



Meningkatkan Hasil Belajar Murid melalui Penggunaan Media Pembelajaran Smart Box Materi Bangun Datar pada Murid Sekolah Dasar

Adelya Harviany Azis ^{1*}, Abdul Haris Panai ², Andi Marshanawiah ³, Nur Sakinah Aries ⁴, Kudus ⁵

Correspondensi Author

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email:

adelyazis564@gmail.com
abdulharispanai@ung.ac.id
andimarshanawiah@ung.ac.id
nursakinaharies@ung.ac.id
kudustamburaka@ung.ac.id

Keywords :

Hasil Belajar;
Media Smart Box;
Bangun Datar;
Pembelajaran
Matematika.

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar murid pada materi bangun datar. Murid mengalami kesulitan dalam membedakan berbagai jenis bangun datar dan sering kurang fokus selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar murid. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid melalui penggunaan media pembelajaran Smart Box pada materi bangun datar di kelas III SDN 66 Kota Timur Kota Gorontalo. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 24 murid kelas III SDN 66 Kota Timur Kota Gorontalo. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% murid memperoleh nilai yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Smart Box dapat meningkatkan hasil belajar murid pada materi bangun datar. Pada Siklus I, sebanyak 16 murid (66, 67%) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 8 murid (33, 33%) belum mencapai ketuntasan belajar. Pada Siklus II, jumlah murid yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 21 murid (87, 5%), sedangkan 3 murid (12, 5%) belum mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan hasil belajar tersebut didukung oleh meningkatnya aktivitas guru dan aktivitas murid selama proses pembelajaran menggunakan media Smart Box. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Smart Box dapat meningkatkan hasil belajar murid pada materi bangun datar di kelas III SDN 66 Kota Timur Kota Gorontalo.

Abstract. This research was motivated by the low learning outcomes of students on the topic of plane figures. Students experienced difficulties in distinguishing various types of plane figures and often lacked focus during the learning process. In addition, the limited use of instructional media made learning less engaging, which contributed to low learning outcomes. Therefore, this study aimed to improve students' learning outcomes through

the use of Smart Box learning media on the topic of plane figures in Grade III of SDN 66 Kota Timur, Gorontalo City. This study employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 24 Grade III students of SDN 66 Kota Timur, Gorontalo City. Data were collected through observation, learning achievement tests, and documentation. The success indicator of the study was achieved when at least 80% of students obtained scores that met the Learning Objectives Achievement Criteria (KKTP), which was set at 75. The findings revealed that the use of Smart Box learning media improved students' learning outcomes on the topic of plane figures. In Cycle I, 16 students (66. 67%) achieved learning mastery, while 8 students (33. 33%) had not yet achieved mastery. In Cycle II, the number of students who achieved learning mastery increased to 21 students (87. 5%), while 3 students (12. 5%) had not yet achieved mastery. The improvement in learning outcomes was supported by increased teacher and student activities during the learning process using Smart Box media. Therefore, the use of Smart Box learning media improved students' learning outcomes on the topic of plane figures in Grade III of SDN 66 Kota Timur, Gorontalo City.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International Licensee*



Pendahuluan

Pendidikan memerankan peran penting dalam membentuk karakter murid dan mengembangkan keterampilan mendasar yang diperlukan untuk perjalanan akademis mereka. Salah satu tahap penting dalam pendidikan adalah pendidikan dasar, karena memberikan landasan penting untuk pembelajaran di masa depan dan pertumbuhan pribadi, membantu murid menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Selain itu, pendidikan dasar yang kuat sangat penting untuk mendorong kemajuan nasional dan pembangunan ekonomi dengan membekali generasi muda dengan pengetahuan dan kemampuan yang dibutuhkan (Marshanawiah et al. , 2025). Pembelajaran di sekolah dasar harus dirancang untuk membangun pemahaman yang kuat terhadap berbagai konsep dasar, termasuk dalam bidang mata pelajaran yang bersifat logis dan terstruktur, seperti matematika.

Matematika memerankan peran penting di berbagai disiplin ilmu, memadukan konsep teoretis dengan aplikasi praktis yang memengaruhi aktivitas sehari-hari dan proses pengambilan keputusan dalam keseharian sehari-hari (Liliernawati et al. , 2025). Matematika berperan sebagai alat berpikir yang logis dan sistematis (Purba et al. , 2025). Pembelajaran matematika tidak hanya bermaksud untuk mengembangkan kemampuan berhitung, tetapi juga membantu murid dalam memahami berbagai permasalahan yang ditemui dalam keseharian sehari-hari. Di tingkat sekolah dasar, murid mulai diperkenalkan dengan konsep-konsep dasar matematika yang akan berguna dalam keseharian sehari-hari (Ma'ruf et al. , 2025).

Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran matematika adalah geometri. Pada tingkat dasar, pemahaman mengenai konsep-konsep dasar, salah satunya geometri, memiliki peran yang sangat penting karena menjadi dasar dalam mempelajari materi

matematika yang lebih kompleks pada jenjang berikutnya (Marshanawiah et al. , 2025). Banyak murid menganggap matematika, khususnya geometri, sebagai mata pelajaran yang menantang karena sifatnya yang abstrak dan perlunya memahami hubungan spasial. Konsep-konsep ini seringkali membutuhkan visualisasi bentuk, ukuran, dan sudut, yang bisa menjadi sulit bagi murid sekolah dasar yang masih mengembangkan pemahaman mereka tentang bentuk fisik dan kesadaran spasial. Akibatnya, mempelajari geometri mungkin tampak menakutkan, tetapi dengan instruksi dan latihan yang tepat, murid bisa menaikkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep mendasar ini dan mengembangkan kepercayaan diri dalam kemampuan matematika mereka (Marshanawiah et al. , 2025). Padahal, pembelajaran geometri memiliki peranan yang penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir murid. Melalui kegiatan mengamati, membayangkan, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan bentuk dan ruang, geometri bisa mendorong berkembangnya kreativitas murid karena melibatkan pemikiran kreatif serta penggunaan imajinasi dalam menemukan solusi terhadap berbagai permasalahan (Aries et al. , 2024).

Salah satu materi yang diajarkan mengenai geometri di kelas III sekolah dasar adalah bangun datar. Bangun datar ialah sebuah bangun dua dimensi yang memiliki panjang, lebar serta dibatasi oleh garis-garis lurus atau lengkung dan bersifat abstrak (Amalia et al. , 2024). Materi ini dirancang untuk membantu murid mengenali dan memahami berbagai bentuk bidang datar, termasuk persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran. Konsep ini menekankan identifikasi karakteristik unik dari setiap bentuk, seperti jumlah sisi, sudut, dan simetri. Mengembangkan kemampuan untuk membedakan bentuk-bentuk ini ialah langkah mendasar dalam mempelajari geometri. Namun demikian, dalam praktik pembelajaran masih banyak murid yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun datar. Kesulitan tersebut terlihat ketika murid diminta membedakan bangun datar yang memiliki bentuk hampir serupa, menentukan ciri-ciri bangun datar, maupun menghubungkan bentuk bangun datar dengan benda-benda yang terdapat di lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III SDN 66 Kota Timur Kota Gorontalo, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar. Permasalahan tersebut antara lain rendahnya konsentrasi murid selama proses pembelajaran berlangsung, kesulitan murid dalam membedakan bangun datar yang bentuknya hampir sama, serta rendahnya hasil belajar murid pada materi bangun datar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada penjelasan lisan dan gambar di papan tulis sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi murid. Akibatnya, murid menjadi kurang aktif selama proses pembelajaran dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah.

Hasil wawancara dengan guru kelas juga menunjukkan bahwa murid sebenarnya memiliki antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran dibandingkan ketika pembelajaran dilakukan melalui metode ceramah. Media pembelajaran dapat menumbuhkan semangat belajar murid karena penggunaan media pada saat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menjadikan murid lebih fokus dalam pembelajaran (Fadilah et al. , 2023). Akan tetapi, media yang dipakai masih sederhana dan belum dirancang secara khusus untuk membantu murid memahami konsep bangun datar secara mendalam. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika yang dicapai murid dan menjadi salah satu alasan dilaksanakannya penelitian ini. Hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki murid sesudah menerima pengalaman belajar (Yandi et al. , 2023). Oleh karena itu, pengalaman

belajar yang kurang optimal dalam memahami konsep bangun datar bisa berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar yang diperoleh murid. Dengan demikian, diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran untuk menaikkan hasil belajar murid pada materi bangun datar.

Menerapkan metode pengajaran inovatif sangat penting untuk menaikkan pemahaman murid sekolah dasar tentang bangun datar dengan cara yang menarik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai, guru bisa menciptakan hubungan dinamis antara pesan instruksional dan pemahaman murid. Media ini berfungsi sebagai jembatan yang efektif, mengubah konsep geometris abstrak menjadi pengalaman yang nyata dan mudah dipahami. Jika dipilih dengan tepat, media ini memungkinkan murid untuk memahami ide lebih cepat dan mengingatnya lebih lama. Menggabungkan alat interaktif, alat bantu visual, dan sumber daya digital bisa membuat pembelajaran tentang bangun datar lebih menyenangkan dan mudah diakses. Pada akhirnya, inovasi tersebut menumbuhkan minat yang lebih dalam dan penguasaan konsep geometris yang lebih baik di kalangan pelajar muda (Cendana et al. , 2025). Penggunaan alat bantu pengajaran secara signifikan menaikkan pemahaman ide-ide matematika abstrak, membuat konsep-konsep kompleks menjadi lebih mudah diakses dan dipahami (Ahmad et al. , 2025).

Media pembelajaran memerankan peran penting dalam pengajaran yang efektif dengan menyampaikan pesan yang jelas, menarik minat murid, dan mendorong keterlibatan aktif. Media pembelajaran membantu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, membuat pelajaran lebih mudah dipahami dan menyenangkan, yang pada akhirnya menaikkan motivasi dan daya ingat murid terhadap materi (Lamada et al. , 2025). Mengintegrasikan media pembelajaran yang tepat ke dalam pengajaran matematika bisa secara signifikan menaikkan keterlibatan dan motivasi murid, mengubah proses pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan yang menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam dan antusiasme terhadap mata pelajaran tersebut (Nanda et al. , 2026).

Media pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini ialah *Smart Box*. *Smart Box* ialah media pembelajaran interaktif berbentuk kotak yang bisa menaikkan fokus dan kreativitas murid serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Rizka Nabillah et al. , 2025). Media *Smart Box* yang digunakan menawarkan cara yang menarik bagi murid untuk mengeksplorasi bangun datar melalui aktivitas interaktif. Dengan mengenali, mencocokkan, dan memanipulasi berbagai bentuk, murid secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Pendekatan langsung ini mendorong rasa ingin tahu dan pemikiran kritis, membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif. Aktivitas-aktivitas tersebut menumbuhkan pemahaman dan retensi konsep geometri yang lebih dalam, memberikan alternatif dinamis untuk mendengarkan dan mengamati secara pasif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *Smart Box* dalam pembelajaran matematika sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa murid usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (Huda & Susdarwono, 2023). Pada tahap ini, murid lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui benda nyata atau pengalaman langsung. Oleh karena itu, penggunaan media yang memungkinkan murid berinteraksi secara langsung dengan objek pembelajaran sangat diperlukan agar konsep yang bersifat abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan *Smart Box* juga sesuai dengan pendekatan konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh murid melalui pengalaman belajar. Dalam pembelajaran

menggunakan *Smart Box*, murid memperoleh kesempatan untuk membangun pemahamannya sendiri melalui aktivitas mengamati, mengelompokkan, mencocokkan, dan mendiskusikan berbagai bentuk bangun datar bersama teman sekelompoknya. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada murid.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Smart Box* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran matematika. Penelitian Agustini & Misbah (2024) menunjukkan bahwa *Smart Box* mampu meningkatkan hasil belajar murid karena menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penelitian Moerti et al. (2025) juga menemukan bahwa penggunaan *Smart Box* dapat meningkatkan ketuntasan belajar murid secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran. Selain itu, berbagai penelitian lain mengenai penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu membantu murid memahami konsep yang abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil penelusuran penelitian terdahulu, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media *Smart Box* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi bangun datar di kelas III SDN 66 Kota Timur Kota Gorontalo. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media *Smart Box* atau penerapannya pada materi matematika yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan media *Smart Box* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar murid pada materi bangun datar melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di sekolah dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan *Smart Box* yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar konkret melalui aktivitas manipulatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan murid kelas III sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga memberikan bukti empiris mengenai efektivitas *Smart Box* dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada konteks sekolah dasar di Kota Gorontalo yang belum banyak diteliti sebelumnya. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar murid melalui penggunaan media pembelajaran *Smart Box* pada materi bangun datar di kelas III SDN 66 Kota Timur Kota Gorontalo. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif solusi bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan pembelajaran matematika yang lebih inovatif, menarik, dan efektif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar murid.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang praktis untuk memperbaiki pembelajaran di kelas, dengan melakukan tindakan untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan yang dihadapi sehari – hari di kelas (Setiawan et al. , 2023). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid pada materi bangun datar melalui penggunaan media pembelajaran *Smart Box* di kelas III SDN 66 Kota Timur Kota Gorontalo. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di SDN 66 Kota Timur Kota Gorontalo. Subjek penelitian adalah seluruh murid kelas III yang berjumlah 24 orang, terdiri atas 15 murid laki-laki dan 9 murid perempuan.

Desain penelitian mengacu pada model PTK yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian

dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Hasil refleksi pada siklus pertama digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan media *Smart Box*, menyusun instrumen penelitian, serta merancang kegiatan pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran matematika dilaksanakan menggunakan media *Smart Box*. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan dan menentukan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan murid selama pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid pada materi bangun datar. Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kendala yang dihadapi murid. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan dan dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas murid, pedoman wawancara, dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar murid, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% murid mencapai KKTP yang telah ditentukan sekolah serta aktivitas guru dan murid berada pada kategori baik atau sangat baik. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai pada siklus pertama, maka tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya hingga mencapai target yang telah ditetapkan.

Hasil Dan Pembahasan

Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara aktif dan kontekstual dapat memperkuat keterlibatan, pemahaman, serta capaian peserta didik. menjelaskan bahwa guru sebagai fasilitator di era digital perlu mengarahkan proses belajar, memanfaatkan teknologi secara tepat, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif (Pare & Murniarti, 2024). Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat pentingnya pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kelas dan karakteristik peserta didik.

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan yang diberikan berupa penggunaan media pembelajaran *Smart Box* pada materi bangun datar di kelas III SDN 66 Kota Timur Kota Gorontalo. Subjek penelitian berjumlah 24 murid yang terdiri atas 15 murid laki-laki dan 9 murid perempuan. Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan hasil belajar murid. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian murid masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun datar, terutama dalam membedakan bentuk-bentuk bangun datar yang memiliki karakteristik hampir sama. Selain itu, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan murid kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan kondisi

tersebut, peneliti menerapkan media pembelajaran *Smart Box* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar murid pada materi bangun datar.

Pelaksanaan Siklus I

Siklus I, pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan memanfaatkan media *Smart Box* sebagai sarana utama pembelajaran. Pada tahap ini murid diperkenalkan dengan berbagai bentuk bangun datar melalui aktivitas mengamati, menyusun, mencocokkan, dan mengidentifikasi bentuk bangun datar secara langsung. Selama pelaksanaan pembelajaran, aktivitas guru menunjukkan kategori baik. Guru telah mampu melaksanakan sebagian besar tahapan pembelajaran sesuai rancangan yang telah dibuat. Namun, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, terutama dalam memberikan kesempatan yang merata kepada seluruh murid untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Aktivitas murid pada Siklus I juga menunjukkan perkembangan yang cukup baik. Sebagian besar murid mulai tertarik menggunakan media *Smart Box* dan menunjukkan antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Murid mulai aktif berdiskusi dengan kelompoknya, meskipun masih terdapat beberapa murid yang kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Hasil evaluasi pada akhir Siklus I menunjukkan bahwa dari 24 murid terdapat 16 murid yang mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 66, 67%, sedangkan 8 murid atau 33, 33% belum mencapai ketuntasan belajar. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan kondisi awal, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%. Berdasarkan hasil refleksi bersama guru mitra, ditemukan beberapa kendala yang menyebabkan indikator keberhasilan belum tercapai. Kendala tersebut antara lain masih terdapat murid yang kurang aktif dalam diskusi kelompok, belum meratanya penggunaan media oleh seluruh murid, serta kurang optimalnya pengelolaan kelas selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dilakukan berbagai perbaikan pada Siklus II.

Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada Siklus I. Berbagai perbaikan dilakukan, antara lain meningkatkan motivasi belajar murid, memberikan kesempatan yang lebih merata dalam penggunaan media *Smart Box*, memperkuat aktivitas diskusi kelompok, dan meningkatkan pengelolaan kelas agar pembelajaran berlangsung lebih kondusif. Pada Siklus II, guru menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran. Aktivitas guru pada pertemuan pertama menunjukkan 36, 3% aspek berkategori sangat baik dan 63, 7% berkategori baik. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 40, 9% aspek berkategori sangat baik dan 59, 1% berkategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa guru semakin mampu mengelola pembelajaran dengan efektif menggunakan media *Smart Box*.

Aktivitas murid juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Murid terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta berpartisipasi dalam penggunaan media pembelajaran. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan dengan Siklus I. Murid tampak lebih percaya diri dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok serta memberikan tanggapan terhadap hasil kelompok lain. Hasil evaluasi akhir Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Dari 24 murid, sebanyak 21 murid mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 87, 5%, sedangkan hanya 3 murid atau 12, 5% yang belum mencapai ketuntasan belajar. Persentase tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan

sebesar 80%.

Tabel 1. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Murid

Siklus	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase
Siklus I	16	66, 67%	8	33, 33%
Siklus II	21	87, 5%	3	12, 5%

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 20, 83% dari Siklus I ke Siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Box* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar murid pada materi bangun datar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Smart Box* mampu meningkatkan hasil belajar murid pada materi bangun datar. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari hasil evaluasi belajar, tetapi juga dari peningkatan aktivitas guru dan aktivitas murid selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh dapat dijelaskan melalui karakteristik media *Smart Box* yang memungkinkan murid belajar secara konkret. Media konkret dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna sehingga mampu meningkatkan minat belajar murid dalam pembelajaran matematika (Andarsa et al. , 2025). Pada usia sekolah dasar, murid masih berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui benda nyata dan aktivitas langsung. Melalui *Smart Box*, murid tidak hanya melihat gambar bangun datar, tetapi juga memegang, menyusun, mencocokkan, dan mengidentifikasi bentuk-bentuk tersebut secara langsung. Kondisi ini membantu murid membangun pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Media *Smart Box* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga murid lebih antusias mengikuti pembelajaran serta lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Agustini & Misbah, 2024). Selama pembelajaran berlangsung, *Smart Box* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Murid menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika menggunakan media tersebut. Mereka lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman kelompoknya. Keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar murid tidak terjadi secara langsung, tetapi melalui proses perbaikan pembelajaran yang dilakukan secara bertahap pada setiap siklus. Pada Siklus I, penggunaan media *Smart Box* mulai memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Murid terlihat lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan dilakukan. Keberadaan media yang dapat digunakan secara langsung membuat murid lebih fokus memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Namun demikian, hasil yang diperoleh pada Siklus I belum mencapai target yang diharapkan karena masih terdapat beberapa kendala selama proses pembelajaran berlangsung. Kendala yang ditemukan pada Siklus I antara lain masih terdapat murid yang kurang aktif dalam kegiatan kelompok, belum berani menyampaikan pendapat, serta belum mampu menggunakan media *Smart Box* secara optimal. Selain itu, beberapa murid masih mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk-bentuk bangun datar yang memiliki karakteristik hampir sama.

Kondisi tersebut menyebabkan sebagian murid belum mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik sehingga hasil evaluasi yang diperoleh belum maksimal. Hasil

refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa diperlukan beberapa perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan meliputi peningkatan bimbingan guru kepada murid yang mengalami kesulitan belajar, pemberian kesempatan yang lebih luas kepada seluruh murid untuk menggunakan media *Smart Box*, peningkatan pengelolaan kelompok belajar, serta pemberian motivasi kepada murid agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Perbaikan tersebut dilakukan dengan tujuan agar murid dapat berpartisipasi secara lebih optimal dalam proses pembelajaran pada Siklus II.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan Siklus I. Murid mulai terbiasa menggunakan media *Smart Box* dan memahami langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Suasana kelas menjadi lebih aktif karena murid terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Murid terlihat lebih antusias saat mengidentifikasi bentuk bangun datar, mencocokkan gambar dengan nama bangun datar, serta berdiskusi bersama teman kelompoknya. Keaktifan tersebut memberikan dampak positif terhadap pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari. Keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran membantu murid memahami materi secara lebih mendalam sehingga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar yang diperoleh murid (Dewi et al. , 2025).

Selain peningkatan keaktifan murid, pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II juga menunjukkan peningkatan dari aspek pengelolaan kelas. Guru mampu mengarahkan kegiatan pembelajaran dengan lebih efektif sehingga waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal. Interaksi antara guru dan murid berlangsung lebih baik dibandingkan pada Siklus I. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan kepada murid selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa guru memiliki peran penting dalam mengelola pembelajaran, membimbing diskusi, memberikan motivasi, serta mengarahkan murid agar terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Amalia et al, (2024). Kondisi tersebut membantu murid yang mengalami kesulitan sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik.

Peningkatan hasil belajar yang terjadi pada Siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Box* mampu membantu murid memahami materi bangun datar secara lebih mudah. Selama proses pembelajaran, murid memperoleh kesempatan untuk mengamati dan mengenali berbagai bentuk bangun datar secara langsung. Melalui aktivitas tersebut, murid tidak hanya menghafal nama bangun datar, tetapi juga memahami karakteristik yang membedakan satu bangun datar dengan bangun datar lainnya. Pemahaman yang lebih baik terhadap konsep bangun datar berpengaruh terhadap kemampuan murid dalam menjawab soal evaluasi yang diberikan. Media *Smart Box* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Sebelum tindakan dilakukan, pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru sehingga murid cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah media *Smart Box* digunakan, murid menjadi lebih aktif karena terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Aktivitas belajar yang bervariasi membuat murid tidak mudah merasa bosan dan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai. Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian, penggunaan media *Smart Box* tidak hanya meningkatkan hasil belajar murid, tetapi juga meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Murid belajar berdiskusi, saling membantu, dan bertukar pendapat ketika menyelesaikan tugas yang diberikan. Kerja sama kelompok dapat

membantu murid belajar berinteraksi, bertukar pendapat, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab sehingga murid lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Piliati et al. , 2023). Kondisi tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendorong murid untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan murid yang semakin tinggi selama proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa media *Smart Box* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi bangun datar di sekolah dasar. Media ini mampu membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik sekaligus membantu murid memahami konsep yang dipelajari melalui pengalaman belajar secara langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika dapat membantu meningkatkan hasil belajar murid karena mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan memudahkan murid dalam memahami materi (Hidayat et al. 2023). Dengan demikian, penggunaan media *Smart Box* tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada peningkatan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Meskipun indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, masih terdapat tiga murid yang belum mencapai ketuntasan belajar pada akhir Siklus II. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa setiap murid memiliki kemampuan dan kecepatan belajar yang berbeda. menyatakan bahwa hasil belajar murid dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri murid seperti motivasi dan kemampuan, maupun dari luar diri murid seperti lingkungan belajar dan proses pembelajaran di kelas (Fernando et al., 2024). Oleh karena itu, kemampuan dan kecepatan belajar setiap murid berbeda-beda sehingga pencapaian hasil belajar tidak dapat dipaksakan untuk sama antara satu murid dengan murid lain. Maka diperlukan tindak lanjut berupa pemberian bimbingan tambahan dan pendampingan yang lebih intensif kepada murid yang belum mencapai ketuntasan belajar agar seluruh murid dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Smart Box* mampu meningkatkan hasil belajar murid pada materi bangun datar di kelas III SDN 66 Kota Timur Kota Gorontalo. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya ketuntasan belajar murid, meningkatnya keaktifan selama proses pembelajaran, serta terciptanya suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, media *Smart Box* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Smart Box* dapat meningkatkan hasil belajar murid pada materi bangun datar di kelas III SDN 66 Kota Timur Kota Gorontalo. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase ketuntasan belajar murid yang meningkat dari 66, 67% pada Siklus I menjadi 87, 50% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan telah tercapai. Penggunaan media *Smart Box* memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, mengidentifikasi, dan mencocokkan bentuk-bentuk bangun datar. Keterlibatan aktif tersebut membantu murid memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan antusiasme belajar, serta menciptakan suasana

pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, media pembelajaran *Smart Box* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika di sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar murid, khususnya pada materi bangun datar. Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik murid agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat secara optimal. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup subjek, durasi pelaksanaan, dan konteks satuan pendidikan sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Instrumen dan data yang digunakan juga perlu terus diperkuat melalui uji coba pada kelompok yang lebih beragam. Rekomendasi penelitian selanjutnya adalah memperluas jumlah responden, menggunakan desain pembandingan yang lebih kuat, serta menambahkan data kualitatif agar proses perubahan selama pembelajaran dapat dijelaskan secara lebih mendalam. Kontribusi penelitian ini terletak pada pemberian alternatif strategi pembelajaran yang dapat diadaptasi guru sesuai kebutuhan kelas.

Daftar Pustaka

- Agustini, S. A. , & Misbah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 41–56. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19176>
- Ahmad, N. T. , Abdullah, G. , Aries, N. S. , Marshanawiah, A. , & Pulukadang, W. T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Fracmix Board Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Campuran. *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 5(1), 160–166. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v5i1.5069>
- Amalia, A., Suhartono, & Wahyudi. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Luas Daerah Bangun Datar Melalui Model Problem Based Learning dengan Media Konkret pada Siswa Kelas V SD Negeri Kedungagung Tahun Ajaran 2023/2024. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2), 2–9. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i2.83805>
- Andarsa, F. D., Setiawati, F. P., Adrias, A., & Syam, S. P. (2025). Pengaruh penggunaan media konkret dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar Pendahuluan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu(PME)*, 04(02), 357–364. <https://doi.org/10.31980/pme.v4i2.2587>
- Aries, N. S., Monoarfa, F. , & Ismail, R. P. (2024). CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education Teori Belajar Van Hiele dalam Penyajian Materi Geometri Terhadap Kemampuan Berpikir Matematis Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Gaya Kognitif Pendahuluan. 7(1). <https://doi.org/10.30605/cjpe.7.2.2024.4841>
- Cendana, W., Shoreamanis, M., Gianistika, C., Iwan, Yuniawati, I., Sari, I. M., Marshanawiah, A., Yudhistira, D., Komalasari, D., Syam, S., Subakti, H., Simarmata, J., Ginting, E., & Suleman, N. (2025). Pembelajaran Holistik: Integrasi Meaningful, Joyful, Deep dan Mindful Learning (I. M. Nadeak (ed.); 1st ed.. Yayasan Kita Menulis.
- Dewi, N. L. P. K. , Sariyasa, & Suardipa, P. (2025). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Dengan Metode Tebak Angka Pada Siswa Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 251–262. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37214>

- Fadilah, A. , Nurzakiyah, K. R. , Kanya, N. A. , Hidayat, S. P. , & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Hidayat, Z. , Salimi, M. , & Suhartono. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika tentang Bangun Datar pada Siswa Kelas III SD Menggunakan Model Discovery Learning dengan Media Konkret. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3), 1115–1121. <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i3.75352>
- Huda, S. T. , & Susdarwono, E. T. (2023). Hubungan Antara Teori Perkembangan Kognitif Piaget Dan Teori Belajar Bruner. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 54–66. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i1.58>
- Lamada, H. , Abdullah, G. , Arif, R. M. , Panai, A. H. , & Arifin, V. M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Ultra (Ular Tangga Interaktif Ipas) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Herawati. *Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1443–1454. <https://doi.org/10.62335/sinergi.v2i3.1029>
- Liliernawati, Arifin, I. N. , Marshanawiah, A. , Kudus, & Aries, N. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Ruang Virtual Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas II SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 712–721. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5359>
- Ma'ruf, N. W. , Isnanto, Aries, N. S. , Marshanawiah, A. , & Arifin, I. N. (2025). Pengaruh Model Pbl Berbantuan Media Geoboard Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Keliling Bangun Datar. *Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 5(1), 150–159. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v5i1.5070>
- Marshanawiah, A. , Abdullah, G. , Saleh, M. , & Arif, R. M. (2025a). Pengembangan 3D-Geo AR Cards untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(3), 1346–1358. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.3.2025.6860>
- Marshanawiah, A. , Abdullah, G. , Saleh, M. , & Arif, R. M. (2025b). Transformasi Pembelajaran Geometri dan Pengukuran melalui Gamifikasi: Meningkatkan Kreativitas, Logika dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Abdimas: Papua Journal of Community Service*, 7(2), 74–81. <https://doi.org/10.33506/pjcs.v7i2.4626>
- Moerti, T. D. , Kudus, U. M. , Masfuah, S. , Kudus, U. M. , & Hadi, N. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Materi Sisi Bangun Datar Melalui Model CPS Berbasis Media Smart Box. *Jurnal Ilmiah PGMI STAI Al-Amin Gersik*, 4(1956), 286–296. <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v4i1.336>
- Nanda, N. L. R. S. , Pulukadang, W. T. , Aries, N. S. , & Mahniar, A. (2026). CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education Pengembangan dan Validasi Media LONTAR (Ludo Bangun Datar) ada Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar Materi Luas dan Keliling Bangun Datar Pendahuluan Kata mathematike sering disebut juga mathein at. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9(1), 419–432. <https://doi.org/10.30605/cjpe.9.1.2026.8260>
- Pare, A. , & Murniarti, E. (2024). Analisis peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran biologi di era digital. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 660–672. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4087>
- Piliati, I. , Wahyuni, M. , & Nurmalina. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif

- Tipe Group Investigation untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. 7(1), 3572–3579. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5756>
- Purba, P. B. , Aries, N. S. , Marito, W. , Saman, Sari, A. C. , Sitopu, J. W. , Sari, D. N. , Marshanawiah, A. , Fathoni, M. , Harizahayu, Handayani, R. , Kurniawati, N. , Ansya, Y. A. , & Patty, H. (2025). Strategi Belajar dan Pembelajaran Matematika: Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Belajar(I. M. Nadeak (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Rizka Nabillah, Sahkholid Nasution, & Muhammad Syaifullah. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Pintar Baca (Smart Box) Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDS Muhammadiyah 18 Medan. Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan, 3(2), 11–34. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i2.5013>
- Setiawan, W. , Hatip, A. , Haerussaleh, Huda, N. , & Martono, B. (2023). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru Sekolah Dasar. SEWAGATI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia, 2(2), 178–185. <https://doi.org/10.56910/sewagati.v2i2.832>
- Yandi, A. , Nathania Kani Putri, A. , & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). Jurnal Pendidikan Siber Nusantara, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>