



**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
(PROTOTIPE)**

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama penyusun : _____
Nama Sekolah : _____
Mata pelajaran : **Matematika**
Fase C, Kelas / Semester : **VI (Enam) / II (Genap)**

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA (PROTOTIPE)
MATEMATIKA SD KELAS 6

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	:
Instansi	: SD
Tahun Penyusunan	: Tahun
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: C / 6
Bab 1	: Peluang
Hari/Tanggal	:
Alokasi Waktu	: 30 JP
	:
B. KOMPETENSI AWAL	
Melihat kegunaan konsep peluang dalam kehidupan sehari-hari, mengenal apa itu peluang, membuat skala peluang, membandingkan peluang dari dua kejadian untuk membuat keputusan; dan menerapkan konsep peluang untuk memecahkan masalah dan mencoba memenangkan permainan.	
C. DIMENSI PROFIL LULUSAN	
▪ Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. ▪ Kewargaan. ▪ Penalaran Kritis. ▪ Kreativitas. ▪ Kolaborasi. ▪ Kemandirian. ▪ Kesehatan. ▪ Komunikasi.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
▪ Alat tulis ▪ Penggaris ▪ Buku catatan/buku tulis ▪ Lembar Kerja Siswa ▪ Klip kertas atau karet gelang (minimal sejumlah banyaknya siswa di kelas) ▪ Dadu, sejumlah paling sedikit 1 2 dari jumlah siswa di dalam kelas (misalnya ada 20 siswa, maka setidaknya harus disediakan 10 dadu) ▪ Koin logam, sejumlah paling sedikit 1 2 dari jumlah siswa di dalam kelas (misalnya ada 20 siswa, maka setidaknya harus disediakan 10 koin logam)	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
▪ Melihat kegunaan konsep peluang dalam kehidupan sehari-hari. ▪ Mengetahui apa itu peluang. ▪ Membuat skala peluang. ▪ Membandingkan peluang dari dua kejadian untuk membuat keputusan. ▪ Menerapkan konsep peluang untuk memecahkan masalah dan mencoba memenangkan permainan.	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
▪ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
▪ Model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan blended learning.	

KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
▪ Peserta didik dapat melihat kegunaan konsep peluang dalam kehidupan sehari-hari; ▪ Peserta didik dapat mengenal apa itu peluang; ▪ Peserta didik dapat membuat skala peluang; ▪ Peserta didik dapat membandingkan peluang dari dua kejadian untuk membuat keputusan; dan menerapkan konsep peluang untuk memecahkan masalah dan mencoba memenangkan permainan.
B. PERTANYAAN PEMANTIK
Pertanyaan pemantik dimanfaatkan untuk menggali rasa ingin tahu peserta didik sehingga pembelajaran yang berjalan memiliki makna yang nyata bagi mereka. ▪ Apa yang menentukan peluang terjadinya suatu kejadian? ▪ Apakah ada kejadian yang tidak mungkin terjadi sama sekali? ▪ Apakah ada kejadian yang selamanya pasti akan terjadi? ▪ Bagaimana peran konsep peluang dalam suatu permainan? ▪ Mengapa ada permainan dengan peluang yang adil dan yang tidak adil?
C. PERSIAPAN BELAJAR
Sebelum memasuki materi guru diharapkan dapat menjelaskan pengalaman belajar yang akan didapat peserta didik setelah mempelajari subbab ini. Setelah mempelajari subbab ini, peserta didik diharapkan mampu melihat kegunaan konsep peluang dalam kehidupan sehari-hari, mengenal apa itu peluang, membuat skala peluang, membandingkan peluang dari dua kejadian untuk membuat keputusan, menerapkan konsep peluang untuk memecahkan masalah dan mencoba memenangkan permainan.
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan 1. Guru menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Guru dapat menanyakan apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya. 2. Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum memulai pelajaran. Kegiatan Inti A. Skala Peluang Pengalaman Belajar Sebelum memasuki materi mengenai peluang, guru diharapkan dapat menjelaskan pengalaman belajar yang akan didapat peserta didik setelah mempelajari bab ini. Setelah mempelajari subbab ini, peserta didik dapat: ▪ menyadari konsep peluang dalam konteks sehari-hari; dan ▪ membuat skala peluang untuk menjelaskan kemungkinan. Apersepsi Perkenalkan konsep peluang dengan bersama-sama membaca cerita komik di Buku Siswa. Untuk memperkuat kemampuan literasi, sebelum mulai membaca, guru dapat meminta peserta didik untuk memperhatikan bagian cerita mana yang berhubungan dengan peluang. Pembacaan cerita bisa dilakukan bersama-sama atau secara mandiri oleh peserta didik. Guru dapat menilai metode yang lebih efektif berdasarkan karakteristik para peserta didik dalam kelasnya. Setelah selesai membaca cerita, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membagikan cerita tentang apa yang baru saja mereka baca serta menjawab pertanyaan di awal: “Bagian cerita mana yang berhubungan dengan peluang?” Guru juga bisa bertanya: “Apa kira-kira maksud dari peluang besar atau peluang kecil?” sebagai pertanyaan pemantik. Sampaikan kepada peserta didik bahwa peluang berkaitan erat dengan konsep yang mereka pelajari di jenjang sebelumnya, yaitu data. Gunakan bagian Mengingat Kembali untuk mengulas ulang cara mendata dan manfaat mengorganisasi data yang sudah dipelajari di jenjang sebelumnya. Pertanyaan-pertanyaan berikut dapat digunakan untuk mengaktifkan prapengetahuan peserta didik: ▪ Data apa saja yang ada di sekitar kita? ▪ Apa contoh pendataan yang bermanfaat?

Apabila peserta didik kesulitan menjawab pertanyaannya, berikan beberapa contoh sehingga peserta didik terbantu untuk mencari contoh lainnya.

Metode dan Aktivitas Pembelajaran

Ajak peserta didik melakukan Eksplorasi 4.1 secara berkelompok. Dengan metode discovery learning di kegiatan ini, peserta didik diharapkan dapat menantang pemikiran awal (prasangka) mereka terhadap konsep peluang. Peserta didik juga diajak untuk melihat kedekatan konsep peluang dalam kehidupan sehari-hari karena seringkali pernyataan yang kita katakan adalah pernyataan yang menyangkut konsep peluang.

Setelah itu, peserta didik akan belajar tentang skala peluang dengan 5 (lima) kategori sebagai pendahuluan konsep peluang. Melalui contoh serta latihan berpikir kreatif, peserta didik akan diajak memecahkan masalah dengan petunjuk di skala peluang. Tujuan kegiatan pemecahan masalah serta latihan yang ada adalah untuk memperkenalkan peluang sebagai besaran kemungkinan terjadinya suatu kejadian.

Pada akhir subbab, peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan percobaan menggunakan roda putar (spinner). Percobaan ini juga dirancang untuk memperkenalkan peserta didik terhadap konsep peluang secara langsung. Diharapkan peserta didik dapat mengambil kesimpulan tentang peran peluang di dalam fungsi roda putar.

1. Skala Peluang

Permasalahan

Baca cerita pembuka yang tersedia bersama peserta didik dan gunakan pertanyaan yang tersedia untuk berdiskusi.

Pertanyaan diskusi (juga tertera di buku siswa):

Apakah benar Dhien tidak memiliki peluang untuk menang sama sekali? Atau ia sebenarnya mungkin terpilih menjadi pemenang ajang kompetisi menyanyi itu? Menurut kalian bagaimana?

Tidak benar, Dhien sebenarnya memiliki peluang untuk menang. Hanya saja, dia merasa tidak ada peluang sama sekali.

Eksplorasi 4.1

Peserta didik diajak berdiskusi di dalam kelompok untuk menentukan apakah mereka setuju dengan beberapa pertanyaan. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memperkenalkan konsep peluang dalam kehidupan sehari-hari.

Berikut beberapa tip untuk guru saat memimpin kegiatan eksplorasi ini.

- Guru dapat mengarahkan peserta didik bagaimana melakukan diskusi dengan menghormati pendapat dan perspektif orang lain. Perdebatan yang tidak produktif (misalnya peserta didik jadi tersinggung) perlu diintervensi oleh guru dan diingatkan kembali tentang kesepakatan awal untuk saling menghormati.
- Apabila ada sedikit perdebatan dalam berdiskusi yang masih kondusif, jangan dihentikan, tetapi dengarkan alasan/argumen peserta didik. Gunakan contoh-contoh argumen yang didengar saat guru menjelaskan di akhir diskusi.
- Perkenalkan jenis-jenis peran peserta didik sebelum memulai kegiatan. Bagikan pentingnya membagi peran dalam kelompok agar diskusi yang berlangsung produktif.

 KETUA	 JURU TULIS	 JURU WAKTU	 JURU BICARA
Bertugas memimpin kelompok, membaca langkah kegiatan, dan memastikan tujuan kegiatan tercapai	Bertugas memperhatikan dan mencatat hasil kegiatan di lembar kerja eksplorasi	Bertugas memperhatikan dan mengingatkan kelompoknya tentang batas waktu	Bertugas menjelaskan hasil kegiatan kepada seluruh kelas <i>*peran ini dihapus apabila hanya ada 3 siswa</i>

- Apabila dirasa perlu, buatlah tanda pengenalan atau stiker nama (name tag) berupa nama-nama peran untuk digunakan peserta didik saat beraktivitas.

Kesimpulan di akhir kegiatan yang dapat guru sampaikan:

- Kunci jawaban untuk pernyataan yang didiskusikan:
- Saat liburan sekolah, selalu hujan. (Tidak setuju karena hujan tidak selalu turun saat liburan sekolah)
- Saat melempar koin, lebih mudah untuk mendapatkan sisi gambar dibandingkan sisi angka. (Tidak setuju karena sisinya sama dan lemparannya acak, maka kemungkinan mendapatkan sisi gambar dan sisi angka sama)
- Aku tidak mungkin bertemu dengan presiden negara Indonesia. (Tidak setuju karena ada kemungkinan aku bertemu dengan presiden negara Indonesia, hanya saja kemungkinannya kecil)
- Setiap orang yang mengikuti undian akan menang setidaknya satu kali dalam hidupnya. (Tidak setuju karena tidak ada jaminan seseorang akan menang satu kali dalam hidupnya)
- Besok, matahari pasti terbit. (Setuju karena fenomena alam yang sudah pasti terjadi)
- Klaim “pasti”, “selalu”, “tidak pernah” biasanya jarang benar-benar terjadi kecuali untuk beberapa kejadian yang memang menjadi bagian dari fenomena alam atau hukum alam (misalnya apabila memegang panci yang baru digunakan saat memasak, kalian pasti akan merasakan panas atau ketika bola dilempar dari ketinggian, bola pasti akan jatuh ke bawah). Kejadian sehari-hari lainnya hampir selalu mungkin terjadi, hanya saja peluang atau kemungkinannya sangat kecil. Misalnya kalimat “Aku tidak mungkin bertemu dengan presiden Indonesia” adalah kalimat yang kurang tepat karena ada kemungkinannya, hanya saja kemungkinannya bisa saja kecil. Konsep peluang sangat dekat dengan kehidupan kita. Seringkali pernyataan yang kita katakan merupakan pernyataan yang mengandung konsep peluang. Oleh karena itu, kita perlu mengeksplorasi dan memahaminya agar dapat bermanfaat dalam kehidupan kita sehari-hari.

B. Membandingkan Peluang Kejadian

Pengalaman Belajar

Sampaikan kepada peserta didik bahwa pembelajaran di subbab ini merupakan pengembangan dari apa yang sudah dipelajari tentang peluang sebelumnya. Namun, sekarang mereka akan mencoba membandingkan peluang dari berbagai kejadian.

Guru diharapkan dapat menjelaskan pengalaman belajar yang akan didapat peserta didik setelah mempelajari bab ini. Setelah mempelajari bab ini, peserta didik dapat:

- membandingkan permainan dengan peluang yang adil dan yang kurang adil; dan
- membandingkan peluang dari dua kejadian untuk mengambil keputusan.

Apersepsi

Perkenalkan bab ini dengan bersama-sama membaca cerita komik untuk memperkenalkan konsep peluang. Sebelum mulai membaca, guru dapat meminta peserta didik untuk memperhatikan bagian cerita mana yang berhubungan dengan peluang. Pembacaan cerita bisa dilakukan bersamaan atau secara mandiri oleh peserta didik. Guru dapat menilai metode yang lebih efektif berdasarkan karakteristik para peserta didik di dalam kelasnya.

Setelah selesai membaca cerita, guru memandu peserta didik untuk berdiskusi dengan teman sebangkunya menggunakan pertanyaan berikut.



Ayo Berpikir Kritis

- a. Menurut kalian, apakah peluang menang Dhien termasuk besar atau kecil? Coba jelaskan alasan kalian.
- b. Kalau Dhien sekarang sudah SMP, apakah peluang menangnya lebih besar atau lebih kecil? Coba diskusikan perkiraan kalian dengan teman sebangku kalian.

Berikan batasan waktu untuk peserta didik berdiskusi dan minta beberapa peserta didik membagikan hasil diskusinya kepada teman satu kelas. Sampaikan kepada peserta didik bahwa jawaban atau kesimpulannya akan dijawab setelah pembahasan konsep ini. Peserta didik diminta untuk menyimak agar mendapatkan kesimpulan dari pertanyaan diskusi.

Metode dan Aktivitas Pembelajaran

Peserta didik diajak melakukan Eksplorasi 4.2 melalui konteks permainan dengan dadu dan koin guna memahami hubungan peluang dalam permainan dan mencoba sendiri permainan yang adil serta yang kurang adil. Di bagian ini, peserta didik perlu membedakan dan dapat mengidentifikasi permainan seperti apa yang adil dan yang kurang adil.

Selanjutnya, pada Eksplorasi 4.3, peserta didik melakukan percobaan dengan permen di mana mereka diminta membuat prediksi dan mengambil acak permen. Melalui percobaan ini, peserta didik diharapkan dapat memahami hubungan antara banyaknya permen dengan warna tertentu dan peluang terpilihnya warna tersebut secara acak.

Setelah itu, peserta didik akan dibimbing untuk melakukan perbandingan peluang di dua kejadian yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Agar berhasil dalam membandingkan peluang di dua kejadian, pemahaman konsep peluang peserta didik perlu dipandu dengan keterampilan menganalisis.

1. Membandingkan Peluang dalam Permainan

Eksplorasi 4.2

Perkenalkan peserta didik pada aturan main permainan 3 ronde ini (petunjuk juga disediakan pada buku siswa). Pastikan peserta didik memiliki pasangan dan alat yang dibutuhkan, yaitu 1 dadu dan 1 koin logam untuk setiap kelompok. Sampaikan kepada peserta didik bahwa tujuan aktivitas ini adalah agar mereka mengalami langsung perbandingan peluang untuk menang dalam beberapa permainan. Minta peserta didik untuk memperhatikan peluang menang pada setiap rondennya karena akan disimpulkan bersama di akhir aktivitas.

Yang perlu diperhatikan guru dalam mempersiapkan aktivitas ini adalah:

- Siswa perlu berpasangan dengan 1 siswa lainnya. Apabila jumlah siswa ganjil, ajak siswa yang karakternya cekatan untuk menjadi teman bermain 2 siswa. Alternatif lain adalah untuk guru menjadi pasangan bermain siswa yang tidak mendapatkan pasangan (tidak disarankan karena guru tidak dapat berkeliling untuk mengobservasi dan memberikan arahan).
- Untuk hasil diskusi setiap rondennya, minta siswa untuk mencatatnya di buku tulis atau di selembar kertas sesuai keperluan.
- Selama permainan 3 ronde ini, biarkan suasana kelas lebih rileks asalkan siswa tetap melakukan permainan sesuai dengan arahan.
- Berikan batasan waktu yang cukup untuk permainan 3 ronde ini. Apabila ada kelompok siswa yang selesai lebih dahulu, persilakan mereka untuk lanjut bermain sambil menunggu teman-teman lain selesai. Alternatif lain adalah untuk memberikan mereka kesempatan mengamati permainan teman lainnya.

2. Membandingkan Peluang dalam Kejadian Sehari-hari

Eksplorasi 4.3

Pada kegiatan eksplorasi ini, peserta didik akan melakukan percobaan di dalam kelompok. Sebelum memberikan waktu kerja mandiri di dalam kelompok, baca lembar kerja bersama-sama agar peserta didik paham apa yang perlu mereka lakukan. Saat aktivitas dimulai, guru bisa berkeliling untuk memberikan arahan atau bertanya untuk memantik pemikiran peserta didik. Pastikan peserta didik terbagi ke dalam kelompok 3–4 orang dan memiliki bahan-bahan yang mereka butuhkan.

Setiap kelompoknya membutuhkan:

- Kantong plastik (sebisa mungkin yang tidak transparan)
- Kain penutup mata
- 10 Permen* (dengan bungkusnya, atau bisa menggunakan permen yang dibungkus satu per satu)
*Guru bisa menentukan apakah ingin menggunakan bahan lain selain permen untuk melakukan percobaan
- Pensil warna

Beberapa tip untuk guru saat memimpin kegiatan eksplorasi ini:

- Percobaan yang dilakukan menggunakan permen sehingga guru dapat menggunakan permen sebagai motivasi untuk peserta didik melaksanakan kegiatan ini dengan baik. Guru dapat menyampaikan apabila kegiatan berjalan dengan lancar, maka peserta didik akan diberikan kesempatan untuk menikmati permennya di akhir kegiatan.
- Apabila masih diperlukan, perkenalkan jenis-jenis peran peserta didik sebelum memulai kegiatan. Bagikan pentingnya membagi peran dalam kelompok agar diskusi yang berlangsung produktif.

 KETUA	 JURU TULIS	 JURU WAKTU	 JURU BICARA
Bertugas memimpin kelompok, membaca langkah kegiatan, dan memastikan tujuan kegiatan tercapai	Bertugas memperhatikan dan mencatat hasil kegiatan di lembar kerja eksplorasi	Bertugas memperhatikan dan mengingatkan kelompoknya tentang batas waktu	Bertugas menjelaskan hasil kegiatan kepada seluruh kelas <i>*peran ini dihapus apabila hanya ada 3 siswa</i>

- Apabila dirasa perlu, buatlah tanda pengenalan atau stiker nama (name tag) berupa nama-nama peran untuk digunakan peserta didik saat beraktivitas.



Ayo Berpikir Kritis

Apakah dengan memilih Kotak Hadiah Mantap, Ibu Dhien akan pasti mendapatkan piring? Coba jelaskan alasannya.

Dengan memilih kotak hadiah mantap, Ibu Dhien belum tentu pasti mendapat piring. Pilihan kotak hadian mantap memiliki peluang paling besar untuk mendapatkan piring, tetapi tidak pasti dapat piring.

E. REFLEKSI

Guru dapat mengajak peserta didik melakukan refleksi diri menggunakan rubrik yang tersedia. Jelaskan kepada peserta didik arti setiap kategori di rubrik dan minta peserta didik berpikir dalam keheningan selama 1 menit. Setelah itu mereka bisa melingkari angka yang paling sesuai menjelaskan keadaan mereka.

1	2	3	4
Aku kurang paham	Aku paham, tetapi masih ada pertanyaan atau masih ada yang membingungkan	Aku paham keseluruhan konsep dan materi	Aku paham dan aku bisa membantu teman lain untuk memahami materinya

Selanjutnya, guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan refleksi yang juga terdapat di buku siswa.

1. Apakah kalian telah memahami apa itu peluang?
2. Apakah kalian telah memahami kegunaan peluang dalam kehidupan sehari-hari?
3. Apakah kalian dapat membedakan permainan yang adil dan yang kurang adil?
4. Apakah kalian dapat membandingkan peluang dua kejadian untuk mengambil keputusan?

F. ASESMEN / PENILAIAN

Rubrik Penilaian

Tujuan Pembelajaran	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
Peserta didik dapat melihat kegunaan konsep peluang dalam kehidupan sehari-hari.				
Peserta didik dapat mengenal apa itu peluang.				
Peserta didik dapat membuat skala peluang.				
Peserta didik dapat membandingkan peluang dari dua kejadian untuk membuat keputusan; dan menerapkan konsep peluang untuk memecahkan masalah dan mencoba memenangkan permainan.				

LAMPIRAN

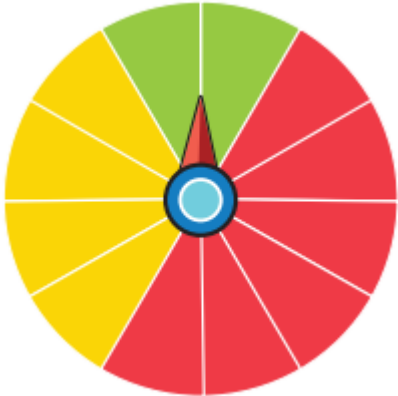
A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

1. Jelaskan apa manfaat peluang dalam kehidupan sehari-hari? Berikan 1–2 contohnya.
- Peluang bermanfaat saat menentukan pilihan waktu perjalanan ke kampung untuk menghindari macet atau kenaikan harga biaya transportasi.
 - Peluang bermanfaat untuk memecahkan teka-teki saat hanya tersedia sedikit petunjuknya.
2. Jawablah beberapa pertanyaan berikut ini.
- a. Pemain mana yang memiliki peluang paling besar untuk menang?
Pemain yang memiliki peluang paling besar untuk menang adalah pemain ketiga.
- b. Apakah permainan ini termasuk permainan adil atau kurang adil?
Permainan itu kurang adil karena setiap pemain memiliki peluang untuk menang yang berbeda-beda.
3. Jawaban benar bervariasi, salah satunya adalah:



Pertanyaan tambahan: Pepita berkata ia bisa membuat roda putar yang berbeda, tetapi tetap dapat memenuhi kedua pernyataan di atas. Apakah kalian setuju atau tidak setuju? Mengapa?
Setuju. Ada beberapa variasi roda putar yang bisa dibuat, yang berbeda namun tetap memenuhi kedua pernyataan di atas.

4. Pilih dadu yang akan kalian gunakan apabila ingin mendapatkan peluang terbesar untuk menang dalam permainan. Syarat menangnya adalah mendapatkan angka 3. Jelaskan alasan atas pilihan kalian!
- a. Pilihan 2 karena ada dua angka 3 di dadunya.
- b. Pilihan 2 atau 3 karena ada tiga angka 3 di dadunya.
- c. Pilihan 2 walaupun kedua dadu memiliki jumlah angka tiga yang sama, dadu 2 memiliki total kemungkinan kejadian lebih banyak daripada dadu 1.

Nilai

Paraf Orang Tua

B. DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, Lusya Tri dan P. Sunardi. 2009. Matematika 6: untuk Sekolah Dasar Kelas VI. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Hardi, dkk. 2009. Pandai Berhitung Matematika untuk SD/MI Kelas VI. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Hidayat, Taofik dan Andika Arisetyawan. 2009. Belajar Matematika itu Mudah 6. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Permana, A. Dadi dan Triyati. 2008. Bersahabat dengan Matematika untuk Kelas VI SD/MI. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Sukirno, dkk. 2009. Matematika Gemar Berhitung 6. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Sumanto, Y.D., dkk. 2008. Gemar Matematika 6. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Supardjo dan Umi Salamah. 2009. Matematika Gemar Berhitung 6. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Susanto, Dicky. dkk. 2022. Matematika untuk SD/MI Kelas VI. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Utomo, Dwi Priyo dan Ida Arijanny. 2009. Matematika untuk SD/MI Kelas VI. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.