

# Desain E-LKPD Berbasis Model *Discovery Learning* Materi Statistika untuk Memfasilitasi Kemampuan Literasi Matematis

Fitni<sup>a,\*</sup>, Elfis Suanto<sup>a</sup>, Maimunah<sup>a</sup>

<sup>a</sup> Program Studi Magister Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Riau, Kampus Bina Widya Jl. Hr. Soebrantas KM 12,5, Pekanbaru 28293

\* Alamat Surel: [fitni7053@grad.unri.ac.id](mailto:fitni7053@grad.unri.ac.id)

## Abstrak

Kemampuan literasi matematis merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki oleh seorang peserta didik. Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi matematis. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain E-LKPD berbasis model *discovery learning* yang diharapkan mampu memfasilitasi kemampuan literasi matematis peserta didik serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran luring maupun daring. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sampai tahap *design*. Tahap *analyze* diperoleh hasil bahwa kemampuan literasi matematis peserta didik masih rendah sehingga dibutuhkan E-LKPD yang mampu memfasilitasi kemampuan literasi matematis. Langkah-langkah model *discovery learning* yang terdiri dari 6 tahapan dikombinasikan dengan indikator kemampuan literasi matematis yaitu memformulasikan situasi matematika; menggunakan konsep matematika, fakta, prosedur, dan penalaran; dan menafsirkan, menerapkan, dan mengevaluasi hasil matematika. Pada tahap *design* berhasil terwujud desain E-LKPD berbasis model *discovery learning* materi statistika yang mampu memfasilitasi kemampuan literasi matematis peserta didik. Hasil dari tahapan ini dinamakan produk awal E-LKPD.

## Kata kunci:

Literasi Matematis, E-LKPD, *Discovery Learning*, dan Statistika

© 2023 Dipublikasikan oleh Jurusan Matematika, Universitas Negeri Semarang

## 1. Pendahuluan

Pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik di sekolah akan berkembang dan berkonsekuensi dalam kehidupan sosial-budaya masyarakat yang dikenal dengan literasi. Literasi yang sangat berpengaruh dalam kehidupan dan pendidikan salah satunya adalah literasi matematis. OECD (2019) mendefinisikan literasi matematis merupakan kemampuan seseorang untuk memformulasikan, menggunakan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks. Sejalan dengan hal tersebut, (Sari, 2015) mendefinisikan literasi matematis sebagai kemampuan seseorang untuk merumuskan, menggunakan, dan menginterpretasikan matematika dalam berbagai konteks pemecahan masalah kehidupan sehari-hari secara efektif.

Pentingnya kemampuan literasi matematis tidak sejalan dengan tingkat kemampuan literasi matematis peserta didik Indonesia. Hal ini dibuktikan dari hasil *Program for International Students Assessment (PISA)* yang terbaru pada tahun 2018, Indonesia menempati urutan ke 72 dari 78 negara peserta untuk matematika. Selain itu juga dibuktikan oleh hasil penelitian (Rifai & Wutsqa, 2017; Nurjannah *et al.*, 2018) yang menyatakan peserta didik belum mampu dalam menentukan, memilih dan menerapkan strategi yang digunakan dalam pemecahan masalah, begitu juga dalam proses menafsirkan, menerapkan, dan mengevaluasi hasil matematika yang masih rendah. Hal ini disebabkan karena peserta didik tidak terbiasa dalam menyelesaikan soal-soal dalam konteks kehidupan sehari-hari yang kompleks.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam membantu meningkatkan kemampuan literasi matematis peserta didik adalah dengan memilih model pembelajaran yang cocok dengan materi serta

*To cite this article:*

Fitni, Suanto, E., & Maimunah. (2023). Desain E-LKPD Berbasis Model *Discovery Learning* Materi Statistika untuk Memfasilitasi Kemampuan Literasi Matematis. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 6, 290-299

memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyelesaikan masalah dalam berbagai situasi (Janah, *et al*, 2019; Sari, 2015). Selanjutnya sejumlah peneliti telah melakukan penelitian yang menyatakan model *discovery learning* memiliki dampak positif terhadap kemampuan literasi matematis peserta didik (Khanafi *et al*, 2016; Janah *et al*, 2019; Sugianto *et al*, 2022). (Westwood, 2008; Khasinah, 2021) melalui model *discovery learning* peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga diyakini peserta didik mampu mengingat konsep, data, maupun informasi yang ditemukan sendiri. (Khasinah, 2021) dalam model *discovery learning* melakukan identifikasi masalah dan merumuskan hipotesis atau jawaban sementara dari permasalahan, yang artinya peserta didik menggunakan pengetahuan dan pengalaman awal mereka dalam merumuskan hipotesis. Lebih lanjut (Pernandes dan Asmara, 2020) menjelaskan model *discovery learning* memiliki karakteristik berpusat kepada peserta didik, didesain berdasarkan masalah nyata yang mendorong peserta didik membangun pemahaman yang kaya konsep matematika kontekstual melalui serangkaian pertanyaan yang bersifat konstruktif. Oleh karena itu, model *discovery learning* dinilai efektif dalam memfasilitasi kemampuan literasi matematis peserta didik.

Peningkatan kemampuan literasi matematis peserta didik dapat dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan sumber belajar, mengembangkan bahan ajar yang memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran (Kemendikbud, 2013). Bahan ajar yang terintegrasi dengan literasi matematis juga masih sulit didapatkan atau bahkan belum ada dan masih sangat jarang pengajar yang mengembangkan (Nurmala dan Susanti, 2019). Bahan ajar inovatif berbasis model *discovery learning*, termasuk didalamnya modul dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat meningkatkan kemampuan literasi matematis (Sari *et al*, 2020; Wildani *et al* 2020). Salah satu bahan ajar yang dapat menarik minat peserta didik adalah lembar kerja dalam bentuk elektronik. Guru dan peserta didik membutuhkan LKPD dalam bentuk elektronik (E-LKPD) agar bisa menjadi penunjang dalam proses dalam pembelajaran (Istiqomah dan Suparman, 2019; Julian dan Suparman, 2019). (Julian dan Suparman, 2019) mengungkapkan manfaat dari penggunaan gadget sebagai media dalam proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan LKPD dalam bentuk elektronik berbasis model *discovery learning*, agar dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran guna memfasilitasi kemampuan literasi matematis peserta didik.

Salah satu pembelajaran sekolah yang memuat konten literasi matematis adalah statistika. Statistika dalam *framework* PISA termasuk ke konsep presentasi dan interpretasi data dengan konten data (Diyarko, 2016). Kemampuan literasi matematis peserta didik SMP pada materi statistika masih mengalami kesulitan dalam menganalisis data maupun membaca data berupa diagram, tabel, maupun grafik (Oktavarinda dan Asmara, 2021). Data yang diperoleh dari pusat penilaian pendidikan kemendikbud peserta didik yang menjawab benar soal Ujian Nasional (UN) statistika kurang dari 60%. Materi yang banyak yang tidak terjawab atau salah oleh peserta didik adalah menentukan rata-rata, dan median suatu data, serta menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan ukuran pemusatan data. Capaian nilai UN ini tidak lepas dari kontribusi literasi matematis karena ketercakupannya dalam kurikulum dan pola penyelesaian masalah yang dapat menggali proses pemecahan masalah (Rifai dan Wutsqa, 2017). Oleh karena itu, peneliti memilih materi statistika SMP sebagai objek materi penelitian.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka perlu dikembangkannya bahan ajar yang dapat meningkatkan kemampuan literasi matematis peserta didik. Bahan ajar yang akan dikembangkan adalah LKPD dalam bentuk elektronik berbasis model *discovery learning* pada materi statistika untuk memfasilitasi kemampuan literasi matematis peserta didik SMP/MTs kelas VIII. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain E-LKPD berbasis model *discovery learning* yang diharapkan mampu memfasilitasi kemampuan literasi matematis peserta didik

---

## 2. Metode

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau *research and development*. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). (Rusdi, 2018) menyatakan ADDIE merupakan kerangka yang runut dan sistematis serta memiliki prosedur penelitian yang lebih fleksibel. Berdasarkan pendapat (Rusdi, 2018) tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada tahap *analyze* dan *design*.

Tahap *analyze* dilakukan (1) analisis kebutuhan, (2) analisis peserta didik, (3) analisis *software* yang digunakan. Analisis kebutuhan diawali dengan menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika. Tahap ini dilakukan untuk menemukan penyebab adanya kesenjangan antara harapan dengan kenyataan, hal ini dapat diperoleh dengan melakukan studi literatur serta menyebarkan angket terbuka kepada guru matematika. Selain itu, analisis kebutuhan yang perlu dikaji adalah analisis

kurikulum dan analisis materi. Analisis peserta didik dilakukan dengan melakukan observasi lapangan dan wawancara untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang akan menggunakan produk yang dikembangkan. Analisis *software* dilakukan oleh peneliti guna menentukan *software* yang diperlukan untuk mengembangkan E-LKPD. Tahap selanjutnya yaitu *design*, pada tahap ini peneliti melakukan (1) perancangan materi pembelajaran, (2) perancangan kegiatan pembelajaran, dan (3) perancangan tampilan E-LKPD. Tahap *design* lebih difokuskan kepada pembuatan desain E-LKPD berdasarkan hasil analisis yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan (analisis kurikulum dan analisis materi), analisis peserta didik dan analisis *software* yang digunakan.

##### 3.2.1. Analisis Kebutuhan

Tahap awal penelitian ini dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara dan penyebaran angket kepada guru matematika. Angket yang berisikan pertanyaan terbuka mengenai proses pembelajaran matematika, materi statistika, kemampuan literasi matematis peserta didik serta penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran. Angket diisi oleh 5 orang guru dari sekolah yang berbeda, setelah pengisian angket dilakukan wawancara kepada guru tersebut. Hasil dari analisis angket dan wawancara dari guru responden adalah kendala yang dialami oleh para guru dalam proses pembelajaran hampir sama yaitu tingkat pemahaman peserta didik termasuk materi statistika. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Dewi *et al* (2020), dimana peserta didik masih belum memahami konsep dasar statistika akan membuat kemampuan literasi matematisnya rendah.

Kendala lain yang dialami oleh guru adalah membuat dan mengemas LKPD agar menarik minat peserta didik. Berdasarkan beberapa hal yang telah dipaparkan, perlu adanya solusi dari permasalahan yang telah ditemukan yaitu mengenai upaya yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi kemampuan literasi matematis peserta didik. Setelah mengumpulkan dan mengkaji literatur maka diperoleh salah satu solusi yang tepat yaitu mengembangkan E-LKPD berbasis model *discovery learning*.

##### 3.1.1.1. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yang dilakukan menyesuaikan isi dari E-LKPD dengan kurikulum yang berlaku, yaitu kurikulum 2013 (K-13). Analisis terhadap kurikulum yang dimaksud adalah analisis terhadap rumusan indikator pencapaian materi statistika berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada silabus. Rumusan indikator pencapaian dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Rumusan Indikator Pencapaian Kompetensi Materi Statistika Kelas VIII SMP/MTs

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.10 Menganalisis data berdasarkan distribusi data, nilai rata-rata, median, dan modus dan sebaran data untuk mengambil kesimpulan, membuat keputusan, dan membuat prediksi	3.10.1 Menganalisis data dari distribusi data yang diberikan 3.10.2 Menentukan rata-rata ( <i>mean</i> ) suatu kumpulan data 3.10.3 Menentukan median dan modus suatu kumpulan data 3.10.4 Menentukan sebaran data, yaitu jangkauan, kuartil, dan jangkauan interkuartil suatu kumpulan data
4.10 Menyajikan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan distribusi data, nilai rata-rata, median, modus, dan sebaran data untuk mengambil kesimpulan, membuat keputusan, dan membuat prediksi	4.10.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan distribusi data, rata-rata, median, dan modus 4.10.2 Membuat kesimpulan, mengambil kesimpulan, dan membuat prediksi dari suatu kumpulan data berdasarkan nilai rata-rata, median, dan modus. 4.10.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sebaran data. 4.10.4 Membuat kesimpulan, mengambil keputusan, dan membuat prediksi dari suatu kumpulan data berdasarkan sebaran data.

Berdasarkan penjabaran KD dan IPK inilah disusun E-LKPD berbasis model *discovery learning* materi statistika untuk memfasilitasi kemampuan literasi matematis peserta didik.

### 3.1.1.2. Analisis Materi

Analisis materi bertujuan untuk menentukan isi dan materi pelajaran yang dibutuhkan dalam pengembangan E-LKPD, dengan cara mengidentifikasi konsep-konsep utama yang diajarkan, merinci dan menyusunnya secara sistematis sesuai dengan urutan penyajiannya. Materi sangat diperlukan untuk mencapai indikator pencapaian kompetensi. Setelah mengetahui materi yang dipelajari selama semester II di kelas VIII, maka diperlukan analisis konsep. Hasil analisis tersebut diperoleh pembagian materi statistika menjadi menganalisis data, ukuran pemusatan data (mean, median, dan modus), dan ukuran penyebaran data (jangkauan, kuartil, dan jangkauan interkuartil). Penjabaran materi dibagi menjadi empat Kegiatan Belajar (KB). Materi untuk setiap KB akan disajikan dalam tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Penjabaran Materi Setiap Pertemuan

No	Kegiatan Belajar	Materi Pokok
1	KB-1	Menganalisis data
2	KB-2	Menentukan rata-rata
3	KB-3	Menentukan median dan modus suatu data
4	KB-4	Menentukan ukuran penyebaran data

### 3.2.2. Analisis Peserta Didik

Karakteristik peserta didik pada penelitian ini diperoleh dari observasi lapangan dan wawancara. Hasil observasi yang peneliti peroleh adalah peserta didik salah satu SMP di Pekanbaru memiliki *smartphone* maupun *laptop*. Peserta didik juga sudah terbiasa menggunakan gawai mereka untuk memperoleh sumber belajar baik yang dikirimkan guru melalui *google classroom*, *Whatsapp*, dan lainnya. Melihat kemampuan peserta didik dalam menggunakan gawai mereka, maka E-LKPD dinilai tepat untuk dikembangkan dalam upaya memfasilitasi kemampuan literasi peserta didik.

### 3.2.3. Analisis Software

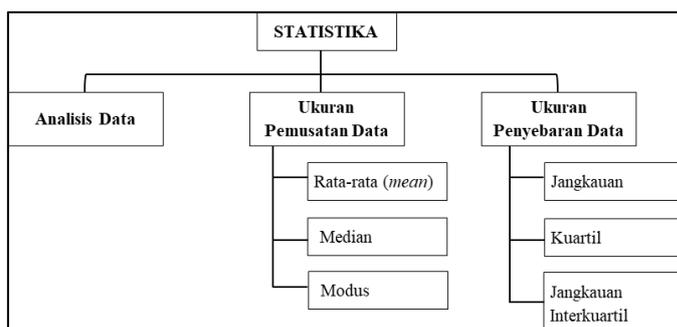
Analisis ini dilakukan untuk menetapkan *software* yang dibutuhkan dalam pengembangan E-LKPD. *Software* yang dibutuhkan adalah (1) *canva*, untuk mendesain *background* dari E-LKPD yang dikembangkan, (2) *Microsoft word*, difungsikan untuk menginput teks yang terdapat di E-LKPD, dan (3) *Live worksheet*, digunakan untuk membuat konten E-LKPD interaktif berbasis *online*. (Khikmiyah, 2021) menyatakan *live worksheet* memungkinkan seorang guru ataupun pengembang mengubah lembar kerja konvensional menjadi lembar kerja *online* yang lebih interaktif. Lembar kerja yang dimuat dalam *software* ini dapat langsung terkoneksi dengan guru ataupun pengembang, sehingga peserta didik dapat mengirimkan hasil pekerjaan mereka.

## 3.2. Design (Desain)

Tahap desain difokuskan pada pembuatan desain E-LKPD berdasarkan hasil analisis yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya.

### 3.2.1. Perancangan Materi Pembelajaran pada E-LKPD

Materi pembelajaran diperoleh dari sumber yang relevan yaitu Buku Matematika untuk SMP/MTs Kelas VIII Semester 2 dan Buku Matematika untuk SMP/MTs Kelas VIII Semester 2 Edisi Revisi 2017 Kemendikbud. Rancangan materi pembelajaran sesuai dengan KD 3.10 dan 4.10 adalah materi statistika. Rancangan pembagian materi pada E-LKPD dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Rancangan Materi Statistika pada E-LKPD

Materi statistika terdiri dari tiga materi pokok, yakni analisis data, ukuran pemusatan data, dan ukuran penyebaran data. Berdasarkan hal tersebut maka E-LKPD yang dikembangkan menjadi empat E-LKPD karena untuk materi pokok ukuran pemusatan data dibagi menjadi dua E-LKPD.

### 3.2.2. Perancangan Kegiatan Pembelajaran pada E-LKPD

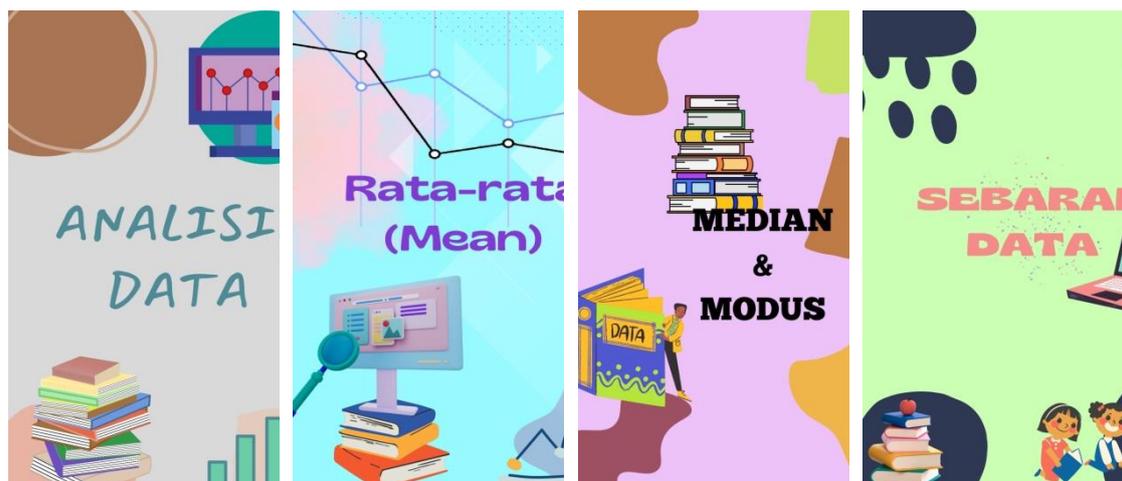
Rancangan kegiatan pembelajaran disusun berdasarkan langkah-langkah model *discovery learning* dan indikator kemampuan literasi matematis pada materi statistika. Berdasarkan rancangan materi maka terdapat empat pertemuan dalam pembelajaran. Setiap pertemuan terdapat enam kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran *discovery learning* yang terdapat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Rubrik Kegiatan Pembelajaran

No	Tahapan Model <i>Discovery Learning</i>	Indikator Literasi Matematis	Kegiatan Pembelajaran
1	Stimulus		Mengamati
2	Mengidentifikasi masalah	memformulasikan situasi matematika	Menanya
3	Pengumpulan data	menggunakan konsep matematika, fakta, prosedur, dan penalaran	Mengumpulkan informasi
4	Mengolah data	menggunakan konsep matematika, fakta, prosedur, dan penalaran	Menalar/Mengasosiasi
5	Melakukan pembuktian	menafsirkan, menerapkan, dan mengevaluasi hasil matematika	Menalar/Mengasosiasi
6	Membuat kesimpulan		Mengkomunikasikan

### 3.2.3. Rancangan Tampilan E-LKPD

Tahap ini dimulai dengan pemilihan background, warna, ukuran dan jenis tulisan. *Background* yang digunakan bertemakan abstrak dan menyesuaikan dengan kegiatan belajar di E-LKPD. Hal ini dimaksudkan untuk memotivasi dan mencegah kebosanan peserta didik hanya dengan melihat format yang sama. (Lukita dan Sudibjo, 2021) menyatakan kreativitas guru dalam memberikan pembelajaran yang menarik, beragam ide, dan inovasi dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Kemudian jenis warna, ukuran, dan jenis tulisan yang dipilih adalah jenis tulisan yang mudah dibaca oleh peserta didik. Adapun tampilan dari E-LKPD adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Halaman Judul E-LKPD

Halaman awal E-LKPD memuat judul (Gambar 4) untuk setiap kegiatan belajar. Pemilihan *background* didasarkan kepada materi pokok yaitu statistika yang berisikan data dan grafik.



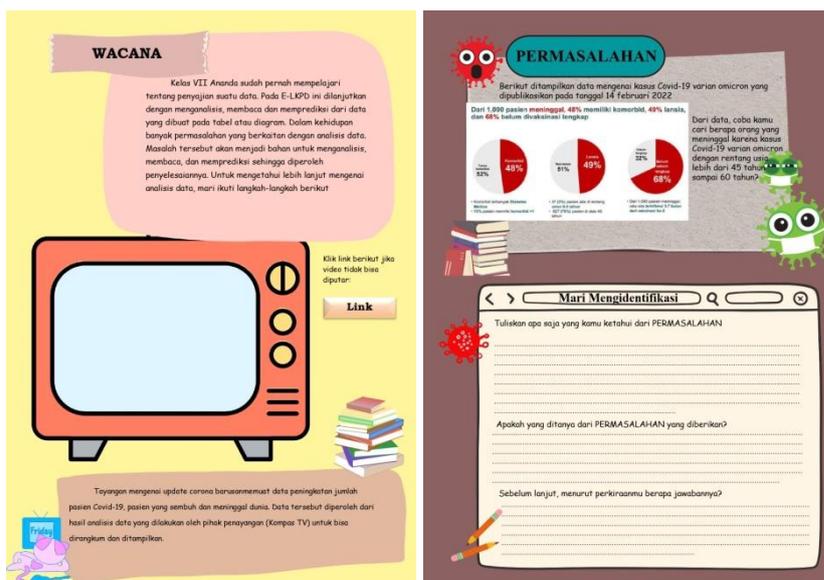
Gambar 5. Halaman Petunjuk Penggunaan E-LKPD

Gambar 5 merupakan halaman petunjuk penggunaan E-LKPD. Selain memuat petunjuk, halaman ini juga mencantumkan nama penulis dan alokasi waktu pembelajaran menggunakan E-LKPD.



Gambar 6. Halaman KD, IPK, dan Tujuan Pembelajaran

Gambar 6 memuat Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik.



Gambar 7. Halaman Materi Pembelajaran

Gambar 7 merupakan salah satu contoh halaman yang berisikan materi pembelajaran yang disajikan sesuai dengan tahapan model *discovery learning*.



**Gambar 8.** Soal Latihan

Gambar 8 merupakan halaman yang memuat soal latihan yang dapat dikerjakan oleh peserta didik. Peserta didik dapat membubuhkan jawaban pada tempat yang telah disediakan pada E-LKPD.

Berdasarkan hasil dan pembahasan ini, diperoleh rancangan E-LKPD yang terdiri dari halaman judul, halaman petunjuk penggunaan, halaman KD, IPK dan tujuan pembelajaran, halaman materi pembelajaran, dan halaman soal latihan. Adapun kegiatan pada E-LKPD ini disusun berdasarkan model *discovery learning* yang dikaitkan dengan kemampuan literasi matematis peserta didik. Indikator dari kemampuan literasi matematis adalah memformulasikan situasi matematika; menggunakan konsep matematika, fakta, prosedur, dan penalaran; dan menafsirkan, menerapkan, dan mengevaluasi hasil matematika. Kegiatan yang terdapat pada E-LKPD ini yaitu: (1) Stimulus, kegiatan diawali dengan pengamatan peserta didik terhadap video/ilustrasi/gambar yang terdapat di E-LKPD guna memberikan stimulus atau rangsangan; (2) Mengidentifikasi masalah, peserta didik akan diberikan permasalahan untuk diidentifikasi dan dirumuskan hipotesis atau jawaban sementara, pada tahapan ini peserta didik sudah memenuhi salah satu indikator kemampuan literasi matematis yaitu memformulasikan situasi matematika; (3) Pengumpulan data, data yang dikumpulkan sesuai dengan kebutuhan untuk pemecahan masalah dan kegiatan ini memenuhi indikator literasi matematis yaitu menggunakan konsep matematika, fakta, prosedur, dan penalaran; (4) Mengolah data, peserta didik akan mengolah data maupun informasi yang mereka peroleh disaat pengumpulan data, kegiatan ini juga memenuhi indikator literasi matematis yaitu menggunakan konsep matematika, fakta, prosedur, dan penalaran; (5) Melakukan pembuktian, data yang telah diolah dikoreksi kembali dan dilakukan perbandingan dengan hipotesis yang telah dikemukakan sebelumnya, kegiatan ini juga memenuhi indikator literasi matematis yaitu menafsirkan, menerapkan, dan mengevaluasi hasil matematika; dan (6) Membuat kesimpulan, peserta didik akan menyimpulkan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pernandes & Asmara, 2020) yang menunjukkan bahwa model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan literasi matematis peserta didik SMP.

#### 4. Simpulan

Desain E-LKPD ini sudah disesuaikan dengan langkah-langkah model *discovery learning* serta indikator kemampuan literasi matematis agar dapat terfasilitasinya kemampuan literasi matematis peserta didik. Sehingga diperoleh desain E-LKPD berbasis model *discovery learning* materi statistika untuk memfasilitasi kemampuan literasi matematis peserta didik SMP/MTs kelas VIII. Penelitian ini masih berfokus pada tahapan *analysis* dan *design*, penelitian selanjutnya dapat dilakukan tahapan *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Sehingga E-LKPD berbasis model *discovery learning* materi statistika benar-benar dapat digunakan langsung oleh peserta didik dalam upaya memfasilitasi kemampuan literasi matematis mereka.

Harapannya desain ini dapat menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan oleh guru dalam memfasilitasi kemampuan literasi matematis peserta didik.

---

### Daftar Pustaka

- Dewi, D. K., Khodijah, S. S., & Zanthi, L. S. (2020). Analisis kesulitan matematik siswa smp pada materi statistika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 1-7.
- Diyarko, D. (2016). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau Dari Metakognisi Dalam Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Lembar Kerja Mandiri Mailing Merge. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 5(1), 70-80.
- Istiqomah, A. N., & Suparman, S. (2019). Analisis Kebutuhan E-LKPD Penunjang Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif. *PROSIDING SENDIKA*, 5(1).
- Janah, S. R., Suyitno, H., & Rosyida, I. (2019, February). Pentingnya literasi matematika dan berpikir kritis matematis dalam menghadapi abad ke-21. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 2, pp. 905-910).
- Julian, R., & Suparman, S. (2020). Analisis kebutuhan E-LKPD Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah. *Science, Technology, Engineering, Economics, Education, and Mathematics*, 1(1).
- Khanafi, K., Wardono, W., & Masrukan, M. (2016, February). Penerapan Model Guided Discovery Learning Pendekatan Realistik Berbantuan Google Drive Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 111-120).
- Khasinah, S. (2021). Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402-413.
- Khikmiah, F. (2021). Implementasi Web Live Worksheet Berbasis Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1-12.
- Lukita, D., & Sudibjo, N. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa di era pandemi covid-19. *AKADEMIKA: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1).
- Nurmala, R., & Susanti, D. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri berbasis Literasi Matematika. *Jurnal Borneo Saintek*, 2(1), 37-45.
- Nuurjannah, P. E. I., Amaliyah, W., & Fitrianna, A. Y. (2018). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP Di Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 4(1), 15-28.
- Oktaviranda, A., & Asmara, A. (2021). Kemampuan Literasi Melalui Pengembangan Soal pada Materi Statistika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(1), 15-26.
- Pernandes, O., & Asmara, A. (2020). Kemampuan literasi matematis melalui model discovery learning di smp. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(1), 140-147.
- Rifai, R., & Wutsqa, D. U. (2017). Kemampuan literasi matematika siswa SMP negeri Se-Kabupaten Bantul. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 5(2), 152-162.
- Rusdi, M. (2018). Penelitian desain dan pengembangan kependidikan. *Depok: PT. RajaGrafindo Persada*.
- Sari, N. S., Farida, N., & Rahmawati, D. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Discovery Learning Untuk Melatih Literasi Matematika. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 11-23.
- Sari, R. H. N. (2015, November). Literasi matematika: apa, mengapa dan bagaimana. In *Seminar Nasional matematika dan pendidikan matematika UNY* (Vol. 8, pp. 713-720). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugianto, H., Suyitno, A., & Asih, T. S. N. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Discovery Menggunakan E-learning Terhadap Kemampuan Literasi Matematis MTs. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(1), 145-157.

---

Wildani, J., Triyana, I. W., & Mahmudah, W. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Literasi Matematis Pada Materi Statistika. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, *11*(1), 141-150.