

Penggunaan Magliput Smart Kit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01

Dewinta Arum Maulida¹, Filia Prima Artharina², Duwi Nuvitalia³, Fitria Miftakhul Jannah⁴

^{1,2,3}PPG PGSD Calon Guru, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Dokter Cipto Karangtempel Semarang Timur, 50232

⁴SDN Pedurungan Kidul 01, Jl. Brigjen Sudiarto Km 10, Pedurungan, 50199

Email: dewintaarumm@gmail.com, filiaprima@upgris.ac.id, duwinuvitalia@upgris.ac.id, fitriajannah22@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Magliput Smart Kit* terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas IV dengan 13 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa dan lembar observasi untuk menilai keterlibatan dan aktivitas siswa selama pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar matematika siswa. Pada prasiklus, rata-rata nilai tes hasil belajar siswa adalah 54,82. Sementara pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 63,79 dan nilai rata-rata siklus II menjadi 81,37. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Magliput Smart Kit* memiliki pengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang. Dengan demikian, media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar guna mendukung pemahaman siswa yang lebih baik dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Kata kunci: Magliput Smart Kit, Pembelajaran Inovatif, Hasil Belajar Matematika.

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using Magliput Smart Kit media on improving math learning outcomes of 4th grade students of SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang City. This research used the Classroom Action Research (PTK) method, which was carried out in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 29 fourth grade students with 15 male students and 15 female students. The instruments used in this study were learning outcome tests to measure the improvement of students' knowledge and observation sheets to assess students involvement and activities during learning. The results showed a significant increase in students math learning outcomes. In the pre-cycle, the average score of the student learning outcomes test was 54.82. While in cycle I the average value increased to 63.79 and the average value of cycle II to 81.37. Based on this research, it can be concluded that the use of Magliput Smart Kit media has a positive and effective influence in improving the mathematics learning outcomes of 4th grade students SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang City. Therefore, this media can be used routinely in the process of learning mathematics in elementary schools in order to support students' better understanding and increase their learning motivation.

Keywords: Magliput Smart Kit, Innovative Learning, Math Learning Outcomes.

1. PENDAHULUAN

Matematika memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis yang dibutuhkan peserta didik untuk menghadapi tantangan abad ke-21, terutama di era revolusi industri 4.0 dan society 5.0. Pentingnya penguasaan matematika tercermin dalam kebijakan pendidikan nasional, seperti Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kemendikbud 2020–2024 yang menekankan peningkatan kualitas pembelajaran serta penguatan literasi numerasi sebagai indikator utama keberhasilan pendidikan. Selain itu, Keputusan Mendikbudristek Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum juga menggarisbawahi pentingnya pencapaian kompetensi esensial, termasuk numerasi, dalam proses pemulihan pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu disajikan secara inovatif dan kontekstual agar mampu menarik minat siswa dan relevan dengan kehidupan mereka.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi awal yang dilakukan pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN Pedurungan Kidul 01, diperoleh data bahwa hasil belajar kognitif siswa masih tergolong rendah. Dari total 29 siswa, hanya 6 siswa (20,68%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan 23 siswa (79,31%) lainnya belum tuntas. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 54,8 di bawah standar yang ditetapkan. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, siswa terlihat kurang antusias dan mudah kehilangan fokus saat pembelajaran berlangsung, terutama saat materi disampaikan secara abstrak tanpa bantuan visual atau alat peraga yang konkret.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat penting dalam membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Media yang interaktif dan menarik tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar, tetapi juga mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka (Saragi et al., 2022). Selain itu, terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dengan minat belajar matematika siswa, khususnya di kelas IV SD, yang menunjukkan bahwa media memiliki peran strategis dalam membangun semangat belajar siswa (Sari et al., 2024). Media interaktif juga memungkinkan siswa belajar secara aktif dan mandiri, sehingga dapat memperkuat pemahaman terhadap konsep-konsep dasar matematika (Laimeheriwa, 2025). Lebih lanjut, media yang tepat dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam belajar matematika serta meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar (Sari et al., 2024). Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Menurut teori belajar Bruner, pembelajaran yang dimulai dari tahap enaktif yaitu melalui manipulasi langsung terhadap objek lebih efektif bagi siswa sekolah dasar dalam memahami konsep abstrak seperti geometri. Salah satu media yang mendukung pendekatan ini adalah Magliput Smart Kit, yang terdiri dari magnetic stick dan Simliput. Media ini memberikan pengalaman belajar konkret dengan memungkinkan siswa menyusun, melipat, dan memutar bentuk-bentuk geometri secara langsung, sehingga merangsang indera visual dan kinestetik mereka. Penggunaan media ini memfasilitasi siswa untuk menyusun media ini menjadi bentuk-bentuk segitiga yang dibutuhkan. Dengan demikian, siswa mendapatkan pembelajaran bermakna.

Penggunaan Magliput Smart Kit dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Magnetic stick membantu eksplorasi bentuk bangun datar dan ruang, sementara Simliput mempermudah pemahaman hubungan antarbangun. Anitasari et al. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan (Pramestika, 2021) menambahkan bahwa media yang tepat membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan observasi awal di kelas IV SDN Pedurungan Kidul 01, rendahnya motivasi dan kesulitan memahami materi geometri menyebabkan hasil

belajar belum mencapai KKM. Oleh karena itu, penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar matematika siswa.

Kegiatan pembelajaran menggunakan magnetic stick dan Simliput diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan konstruktif. Suasana tersebut penting agar siswa merasa nyaman dan tidak terbebani saat belajar matematika (Sitepu & Suri, 2022). Pembelajaran yang menyenangkan akan menciptakan pengalaman positif yang membekas dan mendorong siswa untuk terus belajar (Utomo & Hardini, 2023). Selain itu, suasana belajar yang positif juga mempengaruhi interaksi sosial siswa dan kolaborasi dalam kelompok (Risma Handayani & Surya Abadi, 2020). Hal ini mendukung pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas dan kooperatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan media *magnetic stick* dan *Simliput*. Penelitian difokuskan pada materi segitiga di kelas IV SDN Pedurungan Kidul 01, di mana sebelumnya banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan menerapkan media konkret dan interaktif ini, diharapkan siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka.

2. METODE PELAKSANAAN

Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media *Magliput Smart Kit*, yang terdiri dari *magnetic stick* dan *Simliput*. Penelitian ini dilakukan di SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Pedurungan Kidul 01 dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Pada tahap prasiklus, dilakukan observasi awal untuk mengetahui hasil belajar siswa di kelas IV SDN Pedurungan Kidul 01, yang menunjukkan hasil yang masih rendah, di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan hasil tersebut, peneliti merencanakan untuk menggunakan media *magnetic stick* pada siklus berikutnya. Siklus I dimulai dengan perencanaan pembelajaran dengan menyusun perangkat ajar yang mengintegrasikan penggunaan media ini, kemudian dilaksanakan dengan memfasilitasi siswa untuk memanipulasi bentuk geometri menggunakan magnetic stick. Setelahnya, dilakukan refleksi untuk mengevaluasi kekurangan dan merencanakan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II, perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I diterapkan dengan mengintegrasikan penambahan penggunaan media *simliput* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Pelaksanaan pembelajaran kembali dilakukan dengan menggunakan media yang sama, tetapi dengan penyesuaian yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Observasi dilakukan lagi untuk menilai perubahan dalam keaktifan siswa serta dampak terhadap hasil belajar mereka. Setelah siklus II selesai, dilakukan refleksi akhir untuk menilai apakah penggunaan media *Magliput Smart Kit* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi hasil tes, observasi, dokumentasi, serta catatan lapangan yang mencatat perkembangan kegiatan pembelajaran. Hasil tes digunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah penggunaan media *Magliput Smart Kit*. Observasi dilakukan untuk melihat keaktifan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi berfungsi untuk merekam kegiatan pembelajaran secara visual.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa, sedangkan data kualitatif dianalisis dengan cara mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dan efektivitas media yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana penggunaan media *Magliput Smart Kit* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta untuk mengetahui apakah media tersebut dapat

mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Kriteria keberhasilan ditentukan berdasarkan tiga indikator utama, yaitu: (1) minimal 85% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70; (2) minimal 80% siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran; dan (3) pelaksanaan pembelajaran oleh guru berjalan sesuai rencana dan mendapat penilaian baik dari hasil observasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pra Siklus

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan pada siswa kelas IVB SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang sejumlah 29 siswa dalam 2 siklus. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran matematika. Sebelum pelaksanaan siklus I, peneliti melakukan tindakan prasiklus untuk mengetahui hasil belajar kognitif awal pada siswa. Pada perencanaan kegiatan prasiklus, peneliti menyusun perangkat ajar, menyusun instrumen evaluasi awal, menyiapkan lembar observasi, dan menyusun skenario pembelajaran dengan metode konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran inovatif. Setelah pelaksanaan prasiklus, dilakukan refleksi untuk mengevaluasi hasil untuk perencanaan kegiatan pelaksanaan siklus I.

Pada kegiatan pra siklus, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab sesuai perangkat ajar yang telah disusun. Kemudian, peneliti mengobservasi dan melakukan refleksi hasil pelaksanaan pra siklus. Berdasarkan hasil pra siklus, siswa masih kebingungan dalam memahami materi segitiga, terutama pada konsep jenis-jenis segitiga dan simetri lipat putar pada segitiga. Penggunaan metode ceramah menyebabkan pembelajaran terasa jenuh karena siswa hanya menyimak penjelasan guru. Akibatnya, siswa pasif dan kurang interaktif ketika tanya jawab terkait materi. Hal ini menyebabkan hasil belajar kognitif siswa masih rendah.

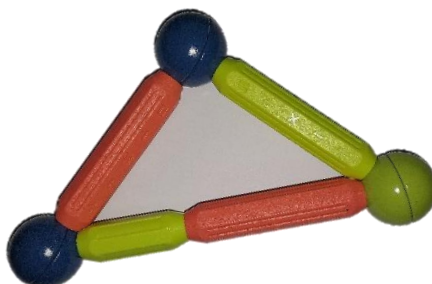
Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, terlihat bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih kurang optimal. Hal ini tercermin dari pencapaian hasil belajar yang menunjukkan bahwa sebagian siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 70. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya memahami materi yang diajarkan, sehingga diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran agar capaian belajar mereka dapat meningkat.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Pra Siklus

No	Nilai	Frekuensi	Ketuntasan	Presentase (%)
1	≥ 70	6	Tuntas	20,68
2	< 70	23	Tidak tuntas	79,31
Jumlah				29
Nilai tertinggi				70
Nilai terendah				40
Nilai rata-rata				54,82

Berdasarkan data yang ditampilkan pada Tabel 1, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV dalam ranah kognitif pada mata pelajaran matematika sebelum diberikannya tindakan masih tergolong rendah. Dari total 29 siswa, hanya 6 siswa atau sekitar 20,68% yang berhasil mencapai nilai di atas atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Sebaliknya, sebanyak 23 siswa atau 79,31% belum mencapai ketuntasan belajar karena memperoleh nilai di bawah standar yang ditentukan. Nilai tertinggi yang dicapai siswa pada kondisi awal ini adalah 70, sedangkan nilai terendah tercatat sebesar 40. Rata-rata nilai seluruh siswa pun hanya mencapai 54,82, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika yang diajarkan.

Kondisi ini mencerminkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran, baik dari segi metode pembelajaran, media yang digunakan, maupun keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Tingginya persentase ketidaktuntasan menandakan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik agar siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak. Dengan memperhatikan hal tersebut, maka penting peneliti menggunakan media *magnetic stick* pada pelaksanaan siklus I. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif di pelaksanaan siklus selanjutnya.



Gambar 1. *Magnetic Stick*

B. Hasil Siklus I

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti mengidentifikasi bahwa siswa kelas IV masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep jenis-jenis segitiga serta simetri lipat dan simetri putarnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti merancang tindakan berupa penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif, yaitu *magnetic stick*. Peneliti menyusun perangkat ajar berbasis media tersebut, menyertakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), soal evaluasi, serta PowerPoint interaktif. Selain itu, peneliti menyiapkan instrumen evaluasi berupa tes tertulis guna mengukur capaian hasil belajar kognitif siswa. Tujuan dari tindakan siklus I ini adalah untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan kelas.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan perangkat yang telah disusun. Peneliti menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas dalam menjelaskan materi tentang segitiga dan simetri. Media *magnetic stick* dimanfaatkan sebagai alat bantu visual dan konkret, yang memungkinkan siswa membentuk berbagai jenis segitiga secara langsung. Untuk mendukung pemahaman terhadap konsep simetri, peneliti juga memutar video pembelajaran. Setelah itu, siswa bekerja dalam kelompok untuk mengerjakan LKPD dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas, diikuti dengan tes evaluasi individu.



Gambar 2. Penerapan Media *Magnetic Stick* pada Pembelajaran Siklus II

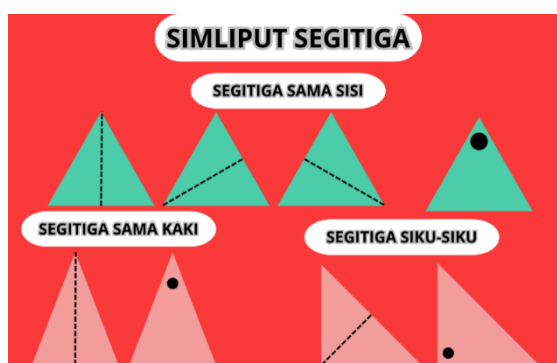
Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa penggunaan media ini mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, terutama saat mereka dilibatkan secara aktif dalam kegiatan membentuk segitiga. Meskipun masih ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM, terjadi peningkatan pemahaman secara umum. Kemudian, pemanfaatan media masih perlu dioptimalkan. Refleksi ini menjadi acuan untuk menyusun tindakan pada siklus II, dengan harapan penggunaan media Magliput Smart Kit dapat diterapkan secara lebih menyeluruh untuk mendorong pemahaman konsep matematika yang lebih baik.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	Ketuntasan	Presentase (%)
1	≥ 70	15	Tuntas	51,72
2	< 70	14	Tidak tuntas	48,27
			Jumlah	29
			Nilai tertinggi	80
			Nilai terendah	50
			Nilai rata-rata	63,79

Berdasarkan informasi yang tercantum dalam Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada aspek kognitif dalam mata pelajaran matematika menunjukkan adanya peningkatan setelah tindakan dilakukan. Dari total 29 siswa, sebanyak 15 siswa atau 51,72% telah mencapai nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu sebesar 70. Sementara itu, masih terdapat 14 siswa atau 48,27% yang belum mencapai ketuntasan karena memperoleh nilai di bawah standar tersebut. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa meningkat menjadi 80, dan nilai terendah pun mengalami kenaikan menjadi 50. Secara keseluruhan, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 63,79.

Data tersebut menunjukkan adanya perkembangan positif dalam pemahaman siswa terhadap materi matematika yang diajarkan. Akan tetapi, berdasarkan hasil evaluasi siswa, masih banyak siswa menjawab salah pada pertanyaan tentang simetri lipat dan simetri putar segitiga. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum menguasai konsep simetri lipat dan simetri putar segitiga. Berdasarkan refleksi tersebut, maka peneliti merancang tindakan pada Siklus 2 dengan mengintegrasikan media Simetri Lipat Putar (Simliput) pada media sebelumnya yang selanjutnya disebut *Magliput Smart Kit* secara lebih maksimal dan menyeluruh.



Gambar 3. Simliput

C. Hasil Siklus II

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti menyusun perangkat ajar yang lebih optimal dengan mengintegrasikan media pembelajaran inovatif berupa Magliput Smart Kit untuk topik segitiga, simetri lipat, dan simetri putar. Dalam perencanaan ini, disusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mendorong eksplorasi konsep secara mendalam dan interaktif.

Hal ini selaras dengan Putri et al. (2024) yang menyatakan bahwa LKPD yang bersifat interaktif antara guru dan siswa dapat menjadi factor pendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen penilaian hasil belajar kognitif serta lembar observasi guna menilai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi siswa, dirancang pula kuis berbasis kompetisi dan sistem penghargaan sederhana berupa stiker bagi siswa yang aktif. Pendekatan pembelajaran difokuskan pada kegiatan berbasis kelompok, diskusi, dan presentasi yang menuntut keterlibatan aktif siswa secara langsung dalam membangun pemahaman.

Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada rancangan yang telah disusun. Guru menyampaikan materi melalui kombinasi metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Materi tentang jenis-jenis segitiga dijelaskan secara lisan serta divisualisasikan melalui gambar dan media Magliput Smart Kit, khususnya bagian magnetic stick. Untuk memperkuat pemahaman tentang simetri, guru memutar video simulasi dan memberikan latihan menggunakan bagian simliput dari media tersebut. Siswa bekerja dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan dan menyelesaikan LKPD, kemudian mempresentasikan hasil diskusinya. Evaluasi individu dilakukan untuk mengukur pemahaman setelah pembelajaran. Observer mencatat aktivitas guru dan siswa sebagai bagian dari pemantauan proses pembelajaran.



Gambar 4. Penerapan Media Simliput pada Pembelajaran Siklus II

Hasil observasi menunjukkan adanya perkembangan yang cukup signifikan. Siswa tampak lebih aktif, antusias, dan percaya diri selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Pemahaman terhadap materi meningkat, terutama dalam mengidentifikasi jenis-jenis segitiga dan konsep simetri. Penggunaan media konkret membantu siswa membedakan karakteristik segitiga dengan lebih mudah. Kegiatan kelompok dan presentasi turut memperkuat interaksi antar siswa serta meningkatkan kerja sama dalam pembelajaran. Hasil evaluasi kognitif menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai atau bahkan melampaui KKM.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Siklus II

No	Nilai	Frekuensi	Ketuntasan	Presentase (%)
1	≥ 70	29	Tuntas	100
2	< 70	-	Tidak tuntas	0
			Jumlah	29
			Nilai tertinggi	90
			Nilai terendah	70
			Nilai rata-rata	81,37

Berdasarkan data yang disajikan dalam Tabel 3, terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas IV dalam ranah kognitif pada mata pelajaran matematika mengalami peningkatan yang sangat signifikan setelah penerapan tindakan pembelajaran. Seluruh siswa, yakni sebanyak 29 orang atau 100%, berhasil mencapai nilai yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM), sehingga tidak ada lagi siswa yang belum tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh mencapai 90, sedangkan nilai terendah meningkat menjadi 70. Rata-rata nilai siswa juga mengalami kenaikan menjadi 81,37, yang mencerminkan keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian belajar siswa. Refleksi dari kegiatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Magliput Smart Kit* sebagai media pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa, serta cocok diterapkan untuk topik-topik matematika yang bersifat visual dan abstrak.

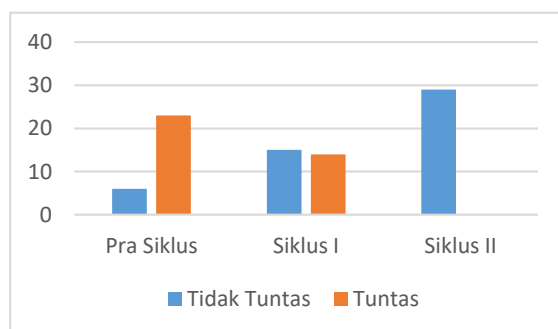


Diagram 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.

Berdasarkan Diagram 1, dari total 29 siswa, hanya 6 siswa (20,68%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 23 siswa (79,31%) belum tuntas pada pra siklus. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, terjadi peningkatan, di mana jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 15 siswa (51,72%), sedangkan yang belum tuntas menurun menjadi 14 siswa (48,27%). Peningkatan signifikan terlihat pada Siklus II, di mana seluruh siswa (29 siswa atau 100%) berhasil mencapai nilai KKM, dan tidak ada lagi siswa yang tergolong tidak tuntas (0 siswa atau 0%). Data ini menunjukkan adanya tren positif terhadap hasil belajar kognitif siswa, yang semakin meningkat dari tahap ke tahap. Hal ini mengindikasikan bahwa tindakan dilakukan penerapan media pembelajaran *Magliput Smart Kit* yang sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika, khususnya pada topik bangun datar dan simetri.

Refleksi dari pelaksanaan tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penggunaan *Magliput Smart Kit* sebagai media pembelajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Media ini tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak (Andika et al., 2024). Khususnya dalam materi bangun datar seperti segitiga serta simetri lipat dan simetri putar. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi karena dapat mengamati dan memanipulasi objek secara langsung. Visualisasi yang diberikan oleh media *Magliput Smart Kit* membantu siswa mengaitkan konsep matematika dengan pengalaman nyata, sehingga memperkuat daya serap dan retensi informasi mereka. Selain itu, peneliti juga merasa terbantu karena media ini mendukung penyampaian materi secara lebih jelas dan sistematis. Dengan demikian, *Magliput Smart Kit* terbukti menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif, relevan, dan layak diterapkan dalam pengajaran matematika di jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, peneliti menyarankan agar guru-guru di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran matematika, dapat memanfaatkan media pembelajaran konkret dan inovatif seperti *Magliput Smart Kit*. Media ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan, sebagaimana terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 20,68% pada pra siklus menjadi 100% pada siklus II. Guru disarankan untuk memilih dan mengembangkan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam eksplorasi konsep-konsep abstrak seperti bangun datar dan

simetri. Hal ini penting untuk meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam dan mendorong terciptanya pembelajaran bermakna.

Selanjutnya, penting bagi pihak sekolah untuk mendukung inovasi pembelajaran yang dilakukan guru, baik melalui penyediaan sarana dan prasarana maupun pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif. Peningkatan kapasitas guru dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif dapat menjadi langkah strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran secara keseluruhan. Rekomendasi ini juga sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21 yang menekankan pentingnya pembelajaran kolaboratif, eksploratif, dan berbasis teknologi serta keterampilan berpikir kritis. Sekolah juga dapat mempertimbangkan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis Magliput Smart Kit untuk mata pelajaran lain yang memerlukan visualisasi dan manipulasi objek.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas Magliput Smart Kit dalam konteks materi matematika lainnya atau bahkan mata pelajaran berbeda, seperti IPA atau seni, guna melihat potensi lintas mata pelajaran dari media tersebut. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat menambahkan pengukuran pada ranah afektif dan psikomotorik, tidak hanya kognitif, agar gambaran dampak media pembelajaran terhadap perkembangan siswa menjadi lebih komprehensif. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi lebih luas dalam peningkatan kualitas pendidikan dasar melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Terakhir, guru perlu melakukan evaluasi secara berkala terhadap capaian hasil belajar siswa untuk mengetahui efektivitas pembelajaran yang diterapkan. Evaluasi ini dapat menjadi dasar dalam merancang perbaikan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Ketika pembelajaran dirancang dengan media yang sesuai dan siswa diberi kesempatan untuk terlibat aktif, maka pemahaman konsep akan lebih mudah dicapai dan hasil belajar kognitif siswa pun dapat meningkat secara optimal.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus pada siswa kelas IVB SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Magliput Smart Kit*, yang merupakan gabungan antara magnetic stick dan Simliput (simetri lipat-putar), terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar dan simetri.

Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari perkembangan skor siswa yang signifikan pada setiap tahap. Pada pra siklus, hanya 6 siswa (20,68%) yang tuntas. Setelah penerapan media magnetic stick pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 15 orang (51,72%). Selanjutnya, setelah diterapkannya *Magliput Smart Kit* secara menyeluruh pada siklus II, seluruh siswa (100%) mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai meningkat dari 54,82 pada pra siklus menjadi 81,37 di siklus II.

Media *Magliput Smart Kit* tidak hanya berperan dalam peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan media konkret ini memudahkan siswa dalam memahami konsep abstrak secara visual dan langsung, sehingga meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan retensi belajar mereka. Dengan demikian, *Magliput Smart Kit* efektif digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam pengajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020–2024*. <https://www.kemdikbud.go.id>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. <https://www.kemdikbud.go.id>

- Andika, R., Ningsih, N. A., Restiyani, Maesaroh, S., & Rasilah. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Cendekia*, 2(3), 454–474.
- Anitasari, S., Rahmantika Hadi, F., & Ridwan. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pbl Berbantuan Media Konkret Matematika. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2218–22135.
- Laimheheriwa, D. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong Devianti Laimheheriwa. *Jurnal PETISI*, 6(1), 70–75.
- Pramestika, L. A. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Dan Bangun Ruang Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 110–114. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.610>
- Putri, S. B. P., Maruti, E. S., & Yani, T. (2024). PENERAPAN LKPD DENGAN PENDEKATAN TARL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 4 SDN NGLANDUK 01. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(September), 332–342.
- Risma Handayani, N. P., & Surya Abadi, I. B. G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 25(1), 120. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i1.24767>
- Saragi, D., Puba, N., & Simarmata, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 102035 Gempolan T.A 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(20), 1349–1358.
- Sari, D. N., Siregar, D. A., Manullang, G. E., Gultom, I. A., & Purba, F. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Mengatasi Masalah Siswa SD pada Pembelajaran Matematika Kelas VI di SDN 060848 Durung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 41906–41910.
- Sitepu, S., & Suri, M. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Materi Perkembangan Islam. *Journal of Education Science*, 1, 45–55.
<http://www.jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/1974%0Ahttp://www.jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/viewFile/1974/1076>
- Utomo, I. S., & Hardini, A. T. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 9978–9985. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2495>