

Penggunaan Media Permainan Congklak sebagai Konteks Masalah Realistik Pada Pembelajaran KPK dan FPB Kelas 5

Witrinia Fauziyani¹, Karina Wardani², Eka Zuliana³

¹Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muria Kudus

Email: ¹202233316@gmail.com, ²202233317@gmail.com, ³eka.zuliana@umk.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan matematika di sekolah dasar kerap kali menemui kendala, terutama pada konsep-konsep abstrak seperti Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). Banyak murid mengalami kesusahan pada memahami materi ini, yang sering dianggap membosankan dan sulit. Satu diantara upaya yang dapat mengoptimalkan pengetahuan siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, seperti permainan tradisional congklak. Penelitian ini berfokus pada analisis penggunaan media permainan congklak sebagai konteks masalah realistik dalam pembelajaran KPK dan FPB di kelas 5 SDN Jambean 03. Studi ini memakai metode kualitatif deskriptif, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman sehari-hari ataupun kegiatan yang relevan dalam kehidupan siswa, dengan penggunaan permainan congklak KPK dan FPB dimanfaatkan sebagai sarana yang berguna untuk memberikan konteks nyata atau konteks masalah realistik dalam proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media congklak sebagai alat pembelajaran yang dapat membuat siswa memahami pembelajaran KPK dan FPB.

Kata kunci: Permainan Congklak, Konteks Realistik, KPK dan FPB

ABSTRACT

Mathematics education in elementary school often encounters obstacles, especially in abstract concepts such as LCM and GCD. Many students have difficulty understanding this material, which is often considered boring and difficult. One of the efforts that can optimize students' knowledge is by using interactive learning media, such as the traditional game of congklak. This study focuses on analyzing the use of congklak game media as a realistic problem context in learning KPK and FPB in grade 5 of SDN Jambean 03. This study uses a descriptive qualitative method, with data collection through observation, interviews, and documentation. This study aims to connect mathematical concepts with daily experiences or relevant activities in students' lives, with the use of the KPK and FPB congklak game utilized as a useful tool to provide a real context or context of realistic problems in the learning process. The results showed that the use of congklak media as a learning tool that can make students understand the learning of KPK and FPB.

Keywords: Congklak Game, Realistic Contexts, KPK and FPB

A. Pendahuluan

Sekolah dasar adalah institusi pertama tempat peserta didik mulai belajar keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan terutama berhitung Fahrudin et al., (2018). Pendidikan di Sekolah adalah hal terpenting dalam kehidupan manusia karena itu menentukan hidup dan masa depan mereka, keahlian dan bakat seseorang akan terbentuk dan terarah melalui pendidikan, meskipun ada beberapa individu yang tidak setuju dengan gagasan ini. Pendidikan, menurut Ki Hajar Dewantara adalah tuntutan pertumbuhan dan perkembangan anak, pendidikan pada hakikatnya merupakan langkah yang dilaksanakan secara sadar untuk mendorong kekuatan alam yang ada di dalam diri seorang anak. Satu diantara pendidikan yang

penting diajarkan untuk siswa adalah matematika, Siswa harus diajarkan matematika dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi sebagai salah satu mata pelajaran pokok yang wajib. Ini karena matematika adalah disiplin yang unik dibandingkan dengan disiplin lain karena konsep matematika didapatkan lewat proses pemikiran, dan logika dasar yang membentuk matematika Adilingtyas, (2022).

Siswa diajarkan menghitung, mengukur, dan rumus matematika kemudian di terapkan dalam kehidupan sehari-hari, matematika juga alat untuk memecahkan masalah, menganalisis data, dan membuat model untuk berbagai fenomena dunia. Matematika merupakan satu diantara mata pelajaran di sekolah yang bisa mengasah logika berpikir dan keterampilan menganalisis

yang telah diajarkan dari tingkat pendidikan yang paling dasar. Pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan pemerintah, pembelajaran matematika bukan hanya mengajarkan siswa menjalankan proses perhitungan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Juga mengajarkan mereka cara menggunakan kemampuan ini untuk memecahkan masalah. Kemampuan pemecahan masalah sangat penting untuk matematika karena selain digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam matematika, keterampilan ini juga penting untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Metode pembelajaran matematika realistik mengkorelasikan masalah matematika dengan kehidupan sehari-hari. Ini dapat menjadi solusi untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kepercayaan diri mereka. Menggunakan model ini, siswa mampu menggunakan wawasan matematika mereka sendiri untuk menjadi lebih inovatif dan berpengalaman dalam menyelesaikan masalah. Menurut Veny Maolaa Firdaus & Lisa Virdinarti Putra, (2022) Studi yang dilakukan oleh Susanti & Nurfitriyanti, (2018) menegaskan bahwasannya metode pembelajaran matematika realistik dapat membantu siswa memecahkan masalah. Kemampuan penyelesaian masalah ini penting guna mengasah pola pikir siswa dalam menggunakan pengetahuan yang mereka miliki dan pahami untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Khasanah et al (2019). Di Indonesia, pendidikan matematika realistik (PMRI) telah menjadi satu dari sekian metode pengajaran matematika yang semakin populer. Metode ini menawarkan alternatif yang menarik dari pendekatan pembelajaran tradisional karena menekankan penggunaan konteks kehidupan sehari-hari yang nyata dan relevan bagi siswa.

Sebagian besar siswa berpendapat yakni matematika ialah pembelajaran yang membosankan dan terkesan rumit, seperti pembelajaran materi KPK dan FPB, Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) adalah beberapa konsep yang sering membingungkan siswa. Banyaknya siswa mengalami kesulitan dengan materi pembelajaran KPK dan FPB, berbagai faktor dapat menyebabkan masalah ini, seperti metode pengajaran yang kurang efektif dan penggunaan media pembelajaran yang tidak

menarik dan interaktif. Peserta didik tidak fokus dalam pelajaran dan tidak ada keinginan untuk belajar matematika karena materi masih disampaikan dengan cara konvensional. Sehingga diharapkan guru matematika harus dapat membuat pelajaran matematika bermakna dan memuaskan siswa, memakai alat pengajaran yang terkesan interaktif dapat menarik minat siswa mempelajari topik pembelajaran yang dirasa sulit.

Salah satu alat interaktif yang dipakai sebagai alat pembelajaran yaitu media Congklak, Congklak adalah permainan tradisional yang menggunakan biji-bijian dan papan berlubang. Permainan ini sangat mendidik, terutama dalam pembelajaran matematika, dan sangat populer di seluruh Indonesia. Permainan congklak dapat membuat konsep yang sering dianggap abstrak, seperti KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) dan FPB (Faktor Persekutuan Terbesar), lebih konkret dan menyenangkan. Congklak adalah metode pembelajaran yang unik dan efektif untuk mengajarkan konsep KPK dan FPB. Dengan menggabungkan elemen permainan dan pembelajaran, congklak mampu membantu siswa agar paham konsep matematika yang kompleks dengan metode yang lebih mudah dan menyenangkan. Media pengajaran ialah sarana yang dipakai untuk mentransfer informasi yang berisi materi pembelajaran dari guru kepada siswa (Puspaningrum et al., 2024).

Menurut Fitriah et al (2023) dalam penelitian yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi KPK dan FPB Menggunakan Alat Peraga Papan Multifungsi” yang dilakukan bersama dengan rekannya pada bahwa penggunaan alat peraga atau media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran yaitu KPK dan FPB mengalami peningkatan yang pesat dengan hasil belajar siswa masuk dalam kategori yang baik, kemudian Melalui papan multifungsi, siswa terlibat secara aktif dan mengembangkan pengetahuan mereka, mereka juga diberi tugas untuk bekerja sama dan melakukan kegiatan kelompok.

Selain itu penelitian terdahulu Fitri (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Sponges Dakon Pada Materi FPB dan KPK Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD” bahwasannya Penelitian ini secara jelas menunjukkan bahwa ada perbedaan yang mencolok antara hasil belajar siswa yang

memakai media sponges dakon (kelas eksperimen) dengan siswa yang tidak menggunakan media apapun (kelas kontrol) dalam memahami materi FPB dan KPK. Siswa yang memakai sponges dakon rata-rata memperoleh nilai yang jauh lebih tinggi, memberikan bukti kuat mengenai efektivitas penggunaan media sponges dakon dalam mengembangkan hasil belajar siswa pada materi FPB dan KPK. Temuan ini memiliki implikasi yang penting bagi para pendidik dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kemudian menurut Nurafifah et al (2024) dalam penelitiannya yang berjudul "Pendampingan Belajar Matematika Pada Materi FPB Dan KPK Dengan Mengimplementasikan Permainan Congklak Dan Media Sempoa Di MI PUI Tulungagung" bahwasannya Saat mengajarkan materi FPB dan KPK, Congklak merupakan alat belajar yang sangat menarik. Pengenalan media Congklak Bilangan kepada siswa-siswi MI PUI Tulungagung berjalan dengan lancar. Banyak siswa yang menyatakan tertarik dengan kegiatan penggunaan permainan congklak untuk memahami materi FPB dan KPK dan merasa sangat senang menggunakan media congklak angka dalam pembelajaran.

penelitian ini bertujuan untuk menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman sehari-hari ataupun kegiatan yang relevan dalam kehidupan siswa, dengan penggunaan permainan congklak KPK dan FPB ini yang digunakan sebagai alat bantu yang berfungsi untuk memberikan konteks nyata atau konteks masalah realistik dalam proses belajar.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian dikenal sebagai penelitian kualitatif Yuliana et al., (2022). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dimana kami mempelajari secara mendalam aktivitas siswa ketika memecahkan masalah matematika di kelas. Pendekatan kualitatif ini diharapkan mampu memberikan wawasan yang detail terkait penerapan metode PMRI dalam pembelajaran di Sekolah sehingga melatih siswa berpikir kritis dan bisa menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari Barutu et al., (2024).

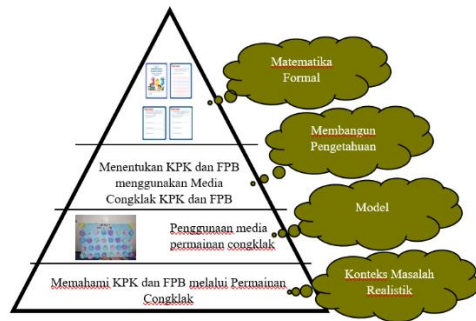
Penelitian ini dilaksanakan di SD N Jamban 03, fokus pada penelitian ini merupakan peserta didik kelas V SD. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengetahui penggunaan media congklak yang digunakan sebagai alat yang berfungsi memberikan konteks masalah realistik dalam kehidupan sehari-hari siswa. Teknik analisis data menggunakan triangulasi data hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara.

C. Hasil dan Pembahasan

Berfikir secara Sistematis merupakan landasan utama dari pembelajaran matematika, dengan hal tersebut siswa mampu memanfaatkan juga mengelola informasi serta menyelesaikan berbagai masalah. Kemampuan memecahkan masalah merupakan aspek yang sangat penting yang wajib dimiliki oleh setiap siswa, apalagi dalam pembelajaran matematika seperti menerapkan pengetahuan matematika dalam kehidupan sehari – hari (Lestariningsih & Trismawati, 2020). Akan tetapi siswa masih bingung dalam melakukan pembelajaran berbasis masalah sehingga proses pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru seharusnya tidak hanya secara konvensional atau bisa disebut metode ceramah, hal ini dikarenakan metode pembelajaran ini sangat monoton sehingga siswa akan cepat bosan dan malas untuk melakukan pembelajaran khususnya matematika. Guru seharusnya menyampaikan materi kepada siswa dengan cara yang mudah dipahami, serta memberikan solusi bagi setiap siswa dalam mengatasi masalah yang mereka hadapi (Faradhila et al., 2024).

Pembelajaran yang monoton ini perlu dievaluasi untuk mengetahui bagaimana pendekatan pembelajaran memberikan kontribusi terhadap pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika. Dengan cara ini, siswa termotivasi untuk belajar dengan konteks PMRI atau masalah realistik Barutu (2024). Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) merupakan pendekatan pembelajaran matematika yang sesuai dengan paradigma pendidikan Indonesia. Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) memegang peranan penting dalam pembelajaran matematika. Melalui metode ini, siswa dapat membuat proses pembelajaran matematika lebih menarik dengan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata Fitriani et al (2023). Dalam penelitian ini, konteks nyata yang digunakan dalam pembelajaran sebagai konteks masalah realistik

pada materi KPK dan FPB adalah media permainan congklak KPK FPB. Terdapat beberapa tahap agar siswa dapat memahami konsep FPB dan KPK menggunakan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI), tahap tersebut dapat dilihat dari *iceberg* di bawah ini:



Gambar 1. Iceberg

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober 2024 di SD N Jamban 03 pada fase C yang diterapkan di kelas 5. Berdasarkan Iceberg diatas bahwasannya siswa harus melewati beberapa tahap untuk sampai pada tahap formal, sehingga diharapkan siswa mampu memahami konteks masalah realistik pada kehidupan sehari-hari dalam pembelajaran KPK dan FPB, proses pembelajaran untuk siswa antara lain:

a) Konteks masalah realistik

Konteks masalah realistik adalah pendekatan yang memanfaatkan masalah dari kehidupan sehari-hari sebagai langkah awal dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan benda-benda konkret sebagai media, hal ini bertujuan agar pembelajaran lebih relevan dan bermakna bagi siswa (Tajudin Nor SDN 2020). Dalam tahap ini, siswa awalnya akan diajarkan mengenai konteks masalah realistik dari materi KPK dan FPB dengan kehidupan sehari-hari, ketika siswa diberikan sejumlah biji kemudian siswa akan diminta untuk membagikan biji-biji tersebut ke dalam beberapa lubang secara rata, dari situ mereka harus mencari faktor pembagi yang sesuai menggunakan FPB. Melalui permainan congklak ini, siswa diajak memecahkan masalah nyata yang membutuhkan penerapan KPK dan FPB, misal KPK akan membantu menentukan pola bertemu langkah, sementara FPB akan mempermudah siswa dalam membagi

biji dengan adil. Pendekatan konteks Masalah realistik ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga melatih siswa berpikir kritis dan logis dalam menjalankan kehidupan nyata atau kehidupan sehari-hari.

b) Model (Media Permainan Congklak)

Sebelum mengetahui proses pembelajaran menggunakan media congklak, pengertian congklak menurut Nurafifah et al (2024), congklak adalah permainan tradisional Indonesia yang terkenal di berbagai wilayah. Permainan ini menggunakan papan dan biji sebagai alatnya, dengan dua pemain yang saling berkompetisi untuk meraih kemenangan. Dalam hal ini, congklak yang digunakan adalah congklak KPK dan FPB yang telah dimodifikasi guna mempermudah siswa dalam menggunakan congklak ini. Untuk tahapan penggunaan media congklak KPK dan FPB ini meliputi:

1) Pengenalan Konsep

Tahap ini kami menjelaskan terlebih dahulu mengenai konsep KPK dan FPB melalui contoh yang terbilang sederhana juga relevan bagi siswa, kemudian kami memperkenalkan congklak KPK dan FPB ini sebagai alat bantu untuk memvisualisasikan masalah matematika.

2) Pemberian Masalah Realistik

Masalah realistik pada konteks KPK seperti jika siswa A melangkah setiap 4 lubang dan Siswa B melangkah setiap 6 lubang, maka di lubang mana mereka akan bertemu. Sedangkan untuk konteks FPB jika ada 48 biji congklak, berapakah banyak biji yang bisa dibagikan secara rata ke dalam 12 lubang tanpa menyisakan biji itu. Dengan pemberian masalah realistik ini siswa akan praktik langsung untuk menyelesaikan masalah ini menggunakan media congklak tersebut.

3) Diskusi dan Refleksi

Pada tahap ini siswa bisa diminta untuk berdiskusi bersama dengan teman-temannya untuk berbagi solusi, selain itu tidak lupa kami menghubungkan pengalaman siswa dengan konsep matematika, seperti bagaimana

menentukan KPK dengan menggunakan faktorisasi prima atau cara mencari FPB

4) Generalisasi Konsep

Setelah pengenalan media congklak dengan cara menggunakannya secara langsung, siswa juga bisa diajak untuk memahami bagaimana konsep KPK dan FPB dapat diterapkan dalam konteks lain di kehidupan sehari-hari, seperti menentukan jadwal bertemu bersama teman atau bagaimana cara membagi suatu barang dengan cara yang adil.



Gambar 2. Penggunaan Media

Pengimplementasian media congklak KPK dan FPB ini pada siswa pemahaman siswa mengenai KPK dan FPB menjadi lebih baik karena melalui media ini siswa dapat mengaitkannya dengan konteks masalah realistik dalam kehidupan sehari-hari dan juga situasi nyata dari permainan congklak dan permainan congklak ini juga membuat suasana belajar yang lebih menyenangkan untuk siswa.

c) Membangun Pengetahuan

Pada tahap ini siswa dapat membangun pengetahuan mereka secara bertahap dari pengalaman konkret menuju pemahaman abstrak yang lebih mendalam mengenai materi KPK dan FPB, KPK (Kelipatan Persekutuan Komponen): Bilangan terkecil yang dapat dibagi oleh dua bilangan atau lebih tanpa meninggalkan sisa, FPB (Faktor Persekutuan Besar): Bilangan terbesar yang dapat membagi dua bilangan atau lebih tanpa meninggalkan sisa (Arianti et al., 2023).

Dalam tahap membangun pengetahuan yaitu siswa mampu menentukan KPK

dan FPB menggunakan media congklak dengan cara:

1. Eksplorasi Media Congklak

Untuk menentukan KPK dan FPB, siswa dapat menggunakan media permainan congklak yang telah dimodifikasi, dengan menggunakan media permainan congklak ini siswa dapat memahami bahwa KPK adalah kelipatan pertama dimana kedua pola atau biji congklak bertemu dalam lubang congklak yang sama, kemudian dengan mempraktikkan pembagian biji, siswa dapat menemukan pembagian maksimal yang sama untuk semua lubang tanpa siswa yang mempresentasikan FPB.

2. Diskusi dan Abstraksi

Setelah tahap eksplorasi, selanjutnya adalah memandu siswa untuk menggeneralisasi KPK dan FPB dimana KPK dapat dihitung menggunakan faktorisasi prima atau daftar kelipatan hal ini dapat digunakan selain metode permainan congklak, kemudian FPB dihitung dengan membagi biji secara praktis, kemudian menghubungkannya dengan cara mencari faktor bilangan.



Gambar 3. Penggunaan Media

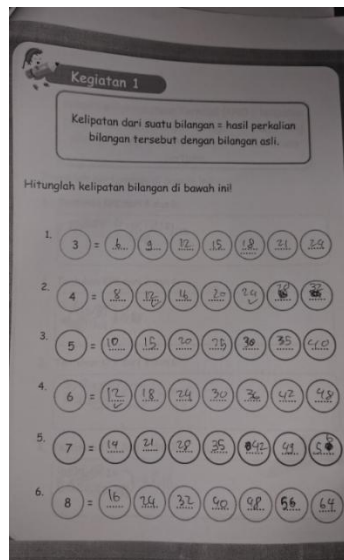


Gambar 4. Pemberian Materi

a) Matematika Formal

Setelah siswa melewati beberapa tahap sampai akhirnya siswa sampai pada tahap matematika formal berarti siswa sudah memahami konsep dasar KPK dan FPB. Pada tahap ini siswa diberikan lembar LKPD untuk melatih keterampilan siswa. Dalam LKPD tersebut terdapat 3 kegiatan atau 3 persoalan yang dapat diselesaikan oleh siswa dengan menggunakan media permainan congklak.

Kegiatan 1. Mencari kelipatan dari suatu bilangan

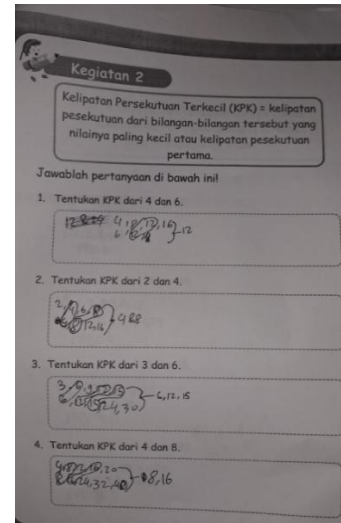


Gambar 5. LKPD Kegiatan 1

Gambar diatas merupakan hasil pengerjaan siswa pada kegiatan 1, dimana siswa harus mencari hasil kelipatan dari angka-angka yang telah di tentukan, pada gambar LKPD milik salah satu siswa di kelas 5 tersebut bahwasannya siswa tersebut sudah

paham bagaimana mencari kelipatan dari angka yang telah ditentukan.

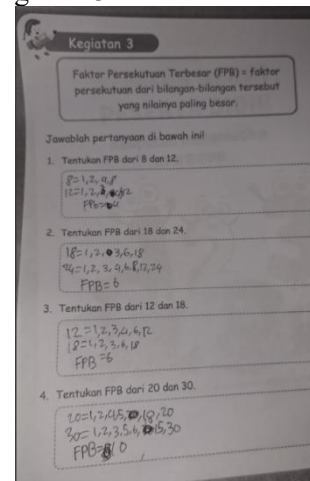
Kegiatan 2. Menentukan KPK



Gambar 6. LKPD Kegiatan 2

Pada LKPD kegiatan 2 diatas, siswa di minta untuk mencari dan menentukan KPK(Kelipatan Persekutuan Terkecil) menggunakan bantuan Congklak KPK dan FPB yang dimana saat penggunaan congklak tersebut juga menghubungkan dengan masalah realistik sehari-hari. Dalam LKPD tersebut siswa mengerjakan soal KPK menggunakan cara abstrak berbantu media congklak.

Kegiatan 3. Menentukan FPB



Gambar 7. LKPD kegiatan 3

Gambar diatas menunjukan bahwa siswa sudah menguasai dan dapat mengerjakan LKPD materi FPB dengan baik, sehingga siswa di anggap sudah mampu memahami konsep dasar dari FPB maupun KPK.

Selanjutnya membahas mengenai hasil observasi di kelas 5, kami mewawancarai salah satu siswa di kelas tersebut sebelum dan sesudah menjelaskan mengenai masalah realistik dengan penggunaan media permainan congklak. Dalam wawancara sebelum memulai pembelajaran tersebut siswa mengatakan bahwasannya mereka belum sepenuhnya mengerti mengenai materi KPK dan FPB, dikarenakan materi ataupun pembelajaran yang diberikan oleh guru kelas masih secara konvensional dan tidak ada media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut sehingga pembelajarannya menjadi monoton dan siswa cepat bosan. Mereka juga terkadang masih kesulitan dalam mengerjakan soal matematika materi KPK dan FPB hal ini juga disebabkan oleh pemahaman dasar yang masih lemah seperti memahami kelipatan, faktor, dan juga bilangan prima.

Setelah itu kami memperkenalkan metode pembelajaran dalam konteks masalah realistik dan juga menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk membantu pembelajaran tersebut. Setelah kami melakukan observasi kami kembali mewawancarai siswa tersebut, ia mengatakan bahwa pembelajaran berbasis PMRI dapat mempermudah mereka dalam materi pembelajaran KPK dan FPB dengan bantuan media pembelajaran Congklak yang dihubungkan dengan masalah realistik yaitu masalah dalam kehidupan sehari-hari sehingga mereka dengan mudah memahami materi KPK dan FPB.

Konteks Masalah realistik dalam pembelajaran matematika menekankan betapa pentingnya untuk membuat hubungan antara pengetahuan matematika dan hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini mendorong siswa untuk belajar secara aktif melalui pengalaman dan penemuan mereka sendiri. Pendekatan dengan konteks masalah realistik adalah salah satu metode yang dipakai dalam pelajaran matematika (Khabibatur Rohmah et al., 2024). Dengan menggunakan media congklak tradisional, konsep abstrak tentang KPK dan FPB dapat dijematani dengan cara yang menyenangkan dan konkret bagi siswa sekolah dasar. Penggunaan congklak dengan konteks realistik dimana congklak ini bisa dipakai sebagai media untuk memvisualisasikan proses pembagian dan pengelompokan, lubang pada congklak dapat mewakili jumlah benda yang akan dibagi, dan manik-maniknya dapat mewakili benda itu sendiri. Siswa dapat secara

langsung memanipulasi manik-manik congklak guna menemukan pola dan hubungan antara jumlah benda yang dibagi dan jumlah anggota dalam setiap kelompoknya (Nurafifah et al., 2024)

Keunggulan pendekatan dalam konteks realistik menggunakan media congklak yaitu membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, kemudian lewat manipulasi benda yang konkret siswa dapat membuat pemahaman yang lebih kuat mengenai konsep KPK dan FPB, selain itu juga mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Meskipun sebenarnya pendekatan realistik dengan media congklak banyak memiliki kelemahan seperti keterbatasan konsep abstrak, kemudian akan membuat siswa ketergantungan pada media, dan keefisienan waktu pembelajaran yang lain akan terganggu. Untuk menghindari hal tersebut media perlu digunakan secara bijaksana dan dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain (Purba, 2022).

D. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan:

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, penggunaan media Congklak KPK dan FPB dalam kaitannya dengan permasalahan realistik pada materi KPK dan FPB kelas V SD mempunyai manfaat yang besar dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. KPK dan FPB. Melalui tahapan-tahapan seperti pengenalan konsep, penyajian masalah praktis, diskusi dan refleksi, serta generalisasi konsep, siswa tidak hanya memahami isi secara menyeluruh tetapi juga mampu menerapkan konsep-konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, media permainan congklak membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, relevan, dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan berbasis masalah realistik dengan menggunakan media Congklak mempunyai banyak manfaat, antara lain: Agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan pemahaman siswa, ada beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan, seperti pembatasan konsep abstrak dan potensi ketergantungan siswa terhadap media. Oleh karena itu, untuk

menjamin efisiensi waktu dan kelanjutan pemahaman siswa, perlu dilakukan keseimbangan penggunaan media dengan metode pembelajaran lainnya. Bila dipadukan dengan tepat, pendekatan ini dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan matematika di sekolah dasar.

2. Saran

Media ini mempunyai banyak kelebihan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, namun tentunya juga terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Kekurangan-kekurangan tersebut dapat mempengaruhi efektifitas proses pembelajaran apabila tidak diatasi dengan baik. Oleh karena itu, salah satu pendekatan solusinya adalah dengan memadukan media tersebut dengan berbagai media pembelajaran lain yang sesuai dan melibatkan berbagai wali seperti guru, siswa, bahkan orang tua dalam proses pembelajaran. Kolaborasi berbagai media dan partisipasi aktif semua pihak yang terlibat dapat membantu menjembatani kesenjangan yang ada, memperkaya pengalaman belajar, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan inklusif.

Selanjutnya, pendekatan berbasis konteks realistik yang diterapkan pada penggunaan media tersebut perlu dikembangkan lebih lanjut dan diperluas pada pembelajaran mata pelajaran lainnya. Penggunaan konteks yang lebih realistik memungkinkan siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata, sehingga lebih mudah memahami dan mengingat konsep yang diajarkan. Hal ini juga meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, karena siswa dapat melihat secara langsung relevansi materi dengan dunianya. Oleh karena itu, menciptakan konteks yang realistik tidak hanya berguna untuk materi KPK dan FPB, tetapi juga dapat diterapkan pada berbagai topik lainnya untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

E. Daftar Pustaka

- Adilintyas, S. (2022). Koneksi Matematika dalam Proses Penyelesaian Soal Cerita Materi FPB dan KPK Siswa Kelas IV SD. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin ...*, 1(2), 54–59.
- Arianti, S., Fahriza Fuadiah, N., Riyanti, H., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2023). Desain Didaktis Pembelajaran FPB Dan KPK Untuk Kelas 4 Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 13950–13965.
- Azzalia Niken Puspaningrum¹, Ika Ari Pratiwi², E. Z. (2024). *Pengembangan media komantatika (komik pengolahan data matematika) melalui pendekatan*. 09(September), 735–752.
- Barutu, S., Kasih, M. T. C., Messakh, Y. K., & Anugrahana, A. (2024). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran PMRI Berbasis Satuan Waktu di Kelas II SD. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 871–878. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6136>
- Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14–20. <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2280>
- Faradhila, S. A., Aryanti, M. P., & Zuliana, E. (2024). Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Dengan Media Monopoli Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 5(1), 15–23. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol5.no1.a16909>
- Fitri, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sponges Dakon Pada Materi FPB dan KPK Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(2), 171–178. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i2.p171-178>
- Fitriah, E. N., Febriani, W. D., & Pratama, F. F. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi KPK dan FPB Menggunakan Alat Peraga Papan Multifungsi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2614–3097), 16904–16911.
- Fitriani, L., Refianti, R., & Yanto, Y. (2023). Systematic Literature Review: Desain Modul Dengan Pendekatan PMRI Pada Kurikulum Merdeka. *Polynomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i1.397>

- Khabibatur Rohmah, D. P., Vika Ivania, & Eka Zuliana. (2024). Pembelajaran Pecahan Melalui Pendekatan PMRI Berbantuan Media Bambu. *Cartesian: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(02), 35–43. <https://doi.org/10.33752/cartesian.v3i02.5707>
- Khasanah, B. A., Amorie, J., & Sholikhah, N. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Kekonvergenan Barisan Dan Deret. *Farabi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 46–52.
- Lestariningsih, L., & Trismawati, A. (2020). Penerapan Pendekatan PMRI Pada Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 117. <https://doi.org/10.36709/jpm.v11i1.10078>
- Nurafifah, L., Wati, M., & Ismunandar, D. (2024). Pendampingan Belajar Matematika Pada Materi FPB dan KPK Dengan Mengimplementasikan Permainan Congklak dan Media Sempoa Di MI PUI Tulungagung. *Abdi Wiralodra: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 111–129. <https://doi.org/10.31943/abdi.v6i1.159>
- Purba, G. F. (2022). Implementasi Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada konsep Merdeka Belajar. *Sepren*, 4(01), 23–33. <https://doi.org/10.36655/sepren.v4i01.732>
- Susanti, S., & Nurfitriyanti, M. (2018). Pengaruh Model Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa Kelas VII SMPN 154 Jakarta. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 3(2), 115. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v3i2.2260>
- Tajudin Nor SDN, M. (2020). *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series 3 (3) (2020) 1543-1546 Pembelajaran Matematika Realistik Pada Materi KPK Dan FPB*. 3(3), 1543–1546. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Veny Maolaa Firdaus, & Lisa Virdinarti Putra. (2022). Pengaruh Model Realistic Mathematic Education Berbantuan Congklak Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Materi Kpk Dan Fpb Sd Negeri 4 Purbowangi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v2i2.301>
- Yuliana, I. A., Rachmadtullah, R., & Fiantika, F. R. (2022). Penggunaan Media Papan Pintar Untuk Mengetahui Nama-Nama Bangun Datar dan Bangun Ruang Pada Kelas 2. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(1), 163–173. <https://katadata.co.id/berita/2020/01/06/ba-ru-83-peserta-bpjs-kesehatan-per-akhir-2019->