

DAFTAR PUSTAKA

- Aldianisa, E. T., Huda, N., & Effendi-Hsb, M. H. (2021). Analisis Miskonsepsi Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pecahan Berdasarkan Kerangka Kerja Asimilasi Dan Akomodasi Di Mtsn 4 Kerinci. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2141–2151.
- Amrullah, A. K. (2017). Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Penguasaan Konsep Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 3(1), 378.
- Ardhini, R. A., Waluya, St. B., Asikin, M., & Zaenuri, Z. (2021). Systematic Literature Review: Model Pembelajaran *Discovery learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Ijois: Indonesian Journal Of Islamic Studies*, 2(2), 201–215.
- Ariyani, D., & Agustina, Y. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Smk Dengan Bantuan E-Lkpd Hots Berbasis Mobile Learning*.
- Aspia Manurung, A., Doly Nasution, M., & Nisah, K. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Melalui Strategi Belajar Small Group Work Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Numeracy*, 8(2), 83–89.
- Asrori, A., & Suparman. (2019). *Analisis Kebutuhan E-Lkpd Sesuai Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. 5(1), 269–272.
- Costadena, M. P., & Suniasih, N. W. (2022). E-Lkpd Interaktif Berbasis *Discovery learning* Pada Muatan Ipa Materi Ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 180–190.
- Dermawati, N. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Lingkungan*. 7(1).
- Dewi, M. P., & Darussyamsu, R. (2024). *Meta Analisis Validitas Dan Praktikalitas Pengembangan Lkpd Sebagai Media Pembelajaran*. 8.
- Ermawati, D., Anisa, R. N., Saputro, R. W., & Azura, F. N. (2023). Pengaruh Model *Discovery learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd 1 Dersalam. *Kumpulan Artikel Pendidikan Anak Bangsa*, 3(2), 82–92.
- Farizka, F., Yogica, R., & Fuadiyah, S. (2021). *Pengembangan Lkpd Interaktif*

Berbasis Android Pada Materi Pembelajaran Sistem Gerak Manusia Kelas Xi Sma. 01(08), 1058–1065.

- Febriyanto, B., Dwi Haryanti, Y., & Komalasari, O. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan Di Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 32–44.
- Fendrik, M., & Putra, Z. H. (2016). Penerapan Pendekatan Model Method untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Riau dalam Pemecahan Masalah Pecahan. *Journal Sport Area*, 1(2), 43–52.
- Haryanti, F., & Saputro, B. A. (2016). Pengembangan Modul Matematika Berbasis *Discovery learning* Berbantuan Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Segitiga. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 147–161.
- Hendriani, M., & Gusteti, M. U. (2021). Validitas Lkpd Elektronik Berbasis Masalah Terintegrasi Nilai Karakter Percaya Diri Untuk Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika Sd Di Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2430–2439.
- Hosnan. (2014). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Iwantoro, I., Rahmat, S., & Haris, A. (2022). *Discovery learning* Sebagai Inovasi Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pasca Pandemi Covid-19. *Jie (Journal Of Islamic Education)*, 7(2), 154.
- Ketut Sri Puji Wahyuni, I Made Candiasa, & I Made Citra Wibawa. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 301–311.
- Khoerunnisa, N., Badruzzaman, N., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Berbasis Liveworksheets Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 391. <https://doi.org/10.20961/Jdc.V7i1.71718>
- Kodir, Dr. H. A. (2018). *Manajemen Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013 Pembelajaran Berpusat Pada Siswa*. Pustaka Setia.
- Lestari, I. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Dengan Memanfaatkan*

Geogebra Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. 01(01), 26–36.

Laugwitz, Bettina, Et Al. 2008. “Construction And Evaluation Of A User Experience Questionnaire”. *Hci And Usability For Education And Work*. Vol. 5298: Hal 63-76.

Nabilla, N., Edy, S., & Khikmiyah, F. (2022). Pengembangan E-Lkpd Matematika Interaktif Berbasis Literasi Digital. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(6), 1581–1594.

Nesbit, J., Belfer, K., & Vargo, J. (2002). A Convergent Participation Model For Evaluation Of Learning Objects. *Canadian Journal Of Learning And Technology*, 28(3).

Nugraha, D. A., & Binadja, A. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi Sets, Berorientasi Konstruktivistik. *Journal Of Innovative Science Education (Jise)*, 2(1), 28–34.

Nurafni, Miatun, A., & Khusna, H. (2018). Profile Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras Siswa Berdasarkan Perbedaan Gaya Kognitif Field Independent Dan Field Dependent. *Kalamatika Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(02), 175–192.

Permatasari, K. G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84.

Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research*. Netherlands Institute For Curriculum Development (Slo).

Putrayasa, Syahrudin, & Margunayasa, I. G. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Mimbar Pgsd Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 11–25.

Putri, N. L. P. D., & Astawan, I. G. (2022). E-Lkpd Interaktif Dengan Model Project Based Learning Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 303–311. <https://doi.org/10.23887/Jp2.V5i2.47231>

Rahmayani, A. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 4(1), 59.

Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media

Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097.

Rusli, M. (2021). *Discovery learning*. Hak Cipta Buku Kemenkum Dan Ham.

Safitri, O. N., & Mulyani. (2022). Pengembangan Media E-Lkpd Interaktif Menggunakan *Website Wizer.me* Pengembangan Media Bahan Ajar E Lkpd Interaktif Menggunakan *Website Wizer.me* Pada Pembelajaran Ips Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas Iv Sdn Tanah Kalikedinding Ii. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 86–97.

Santoso, H. B., Schrepp, M., Yugo Kartono Isal, R., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). Measuring user experience of the student-centered E-learning environment. *Journal of Educators Online*, 13(1), 1–79.

Savitri, A. D., & Ratnasari, C. I. (T.T.). *Implementasi User Experience Questionnaire (Ueq) Untuk Mengevaluasi Pengalaman Pengguna Pada Uii Ras*.

Septiani, D. A., Darwan, D., & Manfaat, B. (2024). Pengaruh Penggunaan *Wizer.me* Sebagai Media Belajar Mandiri Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Kartika Xix-3 Kota Cirebon. *Mathedunesa*, 13(1), 184–193.

Shafwa Maitsa Adzra Tsani & Sumargiyani. (2024). Pengembangan Lkpd Elektronik Materi Bentuk Aljabar Berbasis Model *Discovery learning* menggunakan Liveworksheets. *Jpm (Jurnal Pendidikan Mipa)*, 14(2), 317–323.

Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Inovatif Dalam Proses Pembelajaran Abad 2. *Jurnl Pendidikan Indonesia: Japendi*, 2(7), 1256–1268.

Susilowati, J. P. A. (2016). Profil Penalaran Siswa Smp Dalam Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Perbedaan Gender. *Jrpm (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 1(2), 132–148.

Sutrisno. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Dengan Model *Discovery learning* Pada Siswa Kelas X Mipa 5 Sma N 1 Bantul Tahun Pelajaran 2018/2019. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 4(1), 58–71.

Syahputri, D. N., Solikhin, F., & Nurhamidah, N. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis *Discovery learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik

- Pada Materi Reaksi Redoks. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 17(1), 67–74.
- Taufiqurrahman, M., Wintarti, A., & Prihartiwi, N. R. (2023). Pengembangan Game Edukasi Ksatria Aljabar Berbasis Android Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Aljabar. *Mathedunesa*, 12(3), 898–920.
- Vadilla, N. (2022). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Model *Discovery learning* Pada Materi Termokimia Untuk Mengukur Keterampilan Sains Siswa. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(3), 152–164.
- Vivi Puspita & Ika Parma Dewi. (2021). Efektifitas E-Lkpd Berbasis Pendekatan Investigasi Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(01), 86–96.
- Wulandari, T. A., Sibuea, A. M., & Siagian, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Vol 5 (1) : 75-86.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di Smp 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal Of Technology, Informatics And Science (Ijtis)*, 1(2), 43–48.
- Yuliana, N. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery learning* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran Pps Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 21–28.
- Zahroh, D. A., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Literasi Sains Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (Bioedu)*, 10(3), 605–616.