Jurnal Mahasiswa
Volume 7 Nomor 4 Desember 2025
e-ISSN: 2962-2891; p-ISSN: 2962-2883, Hal 01-17
DOI 10.51903/jurnalmahasiswa.v7i4.1363

Identifikasi Persepsi Siswa Kelas IV Terhadap LKPD Bangun Datar Berbasis *Realistic Mathematics Education* dan *Coding Unplugged* Di SDN 105 Pekanbaru

Rani Amelia[1], Attasya Fadila Efendi[2], Suci Ramadhani[3], Jesi Alexander Alim[4], Cici Oktaviani[5]

[12345]Universitas Riau, Indonesia
rani.amelia1188@student.unri.ac.id[1], attasya.fadila3163@student.unri.ac.id[2], suci.ramadhani5772@student.unri.ac.id[3], jesi.alexander@lecturer.unri.ac.id[4], cici.oktaviani@lecturer.unri.ac.id[5]

Alamat: Bina Widya KM. 12,5, Simpang Baru, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau
Korespondensi penulis: attasya.fadila3163@student.unri.ac.id

Abstract*. This study aims to identify students' perceptions of the Flat Shapes Student Worksheet (LKPD) based on Realistic Mathematics Education (RME) and Coding Unplugged at SDN 105 Pekanbaru. The study employed a descriptive quantitative method using a Likert-scale questionnaire covering three aspects: readability, attractiveness, and presentation. The subjects consisted of 23 fourth-grade students selected through purposive sampling. The results showed that students' perceptions of the LKPD were in the excellent category, with an average score of 87.03%. The attractiveness aspect achieved the highest percentage (87.83%), followed by readability (87.17%) and presentation (86.09%). These findings indicate that the RME- and Coding Unplugged-based LKPD is considered interesting, easy to understand, and helpful for students in learning flat shape concepts in a contextual and enjoyable way.*

Keywords*: student perception, LKPD, Realistic Mathematics Education, coding unplugged, plane shapes.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi persepsi siswa terhadap Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bangun Datar berbasis Realistic Mathematics Education (RME) dan Coding Unplugged di SDN 105 Pekanbaru. Penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner skala Likert mencakup aspek keterbacaan, kemenarikan, dan penyajian. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa kelas IV yang dipilih secara purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap LKPD berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata skor 87,03%. Aspek kemenarikan memperoleh persentase tertinggi (87,83%), diikuti keterbacaan (87,17%), dan penyajian (86,09%). Temuan ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis RME dan *Coding Unplugged* dinilai menarik, mudah dipahami, serta membantu siswa memahami konsep bangun datar secara kontekstual dan menyenangkan.

Kata kunci: persepsi siswa, LKPD, *Realistic Mathematics Education*, *coding unplugged*, bangun datar.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis peserta didik (Miagusttin et al., 2025). Dalam pembelajaran matematika, siswa dilatih untuk memecahkan masalah secara sistematis dan menggunakan langkah-langkah rasional. Namun, di sekolah dasar, banyak siswa masih menganggap matematika sulit, membosankan, atau jauh dari konteks kehidupan sehari-hari. Penelitian di beberapa sekolah dasar di Indonesia menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memandang matematika hanya sebagai kegiatan menghitung dan menghafal rumus,

Received: 01 November 20255; Revised: 23 November 2025; Accepted: 28 November 2025; Online Available: 30 November 2025; Published: 01 Desember 2025;
*Corresponding author, attasya.fadila3163@student.unri.ac.id

sehingga mengalami kesulitan memahami konsep yang lebih luas dan kontekstual (Pracilia et al., 2023; Purnomo et al., 2024). Kondisi ini sering terjadi karena materi disajikan secara abstrak dan kurang dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa, sehingga kurang bermakna bagi mereka.

Bangun datar merupakan salah satu materi abstrak yang membutuhkan pengalaman konkret agar siswa memahami bentuk, ukuran, dan sifat-sifat geometri dengan baik. Pemahaman materi ini menjadi fondasi utama untuk mempelajari konsep geometri ruang di jenjang berikutnya (Lamin et al., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang agar siswa benar-benar memahami konsep bangun datar, bukan sekadar menghafal. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bangun datar di sekolah dasar masih sering bersifat teoritis dan berfokus pada hafalan rumus tanpa mengaitkannya dengan pengalaman konkret (Fatin et al., 2024).

Sebagai upaya mengatasi hal tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna, seperti *Realistic Mathematics Education* (RME). RME dikembangkan berdasarkan pemikiran Hans Freudhental (1905–1990) yang berpendapat bahwa "Matematika merupakan aktivitas insani *(human activities)* dan harus dikaitkan dengan realitas" (Parapean et al., 2025). Pendekatan ini memulai pembelajaran dari konteks nyata siswa, sehingga mereka aktif membangun pengetahuan melalui pemecahan masalah kontekstual. Implementasi RME terbukti memberikan efek positif terhadap kemampuan komunikasi matematika dan pemecahan masalah siswa (Kurnaedi et al., 2024; Putri et al., 2022; Fauzan et al., 2024).

Selain RME, pembelajaran matematika dapat diperkuat melalui *Coding Unplugged*, yaitu aktivitas pemrograman tanpa perangkat digital yang menekankan pengenalan pola, penalaran logis, dan penyusunan langkah-langkah sistematis untuk memecahkan masalah (Anggraini et al., 2025). Dalam konteks bangun datar, kegiatan ini dapat berupa pengurutan bentuk berdasarkan pola, mencari keteraturan, atau membuat instruksi sederhana untuk menggambar bentuk. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih konkret, menyenangkan, dan mudah diikuti tanpa bergantung pada teknologi (Marito & Riani, 2025).

Penerapan prinsip RME dan *Coding Unplugged* memerlukan media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Salah satu media yang relevan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), yang berfungsi sebagai panduan sekaligus sarana belajar mandiri untuk membantu siswa membangun pengetahuan melalui aktivitas langsung dan kontekstual (Pratiwi & Margunayasa, 2022). Integrasi pendekatan RME dan *Coding Unplugged* dalam LKPD diharapkan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman konsep bangun datar secara lebih mendalam. Namun, efektivitas LKPD tidak hanya ditentukan oleh desain dan

pendekatan pembelajarannya, melainkan juga oleh persepsi siswa terhadap media tersebut. Persepsi siswa menjadi indikator penting untuk menilai sejauh mana LKPD menarik, mudah dipahami, dan nyaman digunakan. Dalam konteks ini, persepsi siswa dapat diukur melalui tiga aspek utama, yaitu keterbacaan, kemenarikan, dan penyajian, sebagaimana digunakan dalam penelitian Padliah et al. (2022) terhadap LKPD IPA Terapan.

Berdasarkan penjelasan di atas, urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya memahami bagaimana persepsi siswa terhadap LKPD Bangun Datar berbasis RME dan *Coding Unplugged* yang dikembangkan. Meskipun inovasi media pembelajaran terus berkembang, kajian mengenai persepsi siswa sekolah dasar terhadap integrasi *coding unplugged* dalam pembelajaran matematika berbasis RME masih terbatas. Padahal, persepsi siswa merupakan faktor kunci yang memengaruhi motivasi dan keberhasilan belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi persepsi siswa kelas IV terhadap LKPD Bangun Datar berbasis *Realistic Mathematics Education* dan *Coding Unplugged* di SDN 105 Pekanbaru. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan gambaran empiris mengenai tingkat keterbacaan, kemenarikan, dan penyajian LKPD, serta menjadi dasar pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian survey. Deskriptif kuantitatif adalah analisis statistik yang digunakan untuk menggambarkan, merangkum, dan menganalisis data kuantitatif (Sudirman et al., 2023). Metode ini berfokus pada pengumpulan data numerik yang kemudian diinterpretasikan untuk mengidentifikasi pola, rata-rata, dan frekuensi, tanpa mencari hubungan sebab-akibat (Isnawati et al., 2020). Sementara, desain penelitian yang digunakan adalah survey. Penelitian survey dalam pendidikan adalah penelitian yang digunakan untuk menghimpun data siswa terkait sikap, minat, kebiasaan, dan sebagainya dengan tujuan untuk memberikan suatu gambaran tentang sesuatu (Permatasari et al., 2024).

Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B SDN 105 Pekanbaru yang berjumlah 23 orang. Responden dipilih dengan *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Subhaktiyasa, 2024). Pemilihan kelas IV B dilakukan dengan pertimbangan bahwa kelas ini dianggap mampu mewakili karakteristik populasi siswa kelas IV dan memiliki kesesuaian jadwal pembelajaran dengan penerapan LKPD berbasis *Realistic Mathematics Education* dan *Coding Unplugged* pada materi bangun datar. Dengan demikian, siswa kelas IV B dijadikan responden untuk memperoleh gambaran yang akurat mengenai persepsi mereka terhadap LKPD tersebut.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup berbentuk skala Likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena tertentu di masyarakat (Abdullah et al., 2021). Setiap jawaban diberi skor tertentu sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Skala Penilaian Kuesioner Persepsi Siswa

Kategori	Skor Penilaian
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Sumber: Putra (dalam Hartika, 2021)

Perhitungan skor dilakukan dengan rumus:

$$\text{Rerata Skor} = \frac{\text{Total perolehan skor}}{\text{Total perolehan maksimal}} \times 100\%$$

Hasil identifikasi data kuesioner digunakan untuk mendeskripsikan persepsi siswa kelas IV terhadap LKPD Bangun Datar berbasis *Realistic Mathematics Education* dan *Coding Unplugged*. Instrumen kuesioner terdiri dari 15 pernyataan yang disusun berdasarkan beberapa aspek persepsi siswa, meliputi aspek keterbacaan, aspek kemenarikan, dan aspek penyajian. Aspek-aspek tersebut diadaptasi dari penelitian Padliah et al. (2022), yang menilai persepsi siswa terhadap LKPD IPA Terapan dengan menggunakan tiga aspek tersebut. Berikut adalah tabel aspek dan indikator persepsi siswa terhadap LKPD berbasis *Realistic Mathematics Education* dan *Coding Unplugged*:

Tabel 2. Aspek dan Indikator Persepsi Siswa

Aspek Persepsi Siswa	**Nomor Indikator**	**Indikator**
Keterbacaan	1	Tulisan pada LKPD mudah dibaca.
	2	Huruf dan ukuran tulisan jelas terlihat.
	3	Kalimat di dalam LKPD mudah aku pahami.
	4	Petunjuk atau langkah-langkah pada LKPD mudah diikuti.
	5	Gambar atau ilustrasi membantu aku memahami isi LKPD.
Kemenarikan	6	Tampilan LKPD menarik dan berwarna.
	7	LKPD membuat aku senang belajar matematika.

	8	Gambar dan aktivitas di LKPD membuat aku tidak bosan.
	9	LKPD membuat aku ingin mencoba lagi di rumah.
	10	Belajar dengan LKPD terasa seperti bermain sambil belajar.
Penyajian	11	LKPD disusun dari mudah ke sulit.
	12	LKPD membantu aku menemukan sendiri jawaban.
	13	Ada kegiatan *coding* yang menyenangkan di LKPD.
	14	LKPD membantu aku memahami bentuk-bentuk bangun datar.
	15	LKPD membuat aku bisa bekerja sama dengan teman-teman.

Berdasarkan hasil identifikasi, persepsi siswa terhadap LKPD Bangun Datar berbasis *Realistic Mathematics Education* dan *Coding Unplugged* dikategorikan menjadi empat tingkatan, yaitu sangat baik/setuju, baik/setuju, kurang baik/setuju, dan tidak baik/setuju. Proses identifikasi dilakukan dengan menghitung skor rata-rata dan skor total pada setiap aspek dan indikator persepsi, kemudian menarik kesimpulan berdasarkan hasil perhitungan tersebut. Rumus yang digunakan untuk mengidentifikasi skor persepsi siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

n : Skor rata-rata tiap indikator

N : Skor maksimal

% : Persentase persepsi siswa

Tabel 3. Kriteria Skor Persepsi Siswa

Persentase	**Kategori**
0% s.d 25%	Tidak Baik/Tidak Setuju
26% s.d 50%	Kurang Baik/Kurang Setuju
51% s.d 75%	Baik/Setuju
76% s.d 100%	Sangat Baik/Sangat Setuju

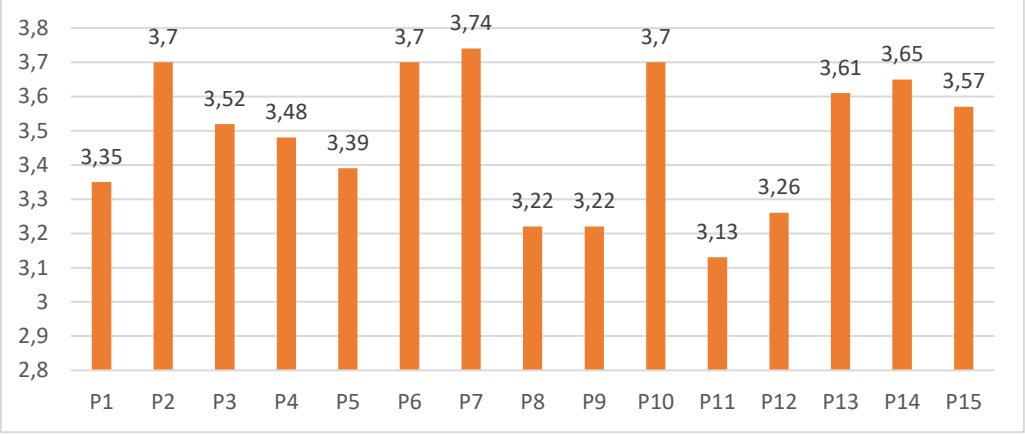
Sumber: Riduwan (dalam Supriatin et al., 2022)

Kategori penilaian ini digunakan untuk mengidentifikasi sejauh mana persepsi siswa terhadap LKPD yang dikembangkan. Hasil identifikasi diharapkan memberikan gambaran yang komprehensif mengenai tingkat penerimaan siswa terhadap LKPD berbasis *Realistic Mathematics Education* dan *Coding Unplugged*, sehingga dapat menjadi dasar dalam penyempurnaan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di masa mendatang.

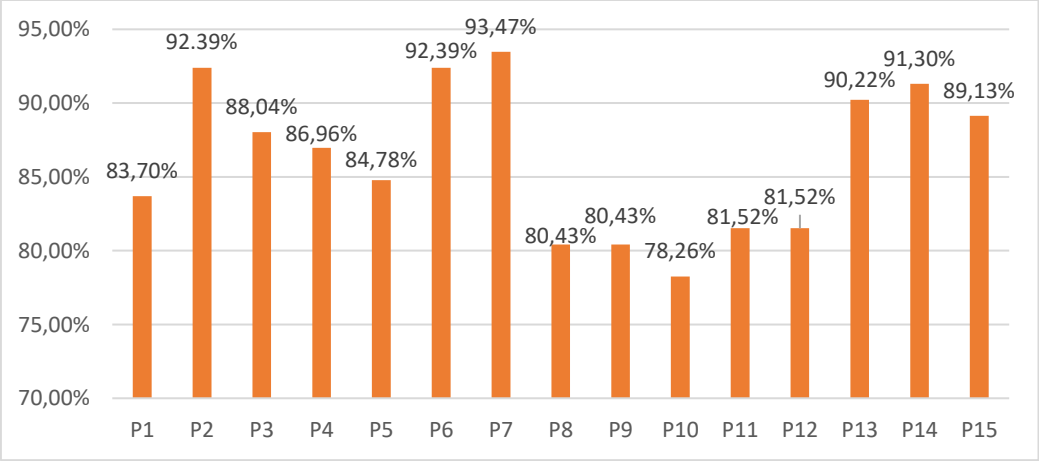
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi persepsi siswa kelas IV terhadap LKPD Bangun Datar berbasis *Realistic Mathematics Education* dan *Coding Unplugged* di SDN 105 Pekanbaru. LKPD yang digunakan dirancang untuk mengaitkan konsep bangun datar dengan konteks kehidupan nyata siswa melalui pendekatan RME, seperti kegiatan mengamati pola permainan tradisional Melayu Riau, menggambar bentuk bangun datar, dan mendiskusikan benda di sekitar yang memiliki bentuk serupa. Selain itu, unsur *coding unplugged* diterapkan dalam kegiatan penentuan pola dan urutan bentuk untuk melatih kemampuan berpikir logis dan sistematis. LKPD ini disusun secara bertahap dari kegiatan sederhana menuju kompleks, mencakup pengamatan, eksplorasi, diskusi, hingga pembuatan model bangun datar, serta diakhiri dengan presentasi hasil kerja kelompok. Untuk mengetahui sejauh mana LKPD ini diterima dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, dilakukan identifikasi terhadap persepsi mereka melalui pengisian kuesioner.

Identifikasi awal dilakukan dengan menghitung skor rata-rata dan persentase tiap indikator berupa pernyataan dalam kuesioner tersebut. Hasil ini menunjukkan variasi persepsi siswa terhadap LKPD Bangun Datar berbasis *Realistic Mathematics Education* dan *Coding Unplugged*. Berikut hasil identifikasi pada masing-masing indikator:



Grafik 1. Hasil Rata-Rata/Indikator



Grafik 2. Hasil Persentase/Indikator

Pada aspek keterbacaan, Indikator pertama (P1) “Tulisan pada LKPD mudah dibaca” memperoleh persentase sebesar 83,70% dengan kategori sangat setuju. Selanjutnya, indikator kedua (P2) “Huruf dan ukuran tulisan jelas terlihat” memperoleh persentase tertinggi, yaitu 92,39% juga dengan kategori sangat setuju. Persentase tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menilai teks dalam LKPD memiliki tampilan yang mudah dibaca, jelas, dan tidak menimbulkan kelelahan visual. Kejelasan format tulisan menjadi faktor penting dalam menarik perhatian siswa dan membantu mereka fokus pada isi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Day et al. (2024) yang menegaskan bahwa kejelasan jenis font dan jarak antar karakter dapat meningkatkan kecepatan membaca serta mendukung pemahaman teks secara optimal. Dengan demikian, keterbacaan teks dalam LKPD berperan penting dalam menciptakan kenyamanan membaca dan membantu siswa lebih fokus selama proses belajar.

Indikator ketiga (P3) “Kalimat di dalam LKPD mudah aku pahami” memperoleh persentase sebesar 88,04% dengan kategori sangat setuju. Hasil ini menggambarkan bahwa bahasa yang digunakan dalam LKPD sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar, sehingga pesan dan instruksi yang disampaikan dapat diterima dengan jelas. Pemilihan bahasa yang sederhana dan komunikatif menjadi unsur penting dalam penyusunan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Icahayati et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SD mampu mempermudah mereka memahami isi pembelajaran dan meningkatkan efektivitas kegiatan belajar.

Indikator keempat (P4) “Petunjuk atau langkah-langkah pada LKPD mudah diikuti” memperoleh persentase sebesar 86,96% dengan kategori sangat setuju. Dengan demikian, sebagian besar siswa menilai bahwa petunjuk dalam LKPD disusun secara sistematis dan mudah dipahami, sehingga memudahkan mereka mengikuti setiap tahapan kegiatan pembelajaran tanpa kebingungan. Hasil ini menunjukkan bahwa kejelasan langkah-langkah dalam LKPD berperan penting dalam mendukung kemandirian dan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Dewi et al. (2023) yang mengembangkan LKPD berbasis Project Based Learning dan menemukan bahwa keberadaan petunjuk penggunaan yang jelas serta penyusunan langkah kegiatan yang terstruktur menjadikan LKPD praktis digunakan serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.

Indikator kelima (P5) “Gambar atau ilustrasi membantu aku memahami isi LKPD” memperoleh persentase sebesar 84,78% dengan kategori sangat setuju. Dengan demikian, sebagian besar siswa menilai bahwa gambar atau ilustrasi yang disajikan dalam LKPD membantu mereka memahami langkah-langkah kegiatan dan konsep yang dipelajari. Hasil ini

menunjukkan bahwa visualisasi dalam bentuk gambar berperan penting dalam mempermudah siswa mengikuti aktivitas pembelajaran serta memahami hubungan antara peristiwa dan konsep yang diamati. Hal ini sejalan dengan penelitian Jo et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berbasis kontekstual dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak serta meningkatkan motivasi belajar di sekolah dasar.

Selanjutnya pada aspek kemenarikan, indikator keenam (P6) "Tampilan LKPD menarik dan berwarna" memperoleh persentase sebesar 92,39% dengan kategori sangat setuju. Dengan demikian, hampir seluruh siswa menilai bahwa tampilan LKPD yang berwarna dan tersusun seimbang secara visual membuat kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hasil ini menggambarkan bahwa unsur visual yang menarik pada LKPD mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta meningkatkan fokus belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Indra et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan warna dan bentuk visual yang menarik dalam media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar sekaligus membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Indikator ketujuh (P7) "LKPD membuat aku senang belajar matematika" memperoleh persentase tertinggi yaitu 93,47% dengan kategori sangat setuju. Hasil ini menggambarkan bahwa mayoritas siswa merasa senang dan termotivasi ketika menggunakan LKPD sebagai media pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi lebih positif dan menggembirakan. Media pembelajaran yang dirancang menarik, interaktif, dan mudah dipahami berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang komunikatif dan menyenangkan dapat Ratnasari et al. (2024) meningkatkan motivasi belajar siswa MI, sehingga efektivitas kegiatan belajar matematika menjadi lebih optimal.

Indikator kedelapan (P8) "Gambar dan aktivitas di LKPD membuat aku tidak bosan" memperoleh persentase sebesar 80,43% dengan kategori sangat setuju. Dengan demikian, sebagian besar siswa menilai bahwa variasi gambar dan aktivitas dalam LKPD membantu mereka tetap tertarik mengikuti pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa keberagaman kegiatan belajar dan penyajian visual yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Suryani & Rini (2023) yang mengembangkan E-LKPD berbasis SETS dan menemukan bahwa penyajian aktivitas yang bervariasi serta dilengkapi dengan tampilan visual kontekstual mampu meningkatkan respons positif dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Indikator kesembilan (P9) "LKPD membuat aku ingin mencoba lagi di rumah" memperoleh persentase sebesar 80,43% dengan kategori sangat setuju. Dengan demikian, mayoritas siswa menilai bahwa LKPD mendorong mereka untuk belajar secara mandiri dan

mencoba kembali kegiatan pembelajaran di luar kelas. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas dalam LKPD mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta motivasi belajar berkelanjutan pada diri siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Juliana et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan *student worksheets* dapat meningkatkan kemandirian belajar dan mendorong siswa untuk lebih aktif mengeksplorasi materi secara mandiri di rumah.

Indikator kesepuluh (P10) "Belajar dengan LKPD terasa seperti bermain sambil belajar" memperoleh persentase sebesar 78,26% dengan kategori sangat setuju, meskipun menjadi nilai terendah di antara seluruh indikator. Dengan demikian, sebagian besar siswa menilai bahwa LKPD memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas dalam LKPD yang dirancang menyerupai permainan dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Donasari et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan *visual worksheets* dan *game-like activities* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong siswa untuk lebih antusias dan aktif selama proses belajar.

Terakhir pada aspek penyajian, indikator kesebelas (P11) "LKPD disusun dari mudah ke sulit" memperoleh persentase sebesar 81,52% dengan kategori sangat setuju. Dengan demikian, mayoritas siswa menilai bahwa penyusunan LKPD telah mengikuti urutan pembelajaran yang logis dan sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Hasil ini menunjukkan bahwa penyajian materi secara bertahap membantu siswa memahami konsep secara sistematis tanpa merasa terbebani. Hal ini sejalan dengan penelitian Lange & Costley (2020) yang menjelaskan bahwa pengurutan materi pembelajaran dari sederhana ke kompleks serta pengurangan dukungan instruksional secara bertahap dapat mengurangi beban kognitif siswa dan mempermudah mereka dalam membangun pemahaman konseptual secara menyeluruh.

Indikator kedua belas (P12) "LKPD membantu aku menemukan sendiri jawaban" memperoleh persentase sebesar 81,52% dengan kategori sangat setuju. Dengan demikian, sebagian besar siswa menilai bahwa LKPD mendorong mereka untuk berpikir mandiri dan menemukan konsep sendiri melalui panduan aktivitas dan pertanyaan yang tersedia. Hasil ini menunjukkan bahwa LKPD telah berperan dalam menumbuhkan kemandirian belajar serta melatih kemampuan berpikir kritis siswa melalui proses eksplorasi yang terarah. Hal ini sejalan dengan penelitian Sholla et al. (2025) yang menemukan bahwa lembar kerja siswa yang disusun dengan langkah-langkah terstruktur dan pertanyaan penuntun mampu memfasilitasi siswa dalam menemukan konsep secara mandiri serta meningkatkan rasa percaya diri dalam memahami materi pembelajaran.

Indikator ketiga belas (P13) "Ada kegiatan *coding* yang menyenangkan di LKPD" memperoleh persentase sebesar 90,22% dengan kategori sangat setuju. Dengan demikian,

hampir seluruh siswa sangat setuju bahwa kegiatan coding dalam LKPD memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan. Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi aktivitas coding dalam LKPD dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa dan menjadikan pembelajaran lebih relevan dengan era digital. Hal ini sejalan dengan penelitian Kasiono et al. (2025) yang menunjukkan bahwa metode *unplugged coding* untuk siswa sekolah dasar meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

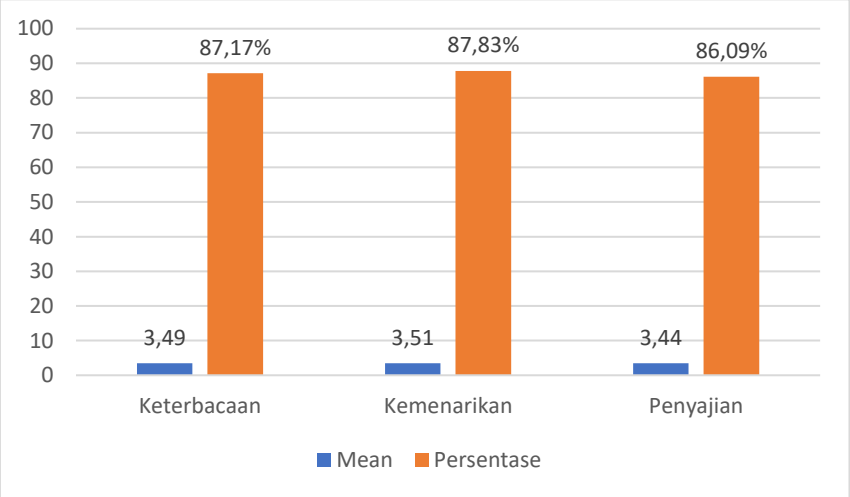
Indikator keempat belas (P14) "LKPD membantu aku memahami bentuk-bentuk bangun datar" memperoleh persentase sebesar 91,30% dengan kategori sangat setuju. Dengan demikian, mayoritas siswa menilai bahwa aktivitas dalam LKPD membantu mereka memahami konsep bangun datar melalui latihan dan contoh yang terarah. Hasil ini menunjukkan bahwa penyajian kegiatan yang memungkinkan siswa mengamati serta mengidentifikasi bentuk-bentuk bangun datar secara bertahap dapat memperkuat pemahaman konseptual mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian Aryani et al. (2022) yang mengembangkan media pembelajaran geometri untuk siswa sekolah dasar dan menemukan bahwa penyajian konsep melalui kegiatan terstruktur mampu membantu siswa mengenali dan memahami bentuk-bentuk bangun datar dengan lebih mudah.

Indikator kelima belas (P15) "LKPD membuat aku bisa bekerja sama dengan teman-teman" memperoleh persentase sebesar 89,13% dengan kategori sangat setuju. Dengan demikian, sebagian besar siswa menilai bahwa kegiatan dalam LKPD mendorong mereka untuk berinteraksi, berdiskusi, dan berbagi tanggung jawab dengan teman sekelompok. Hasil ini menunjukkan bahwa LKPD telah berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa melalui aktivitas kolaboratif yang terarah. Hal ini sejalan dengan penelitian Utomo (2022) yang mengembangkan LKPD berbasis model kooperatif di sekolah dasar dan menemukan bahwa penerapan kegiatan kelompok dalam lembar kerja siswa dapat meningkatkan kemampuan kerja sama, tanggung jawab, serta keterampilan berkomunikasi selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, seluruh indikator dalam aspek keterbacaan, kemenarikan, dan penyajian memperoleh nilai antara 78,26%–93,47% dengan kategori sangat setuju. Indikator dengan persentase tertinggi, yaitu "LKPD membuat aku senang belajar matematika" (93,47%), menunjukkan bahwa media ini mampu menumbuhkan minat dan rasa antusias siswa terhadap pembelajaran matematika. Sementara itu, indikator dengan persentase terendah, yakni "Belajar dengan LKPD terasa seperti bermain sambil belajar" (78,26%), mengindikasikan bahwa meskipun siswa merasa senang, unsur permainan dalam pembelajaran melalui LKPD masih perlu diperkuat agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, secara umum siswa menunjukkan persepsi sangat positif terhadap LKPD, baik dari

segi tampilan, bahasa, maupun manfaatnya dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar.

Identifikasi selanjutnya dilakukan dengan mengelompokkan hasil rata-rata skor dan persentase tiap indikator ke dalam tiga aspek utama persepsi siswa, yaitu keterbacaan, kemenarikan, dan penyajian. Hasil ini memberikan persepsi siswa secara lebih menyeluruh pada tiap aspek. Berikut hasil analisis pada setiap aspek:



Grafik 2. Hasil/Aspek

Berdasarkan hasil identifikasi kuesioner yang dikelompokkan ke dalam tiga aspek utama, diperoleh gambaran bahwa persepsi siswa terhadap LKPD Bangun Datar berbasis *Realistic Mathematics Education* dan *Coding Unplugged* secara umum berada pada kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memiliki pandangan positif terhadap LKPD, meskipun terdapat sedikit variasi tingkat persepsi pada tiap aspek yang diukur.

Pada aspek keterbacaan, diperoleh persentase sebesar 87,17% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa teks, kalimat, dan petunjuk dalam LKPD Bangun Datar berbasis RME dan *Coding Unplugged* dinilai jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar. Tingginya keterbacaan mencerminkan persepsi positif siswa terhadap kemudahan membaca dan memahami isi LKPD, sehingga mendukung tujuan pembelajaran berbasis pemahaman kontekstual. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurfadhillah et al. (2021) yang menyatakan bahwa media dengan bahasa sederhana dan tampilan jelas dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, LKPD ini telah memenuhi aspek keterbacaan yang baik sebagai dasar pembentukan persepsi positif siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Aspek kemenarikan memperoleh persentase tertinggi, yaitu 87,83% dengan kategori sangat baik. Desain visual, tata letak, warna, dan ilustrasi dalam LKPD Bangun Datar berbasis RME dan *Coding Unplugged* dinilai menarik serta mampu membangkitkan minat belajar siswa. Aktivitas yang dikemas, seperti menemukan pola simbol melalui *Coding Unplugged*,

mengamati permainan tradisional untuk mengenali bangun datar, dan merancang bentuk bangun datar menggunakan pipet, membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fitriani et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi dan aktivitas konkret meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan minat belajar siswa SD. Dengan demikian, LKPD ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang positif dan menumbuhkan persepsi sangat positif siswa terhadap matematika.

Sementara itu, aspek penyajian memperoleh persentase sebesar 86,09%, termasuk dalam kategori sangat baik. Urutan kegiatan dan petunjuk dalam LKPD dinilai sistematis dan mudah diikuti, sehingga membantu siswa memahami langkah-langkah pembelajaran dengan jelas. Kegiatan *coding unplugged* juga memperkuat kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Anjarsari et al. (2022) yang menjelaskan bahwa bahan ajar berbasis kontekstual dengan penyajian terstruktur dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar siswa. Dengan demikian, LKPD ini tidak hanya menyajikan materi matematika secara sistematis, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif, bekerja sama, dan belajar secara mandiri.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap LKPD Bangun Datar berbasis *Realistic Mathematics Education* dan *Coding Unplugged* termasuk dalam kategori sangat baik. Nilai tertinggi terdapat pada aspek kemenarikan (87,83%), diikuti oleh keterbacaan (87,17%) dan penyajian (86,09%). Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap LKPD, baik dari segi tampilan, kemudahan memahami isi, maupun alur penyajiannya. Persepsi positif tersebut menandakan bahwa LKPD dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa memahami konsep bangun datar dengan lebih nyata serta menyenangkan.

Temuan ini memperlihatkan bahwa media LKPD Bangun Datar berbasis RME dan *Coding Unplugged* tidak hanya dipersepsikan positif dari sisi tampilan, tetapi juga dari segi manfaatnya terhadap pengalaman belajar siswa. Persepsi yang sangat baik ini menunjukkan bahwa siswa mampu merasakan kemudahan dan kesenangan dalam memahami konsep matematika melalui konteks yang dekat dengan kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual membantu siswa SD mengaitkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret di sekitarnya (Siregar et al., 2024). Selain itu, sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak sekolah dasar yang masih berpikir konkret, mereka memerlukan pengalaman langsung agar dapat memahami konsep abstrak dengan lebih baik (Hasibuan et al., 2024).

Selanjutnya, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa penerapan LKPD berbasis RME dan *Coding Unplugged* berpotensi memperkuat keterlibatan aktif siswa dalam proses

belajar, sekaligus menumbuhkan sikap positif terhadap mata pelajaran matematika. Respons positif siswa juga menjadi indikasi bahwa media ini berhasil menumbuhkan motivasi intrinsik dan rasa percaya diri dalam menyelesaikan permasalahan matematis secara mandiri. Oleh karena itu, LKPD ini dapat dijadikan acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih kontekstual, kreatif, dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa sekolah dasar.

Dengan dukungan guru yang mampu memfasilitasi penggunaan LKPD secara efektif, diharapkan persepsi positif siswa ini dapat berlanjut menjadi peningkatan hasil belajar dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Sinergi antara media pembelajaran inovatif, pendekatan realistik, dan *Coding Unplugged* akan menjadi fondasi penting dalam menciptakan pengalaman belajar matematika yang bermakna, relevan, dan selaras dengan tuntutan abad ke-21.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SDN 105 Pekanbaru menunjukkan persepsi sangat positif terhadap LKPD Bangun Datar berbasis *Realistic Mathematics Education* dan *Coding Unplugged.* Aspek kemenarikan memperoleh persentase tertinggi (87,83%), diikuti keterbacaan (87,17%) dan penyajian (86,09%), yang menunjukkan bahwa LKPD menarik, mudah dipahami, dan tersusun secara sistematis sehingga mendukung keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa. Aktivitas dalam LKPD, seperti menemukan pola simbol, mengamati permainan tradisional, dan merancang bentuk bangun datar menggunakan pipet, membantu siswa memahami konsep secara konkret sekaligus melatih kemampuan berpikir logis dan kolaboratif. Secara keseluruhan, LKPD ini berpotensi memperkuat pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, LKPD ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran lainnya yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa sekolah dasar, sehingga mendukung pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR REFERENSI

Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif* (N. Saputra, Ed.). http://penerbitzaini.com

Anggraini, K., S., M. J. K., Haryanto, J. F., & Wati, S. A. (2025). Pelatihan Computational Thinking Secara Unplugged. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, *6*(1), 116–122.

Anjarsari, M., Rochmiyati, R., & Distrik, I. W. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, *4*(3), 466–478. https://doi.org/10.51214/bocp.v4i3.347

Aryani, D. R., Alim, J. A., Witri, G., Hermita, N., & Fendrik, M. (2022). The Development of Interactive Multimedia PowerPoint Geometry Class III in Elementary School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *14*(3), 4489–4504. https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.2065

Day, S. L., Atilgan, N., Giroux, A. E., & Sawyer, B. D. (2024). The Influence of Format Readability on Children's Reading Speed and Comprehension. *Educ. Sci*, *14*, 854. https://doi.org/https://doi.org/10.3390/educsci14080854

Dewi, E. S., Riyanti, H., & Lubis, P. (2023). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS PROJECT BASED LEARNING MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS V SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *08*(02).

Donasari, R., Rofiah, T. D., & Qurroti, A. (2023). STUDENTS' RESPONSES OF JOYFUL LEARNING CLASS IN ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL: FLASHCARD GAMES AND VISUAL WORKSHEET. *SITTAH: Journal of Primary Education*, *4*(2), 181–196. https://doi.org/10.30762/sittah.v4i2.1950

Fatin, N. F., Umayyah, S., & Kowiyah. (2024). *Analisis Kesulitan Belajar Bangun Datar Di Sekolah Dasar Pada Siswa Kelas Rendah*, *8*(1961), 44238–44243.

Fauzan, A., Harisman, Y., Yerizon, Suherman, Tasman, F., Nisa, S., Sumarwati, Hafizatunnisa, & Syaputra, H. (2024). Realistic Mathematics Education (RME) To Improve Literacy and Numeracy Skills of Elementary School Students Based on Teachers' Experience. *Infinity Journal*, *13*(2), 301–316. https://doi.org/10.22460/infinity.v13i2.p301-316

Fitriani, S.N., Sugesti, I., Amanah, Sudarnati. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dengan Bantuan Media Konkret Berbasis Game Edukasi (Media Papeda) di Kelas III SDN Sunyaragi 1 Tahun Pelajaran 2024/2025. Jurnal Jendela Pendidikan, 5 (02), 368-376.

Hartika, N. (2021). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN COURSE REVIEW HORAY (CRH) UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR. *Jurnal Pendidikan, Akuntansi Dan Keuangan*, *4*(1), 38–47.

Hasibuan, Abd. R. H., Maulana, A., Samosir, D. S., & Syahrial, S. (2024). Perkembangan Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, *2*(2), 120–125. https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i2.753

Icahayati, K., Yudiana, K., & Trisna, G. A. P. S. (2024). Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, *8*(2), 310–317. https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.78017

Indra, M. F., Saputra, A., & Haq, C. (2024). The Influence of Color and Shape of Teaching Materials in Visual Design on Primary School Students' Learning Interest. *Widyagogik*, *12*(1), 28–41. https://doi.org/10.21107/Widyagogik/v12i1.22061

Isnawati, I., Jalinus, N., & Risfendra, R. (2020). Analisis Kemampuan Pedagogi Guru SMK yang sedang Mengambil Pendidikan Profesi Guru dengan Metode Deskriptif Kuantitatif dan Metode Kualitatif. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, *20*(1), 37–44. https://doi.org/10.24036/invotek.v20i1.652

Jo, A. N., Ishartiwi, & Handoyo, R. R. (2025). Improving Science Learning Outcomes Through Contextual-Based Picture Media for Students with Learning Difficulties in Elementary Schools. *Edunity*, *4*(9). https://edunity.publikasikupublisher.com

Juliana, N., Ampera, D., Farihah, Baharuddin, & Sinukaban, V. Y. (2024). Digital Student Worksheets to Improving Students' Learning Independence. *Journal of Education Technology*, *8*(1), 31–41. https://doi.org/10.23887/jet.v8i1.75433

Kasiono, B., Pradhana, G., Huda, N., Utami, S., & Haerussaleh. (2025). Unlocking Young Minds : The Impact of Unplugged Coding on Elementary Students' Computational Thinking. *Jurnal Paedagogyy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *12*(3), 754–763. https://doi.org/10.33394/jp.v12i3.15650

Kurnaedi, E. P., Murti, R. C., & Afifah, N. (2024). Trend of Realistic Mathematics Education Research on Indonesian Elementary Schools between 2013 and 2022. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, *7*(1), 49–60. https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i1.68391

Lamin, Neni Mariana, Hendratno, & Nurul Istiq'faroh. (2024). Profil Kemampuan Matematika Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Era Kurikulum Merdeka. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(4), 334–346. https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19913

Lange, C., & Costley, J. (2020). How sequencing content and fading instructional support reduce extraneous processing. *Innovations in Education and Teaching International*, *59*(3), 253–262. https://doi.org/10.1080/14703297.2020.1861966

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 243–255. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

Marito, W., & Riani, N. (2025). Meningkatkan Kemampuan Computational Thinking Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Lembar Aktivitas Unplugged Coding dalam Pembelajaran Matematika. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *6*(4), 6110–6119. https://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3757

Miagusttin, A. P., Toingah, N., & Handayani, N. (2025). Matematika Sebagai Alat Untuk Mengasah Nalar dan Logika Siswa. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, *26*, 445.

Padliah, Purwoko, A. A., & Andayani, Y. (2022). Analisis Persepsi Guru dan Siswa Terhadap LKPD IPA Terapan Dengan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM). *Journal of Classroom Action Research*, *4*(3), 103–110. https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2568

Parapean, E., Tadius, & Langi, W. L. (2025). PENINGKATAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA MELALUI PENDEKATAN REALISTIK MATHEMATICS EDUCATION (RME) DI KELAS VI SD KRISTEN MAKALE 1. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, *4*(10), 7661–7672.

Permatasari, D. H., Fitriana, S., & Ariswati. (2024). Tingkat Penyesuaian Diri Siswa di SMK Negeri 2 Semarang. *JUANG: Jurnal Wahana Konseling*, *7*(2).

Pracilia, A., Fitra Surya, Y., Marta, R., Muhammad Syahrul Rizal, dan, Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Pahlawan Tuanku Tambusai, U. (2023). Analisis Kemampuan Belief Matematika di Sekolah Dasar yang Menerapkan Kurikulum Merdeka. *Journal of Primary Education*, *6*(2), 200–208.

Pratiwi, N. P. S., & Margunayasa, I. G. (2022). E-LKPD Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Muatan IPA Materi Perpindahan Kalor Kelas V. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *5*(1), 100–108. https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46542

Purnomo, Y. W., Arifin, P. P., Rahmawati, R. D., & Rahmawati, A. P. (2024). Children's mathematics-related beliefs: An exploratory qualitative study in an Indonesian elementary school. *Issues in Educational Research*, *34*(3), 1148–1169.

Putri, N. S., Juandi, D., & Jupri, A. (2022). The implementation effect of realistic mathematics education and contextual teaching and learning approaches on the students' mathematical communication ability: A meta-analysis. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, *13*(2), 383–400. https://doi.org/10.24042/ajpm.v13i2.13562

Ratnasari, K. I., Wahyuni, I., & Efendi, E. (2024). EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(01), 34–42. https://doi.org/https://doi.org/10.62097/au.v6i01.1743

Sholla, A. I., Rohman, F., Ginting, D. S., Nurhanurawati, & Hanum, F. (2025). PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIKA PADA MATERI PENGOLAHAN DATA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(3), 561.

Siregar, I., Mahfurin, A. L., Batubara, B., & Andini, P. (2024). Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Bilangan Cacah di Sekolah Dasar (SD) Daarut Tauhiid Batam. *QOSIM : Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, *2*(2), 114–120. http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/qosim

Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(4), 2721–2731. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657

Sudirman, Kondolayuk, M. L., Cahaya, I. M. E., Astuti, N. L. S., Setiawan, J., Tandirerung, W. Y., Rahmi, S., Nusantari, D. O., Indrawati Farah, Fittriya, N. L., Aziza, N., Kurniawati, N., Wardhana, A., & Hasanah, T. (2023). *Metodologi Penelitian 1* (S. Haryanti, Ed.). CV. Media Sains Indonesia.

Supriatin, A., Syar, N. I., Sulistyowati, Ningsih, I. W., Maghfirotuna'imah, M., & Fachrizal. (2022). KEBUTUHAN DAN PERSEPSI SISWA TERHADAP E-LKPD BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI MADRASAH IBTIDAIYAH. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(4), 1371–1384.

Suryani, E., & Rini, Z. R. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis SETS Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *13*(2), 158–167.

Utomo, E. P. (2022). Pengembangan LKPD IPS Berbasis Model Kooperatif Terpadu Membaca dan Menulis untuk Meningkatkan Literasi Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *6*(3), 847–860. https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.853