

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Dakota Pada Materi KPK di Kelas V SDN Ketegan

Liizza Diana¹, Fakhrrur Rozy^{1*}, Nabila Khairina Maskuri²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia;

²Sekolah Dasar Negeri Ketegan Tanggulangin Sidoarjo, Indonesia.

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dalam konteks masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari melalui penggunaan media Dakota (Dakon Matematika) pada siswa kelas V SDN Ketegan. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes formatif berupa LKPD dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat ketuntasan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran awal yang berpusat pada ceramah hanya menghasilkan ketuntasan sekitar 70%. Setelah penggunaan media Dakota, ketuntasan belajar meningkat menjadi sekitar 85%, disertai perubahan pada cara siswa memahami pola kelipatan dan menyelesaikan soal kontekstual. Temuan ini menunjukkan bahwa media Dakota efektif membantu siswa memahami konsep KPK secara lebih konkret dan bermakna.

Kata kunci

Hasil belajar; Konteks Kehidupan Sehari-hari; KPK; Matematika; Media Dakon; Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

This classroom action research aims to improve student learning outcomes on the Least Common Multiple (LCM) material in the context of real-life problems through the use of Dakota media (Dakon Matematika) for fifth-grade students of Ketegan Elementary School. This study uses a Classroom Action Research (CAR) model implemented in two cycles with the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. Learning outcome data were collected through formative tests in the form of LKPD and analyzed descriptively quantitatively to determine student learning completeness. The results showed that initial learning centered on lectures only resulted in completeness of around 70%. After the use of Dakota media, learning completeness increased to around 85%, accompanied by changes in how students understand multiple patterns and solve contextual problems. These findings indicate that Dakota media is effective in helping students understand the concept of LCM in a more concrete and meaningful way.

Keywords

Learning outcomes; Daily Life Context; KPK; Mathematics; Dakon Media; Classroom Action Research.

Korespondensi
Fakhrrur Rozy
fakhrrurrozy.pgds@unusida.ac.id

Pendahuluan

Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis pada siswa sekolah dasar. Setiap konsep matematika pada jenjang ini menjadi pondasi bagi pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi, sehingga pemahaman dasar yang kuat sangat diperlukan. Salah satu materi yang menuntut pemahaman konsep sekaligus kemampuannya dalam situasi nyata adalah materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Dalam kehidupan sehari-hari, konsep KPK sering digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan aktivitas berulang, penjadwalan, pola waktu, atau pertemuan dua kegiatan yang berlangsung secara teratur. Pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan pengalaman nyata terbukti lebih mudah dipahami siswa karena membuat materi terasa lebih dekat dan bermakna (Hidayah, 2020).

Kenyataan di kelas menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas V SDN Ketegan masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep kelipatan dan menentukan KPK, terutama ketika berhadapan dengan soal cerita atau masalah kontekstual. Banyak siswa hanya menebak jawaban atau menghafal langkah tanpa memahami maknanya. Mereka juga masih bingung membedakan antara kelipatan, kelipatan persekutuan dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK), serta juga belum mampu menyusun kelipatan secara runtut. Kesulitan ini sesuai dengan temuan (Pratama & Nugraheni, 2022) yang menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar cenderung mengalami hambatan ketika harus menghubungkan konsep bilangan dengan penerapannya dalam situasi sehari-hari.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika perlu menghadirkan pengalaman yang lebih konkret, bermakna, dan memudahkan siswa untuk memahami pola bilangan. Guru berperan penting dalam merancang pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif, berpikir kritis, serta memahami langkah-langkah penyelesaian masalah secara runtut. (Dewi & Puspitasari, 2022) menegaskan bahwa penggunaan media dan aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep abstrak karena membantu mereka melihat dan mengonstruksi sendiri informasi yang dipelajari. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang memulai proses dari sebuah masalah nyata juga dinilai efektif untuk menstimulasi kemampuan analisis dan pemecahan masalah siswa (Rahman, 2021).

Melihat pentingnya konsep KPK dalam kehidupan sehari-hari serta kesenjangan antara materi dan kemampuan siswa dalam memahaminya, diperlukan upaya pembelajaran yang mampu membantu siswa mengaitkan konsep dengan situasi nyata secara lebih mudah dan menyenangkan. Dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, diharapkan siswa mampu memahami langkah-langkah menentukan KPK secara runtut dan mulai terbiasa memecahkan permasalahan yang mereka temui dalam aktivitas sehari-hari.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mengikuti alur umum PTK yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pemilihan bentuk penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap melalui tindakan yang dirancang berdasarkan temuan di lapangan. Seperti dijelaskan oleh (Wibowo dan Lestari, 2021) PTK memungkinkan guru menganalisis praktik pembelajaran secara langsung dan mengembangkan solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Pendekatan ini selaras dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) melalui pembelajaran berbasis masalah dan penggunaan media konkret.

Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Ketegan tahun pelajaran 2025/2026. Observasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang muncul, terutama kesulitan siswa dalam memahami konsep kelipatan dan langkah menentukan KPK ketika soal dikaitkan dengan permasalahan nyata sehari-hari. Banyak siswa yang masih kebingungan saat diminta menuliskan kelipatan, menentukan kelipatan persekutuan, atau menyelesaikan situasi yang melibatkan kegiatan berulang. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya tindakan perbaikan yang lebih sistematis. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Pratama & Nugraheni, 2022) yang menyatakan bahwa

Sekolah Dasar

pemahaman konsep matematika di sekolah dasar sering terhambat karena penyajian materi yang terlalu abstrak dan minim contoh konkret yang dekat dengan kehidupan siswa. Tahap perencanaan dalam penelitian ini dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, LKPD, lembar observasi, serta instrumen evaluasi untuk masing-masing siklus. Pembelajaran dirancang menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* karena model ini memungkinkan siswa memulai proses belajar melalui masalah nyata sehingga mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Pada siklus I, tindakan pembelajaran difokuskan pada penguatan konsep dasar kelipatan dan KPK. Guru memberikan penjelasan melalui ceramah interaktif, tanya jawab, serta latihan soal yang dikaitkan dengan situasi sehari-hari. Siklus ini digunakan untuk melihat pemahaman awal siswa dan mengidentifikasi bagian mana dari proses berpikir mereka yang masih memerlukan bantuan. Di samping itu, pelaksanaan tindakan juga digunakan untuk mengamati bagaimana siswa merespons masalah kontekstual yang diberikan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rahman, 2020) bahwa pemberian masalah nyata dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret mereka. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan mencatat keaktifan, keterlibatan, cara siswa berdiskusi, serta kesulitan yang muncul. Lembar observasi digunakan untuk mendokumentasikan perubahan perilaku belajar siswa dan untuk memastikan bahwa tindakan yang diberikan sesuai dengan rencana. Observasi pada siklus I menunjukkan bahwa sebagian siswa membutuhkan bantuan visual dan media konkret agar dapat mengikuti langkah-langkah menentukan KPK secara lebih terstruktur.

Berdasarkan refleksi dari siklus I, tindakan perbaikan dirancang untuk dilaksanakan pada siklus II. Pada tahap ini, media Dakota (Dakon Matematika) direncanakan untuk digunakan sebagai alat bantu dalam menentukan kelipatan dan KPK. Media ini memungkinkan siswa mengamati pola bilangan secara langsung melalui langkah-langkah yang divisualisasikan dengan biji dakon. Penelitian (Setiawan & Nurhayati, 2023) juga menunjukkan bahwa media permainan manipulatif dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika karena memberikan representasi konkret yang mudah dipahami siswa. Oleh karena itu, siklus II disusun untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan membantu siswa menyelesaikan masalah nyata melalui praktik langsung menggunakan Dakota.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya perkembangan pemahaman siswa pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) melalui penerapan pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan media Dakota. Secara umum, proses belajar pada dua siklus memperlihatkan perubahan signifikan, baik dari segi aktivitas belajar maupun tingkat pemahaman konsep.

Pada siklus I, pembelajaran masih berfokus pada penjelasan konsep melalui ceramah dan diskusi terbimbing. Meskipun beberapa siswa mampu mengikuti langkah-langkah guru, sebagian besar lainnya masih tampak mengalami kesulitan dalam menentukan kelipatan dan menemukan kelipatan persekutuan. Saat diberi soal cerita yang memuat konteks kehidupan sehari-hari, siswa terlihat ragu dan tidak yakin bagaimana memulai proses penyelesaian. Ini mengindikasikan bahwasanya mereka belum sepenuhnya menguasai konsep dasar KPK.

Secara kuantitatif, hasil belajar individu pada siklus I tampak cukup bervariasi. Namun, apabila ditinjau dari sisi ketuntasan pemahaman konsep, hanya sekitar 70% siswa yang dapat menyelesaikan soal dengan tepat. Artinya, meskipun rata-rata nilai mencapai angka 84, kondisi tersebut belum menggambarkan penguasaan yang memadai. Observasi memperlihatkan bahwasanya sebagian siswa yang memperoleh nilai tinggi masih belum memahami konsep secara mendalam. Mereka cenderung mengikuti contoh yang diberikan guru tanpa mampu menjelaskan kembali proses perhitungannya. Lebih dari itu, kesenjangan pemahaman terlihat jelas ketika siswa menghadapi soal cerita. Sebagian siswa hanya menebak langkah penyelesaian dan keliru dalam menentukan kelipatan, sedangkan yang lain masih mencampuradukkan konsep faktor dan kelipatan. Kondisi ini menegaskan bahwa pembelajaran pada siklus I belum mencapai efektivitas yang diharapkan. Penelitian Pratama & Nugraheni (2022) juga menemukan hal serupa, yakni siswa sekolah dasar sering mengalami kesulitan memahami materi yang berhubungan dengan pola bilangan jika belum diberikan pengalaman belajar konkret yang memadai. Untuk memperoleh gambaran mengenai perkembangan sikap

peserta didik selama proses pembelajaran, peneliti juga melakukan penilaian afektif pada setiap siklus. Hasil penilaian tersebut disajikan pada tabel berikut sebagai bukti pendukung peningkatan sikap positif siswa selama pembelajaran.

Tabel 1. Indikator Penilaian Afektif (Sikap) Siklus 1

NO	Nama Peserta Didik	Kriteria Penilaian								Skor
		Kemandirian Belajar				Rasa Ingin Tahu				
		4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	Rafa		✓				✓			6
2.	Chibri		✓				✓			6
3.	Fikri		✓					✓		5
4.	Bryan			✓				✓		4
5.	Cahya		✓				✓			6
6.	Ilham			✓				✓		4
7.	Rizky				✓				✓	2
8.	Adip		✓			✓				7
9.	Dafa			✓				✓		4
10.	Azam			✓				✓		4
11.	Raka		✓			✓				6
12.	Bagus		✓				✓			6
13.	Jodha		✓					✓		5
14.	Aziz			✓				✓		4
15.	Mamat			✓				✓		4

Berdasarkan hasil observasi yang direkap dalam tabel penilaian afektif Siklus I, terlihat bahwa sebagian siswa masih menunjukkan sikap belajar yang belum konsisten. Beberapa siswa sudah menunjukkan kemandirian yang baik, namun sebagian lainnya masih membutuhkan dorongan untuk lebih aktif dan lebih percaya diri. Oleh karena itu, hasil pada tabel Siklus I dijadikan dasar perbaikan tindakan dalam rangka meningkatkan perilaku positif siswa di Siklus II.

Pada penilaian kelompok siklus I, nilai beberapa kelompok tampak tinggi, namun keaktifan anggota kelompok belum merata. Beberapa kelompok terlihat didominasi oleh satu siswa yang lebih memahami materi, sementara anggota lainnya hanya mengikuti tanpa benar-benar terlibat. Keterlibatan belajar yang tidak merata ini turut menjadi salah satu alasan mengapa pemahaman individu masih timpang dan belum mencapai penguasaan penuh. Pada lembar observasi Siklus I, sebagian besar sintaks model pembelajaran telah terlaksana dengan baik. Namun, terdapat satu sintaks yang belum terlaksana, yaitu kegiatan peserta didik menuliskan hasil temuannya dari pemecahan masalah dengan langkah-langkah yang sistematis. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun hasil temuannya secara runtut, sehingga kegiatan tersebut belum dapat berjalan sesuai rencana. Rincian keterlaksanaan setiap sintaks ditampilkan pada tabel observasi berikut.

Tabel 2. Hasil Lembar Observasi Siklus I

No	Kegiatan	Terlaksana	Tidak Terlaksana	Keterangan
1	Pembukaan dan apersepsi	✓		
2	Orientasi peserta didik pada masalah	✓		
3	Organisasi peserta didik untuk belajar	✓		
4	Membimbing penyelidikan	✓		
5	Mengembangkan dan menyajikan hasil	✓		
6	Analisis dan evaluasi	✓		
7	Pemecah masalah		✓	Peserta didik belum bisa menuliskan hasil temuannya dengan Langkah-langkah sistematis
8	Refleksi, Kesimpulan, dan penutup	✓		

Situasi berubah cukup signifikan pada siklus II setelah penggunaan media Dakota. Media ini memfasilitasi siswa dalam melihat pola kelipatan secara langsung melalui aktivitas memindahkan biji pada dakon. Pengalaman belajar konkret ini mendukung siswa untuk mengerti pola kelipatan secara lebih visual dan kinestetik. Siswa tidak sekadar mendengarkan konsep, melainkan juga melihat dan memanipulasi benda nyata, sehingga proses berpikir mereka menjadi lebih terstruktur. Selain itu, media Dakota mampu menstimulasi aktivitas diskusi kelompok. Siswa terlihat lebih aktif berdiskusi mengenai langkah-langkah menentukan kelipatan, dan saling mengoreksi jawaban. Aktivitas ini membantu memperkuat pemahaman siswa karena mereka turut berpartisipasi dalam pengembangan konsep, bukan hanya menjadi penerima informasi. Hal tersebut mendukung pernyataan Dewi & Puspitasari (2022), yang mengungkapkan bahwasanya media konkret dapat meningkatkan kualitas interaksi dan pemahaman konsep matematis karena siswa terlibat dalam proses membangun pengetahuan. Penilaian afektif pada Siklus II mencakup indikator yang lebih beragam, yaitu disiplin, tanggung jawab, kerja sama atau sikap saat teman maju, serta antusiasme belajar. Keempat indikator ini diamati untuk mengetahui sejauh mana perkembangan sikap siswa setelah perbaikan tindakan dilakukan. Berdasarkan tabel penilaian afektif Siklus II, tampak adanya peningkatan yang cukup jelas jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Siswa menjadi lebih disiplin dalam mengikuti instruksi guru serta menuntaskan tugas sesuai dengan jadwal. Secara keseluruhan, tabel Siklus II menunjukkan bahwa penerapan tindakan pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan sikap siswa. Peningkatan pada seluruh indikator menjadi bukti bahwa tindakan perbaikan yang diberikan berhasil memperbaiki sikap afektif siswa. Tabel berikut memuat hasil penilaian afektif pada setiap peserta didik dan menjadi bukti pendukung adanya perubahan sikap siswa dari siklus I ke siklus II.

Tabel 3. Indikator Penilaian Afektif (Sikap) Siklus 2

NO	Nama Peserta Didik	Kriteria Penilaian																Skor
		Disiplin				Tanggung Jawab				Kerjasama/ Sikap saat Teman Maju				Antusias Belajar				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	Raka	✓				✓				✓				✓				16
2.	Dafa			✓					✓					✓				5
3.	Ilham		✓				✓			✓					✓			13
4.	Jodha	✓				✓				✓				✓				16
5.	Cahya	✓				✓				✓				✓				16
6.	Chibri	✓				✓				✓				✓				16
7.	Rizki		✓				✓				✓					✓		12
8.	Azam			✓				✓				✓				✓		8
9.	Iqbal	✓				✓				✓					✓			16
10.	Rafa	✓				✓				✓					✓			16
11.	Aziz		✓				✓				✓				✓			12
12.	Bagus	✓				✓				✓				✓				15

Hasil belajar individu pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi rata-rata 85,06, dan semakin banyak siswa yang dapat menyelesaikan soal dengan benar. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada nilai akhir, tetapi juga pada cara siswa menjelaskan langkah-langkah menentukan KPK. Mulai memahami bagaimana menuliskan kelipatan dengan runtut, menemukan kelipatan persekutuan dengan tepat, serta menyelesaikan soal cerita dengan langkah-langkah yang logis. Hasil belajar kelompok pada siklus II juga menunjukkan perkembangan positif. Kelompok yang pada siklus I mendapatkan nilai rendah, berhasil mencapai ketuntasan tinggi pada siklus II. Diskusi kelompok lebih hidup, anggota kelompok lebih merata dalam partisipasi, dan sebagian besar kelompok mampu menyelesaikan kartu soal dengan benar. Hal ini memperlihatkan bahwa media Dakota tidak hanya membantu secara individual, tetapi juga memperkuat kerja sama dan kolaborasi. Pada Siklus II, seluruh sintaks model pembelajaran juga telah terlaksana dengan baik. Peserta didik sudah mampu menuliskan hasil temuannya secara lebih sistematis sehingga kendala pada siklus sebelumnya tidak

lagi muncul. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan pada Siklus II berlangsung lebih optimal. Keterlaksanaan seluruh sintaks ditampilkan pada tabel observasi berikut.

Tabel 4. Lembar Hasil Observasi siklus II

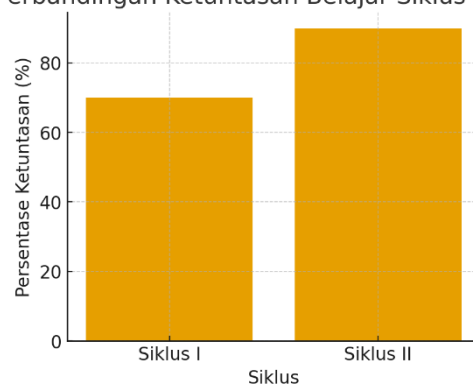
No	Kegiatan	Terlaksana	Tidak Terlaksana	Keterangan
1	Pembukaan dan apersepsi	✓		
2	Orientasi peserta didik pada masalah	✓		
3	Organisasi peserta didik untuk belajar	✓		
4	Membimbing penyelidikan	✓		
5	Mengembangkan dan menyajikan hasil	✓		
6	Analisis dan evaluasi	✓		
7	Pemecah masalah	✓		
8	Refleksi, Kesimpulan dan penutup	✓		

Untuk memperkuat deskripsi hasil penelitian, ditambahkan juga tabel dan grafik berikut yang menunjukkan perubahan nilai rata-rata serta persentase ketuntasan dari siklus I ke siklus II.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

Siklus	Rata-rata Nilai	Persentase Ketuntasan
Siklus I	84	70
Siklus II	85.06	89.63

Perbandingan Ketuntasan Belajar Siklus I dan II



Gambar 1. Grafik Rata-rata Nilai Siklus 1 dan 2

Secara keseluruhan, peningkatan dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan dengan media konkret memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Meskipun peningkatan nilai rata-rata tidak terlalu besar secara angka, perubahan kualitas proses belajar sangat signifikan, terutama dalam hal keaktifan, pemahaman konsep, dan kemampuan menerapkan konsep dalam masalah kehidupan nyata. Penelitian ini menguatkan temuan (Setiawan & Nurhayati, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah dan bermakna. Dengan demikian, tindakan yang diberikan pada siklus II dapat dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada materi KPK. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa memperoleh pengalaman belajar langsung dan mampu menghubungkan konsep matematika dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari.

Limitasi

Penelitian tindakan kelas ini terbatas pada dua siklus dengan durasi singkat, melibatkan satu kelas berjumlah 20 siswa, penggunaan media Dakota yang baru diterapkan pada siklus II, instrumen penilaian yang masih bersifat observasional dan berpotensi subjektif, serta fokus variabel yang sempit, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan dan memerlukan penelitian lanjutan dengan cakupan, durasi, dan variabel yang lebih luas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas V SDN Ketegan, diperoleh bahwa penggunaan media Dakota mampu memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar matematika pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Pada siklus I, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan kelipatan, menemukan kelipatan persekutuan, serta menyusun langkah penyelesaian secara sistematis. Ketuntasan belajar baru mencapai 70%, dan masih terdapat satu sintaks pembelajaran yang belum terlaksana dengan baik, yaitu kegiatan menuliskan hasil temuan dari pemecahan masalah secara runtut.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II melalui penggunaan media Dakota, pemahaman siswa meningkat secara signifikan. Media Dakota membantu siswa mengamati pola bilangan secara konkret sehingga mereka lebih mudah memahami konsep kelipatan dan KPK. Aktivitas belajar juga meningkat, ditandai dengan keaktifan dalam diskusi, kerja sama yang lebih baik, dan kemampuan menuliskan langkah penyelesaian secara sistematis. Hasil belajar siswa meningkat menjadi rata-rata 85,06 dengan ketuntasan 89,63%, serta seluruh sintaks pembelajaran terlaksana sesuai rencana.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah yang didukung media Dakota terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, sikap positif siswa, serta hasil belajar pada materi KPK. Media ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran konkret di sekolah dasar untuk membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah dan bermakna.

Daftar Pustaka

- Dewi, R. P., & Puspitasari, N. (2022). *Pembelajaran Matematika Kelas V Berbasis Media Digital*
- Hidayah, N. (2020). *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengalaman Nyata*.
- Pratama, B., & Nugraheni, D. (2022). Hambatan Siswa dalam Memahami Pola Bilangan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 55–63.
- Rahman, M. (2020). *Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Sekolah Dasar*.
- Wibowo, S., & Lestari, F. (2021). *PTK sebagai Pendekatan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa*.
- Rusman. (2020). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiawan, D., & Nurhayati, S. (2023). Pengaruh Media Permainan Interaktif terhadap Pemahaman Konsep KPK dan FPB. *Jurnal MathEdu: Pendidikan Matematika*, 9(1), 15–27. /
- Widodo, S., & Wahyuni, I. (2022). Pembelajaran Aktif Berbasis Permainan Digital pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 91–100.