



Peningkatan Hasil Belajar Materi Sisi Bangun Datar Melalui Model CPS Berbasis Media Smart Box

Trisna Dewi Moerti¹

Universitas Muria Kudus, Indonesia, Email; trisnadewi5454@gmail.com

Siti Masfuah²

Universitas Muria Kudus, Indonesia, Email; siti.masfuah@umk.ac.id

Nur Hadi³

SDN 1 Sadang, Kudus, Indonesia, Email; hadinurhadi683@gmail.com

Abstrak. Tujuan Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar pada materi Sisi Bangun Datar melalui model Creative Problem Solving (CPS) berbasis media Smart Box siswa kelas III SD 1 Sadang. Subjek dalam penelitian ini adalah 17 siswa kelas III. Metode Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dengan masing-masing siklus mencakup dua pertemuan. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Ketuntasan belajar sebelum tindakan (prasiklus) hanya mencapai 29,41%, meningkat menjadi 58,80% pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 76,5% pada siklus II. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model CPS berbasis media Smart Box efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi Sisi Bangun Datar di kelas III SD 1 Sadang.

Kata Kunci: hasil belajar, creative problem solving (cps), smart box, matematika

Abstract. The purpose of this study was to improve learning outcomes on the material of flat shapes with sides through the Creative Problem Solving (CPS) model based on Smart Box media for third grade students of SD 1 Sadang. The subjects in this study were 17 third grade students. The research method used was Classroom Action Research (CAR) consisting of two cycles, each cycle carried out for two meetings. Data collection techniques included interviews, observations, and tests. The results showed an increase in student learning outcomes in the cognitive domain. Learning completeness before the action (pre-cycle) only reached 29.41%, increased to 58.80% in cycle I, and increased again to 76.5% in cycle II. Based on the results of the study, it can be concluded that the application of the CPS model based on Smart Box media is effective in improving students' cognitive learning outcomes on the material of flat shapes with sides in third grade students of SD 1 Sadang.

Keywords: learning outcomes, creative problem solving (cps), smart box, mathematics

Article History

Submitted: 25th April 2025

Accepted: 27th April 2025

Published: 29th April 2025

A. PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik sebagai akibat dari keterlibatan mereka dalam proses dan pengalaman belajar. Menurut Bloom (1956) hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam

tiga domain utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). hasil belajar siswa berpacu pada perilaku perubahan hasil belajar siswa yang berupa pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku individu siswa (Motoh et al., 2022).

Matematika sering dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang menjadi momok bagi banyak siswa karena memerlukan kemampuan logika yang tinggi dan tingkat ketelitian yang tinggi. Menurut Klorina & Juandi (2022) siswa cenderung mengalami kesulitan belajar matematika karena materi bersifat abstrak dan konsep-somsep dasar belum dikuasi dengan baik. Selain itu, kurangnya kemampuan pemecahan masalah matematika dapat menyebabkan rasa kecemasan peserta didik saat mengerjakan soal matematika (Amariza et al., 2024). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk merancang kegiatan pembelajaran dengan memilih model pengajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat mengembangkan rasa percaya diri dalam belajar matematika.

Berdasarkan hasil observasi prasiklus dan wawancara di kelas 3 SD 1 Sadang, ditemukan bahwa peserta didik memiliki hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran matematika. Hal ini terlihat dari hasil prasiklus peserta didik banyak yang belum mencapai ambang batas KKTP. Nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di SD 1 Sadang pada muatan pelajaran Matematika adalah 70. Keseluruhan jumlah peserta didik kelas IV adalah 17 peserta didik, dengan presentase 29% sudah mencapai KKTP, sedangkan presentase 71% siswa masih dibawah KKTP. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada muatan materi Matematika rendah. Hal ini terjadi karena masih banyaknya siswa yang kesulitan memahami konsep dasar, mengenali sisi-sisi pada bangun datar, dan menghubungkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari. Ditambah lagi, proses pembelajaran di kelas berlangsung secara monoton. Hal ini terlihat dari ekspresi siswa yang tampak bosan dan kurang antusias saat mengikuti pelajaran.

Menurut Hadi (2020) Terjadi banyak permasalahan antara guru dan siswa kaitannya dengan masalah model dan media pembelajaran yang digunakan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi

dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif, logis, dan terampil dalam memecahkan masalah. Menurut Siti Maemunah (2023) dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran CPS, siswa dituntut untuk terlibat aktif dan berfikir secara kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Dengan demikian, Proses pembelajaran sebaiknya tidak hanya berfokus pada buku teks semata. Model pembelajaran CPS (Creative Problem Solving) yang menekankan pada pemecahan masalah secara kreatif mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

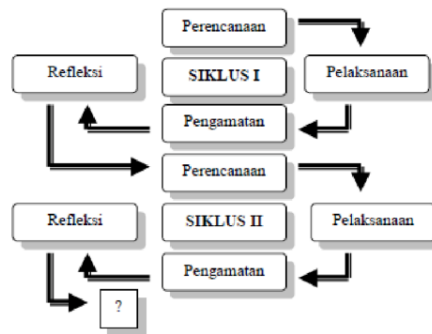
Menurut Wulandari et al. (2023) Media pembelajaran sangat berperan penting dalam membantu siswa dalam proses belajar mengajar dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, Media pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Salah satunya adalah media Smart Box. Media ini berasal dari istilah bahasa Inggris yaitu Smart Box yang artinya kotak pintar. Smart Box merupakan sebuah kotak yang berisi materi yang disajikan dengan dekorasi gambar-gambar menarik yang dapat menarik perhatian siswa. Menurut Aminah & Yusnaldi (2024) Media "Smart Box", yang dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Utomo et al. (2024) Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dalam bentuk refleksi diri dengan melaksanakan tindakan (action) yang direncanakan, sistematis, dan dilakukan berulang dalam sebuah siklus. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Peneliti menggunakan model PTK Stephen Kemmis dan McTaggart memiliki empat tahapan yaitu tahap pertama perencanaan (planning), tahap kedua

tindakan (action), tahap ketiga pengamatan (observation) dan tahap keempat refleksi (reflection). Desain Tahapan PTK tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian Kemmis dan MC Taggart
(Sumber: Arikunto, 2011)

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SD 1 Sadang, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus berjumlah 17 siswa yang terdiri dari 7 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Penelitian ini berfokus pada muatan pelajaran Matematika Bab 1 Topik A Sisi Bangun Datar. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2025 sampai Maret 2025, yang dimulai dari observasi prasiklus hingga penyusunan laporan.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1) Tes

Menurut Arikunto (2011) Tes ialah suatu alat pengumpul informasi yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes pilihan ganda yang digunakan untuk hasil belajar kognitif setelah menerapkan Model Creative Problem Solving(CPS) dan Media Smart Box dengan menyelesaikan soal evaluasi muatan muatan pelajaran Matematika Bab 1 Topik A Sisi bangun datar.

2) Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden Huberman & Miles (dalam Romdona et al., 2024). Wawancara dalam penelitian ini ditujukan kepada guru dan siswa kelas III SD 1 Sadang melalui teknik wawancara tidak terstruktur dengan mempersiapkan pedoman wawancara.

3) Observasi

Jenis observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi partisipatif. Observasi Partisipasi adalah observasi yang melibatkan penilita dalam kegiatan orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian (Danuri & maisaroh, 2019).

4) Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa tulisan, foto-foto, dan video yang digunakan untuk menggambarkan berlangsungnya pelaksanaan pembelajaran.

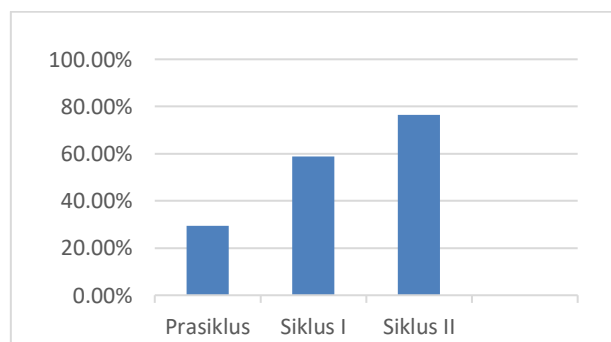
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh setelah melakukan prasiklus, siklus 1, kemudian siklus 2. Hasil belajar penelitian yang diperoleh dari hasil pembelajaran Bab 1 Topik A: Sisi Bangun Datar dengan menerapkan model Creative Problem Solving (CPS). Hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Muatan Matematika Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah nilai	950	1090	1320
Rata-rata	55,88	64,11	77,64
Kriteria	Rendah	Sedang	Tinggi
Siswa Tuntas	29,41%	58,80%	76,5%
Siswa Tidak Tuntas	70,59%	41,20%	23,5%

Berdasarkan Tabel 1 tersebut terlihat adanya peningkatan hasil belajar dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Dari Tabel dapat dilihat grafik peningkatan hasil belajar kognitif muatan Matematika Bab 1 Topik A: Sisi Bangun Datar sebagai berikut:



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Muatan Matematika Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 2 terjadi peningkatan hasil belajar kognitif muatan Matematika Bab 1: Topik A Sisi Bangun Datar melalui hasil tes evaluasi pada akhir siklus. Hasil ketuntasan meningkat dari Prasiklus (29,41%), Siklus I (58,80%), dan Siklus II (76,5%). dan presentase yang diperoleh sudah memenuhi indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

Peningkatan jumlah siswa tuntas maupun rata-rata terhadap hasil belajar dari prasiklus ke siklus I belum menunjukkan perubahan secara signifikan atau brada dalam kriteria sedang. Hal ini terjadi karena pada tahap siklus I siswa masih tampak kebingungan dalam pemecahan solusi yang kreatif sesuai dengan Model CPS. Mereka mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi masalah dan mencari solusi yang tepat. Sebagai akibatnya, beberapa siswa masih terlihat pasif dalam kelompok. Namun, dalam prosesnya sebagian siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi dalam proses pembelajaran, terutama dengan penggunaan media pembelajaran Smart Box yang membantu siswa memahami materi tentang sisi bangun datar. Ini menjadi pengalaman belajar baru bagi mereka, karena sebelumnya pembelajaran lebih berfokus pada teks dan metode ceramah yang diterapkan oleh guru.

Selanjutnya pada siklus II, peneliti berusaha dalam memperbaiki proses pembelajaran dengan mengangkat masalah-masalah yang relevan dengan kehidupan sekitar peserta didik mengenai materi sisi bangun datar. Hal ini bertujuan agar siswa lebih memahami materi dan diberi petunjuk yang jelas tentang cara mencari ide serta solusi untuk mengatasi masalah yang diberikan. Dengan demikian, siswa dapat lebih terarah dalam belajar dan mampu mengikuti sintaks Model CPS dengan baik. Hal ini terlihat siswadapat berkerja sama dengan baik saat kegiatan berkelompok. Kemudian pada penggunaan media pembelajaran Smart Box pada siklus II juga memberi dampak yang baik, terlihat siswa sangat antusias dalam mempelajari materi dengan penggunaan media ini, karena peneliti merancang media ini dengan menyajikan materi yang dikemas dalam bentuk permainan. Kemudian rata-rata siswa mampu bekerja secara efektif dalam berkelompok seperti mengidentifikasi masalah, menuliskan hasil pengamatan, kemudian

mencari solusi yang kreatif kemudian bisa mempresentasikan hasil; diskusinya di depan kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran creative problem solving (CPS) berbasis media Smart Box terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran muatan Matematika Bab 1 Topik A Sisi Bangun Datar. Peningkatan hasil belajar ini dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran creative problem solving (CPS), dimana peserta didik mampu memahami materi pembelajaran menggunakan permasalahan dan ide yang kreatif, yang pada akhirnya mereka dapat berpikir kritis. Hal ini sesuai dengan pendapat Hasanah et al. (2016) bahwa Model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa dan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah secara kreatif.

Kemudian peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran Smart Box, yang berhasil menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena tampilan media Smart Box sangat menarik karena adanya elemen permainan yang membuat pembelajaran menjadi menarik. Oleh karena itu dengan minat yang tinggi, peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan baik sehingga hasil belajar juga mengalami peningkatan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktavia et al. (2024) yang menyatakan bahwa Peningkatan hasil belajar kognitif terlihat melalui penerapan media Smart Box, yang membantu siswa dalam memahami materi. Nisak et al. (2024) berpendapat bahwa Selain model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar diperlukan juga media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan mampu menunjang keberhasilan guru dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu diperlukan media dalam kegiatan pembelajaran agar menunjang antusiasme dan semangat belajar siswa.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dan media pembelajaran Smart Box dapat meningkatkan hasil

belajar pada aspek kognitif pada muatan pelajaran Matematika Bab 1 Topik A Sisi Bangun Datar. Peningkatan hasil belajar aspek kognitif ini dapat dilihat dari Hasil ketuntasan yang meningkat yaitu dari 29,41% pada Prasiklus, 58,80% pada Siklus I, hingga 76,5% pada Siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, disarankan agar guru mengimplementasikan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dalam proses pembelajaran untuk melatih siswa menemukan ide solusi permasalahan yang kreatif sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan relevan yang pada akhirnya akan mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Amariza, A. H., Safitri, N. S., Mulyaningsih, W. J., & Susilo, B. E. (2024). Systematic Literature Review: Mengurangi Tingkat Kecemasan Peserta Didik Menyelesaikan Persoalan Matematika dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 852–872. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086.
- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Hadi, N. (2020). Powerspring Sebagai Solusi Inovatif Pembelajaran Yang Asyik Dan Menyenangkan Di Rumah Selama Pandemi Covid-19 Bagi Siswa SD 143 BAGI SISWA SD. *Jurnal Tunas Nusantara*, 2(1), 143–154.
- Hasanah, N., Studi, P., Matematika, P., Tarbiyah, F., Keguruan, D., & Banjarmasin, I. A. (2016). Upaya Guru Dalam Mengatasi Siswa Berkesulitan Belajar Matematika Di Kelas Iv Sdit Ukhuwah Banjarmasin. *Juli-Desember*, 2(2), 27–34.
- Klorina, M. J., & Juandi, D. (2022). Kesulitan Belajar Matematika Siswa di Indonesia Ditinjau dari Self-Efficacy: Systematic Literature Review

- (SLR). *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 7(2), 181–192.
<https://doi.org/10.23969/symmetry.v7i2.6435>
- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01(01), 1–17.
<https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>
- Nisak, H., Masfuah, S., & Hilyana, F. S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media VINTAMI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1758–1767.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2545>
- Amariza, A. H., Safitri, N. S., Mulyaningsih, W. J., & Susilo, B. E. (2024). Systematic Literature Review: Mengurangi Tingkat Kecemasan Peserta Didik Menyelesaikan Persoalan Matematika dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 852–872.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086.
- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Hadi, N. (2020). Powerspring Sebagai Solusi Inovatif Pembelajaran Yang Asyik Dan Menyenangkan Di Rumah Selama Pandemi Covid-19 Bagi Siswa SD 143 BAGI SISWA SD. *Jurnal Tunas Nusantara*, 2(1), 143–154.
- Hasanah, N., Studi, P., Matematika, P., Tarbiyah, F., Keguruan, D., & Banjarmasin, I. A. (2016). Upaya Guru Dalam Mengatasi Siswa Berkesulitan Belajar Matematika Di Kelas Iv Sdit Ukhuwah Banjarmasin. *Juli-Desember*, 2(2), 27–34.
- Klorina, M. J., & Juandi, D. (2022). Kesulitan Belajar Matematika Siswa

- di Indonesia Ditinjau dari Self-Efficacy: Systematic Literature Review (SLR). *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 7(2), 181–192.
<https://doi.org/10.23969/symmetry.v7i2.6435>
- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01(01), 1–17.
<https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>
- Nisak, H., Masfuah, S., & Hilyana, F. S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media VINTAMI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1758–1767.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2545>
- Oktavia, J., Zahra, V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545–554.
<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/425/293>
- Siti Maemunah, dkk. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Terhadap Hasil Belajar Materi Luas Permukaan Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Vi Di Mi Al-Islah Lubuk Kuyung Pekon Sukamulya Kecamatan Pugung Kabupaten Tanggamus Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 3.
- Ummah, M. S. (2019). Perkembangan Peserta didik. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah,

Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>