

Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Desmos terhadap Kemampuan Matematis Siswa

Khoirina Muqtafia, Henry Suryo Bintoro 

How to cite : Muqtafia, K., & Bintoro, H. S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Desmos terhadap Kemampuan Matematis Siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(2), 765 - 772. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i2.1684>

To link to this article : <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i2.1684>



Opened Access Article



Published Online on 17 July 2024



[Submit your paper to this journal](#)



Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Desmos terhadap Kemampuan Matematis Siswa

Khoirina Muqtafia^{1*}, Henry Suryo Bintoro² 

^{1,2}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Article Info

Article history:

Received Jun 15, 2024

Accepted Jul 16, 2024

Published Online Jul 17, 2024

Keywords:

Discovery Learning

Desmos

Luas Layang-Layang

Kemampuan Matematis

ABSTRAK

Discovery Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang membutuhkan integrasi teknologi/media dalam meningkatkan kemampuan matematis siswa. Tujuan dalam penelitian ini yakni untuk melihat adanya pengaruh dari penggunaan model *discovery learning* berbantuan dengan media desmos pada materi luas layang-layang terhadap kemampuan matematis siswa. Kami menggunakan metode eksperimen dengan melibatkan 31 siswa kelas VII. Instrumen yang kami gunakan adalah tes. Penelitian ini menggunakan dua macam tes yakni *pretest* dan *posttest* yang kami analisis menggunakan uji T. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menerapkan model *discovery learning* yang didukung dengan media desmos. Kami menemukan bahwa kolaborasi antara *discovery learning* dan desmos cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan matematis siswa pada materi luas layang-layang..



This is an open access under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) licence



Corresponding Author:

Khoirina Muqtafia,
Program Studi Pendidikan Matematika,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muria Kudus,
Jl. Gondangmanis, Bae, Po Box 53, Kudus, Indonesia
Email: 202135020@umk.ac.id

Pendahuluan

Matematika merupakan satu rumpun ilmu yang berkaitan dengan konsep perhitungan, angka dan rumus. Pada dasarnya matematika tidak hanya berkaitan tentang angka dan rumus yang tidak mempunyai hubungan dengan dunia nyata. Namun matematika berasal dari konteks dunia nyata yang dilakukan pemodelan matematis lalu diterapkan konsep, fakta dan prosedur untuk menyelesaikan masalah (Nurkamilah et al., 2018). Pentingnya ilmu matematika dalam kehidupan menjadikan ilmu tersebut menjadi salah satu mata pelajaran wajib di sekolah. National Council of the Teacher of Mathematics (NCTM, 2000) menyebutkan terdapat beberapa tujuan dari pembelajaran matematika yakni pembelajaran komunikasi, mampu berpikir tentang matematika, mampu memecahkan masalah, belajar mengasosiasikan ide dan mengembangkan sikap positif terhadap matematika. Kemampuan siswa dalam berpikir matematis merupakan tujuan dari proses pembelajaran matematika yang harus dimiliki oleh

setiap siswa. Kemampuan matematis merupakan kemampuan pelajar dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai masalah matematika menggunakan penalaran, komunikasi, pemecahan masalah, menghubungkan konsep, pemahaman, berpikir kritis, kreatif, dan lain sebagainya (Suciati et al., 2022). Ferdianto & Yesino (2019) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa indikator dalam kemampuan berpikir matematis, diantaranya yakni kemampuan dalam memahami masalah, merencanakan penyelesaian, menyelesaikan masalah sesuai rencana, membuat model matematika, serta melakukan pengecekan jawaban.

Kemampuan matematis siswa merupakan kemampuan siswa yang dihasilkan melalui proses pembelajaran di dalam kelas. Guru dalam melakukan proses pembelajaran tidak terlepas dari model pembelajaran. Terdapat beberapa model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, akan tetapi hal tersebut harus sesuai dengan kondisi dan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan matematis siswa yakni model pembelajaran *discovery learning*. Penelitian Sary et al. (2022) mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* memberikan dampak positif untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa pada tingkat SMP jika dibandingkan dengan model pembelajaran lain. *Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada siswa dengan melibatkan kemampuan siswa untuk menggali dan menemukan konsep (Muhammad & Juandi, 2023). Terdapat beberapa indikator dari model *discovery learning* yakni peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat berpikir logis, kritis analitis, peserta didik memanfaatkan lingkungan sebagai tempat belajar dan peserta didik mengurangi sikap ketergantungan pada guru (Fithriyah et al., 2021).

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dalam proses pembelajaran tidak cukup untuk meningkatkan kemampuan matematis siswa karena guru akan kesulitan dalam menyampaikan materi sehingga membutuhkan media sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VII di SMP 2 Gebog yang mengungkapkan bahwa beliau telah menerapkan model pembelajaran *discovery learning* akan tetapi masih mengalami kendala yakni kesulitan dalam menyampaikan materi luas layang-layang karena keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki sehingga membutuhkan media penunjang untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat menunjang proses pembelajaran. Hal tersebut karena aspek perkembangan kognitif anak usia 11-13 tahun merupakan peralihan dari berpikir operasional konkrit ke operasional formal sehingga membutuhkan bantuan media dalam proses belajarnya (Bujuri, 2018). Keterbatasan media membuat guru kurang maksimal dalam menyampaikan materi, khususnya materi geometri datar pada luas layang-layang. Penelitian dari Suseno et al. (2020) mengungkapkan bahwa kurangnya media pembelajaran pada materi luas layang-layang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa karena siswa kesulitan dalam memahami dan menghafal rumus yang ada dalam buku paket. Adapun media pembelajaran yang dapat digunakan yakni desmos.

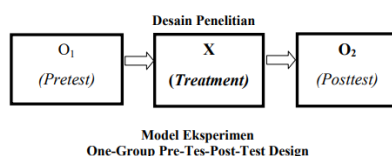
Desmos merupakan media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi luas layang-layang. Desmos sebagai sebuah platform atau layanan yang menyediakan berbagai alat matematika berupa kalkulator grafik, kalkulator ilmiah, kalkulator empat fungsi dan sarana geometri sehingga dapat membantu peserta didik dalam belajar matematika tingkat tinggi dengan cara yang menyenangkan melalui web atau aplikasi iOS dan Android (Kristanto, 2021). Kelebihan dari desmos yakni dapat membuat materi khusus guru dalam bentuk slide, di setiap slide tersedia fitur yang sama yakni dapat menambahkan gambar, video dan lainnya (Meslita et al., 2022). Media pembelajaran desmos bersifat student centered sehingga guru dapat memilih model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Model pembelajaran yang dapat digunakan yakni *discovery learning*. Muhammad & Juandi (2023) mengungkapkan bahwa *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada

siswa dengan melibatkan kemampuan siswa untuk menggali dan menemukan konsep. Terdapat beberapa indikator dari model *discovery learning* yakni peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat berpikir logis, kritis analitis, peserta didik memanfaatkan lingkungan sebagai tempat belajar dan peserta didik mengurangi sikap ketergantungan pada guru (Fithriyah et al., 2021).

Penelitian dari Dyah et al. (2020) mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* yang dibantu dengan e-learning efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Lebih lagi Saihu (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media digital animaker lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dari model pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti menganalisis pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media desmos terhadap kemampuan matematis siswa kelas VII. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni penggunaan media digital berupa desmos yang dikolaborasikan dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning*.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni kuantitatif dengan jenis pra eksperimen. Hasil dalam penelitian pra-eksperimental tidak dipengaruhi oleh variabel bebas (Kusuma Dewi, 2019). Sehingga peneliti hanya menggunakan satu kelas eksperimen sebagai *one grup experiment*. Populasi dalam penelitian ini yakni siswa kelas 7 SMP 2 Gebog. Adapun sampel dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, sehingga didapatkan sampel sebanyak 31 siswa yang terdiri dari 15 laki-laki dan 16 perempuan. Peneliti mengukur adanya perubahan pada perlakuan pembelajaran menggunakan rancangan penelitian berupa *one group pretest-posttest design*. Berikut merupakan bentuk desain dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

- O_1 : Nilai *pretest*
 X : Pembelajaran bangun datar layang-layang dengan model *discovery learning* berbantuan media desmos
 O_2 : Nilai *posttest*

Kegiatan pretest dan posttest dilakukan menggunakan soal yang berbeda akan tetapi dengan taraf kesulitan yang sama. Adapun jumlah soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* sebanyak 3 butir soal uraian. Sebelum proses penyusunan soal peneliti membuat kisi-kisi yang terdiri dari CP/TP, rubrik skor penilaian, nomor butir soal dan kunci jawaban untuk masing-masing soal yang diujikan.

Data yang didapatkan peneliti melalui *pretest* dan *posttest* akan dianalisis menggunakan uji t dan dihitung menggunakan nilai N-Gain. Tujuan penggunaan nilai N-Gain dalam penelitian yakni untuk mengetahui efektivitas dari perlakuan yang diberikan (Oktavia & Teja Prasasty, 2019). Berikut merupakan Tabel 1 pembagian dari nilai N-Gain.

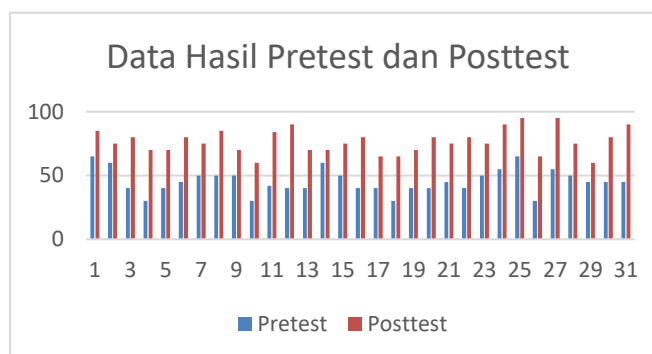
Tabel 1. Pembagian Nilai N-Gain

Pembagian N -Gain Score	
Nilai N-Gain $g > 0,7$	Kategori Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Berdasarkan tabel tersebut dapat dideskripsikan bahwa nilai N-Gain lebih dari 0,7 merupakan kategori tinggi, N-Gain lebih dari atau sama dengan 0,3 dan kurang dari atau sama dengan 0,7 berkategori sedang, sedangkan nilai N-Gain kurang dari 0,3 berkategori rendah.

Hasil Penelitian

Hasil belajar siswa pada materi luas layang-layang berbantuan media desmos dengan model pembelajaran *discovery learning* dapat dilihat melalui data diagram batang ditunjukkan pada [Gambar 2](#) sebagai berikut.

**Gambar 2. Data Hasil Pretest dan Posttest**

Berdasarkan data tersebut didapatkan bahwa nilai pretest terendah siswa adalah 30 dan nilai tertinggi adalah 60. Sedangkan pada hasil posttest terendah siswa adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 95. Selanjutnya peneliti akan melakukan uji normalitas pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Berikut hasil dari uji normalitas ditunjukkan pada [Tabel 2](#) sebagai berikut

Tabel 2. Hasil Tes Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.157	31	.050	.935	31	.059
Posttest	.121	31	.200*	.961	31	.317

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data tersebut didapatkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* mempunyai nilai $\text{sig} > 0,05$ sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya peneliti akan melakukan uji t untuk melihat perbedaan siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Adapun hasil pengujian Uji-T ditunjukkan pada [Tabel 3](#) sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji T-test
Paired Samples Test**

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig.(2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-31.355	9.376	1.684	-34.794	-27.916	-18.620	30	.000

Berdasarkan uji t didapatkan sig. (2-tailed) <0,05 sehingga terdapat perbedaan antara nilai sebelum dan sesudah pembelajaran pada materi luas layang-layang dengan model *discovery learning* dan media desmos. Lebih lagi peneliti juga melakukan uji N-Gain untuk melihat kriteria dan diperoleh hasil dari perhitungan nilai N Gain yakni 0,5765 yang menunjukkan bahwa data berkategori sedang. Berikut merupakan datanya hasil nilai N-Gain ditunjukkan pada [Tabel 4](#) sebagai berikut

Tabel 4. Hasil Nilai N-Gain

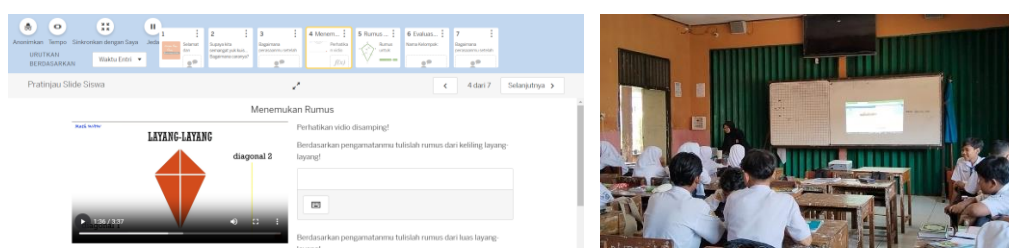
Kriteria	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria
Eksperimen	60	95	0,5765	Sedang

Diskusi

Peningkatan hasil belajar siswa pada materi luas layang layang didasarkan pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* yang telah disesuaikan dengan sintaksnya serta ditunjang dengan bantuan media pembelajaran berupa desmos. Adapun sintaks yang diterapkan yakni, 1) *simulation*: siswa diberi rangsangan berupa kuis, 2) *problem statement*: siswa mengamati video terkait proses penemuan rumus layang-layang yang telah disiapkan guru dalam bentuk desmos, siswa diminta untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam video 3) *data collection*: siswa mengumpulkan data yang diperoleh dari permasalahan yang telah diidentifikasi, selanjutnya siswa dapat menuliskannya langsung melalui desmos sehingga jawaban siswa dapat langsung terhubung dengan guru, 4) *data processing*: siswa memproses data yang telah mereka kumpulkan melalui proses diskusi bersama kelompoknya, 5) *verification*: siswa bersama-sama dengan guru membuktikan hasil dari penemuan rumus layang-layang yang telah didiskusikan dan 6) *generalization*: siswa perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya bersama dengan teman kelompoknya.

Kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran dengan model *discovery learning* berbantuan media desmos mempunyai keunggulan yang dapat meningkatkan kemampuan matematis siswa diantaranya, adanya kuis sebagai rangsangan bagi siswa yang dikerjakan secara klasikal sehingga dapat melatih siswa untuk berpikir kritis. Penelitian [Munika et al. \(2021\)](#) menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif dapat meningkatkan kemampuan matematis siswa khususnya dalam berpikir kritis. Proses pengamatan vidio terkait penemuan rumus membuat siswa mampu untuk mengidentifikasi permasalahan yang berada dalam video. Proses identifikasi permasalahan merupakan langkah awal yang perlu dilakukan siswa sebelum menyusun strategi sehingga dapat ditemukan solusi ([Partayasa et al., 2020](#)). Permasalahan yang telah diidentifikasi oleh siswa tentunya terdapat data-data yang mereka dapatkan. Data tersebut akan mereka kumpulkan sebagai bahan untuk menentukan solusi yang tepat. Proses pengumpulan data melatih siswa untuk berpikir logis.

Data yang telah mereka kumpulkan akan di proses sehingga dapat ditemukan solusi yang tepat terkait penemuan rumus luas layang-layang. Pemrosesan data akan melatih siswa untuk berpikir kritis dalam menemukan solusi pada sebuah permasalahan. Solusi yang telah mereka temukan nantinya akan diverifikasi kebenarannya bersama dengan guru. Proses verifikasi data ini dapat melatih siswa untuk berpikir analitik. Pada tahap akhir akan dilakukan proses menggeneralisasi jawaban melalui proses presentasi di depan kelas. Proses presentasi kemampuan komunikasi matematis siswa. Salah satu kemampuan penting dari matematika yakni siswa memiliki kemampuan matematis (Robiana et al., 2020) Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas dalam pembelajaran model *discovery learning* dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan matematis siswa (Turmudi, 2023).



Gambar 3. Media Desmos

Peningkatan kemampuan matematis siswa juga terbentuk melalui penggunaan desmos dalam proses pembelajaran. Siswa dapat melakukan aktivitas secara mandiri akan tetapi tetap terhubung langsung dengan guru sehingga guru dapat memantau secara detail aktivitas yang dilakukan siswa. Adapun aktivitas yang dilakukan siswa dalam desmos yakni siswa mengamati video terkait proses penemuan rumus layang-layang yang disiapkan oleh guru, mengidentifikasi permasalahan yang dalam video, mengumpulkan data dan menarik kesimpulan. Kemudahan penggunaan fitur desmos memudahkan siswa untuk melakukan aktivitas yang telah diberikan oleh guru. Hal ini didukung dengan penelitian Rahmadhani & Doly Nasution (2022) yang mengungkapkan bahwa kemudahan penggunaan desmos dapat meningkatkan 78% kemampuan matematis siswa khususnya dalam menjawab soal.

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan olah data yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa terdapat pengaruh peningkatan kemampuan matematis siswa sebesar 57% dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Adapun perlakuan yang diberikan yakni penerapan model pembelajaran *discovery learning* yang didukung dengan media pembelajaran desmos pada materi luas layang-layang. Kolaborasi antara model dan media tersebut dapat digunakan untuk menjelaskan materi terkait luas layang-layang dengan mudah namun tetap dapat meningkatkan kemampuan matematis siswa.

Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan

Kontribusi Penulis

Penulis K.M. sebagai penyusun penelitian, memahami gagasan penelitian, mengumpulkan data, menganalisis data dan mengolah data. Penulis Kedua (H.B.) berpartisipasi aktif dalam pengembangan teori, metodologi, pembahasan hasil dan persetujuan hasil akhir karya. Seluruh penulis menyatakan bahwa versi final makalah ini telah dibaca dan disetujui. Total persentase

kontribusi untuk konseptualisasi, penyusunan, dan koreksi makalah ini adalah sebagai berikut: K.M. 70%, dan H.B. 30%.

Pernyataan Ketersediaan Data



Penulis menyatakan data yang mendukung hasil penelitian ini akan disediakan oleh penulis koresponden, [KM], atas permintaan yang wajar.

Referensi

- Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9 (1), 37-50.
- Dyah, T., Pramaeda, O., & Ningsih, S. C. (2020). *Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan E-Learning ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah* (Vol. 11, Issue 1).
- Ferdianto, F., & Yesino, L. (2019). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi SPLDV Ditinjau dari Indikator Kemampuan Matematis. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 3(1), 32–36.
- Fithriyah, R., Wibowo, S., & Octavia, R. U. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4>
- Kristanto, Y. D. (2021). *Pelatihan Desain Aktivitas Pembelajaran Matematika Digital dengan Menggunakan Desmos*. 27(3). <https://doi.org/10.24114/jpkm.v27i3.23908>
- Kusuma Dewi, A. (2019). Pengembangan kompetensi multiliterasi desain berbasis pada penerapan tradisi komunikasi di era Indonesia 4.0. *Jurnal Desain Indonesia*, 1(1), 1–6.
- Meslita Prodi Tadris Matematika, R., Tarbiyah dan Keguruan, F., Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U., Jambi Ma Bulian, J. K., & Kabupaten Muaro Jambi, D. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Desmos pada Materi Program Linear*. 06(02), 1857–1868.
- Muhammad, I., & Juandi, D. (2023). Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama: A Bibliometric Review. *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 11(1), 74–88. <https://doi.org/10.34312/euler.v11i1.20042>
- Munika, R. D., Marsitin, R., & Sesanti, N. R. (2021). E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Disertai Kuis Interaktif Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Tadris Matematika*, 4(2), 201–214. <https://doi.org/10.21274/jtm.2021.4.2.201-214>
- National Council of Teachers of Mathematics. (2000). Principles and standards for school mathematics. Reston, VA: Author.
- Nurkamilah, M., Fahmi Nugraha, M., & Sunendar, A. (2018). *Mengembangkan Literasi Matematika Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia*. 2(2), 70.
- Oktavia, M., & Teja Prasasty, A. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra*, 1(1). <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Partayasa, W., Suharta, I. G. P., & Suparta, I. N. (2020). Pengaruh Model Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Minat. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(1), 168. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i1.2644>
- Rahmadhani, S., & Doly Nasution, M. (2022). *Penggunaan desmos dalam pembelajaran*

- matematika materi program linier sebagai sarana meningkatkan kemampuan siswa* (Vol. 13, Issue 2).
- Robiana, A., Handoko, D. H., Tadris Matematika, J., Syekh, I., Cirebon, N., Perjuangan, J., Sunyaragi, P., Cirebon, J., & Barat, I. (2020). *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Pengaruh Penerapan Media UnoMath untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa*. 9(3). <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Saihu, S. (2020). The Effect of Using Talking Stick Learning Model on Student Learning Outcomes in Islamic Primary School of Jamiatul Khair, Ciledug Tangerang. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 6(01), 61. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v6i01.2325>
- Sary, R. F., Juandi, D., & Jupri, A. (2022). Model Pembelajaran Discovery Learning dan Kemampuan Penalaran Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1028. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4765>
- Suciati, I., Mailili, W. H., & Hajerina, H. (2022). Implementasi Geogebra Terhadap Kemampuan Matematis Peserta Didik dalam Pembelajaran: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 7(1), 27. <https://doi.org/10.25157/teorema.v7i1.5972>
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Turmudi, T. & R. P. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(2), 233–238.

Biografi Penulis

	<p>Khoirina Muqtafia merupakan mahasiswa dari prodi pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus. Beliau saat ini melakukan riset terkait pembelajaran discovery learning berbantuan media desmos terhadap kemampuan matematis. Email : 202135020@std.umk.ac.id</p>
	<p>Dr. Henry Suryo Bintoro, S.Pd., M.Pd. dilahirkan di Surakarta pada tanggal 18 Mei 1985. Penulis merupakan lulusan Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Sebelas Maret Surakarta (2003-2007), melanjutkan Program Master di Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta jurusan Pendidikan Matematika (2008-2010) dan melanjutkan program Doktor Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Semarang (2020-2023). Penulis merupakan dosen tetap Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muria Kudus semenjak tahun 2011. Pengalaman mengajar penulis antara lain sebagai pengampu mata kuliah Geometri Dasar, Geometri Ruang, Geometri Analitik, Geometri Transformasi, dan Geometri Euclid. Buku yang penulis pernah terbitkan adalah Buku Workshop Pendidikan Matematika 1, Geometri Transformasi, Kemampuan-Kemampuan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika dan Etnomatematika di Daerah Pantura Timur. Email: henry.suryo@umk.ac.id</p>