

Pengembangan Media Pembelajaran Congklak Pada Materi FPB dan KPK Siswa Kelas V SDN 3 Terong Tawah

Ahmad Alamsyah*, Nurul Kemaladewi, Setiani Novitasari, Iva Nurmawati

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

*Corresponding Author: alamsyah@gmail.com

Article History

Received : August 16th, 2025

Revised : September 17th, 2025

Accepted : October 08th, 2025

Abstract: Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika, khususnya materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK), di kelas V SDN 3 Terong Tawah menyebabkan rendahnya interaksi dan keterbatasan sumber belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran Congklak pada materi FPB dan KPK bagi siswa kelas V SDN 3 Terong Tawah. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*). Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas V SDN 3 Terong Tawah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket validasi ahli serta respons guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Congklak sangat layak dan praktis untuk digunakan. Hasil validasi ahli memperoleh persentase kelayakan 95% (ahli media) dan 95% (ahli materi), keduanya dalam kategori "Sangat Layak". Sementara itu, hasil praktikalitas menunjukkan persentase 87.5% (respons guru) dan 90.91% (respons peserta didik), keduanya dikategorikan "Sangat Praktis". Kesimpulan dari temuan ini adalah media pembelajaran Congklak efektif menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam memahami konsep FPB dan KPK. Media ini direkomendasikan sebagai sumber belajar yang efektif untuk diterapkan lebih luas.

Keywords: Congklak, FPB dan KPK, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pengembangan individu yang bermoral, berwatak, serta mengembangkan potensi yang dimiliki yang bermanfaat untuk masyarakat, bangsa, dan negara. Sebagaimana menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sedangkan menurut Soyomukti (2015: 22), pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Pendidikan seumur hidup bermakna bahwa pendidikan adalah bagian dari kehidupan sendiri. Pengalaman belajar dapat berlangsung

dalam segala lingkungan dan sepanjang hayat. Menurut (Zai et al, 2020), pendidikan merupakan bagian dari upaya untuk membantu manusia memperoleh kehidupan yang bermakna hingga diperoleh suatu kebahagiaan hidup, baik secara individu maupun kelompok. Sebagai proses, pendidikan memerlukan sebuah sistem yang terprogram dan mantap, serta tujuan yang jelas agar arah yang ditunjuk mudah dicapai. Dari beberapa pendapat yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka dan dapat meningkatkan kemampuan intelektual, sosial, dan budaya. Pendidikan akan melekat pada siswa dan Pendidikan berlangsung sepanjang hidup tanpa batas umur.

Matematika adalah salah satu muatan pembelajaran dan komponen dari serangkaian muatan pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang

mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era ini dan ke depan nanti. Saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika adalah pelajaran yang sulit, dan siswa merasa terbebani, tidak menyenangkan, dengan muatan pembelajaran matematika bahkan menjadi momok yang menakutkan bagi siswa. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan saat mengerjakan soal-soal matematika.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran berperan penting dalam proses pendidikan karena dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi. Dalam proses pembelajaran informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan dan keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat memberikan motivasi dalam proses belajar. Menurut Sudjana dan Rivai dalam (Darajah, 2021) terdapat beberapa manfaat media pembelajaran yaitu untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, lebih mudah untuk dipahami siswa, lebih bervariasi dan menciptakan proses belajar yang aktif, dan lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Wulandari et al., (2023) media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Penggunaannya saat proses pembelajaran dapat mengembangkan minat baru, membangkitkan motivasi, dan membantu penyampaian pesan serta isi dari pelajaran. Menurut (Prasetyo, 2021) media pembelajaran adalah wadah berupa pesan atau informasi yang akan diteruskan kepada penerima pesan atau informasi tersebut, serta materi yang akan disampaikan adalah pesan pembelajaran dengan bertujuan agar terjadinya proses belajar. Artinya diharapkan dengan adanya media pembelajaran mampu mengalihkan perhatian siswa agar mampu mengatasi rasa bosan sehingga pembelajaran tersampaikan dengan sesuai pada siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran akan lebih memudahkan guru

dalam menyampaikan materi, menarik perhatian siswa yang membantunya lebih fokus dalam belajar dan dapat lebih memahami materi yang diajarkan.

KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) adalah bilangan terkecil yang merupakan kelipatan dari dua atau lebih bilangan. Misalnya, untuk bilangan 4 dan 6, KPK-nya adalah 12, karena 12 adalah kelipatan terkecil yang dapat dibagi oleh kedua bilangan tersebut. Di sisi lain, FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) adalah bilangan terbesar yang dapat membagi dua atau lebih bilangan tanpa sisa. Contohnya, untuk bilangan 8 dan 12, FPB-nya adalah 4, karena 4 adalah faktor terbesar yang dapat membagi kedua bilangan tersebut. Pemahaman tentang KPK dan FPB sangat penting dalam berbagai aplikasi matematika, seperti dalam penyelesaian masalah pecahan dan penjadwalan. Menurut Suherman (2021) dalam bukunya "Matematika Dasar untuk Sekolah Dasar", pemahaman yang baik tentang KPK dan FPB dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan pengulangan dan pembagian.

Penggunaan permainan congklak sebagai media pembelajaran matematika telah dibuktikan melalui berbagai penelitian terdahulu mampu meningkatkan pemahaman konsep FPB dan KPK. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Ririn Monica mengungkapkan bahwa penggunaan media congklak dapat meningkatkan pemahaman konsep FPB dan KPK siswa kelas IV dengan hasil yang menunjukkan nilai yang tinggi sebesar 0,702 dan ketuntasan belajar meningkat sebesar 34,8%. Selain itu, studi oleh Siti Rahmatul Fitria menunjukkan bahwa penerapan alat peraga congklak dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa, di mana rata-rata hasil belajar posttest mencapai 70,048 setelah intervensi. Penelitian lain juga mencatat bahwa permainan congklak mampu meningkatkan kemampuan perkalian siswa secara signifikan, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 37,5% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II. Hasil-hasil ini menegaskan bahwa congklak tidak hanya menyenangkan tetapi juga mampu membantu siswa dalam memahami konsep dasar matematika seperti FPB dan KPK dengan cara yang interaktif dan menarik.

Rancangan congklak ini menghadirkan inovasi yang signifikan dibandingkan dengan congklak tradisional yang biasa digunakan.

Dalam desain baru ini, bagian belakang congklak dilengkapi dengan papan tambahan yang berfungsi sebagai alat bantu untuk melakukan perhitungan secara manual. Dengan adanya papan ini, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga dapat langsung menerapkan konsep matematika, seperti penjumlahan dan pengurangan, yang berkaitan dengan permainan. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Papan tambahan di bagian belakang congklak dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam melakukan perhitungan secara langsung setelah bermain. Siswa dapat mencatat hasil permainan dan melakukan analisis terhadap angka-angka yang muncul, sehingga mereka dapat melihat hubungan antara permainan dan konsep matematika yang dipelajari. Kombinasi antara bermain dan belajar akan menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Menurut Qomariyah, et al (2021) kelebihan media congklak dapat membantu siswa dengan mudah memahami suatu materi, media dapat dibuat sendiri dengan mudah, siswa dapat lebih senang jika menggunakan permainan tradisional congklak dalam belajar, biaya dalam membuat congklak tidak terlalu mahal. Sedangkan media congklak juga memiliki kekurangan diantaranya yaitu, tidak semua orang mengetahui tentang permainan ini, jika tidak digunakan dengan hati-hati, media dapat rusak.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, terutama di SDN 3 Terong Tawah. Salah satu inovasi yang relevan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional congklak untuk materi FPB dan KPK siswa kelas V. Media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa. Permainan congklak yang dikembangkan sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam mengintegrasikan aspek tradisional dengan pendidikan modern. Media ini tidak hanya mengenalkan permainan tradisional kepada siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep matematika seperti FPB dan KPK melalui pendekatan yang lebih praktis dan menarik. Dengan memanfaatkan

metode Research and Development (R&D) atau model pengembangan seperti ADDIE dan 4D, media ini dirancang agar valid, efektif, dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media congklak pada pembelajaran matematika terbukti meningkatkan kemampuan siswa dalam berhitung melalui interaksi langsung dengan alat peraga. Media ini juga membantu siswa untuk lebih responsif terhadap materi pelajaran, menjadikan proses belajar lebih variatif dan tidak monoton. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, tingkat kevalidan dan kepraktisan media congklak telah memenuhi kriteria yang tinggi, sehingga layak untuk diterapkan di kelas V SDN 3 Terong Tawah. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran congklak pada materi FPB dan KPK diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan minat belajar dan hasil akademik siswa kelas V SDN 3 Terong Tawah.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Pengembangan Research and Developmen (R&D) dengan model 4D (*Four-D Models*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan et al. (1974). Model ini dipilih karena tujuannya adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang valid dan praktis. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Tempat penelitian adalah di kelas V SDN 3 Terong Tawah. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 3 Terong Tawah pada tahun pelajaran 2024/2025. Sampel (sekaligus subjek uji coba produk) penelitian ini adalah sebanyak 15 peserta didik kelas V. Objek yang dikembangkan adalah media pembelajaran Congklak pada materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK).

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian mengikuti empat tahapan utama dari model 4D oleh Thiagarajan, yaitu:

1. Define (Pendefinisian): Tahap untuk menganalisis kebutuhan dan merumuskan masalah, dilakukan melalui observasi kondisi pembelajaran dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kurangnya media pembelajaran FPB dan KPK.

2. Design (Perancangan): Tahap perancangan prototipe media pembelajaran Congklak, termasuk penyusunan instrumen penelitian (angket validasi dan angket respons).
3. Development (Pengembangan/Validasi): Tahap pengembangan dan penilaian kelayakan media.
 - Validasi Produk: Media diuji oleh Ahli Media dan Ahli Materi menggunakan angket validasi (skala Likert) untuk mengukur tingkat kevalidan.
 - Uji Coba Lapangan: Media diuji cobakan kepada 15 peserta didik dan dinilai oleh Peserta Didik dan Guru menggunakan angket respons (skala Likert) untuk mengukur tingkat kepraktisan.
4. Disseminate (Penyebarluasan): Tahap penyebaran produk yang telah teruji valid dan praktis (jika dilakukan, tahap ini melibatkan sosialisasi atau penerapan yang lebih luas).

Teknik Analisis Data

1. Pengumpulan Data:

Data dikumpulkan melalui angket yang menggunakan skala Likert untuk mengukur kelayakan (validasi ahli) dan kepraktisan (respons peserta didik dan guru). Selain itu, observasi dan wawancara digunakan untuk data kualitatif pendukung.

2. Analisis Data Kelayakan dan Kepraktisan:

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan langkah-langkah:

- Memberikan skor pada setiap jawaban instrumen dengan skala Likert.
- Menghitung total skor dan mengkonversikannya menjadi persentase kelayakan dan persentase kepraktisan.
- Menentukan kriteria kelayakan/kepraktisan berdasarkan persentase yang diperoleh (misalnya, rentang persentase tertentu dikategorikan sebagai "Sangat Layak" atau "Sangat Praktis").

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

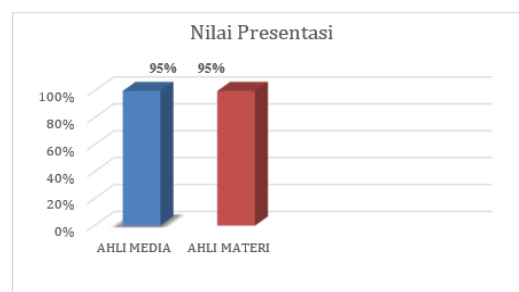
Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 3 Terong Tawah dengan jumlah siswa sebanyak 15 siswa. Media yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan

media pembelajaran konvensional yang dilengkapi dengan beberapa komponen antara lain papan congklak, biji congklak, kartu soal dan buku panduan penggunaan media. Media ini dapat digunakan siswa untuk membantu siswa belajar materi FPB dan KPK sekaligus memahami konsep dasarnya dengan mudah. Media ini juga didesain menarik agar siswa tertarik untuk belajar. Media yang dikembangkan didasarkan pada model 4D model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, yang terdiri dari empat tahap utama: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Adapun desain Congklak pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Produk media congklak

Kemudian diperlukan tahap proses penilaian ini terdiri dari dua langkah penting, pertama adalah tahap validasi, di mana materi yang dikembangkan dievaluasi untuk memastikan akurasi dan relevansinya. Tahap validasi dilakukan oleh dosen ahli media Bapak AF, S.Pd., M.Pd. dengan hasil presentasi 95% dengan kategori sangat valid. Sedangkan ahli materi dilakukan oleh MP, M.Pd. dengan hasil presentase 95%. Berdasarkan data tersebut dapat ditampilkan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik nilai ahli media dan ahli materi

Untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan produk media pembelajaran Congklak Keliptor yang telah dikembangkan, peneliti melakukan analisis komprehensif yang mencakup

pengumpulan respons dari guru dan peserta didik. Proses ini melibatkan penyebaran angket kepraktisan yang dirancang khusus untuk menilai berbagai aspek penggunaan media, seperti kemudahan akses, interaktivitas, dan relevansi materi FPB dan KPK. Hasil angket kepraktisan yang diisi oleh guru wali kelas V SDN 3 Terong Tawah menunjukkan persentase sebesar 87,5%, yang mengindikasikan bahwa media ini termasuk dalam kategori "sangat praktis". Penilaian positif dari guru ini menegaskan bahwa media Congklak Keliptor sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan perbaikan signifikan. Hal ini sejalan dengan tujuan pengembangan media yang berfokus pada kemudahan penggunaan dan efektivitas dalam membantu guru menyampaikan materi matematika yang sering dianggap sulit, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Selanjutnya, hasil angket kepraktisan yang dikumpulkan dari 15 peserta didik kelas V juga menunjukkan respons yang sangat positif, dengan persentase rata-rata mencapai 90,91%, menempatkan media ini dalam kategori "sangat praktis" dari perspektif siswa. Tingginya persentase ini membuktikan bahwa media pembelajaran Congklak Keliptor diterima dengan baik oleh siswa, dianggap menarik, dan efektif dalam membantu mereka memahami konsep FPB dan KPK. Sebagai tahap akhir dari proses pengembangan, peneliti memilih untuk menyebarkan media congklak ini secara terbatas kepada guru wali kelas V di SDN 3 Terong Tawah. Pemilihan ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik yang lebih mendalam dan konstruktif dari para guru, yang diharapkan dapat memberikan wawasan berharga mengenai efektivitas jangka panjang dan penerimaan media pembelajaran ini di kalangan siswa dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

Pembahasan

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Development, and Disseminate) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Pemilihan model 4D didasarkan pada efisiensinya, seperti yang diungkapkan oleh Christian (2022), yang menyatakan bahwa model ini tidak memerlukan waktu yang relatif lama karena tahapan-tahapannya tidak terlalu kompleks. Pada tahap *Define*, peneliti melakukan pra-penelitian

di SDN 3 Terong Tawah melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) dengan dominasi metode ceramah dan tanya jawab, yang tidak sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan keaktifan dan partisipasi peserta didik (Salam, 2024). Kurangnya variasi dan keterbatasan sumber belajar, yang hanya mengandalkan buku paket, menyebabkan peserta didik mudah bosan, terutama dalam pelajaran matematika materi FPB dan KPK. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa, dan media pembelajaran Congklak Keliptor diusulkan sebagai solusi inovatif.

Media pembelajaran Congklak Keliptor dirancang untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan memadukan permainan tradisional congklak dengan konsep matematika FPB dan KPK. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual, meningkatkan minat dan motivasi belajar anak-anak, serta membantu pengembangan keterampilan kognitif (Heryanti, 2021). Penggunaan media congklak menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan menarik, mendorong siswa untuk lebih aktif secara fisik, mental, dan emosional, yang pada akhirnya dapat meningkatkan antusiasme serta hasil belajar mereka (Ulya, 2023). Media ini juga berpotensi mengembangkan proses saintifik peserta didik, sesuai dengan tuntutan kurikulum. Setelah menganalisis kebutuhan siswa, peneliti mengumpulkan materi FPB dan KPK dari berbagai sumber dan merancang desain media congklak serta menyusun instrumen penilaian.

Tahap *Development* melibatkan validasi produk oleh para ahli media dan ahli materi untuk memastikan kualitas dan relevansinya. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran Congklak Keliptor dilakukan oleh para ahli media dan ahli materi. Metode analisis data menggunakan rumus persentase yang diacu dari Arikunto (dalam Suhendrianto, 2017). Pengkategorian hasil validasi media pembelajaran Congklak Keliptor dilakukan berdasarkan pendapat Firmansyah (2021), di mana persentase antara 85% hingga 100% dikategorikan sebagai sangat layak. Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk menguji

kelayakan penyajian media ini.

Keseluruhan hasil validasi ahli media mendapatkan total skor 38 dari skor maksimal 40, menghasilkan persentase 95%, yang termasuk dalam kriteria "sangat layak" atau "sangat valid". Indikator penilaian ini mencakup aspek tampilan (komunikatif, kreatif, inovatif, sederhana, menarik, rapi), aspek penggunaan (kepraktisan, kehandalan, kemudahan penggunaan, ketepatan pemilihan media, kejelasan petunjuk, dapat digunakan kembali), dan aspek bahan (kualitas bahan, ketahanan media). Indikator-indikator ini sejalan dengan teori Manurung (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus disusun secara sederhana dan dilengkapi dengan langkah-langkah praktis yang mudah dipahami dan ditiru oleh siswa.

Sementara itu, hasil penilaian oleh ahli materi berkaitan dengan komponen kelayakan isi. Pada komponen ini, total skor yang diperoleh adalah 38 dari skor maksimal 40, dengan persentase 95%, yang juga termasuk dalam kriteria "sangat layak". Penilaian terhadap komponen isi terdiri dari 12 indikator, meliputi aspek relevansi (kesesuaian materi dengan CP, indikator, dan tujuan pembelajaran; materi memenuhi tuntutan kurikulum; kesesuaian materi dengan bab dan sub bab), aspek keakuratan pembelajaran (kesesuaian materi dengan pengalaman peserta didik; kesesuaian konsep materi), aspek komunikatif (materi mudah dipahami), dan aspek siswa (kejelasan penyajian materi; membangun pengetahuan peserta didik; kesesuaian materi dengan desain pembelajaran). Indikator penilaian ini konsisten dengan pandangan Muallifah (2020) yang menekankan bahwa substansi materi harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai, serta Nurbaeti (2019) yang menyatakan pentingnya penyesuaian materi dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Kepraktisan produk dievaluasi melalui angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Dari evaluasi yang dilakukan, pendidik (guru wali kelas V SDN 3 Terong Tawah) memberikan nilai rata-rata persentase sebesar 87,5%, yang masuk dalam kategori "sangat praktis". Temuan ini sejalan dengan pendapat Usman (2023) yang menyatakan bahwa kepraktisan produk dapat diukur melalui respons dari praktisi (guru) yang menunjukkan bahwa produk tersebut benar-benar dapat diterapkan. Pendidik menegaskan bahwa media pembelajaran Congklak Keliptor sudah layak digunakan tanpa memerlukan perbaikan lebih lanjut, menunjukkan

bahwa media ini memenuhi kebutuhan dan mampu membantu peserta didik dalam menjalani pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata.

Hasil angket yang diberikan kepada 15 peserta didik menunjukkan nilai rata-rata persentase sebesar 90,91%, yang juga termasuk dalam kategori "sangat praktis". Temuan ini sejalan dengan pendapat Fardany (2020) yang menyatakan bahwa kepraktisan media pembelajaran dapat dievaluasi melalui respons dari peserta didik. Angket tersebut mengungkapkan bahwa media pembelajaran Congklak Keliptor dianggap menarik dan dapat digunakan secara efektif. Pernyataan ini juga mendukung pendapat Anggreani (2021), yang menekankan bahwa media pembelajaran Congklak Keliptor sangat praktis karena menyajikan materi yang dirancang untuk merangsang perkembangan anak. Penentuan kriteria praktikalitas media congklak keliptor yang dikembangkan mengacu pada kategori praktikalitas yang diusulkan oleh Winarto (2020), di mana 81% hingga 100% termasuk dalam kategori sangat praktis.

Implikasi dari hasil penelitian menunjukkan dampak langsung yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran Congklak Keliptor. Media ini berfungsi sebagai sumber belajar yang efektif bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, membantu guru dalam menyampaikan materi FPB dan KPK untuk kelas V, dan berpotensi meningkatkan minat belajar peserta didik. Pernyataan ini sejalan dengan temuan Wicaksana (2020), yang menyebutkan bahwa penggunaan media congklak keliptor memberikan dampak positif bagi siswa dalam kegiatan belajar-mengajar, menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran Congklak Keliptor untuk kelas V terbukti layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran, berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar, diperkuat oleh Elvina (2024) yang menyatakan bahwa media congklak dinilai sangat layak dan efektif sebagai alat pembelajaran.

KESIMPULAN

Media pembelajaran congklak yang dikembangkan untuk materi FPB dan

KPK siswa kelas V SDN 3 Terong Tawah, dikembangkan menggunakan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahapan yaitu, define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan) dan disseminate (penyebaran). Prosedur validasi media dilakukan oleh dosen ahli media yaitu Bapak Asri Fauzi, S.Pd., M.Pd. Mendapatkan presentase sebesar 95% yang menandakan bahwa media cengklak yang dikembangkan sangat layak. Sedangkan validasi ahli materi dilakukan oleh Mega Puspitasari, M.Pd. Mendapatkan presentase sebesar 95% yang juga menandakan bahwa media cengklak yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Proses validasi praktisi dilakukan oleh guru wali kelas V SDN 3 Terong Tawah yaitu Bapak Sarkawi, S.Pd., SD. Hasil penilaian praktikalitas menunjukkan presentase sebesar 87,5% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran cengklak sangat praktis dan dapat dikembangkan. Selain itu, proses praktisi juga dilakukan oleh peserta didik yang berjumlah 15 orang selaku pengguna media pembelajaran cengklak. Hasil penilaian yang direspon oleh 15 peserta didik menunjukkan presentase sebesar 90,91% yang menyatakan bahwa media tersebut sangat praktis dan layak digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang terlibat dalam proses penelitian dan penyusunan artikel ini yakni dosen pembimbing, dosen penguji, kepala sekolah, serta semua guru yang ada di SDN 3 Terong Tawah.

REFERENSI

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2021). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran: Teori dan Praktik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 23-35.
- Christian, Y., & Olwin, O. (2022, September). Perancangan dan pengembangan website sekolah di SMA Katolik Yos Sudarso menggunakan metode 4D. In *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)* (Vol. 4, No. 1, pp. 1162-1168). <https://doi.org/10.37253/nacospro.v4i1.7096>
- Darajah, A. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis lingkungan terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Fardany, M. M., & Dewi, R. M. (2020). Pengembangan media pembelajaran powtoon berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 101-108.
- Firmansyah, A. A. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz pada pembelajaran tematik Kelas*
- Heryanti, R. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(3), 89-102.
- IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/30976>
- Manurung, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-book* di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 10(2). <http://dx.doi.org/10.30829/al-irsyad.v10i2.8978>
- Muallifah, M., Pali, M., Hitipeuw, I., & Sudgiono, S. (2020). The role of school climate and self-efficacy on student engagement in a junior high school in Malang. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 13(2), 451-462.
- Qomariyah, N. A., et al. (2021). Kelebihan dan kekurangan media permainan tradisional dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Sahrinayanti, N., & lainnya. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 89-102.
- Soyomukti, N. (2015). *Pengantar filsafat pendidikan: Dasar, konsep, dan implementasi*. Ar-Ruzz Media.
- Suhendrianto. (2017). *Metode penelitian dan pengembangan pendidikan: Panduan*

- praktis*. Deepublish.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Melvyn, I. S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.
- Usman, M. (2023). *Kepraktisan produk pengembangan dalam perspektif guru dan praktisi*. Penerbit Ilmu Pendidikan.
- Wicaksana, B. (2020). Dampak penggunaan media congklak keliptor terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*.
- Winarto, A. (2020). *Pengukuran tingkat kepraktisan dan efektivitas produk pengembangan*. CV. Pustaka Ilmu.
- Wulandari, R., et al. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.
- Zai, D., & lainnya. (2020). Pendidikan sebagai Upaya Mencapai Kebahagiaan Hidup. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 150-162