

DAFTAR PUSTAKA

- Anaperta, M., Maideshinta, T. K., Nadinda Viola, Z., & Sayuti, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Menggunakan Canva Pada Materi Internet Gateway (NAT) Kelas XI TKJ Smkn 3 Padang. *Jurnal Greenation Ilmu Teknik*, 1(2), 73–82. <https://doi.org/10.38035/jgit.v1i2.52>
- Anggraeni, D. R., Elmunsyah, H., & Handayani, A. N. (2019). Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah Sistem Cerdas untuk mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. *Tekno*, 29(1), 26. <https://doi.org/10.17977/um034v29i1p26-40>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Anjelita, K., & Supriyanto, A. (2024). Teori Belajar Konstruktivistik Dan Implikasinya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(1), 916–922. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i1.2822>
- Arsa, I. P. S., Santiyadnya, N., & Kefvi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Captivate Pada Mata Kuliah Dasar – Dasar Instalasi Listrik Di Prodi PTE Undiksha. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 12(3), 302–311. <https://doi.org/10.23887/jjpte.v12i3.66542%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPTE/article/download/66542/28892>
- Ayis Crusma Fradani, Rika Pristian Fitri Astuti, R. S. (2024). Discovery Learning Model and WEB-Based Interactive Media : Its Impact on Student Academic Performance. *Proceedings International Conference on Digital Education and Social Science (ICDESS), December*, 63–69.
- Fadhilla, S. A. (2022). Apresiasi Pentingnya Guru Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*.
- Febriana, R., Putri, P. O., & Delyana, H. (2023). The Effect of Model Discovery Learning on Students' Self-Efficacy and Student Learning Outcomes. *AlphaMath : Journal of Mathematics Education*, 9(2), 119. <https://doi.org/10.30595/alphamath.v9i2.19498>
- Febriyanti, D. D. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesi*, 14(2), 117–126. <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/17515%0Ahttps://repo.undiksha.ac.id/17515/9/2129071014-LAMPIRAN.pdf>

- IGede Wana Tapa, Nyoman Dantes, I. M. G. (2023). Model Discovery Learning Berbasis Masalah Kontekstual Mempengaruhi Hasil Belajar IPA dan Self Regulated Learning Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 305–315. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.60595>
- Karimah, U., Sunarti, T., & Munasir, M. (2023). Digital Era for Quality Education: Effectiveness of Discovery Learning with Android to Increase Scientific Literacy. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 4(6), 862–876. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v4i6.437>
- Koeswanti, W. A. D. P. & Henny D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Ngafifurrohman. (2023). Kompetensi Guru dalam Menghadapi Revolusi Industry 4.0. *Jurnal Kependidikan*, 11(1), 91–104. <https://doi.org/10.24090/jk.v11i1.8358>
- Ni Wayan Sri Indah Yani, Made Susi Lissia Andayani, D. S. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2428–2441. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1561>
- Nisauryasyidah, I., Soeteja, Z. S., & Prawira, N. G. (2021). Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp. In *Gorga : Jurnal Seni Rupa* (Vol. 10, Issue 2). <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>
- Novelina Santoso, A., Ellis Salsabila, & Haeruman, L. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android dengan Model Discovery Learning pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII SMP Negeri 20 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 6(2), 39–50. <https://doi.org/10.21009/jrpms.062.06>
- Nurfatimah Sugrah. (2020). View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(September), 121–138.
- Nurhayati, N., & Wahyuni, R. (2020). Penggunaan Model Discovery Learning Berbasis Media Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(1), 31–36. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i1.1748>
- Pamungkas, D., Aini, N., Pitriyana, S., & Sulisworo, D. (2020). *Development of Mathematics Mobile Learning Application Through Discovery Learning Method*. <https://doi.org/10.4108/eai.25-6-2019.2294293>
- Panca, U. P. (2024). *TEORI-TEORI DALAM BELAJAR*. 8(1), 538–545.

- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778–27787.
- Pratama, Z. V., Wathoni, M., Efendi, Y., & Ramadi, R. (2024). Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Menggunakan Website Online Genially pada Mata Pelajaran Informatika. *Indo Green Journal*, 2(4), 17–27. <https://doi.org/10.31004/green.v2i4.57>
- Pratidhina, E. (2020). Education 4.0: Pergeseran pendidikan sebagai konsekuensi revolusi industri 4.0. *Humanika*, 20(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i1.29290>
- Sugiyono. (2017). No Title. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 16(2), 39–55.
- RAHAYU, (2013). Desain Multimedia. *Desain Multimedia*, 5–27.
- Sadewa, Sugihartini, & Subawa, (2022). Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Bergenre Visual Novel Berstrategi Blended Learning Mata Pelajaran Agama Hindu Materi Asta Brata. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(1), 12–24.
- Salma Fatimah, Dina Salsabila, Ummi Amalia Al karim, & Muhammad Aniq Nazhif. (2024). Eksplorasi Pandangan Siswa terhadap Penggunaan Teknologi dalam Proses Pembelajaran di Era Digital. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 96–104. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.290>
- Sasahan, E. Y., Oktova, R., & I.R.N., O. O. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Optika Berbasis Android Menggunakan Perangkat Lunak Ispring Suite 7.0 untuk Mahasiswa S-1 Pendidikan Fisika pada Pokok Bahasan Interferensi Cahaya. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 2, 52. <https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v2i0.16364>
- Suari, B. A., & Astawan, I. G. (2021). Efektivitas Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 270–277. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Sugiantoro, E., Kuliana, I. I., Rahmawati, A., Achmadi, N., Darmawan, D., & Yusuf, A. R. (2025). Implementasi Teori Behaviorisme pada Proses Pembelajaran IPAS Kelas 4 di SDN 2 Ngindeng. *Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan*, 8(1), 19–33.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>

- Sunarto, M. F., & Amalia, N. (2022). Penggunaan Model Discovery Learning Guna Menciptakan Kemandirian Dan Kreativitas Peserta Didik. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 21(1), 94–100. <https://doi.org/10.21009/bahtera.211.07>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Embelajaran Nteraktif*.
- Swasti, M., Hutapea, N. M., & Suanto, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2428–2441. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1561>
- Ursula, P. A. (2024). Application of Humanistic Learning Theory in Increasing Student Learning Motivation. *International Journal of Sustainable Social Science (IJSSS)*, 2(5), 323–334. <https://doi.org/10.59890/ijsss.v2i5.2625>
- Wardhana, E., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2025). Behavioristic Learning Theory to Increase Motivation to Learn Mathematics Grade 2 Elementary School Students. *Psikostudia : Jurnal Psikologi*, 14(1), 43. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v14i1.14412>
- Widolaksono, D. A. S., Harun, L., Ariyanto, L., & Supriyanto, A. (2023). Implementation of discovery learning model to improve student learning outcomes. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(2), 294–304. <https://doi.org/10.30738/union.v11i2.14864>

