



## Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Materi Peluang Berbasis Media Dadu Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah

Nur Fadhilah<sup>1\*</sup>; Vinny Zakiyatunnuavita<sup>2</sup>; Ingga Choirunnisa<sup>3</sup>; Dila Zahrotul Azizah<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

[fadhilah.Walisongo@gmail.com](mailto:fadhilah.Walisongo@gmail.com)<sup>1\*</sup>; [vinnyza12345@gmail.com](mailto:vinnyza12345@gmail.com)<sup>2</sup>; [Choirunnisaingga@gmail.com](mailto:Choirunnisaingga@gmail.com)<sup>3</sup>; [dilazahrotulazizah@gmail.com](mailto:dilazahrotulazizah@gmail.com)<sup>4</sup>

### Abstrak

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran wajib yang ada di setiap jenjang sekolah. Pembelajaran bagi anak sekolah dasar yaitu pembelajaran dari konkrit ke abstrak. Sehingga cara efektif dalam mengajarkan pembelajaran matematika pada anak sekolah dasar yaitu dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi. Terutama dalam pembelajaran matematika, adanya variasi dalam pembelajaran anak akan semakin semangat dan paham dalam mencerna materi pembelajaran matematika. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk membahas mengenai materi peluang pada suatu kejadian. Peluang merupakan perhitungan atas kemungkinan-kemungkinan yang terjadi pada suatu kejadian. Penggunaan media pembelajaran merupakan cara yang efektif dalam mengkontekstualisasikan materi kedalam bentuk nyata. Salah satunya yaitu media dadu. Untuk itu, artikel ini dibuat oleh peneliti dengan alasan untuk menghasilkan produk bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis media dadu pada materi peluang kelas IV MI/SD. Metode penelitian dalam artikel ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*). Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik dan Media Dadu dengan menggunakan model ADDIE.

**Kata kunci:** Lembar Kerja Peserta Didik, Peluang, Media Dadu



## PENDAHULUAN

Pada dasarnya pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang wajib di semua jenjang pendidikan (Fitri & Aulia, 2022). Pembelajaran matematika sendiri dikenal dengan banyaknya rumus-rumus didalamnya. Tentunya bagi anak SD tidaklah mudah dalam memahaminya. Oleh karena itu, peran guru disini yaitu mencari cara agar peserta didiknya mampu memahami konsep pembelajaran matematika dengan mudah. Dalam mengajarkan pembelajaran matematika pun, tidak hanya mengandalkan sumber dari guru atau buku saja. Namun, harus ada bahan ajar lain yang dikemas lebih sederhana, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

Bahan ajar merupakan seperangkat bahan materi yang dikemas secara sistematis dan sederhana serta disesuaikan dengan kurikulum dan standar kompetensi yang telah ditentukan (Prastowo, 2014). Tujuan dari bahan ajar yaitu mendukung proses pemahaman belajar terhadap peserta didik. Sejalan dengan pendapat Prastowo (dalam Widiyanti, 2021) Penggunaan bahan ajar meliputi: (1) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi, (2) adanya pembaharuan, (3) menarik peserta didik, (4) memudahkan guru dalam proses mengajar. Salah satu bahan ajar yang sering digunakan oleh guru yaitu Lembar kerja peserta didik (LKPD). LKPD dirancang untuk mendukung belajar peserta didik. LKPD ini tidak hanya berisi materi saja, namun juga berisi rangkuman, petunjuk belajar serta latihan-latihan soal yang mampu meningkatkan kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan terhadap peserta didik.

Didalam lembar kerja peserta didik ini peserta didik juga dapat mengerjakan sesuai kemampuan mereka sendiri (Yustianingsih, 2017). Dengan lembar kerja peserta didik, guru juga dapat mampu mengevaluasi secara langsung kemampuan peserta didik seperti apa. Selain bahan ajar, guru juga harus mampu membuat media pendukung lainnya untuk mengkontekstualisasikan konsep pembelajaran secara detail dan dapat dilihat atau dipraktekkan langsung oleh peserta didik. Media pembelajaran merupakan sarana alat atau teknik yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar terjadi interaksi antara guru dan peserta didik serta menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi peserta didik (Qohar, 2021). Media dikembangkan menjadi alat peraga. Alat peraga merupakan wujud konkrit dari alat atau benda yang membantu mengkontekstualisasikan materi pembelajaran. Jika alat peraga sudah pasti media, sedangkan media belum tentu alat peraga.

Dalam pembelajaran matematika, ada yang namanya peluang (kejadian). Materi peluang ini ada di kelas VI. Materi peluang berisi tentang kemungkinan yang mungkin didapat dari suatu kejadian (Prihartini, 2020). Dalam mengajarkan materi peluang ini, ada beberapa media yang bisa digunakan. Salah satunya yaitu media



dadu. Media dadu berbentuk kotak dadu terdapat titik-titik dibagian dadu dan juga ditemukan dalam permainan monopoli. Adanya media, peserta didik akan termotivasi, serta tingkat keminatan dan pemahaman mereka tinggi (Malik, 2022). Selain itu, media dadu ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan muncul rasa ingin tahu tinggi (Hidayati, 2016).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk menghasilkan produk bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik berbasis media dadu pada materi peluang. Dengan menggunakan model ADDIE. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, para pembaca mengetahui bahwa Lembar Kerja Peserta Didik dan Media Dadu dapat digunakan dalam menunjang proses kegiatan pembelajaran serta membantu peserta didik lebih mudah dalam memahami materi peluang pada suatu kejadian di kelas VI MI/SD ini.

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Menurut Widjayanti (2008) Lembar kerja peserta didik (LKPD) adalah salah satu sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar yang afektif dan meningkatkan aktivitas peserta didik sehingga prestasi belajar juga meningkat. Selanjutnya menurut Prastowo (2019) LKPD merupakan lembaran-lembaran yang berisi tugas untuk dikerjakan oleh peserta didik. LKPD adalah salah satu bentuk program yang berlandaskan pada tugas yang harus diselesaikan dan berfungsi sebagai alat bantu untuk mengalihkan pengetahuan keterampilan (Dermawati et al., 2019)

Dalam penelitian Malik (2022) mendapatkan hasil kevalidan skor 84,99% dengan kategori valid, dan dari media papan dadu yang digunakan dalam materi peluang. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengembangkan LKPD berbasis media dadu pada tingkat sekolah dasar kelas VI. Perbedaan antara penelitian oleh Fatus Atho'ul Malik dengan peneliti yaitu terletak pada pengembangan yang diteliti. Penelitian oleh Fatus Atho'ul Malik lebih mengembangkan media dadu pada materi peluang" sedangkan peneliti ingin meneliti terkait "Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis media dadu pada materi peluang kelas VI Madrasah Ibtidaiyah".

Selanjutnya dalam penelitian Apriani (2021) tersebut mendapatkan hasil kevalidan dan kepraktisan serta memperoleh skor 3,65 (kelayakan penyajian), 3,55 (kelayakan isi), dan 3,12 (kelayakan bahasa) dengan kategori sudah baik. Perbedaan antara penelitian oleh Putri dan Fitri dengan peneliti yaitu terletak pada sistem pengembangan dan media yang diteliti. Jika penelitian mengembangkan LKS berbasis Challenge Based Learning" sedangkan peneliti "Pengembangan Lembar



Kerja Peserta Didik berbasis media dadu pada materi Peluang". Sehingga peneliti tertarik untuk menambah media sebagai media pendukung pengembangan Lembar Kerja Peserta didik yang akan dibuatnya.

Dalam penelitian Wulan et al. (2023) mendapatkan hasil kevalidan (86%) dan kepraktisan (89,88%). Penelitian yang dilakukan oleh Wulan dkk dinyatakan berhasil dengan produk bahan ajar yang dihasilkannya. Sehingga peneliti tertarik untuk menghasilkan produk bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik berbasis media dadu pada materi peluang kelas VI Madrasah Ibtidaiyah. Perbedaan antara penelitian Wullan, Sofia dan Mulia dengan peneliti yaitu sistem pengembangan dan media. Penelitian Wullan, Sofia dan Mulia tidak menggunakan

media dan berbasis *realistics mathematics education*. Sedangkan peneliti menggunakan sistem berbasis media dadu.

Berdasarkan beberapa tinjauan pustaka diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan terkait Lembar Kerja Peserta Didik dan media dadu pada materi peluang sangat efektif untuk membantu peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran. Terutama dalam materi peluang. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk membuat pembaharuan terhadap pengembangan Lembar Kerja dan penggunaan media dadu pada materi peluang lebih inovatif dan menarik motivasi dan minat belajar peserta didik.

## METODE

Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan *Reserach and Development* merupakan jenis metode penelitian yang mampu menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk yang telah dibuatnya (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini akan menghasilkan produk berupa lembar kerja peserta didik berbasis media dadu. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carrey. Model ADDIE dipilih oleh peneliti karena memiliki susunan yang runtut dan sistematis, serta ada tahap evaluasi yang mampu mengurangi kesalahan atau kekurangan dari produk yang dihasilkan. Dalam tahap model ADDIE ada lima tahapan antara lain sebagai berikut:

(1) analisis produk, (2) desain produk, (3) pengembangan produk, (4) implementasi produk, dan (5) evaluasi produk.



**Gambar 1.** Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Berikut penjelasan dari kelima tahapan tersebut, yaitu sebagai

berikut:

**1. Tahap analisis (*Analysis*)**

Dalam tahap ini, peneliti merencanakan produk yang akan dihasilkan. Dalam merencanakan produk berdasarkan analisis masalah, analisis kebutuhan peserta didik serta analisis materi yang akan dibuatnya. Tahap analisis ini, peneliti juga menganalisis tujuan pembelajaran dan alasan adanya pengembangan bahan ajar yang dilakukan.

**2. Tahapan desain (*Design*)**

Dalam tahap ini, peneliti akan mulai merancang kerangka desain dari produk yang akan dihasilkan yaitu berupa lembar kerja peserta didik dan media dadu. Dalam tahap desain peneliti akan menentukan bahan atau alat apa saja yang dibutuhkan untuk membuat Lembar Kerja Peserta Didik dan Media Dadu.

**3. Tahapan pengembangan (*Development*)**

Dalam tahap ini, peneliti mulai mengembangkan kerangka dari Lembar Kerja Peserta Didik dan Media Dadu. Tahap pengembangannya dimulai dari cara pembuatan sampai selesai.

**4. Tahapan implementasi (*Implementation*)**

Dalam tahap ini, peneliti akan mulai uji coba produk, mulai validasi dari para ahli atau responden sampai uji coba kepada peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam uji coba produk melalui tes atau angket. Dalam tahap ini, peneliti akan mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dihasilkan.

**5. Tahapan evaluasi (*Evaluation*)**

Dalam tahap ini, peneliti akan melakukan evaluasi atau revisi dari produk yang telah validasi atau di uji cobakan. Pada tahap ini, LKPD dan media dadu akan





dinilai. Penilaian dari produk tersebut dapat mengurangi kesalahan atau kekurangan dari produk.

Hasil dalam penelitian ini menggunakan penilaian validasi dari ahli materi, media dan respon kritik saran dari mahasiswa. Kritik saran didapat melalui grup *whatsapp*. Setelah itu, peneliti melakukan analisis dari penilaian mahasiswa tersebut. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal peneliti harus melakukan tahap evaluasi sampai tuntas.

## HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini akan mendapatkan hasil produk bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik dan Media Dadu dengan tujuan untuk membantu memahami materi peluang. Penelitian ini menggunakan modal pengembangan ADDIE dengan memiliki lima tahapan yaitu: *analysis, design, development, implementation, dan Evaluation* (Cahyadi, 2019). Berikut penjelasan dari kelima tahapan diatas:

### 1. Tahap Analisis (*analysis*)

Untuk melakukan tahap ini, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan:

#### a. Analisis Kebutuhan atau Isi

Tahap ini, peneliti menganalisis masalah yang terjadi, sehingga dapat diidentifikasi alasan dibuatnya kebutuhan membuat pengembangan ini. Telah diketahui bahwa mempelajari ilmu matematika tidaklah hal yang mudah, dengan banyaknya rumus atau perhitungan terkadang membuat peserta didik sulit memahami matematika. Oleh karena itu, dalam materi peluang ini peneliti berkeinginan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik dengan menggunakan media dadu dalam materi peluang ini. Sehingga peserta didik dapat melihat langsung cara menghitung peluang menggunakan media dadu.

#### b. Analisis Peserta Didik

Tahap ini peneliti menganalisis kemampuan peserta didik. Kemampuan tersebut mencakup tiga aspek yaitu *kognitif, afektif dan psikomotorik*. Ketiga aspek tersebut menjadi acuan peneliti untuk menganalisis kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami materi peluang. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti penelitian pengembangan ini. Produk LKPD dan Media Dadu ini akan digunakan untuk mengkontekstualisasikan materi peluang kedalam kedua bahan ajar tersebut, agar peserta didik mampu berfikir kritis dalam memecahkan suatu masalah didalam LKPD tersebut.

#### c. Analisis Materi Pembelajaran

Tahap ini peneliti mulai memilih dan menganalisis materi yang akan dimasukkan kedalam LKPD. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil materi



tentang peluang pada kelas IV. Selain itu, peneliti juga menggunakan media dadu untuk membantu menyampaikan materi tentang peluang. Didalam LKPD telah tercantumkan beberapa materi tentang peluang dan latihan-latihan soal. Latihan soal tersebut nantinya akan dipecahkan melalui bantuan media dadu.

d. Analisis Kurikulum atau Tujuan Pembelajaran

Tahap ini peneliti menentukan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan kedalam LKPD. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil kurikulum merdeka sebagai acuan dalam membuat LKPD. Untuk tujuan pembelajaran dalam LKPD tersebut yaitu: (1) mengkonsepkan skala peluang mata dadu, (2) menganalisis skala peluang mata dadu terhadap suatu kejadian, (3) membandingkan peluang mata dadu dari dua kejadian, (4) membuat skala peluang mata dadu dari suatu kejadian.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Dalam tahap ini, peneliti akan merancang konsep pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik dan Media Dadu. Tahap ini, kelanjutan dari tahap analisis kebutuhan peserta didik, jadi konsep pembuatan LKPD dan Media dadu disesuaikan oleh tahap tersebut. LKPD dibuat melalui canva lalu didukung referensi dari buku sekolah elektronik (BSE). Kemudian untuk media dadu akan dibuat melalui kertas karton yang akan dibentuk menyerupai kubus atau dadu. Untuk materi penelitian ini yaitu materi peluang yang membahas mengenai (skala peluang mata dadu dan membandingkan peluang mata dadu pada suatu kejadian). Tahap desain ini harus sesuai dengan tahap pengembangan.

Berikut cara membuat Lembar Kerja Peserta didik dengan menggunakan aplikasi *canva* sebagai berikut:

- a) *Download* aplikasi *canva* di *PlayStore* atau *AppStore* terlebih dahulu
- b) Lakukan *register* di aplikasi *canva*, kemudian *login* ke aplikasi *canva*
- c) Cari template dan elemen yang sesuai dengan materi.
- d) Edit sekreatif dan semenarik mungkin sesuai keinginan diri sendiri.
- e) Setelah semua sudah jadi, jangan lupa *download* hasil editan dipojok kiri palingatas yang bertulisan *share*.
- f) Lalu unduh sesuai dengan format yang kita inginkan baik pdf atau word danlain-lain.
- g) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) siap diuji cobakan.

Berikut cara membuat media dadu:

- a) Siapkan alat dan bahan
- b) Siapkan kertas HVS



- c) Lalu, lipat kertas HVS menjadi dua
- d) Lipat samping kanan kiri kubus
- e) Berikan perekat diseluruh bagian kubus dan tutup secara perlahan
- f) Beri titik 1-6 dibagian atas, bawah, samping kanan dan kiri dadu.
- g) Media dadu siap digunakan.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap ini, peneliti mulai mengembangkan LKPD dan media dadu kedalambentuk cetak. Dalam tahap ini, produk dapat diproduksi. Tujuan dalam tahap pengembangan ini yaitu mewujudkan bentuk bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memilih atau mempertimbangkan isi produk bahan ajar.

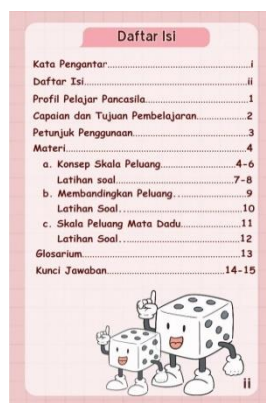
Berikut contoh tampilan pengembangan dari Lembar Kerja Peserta Didik:



Gambar 2 Cover LKPD



Gambar 3 Kata Pengantar

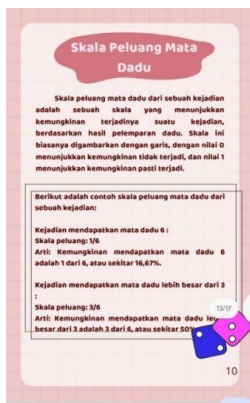


Gambar 4 Daftar Isi



Gambar 5 Profil Pancasila





Gambar 6 Materi



Gambar 7 Latihan Soal

Berikut tampilan pengembangan Media dadu:



Gambar 8 Alat dan bahan



Gambar 9 Media Dadu

### 1. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap ini, peneliti mengujicobakan produk Lembar Kerja Peserta Didik berbasis media dadu pada materi peluang kelas VI Madrasah Ibtidaiyah. Dengan melakukan tahap ini, peneliti akan mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari produk bahan ajar yang telah dikembangkan. Namun, dalam penelitian ini produk Lembar Kerja Peserta Didik dan Media Dadu belum bisa di uji cobakan karena belum divalidasi oleh para ahli. Setelah divalidasi oleh para ahli dan layak digunakan, maka Lembar Kerja Peserta Didik dan Media Dadu ini siap di uji cobakan kepada peserta didik atau responden.

### 2. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam tahap ini, peneliti melakukan tinjauan kembali terhadap LKPD dan Media Dadu yang telah dibuat. Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE. Seluruh evaluasi atau kritik saran yang telah diberikan oleh para ahli atau para responden, dalam tahap ini harus melakukan perbaikan sampai semua benar dan produk layak digunakan. Dengan melakukan tahap evaluasi ini, peneliti mengetahui apakah produk sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta mengetahui kelebihan dan kekurangan dari Lembar Kerja Peserta Didik



berbasis Media Dadu tersebut.

## PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Media Dadu yang mengacu muatan pembelajaran matematika materi peluang untuk kelas IV di MI/SD. Selain itu, penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Dengan model pengembangan ADDIE ini mampu menghasilkan produk tersebut. Pengembangan dari kedua produk tersebut dapat dikatakan layak digunakan ketika sudah divalidasi oleh para ahli.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini dikembangkan melalui aplikasi *canva* lalu didukung dengan Media Dadu. Menurut Sugiyono (dalam Sari & Lepiyanto, 2016) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sama dengan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang digunakan guru untuk mendukung keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Selain Lembar Kerja Peserta Didik, ada media pembelajaran yang mampu membantu guru dalam mengkontekstualisasikan materi ke dalam bentuk nyata. Sependapat dengan Farid dan Sudarma (2022) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dikarenakan terdapat kemenarikan dari media pembelajaran tersebut.

Selain itu, adanya LKPD ini dapat meningkatkan prestasi peserta didik dan membuat peserta didik untuk berfikir kritis dalam memecahkan suatu masalah pada materi peluang (Saputri, et al 2022). Namun, LKPD ini juga memiliki kekurangan yaitu kemonotonan dari soal-soal latihan, soal sulit dipahami karena tanpa bimbingan dari gurulangsung. LKPD ini digunakan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat menghasilkan produk bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Media dadu pada materi Peluang kelas VI MI/SD dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dapat dikatakan layak digunakan apabila mendapat validasi dari para ahli (ahli media dan ahli materi). Namun, dengan penelitian pada pengembangan Lembar Kerja Peserta didik ini dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran media dadu ini mampu menarik perhatian dan minat belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

Apriani, P. C. (2021). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa berbasis Challenge



- Based Learning Pada Materi Peluang. *Jurnal Aksioma*, 10(1), 196.  
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3216>
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.  
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dermawati, N., Suprata, S., & Muzakkir, M. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis lingkungan. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 7(1), 74-78.  
<https://doi.org/10.24252/jpf.v7i1.3143>
- Farid, A., & Sudarma, I. K. (2022). Meningkatkan minat dan hasil belajar kelompok melalui lkpd berbasis cooperative learning tipe two stay two stray. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 126-134.  
<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.42138>
- Hidayati, R. (2016). Layanan Penguasaan Konten dengan Media Ular Tangga untuk meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i1.553>
- Malik, F. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Papan Dadu Materi Peluang. *SKULA; Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(3), Hlm 223. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula>
- Mutiarrahman, W. (2023). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Realistic Mathematic Education Pada Materi Peluang. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 159.
- Mutiarrahman, W. (2023). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Realistic Mathematic Education Pada Materi Peluang. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 159.
- Nada, D. O. T. & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan Media Diorama Berbarcode Pada Pembelajaran IPS Materi Persebaran Flora dan Fauna Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 943.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prihartini, N. S. (2020). Design Research: Mengembangkan Pembelajaran Konsep Peluang dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Siswa kelas IX di SMPN 2020 Jakarta. *JRPMS (Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah)*, 4( 8), 1-8. <https://doi.org/10.21009/jrpms.041.01>
- Qohar, B. S. (2021, Agustus). Pengembangan Media Putaran Peluang Pada Materi Peluang Kelas VIII. *Brilliant: Jurnal Riset dan konseptual*, 6( 3), Hlm 505.  
<http://dx.doi.org/10.28926/briliant>
- Rahma, F. N. (2022). Analisis Problematika Pelaksanaan Merdeka Belajar Matematika.



*Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 2(1), 36.

<https://doi.org/10.22021/pacu.v2i1.241>

- Sari, A. P. P. & Lepiyanto, A. P. (2016). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Scientific Approach SMA Kelas X Pada Materi Fungi. *Jurnal Bioedukasi*, 7(1), 42.  
<http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v7i1.489>
- Yustianingsih, R., Syarifuddin, H., & Yerizon, Y. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis problem based learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas VIII. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(2), 258-274.  
<https://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v1i2.563>
- Saputri, K. H. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Project Based Learning Pada Pokok Bahasan segitiga. *Jurnal Equation*, 5(2), 34.  
doi:<https://doi.org/10.29300/equation.v5i2.7643>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widiyanti. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar e-LKPD menggunakan live worksheet pada materi bangun datar kelas IV sekolah Dasar*.
- Widjayanti. (2008). *Media Lembar Kerja Peserta Didik*. Jakarta: Rineka