

**PENGARUH KALIPAT BERBASIS KEARIFAN LOKAL CONGKLAK
TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI FPB DAN KPK SISWA
KELAS V SDN 066052**

Naomi Meiati Sinaga¹, Aisyah Putri², Marini Anita Simangunsong³, Asri Natalia Sitompul⁴, Jelika Taruli Br Gultom⁵, Elvi Mailani⁶, Maya Alemine Ketaren⁷

¹⁻⁷PGSD FIP Universitas Negeri Medan

¹naomiisinaga@gmail.com, ²aisyahputriab78@gmail.com,
³marinianita.1243111193@mhs.unimed.ac.id, ⁴asrisitompul2811@gmail.com,
⁵jelikagultom.1243111164@mhs.unimed.ac.id, ⁶Elvimailani@unimed.ac.id,
⁷Mayaalemina@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe changes in the learning outcomes of fifth-grade students regarding the Least Common Multiple (LCM) and Greatest Common Divisor (GCD) after instruction using the KALIPAT learning aid (Cards and Tracks for Factors and Multiples) based on the local wisdom of the congklak game alongside interactive PowerPoint presentations and student worksheets. This quantitative study employed a one-group pretest-posttest design involving 14 fifth-grade students from SDN 066052. The assessment consisted of 20 Higher-Order Thinking Skills (HOTS) questions, with a score of 5 awarded for each correct answer. Data were analyzed using descriptive statistics and N-Gain scores. The average score rose from 32.50 on the pretest to 67.50 on the posttest, representing an increase of 35.00 points. The mean N-Gain was 0.52, falling into the "medium" category; specifically, 3 students scored in the high category, 10 in the medium category, and 1 in the low category. All students showed score improvements. Due to the absence of a control group and the small sample size, these results cannot be used to infer a cause-and-effect relationship or be generalized.

Keywords: Learning difficulties, Geometry, Measurement

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perubahan hasil belajar siswa kelas V pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) setelah belajar dengan alat peraga KALIPAT (Kartu dan Lintasan Faktor dan Kelipatan) berbasis kearifan lokal congklak, PPT interaktif, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Penelitian kuantitatif ini memakai desain one group pretest-posttest dengan subjek 14 siswa kelas V SDN 066052. Tes yang digunakan terdiri atas 20 soal Higher Order Thinking Skills (HOTS), dengan skor 5 untuk setiap jawaban benar. Data dianalisis dengan statistik deskriptif dan N-Gain. Rata-rata nilai naik dari 32,50 pada pretest menjadi 67,50 pada posttest, atau bertambah 35,00 poin. Rata-rata N-Gain sebesar 0,52 yang termasuk kategori sedang, dengan 3

siswa berada pada kategori tinggi, 10 siswa sedang, dan 1 siswa rendah. Semua siswa mengalami kenaikan nilai. Karena tidak ada kelompok kontrol dan jumlah subjek sedikit, hasil ini tidak dapat dipakai untuk menyimpulkan hubungan sebab-akibat maupun digeneralisasi.

Kata Kunci: Ksulitan belajar, Geometri, Pengukuran

A. Pendahuluan

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika adalah permainan tradisional congklak. Congklak merupakan permainan yang menggunakan papan berlubang dan biji-bijian sebagai alat permainan, yang dalam pelaksanaannya melibatkan aktivitas menghitung, mengelompokkan, dan memindahkan benda. Karakteristik tersebut memiliki keterkaitan dengan pembelajaran matematika, khususnya dalam mengenalkan konsep bilangan, pola, faktor, dan kelipatan. Pemanfaatan congklak sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa mempelajari matematika melalui aktivitas yang lebih konkret dan interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Putri & Kurniawati, (2024), menunjukkan bahwa penggunaan media congklak pada materi FPB dan KPK di kelas IV MI Al-Hadi II diikuti peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 72,25 pada tahap prasiklus

menjadi 79 pada siklus kedua. Selain itu, persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 60% pada siklus pertama menjadi 90% pada siklus kedua. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa permainan congklak dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran untuk mendukung pemahaman dan hasil belajar matematika siswa (Ludwina et al., 2026).

Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) sering menjadi materi yang membingungkan bagi siswa sekolah dasar. Fauziyani et al., (2022) menyebut penyebabnya antara lain metode mengajar yang kurang efektif serta media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif, sehingga siswa sulit fokus dan kurang berminat pada pelajaran matematika. Hal serupa terlihat dari wawancara dengan wali kelas V SDN Dermo 2. Siswa di kelas itu belum bisa menentukan FPB dan KPK dari dua

bilangan atau lebih, dan belum bisa menerapkannya dalam situasi sehari-hari, misalnya menentukan hari atau jumlah yang sama (Nadiya et al., 2020).

Rendahnya pemahaman konsep KPK dan FPB juga terlihat pada siswa kelas V SDN 024777 Binjai. Dari lima indikator yang diukur, siswa mencapai 60% pada indikator menyatakan ulang konsep, 52% pada pemahaman konsep bilangan, 40% pada bilangan prima, 28% pada mencari kelipatan, dan hanya 10% pada menentukan KPK dan FPB. Penulisnya mengaitkan capaian tersebut dengan kurangnya penguasaan materi prasyarat, kesalahan dalam faktorisasi prima, serta minimnya latihan dan penerapan pendekatan kontekstual (Siregar et al., 2025).

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget yang dijelaskan Siregar et al., (2025) siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak sudah mampu melakukan operasi logis. Pada tahap ini, alat bantu visual seperti diagram pohon faktor dan tabel kelipatan, serta media manipulatif seperti blok bilangan atau kartu angka, dapat membantu siswa

menghubungkan konsep abstrak dengan representasi konkret. Media konkret juga dipandang memberi pengalaman belajar yang bermakna karena siswa dapat melihat, memegang, dan mempraktikkan materi secara langsung (Nadiya et al., 2020).

Salah satu media konkret yang pernah dipakai untuk materi ini adalah congklak, permainan tradisional dengan papan berlubang dan biji-bijian. Fauziyani et al., (2022) menjadikannya konteks masalah realistik pada pembelajaran kelas 5, yaitu KPK membantu menentukan pola bertemunya langkah dua pemain, sedangkan FPB membantu membagi biji secara adil. Dua penelitian kuantitatif sejenis melaporkan kenaikan nilai. Pada 25 siswa kelas V SDN Dermo 2, rata-rata nilai naik dari 61,48 menjadi 90,48 dengan N-Gain 0,75 (Nadiya et al., 2020). Pada 13 siswa kelas V SD Negeri 1 Temengeng yang belajar dengan media Congkremat, rata-rata N-Gain adalah 0,3299, yang menurut penulisnya tergolong sedang tetapi cenderung tidak efektif (Suryani et al., 2025).

Selain media konkret, presentasi interaktif dan lembar kerja juga berpotensi mendukung pembelajaran. Kajian literatur sistematis menyimpulkan bahwa PowerPoint interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, mengurangi kebosanan, dan memotivasi belajar (Budianti et al., 2023). Untuk LKPD, pengembangan LKPD matematika berbasis budaya lokal pada materi perkalian kelas III dinilai sangat layak dan praktis, dengan validasi ahli materi 92% dan ahli media 100% (Aini & Fathoni, 2022).

Hasil belajar dalam penelitian ini diukur dengan soal berbasis HOTS, yaitu soal yang menuntut siswa memakai pengetahuannya pada situasi baru. Nuraini & Julianto, (2022) menggolongkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan merujuk tiga prinsip penyusunan soal HOTS, yaitu memakai stimulus, memakai konteks baru, dan membedakan tingkat kesulitan dari kompleksitas proses berpikir. Pada siswa kelas IV yang mengerjakan soal HOTS mata pelajaran IPA, mereka menemukan bahwa kesulitan dipengaruhi oleh

belum terbiasanya siswa dengan soal HOTS, kesulitan memahami kalimat soal, kurang teliti membaca soal, dan pemahaman materi yang kurang.

Meski begitu, Fauziyani et al., (2022) mencatat bahwa pendekatan berbasis congklak punya kelemahan, yaitu terbatas dalam menjembatani konsep abstrak, berpotensi membuat siswa bergantung pada media, dan dapat mengganggu efisiensi waktu, sehingga perlu dipadukan dengan metode pembelajaran lain. Nadiya et al., (2020) juga menyarankan penelitian lanjutan tentang pengaruh media congklak terhadap keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada materi matematika lain serta pada siswa dengan karakteristik berbeda. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memadukan alat peraga KALIPAT, PPT interaktif, dan LKPD, lalu mengukur hasil belajar dengan 20 soal HOTS. Tujuannya adalah mendeskripsikan perubahan hasil belajar siswa kelas V dari *pretest* ke *posttest* pada materi KPK dan FPB, serta besar peningkatannya berdasarkan N-Gain.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest pada 14 siswa kelas V SDN 066052. Pembelajaran materi KPK dan FPB dilaksanakan menggunakan model discovery learning melalui tahapan stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, dan generalization. Pembelajaran didukung media KALIPAT, mini congklak, PPT interaktif, serta LKPD. Siswa bekerja dalam kelompok heterogen untuk menemukan konsep faktor, FPB, dan KPK melalui aktivitas menggunakan papan angka, area faktor, dan permainan congklak. Pretest dan posttest terdiri atas 20 soal HOTS dengan skor 5 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah, sehingga skor maksimal 100.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan simpangan baku untuk menggambarkan kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Peningkatan hasil belajar dihitung melalui selisih nilai posttest dan pretest serta N-Gain dengan rumus

$g = (posttest - pretest) / (100 - pretest)$. Nilai N-Gain dihitung untuk setiap siswa, kemudian dirata-ratakan dan dibandingkan dengan N-Gain berdasarkan rata-rata kelas. Kategorinya terdiri atas tinggi ($g \geq 0,70$), sedang ($0,30 < g < 0,70$), dan rendah ($g \leq 0,30$). Persentase siswa pada setiap kategori dihitung berdasarkan jumlah siswa dalam masing-masing kategori.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Hasil koreksi menunjukkan bahwa jumlah jawaban benar pada *pretest* berkisar antara 3 dan 11 butir dari 20 soal, sedangkan pada *posttest* berkisar antara 8 dan 17 butir. Jumlah jawaban benar diubah menjadi nilai, dan rekap per siswa disajikan pada Lampiran 1. Statistik deskriptif nilai dapat dilihat pada Tabel 1. Rata-rata *pretest* sebesar 32,50 dan rata-rata *posttest* sebesar 67,50, sehingga rata-rata nilai naik 35,00 poin. Nilai terendah naik dari 15 menjadi 40, dan nilai tertinggi naik dari 55 menjadi 85. Simpangan baku *pretest* (13,27) dan *posttest* (13,12) hampir sama, artinya sebaran nilai antarsiswa relatif serupa sebelum dan sesudah pembelajaran.

Tabel 1 Rekap jumlah jawaban benar dan nilai

No	Inisial	Benar pretest	Nilai pretest	Benar posttest	Nilai posttest
1	A	11	55	16	80
2	AL	10	50	14	70
3	M	4	20	13	65
4	J	4	20	13	65
5	AQ	5	25	10	50
6	N	7	35	13	65
7	AH	3	15	8	40
8	R	8	40	13	65
9	Z	7	35	11	55
10	RI	10	50	17	85
11	D	5	25	17	85
12	AF	6	30	13	65
13	AD	3	15	15	75
14	T	8	40	16	80

Jumlah jawaban benar diperoleh dari nilai dikali 5 karena setiap jawaban benar bernilai 5 poin.

Tabel 2 Perhitungan N-Gain setiap siswa

Inisial	Substitusi	Pembagian	g (4 desimal)	g (2 desimal)	Kategori
A	$(80 - 55) \div (100 - 55)$	$25 \div 45$	0,5556	0,56	Sedang
AL	$(70 - 50) \div (100 - 50)$	$20 \div 50$	0,4000	0,40	Sedang

M	$(65 - 20) \div (100 - 20)$	$45 \div 80$	0,5625	0,56	Sedang
J	$(65 - 20) \div (100 - 20)$	$45 \div 80$	0,5625	0,56	Sedang
AQ	$(50 - 25) \div (100 - 25)$	$25 \div 75$	0,3333	0,33	Sedang
N	$(65 - 35) \div (100 - 35)$	$30 \div 65$	0,4615	0,46	Sedang
AH	$(40 - 15) \div (100 - 15)$	$25 \div 85$	0,2941	0,29	Rendah
R	$(65 - 40) \div (100 - 40)$	$25 \div 60$	0,4167	0,42	Sedang
Z	$(55 - 35) \div (100 - 35)$	$20 \div 65$	0,3077	0,31	Sedang
RI	$(85 - 50) \div (100 - 50)$	$35 \div 50$	0,7000	0,70	Tinggi
D	$(85 - 25) \div (100 - 25)$	$60 \div 75$	0,8000	0,80	Tinggi
AF	$(65 - 30) \div (100 - 30)$	$35 \div 70$	0,5000	0,50	Sedang
AD	$(75 - 15) \div (100 - 15)$	$60 \div 85$	0,7059	0,71	Tinggi
T	$(80 - 40) \div (100 - 40)$	$40 \div 60$	0,6667	0,67	Sedang
Jumlah			7,2665		
Rata-rata	$\Sigma g \div 14 =$ $7,2665 \div 14$		0,5190	0,52	Sedang

$$\text{Rumus: } g = \frac{\text{Posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

Kategori ditentukan dari nilai g sebelum dibulatkan (tinggi: $g \geq 0,70$; sedang: $0,30 < g < 0,70$; rendah: $g \leq 0,30$).

Catatan: siswa RI memperoleh $g = 0,7000$ sehingga masuk kategori tinggi ($g \geq 0,70$); siswa AH memperoleh $g = 0,2941$ sehingga masuk kategori rendah ($g \leq 0,30$).

Tabel 3 Statistik deskriptif nilai pretest dan posttest (n=14)

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah nilai (Σx)	455	945
Nilai terendah	15	40
Nilai tertinggi	55	85
Rata-rata	32,50	67,50
Simpangan baku (sampel, $n - 1$)	13,27	13,12

Selisih nilai siswa setiap siswa berkisar antara 20 dan 60 poin dengan rata-rata 35,00 poin ($\Sigma d = 490$; $490 \div 14 = 35,00$). Nilai *pretest*, *posttest*, selisih, dan N-Gain setiap siswa disajikan pada Tabel 2. Seluruh siswa mengalami kenaikan nilai, dan rata-rata N-Gain sebesar 0,52 ($\Sigma g \approx 7,27$; $7,27 \div 14 \approx 0,52$) sehingga termasuk kategori sedang.

Tabel 4 Nilai pretest, posttest, selisih, dan N-Gain setiap siswa

No	Inisial	Pretest	Posttest	Selisih	N-Gain	Kategori
1	A	55	80	25	0,56	Sedang
2	AL	50	70	20	0,40	Sedang
3	M	20	65	45	0,56	Sedang
4	J	20	65	45	0,56	Sedang
5	AQ	25	50	25	0,33	Sedang
6	N	35	65	30	0,46	Sedang
7	AH	15	40	25	0,29	Rendah
8	R	40	65	25	0,42	Sedang
9	Z	35	55	20	0,31	Sedang
10	RI	50	85	35	0,70	Tinggi
11	D	25	85	60	0,80	Tinggi
12	AF	30	65	35	0,50	Sedang

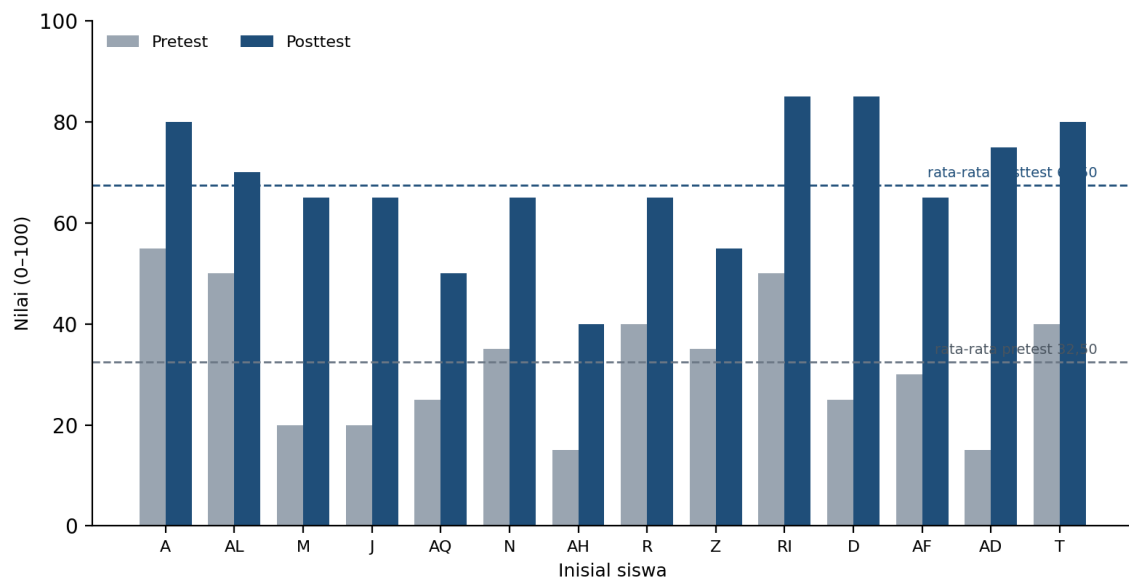
13	AD	15	75	60	0,71	Tinggi
14	T	40	80	40	0,67	Sedang
	Rata-rata	32,50	67,50	35,00	0,52	Sedang

Sebaran kategori N-Gain disajikan pada Tabel 3. Sebanyak 3 siswa (21,4%) berada pada kategori tinggi, 10 siswa (71,4%) pada kategori sedang, dan 1 siswa (7,1%) pada kategori rendah. Siswa pada kategori rendah (AH) memiliki nilai awal 15 dan N-Gain 0,29, tepat di bawah batas kategori sedang.

Tabel 5 Distribusi kategori N-Gain

Kategori	Jumlah siswa (f)	Persentase ($f \div 14 \times 100\%$)
Tinggi ($g \geq 0,70$)	3	21,4%
Sedang ($0,30 < g < 0,70$)	10	71,4%
Rendah ($g \leq 0,30$)	1	7,1%
Jumlah	14	100,0%

Jika rata-rata kelas dimasukkan ke rumus N-Gain, diperoleh $g = (67,50 - 32,50) \div (100 - 32,50) = 35,00 \div 67,50 = 0,5185 \approx 0,52$, yang juga termasuk kategori sedang. Kedua cara menghasilkan nilai yang sama sampai dua desimal. Nilai setiap siswa sebelum dan sesudah pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Nilai pretest dan posttest setaip siswa (grafik putus-putus)

Pembahasan

Rata-rata nilai siswa naik 35 poin, dari 32,50 pada *pretest* menjadi 67,50 pada *posttest*. Arah kenaikan ini sama dengan penelitian lain pada materi yang sama, yaitu pada siswa kelas V SDN Dermo 2 (61,48 menjadi 90,48; Nadiya et al., 2020) dan siswa kelas V SD Negeri 1 Temengeng (*pretest* 10-40 menjadi *posttest* 60-90; Suryani et al., (2025). Kenaikan ini kemungkinan berkaitan dengan sifat KALIPAT sebagai media manipulatif. Siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret terbantu oleh alat bantu visual dan media manipulatif untuk menghubungkan konsep abstrak

dengan representasi konkret (Siregar et al., 2025). Pada KALIPAT, faktor dan FPB dipelajari lewat pengelompokan biji tanpa sisa, sedangkan kelipatan dan KPK lewat penandaan pada lintasan angka. Dengan begitu siswa bergerak bertahap dari pengalaman konkret menuju pemahaman abstrak, seperti tahap membangun pengetahuan pada pembelajaran KPK dan FPB berbantuan congklak (Fauziyani et al., 2022).

Konteks permainan juga membantu siswa memaknai KPK sebagai pertemuan dua pola langkah dan FPB sebagai pembagian biji yang

adil (Fauziyani et al., 2022). Selain itu, tahapan *discovery learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep sendiri. Model ini dilaporkan meningkatkan pemahaman konsep KPK dan FPB pada 32 siswa kelas VII SMP, dengan rata-rata nilai naik dari 62,97 menjadi 84,69 dan uji-t berpasangan yang bernilai signifikan. Penelitinya juga menyarankan penggunaan alat peraga agar siswa dapat melakukan simulasi secara langsung (Oktaviana et al., 2023). Karena jenjang subjeknya berbeda, hasil tersebut hanya dijadikan pembandingan arah temuan.

Komponen lain dalam pembelajaran ini kemungkinan ikut berperan. PPT interaktif dilaporkan dapat mengurangi kebosanan dan memotivasi siswa (Budianti et al., 2023), dan LKPD berbasis budaya lokal dinilai layak serta praktis dipakai di sekolah dasar (Aini & Fathoni, 2022). Kegiatan berkelompok dengan biji congklak juga disebut mendukung kerja kelompok, diskusi, serta keterampilan komunikasi dan kerja sama antarsiswa (Rambe et al., 2025). Meski begitu, penelitian ini tidak memisahkan sumbangan masing-masing komponen, sehingga

belum bisa dikatakan komponen mana yang paling berpengaruh. Hal itu memerlukan penelitian dengan kelompok pembandingan.

N-Gain yang berkategori sedang, bukan tinggi, kemungkinan berkaitan dengan soal HOTS yang menuntut analisis dan penalaran. Pada siswa kelas IV yang mengerjakan soal HOTS IPA, Nuraini & Julianto, (2022) menemukan bahwa siswa belum terbiasa dengan soal HOTS, sulit memahami kalimat soal, dan kurang teliti membaca soal. Mereka menyarankan pemberian soal HOTS secara rutin dan penguatan materi dengan media yang disukai siswa. Karena mata pelajaran dan jenjang kelasnya berbeda, temuan tersebut hanya menjadi penjelasan yang mungkin dan belum diuji pada penelitian ini. Nilai yang naik menunjukkan siswa menjawab lebih banyak soal HOTS dengan benar setelah pembelajaran, tetapi analisis per level kognitif (C4, C5, C6) tidak dilakukan.

Pada siswa dengan N-Gain rendah (AH), capaian yang lebih rendah dapat dikaitkan dengan lemahnya penguasaan materi prasyarat seperti faktorisasi prima dan

kelipatan, sebagaimana dilaporkan pada siswa kelas V lain (Siregar et al., 2025). Dugaan ini belum diuji karena penelitian ini tidak mengukur kemampuan prasyarat.

Rata-rata N-Gain 0,52 berada di antara hasil penelitian sejenis. (Nadiya et al., 2020). melaporkan N-Gain 0,75 (kategori tinggi) pada 25 siswa dengan rata-rata *pretest* 61,48, sedangkan Suryani et al., (2025). melaporkan N-Gain 0,3299 (kategori sedang) pada 13 siswa dengan nilai *pretest* 10-40, dan 12 dari 13 siswanya mencapai KKM. Kemampuan awal siswa pada penelitian ini (rata-rata *pretest* 32,50; rentang 15-55) lebih dekat dengan Suryani et al., (2025) daripada Nadiya et al., (2020). Perbedaan kemampuan awal, instrumen, dan lama perlakuan membuat perbandingan ini hanya bisa dipakai sebagai gambaran kasar. Perlu diingat juga bahwa Suryani et al., (2025) menafsirkan N-Gain 0,3299 sebagai kategori sedang yang cenderung tidak efektif, sehingga kategori sedang perlu dibaca dengan hati-hati.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Desain tanpa kelompok kontrol dan jumlah subjek yang kecil

(14 siswa) membuat kenaikan nilai tidak bisa dikaitkan secara sebab-akibat dengan perlakuan. Penelitian ini juga tidak memakai uji inferensial, berbeda dengan Oktaviana et al., (2023), yang melengkapi analisis deskriptifnya dengan uji-t sampel berpasangan. Kenaikan nilai bisa dipengaruhi faktor lain, misalnya pengalaman mengerjakan tes serupa. Selain itu, media berbasis congklak dapat membuat siswa bergantung pada media dan memengaruhi efisiensi waktu pembelajaran, sehingga perlu dipadukan dengan metode atau media lain (Fauziyani et al., 2022)

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran materi FPB dan KPK menggunakan alat peraga KALIPAT berbasis kearifan lokal congklak, yang dipadukan dengan PPT interaktif dan LKPD, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 066052. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 32,50 pada *pretest* menjadi 67,50 pada *posttest*, dengan peningkatan rata-rata sebesar 35,00 poin. Seluruh 14 siswa mengalami peningkatan nilai. Hasil analisis N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,52 yang termasuk kategori sedang,

dengan 3 siswa (21,4%) berkategori tinggi, 10 siswa (71,4%) berkategori sedang, dan 1 siswa (7,1%) berkategori rendah.

Dengan demikian, penggunaan KALIPAT dalam pembelajaran FPB dan KPK menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang memanfaatkan konteks permainan congklak sebagai bagian dari kearifan lokal. Namun, karena penelitian menggunakan desain *one group pretest-posttest*, melibatkan hanya 14 siswa, dan tidak memiliki kelompok kontrol, peningkatan tersebut belum dapat digunakan untuk menyimpulkan hubungan sebab-akibat atau efektivitas KALIPAT secara umum. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan jumlah siswa yang lebih besar, kelompok kontrol atau pembandingan, serta analisis inferensial untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai pengaruh penggunaan KALIPAT terhadap hasil belajar FPB dan KPK.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, H. N., & Fathoni, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Budaya Lokal Siswa Sekolah Dasar Hariyanti. *JURNAL BASICEDU*, 6(4), 6167–6174.
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7, 127–136.
- Fauziyani, W., Wardani, K., & Zuliana, E. (2022). Penggunaan Media Permainan Congklak sebagai Konteks Masalah Realistik Pada Pembelajaran KPK dan FPB Kelas 5. *FARABI Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 93–101.
- Ludwina, A., Sontany, Z., Az-zahrah, J. Z., & Hibatullah, N. (2026). Model dan Media Pembelajaran KPK dan FPB di Sekolah Dasar: Sebuah Systematic Literature Review. *REGRESI: Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 160–169.
- Nadiya, K., Primasatya, N., & Handayani, A. D. (2020). Implementasi Media Congklak

- Pada Materi FPB dan KPK Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *SEMDIKJAR* 8, 896–901.
- Nuraini, T., & Julianto. (2022). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV DALAM MENYELESAIKAN SOAL HOTs (HIGH ORDER THINKING SKILLS) PADA MATA PELAJARAN IPA. *JPGSD.*, Volume 10, 60–74.
- Oktaviana, D., Astuti, T., Nurhazannah, Y., Indaryati, F., Aswad, A., Harpiani, & Muniroh, M. (2023). PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DENGAN MODEL DISCOVERY LEARNING DIPADU LESSON STUDY PADA MATERI KPK DAN FPB. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 2(December), 40–49.
- Putri, A. K., & Kurniawati, W. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Congklak Siswa Kelas IV MI Al-Hadi II. *Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 16(01), 17–26.
- Rambe, A. N. P., Ginting, C. A. B., Novita, I., Saragih, W. S., Mailani, E., & Rarastika, N. (2025). Strategi Inovatif Pembelajaran FPB dan KPK dengan Menggunakan Media Congklak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Negeri Medan , Indonesia belajar siswa , memperkuat pemahaman konse. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3.
- Siregar, S. K., Fadhillah, D., Indah, S. M., & Maulida, F. (2025). Jurnal basicedu. *JURNAL BASICEDU*, 9(2), 415–420.
- Suryani, Suyadi, & Syanti, E. C. (2025). Pengaruh Media Congkremat (Congklak Kreasi Matematika) Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Materi KPK dan FPB. *Edukasi Dan Didatika*, 03(02), 53–60.