

Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Kelipatan Persekutuan Terkecil di Sekolah Dasar: Studi Literatur Berbasis Kurikulum Merdeka

Assita Azka Qatrunnada¹, Anisa Nur Rahma², Azamul Fadhly Noor Muhammad³

^{1,2,3}Universitas PGRI Yogyakarta.

E-mail: askada1004@gmail.com¹, anra0213@gmail.com²

Article History:

Received: 28 Februari 2026

Revised: 10 Maret 2026

Accepted: 23 Maret 2026

Keywords: Media

Pembelajaran, KPK, Sekolah Dasar, Media Konkret, Media Interaktif

Abstract: Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) sering sulit dipahami siswa sekolah dasar karena sifatnya yang abstrak. Penelitian ini bertujuan menganalisis dan mensintesis hasil pengembangan media pembelajaran KPK sebagai dasar konseptual inovasi yang lebih komprehensif. Metode penelitian menggunakan Systematic Literature Review (SLR) terhadap 24 artikel ilmiah relevan dengan teknik analisis isi. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran KPK saat ini didominasi oleh media konkret dan digital interaktif yang dikembangkan secara terpisah, mayoritas berfokus pada siswa kelas IV, serta minim integrasi prinsip Kurikulum Merdeka. Kajian ini menyimpulkan adanya celah penelitian pada pengembangan media hibrida yang mengintegrasikan aspek konkret dan interaktif secara terpadu untuk siswa kelas V. Temuan ini sangat penting sebagai rujukan bagi pendidik dan pengembang dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih bermakna, kontekstual, dan selaras dengan tuntutan transformasi kurikulum saat ini.

PENDAHULUAN

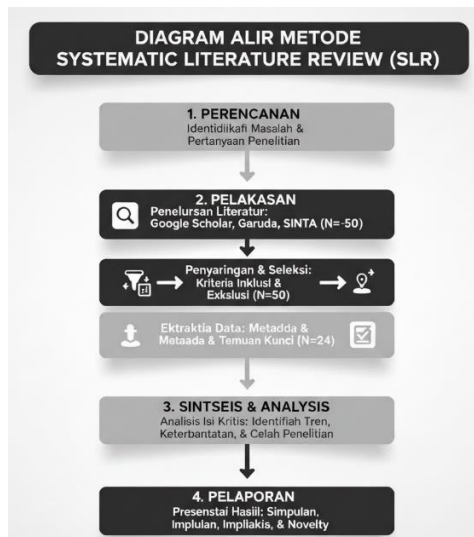
Matematika pada jenjang sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan terstruktur pada peserta didik. Salah satu materi esensial yang diajarkan adalah Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) yang berfungsi sebagai dasar dalam memahami konsep bilangan lanjutan. Dalam kurikulum kelas V, materi KPK bersama Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) ditempatkan pada Bab 2 dengan tujuan membekali siswa agar mampu memahami kelipatan persekutuan serta faktorisasi prima guna menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penguasaan materi KPK menjadi sangat penting bagi siswa sekolah dasar sebagai fondasi dalam memahami konsep matematika lanjutan. Pemahaman konsep merupakan landasan utama dalam pembelajaran matematika (Apriyanti et al., 2023). Setiap siswa perlu memiliki kemampuan pemahaman konsep yang baik agar mampu menyelesaikan berbagai permasalahan matematika dengan tepat. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang memandang Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik karena sifatnya yang abstrak. Matematika sering dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang memiliki tingkat kesulitan tinggi (Anggraini, 2021). Persepsi tersebut berdampak negatif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran agar materi seperti KPK dapat disajikan dan dipahami siswa dengan lebih mudah dan bermakna.

Penelitian lapangan menunjukkan bahwa para siswa kelas V sering mengalami kesulitan konkret terkait konsep KPK dan FPB. Kesulitan belajar tidak hanya dialami oleh siswa yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata atau yang secara khusus dikategorikan mengalami *learning difficulties*, tetapi juga dapat terjadi pada siswa dengan berbagai tingkat kemampuan serta berasal dari latar belakang atau kelompok mana pun (Fariana et al., 2022). Gangguan dalam memahami konsep dasar bilangan, lemahnya daya ingat terhadap hasil perkalian, serta rendahnya pemahaman mengenai bilangan berpangkat merupakan faktor utama yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi KPK (Nurhalisa, 2025). Hal ini sejalan dengan penelitian Azha et al. (2025) bahwa kesalahan yang kerap muncul meliputi ketidakmampuan siswa dalam menentukan kapan harus menggunakan KPK dan kapan harus menggunakan FPB, serta hambatan dalam melakukan operasi hitung dasar seperti perkalian dan pembagian. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman konseptual siswa terhadap materi KPK dan FPB masih perlu ditingkatkan.

Sebagai upaya mengatasi masalah di atas, penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi sangat penting. Proses belajar mengajar di sekolah sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran, yang didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, kompetensi guru yang profesional, penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta lingkungan pendidikan yang kondusif sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Muhammad Adip Fanani, 2023). Media pembelajaran merupakan komponen yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran (Ramadhani et al., 2023). Namun, perlu dipahami bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana permainan, melainkan sebagai alat yang dirancang untuk memfasilitasi dan menstimulasi terjadinya proses belajar secara bermakna. Media yang dirancang dengan tepat dapat mengkonkretkan konsep abstrak, meningkatkan minat, dan melibatkan siswa aktif dalam proses belajar. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 7–12 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak telah mampu menggunakan operasi berpikir logis, namun pemahamannya masih terbatas pada objek-objek yang bersifat nyata atau konkret (Anditiasari & Dewi, 2021). Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran yang menarik serta selaras dengan tahap perkembangan kognitif anak menjadi kebutuhan yang sangat mendesak. Pengembangan media pembelajaran tersebut juga didasarkan pada prinsip Kurikulum Merdeka yang memberikan keleluasaan kepada guru dan satuan pendidikan untuk mengadaptasi serta menyesuaikan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Fokus kajian adalah pengembangan dan implementasi media pembelajaran konkret serta interaktif pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) untuk siswa kelas V SD dalam konteks Kurikulum Merdeka. Penelusuran literatur dilakukan melalui database Google Scholar, Garuda, dan SINTA. Kriteria inklusi yang ditetapkan meliputi: (1) relevansi topik dengan media pembelajaran KPK di SD; (2) kualitas metodologis; dan (3) kebaruan publikasi (5-10 tahun terakhir).



Gambar 1. Diagram Metode *Systematic Literature Review*

Data dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) secara kritis untuk mengidentifikasi karakteristik media, pola temuan, serta celah penelitian (*research gap*). Sintesis hasil diarahkan pada pemetaan kontribusi media terhadap pemahaman konsep KPK dan relevansinya dengan karakteristik kognitif siswa kelas V. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan perbandingan lintas studi untuk menghasilkan simpulan konseptual yang kuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil telaah terhadap 24 artikel, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran pada materi KPK dan FPB di sekolah dasar telah banyak dilakukan dengan berbagai variasi bentuk, pendekatan, serta pemanfaatan teknologi. Secara umum, seluruh penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tergolong layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika SD, baik dari segi validitas, kepraktisan, maupun respons peserta didik. Media tersebut dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep KPK dan FPB yang bersifat abstrak melalui visualisasi, permainan edukatif, serta aktivitas manipulatif.

Berdasarkan klasifikasinya, media pembelajaran yang dianalisis dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama. Pertama, media konkret yang berbasis manipulatif dan permainan, seperti congklak atau dakon bilangan, papan bilangan, bekel, rumah bilangan, KOPER FK, scrapbook, serta ludo matematika. Jenis media ini banyak diterapkan pada siswa kelas IV dan V dan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan belajar serta pemahaman konsep siswa. Kedua, media digital dan interaktif yang mencakup aplikasi berbasis Android, multimedia berbasis Flash, media berbasis web, permainan edukatif, serta media digital matematika. Media ini memiliki keunggulan pada aspek interaktivitas, visualisasi yang dinamis, serta fleksibilitas dalam penggunaannya. Ketiga, media integratif yang berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir, seperti media berbasis *HOTS*, pemecahan masalah, dan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)*, meskipun jumlah penelitian pada kategori ini masih relatif terbatas dibandingkan dua kategori sebelumnya. Ringkasan karakteristik serta temuan penelitian terdahulu disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik dan Temuan Penelitian Terdahulu

No	Penulis & Tahun	Jenjang	Jenis Media	Karakteristik Utama Media	Temuan Utama
1	(Hadi Prayitno	IV	Media	Menyajikan KPK-	Media layak dan

	& Faizah, 2019)		pembelajaran visual	FPB bertahap dan kontekstual	meningkatkan pemahaman konsep
2	(Qurrota et al., n.d.)	IV	Aplikasi Android	Interaktif, berbasis digital, latihan soal	Meningkatkan motivasi belajar siswa
3	(Ningsih et al., 2023)	IV	<i>Smart Board</i>	Media visual interaktif berbasis papan pintar	Valid dan praktis digunakan di kelas
4	(Eldiana, 2019)	IV	Game RPG	Game edukatif berbasis petualangan	Meningkatkan minat dan keaktifan siswa
5	(Retnowati & Rijal Wahid, 2023)	IV	TAMFAK	Media manipulatif bilangan	Memudahkan pemahaman konsep dasar
6	(Putri, 2019)	IV	Multimedia Flash	Audio-visual interaktif	Media layak dan menarik
7	(Qomariyah, 2021)	IV	Congklak Bilangan	Media konkret berbasis permainan tradisional	Meningkatkan pemahaman konsep
8	(Alamsyah et al., 2025)	V	Congklak	Media konkret kelas V	Pemahaman konsep meningkat signifikan
9	(Sajida et al., 2024)	V	Congklak Matematika	Manipulatif dan kontekstual	Media efektif dan disukai siswa
10	(Komariah, 2020)	IV	Dakon Bilangan	Visual dan manipulatif	Membantu konstruksi konsep
11	(Azkiya et al., 2025)	IV	Vennify	Digital berbasis diagram Venn	Mempermudah pemahaman relasi bilangan
12	(Fitri Ar Rahmah, 2025)	V	Rumah Bilangan	Media konkret struktural	Pemahaman konsep meningkat
13	(Normaya et al., 2024)	IV	Ludo Matematika	Game papan edukatif	Pembelajaran lebih aktif
14	(Pratiwi et al., 2023)	IV	Web-based	Tutorial digital mandiri	Efektif untuk pembelajaran mandiri
15	(Ririt Riyanti et al., 2025)	V	C-Hotika	HOTS dan konstruktivistik	Mengembangkan berpikir tingkat tinggi
16	(Fazriyah & Rahmawati, 2023)	IV	Bekel Komika	Media konkret berbasis RME	Pemahaman kontekstual meningkat
17	(Ustufiyah, 2025)	V	<i>Fun Thinkers Book</i>	Interaktif cetak	Meningkatkan kemandirian belajar
18	(Fitriyah et al.,	IV	<i>Scrapbook</i>	Media visual kreatif	Meningkatkan

	2022)				kemampuan soal cerita
19	(Ardianzah & Ulia, 2025)	V	<i>Digital Math Smart</i>	Media digital interaktif	Praktis dan menarik
20	(Pasambuna et al., 2025)	IV–V	PRIMAFORM	Pemecahan masalah	Meningkatkan problem solving
21	(Kuncoro, 2020)	IV	KOPER FK	Media konkret berbasis kotak	Memudahkan latihan konsep
22	(Aliya Rahayu et al., 2025)	IV	Adobe Flash	Multimedia interaktif	Efektif dan valid
23	(Rahmadani et al., 2025)	V	Papan MUSI	Media konkret-interaktif	Pemahaman meningkat signifikan
24	(Sholikah & Magfiroh, 2025)	IV	SNAMBO	Game edukatif manipulatif	Pembelajaran lebih menyenangkan

Ditinjau dari jenjang kelas, hasil kajian menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian masih terpusat pada siswa kelas IV, sedangkan penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran KPK dan FPB untuk kelas V jumlahnya relatif terbatas. Selain itu, hanya sedikit penelitian yang secara eksplisit mengintegrasikan prinsip serta karakteristik Kurikulum Merdeka dalam pengembangan media pembelajaran, baik pada tahap perumusan tujuan pembelajaran maupun dalam perancangan aktivitas belajar.

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran pada materi KPK dan FPB di sekolah dasar telah dilakukan melalui berbagai pendekatan, baik berbasis media konkret, media digital interaktif, maupun permainan edukatif. Media konkret seperti congklak, dakon bilangan, rumah bilangan, KOPER FK, dan bekel terbukti efektif dalam memfasilitasi aktivitas manipulatif siswa untuk memahami konsep faktor dan kelipatan. Namun, temuan menunjukkan bahwa sebagian besar studi masih berfokus pada uji kelayakan media dan peningkatan hasil belajar kognitif dasar. Terdapat kekurangan analisis mendalam mengenai pengaruh media tersebut terhadap pemahaman konseptual jangka panjang maupun pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*).

Implementasi media digital berbasis Android, multimedia interaktif, dan *game edukatif* unggul dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa melalui visualisasi dinamis. Meski demikian, ditemukan diskoneksi antara media digital dengan pengalaman belajar konkret. Pembelajaran cenderung bersifat visual-prosedural, di mana siswa kurang diberikan ruang untuk mengonstruksi konsep matematika melalui manipulasi objek nyata sebelum beralih ke platform digital. Analisis terhadap subjek penelitian menunjukkan mayoritas pengembangan media difokuskan pada siswa kelas IV. Penelitian yang menargetkan kelas V masih terbatas, padahal karakteristik materi KPK di kelas V menuntut penerapan konsep dalam pemecahan masalah kontekstual yang lebih kompleks. Kebutuhan siswa kelas V dalam penguatan penalaran matematis belum terakomodasi secara optimal dalam literatur yang ada.

Meskipun terdapat tren pengembangan media berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan pendekatan kontekstual, integrasinya dengan prinsip Kurikulum Merdeka saat ini masih sangat terbatas. Media yang tersedia umumnya belum secara eksplisit menyelaraskan desain dengan Capaian Pembelajaran (CP), prinsip pembelajaran berdiferensiasi, maupun penciptaan pengalaman belajar bermakna, sehingga memunculkan kesenjangan antara inovasi teknologi media dengan tuntutan transformasi kurikulum di Indonesia. Kesenjangan tersebut memberikan implikasi penting bagi berbagai pihak, di mana pendidik kini didorong untuk mengombinasikan alat peraga

manipulatif dengan media interaktif demi menghadirkan pembelajaran KPK yang lebih kontekstual bagi siswa kelas V. Secara akademis, temuan ini memberikan arah bagi pengembang media untuk menciptakan kerangka media hibrida yang mengintegrasikan aspek manipulatif dan digital, sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi pembuat kebijakan dalam mendorong inovasi yang berorientasi pada penguatan penalaran matematis siswa.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, *novelty* atau kebaruan penelitian ini terletak pada formulasi konseptual media pembelajaran KPK yang mengintegrasikan media konkret dan interaktif secara terpadu (*hybrid*) khusus bagi siswa kelas V sekolah dasar. Integrasi ini dirancang untuk menjembatani pengalaman manipulatif fisik dengan interaktivitas digital yang selaras dengan struktur Kurikulum Merdeka. Melalui pendekatan terpadu ini, media tidak hanya diposisikan sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman konsep sekaligus memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah yang lebih kompleks, mendalam, dan bermakna bagi siswa di jenjang kelas tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian terhadap 24 literatur terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran KPK di sekolah dasar telah mencakup berbagai variasi, mulai dari media konkret, digital interaktif, hingga permainan edukatif yang terbukti efektif secara metodologis. Namun, temuan menunjukkan adanya tiga keterbatasan utama: pemisahan antara penggunaan media konkret dan interaktif, dominasi fokus subjek pada siswa kelas IV, serta minimnya integrasi prinsip Kurikulum Merdeka dalam desain media. Hal ini mengindikasikan bahwa inovasi media yang ada masih cenderung bersifat parsial dan belum sepenuhnya selaras dengan transformasi kurikulum saat ini.

Kajian ini menegaskan celah penelitian yang signifikan pada pengembangan media pembelajaran KPK yang mengintegrasikan aspek manipulatif dan interaktivitas digital secara terpadu (*hybrid*) untuk siswa kelas V. Dengan demikian, hasil studi ini memberikan kontribusi konseptual berupa landasan teoretis bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih komprehensif dan bermakna. Kesimpulan ini diharapkan menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan prototipe media yang tidak hanya fokus pada hasil belajar, tetapi juga pada penguatan penalaran matematis dan pemecahan masalah yang selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa di jenjang kelas tinggi.

DAFTAR REFERENSI

- Alamsyah, A., Kemala Dewi, N., Novitasari, S., & Nurmawanti, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Congklak Pada Materi FPB dan KPK Siswa Kelas V SDN 3 Terong Tawah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(4), 3259–3266. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i4.4122>
- Aliya Rahayu, T., Ode Kaimuddin, L., Ode Lidya Arisanti, W., & Pgsd, J. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI ADOBE FLASH PADA MATERI KPK DAN FPB DI KELAS IV. *Journal of Basication (JOB) : Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3). <http://job.uho.ac.id>
- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada anak usia 11 tahun di Brebes. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 97–108.
- Anggraini, Y. (2021). Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2415–2422. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1241>
- Apriyanti, E., Asrin, A., & Fauzi, A. (2023). Model pembelajaran realistic mathematics education dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(4), 1978–1986.
- Ardianzah, R. D., & Ulia, N. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Math Smart*

- Materi KPK FPB Kelas V Siswa Sekolah Dasar.*
<http://ejournal.yayasanpendidikanzurriyatulquran.id/index.php/qosim>
- Azha, K. F., Fadillah, O. A., Husni, N. N., Muna, R. A., Pratama, S., & Saragih, D. I. (2025). Tingkat Kesulitan Siswa Kelas 4 SDN 060857 Kecamatan Medan Tembung dalam Mengerjakan Soal KPK dan FPB Berbasis Cerita. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(3), 4985–4992.
- Azkiya, N., Arifin, F., & Hidayatullah Jakarta, S. (2025). *Pengembangan Media Vennify Untuk Pembelajaran FPB dan KPK di Sekolah Dasar Development of Vennify Media for Teaching GCF and LCM in Elementary School* (Vol. 17, Issue 01).
- Eldiana, N. F. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELEJARAN BERBASIS GAME RPG UNTUK MENYELESAIKAN SOAL HOTS*. <https://doi.org/10.21831/jpm.v11i2.19201>
- Fariana, A. N., Nahli, N. M., Herdiawal, H., Fuadi, A., & Nurjannah, N. (2022). Diagnostik kesulitan belajar matematika siswa pada materi FPB & KPK kelas V SD Negeri. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 7(2), 1–7.
- Fazriyah, R., & Rahmawati, I. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA BEKEL KOMIKA BERBASIS RME DALAM KONSEP FPB DAN KPK KELAS IV SEKOLAH DASAR*.
- Fitri Ar Rahmah, S. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KONKRET “RUMAH BILANGAN” PADA MATERI KPK DAN FPB KELAS V SEKOLAH DASAR*. 13(6), 1664–1679.
- Fitriyah, L., Tisngati, U., Guru Sekolah Dasar, P., & PGRI Pacitan, S. (2022). Pengembangan Media Scrapbook untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita FPB Dan Kpk Kelas IV SD. In *Scholarly Journal of Elementary School* (Vol. 2).
- Hadi Prayitno, S., & Faizah, D. H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Materi FPB dan KPK bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. In *Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 7).
- Komariah, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Dakon Bilangan Pada Pembelajaran Matematika: Konsep FPB Dan KPK Siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Research*, 1(2), 62–65. <https://doi.org/10.37251/jber.v1i2.85>
- Kuncoro, P. (2020). Pengembangan Media KOPER FK (Kotak Persoalan FPB dan KPK) Pada Materi FPB dan KPK untuk Siswa Kelas IV SDN Bendan Ngisor Semarang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 107–129. <https://doi.org/10.33603/.v3i2.3064>
- Muhammad Adip Fanani. (2023). The Urgency of Facilities and Infrastructure in Improving the Quality of High School Education. *Journal of Insan Mulia Education*, 1(2), 38–44. <https://doi.org/10.59923/joinme.v1i2.6>
- Ningsih, S. S., Pravitasari, D., Enggar, S., & Dewi, K. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOARD PADA MATERI KPK DAN FPB KELAS IV SEKOLAH DASAR*. *JOURNAL OF ISLAMIC PRIMARY EDUCATION*, 4(Desember), 94–103.
- Normaya, S. D., Nusantara, U., & Kediri, P. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO MATERI FPB DAN KPK PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR Wahid Ibnu Zaman Bagus Amirul Mukmin*. <https://doi.org/10.21009/JPD.XXX>
- Nurhalisa, N. (2025). *PEDAGOGY: Journal of Multidisciplinary Education*. 2(2), 157–164. <https://doi.org/10.61220/pedagogy.v2i2.271>
- Pasambuna, S. Y., Abdullah, G., Aries, N. S., Marshanawiah, A., Arif, R. M., & Gorontalo, U. N. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PRIMAFORM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA MATERI FPB DAN KPK DI SEKOLAH DASAR*. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2). <https://jurnalp4i.com/index.php/science>
-

- Pratiwi, A., Fajriah, N., & Wiranda, N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA MATERI FPB DAN KPK KELAS IV SD DENGAN METODE TUTORIAL. *Computing and Education Technology Journal*, 3(1), 31. <https://doi.org/10.20527/cetj.v3i1.8403>
- Putri, P. S. , & P. W. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA POKOK BAHASAN KPK DAN FPB BERBASIS MUTLIMEDIA MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 DI SD IT LUQMAN AL-HAKIM YOGYAKARTA.*
- Qomariyah, I. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA COGAN (CONGKLAK BILANGAN) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI KPK DAN FPB (R&D di Kelas IV MI Al-Khairiyah Lebak Kelapa Kota Cilegon) Development Of COGAN (Cogklak Number) to Improve Concepts Understanding on KPK Materials and FPB (R&D in Class IV MI Al-Khairiyah Lebak Kelapa Cilegon City). In *Jurnal Kependidikan Dasar* (Vol. 8, Issue 2).
- Qurrota, N., Yun, A. ', & Rahmawati, I. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF SI PONTAR BERBASIS APLIKASI ANDROID MATERI KPK DAN FPB MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD.*
- Rahmadani, S. A., Ariella, L., Susendra, M. A., & Pratiwi, I. A. (2025). Papan MUSI: Media Edukatif Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman KPK dan FPB Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4, 395–406.
- Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic literature riview: peran media pembelajaran interaktif dan konvensional pada proses pembelajaran di sekolah dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99–114.
- Retnowati, R., & Rijal Wahid, M. M. (2023). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TAMFAK UNTUK PEMBELAJARAN FPB DAN KPK PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. In *All rights reserved* (Vol. 10, Issue 2). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Ririt Riyanti, Andi Asrafiani Arafah, Sukriadi, & Fara Virgianita Pangadongan. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran C-Hotika (Construct Berbasis Hots Matematika) Pada Materi KPK Dan FPB Kelas V Di SDN 016 Samarinda Ulu. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 7(4), 1973–1991. <https://doi.org/10.29303/jm.v7i4.10681>
- Sajida, F., Arjudin, A., & Fauzi, A. (2024). Pengembangan Media Congklak Matematika Untuk Pembelajaran Matematika Pada Materi KPK dan FPB Kelas V SDN 38 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2331–2338. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2788>
- Sholikah, S. A., & Magfiroh, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran SNAMBO (Snake Math Box) Materi KPK dan FPB Kelas IV SDN Pomahan I. In *Advanced Journal of Education and Religion* (Vol. 2, Issue 3).
- Ustufiyah, D. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FUN THINKERS BOOK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI KPK DAN FPB KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER SKRIPSI.*
-