPT SD Negeri Kebonsari 1 Tuban in the Indonesian language subject through the use of Happy Notes media. This Happy Notes media is designed to provide an active, creative, fun, and interactive learning experience by involving activities such as coloring, cutting, and pasting that are appropriate for the first-grade level. The number of data taken was 28 first-grade students (I) class A at UPT SD Negeri Kebonsari 1 Tuban. The method used in this study was Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles. Data were collected through observation, questionnaires, and interviews to assess the effectiveness of the happy notes media in improving students' learning motivation in the Indonesian language subject. The results of the study showed an increase in learning motivation from cycle I to cycle II. In cycle I, 61% of students were in the "Very Good" category, which increased to 86% in cycle II. Students showed higher enthusiasm, focus, and participation during the learning process using Happy Notes media. In addition, giving awards for the best work also contributes to increasing enthusiasm in students to complete tasks in learning. The conclusion of this study is that the Happy Notes media is proven to be effective in increasing learning motivation in Indonesian language lessons for students. This Happy Notes media also creates a conducive and enjoyable learning atmosphere, thus helping students understand the subject matter better. Therefore, Happy Notes can be used as an innovative alternative teaching media in Indonesian language learning to increase learning motivation very well.

Keywords: Motivation learning, Indonesian Language, Happy Notes Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 1 UPT SD Negeri Kebonsari 1 Tuban dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan media Happy Notes. Media Happy Notes ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan interaktif dengan melibatkan aktivitas seperti mewarnai, menggunting, dan menempel yang sesuai pada level jenjang kelas 1. Jumlah data yang diambil ada 28 peserta didik kelas satu (I) rombongan A yang ada di UPT SD Negeri Kebonsari 1 Tuban. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan wawancara untuk menilai efektivitas media happy notes dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hasil

penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, 61% peserta didik berada dalam kategori “Sangat Baik,” yang meningkat menjadi 86% pada siklus II. Peserta didik menunjukkan antusiasme, fokus, dan partisipasi yang lebih tinggi selama proses pembelajaran dengan menggunakan media Happy Notes. Selain itu, pemberian penghargaan untuk karya terbaik juga berkontribusi dalam meningkatkan semangat pada peserta didik untuk menyelesaikan tugas dalam pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media Happy Notes terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik. Media Happy Notes ini juga menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Oleh karena itu, Happy Notes dapat dijadikan alternatif inovatif media ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar dengan sangat baik.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Motivasi belajar, Media Happy Notes

A. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah saat ini memerlukan inovasi dalam pemanfaatan media yang dapat mendukung pendekatan pembelajaran bahasa Indonesia. Pendekatan ini mengintegrasikan berbagai contoh dari kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga memerlukan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pemahaman peserta didik secara menyeluruh. Dilansir dari Zuhaida et al. (2024) Penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kurikulum merdeka dapat berkontribusi dalam meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi hal yang sangat penting untuk mendukung

pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan minat serta partisipasi siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat memicu rasa ingin tahu dan semangat mereka dalam mengikuti kegiatan belajar (Harmawan et al., 2022). Dengan adanya visualisasi yang menarik, animasi, dan elemen interaktif, media pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Hal ini berpotensi untuk memperbaiki pemahaman dan penguasaan materi pelajaran, serta menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi di

kalangan siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi faktor kunci dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di dalam kelas. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan aplikasi Canva, dapat menjadi solusi untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan kolaboratif (Saputra et al., 2022). Aplikasi Canva menyediakan berbagai fitur dan alat yang memudahkan guru untuk merancang dan mengembangkan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. Melalui Canva, guru dapat dengan mudah membuat desain visual, infografis, presentasi, dan materi pembelajaran lainnya yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Tafonao, 2018). Media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk-bentuk visual seperti halnya dalam bentuk media berupa happy notes (Rizqina & Rahayu, 2024).

Happy notes adalah buku tulis atau notepad yang dapat dibeli di toko daring seperti Tokopedia dan Shopee. Tetapi juga bisa membuat sendiri

dengan canva. Selain itu, happy note juga dapat merujuk pada media pembelajaran yang digunakan untuk catatan dalam pelajaran bahasa Indonesia (Prihati & Qisti, 2024). Dengan media ini dapat mendorong kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Happy Note dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Lembar observasi dapat mencakup pengamatan terhadap aspek-aspek seperti: 1) Minat dan antusiasme siswa dalam menggunakan media pembelajaran Interaksi dan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. 2). Pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui media 3). Kemudahan penggunaan media bagi guru dan siswa. 4). (Teguh Nugroho & Nugrahani, 2022). Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran bahasa indonesia. Dengan adanya lembar observasi, guru dapat mengumpulkan data empiris mengenai dampak penggunaan media Happy Note dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia. Dengan memanfaatkan media happy note, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif, sehingga

dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses belajar. Permasalahan Penelitian : 1) Bagaimana efektivitas penggunaan media Happy Note dalam meningkatkan motivasi pembelajaran Bahasa Indonesia? Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Happy Note yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Happy Note dalam meningkatkan motivasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan pilihan media pembelajaran yang menarik dan interaktif guna mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Berkontribusi dalam meningkatkan minat serta partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi siswa melalui pembelajaran Bahasa Indonesia (Musni et al., 2025).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan

efektivitas proses belajar mengajar. Kurikulum Merdeka mendorong penerapan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu. Media Happy Notes yang menggunakan Aplikasi Canva telah banyak diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif. Permasalahan ini berfokus pada Pengembangan media pembelajaran Happy Note untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan khusus untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran, dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan media Happy Note. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini dilakukan di SDN Kebonsari 1 Tuban, Kecamatan Tuban, Kota Tuban. Subjek penelitian terdiri dari 28 siswa kelas I SDN Kebonsari 1 Tuban, dengan rincian 11 siswa laki-laki dan 17 siswa

perempuan, pada tahun ajaran 2024/2025. Lama penelitian berlangsung sekitar dua minggu. Penelitian ini terdiri dari dua siklus: Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Sumber data berasal dari siswa dan guru. Variabel yang diteliti dibedakan menjadi dua, yaitu variabel bebas yang berupa media pembelajaran Happy Note dan variabel terikat yang berkaitan dengan motivasi belajar Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data mengenai motivasi belajar dilakukan melalui angket, observasi, dan wawancara.

Angket yang digunakan bertujuan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar Bahasa Indonesia dalam konteks penggunaan media Happy Note. Berdasarkan cara responden memberikan jawaban, penelitian ini menerapkan angket tertutup. Dari segi jawaban yang diberikan, penelitian ini menggunakan angket langsung. Sementara itu, dari bentuk angket, penelitian ini menggunakan angket atau kuisioner dengan skala sikap. Skor yang diberikan untuk mengungkap motivasi belajar Bahasa Indonesia dalam penggunaan media Happy Note menggunakan 4 alternatif jawaban yang berkisar dari 1 hingga 4.

Presentase hasil dari perhitungan dan lembar observasi dan angket diubah ke dalam predikat/kriteria hasil penelitian dengan menggunakan tabel pedoman penilaian di bawah ini. (Purwanto, 2006) Presentase :

$$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Interval	Kriteria
86% - 100%	Sangat baik
76% - 86%	Baik
60% - 75%	Cukup
< 59%	Kurang

Dalam penelitian ini, dilakukan analisis deskriptif terhadap hasil angket yang diberikan kepada peserta didik. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar Bahasa Indonesia 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. Dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi persentase suatu pernyataan atau indikator, semakin besar pula tingkat keterlaksanaannya. Kriteria keberhasilan dari penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya perubahan dalam motivasi belajar peserta didik selama proses

pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar bahasa Indonesia terlihat dari setiap siklus yang dilakukan. Indikator keberhasilan yang ingin dicapai adalah jumlah peserta didik yang memiliki motivasi belajar minimal mencapai 75% dari total peserta didik di kelas 1 UPT SD Negeri Kebonsari 1 Tuban.

C. Hasil Penelitian

Langkah pertama yang dilakukan sebelum penelitian adalah melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas untuk mengetahui permasalahan yang ada di kelas I UPT SD Negeri Kebonsari 1 Tuban terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dari hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa peserta didik terlihat tidak semangat dalam proses pembelajaran, peserta didik terlihat bosan dan mengantuk saat mengikuti proses pembelajaran. Ketika di berikan pertanyaan hanya beberapa peserta didik yang dapat menjawab. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah. Setelah dilakukan observasi dan wawancara sebagai pratindakan, baru kemudian tindakan dalam beberapa siklus penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media happy notes dari siklus I sampai siklus II yang telah dilalui, penelitian ini mengalami peningkatan sesuai yang diharapkan. Meningkatkan motivasi belajar dilihat dari hasil nilai mengerjakan soal menggunakan media happy notes dengan diisi 2 butir pertanyaan. Pada table 2 adalah hasil perbandingan dari peningkatan motivasi belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia dari siklus I sampai siklus II.

Tabel 2. Persentase kenaikan motivasi belajar Bahasa Indonesia melalui media Happy Notes.

No	Siklus 1		Siklus 2	
	Presentase	F (%)	F (%)	
1.	86% - 100%	17	61	20 72
2.	76% - 86%	0	0	4 14
3.	60% - 75%	6	21	0 0
4.	< 59%	5	18	4 14
Jumlah siswa		28	28	
motivasi belajar		17	24	
minimal pada		61%	86%	
kategori baik				

Pada hasil belajar di atas mendukung hasil observasi yang di lakukan penelitian ini. Data hasil belajar juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada pelajaran Bahasa Indonesia. Pada siklus I dapat dilihat dari 28 peserta didik, terdapat 17 peserta didik atau sebesar 61% dalam kategori sangat baik. Sedangkan pada siklus II dari 28

peserta didik di kelas 1A terdapat 24 atau sebesar 86% memiliki motivasi belajar dalam kategori sangat baik dan baik.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan data hasil belajar di atas, dapat dilihat bahwa pada siklus I belum mencapai presentase minimal peserta didik memiliki motivasi belajar yaitu sebesar 75%. Hasil tersebut sesuai dengan kondisi pada saat pelaksanaan pembelajaran di siklus I yang terdapat beberapa halangan dari peserta didik yang membuat suasana kelas tidak kondusif, peserta didik masih banyak berbicara dengan temannya dan tidak mendengarkan guru yang mengajar. Maka dari itu dapat di rasakan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus I masih terdapat kekurangan dan kendala. Guna menutupi kendala dan kekurangan tersebut peneliti memperbaiki proses pelaksanaan pembelajaran selanjutnya di siklus II.

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II, sudah terlaksana dengan baik hal ini bisa terjadi karena peserta didik telah terbiasa belajar menggunakan media happy notes. Selain itu, pada siklus II ada

pembaharuan kelompok yang dibuat dengan peserta didik yang berbeda untuk mengurangi keramaian dan kegaduhan di dalam kelas. Kemudian untuk jenis lembar kerja kelompok juga di buat agar peserta didik aktif berpartisipasi. Dan pada lembar kerja mandiri berupa happy notes yang ditempel di buku tulis masing-masing peserta didik mampu membuat semangat belajar mereka bangkit karena mereka suka berkreasi dengan mewarnai hasil karya mereka sendiri. Pada siklus II ini peneliti menggunakan happy notes untuk lembar kerja peserta didik secara mandiri supaya peserta didik focus pada tugas nya sendiri yang akan mampu meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Nurfadhillah et al., (2021) yang mengatakan bahwa penggunaan media happy notes dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sehingga pada siklus II presentase keberhasilan motivasi belajar meningkat dari hasil observasi dan hasil belajar peserta didik yang semula pada siklus I sebesar 61% menjadi 86% pada siklus II, sedangkan hal ini bisa dikatakan peningkatan motivasi belajar pada

pelajaran Bahasa Indonesia dapat memenuhi kriteria keberhasilan yaitu mampu melampaui angka 75%, sehingga penelitian sudah dikatakan berhasil.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan dari hasil penelitian telah mampu menjawab rumusan masalah yang menunjukkan bahwa media happy notes pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 1A UPT SD Negeri Kebonsari 1 Tuban. Yang mana ditandai dengan adanya peningkatan keaktifan partisipasi dalam pembelajaran dan semangat peserta didik dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Dalam penerapan media happy notes peserta didik sangat senang karena mereka mampu mengeksplorasi karyanya sendiri dengan mewarnai dan menggunting berbagai bentuk happy notes sesuai template yang digunakan guru kelas. Peserta didik lebih merasa antusias dan mudah dalam memahami materi pembelajaran ketika mereka sedang mengerjakan. Selain itu,

mereka juga lebih bisa fokus dalam diri mereka sendiri untuk menyelesaikan tugas mandiri berupa happy notes dengan senang hati sehingga suasana kelas pun menjadi kondusif. Berdasarkan data hasil belajar menggunakan media happy notes motivasi belajar peserta didik dari siklus I hingga siklus II yaitu presentase hasil belajar media happy notes 61% menjadi 86% pada siklus II. Selanjutnya pada penggunaan media happy notes ini peserta didik diberikan reward dengan karya atau hasil warna yang baik akan dapat istirahat terlebih dahulu sehingga mereka antusias dalam mengerjakan tugas dengan media happy notes.

DAFTAR PUSTAKA

- Harmawan, D. N., Supriyanto, H., Nugroho, W., & Yunarti. (2022). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN UNTUK KURIKULUM. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1(1).
- Musni, N. F., Bahar, E. E., & Notes, M. H. (2024). *PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN HAPPY NOTES DALAM MENINGKATKAN*. 7, 14825–14832.

- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Prihati, W., & Qisti, Ib. insanul. (2024). MEDIA HAPPY NOTE BERUANG CANVA UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK SENI RUPA DAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09 Nomor 0(ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950), 15.
- Purwanto, N. (2006). *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rizqina, Z. K., & Rahayu, S. (2024). 1, 2, 3. 1(2), 1623–1632.
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetchno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46–57. <https://doi.org/10.55849/scientec hno.v1i1.4>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Teguh Nugroho, R., & Nugrahani, F. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning Pada Kelas V*. 1(1), 2022.
- Zuhaida, K., Purnamasari, V., Saputro, S. A., Ayu, N., & Muniarti, N. (2024). Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Produk Berbasis Problem Based Learning Kelas 1 Sdn Pandean Lamper 03 Semarang. *Journal.Ikipsiliwangi.Ac.Id*, 7(5), 451–463. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/24740>