

ANALISIS SIKAP DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA VIIIB MELALUI MEDIA DIGITAL HAPPY NOTE PADA PEMBELAJARAN IPS

Sofi Fitriatul Jannah ¹, Adzkiyak ², M. Iqbal Ibrahim H. ³

Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Argopuro Jember

sofifitriatuljannah@gmail.com¹, adzkiyak@ikipjember.ac.id², iqbal.ikip3@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sikap dan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media digital Happy Note pada pembelajaran IPS di MTs Al-Ishlah Jenggawah. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek guru dan siswa kelas VIIIB. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket pendukung, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital Happy Note mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan interaktif. Media ini membantu siswa menjadi lebih fokus, aktif, bekerja sama, serta lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPS. Selain itu, siswa merasa pembelajaran menjadi lebih praktis dan tidak membosankan karena menggunakan sistem pencatatan digital yang terstruktur. Hasil angket menunjukkan bahwa sikap belajar siswa memperoleh persentase sebesar 99,58% dengan kategori sangat baik, sedangkan motivasi belajar memperoleh persentase sebesar 98,54% dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian, media digital Happy Note dinilai efektif sebagai alternatif media pembelajaran IPS dalam membangun sikap dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Sikap Belajar, Motivasi Belajar, Happy Note, Pembelajaran IPS

ABSTRAK

This study aims to analyze students' learning attitudes and motivation through the use of Happy Note digital media in social studies learning at MTs Al-Ishlah Jenggawah. The study used a qualitative descriptive method with teachers and students of class VIIIB as subjects. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, supporting questionnaires, and documentation. The results of the study showed that the use of Happy Note digital media was able to create more interesting, active, and interactive learning. This media helped students become more focused, active, cooperative, and more motivated in participating in social studies learning. In addition, students felt that learning became more practical and not boring because it used a structured digital recording system. The results of the questionnaire showed that students' learning attitudes obtained a percentage of 99.58% with a very good category, while learning motivation obtained a percentage of 98.54% with a very high category. Thus, Happy Note digital media is considered effective as an alternative social studies learning media in building students' learning attitudes and motivation.

Keyword: Learning Attitude, Learning Motivation, Happy Note, Social Studies Learning

©Pendidikan Sejarah FKIP UM Palembang

DOI: <https://doi.org/10.32502/jdh.v6i1.11150>

PENDAHULUAN

Pendidikan pada era digital memegang peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang adaptif terhadap perubahan teknologi yang masif. Pendidikan bukan sekadar proses transfer informasi, melainkan upaya strategis untuk membangun karakter dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan global. Namun, tantangan utama dalam dunia pendidikan saat ini adalah menjaga kualitas pembelajaran agar tetap efektif dan bermakna di tengah banjirnya arus informasi digital yang dapat mengganggu fokus peserta didik (Cuhanazriansyah et al., 2025).

Keterampilan literasi digital, kemandirian belajar, serta ketertarikan visual menjadi aspek yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran modern. Hal ini sejalan dengan upaya meningkatkan sikap positif dan motivasi siswa agar mereka memiliki kesadaran belajar yang tinggi. Meskipun demikian, dalam praktiknya, pemanfaatan teknologi di sekolah sering kali hanya berhenti pada penggunaan perangkat keras tanpa menyentuh sisi psikologis dan kenyamanan belajar siswa secara optimal (Syaftinentias et al., 2024).

Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih sering dianggap sebagai beban hafalan yang kaku dan membosankan. Pendekatan yang kurang inovatif menyebabkan rendahnya keterlibatan emosional siswa, yang berakibat pada penurunan sikap belajar dan motivasi. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak terhadap media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu memberikan ruang kreativitas bagi siswa (Susanti et al., 2024)

Penggunaan media catatan digital memberikan dampak signifikan terhadap keterlibatan siswa karena memungkinkan mereka mengorganisasi pemikiran secara visual. Media pembelajaran digital yang

dirancang dengan prinsip kesenangan dan keindahan, seperti Happy Note, menawarkan solusi bagi pengembangan sikap belajar melalui personalisasi materi. Namun, penerapan media yang mendukung aspek afektif dan psikologis ini masih terbatas di tingkat sekolah menengah karena kurangnya inovasi media yang fokus pada kebahagiaan belajar siswa (Ningsih & Syamsul, 2025).

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan atmosfer kelas yang mampu mengusir rasa bosan melalui pemilihan media yang tepat. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa, karena media membantu menarik perhatian, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Ini memperkuat ide bahwa media bukan sekadar alat, tetapi dorongan yang mampu membangkitkan keterlibatan siswa. Contoh media yang dapat digunakan adalah Happy Note, yang memungkinkan siswa untuk merangkum materi pelajaran secara estetik, interaktif, dan tanpa tekanan, sehingga selaras dengan kebutuhan mental siswa di usia remaja (Sugiarti et al., 2025)

Pemanfaatan media digital Happy Note dalam pembelajaran IPS melibatkan beberapa strategi utama yaitu: menyediakan fitur visual yang menarik untuk mengurangi kejenuhan, memberikan kebebasan berekspresi dalam menyusun catatan, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui desain yang intuitif. Dengan penerapan strategi ini, siswa memiliki peluang untuk mengubah sikap mereka terhadap materi IPS yang awalnya dianggap berat menjadi lebih ringan dan menyenangkan (Sari et al., 2025)

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al-Ishlah Jenggawah dengan fokus pada siswa kelas VIIIB. Berdasarkan hasil observasi bersama Ibu Miftahul Roifah, S.E., selaku guru mata pelajaran IPS pada Selasa, 23 Desember 2025, ditemukan bahwa siswa cenderung menunjukkan sikap pasif dan motivasi yang rendah karena media pembelajaran yang

digunakan masih sangat terbatas pada buku teks. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan salah satu siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran terasa membosankan dan kurang menarik akibat penggunaan metode ceramah yang monoton serta pemberian tugas mencatat atau merangkum yang tergolong sering.

Keterbatasan media dan metode ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa di kelas, dimana mereka merasa kurang berani menyampaikan pendapat serta mengalami kesulitan dalam memahami materi maupun menarik kesimpulan secara mandiri. Menanggapi permasalahan tersebut, siswa mengungkapkan perlunya inovasi melalui media pembelajaran yang lebih menyenangkan, khususnya media berbasis digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menilai sikap belajar siswa meliputi: kognitif, afektif, konatif dan motivasi belajar siswa meliputi: hasrat siswa untuk berhasil, dorongan serta kebutuhan siswa dalam belajar, harapan dan cita-cita siswa, penghargaan siswa, kegiatan yang menarik bagi siswa, lingkungan belajar siswa yang kondusif Kelas VIIIB pasca penggunaan Media Digital Happy Note pada mata pelajaran IPS di MTs. Al-Ishlah Jenggawah.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti hendak melaksanakan penelitian berjudul Analisis Sikap dan Motivasi Belajar Siswa VIIIB melalui Media Digital Happy Note pada Pembelajaran IPS di MTs. Al-Ishlah Jenggawah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menganalisis sikap dan motivasi belajar siswa kelas VIIIB pasca penggunaan media digital Happy Note pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Ishlah

Sofi Fitriatul dkk , Analisis Sikap Dan...

Jenggawah. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa dan satu guru IPS yang dipilih secara purposive karena terlibat langsung dalam penggunaan media digital Happy Note. Penelitian dilakukan melalui tahap persiapan, pengumpulan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan. Data dikumpulkan melalui wawancara terstruktur, observasi, angket pendukung, dan dokumentasi hasil catatan digital siswa. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang didukung oleh kutipan informan sebagai bukti empiris (Manab, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. PROSES PEMBUATAN DAN PENERAPAN MEDIA DIGITAL HAPPY NOTE

Media digital Happy Note adalah Media pembelajaran kreatif yang dirancang secara visual untuk membantu siswa memahami materi pelajaran melalui aktivitas interaktif yang melibatkan pembuatan catatan kreatif, ilustrasi, rangkuman visual, dan keterlibatan motorik siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan partisipatif. Media digital ini berperan sebagai sarana transformasi yang memungkinkan proses kegiatan yang sebelumnya dilakukan secara manual menjadi lebih efektif dan terintegrasi secara elektronik (Nugroho et al., 2024)

Aktivitas merangkum materi secara digital yang melibatkan unsur personalisasi, seperti penggunaan warna, tata letak mandiri, dan elemen visual, terbukti secara signifikan meningkatkan keterikatan emosional siswa terhadap pelajaran. Ekspresi ide dan gagasan siswa dalam bentuk karya visual melalui penggunaan media *Happy Note* juga dapat meningkatkan keterlibatan dan kemandirian belajar siswa

karena sifatnya yang kreatif dan responsif terhadap kebutuhan proses pembuatan dan penerapan media digital Happy Note pada pembelajaran IPS dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap pembuatan media, persiapan pembelajaran, penerapan pembelajaran, dan refleksi (Naufal et al., 2025)

Pada tahap pembuatan media, guru mata pelajaran IPS menyiapkan template Happy Note menggunakan aplikasi Canva. Template dibuat sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Guru menyesuaikan isi template dengan materi IPS yang akan dipelajari siswa kelas VIIIB. Template Happy Note terdiri atas beberapa bagian, seperti judul materi, submateri, poin-poin penting, kolom penjelasan, dan bagian kesimpulan. Guru juga menambahkan bentuk, warna, dan tata letak yang sederhana agar tampilan media lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyiapkan template dengan tujuan agar siswa lebih mudah mengikuti alur materi selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, template yang telah dibuat kemudian disimpan dan dipersiapkan untuk ditampilkan melalui laptop dan proyektor saat kegiatan belajar dimulai. Berdasarkan hasil observasi peneliti, tampilan template yang digunakan terlihat tersusun rapi dan memiliki pembagian kolom yang jelas sehingga siswa dapat mengetahui bagian-bagian yang harus diisi selama pembelajaran.

Pada tahap persiapan pembelajaran, guru menyiapkan perangkat pendukung berupa laptop dan proyektor untuk menampilkan media Happy Note kepada seluruh siswa di kelas. Guru juga menyiapkan materi IPS yang akan dipelajari pada pertemuan tersebut. Sebelum pembelajaran dimulai, guru menjelaskan cara penggunaan media digital Happy Note kepada siswa. Guru memperlihatkan bentuk template melalui proyektor dan menjelaskan fungsi dari setiap bagian template yang akan diisi siswa. Berdasarkan hasil observasi, siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai langkah-langkah penggunaan media digital Happy Note. Beberapa siswa terlihat masih

bertanya mengenai cara pengisian template pada awal pembelajaran. Selain itu, guru juga mengarahkan siswa untuk bekerja secara berpasangan dengan teman sebangku saat proses pengisian Happy Note berlangsung.

Pada tahap penerapan, guru menyampaikan materi IPS terlebih dahulu sebagai pengantar pembelajaran. Setelah penjelasan materi selesai, siswa mulai mengisi template Happy Note sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil observasi, siswa bekerja secara berpasangan dengan teman sebangku saat mengisi media digital Happy Note. Siswa terlihat berdiskusi mengenai isi materi dan bergantian menggunakan perangkat untuk mengetik jawaban ke dalam template. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa terlihat fokus memperhatikan penjelasan guru agar dapat mengisi template dengan benar. Siswa juga terlihat aktif bertanya kepada guru maupun teman sebangku ketika mengalami kesulitan dalam mengisi bagian tertentu. Selain itu, siswa terlihat lebih antusias saat mengetik materi dibandingkan saat mencatat menggunakan buku tulis biasa. Beberapa siswa tampak berusaha melengkapi seluruh bagian template yang masih kosong. Berdasarkan hasil wawancara, siswa merasa proses pencatatan menjadi lebih praktis karena hanya perlu mengetik materi ke dalam template yang telah tersedia. Siswa juga menyampaikan bahwa hasil catatan terlihat lebih rapi dan mudah dibaca kembali. Meskipun demikian, berdasarkan hasil observasi masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan arahan dari guru dalam penggunaan media digital, terutama saat awal pengisian template berlangsung.

Pada tahap refleksi, guru bersama siswa melakukan koreksi terhadap hasil Happy Note yang telah dibuat selama pembelajaran berlangsung. Guru menampilkan beberapa hasil pekerjaan siswa melalui proyektor untuk dibahas bersama di depan kelas. Berdasarkan hasil observasi, siswa memperhatikan penjelasan guru saat kegiatan koreksi berlangsung. Guru memberikan penjelasan mengenai bagian

catatan yang masih kurang tepat dan meminta siswa memperbaiki bagian tersebut. Selain itu, beberapa siswa juga memberikan tanggapan mengenai hasil catatan yang ditampilkan di depan kelas. Siswa terlihat membandingkan hasil pekerjaan mereka dengan hasil pekerjaan teman lainnya. Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyampaikan bahwa kegiatan refleksi membantu mereka mengetahui bagian materi yang masih kurang tepat serta membantu memahami kembali materi IPS yang telah dipelajari. Secara keseluruhan, proses pembuatan dan penerapan media digital Happy Note pada pembelajaran IPS di kelas VIII B MTs Al-Ishlah Jenggawah berlangsung melalui tahapan pembuatan media, persiapan pembelajaran, penerapan pembelajaran, dan refleksi. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat terlibat dalam kegiatan pengisian media digital Happy Note sesuai dengan arahan guru.

2. SIKAP DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PASCA PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL HAPPY NOTE

Penggunaan media digital Happy Note memberikan perubahan terhadap sikap dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII B.

Dari hasil observasi selama pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih fokus memperhatikan penjelasan guru ketika mengisi media digital Happy Note. Siswa tampak mengikuti alur pembelajaran dengan lebih terarah karena template yang digunakan memiliki pembagian bagian materi yang jelas dan tersusun secara sistematis. Selain itu, siswa terlihat lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pada saat pengisian media digital Happy Note, siswa bekerja secara berpasangan dengan teman sebangku sehingga tercipta interaksi dan kerja sama antar siswa. Siswa terlihat saling membantu, berdiskusi, dan bertukar pendapat mengenai isi materi maupun tampilan catatan yang sedang dibuat.

Sofi Fitriatul dkk , Analisis Sikap Dan...

Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyampaikan bahwa penggunaan media digital Happy Note membuat proses pembelajaran IPS terasa lebih praktis dibandingkan mencatat menggunakan buku tulis biasa. Siswa merasa lebih mudah menyusun materi karena template telah menyediakan bagian-bagian yang harus diisi sehingga pencatatan menjadi lebih terarah. Penggunaan media digital juga membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Sebagian besar siswa terlihat berusaha menyelesaikan seluruh bagian template yang masih kosong selama kegiatan belajar berlangsung. Siswa merasa lebih semangat karena proses pencatatan dilakukan dengan mengetik sehingga tidak memerlukan waktu yang terlalu lama seperti menulis secara manual. Selain itu, siswa merasa lebih nyaman ketika melakukan kesalahan dalam pengetikan karena bagian yang salah dapat langsung diperbaiki tanpa harus menghapus secara manual. Hasil catatan digital yang tersusun rapi juga membuat siswa lebih tertarik membaca ulang materi IPS setelah pembelajaran selesai.

Berdasarkan hasil observasi, suasana kelas terlihat lebih aktif dan interaktif dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Siswa terlihat lebih terlibat selama proses pembelajaran dan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara pasif. Dari hasil wawancara guru, penggunaan media digital Happy Note membantu guru memantau keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Guru dapat melihat siswa yang aktif mengikuti pembelajaran melalui proses pengisian template dan hasil catatan yang dibuat siswa.

Meskipun demikian, pada tahap awal penggunaan media digital masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan arahan dan penyesuaian dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Beberapa siswa terlihat masih bertanya mengenai langkah-langkah pengisian template dan penggunaan perangkat saat pembelajaran berlangsung. Namun setelah beberapa kali pertemuan, siswa mulai terbiasa menggunakan media digital Happy Note

dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil angket, sikap belajar siswa memperoleh persentase sebesar 99,58% dengan kategori sangat baik, sedangkan motivasi belajar siswa memperoleh persentase sebesar 98,54% dengan kategori sangat tinggi. Secara keseluruhan, penggunaan media digital Happy Note pada pembelajaran IPS di kelas VIIIB MTs Al-Ishlah Jenggawah menunjukkan perubahan pada sikap dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3. SIKAP DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Sikap belajar adalah suatu kecenderungan atau kesiapan mental yang dimiliki oleh siswa dalam memberikan reaksi terhadap aktivitas pembelajaran, materi pelajaran, guru, maupun lingkungan belajar di sekolah. Dalam dunia psikologi pendidikan, sikap tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan terbentuk melalui proses pengalaman dan interaksi siswa dengan objek belajar tertentu. Reaksi ini bersifat evaluatif, yang artinya siswa akan menunjukkan posisi apakah mereka mendukung dan menyukai proses belajar tersebut atau justru menjauhinya karena merasa tidak (Hidayah et al., 2017)

Sikap belajar mencerminkan kecenderungan psikologis siswa dalam memberikan respons positif atau negatif terhadap proses pembelajaran di kelas. Sikap belajar bukan sifat yang tetap, sikap dapat dipengaruhi dan dibentuk oleh berbagai faktor. Termasuk media pembelajaran inovatif, media instruksional, dukungan sosial dari lingkungan sekolah, serta dorongan internal siswa seperti motivasi dan efikasi diri (Nurdyansyah, 2019). Sebagai contoh, penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara efikasi diri siswa dan sikap belajar mereka, di mana kepercayaan diri yang tinggi dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap mata pelajaran tertentu. Dalam kajian ini, sikap dianalisis melalui tiga sisi yang saling berkaitan: 1) Sisi Pemahaman (Kognitif)

Berkaitan dengan keyakinan, pemahaman, dan cara pandang siswa mengenai pentingnya mempelajari ilmu sosial dalam kehidupan nyata; 2) Sisi Perasaan (Afektif) Melibatkan respons emosional berupa perasaan senang, antusias, atau sebaliknya, rasa bosan dan tidak peduli yang muncul saat jam pelajaran berlangsung; 3) Sisi Perilaku (Konatif) Kecenderungan tindakan nyata siswa, seperti inisiatif dalam bertanya, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta partisipasi aktif dalam diskusi kelompok (Marissa, 2022)

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa mengembangkan sikap belajar yang lebih positif karena media yang efektif mampu membuat materi lebih menarik dan memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam belajar. Maka dari itu, implementasi Happynote dipandang sebagai strategi untuk memperbaiki sikap siswa agar lebih terbuka terhadap materi IPS (Hajrah, 2011).

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator yang meliputi adanya hasrat untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita, adanya penghargaan, adanya kegiatan yang menarik, adanya lingkungan belajar yang kondusif. Dalam konteks pendidikan, motivasi bukan sekadar dorongan untuk belajar, melainkan faktor psikologis yang mengaktifkan dan mengarahkan perilaku siswa agar tetap tekun dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi belajar memiliki peran sentral dalam menentukan keberhasilan akademik, karena siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dibandingkan siswa yang tidak memilikinya (Noer, 2022).

Motivasi belajar bukan merupakan kondisi yang statis, melainkan dapat dipupuk dan dikembangkan melalui lingkungan belajar yang kondusif. Kehadiran motivasi yang kuat akan terlihat dari adanya ketekunan siswa dalam menghadapi

kesulitan, minat yang besar terhadap tugas, serta kemandirian dalam mencari solusi atas hambatan belajar yang ditemui. Oleh karena itu, memahami motivasi belajar siswa menjadi langkah awal yang penting bagi peneliti untuk mengukur sejauh mana penggunaan media digital mampu memberikan dampak nyata pada perubahan perilaku belajar di kelas. Penggunaan media digital yang bersifat menghibur secara edukatif mampu meningkatkan gairah belajar siswa di sekolah menengah secara signifikan dibandingkan metode tradisional. Motivasi yang didasarkan pada perasaan bangga terhadap karya pribadi seperti catatan kreatif di Happynote akan bertahan lebih lama dan lebih kuat dibandingkan motivasi yang dipicu oleh faktor tekanan luar seperti mengejar nilai semata atau menghindari teguran guru (Pusparini et al., 2020).

SIMPULAN

Media digital Happy Note dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran IPS yang lebih menarik, aktif, dan interaktif dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang masih menggunakan metode ceramah dan pencatatan manual. Tampilan template yang terstruktur membantu siswa memahami materi, mengorganisasi informasi, serta menentukan poin-poin penting pembelajaran. Meskipun pada tahap awal masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan arahan dalam penggunaan media digital dan persiapan perangkat seperti laptop serta proyektor membutuhkan perhatian lebih, kendala tersebut dapat diatasi melalui bimbingan guru dan kerja sama antar siswa. Seiring berjalannya waktu, siswa mulai terbiasa menggunakan media digital Happy Note sehingga pembelajaran berlangsung lebih baik. Secara keseluruhan, media digital Happy Note dinilai efektif dalam mendukung pembelajaran IPS karena membantu siswa menjadi lebih fokus, aktif, termotivasi, serta lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Sofi Fitriatul dkk, *Analisis Sikap Dan...*

DAFTAR PUSTAKA

- Cuhanazriansyah, M. R., Arisona, D., Kurniawan, E., Yansri, A. A., Miftahul, J. Y., Nurwahid, M., Santi, N., Hardinto, A. A., Nabilatunnisa, I., & Fajriyah, M. (2025). *TANTANGAN PENDIDIKAN ERA DIGITAL*.
- Hajrah, S. (2011). *HUBUNGAN ANTARA MEDIA PEMBELAJARAN DAN SIKAP SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS DATA TIMSS*. 99–110.
- Manab, A. (2015). *PENELITIAN PENDIDIKAN Pendekatan Kualitatif* (K. Aibak, Ed.). KALIMEDIA.
- Marissa, N. (2022). Pengaruh Sikap Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9.
- Naufal, M., Wagistina, S., Hartatik, E., & Fariski, A. I. (2025). Penggunaan Media HAPPY NOTE untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 24 Malang. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 5, 324–332.
<https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v5i2.6824>
- Ningsih, F., & Syamsul, S. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Happy Note dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas 1 SDN 003 Bontang Utara*

- Tahun Pelajaran 2024 / 2025*
Pendahuluan Pendidikan merupakan upaya dalam mempersiapkan generasi bangsa untuk menghadapi. 3(September).
- Noer, M. U. (2022). Etos Kerja Islami dalam meningkatkan motivasi pembelajaran. In *BallaSulo Teknoporie*.
- Nugroho, F. N., Nurtjahyani, S. D., & Lestari, R. S. (2024). *MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI MEDIA HAPPY NOTES SISWA KELAS 1 UPT SD NEGERI KEBONSARI 1 TUBAN* Firda'sa. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandir.
- Hidayah, N., Hardika, Hofifah, Y., Susilawati, Y. S., & Gunawan, I. (2017). Karakteristik Psikologis Peserta Didik. *Psikologi Pendidikan*, 1–168.
- Nurdyansyah. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF* (P. Rais, Ed.). UMSIDA Press.
- Sari, E. D., Wicaksono, V. D., Guru, P., Dasar, S., & Surabaya, U. N. (2025). *PENGEMBANGAN LKPD HAPPY NOTES MENGACU*. 13(10), 2600–2615.
- Sugiarti, D., Hendriawan, D., Mulyasari, E., Wulandari, H., & Zakarneh, N. (2025). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). *Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sani*. 2(2), 86–93.
- Syaftinentias, W., Yolanda, R., Ayuri, S. J., & Masran, S. (2024). *Implementasi Teknologi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran di MTs Nurul Falah*. 2(2), 3003–3007.