

Penggunaan Aplikasi Desmos Dalam Menyelesaikan Pertidaksamaan Linier di MAS Plus Al Ulum Medan

Hetty Elfina^{1*}, Dede Ibrahim Muthawali², Irham Habibi Harahap³, Machrani Adi Putri Siregar⁴, Nova Riani⁵, Winanda Marito⁶

¹Prodi Sistem Informasi, Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia, Jln. Teladan No.15, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

²Prodi D-III Kimia, Universitas Sumatera Utara, Jln Bioteknologi No. 2 Kampus USU, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

³Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Jln. Garu IIA, Medan, Sumatera Utara, Indonesia


⁴Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Jln. Willem Iskandar Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

⁵Prodi Sistem Informasi, Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia, Jln. Teladan No.15, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

⁶Prodi Sistem Informasi, Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia, Jln. Teladan No.15, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

E-mail: hetty.elfina90@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4553>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 23 Dec 2025

Revised: 26 Dec 2025

Accepted: 7 Jan 2026

Kata Kunci :

Desmos, Pertidaksamaan Linier, Aplikasi Pembelajaran

Keywords :

Desmos, Linear Inequalities, Learning Application



ABSTRACT

Materi pertidaksamaan linier sering kali menimbulkan kesulitan bagi siswa karena menuntut kemampuan memahami hubungan antara representasi aljabar dan grafik secara bersamaan. Kondisi ini menyebabkan rendahnya pemahaman konsep serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis visual, salah satunya adalah aplikasi Desmos. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan belajar siswa melalui pelatihan penggunaan aplikasi Desmos dalam menyelesaikan pertidaksamaan linier. Kegiatan ini dilaksanakan di MAS Plus Al Ulum Medan pada kelas X-2 dengan 33 siswa. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan pembelajaran, yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, siswa diberikan pengenalan aplikasi Desmos, demonstrasi penggunaan Desmos dalam menggambar grafik, serta praktik langsung menyelesaikan soal dengan pendampingan dosen. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi aktivitas siswa, analisis hasil latihan, dan diskusi reflektif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Desmos memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep. Siswa mampu memvisualisasikan grafik pertidaksamaan dan menentukan daerah penyelesaian dengan lebih tepat dibandingkan sebelum pelatihan. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan, antusiasme, dan motivasi belajar selama kegiatan berlangsung. Pembelajaran berbasis Desmos juga mendorong siswa untuk melakukan eksplorasi mandiri dan berpartisipasi aktif dalam diskusi belajar.

Linear inequality material often poses difficulties for students because it requires the ability to understand the relationship between algebraic and graphical representations simultaneously. This condition results in low conceptual understanding and limited student engagement in the learning process. One effort that can be made to address this problem is by utilizing visual-based learning technology, such as the Desmos application. This activity aimed to improve students' conceptual understanding and learning activeness through training on the use of the Desmos application in solving linear inequalities. The activity was conducted at MAS Plus Al Ulum Medan in class X-2 and involved 33 students. The

implementation method employed a training and learning assistance approach, which included preparation, implementation, and evaluation stages. During the implementation stage, students were introduced to the Desmos application, given demonstrations on how to use Desmos to draw graphs, and engaged in hands-on practice solving problems under the guidance of lecturers. The evaluation was carried out through observation of student activities, analysis of practice results, and reflective discussions. The results showed that the Desmos application training had a positive impact on students' conceptual understanding. Students were able to visualize inequality graphs and determine solution regions more accurately than before the training. In addition, students demonstrated increased activeness, enthusiasm, and learning motivation throughout the activity. Desmos-based learning also encouraged students to conduct independent exploration and actively participate in learning discussions.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Hetty Elfina et al (2026). Penggunaan Aplikasi Desmos Dalam Menyelesaikan Pertidaksamaan Linier di MAS Plus Al Ulum Medan, 4(3). 16885- 16891. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4553>

PENDAHULUAN

Saat ini, perkembangan teknologi yang berkembang pesat mempengaruhi kehidupan manusia secara signifikan. Kehidupan kini bergantung pada teknologi, termasuk di bidang pendidikan. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah akan menjadi menarik jika guru menggunakan media pembelajaran, seperti penggunaan aplikasi berbasis digital yang mampu membantu siswa dalam memahami konsep matematika secara visual dan interaktif (Elfina et al., 2025).

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah menengah atas memiliki karakteristik yang kompleks karena banyak materi bersifat abstrak dan membutuhkan kemampuan visualisasi yang kuat, salah satunya adalah materi pertidaksamaan linier. Materi ini menuntut siswa tidak hanya memahami konsep aljabar tetapi juga mampu menginterpretasikan representasi grafis dari pertidaksamaan yang diberikan. Sayangnya, pembelajaran konvensional sering kali kurang mampu membantu siswa dalam menjembatani representasi simbolik dan visualisasi grafik, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami daerah penyelesaian pertidaksamaan linier secara utuh dan mendalam. Hal ini didukung oleh temuan penelitian yang menunjukkan bahwa rendahnya keterlibatan media interaktif dapat berdampak pada pemahaman konsep matematis siswa (Pratiwi et al., 2021).

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi pendidikan sebagai media pembelajaran telah menjadi suatu kebutuhan dalam pembelajaran matematika. Teknologi tidak hanya memberikan visualisasi dinamis dari konsep yang abstrak, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Pujiastuti & Faturrohman, 2023). Pemanfaatan teknologi sudah terbukti dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini (Saenab et al., 2025). Salah satu aplikasi yang banyak digunakan oleh pendidik dan siswa adalah Desmos. Desmos merupakan sebuah *graphing calculator* berbasis digital yang dapat menampilkan grafik fungsi dan pertidaksamaan secara real-time. Penggunaan Desmos dalam pembelajaran telah terbukti membantu siswa dalam visualisasi konsep, keterlibatan aktif dalam tugas pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman matematis (Hakim et al., 2025). Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa integrasi aplikasi Desmos dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar pada materi yang membutuhkan representasi grafik (Maharani et al., 2024). Misalnya, penggunaan Desmos dalam model pembelajaran *guided inquiry* meningkatkan hasil belajar siswa pada sistem pertidaksamaan linier dua variabel secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Syahputra et al., n.d.). Selain itu, Desmos juga meningkatkan literasi matematika siswa ketika digabungkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (Anggraini & Mukhtar, 2025)(Syibli et al., 2025). Di sisi lain, penelitian mengenai pemanfaatan Desmos juga menggarisbawahi pentingnya integrasi teknologi secara sistematis dalam kegiatan pembelajaran untuk mendorong keterlibatan dan motivasi siswa (Pujiastuti & Faturrohman, 2023). Dengan fitur-fitur yang mudah digunakan dan interaktif, Desmos menjadi sebuah media yang relevan untuk diterapkan dalam

pembelajaran pertidaksamaan linier karena siswa dapat langsung melihat perubahan grafik ketika persamaan atau pertidaksamaan diubah.

Berdasarkan kondisi tersebut, MAS Plus Al Ulum Medan sebagai institusi pendidikan berupaya mengoptimalkan pembelajaran matematika dengan mengintegrasikan teknologi di kelas. Namun, dari hasil observasi awal, penggunaan aplikasi Desmos dalam pembelajaran matematika khususnya dalam menyelesaikan pertidaksamaan linier, belum dilakukan secara maksimal. Hal ini menjadi alasan dasar dilaksanakannya kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan penggunaan aplikasi Desmos pada siswa kelas X-2 di MAS Plus Al Ulum Medan, dengan tujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pertidaksamaan linier melalui representasi grafik.

Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat menjadi upaya nyata dalam *bridging gap* antara kemampuan konsep matematika siswa dan penggunaan teknologi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menarik. Oleh karena itu, artikel pengabdian ini melaporkan pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi Desmos, evaluasi penggunaan aplikasi, serta dampaknya terhadap pemahaman siswa dalam materi pertidaksamaan linier.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Desmos sebagai media pembelajaran matematika pada materi pertidaksamaan linier. Pendekatan pelatihan dipilih karena dinilai efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), khususnya dalam penguasaan teknologi pembelajaran (Pujiastuti & Faturrohmah, 2023)

Desain Kegiatan

Desain kegiatan pengabdian ini bersifat deskriptif-partisipatif, di mana siswa terlibat secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari pengenalan aplikasi, praktik penggunaan Desmos, hingga penyelesaian soal pertidaksamaan linier. Model partisipatif dipilih karena dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika berbasis teknologi (Anggraini & Mukhtar, 2025).

Subjek, Lokasi, dan Waktu Kegiatan

Subjek kegiatan pengabdian adalah 33 siswa kelas X-2 MAS Plus Al Ulum Medan. Pemilihan subjek berdasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas X sedang mempelajari materi pertidaksamaan linier sesuai dengan kurikulum Merdeka. Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka di ruang kelas dengan melibatkan 6 dosen sebagai fasilitator, pemateri, dan pendamping selama proses pelatihan. Pelatihan dilakukan pada bulan Oktober 2025.

Bentuk dan Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi :

- 1) Koordinasi dengan pihak sekolah dan guru matematika terkait jadwal secara teknis pelaksanaan kegiatan
 - 2) Penyusunan modul singkat pelatihan penggunaan aplikasi Desmos pada materi pertidaksamaan linier
 - 3) Penyusunan instrumen evaluasi berupa soal latihan dan lembar observasi aktivitas siswa.
- Tahap persiapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa kegiatan pelatihan berjalan secara terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Pratiwi et al., 2021)

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian, yang dilakukan melalui beberapa aktivitas berikut:

- 1) Pengenalan aplikasi Desmos melalui cara mengakses, fitur utama, dan fungsi grafik.
- 2) Demonstrasi penggunaan Desmos dalam menggambar grafik pertidaksamaan linier dan menentukan daerah penyelesaian
- 3) Praktik mandiri siswa dalam menyelesaikan soal pertidaksamaan linier menggunakan Desmos dengan pendampingan tim dosen.
- 4) Diskusi dan tanya jawab terkait kesulitan yang dialami siswa selama penggunaan aplikasi.

Penggunaan aplikasi Desmos dalam tahap ini memungkinkan siswa untuk melihat representasi visual secara langsung, sehingga membantu mereka memahami hubungan antara bentuk aljabar dan grafik pertidaksamaan (Hakim et al., 2025) (Syahputra et al., n.d.)

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian. Evaluasi dilakukan melalui:

- 1) Observasi keaktifan siswa selama kegiatan pelatihan
- 2) Analisis hasil latihan soal pertidaksamaan linier yang dikerjakan menggunakan Desmos
- 3) Diskusi reflektif untuk memperoleh umpan balik dari siswa terkait penggunaan aplikasi Desmos dalam pembelajaran.

Evaluasi ini bertujuan untuk melihat peningkatan pemahaman konsep serta respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (Pujiastuti & Faturrohman, 2023).

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan ini meliputi:

1. Observasi, untuk mengamati aktivitas dan keterlibatan siswa selama pelatihan
2. Dokumentasi, berupa foto kegiatan dan hasil pekerjaan siswa
3. Tes latihan, untuk melihat kemampuan siswa dalam menyelesaikan pertidaksamaan linier menggunakan Desmos.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif, dengan mendeskripsikan perubahan pemahaman siswa, tingkat partisipasi, serta efektivitas penggunaan aplikasi Desmos dalam pembelajaran. Analisis deskriptif dipilih karena sesuai dengan karakteristik kegiatan pengabdian yang berfokus pada proses dan dampak kegiatan, bukan pengujian hipotesis statistik (Sugiyono, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pelaksanaan penggunaan aplikasi Desmos, siswa diminta untuk menggunakan secara mandiri setelah dilakukan pengenalan dan demonstrasi penggunaannya. Tahapan dalam menggunakan aplikasi Desmos adalah sebagai berikut:

- a. Membuka *play store* dari hp masing-masing siswa, lalu pada menu pencarian, ketik “Desmos” kemudian mengunduhnya



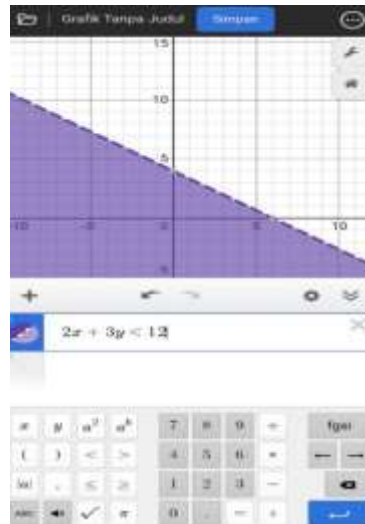
Gambar 1. Icon Desmos

- b. Tampilan awal aplikasi Desmos akan muncul seperti ini



Gambar 2. Tampilan Awal Desmos

- c. Membuat bentuk pertidaksamaan linier seperti contoh. Hasilnya akan langsung terlihat seperti gambar di bawah ini



Gambar 3. Gambar Satu Pertidaksamaan Linier

- d. Jika ingin menambahkan bentuk pertidaksamaan yang lain, maka mengklik tanda + dan memilih $f(x)$ ekspresi, maka akan muncul kolom baru seperti gambar berikut.



Gambar 4. Tampilan 2 Gambar Pertidaksamaan Linier

Dari beberapa gambar hasil percobaan ini juga siswa dapat mempelajari berbagai bentuk pertidaksamaan linier, baik secara gambar tunggal maupun beberapa gambar. Siswa juga dapat menentukan titik potong antara dua garis yang terbentuk.

Hasil yang diperoleh dari 33 siswa berdasarkan observasi selama kegiatan, hasil latihan siswa, serta diskusi dan refleksi bersama siswa dijelaskan sebagai berikut.

Peningkatan Pemahaman Konsep Pertidaksamaan Linier

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman konsep pertidaksamaan linier, khususnya dalam menentukan grafik dan daerah penyelesaian. Sebelum pelatihan, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menggambar garis batas dan menentukan arah arsiran secara tepat. Setelah mengikuti pelatihan menggunakan aplikasi Desmos, siswa mampu memvisualisasikan pertidaksamaan linier secara langsung melalui grafik yang ditampilkan secara dinamis.

Visualisasi yang disajikan oleh Desmos membantu siswa menghubungkan bentuk aljabar dengan representasi grafis, sehingga konsep pertidaksamaan linier menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media visual berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak (Pratiwi et al., 2021) (Syahputra et al., n.d.)

Kemampuan siswa dalam Menggunakan Aplikasi Desmos

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, sebagian besar siswa mampu mengoperasikan aplikasi Desmos dengan baik setelah mendapatkan pendampingan. Siswa dapat memasukkan persamaan

dan pertidaksamaan linier ke dalam aplikasi, menginterpretasikan grafik yang muncul, serta menentukan daerah penyelesaian dengan benar. Selain itu, siswa juga mampu melakukan eksplorasi mandiri dengan memodifikasi bentuk pertidaksamaan dan mengamati perubahan grafik secara langsung.

Kemampuan ini menunjukkan bahwa aplikasi Desmos mudah digunakan oleh siswa dan efektif sebagai media pembelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hakim et al., 2025) yang menyatakan bahwa Desmos merupakan aplikasi grafis yang ramah pengguna (*user-friendly*) dan mendukung pembelajaran matematika berbasis eksplorasi.

Peningkatan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa

Selama pelaksanaan pelatihan, siswa menunjukkan antusiasme dan keaktifan yang tinggi. Hal ini terlihat dari partisipasi siswa dalam diskusi, keberanian bertanya, serta keterlibatan aktif dalam menyelesaikan latihan soal menggunakan Desmos. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan motivasi belajar ini sejalan dengan temuan (Pujiastuti & Faturrohman, 2023) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Selain itu, penggunaan aplikasi Desmos juga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan mencoba berbagai variasi soal pertidaksamaan linier.

Dampak Kegiatan terhadap Proses Pembelajaran Matematika

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Desmos memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran matematika di kelas. Siswa tidak hanya memahami materi pertidaksamaan linier dengan lebih baik, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar baru melalui pemanfaatan teknologi. Kegiatan ini membantu siswa mengembangkan kemampuan representasi matematis, khususnya dalam menginterpretasikan grafik pertidaksamaan linier.

Selain itu, kegiatan pengabdian juga memberikan manfaat bagi guru dan sekolah sebagai alternatif strategi pembelajaran matematika berbasis teknologi. Penggunaan Desmos dapat dijadikan media pendukung dalam pembelajaran sehari-hari untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di MAS Plus Al Ulum Medan. Temuan ini sejalan dengan (Anggraini & Mukhtar, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Desmos dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Desmos dalam menyelesaikan pertidaksamaan linier di kelas X-2 MAS Plus Al Ulum Medan telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran matematika. Pelatihan ini membantu siswa dalam memahami konsep pertidaksamaan linier secara konkret melalui visualisasi grafik yang dinamis dan interaktif. Penggunaan aplikasi Desmos memungkinkan siswa mengaitkan representasi simbolik dengan representasi grafis, sehingga kesalahan dalam menentukan garis batas dan daerah penyelesaian dapat diminimalkan. Selain peningkatan pemahaman konsep, kegiatan ini juga berdampak pada meningkatnya keaktifan dan motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan, aktif bertanya, dan mampu melakukan eksplorasi mandiri dalam menyelesaikan berbagai variasi soal pertidaksamaan linier. Kegiatan ini juga memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran matematika di sekolah, khususnya dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran alternatif. Pelatihan penggunaan aplikasi Desmos tidak hanya memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa, tetapi juga menjadi contoh penerapan pembelajaran matematika berbasis teknologi yang efektif dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih tim pengabdian ucapkan kepada Ibu Nurlida Sari, MA selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin untuk melakukan pelatihan di sekolah MAS Plus Al Ulum Medan. Terimakasih juga kepada Ibu Afrida Yanti, S.Pd selaku wali kelas yang membantu tim selama melakukan pelatihan, dan juga kepada siswa kelas X-2 atas antusiasnya mengikuti pelatihan hingga selesai.

REFERENSI

Anggraini, P., & Mukhtar. (2025). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED

- LEARNING BERBANTUAN APLIKASI DESMOS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MATEMATIKA SISWA. *Sindiro: Cendikia Pendidikan*, 12(4).
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.267>
- Elfina, H., Muthawali, D. I., Sofiyah, K., Narpila, S. D., Matondang, S. H., & Elfani, E. (2025). Penggunaan Aplikasi Photomath pada Limit Aljabar di MAS Plus Al Ulum Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 4632–4637.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1108>
- Hakim, R. N., Suhendra, M., & Arifin, M. Z. (2025). *Exploring the Role of Desmos in Mathematics Learning : A Quantitative Descriptive Study*. 10, 1–9.
- Maharani, I., Aulia, D., Yani, E. P., Nisa, K. R., & Tumanggor, S. H. (2024). Penggunaan Aplikasi Desmos dalam Menyelesaikan Persamaan Grafik Trigonometri. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 3(1), 29–35.
- Muhammad Alif Syibli, Tri Dyah Prastiti, E. W. (2025). Pengembangan Modul Berbantuan Aplikasi Desmos dan Penerapannya dalam Pembelajaran Pbm Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Representasi Matematis Siswa Kelas IX. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(8), 3124–3131.
- Pratiwi, D. A., Suyitno, H., & Widodo, S. A. (2021). Integrasi teknologi dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Didaktik Matematika*.
- Pujiastuti, H., & Faturrohman, M. (2023). *Integrasi Teknologi Desmos dalam Pembelajaran Matematika : A Systematic Literature Review*. 6, 850–856.
- Saenab, S., Khaerani, K., & Ernawati, E. (2025). Inovasi Pembelajaran: Aplikasi Desmos Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(4), 1726–1741.
<https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i4.7187>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahputra, M. R., Islam, U., & Utara, S. (n.d.). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GUIDED INQUIRY BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X SMAN 2 TANJUNG MORAWA*. 570–579