

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN IMAJINASI *PATTERN BLOCKS* MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IV

Zahrotun Nisa^{1*}, Sari Yustiana²

^{1,2} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Sultan Agung

Email: zahrotunnisa2929@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran konkret berupa papan imajinasi pattern blocks untuk meningkatkan prestasi belajar pada materi komposisi dan dekomposisi bangun datar untuk siswa kelas IV SD Negeri Maguan serta menguji kelayakan dan kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan desain Research & Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Sumber data dan subjek penelitian ini terdiri dari guru kelas IV dan 14 siswa, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket. Analisis data meliputi uji kelayakan menggunakan rumus Aiken's V dan uji kepraktisan menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran papan imajinasi pattern blocks memperoleh nilai rata-rata validasi 0,925 dari tiga validator ahli termasuk ke dalam kategori sangat valid. Penilaian kepraktisan media menunjukkan skor 99% dari guru dan 99,29% dari siswa termasuk ke dalam kategori sangat praktis untuk digunakan. Sedangkan ukuran efektifitas media ini ditunjukkan bahwa 85% dari total siswa di kelas IV SD Negeri Maguan berhasil meraih nilai tuntas pada evaluasi akhir (*post-test*).

Kata Kunci: media pembelajaran, konkret, papan imajinasi, bangun datar, komposisi dan dekomposisi.

Abstract

*This study aims to develop a concrete learning medium—a "pattern blocks imagination board"—to improve the learning achievement of fourth-grade students at SD Negeri Maguan regarding the composition and decomposition of 2D shapes, as well as to assess the medium's feasibility and practicality. The study employs a Research & Development (R&D) design based on the ADDIE model, comprising the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data sources and research subjects included the fourth-grade teacher and 14 students, with data collected through observation, interviews, and questionnaires. Data analysis involved a feasibility test using Aiken's V formula and a practicality test using a percentage formula. The results indicate that the pattern blocks imagination board achieved an average validation score of 0.925 from three expert validators, placing it in the "highly valid" category. Practicality assessments yielded scores of 99% from the teacher and 99.29% from the students, categorizing the medium as "highly practical" for use. Meanwhile, the effectiveness of this medium is demonstrated by the fact that 85% of the total students in the fourth-grade class at SD Negeri Maguan achieved a passing score on the final evaluation (*post-test*).*

Keywords: learning media, concrete, imagination board, 2D shapes, composition and decomposition.

PENDAHULUAN

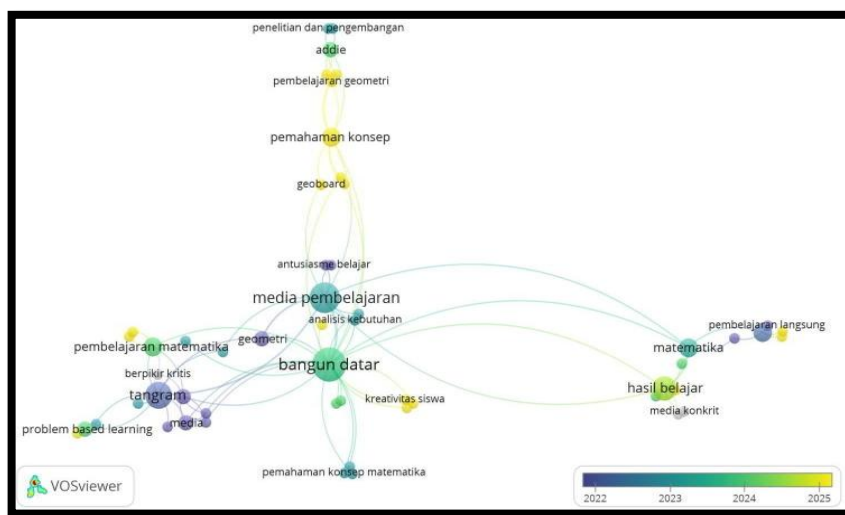
Proses belajar di sekolah tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi saja, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir, sikap serta keterampilan siswa agar bisa berperan aktif dalam kehidupan. Kualitas proses pembelajaran menjadi kunci dalam membentuk siswa yang kompeten dan berkualitas. Upaya peningkatan mutu pendidikan terus dilakukan melalui kebijakan pemerintah yang terintegrasi dalam Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan (SPMB). Keberhasilan mutu pendidikan dapat dilihat dari beberapa indikator utama, seperti keterlibatan aktif siswa, penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi, serta evaluasi yang mampu mengukur pencapaian tujuan pembelajaran (Rambe et al., 2025).

Implementasi peningkatan mutu pendidikan harus tercermin dalam praktik pembelajaran di setiap jenjang, terutama sekolah dasar. Salah satu bentuk nyata dalam implementasi tersebut adalah diterapkannya kurikulum merdeka. Dalam pelaksanaan kurikulum merdeka di sekolah dasar, salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting adalah matematika. Pendidikan matematika di sekolah dasar bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, sistematis, analitis, kritis, kreatif (Anisa, 2023). Salah satu karakteristik matematika adalah bersifat abstrak. Keabstrakan inilah yang sering menjadi hambatan bagi siswa dalam proses belajar. Mereka menganggap bahwa matematika sulit untuk dipelajari dan menjadi pelajaran yang tidak disukai.

Munculnya persepsi tersebut membuat guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi matematika. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah memanfaatkan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa untuk memahami konsep abstrak matematika. Dalam hal ini pemilihan media pembelajaran konkret atau alat peraga yang dapat digunakan secara langsung oleh siswa menjadi sangat penting. Dengan belajar menggunakan benda konkret siswa akan terbantu dalam proses visualisasi konsep-konsep abstrak yang ada pada materi matematika (Argaruri et al., 2023). Konsep matematika harus diperkenalkan melalui pengalaman langsung dengan memanipulasi objek nyata dan alami. Jika matematika diajarkan secara abstrak sejak awal, hal itu akan membuat siswa merasa takut pada matematika karena mereka belum siap untuk berpikir tentang bilangan dalam bentuk yang tidak berwujud (Nurfadhillah et al., 2021).

Hasil observasi dan wawancara pada tanggal 27 oktober 2025 di SD Negeri Maguan menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik pada mata pelajaran matematika. Selama pembelajaran, mereka cenderung kurang memperhatikan penjelasan dari guru, malas mencatat dan kurang aktif dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas IV menyatakan bahwa sebagian siswa masih kesulitan membedakan bangun datar yang mirip seperti belah ketupat dan layang-layang, siswa juga masih kesulitan dalam memahami konsep komposisi dan dekomposisi bangun datar. Guru sudah menerapkan media digital seperti video pembelajaran dan *power point* dalam menyampaikan materi, namun penggunaan media tersebut dinilai kurang efektif karena siswa cepat merasa bosan dan sering berbicara dengan teman sebangku. Guru menilai bahwa media pembelajaran konkret lebih dibutuhkan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* perlu dibuat karena masih minimnya ketersediaan media pembelajaran konkret untuk mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* dipilih karena mudah digunakan, tahan lama, serta diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi komposisi dan dekomposisi bangun datar. Keunggulan media ini yaitu siswa dapat melihat dan memanipulasi langsung bentuk-bentuk bangun datar, sehingga proses memahami konsep komposisi (menyusun beberapa bangun datar menjadi bentuk baru) dan dekomposisi (memecah untuk menjadi bagian-bagian) menjadi lebih mudah karena bisa dilakukan secara nyata bukan hanya bayangan saja.



Gambar 1. "Hasil VOSviewer"

Keterbaruan penelitian ini diperoleh dari hasil analisis VOSviewer terhadap artikel yang menggunakan kata kunci “pembelajaran matematika”, “media pembelajaran”, “tangram dan “bangun datar” pada periode tahun 2022-2025. Keterbaruan dapat dilihat dari variabel tangram yang belum berkaitan secara langsung dengan variabel bangun datar. Variabel tangram berhubungan dengan berpikir kritis, *problem based learning* dan media. Sedangkan variabel bangun datar berhubungan dengan media pembelajaran, pemahaman konsep matematika dan kreativitas siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret seperti tangram untuk memahami konsep bangun datar masih jarang diteliti. Selain itu, materi komposisi dan dekomposisi bangun datar tidak muncul sebagai kata kunci dalam peta penelitian, artinya topik tersebut belum banyak dibahas pada penelitian sebelumnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran konkret berupa papan imajinasi *pattern blocks* materi komposisi dan dekomposisi bangun datar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendapatkan hasil uji kelayakan dan uji kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Manfaat penelitian ini adalah untuk menambah pemahaman dan referensi kepada pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran konkret. Hasil penelitian ini, diharapkan dapat membantu guru dan siswa untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran konkret dalam pembelajaran matematika.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain Research & Development (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) (Syahid et al., 2024).

Sumber data dalam penelitian ini adalah guru kelas IV SD Negeri Maguan Ibu Titik Widayanti, S.Pd. guna mendapatkan data awal dari hasil observasi dan wawancara. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD Negeri Maguan yang berjumlah 14 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket. Penggunaan angket bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Angket dibagikan kepada validator ahli, guru dan siswa. Angket validator ahli dan respon guru disusun berdasarkan skala Likert 1-5, sedangkan pada angket respon siswa disusun berdasarkan skala Guttman dengan pilihan jawaban Ya/Tidak.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis data kelayakan dan analisis data kepraktisan. Data kelayakan diperoleh berdasarkan hasil penilaian media pada angket validator ahli kemudian dianalisis menggunakan rumus aiken's V (Andini et al., 2025). Sedangkan data kepraktisan diperoleh berdasarkan hasil penilaian media pada angket respon guru dan angket respon siswa yang dianalisis menggunakan rumus persentase .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* pada materi komposisi dan dekomposisi bangun datar menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu:

Analysis (Analisis): Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis materi. Analisis kebutuhan dan materi diperoleh dari hasil observasi langsung dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Maguan. Melalui observasi langsung di kelas IV didapatkan data awal bahwa guru membutuhkan media konkret untuk menjelaskan materi matematika. Analisis materi diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Maguan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami konsep komposisi dan dekomposisi bangun datar.

Design (Desain): Pada tahap desain peneliti mulai menyusun materi berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan juga berdasarkan permasalahan yang dialami siswa. Media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* di desain secara menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Development (Pengembangan): Peneliti mulai merealisasikan setiap rancangan yang telah dibuat menjadi sebuah produk yang dikembangkan. Hasil produk akhir berupa media pembelajaran konkret papan imajinasi *pattern blocks* materi komposisi dan dekomposisi bangun datar. Pada tahap ini dilaksanakan validasi ahli terhadap produk. Validasi media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* dilakukan oleh tiga validator ahli yang kompeten. Ketiga validator tersebut yaitu: Ibu Dr. Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd. Ibu Sima Fatmawati, S.Pd., M.Pd. Bapak Pugu Ardianto Iskandar, S.Pd., M.Pd. yang merupakan

Zahrotun Nisa' & Sari Yustiana. Pengembangan Media Pembelajaran Papan Imajinasi Pattern Blocks Matematika ...

dosen pgsd unissula. Validator menilai produk berdasarkan aspek karakteristik media, fungsi media dan penyajian materi.



Gambar 2. "Hasil Produk Pengembangan"

Hasil penilaian yang diberikan oleh validator 1, Ibu Dr. Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd. berjumlah 94. Hasil dari validator 2, Ibu Sima Fatmawati, S.Pd., M.Pd. berjumlah 92. Dan hasil dari validator 3, Bapak Puguh Ardianto Iskandar, S.Pd., M.Pd. berjumlah 96. Kesimpulan dan rata-rata yang didapatkan dari hasil penilaian ketiga validator disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. "Kesimpulan hasil validasi ahli menggunakan rumus aiken's V"

Pernyataan	Validator			S1	S2	S3	$\sum S$	V	Keterangan
	1	2	3						
Butir 1-20	94	92	96	74	72	76	222	0,925	SANGAT VALID

Hasil rata-rata akhir penilaian angket validasi ahli dari ketiga validator yaitu sebesar 0,925. Jika dilihat dari interpretasi nilai indeks validasi media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks*, hasil tersebut dapat dinyatakan dalam kriteria "Sangat Valid". Sehingga media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* dapat dikatakan "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi komposisi dan dekomposisi bangun datar.

Implementation (Implementasi): Peneliti mulai mengimplementasikan media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* kepada guru dan siswa kelas IV. Setelah guru dan siswa menggunakan media, langkah selanjutnya yaitu pengisian angket respon guru dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran. Guru menilai produk berdasarkan aspek karakteristik media, fungsi media dan penyajian materi. Sedangkan siswa menilai produk berdasarkan karakteristik dan fungsi media. Sedangkan ukuran efektifitas media ini ditunjukkan bahwa 85% dari total siswa di kelas IV SD Negeri Maguan berhasil meraih nilai tuntas pada evaluasi akhir (post-test).



Gambar 3. "Dokumentasi saat implementasi produk"

Angket Respon Guru dan Siswa: Jumlah skor yang diperoleh dari penilaian angket respon guru adalah 99. Selanjutnya jumlah skor tersebut dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui seberapa besar tingkat kepraktisan media pembelajaran. Hasil persentase dari penilaian angket respon guru terhadap media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* yaitu sebesar 99%. Jumlah skor yang didapatkan dari pengisian angket respon siswa adalah 139. Hasil persentase yang diperoleh yaitu sebesar 99,29%.

Evaluation (Evaluasi): Setelah menerima hasil validasi, selanjutnya akan dilakukan revisi berdasarkan komentar dan saran perbaikan yang diberikan oleh validator ahli. Kesimpulan yang diberikan dari ketiga validator ahli yaitu media layak diujicobakan tanpa revisi. Tetapi, masih ada sedikit saran perbaikan menurut Ibu Sima Fatmawati, S.Pd., M.Pd memberikan saran perbaikan yaitu kartu tantangan bisa lebih dirapikan lagi potongannya supaya lebih estetik. Berdasarkan hasil implementasi, produk yang dikembangkan mendapatkan respon baik dari guru dan siswa. Tidak ada saran perbaikan yang diberikan.

Pembahasan

Kelayakan Media

Uji Validasi produk media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* dilakukan oleh tiga dosen ahli yang merupakan dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar, universitas islam sultan agung. Validator pertama Ibu Dr. Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd. melakukan validasi pada tanggal 02 Februari 2026, komentar yang tertulis dilembar angket menyatakan bahwa “*media pembelajaran sudah bagus, menarik dan inovatif*”. Kesimpulan yang didapatkan dari validator pertama adalah media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* materi komposisi dan dekomposisi bangun datar dinyatakan layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

Validator kedua Ibu Sima Fatmawati, S.Pd., M.Pd. melaksanakan uji validasi pada tanggal 04 Februari 2026, komentar dan saran perbaikan yang tertulis dilembar angket menyatakan bahwa “*Media yang dikembangkan sudah bagus, kartu tantangan bisa lebih dirapikan lagi potongannya supaya lebih estetik*”. Saran perbaikan telah dilaksanakan oleh peneliti dengan merapikan potongan pada kartu tantangan. Kesimpulan yang didapatkan dari validator kedua adalah media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* materi komposisi dan dekomposisi bangun datar dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Zahrotun Nisa' & Sari Yustiana. Pengembangan Media Pembelajaran Papan Imajinasi Pattern Blocks Matematika ...

Validator ketiga Bapak Puguh Ardianto Iskandar, S.Pd., M.Pd. melaksanakan validasi produk pada tanggal 5 februari 2026, komentar yang tertulis dilembar angket menyatakan bahwa "*Media pembelajaran layak digunakan penelitian*". Kesimpulan dari validator ketiga adalah media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* materi komposisi dan dekomposisi bangun datar dinyatakan layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

Hasil penilaian dari ketiga validator ahli dianalisis menggunakan rumus aiken's V. Jumlah skor yang didapatkan dari masing-masing validator adalah 94, 92 dan 96. Kesimpulan hasil rata-rata yang didapatkan berdasarkan analisis menggunakan rumus aiken's V yaitu sebesar 0,925 masuk pada kategori "Sangat Valid". Sehingga media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* dinyatakan "Sangat Layak" digunakan dalam pembelajaran matematika materi komposisi dan dekomposisi bangun datar. Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Harahap et al., 2023), yang mengembangkan media pembelajaran konkret geoboard (papan berpaku).

Kepraktisan Media

Uji kepraktisan media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* dilakukan oleh wali kelas IV Ibu Titik Widayanti, S.Pd. dan semua siswa kelas IV SD Negeri Maguan yang berjumlah 14 siswa. Penilaian pada angket respon guru mencakup penilaian pada aspek karakteristik media pembelajaran, fungsi media pembelajaran dan penyajian materi. Sedangkan pada angket respon siswa penilaian mencakup aspek karakteristik media pembelajaran dan fungsi media pembelajaran. Pengisian angket respon guru dan angket respon siswa dilaksanakan pada tanggal 14 Februari 2026.

Berdasarkan penilaian pada angket respon guru terdapat komentar yang disampaikan secara langsung kepada peneliti, guru menyampaikan komentar bahwa "*Media pembelajaran yang dibuat sudah bagus dan menarik untuk siswa serta dapat membantu saya untuk menyampaikan materi komposisi dan dekomposisi bangun datar. Selain itu, medianya juga bisa membantu siswa untuk membedakan beberapa bangun datar yang mirip, seperti layang-layang dan belah ketupat, serta macam-macam segitiga yang terkadang siswa masih bingung untuk membedakan*".

Hasil angket respon guru selanjutnya dianalisis menggunakan rumus persentase. Jumlah skor yang diperoleh dari penilaian angket respon guru adalah 99. Selanjutnya jumlah skor tersebut dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui seberapa besar tingkat kepraktisan media pembelajaran. Hasil persentase dari penilaian angket respon guru terhadap media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* yaitu sebesar 99%. Hal ini menunjukkan bahwa guru kelas IV memberikan respon positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan memberikan nilai pada kategori "Sangat Praktis".

Pengisian angket respon siswa dilaksanakan setelah penggunaan media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks*. Berdasarkan hasil penilaian pada angket respon siswa, beberapa siswa memberikan komentar bahwa "*Media pembelajaran sudah bagus*". Mereka juga menyampaikan komentar secara langsung kepada peneliti bahwa "*lebih menyukai pembelajaran menggunakan media yang dapat di bongkar pasang dari pada media video dan buku bacaan*". Selain itu, mereka juga menyatakan bahwa "*Media papan imajinasi ini seru untuk digunakan karena ada kartu tantangan yang dapat dimainkan, tantangannya banyak bermacam-macam bentuk jadi tidak bosan dalam menyusun bangun datar*".

Hasil pengisian angket respon siswa selanjutnya dianalisis menggunakan rumus persentase. Jumlah skor yang didapatkan dari pengisian angket respon siswa adalah 139. Hasil persentase yang diperoleh yaitu sebesar 99,29%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* “Sangat Praktis” untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi komposisi dan dekomposisi bangun datar. Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Feidah Sulistia et al., 2025) yang mengembangkan media puzzle akrilik pada materi komposisi dan dekomposisi bangun datar. Sedangkan ukuran efektifitas media ini ditunjukkan bahwa 85% dari total siswa di kelas IV SD Negeri Maguan berhasil meraih nilai tuntas pada evaluasi akhir (post-test).

Keunggulan Media Pembelajaran Papan Imajinasi Pattern Blocks

Media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* memiliki bentuk fisik yang nyata, dapat dilihat, disentuh dan dimanipulasi langsung oleh siswa. Hal ini membuat siswa lebih mudah untuk memahami konsep abstrak pada matematika khususnya materi komposisi dan dekomposisi bangun datar. Penggunaan media pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna. Selain itu, media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* juga dapat meningkatkan prestasi belajar karena materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

Desain media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* yang menarik dapat meningkatkan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Melalui penggunaan media ini, siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada kegiatan menyusun dan menguraikan bangun datar menjadi bentuk baru. Kegiatan tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa serta kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan matematika (Fadila et al., 2024).

Implikasi Media Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Penggunaan media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* dalam pembelajaran matematika perlu diarahkan, dibimbing dan diawasi oleh guru. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru perlu mengawasi agar siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai bukan hanya bermain media saja tanpa memahami materi yang sedang dipelajari. Selain itu, sebaiknya siswa diberi kesempatan untuk terlibat aktif dalam kegiatan menyusun dan menguraikan bangun datar. Melalui keterlibatan aktif tersebut, diharapkan siswa lebih mudah untuk memahami konsep komposisi dan dekomposisi bangun datar.

Media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil, dengan ketentuan setiap kelompok terdiri dari tiga atau empat siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran kelompok tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme sosial menurut Lev Vygotsky. Vygotsky menyatakan bahwa interaksi sosial memberikan peran penting dalam mendorong kemajuan kognitif anak (Pranyata, 2023). Menurut pendapatnya, pembelajaran tidak terjadi dalam ruang hampa melainkan berkembang dari interaksi antar individu dan lingkungan sosialnya (Sudianto & Ismayanti, 2023).

SIMPULAN

Media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* muatan matematika materi komposisi dan dekomposisi bangun datar untuk siswa kelas IV SD Negeri Maguan memenuhi kriteria kevalidan/kelayakan media sebesar 0,925 dengan kategori “Sangat Valid” atau “Sangat Layak”. Kevalidan/kelayakan media diambil dari hasil penilaian oleh ketiga validator ahli. Setiap aspek seperti karakteristik media, fungsi media dan penyajian materi telah dinilai dan dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan oleh validator ahli.

Media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* muatan matematika materi komposisi dan dekomposisi bangun datar untuk siswa kelas IV SD Negeri Maguan memenuhi kriteria kepraktisan “Sangat Praktis”. Kepraktisan media diambil dari hasil angket respon guru sebesar 99% dan angket respon siswa sebesar 99,29%. Media sangat praktis digunakan dalam pembelajaran matematika materi komposisi dan dekomposisi bangun datar. Sedangkan ukuran efektifitas media ini ditunjukkan bahwa 85% dari total siswa di kelas IV SD Negeri Maguan berhasil meraih nilai tuntas pada evaluasi akhir (*post-test*).

SARAN

Media pembelajaran papan imajinasi *pattern blocks* yang dikembangkan dalam penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Media ini hanya fokus pada satu materi saja yaitu materi komposisi dan dekomposisi bangun datar. Selain itu, media yang dikembangkan merupakan media konkret atau fisik yang pengadaannya membutuhkan biaya yang relative besar. Hal ini menjadi kendala apabila media ingin digunakan secara luas di berbagai sekolah dengan keterbatasan sumber daya. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media papan imajinasi *pattern blocks* lebih lanjut dengan menambahkan beberapa materi matematika yang lain. Selain itu, pengembangan media dalam bentuk digital juga dapat dilakukan agar penggunaan media lebih mudah diakses serta dapat mengurangi kebutuhan biaya produksi media konkret.

REFERENCE

- Andini, D., Herpratiwi, & Munaris. (2025). Validitas Pengembangan LKPD Bahasa Indonesia Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Anisa, F. (2023). Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 442–447.
- Argaruri, Y., Sulianto, J., Listyarini, I., Natalia, D., Santi, K., & Rini, P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Dalam Meningkatkan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 189–201.
- Fadila, H. I., Susiani, T. S., & Wahyudi, W. (2024). Penerapan Model Project Based Learning dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Pembelajaran SBdP Materi Seni Rupa pada Siswa Kelas V. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i2.77316>

- Feidah Sulistia, A., Ritonga, R., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Bisnis, E., Humaniora, D., Trilogi, U., & Selatan, K. J. (2025). Pengembangan Media Puzzle Akrilik Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV SDN Jembatan Lima 03 Jakarta Pada Materi Bangun Datar. *Academy of Education Journal*, 16(2), 2685–4031.
- Harahap, H. E., Magdalena, M., Suparni, S., Endayana, B., & Nursyaidah, N. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Geoboard (Papan Berpaku) Untuk Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar Di Kelas IV-A MIN 1 Padangsidimpuan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 239–248.
- Nurfadhillah, S., Amelia Hambari, A., Nisaa, K., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Melalui Media Konkret Dan Media Visual Di Kelas 3 Sd Plus Ar-Rahmaniyah Serpong Utara. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 228–243. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Pranyata, Y. I. (2023). Kajian Teori Konstruktivis Sosial Dan Scaffolding Dalam Pembelajaran Matematika. *Jip*, 1(2), 280–292.
- Rambe, M. K., Bunga, S., Alvionita, I., & Hasibuan, D. (2025). *Inovasi Pembelajaran Untuk Penjamin Mutu Pendidikan Di Sekolah*. 5(1), 439–450. <https://jurnalp4i.com/index.php/cendekia%0AINOVASI>
- Sudianto, & Ismayanti, S. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 55–61.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>