

PENGEMBANGAN LKPD BERBANTUAN APLIKASI CANVA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG SISWA KELAS IV SD

Monalika Anggraini¹, Nora Surmilasari², Jayanti³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

¹monalikaanggraini06@gmail.com, ²jayanti2hr@gmail.com

³norasumilasari@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

The problems in this study include three main things, namely: (1) how to develop a valid Canva application-assisted LKPD on mathematics subjects on spatial geometry material for grade IV elementary school students; (2) how to develop the LKPD so that it is practical to use in learning; and (3) what is the final result of the Canva application-assisted LKPD that has been developed. This study uses the type of development research (Research and Development/R&D), with the development procedure referring to the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques in this study were carried out through observation, questionnaires, tests, and documentation. The results of the study showed that the LKPD developed was declared very valid based on the validation results from experts in the fields of media, language, and materials, with a percentage of 94%. In terms of practicality, the results were 81% at the one-to-one trial stage and 85% at the small group trial stage, based on the questionnaire filled out by students. This shows that the LKPD is classified as very practical to use in learning. Meanwhile, from the aspect of effectiveness, a percentage of 95% was obtained, which is included in the very effective category. This data was obtained from the results of student work on questions, where 19 out of 20 students achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) with a value range of 61 to 80. This finding shows that students are very enthusiastic in using teaching materials in the form of LKPD assisted by the Canva application in learning mathematics on spatial geometry material in grade IV of elementary school.

Keywords: *canva, lkpd, spatial building materials*

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini meliputi tiga hal utama, yaitu: (1) bagaimana mengembangkan LKPD berbantuan aplikasi Canva pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang yang valid untuk siswa kelas IV SD; (2) bagaimana mengembangkan LKPD tersebut agar praktis digunakan dalam pembelajaran; dan (3) bagaimana hasil akhir dari LKPD berbantuan aplikasi Canva yang telah dikembangkan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian

pengembangan (*Research and Development/R&D*), dengan prosedur pengembangan mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, angket (kuisisioner), tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi dari para ahli di bidang media, bahasa, dan materi, dengan persentase sebesar 94%. Dari segi kepraktisan, diperoleh hasil sebesar 81% pada tahap uji coba *one to one* dan 85% pada tahap uji coba kelompok kecil (*small group*), berdasarkan angket yang diisi oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD tergolong sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, dari aspek keefektifan, diperoleh persentase sebesar 95%, yang termasuk kategori sangat efektif. Data ini diperoleh dari hasil pengerjaan soal siswa, di mana 19 dari 20 peserta didik mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan rentang nilai antara 61 hingga 80. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dalam menggunakan bahan ajar berupa LKPD berbantuan aplikasi Canva pada pembelajaran matematika materi bangun ruang di kelas IV SD.

Kata Kunci: canva, lkpd, materi bangun ruang

A. Pendahuluan

Matematika adalah ilmu dasar yang mendukung perkembangan ilmu lainnya dan selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik disadari maupun tidak (Azizah & Abadi, 2022,p.104). Matematika merupakan salah satu ilmu penting yang berperan besar dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai mata pelajaran di sekolah, matematika membantu mencapai tujuan pendidikan nasional dan mendukung pembangunan bangsa yang kreatif, inovatif, serta berdaya saing. Pemahaman matematika dibutuhkan siswa untuk menghadapi tantangan kehidupan nyata dan

menyelesaikan berbagai masalah. Namun, banyak siswa merasa matematika sulit karena adanya rasa takut dan kurang motivasi, sehingga membuat mereka malas belajar matematika (Sari et al., 2019). Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menguasai kelas dengan menerapkan bahan ajar yang menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran Matematika banyak ragamnya dapat diperhatikan dari konsep pembelajaran itu sendiri (Jayanti, 2024; Jayanti, 2023, Jayanti; 2022, dan Jayanti, 2021;). Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran matematika yaitu

lembar kerja peserta didik (LKPD). LKPD adalah salah satu alat bantu dalam pembelajaran. Secara sederhana, lembar kerja adalah materi pendukung yang digunakan untuk membantu pelaksanaan rencana pembelajaran (Noprinda & Soleh, 2019,p.168). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah materi ajar yang disajikan dalam format cetak, terdiri dari beberapa lembar berwarna dan dilengkapi dengan ilustrasi animasi yang menarik. LKPD ini menyajikan serangkaian kegiatan yang berfungsi sebagai panduan belajar, yang dirancang untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, LKPD ini berpotensi menjadi salah satu faktor pendorong dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020,p. 524).

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi di kelas IV SD Negeri 2 Rambang Kuang, peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun ruang. Dari sisi bahan ajar, LKPD yang digunakan di kelas IV memiliki beberapa kelemahan mendasar yaitu LKPD

yang digunakan memiliki tampilan kurang menarik dan isinya hanya berupa soal-soal tanpa panduan yang jelas sehingga kurang memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, LKPD tidak menggunakan contoh dari kehidupan sehari-hari dan lebih banyak tulisan daripada gambar. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep kubus dan balok karena LKPD tidak menampilkan gambar yang cukup, jarang memberikan contoh nyata sehingga siswa kesulitan untuk menghubungkan konsep bangun ruang khususnya balok dan kubus pada lingkungan sekitar , dan kurang mengajak siswa untuk aktif belajar. Cara mengajar juga masih terpusat pada guru, dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Pengembangan LKPD baru menjadi sangat penting karena beberapa alasan. Pertama, untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran matematika. Kedua, untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual dengan mengaitkan materi pada objek-objek nyata di sekitar siswa. Ketiga, untuk mengatasi kebosanan siswa yang selama ini dimana siswa

hanya mendengarkan penjelasan tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran. Salah satu program yang mendukung pengembangan produk agar lebih menarik adalah Canva. Canva adalah platform desain grafis online yang memudahkan pengguna untuk membuat tampilan visual atau grafis yang menarik. Canva merupakan platform desain daring yang dapat diakses melalui komputer, perangkat Android, dan laptop. Canva menyediakan macam template desain, untuk presentasi, resume, poster, selebaran, brosur, infografik, spanduk, sertifikat, diploma, kartu undangan, dan thumbnail YouTube, serta banyak lagi

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan LKPD berbasis Canva untuk materi bangun ruang kubus dan balok menjadi solusi yang relevan. Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan untuk menciptakan LKPD yang lebih visual, interaktif, dan menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

Hal ini diperkuat oleh beberapa penelitian terdahulu mengenai lembar kerja peserta didik (LKPD), seperti penelitian yang dilakukan oleh

(Anggraini & Suci Perwita Sari, 2022,p. 18) dengan Pengembangan LKPD IPA Menggunakan Website Canva Materi Alat Indra pada Manusia terhadap Literasi Sains Peserta Didik Kelas IV SDN 95 Binjai. Penelitian metode pengembangan (*Research & Development*) dengan model ADDIE, dan memperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 95,71% yang tergolong dalam kategori sangat memenuhi syarat. Validasi oleh ahli desain media menunjukkan tingkat validitas sebesar 80%, yang termasuk dalam kategori valid. LKPD yang dikembangkan mendapat respons positif dari guru dan siswa, sehingga dinilai layak dan bermanfaat dalam pembelajaran IPA. Adapun juga penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni et al., 2024) dengan judul Pengembangan LKPD Berbantuan Aplikasi Canva Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. hasil tanggapan terhadap LKPD berbantuan aplikasi canva mencapai 94,25% yang termasuk dalam kategori “sangat layak” sehingga LKPD dinyatakan layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran bagi peserta didik Kelas VIII mts Muhammadiyah Sidomulyo.

Sejalan dengan permasalahan yang telah diuraikan di atas, LKPD berbantuan Canva diprediksi akan menarik perhatian siswa dan meningkatkan semangat mereka dalam mengerjakan tugas. Oleh karena itu, peneliti bermaksud mengembangkan LKPD dengan judul “PENGEMBANGAN LKPD BERBANTUAN APLIKASI CANVA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG SISWA KELAS IV SD”.

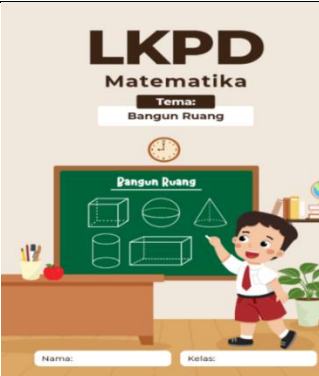
B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and developmen*). Menurut Sugiyono ((Okpatrioka Okpatrioka, 2023,p. 86) metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang menciptakan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk menjadikannya lebih menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dari subjek tertentu (Muqdamien et al., 2021,p. 23).

Penelitian dan pengembangan memiliki beberapa model diantaranya adalah model 4D, model ADDIE, model plomp, dan model Borg dan Gall. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation and Evaluations*).

Draft prototype disusun berdasarkan hasil analisis data yang telah dikumpulkan. Penyusunan *prototype* ini melalui beberapa tahapan, yaitu Merancang kerangka materi yang akan dibahas, Menentukan desain bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Berikut merupakan prototype bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik yang akan dikembangkan:

Tabel 1. Desain LKPD Berbantuan Aplikasi Canva

Halaman	Tampilan
Cover	

Kata Pengantar

kata pengantar

puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya lembar kerja peserta didik (LKPD) berbantuan aplikasi canva pelajaran matematika materi bangun ruang ini dapat diselesaikan dengan baik, tujuan pembuatan bahan ajar ini ialah untuk membantu guru dalam menyiapkan pembelajaran terkait materi bangun ruang, sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik kelas IV SD

dengan selesainya LKPD ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada pembimbing utama dan pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingannya selama penulisan skripsi ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang sudah membantu dalam proses penyelesaian LKPD ini.

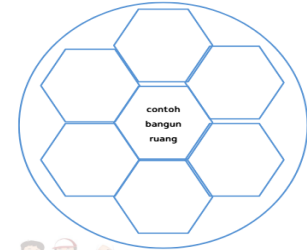
lembar kerja peserta didik ini (LKPD) berbantuan aplikasi canva yang telah dibuat ini semoga bermanfaat bagi peserta didik kelas IV SD, dan para pendidik dalam menyampaikan materi bangun ruang, semoga LKPD ini bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya sekolah dasar.



Soal

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

MENGELOMPOKKAN BANGUN RUANG
 guntinglah dan tempelkan bentuk bangun ruang dibawah ini pada bentuk yang sama



Petunjuk Penggunaa n LPKD

Petunjuk Penggunaan LPKD

1. pelajirlah LKPD ini secara berurutan
2. pahamiilah setiap bagian yang terdapat di LKPD
3. kerjakanlah LKPD berdasarkan pemahaman dari buku pembelajaran
4. kerjakanlah LKPD ini secara individu
5. jika mempunyai kesulitan diskusikanlah dengan guru atau temannya.



Capaian pembelajar an (TP) dan Tujuan pembelajar an (TP)

Capaian Pembelajaran (CP)

1. Menganalisis sifat-sifat dan hubungan antar bangun ruang sisi datar khususnya kubus dan balok serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari
2. Mengembangkan kemampuan berpikir visual spasial melalui eksplorasi bangun ruang sisi datar khususnya kubus dan balok

Tujuan Pembelajaran (TP)

1. Siswa dapat mengidentifikasi sifat-sifat kubus dan balok dengan benar
2. Siswa dapat mengelompokkan benda-benda di sekitar yang berbentuk kubus dan balok dengan tepat
3. Siswa dapat membuat jaring-jaring kubus dan balok dengan benar



Indikator tujuan pembelajar an

Indikator Tujuan Pembelajaran

1. Mengidentifikasi minimal 3 benda di sekitar yang berbentuk kubus dengan tepat
2. Mengidentifikasi minimal 3 benda di sekitar yang berbentuk balok dengan tepat
3. Menggambar bentuk jaring-jaring kubus dan balok dengan benar



BUATLAH DAN GUNTINGLAH JARING JARING KUBUS DAN BALOK DIBAWAH INI



Tempelkanlah jaring jaring pada tabel dibawah ini

jaring jaring balok	jaring jaring kubus



Prosedur penelitian ini yaitu Analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi adalah singkatan dari ADDIE. Untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja, ADDIE adalah konsep pengembangan produk. Teori pendidikan yang digunakan untuk aplikasi ini. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, kuisisioner(Angket), tes, dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah ahli bahasa, ahli desain, dan ahli materi pembelajaran matematika, alat pengumpulan datanya adalah lembar validasi yang diberikan kepada ahli pakar atau validator untuk mengevaluasi produk. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kevalidan, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di SDN 02 Rambang Kuang. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi ahli materi dan media, angket respon siswa, serta tes hasil belajar.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Lembar

Kerja Peserta Didik (LKPD) berbantuan aplikasi Canva pelajaran matematika materi bangun ruang siswa kelas IV SD. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu: *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk LKPD yang dikembangkan.

Kevalidan produk diperoleh melalui hasil validasi oleh para ahli, yang mencakup aspek media, bahasa, dan materi. Proses validasi dilakukan oleh dua dosen ahli di bidang pembelajaran matematika serta satu guru matematika sekolah dasar. Sementara itu, kepraktisan produk dinilai melalui angket respon peserta didik, yang diberikan kepada 2 siswa pada tahap *one to one* dan 7 siswa pada tahap *small group* di kelas V SD Negeri 2 Rambang Kuang.

Tabel 2. Hasil angket respons peserta didik *one to one*

N o	Nama Siswa	Jumla h	Presenta se	Kateg ori
1	MAR	43	73%	Praktis
2	MA	50	90%	Sangat Praktis

Jumlah	93	163%
		81%
		Sangat praktis

Berdasarkan hasil penilaian angket respon peserta didik yang diberikan kepada dua siswa pada tahap *one to one* di kelas IV SD Negeri 02 Rambang Kuang, diperoleh rata-rata skor sebesar 81%. Persentase ini menunjukkan bahwa kepraktisan LKPD berbantuan aplikasi Canva berada dalam kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa LKPD tersebut dinilai layak oleh peserta didik untuk digunakan pada proses pembelajaran. Selanjutnya penjelasan hasil lembar angket respon peserta didik pada uji coba *small group*.

Tabel 3. Hasil Angket Respons Peserta Didik *Small Group*

No	Nama Siswa	Jumlah	Persentase	Kategori
1.	MRA	44	80%	Sangat Valid
2.	APS	49	89%	Sangat Valid
3.	AD	52	94%	Sangat Valid
4.	MPP	49	89%	Sangat Valid
5.	ADA	50	90%	Sangat Valid
6.	SA	45	81%	Sangat Valid
7.	ASA	42	76%	Sangat Valid
Jumlah		331	599	
Rata-rata			85%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian angket respon yang diberikan kepada 7 peserta didik kelas V SD Negeri 2 Rambang Kuang, diperoleh rata-rata skor sebesar 85%. Hasil ini menunjukkan bahwa LKPD berbantuan aplikasi Canva termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Uji validitas instrumen dilakukan untuk memastikan bahwa kuesioner yang digunakan memiliki tingkat keabsahan memadai dalam pengumpulan data.

Selanjutnya keefektifan LKPD diuji melalui pemberian tes kepada 20 peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Rambang Kuang untuk mengetahui hasil belajar mereka setelah menggunakan produk.

Tabel 4. Hasil Tes Belajar

No	Nama	KK TP	Nilai Maksimum	Nilai perolehan	Kriteria
1.	AA	61-80	100	90	Tuntas
2.	MSE	61-80	100	80	Tuntas
3.	MNR	61-80	100	90	Tuntas
4.	AS	61-80	100	70	Tuntas
5.	JRS	61-80	100	80	Tuntas
6.	RBS	61-80	100	90	Tuntas
7.	UN	61-80	100	30	Tidak tuntas
8.	DN	61-80	100	70	Tuntas
9.	MA	61-80	100	80	Tuntas
10.	NAT	61-80	100	90	Tuntas

1	AA	61-	100	90	Tunt
1.		80			as
1	IN	61-	100	100	Tunt
2.		80			as
1	RSA	61-	100	100	Tunt
3.		80			as
1	RA	61-	100	90	Tunt
4.		80			as
1	RAR	61-	100	100	Tunt
5.		80			as
1	NAA	61-	100	90	Tunt
6.		80			as
1	AN	61-	100	100	Tunt
7.		80			as
1	HR	61-	100	100	Tunt
8.		80			as
1	KB	61-	100	90	Tunt
9.		80			as
2	RHA	61-	100	90	Tunt
0.		80			as
Jum			1.630		
lah					

Berdasarkan data pada tabel di atas, sebanyak 19 dari 20 peserta didik mencapai ketuntasan belajar dengan skor dalam rentang 61–80. Hasil perhitungan menunjukkan rata-rata persentase ketuntasan peserta didik mencapai 95%, yang termasuk dalam kategori 'sangat efektif'. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbantuan aplikasi Canva efektif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian terkait tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang diperoleh selama proses pengembangan di lapangan serta didukung oleh hasil penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbantuan

aplikasi Canva pelajaran matematika materi bangun ruang siswa kelas IV SD dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 2 Rambang Kuang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan LKPD berbantuan aplikasi Canva pada pembelajaran matematika materi bangun ruang untuk siswa kelas IV SD Negeri 2 Rambang Kuang, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil validasi oleh para ahli terhadap aspek media, bahasa, dan materi menunjukkan persentase sebesar 94%, yang termasuk dalam kategori 'sangat valid'.

Dari aspek kepraktisan, diperoleh rata-rata skor angket respon peserta didik sebesar 81% pada tahap *one to one* dan 85% pada tahap *small group*, yang keduanya termasuk dalam kategori 'sangat praktis'. Sementara itu, dari aspek efektivitas, sebanyak 19 dari 20 peserta didik mencapai Kriteria Ketercapaian

Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan skor pada rentang 61–80. Hal ini menunjukkan tingkat ketuntasan sebesar 95%, yang dikategorikan sebagai 'sangat efektif'. Dengan demikian, LKPD berbantuan aplikasi Canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika pada materi bangun ruang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, U. D., & Sari. (2022). Pengembangan LKPD Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Website Canva.com Materi Alat Indra pada Manusia terhadap Literasi Sains Peserta Didik Kelas IV SDN 95/96 Binjai Tahun Ajaran 2021/2022. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 1–18. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.743>
- Azizah, R. N., & Abadi, A. P. (2022). Kajian Pustaka: Resiliensi dalam Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 4(1), 104–110. <https://doi.org/10.31949/dm.v4i1.2061>
- Jayanti. (2023). Numerasi Pembelajaran Matematika Sd Berbasis E-Learning. Palembang: Bening Media.
- J Jayanti, Z Zulkardi, RII Putri, Y Hartono. (2023) INOMATIKA 5 (2), 181-199. Designing Numeracy Assisted E-Learning Using Palembang Tourism Context during the Covid-19 For Pre-Service Primary School Teachers.. Jurnal INOMATIKA Sinta 3. Link. <https://inomatika.unmuhbabel.ac.id/index.php/inomatika/article/view/405>. DOI: <https://doi.org/10.35438/inomatika.v5i2.405>
- Jayanti dan Marhamah. Learning Number Based Theory on Edmodo Using the Context PMRI of the Palembang PGRI Building and Apam Cake . Link: <https://www.atlantispress.com/proceedings/sule-ic-20/125950316> Volume Title: Proceedings of the 4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020). Publication Date: 2 January 2021, ISBN: 978-94-6239-313-4, ISSN: 2352-5398. DOI: 10.2991/assehr.k.201230.166
- Jumroh dan Jayanti. Development of Edmodo e-module Assisted Statistics Teaching Materials For Public Senior High School Students. vol 513 Online 2 Januari 2021 ISBN: 978-94-6239-313-4, ISSN: 2352-5398. Proceedings Of The 4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020) Penerbit Atlantis Press DOI: <http://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.170>. Corresponding Author : Jayanti. email: jayanti2hr@gmail.com
- Jayanti, 2021. The numeration with

- lesson study assisted by E-learning Merdeka campus of COVID-19 contexts at primary school teachers Universitas PGRI Palembang . Proseding Scopus AIP Q3 publish 27 OCTOBER 2021. AIP Conference Proceedings 2438, 020004 (2021).
<https://doi.org/10.1063/5.0071589>, Link:
<https://pubs.aip.org/aip/acp/article-abstract/2438/1/020004/692356/The-numeration-with-lesson-study-assisted-by-E?redirectedFrom=fulltext>. DOI:
<https://doi.org/10.1063/5.0071589>
- Jayanti, 2021. The implementation numeration learning using Covid-19 context assisted e-learning primary school teacher. Publish 29 DECEMBER 2022, AIP Conference Proceedings 2468, 070048 (2022)
<https://doi.org/10.1063/5.0103602>. link:
<https://pubs.aip.org/aip/acp/article-abstract/2468/1/070048/2825456/The-implementation-numeration-learning-using-Covid?redirectedFrom=fulltext>. DOI:
<https://doi.org/10.1063/5.0103602>
- Jayanti. Designing PISA-Based Numeracy Problem on Shape and Space Using Palembang Tourism During Covid-19 Context. IP Conf. Proc. 3052, 020040 (2024)
<https://doi.org/10.1063/5.0201035>. 22 April 2024.
<https://pubs.aip.org/aip/acp/article-abstract/3052/1/020040/3284435/Designing-PISA-based-numeracy-problem-on-shape-and?redirectedFrom=fulltext>.
- Noprinda, C. T., & Soleh, S. M. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS). *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 168–176.
<https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i2.4342>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu., *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
<https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Sari, P. W., Fuadiah, N. F., & Jayanti, J. (2019). Analisis Learning Obstacle Materi Segitiga Pada Siswa Smp Kelas Vii. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 2(1), 21–29.
<https://doi.org/10.31851/indiktika.v2i1.3394>
- Wahyuni, S., Ilmi, N. K., & Sari, D. P. (2024). Pengembangan Lkpd Berbantuan Aplikasi Canva Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa.

*NUSRA: Jurnal Penelitian Dan
Ilmu Pendidikan*, 5(1), 245–253.
[https://doi.org/10.55681/nusra.v5i
1.2113](https://doi.org/10.55681/nusra.v5i1.2113)