

Penerapan Model *Discovery Learning* dengan Media Interaktif terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar IPAS pada Siswa Sekolah Dasar

Isna Khoeriyah, Nur Fauziah Febrianti, Rohman Wahyu Hidayat, Dewi Indrapangastuti

Universitas Sebelas Maret
isnakhoeriyah@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/7/2026

approved 1/8/2026

published 21/9/2026

Abstract

The IPAS learning at the elementary school level still faces challenges in the form of low conceptual understanding and low student motivation due to lecture-based methods and unengaging media. This article aims to examine the effectiveness of Discovery Learning supported by interactive media in improving conceptual understanding and learning motivation in IPAS. A literature review was used as the research method, with articles searched via Google Scholar using the keywords "Discovery Learning," "interactive media," "conceptual understanding," "learning motivation," and "IPAS"; out of 216 articles, 13 published between 2019 and 2026 were selected based on inclusion and exclusion criteria for descriptive-comparative analysis. The results indicate that Powtoon, Wordwall, and Quizlet help students understand abstract concepts and increase their interest and enthusiasm, despite constraints related to technology, facilities, and teacher competence. Discovery Learning supported by interactive media has the potential to improve elementary school students' conceptual understanding and motivation in learning IPAS.

Keywords: *Discovery Learning, Interactive Media, Conceptual Understanding, Learning Motivation, IPAS*

Abstrak

Pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar masih menghadapi permasalahan berupa rendahnya pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa akibat metode ceramah serta media kurang menarik. Artikel ini bertujuan mengkaji efektivitas *Discovery Learning* berbantuan media interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar IPAS. Studi literatur digunakan sebagai metode penelitian dengan penelusuran artikel melalui Google Scholar menggunakan kata kunci "*Discovery Learning*", "media interaktif", "pemahaman konsep", "motivasi belajar", dan "IPAS"; dari 216 artikel, diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi hingga diperoleh 13 artikel terbitan 2019-2026 untuk dianalisis secara deskriptif-komparatif. Hasil kajian menunjukkan Powtoon, Wordwall, dan Quizlet membantu memahami konsep abstrak serta meningkatkan minat dan antusiasme siswa, meskipun terkendala teknologi, sarana prasarana, dan kompetensi guru. *Discovery Learning* berbantuan media interaktif berpotensi meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Discovery Learning, Media Interaktif, Pemahaman Konsep, Motivasi Belajar, IPAS*



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam mengembangkan sumber daya manusia yang unggul, kompeten, dan berdaya saing. Menurut Ansyah dan Salsabilla (2025) pendidikan dipandang sebagai suatu proses yang sistematis dalam pengembangan potensi individu, baik dalam aspek intelektual, moral, maupun keterampilan. Melalui proses pendidikan, pengetahuan dan keterampilan diperoleh sebagai landasan dalam pembentukan kepribadian yang berkarakter. Menurut Damanhuri, proses pembelajaran dipahami sebagai rangkaian kegiatan belajar dan mengajar yang dirancang untuk membekali siswa dengan pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Hamid dkk., 2023). Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar siswa. Menurut Setiawan dkk. dalam proses pembelajaran, guru harus menghadirkan kondisi belajar yang menarik di kelas sehingga siswa termotivasi untuk selalu tertarik dalam mempelajari materi yang sedang diajarkan (Hamid dkk., 2023).

Pada jenjang sekolah dasar, IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang menuntut siswa memiliki pemahaman konsep dan motivasi belajar yang baik. Menurut Ansyah dan Salsabilla (2025) mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman dasar kepada siswa mengenai alam, lingkungan, serta hubungan antara manusia dan lingkungan sekitarnya. IPAS merupakan mata pelajaran yang memadukan ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS), misalnya digambarkan melalui manusia sebagai makhluk hidup yang tidak dapat hidup sendiri (Meilovvia dan Julianto, 2023). Mata pelajaran ini menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir ilmiah, rasa ingin tahu, dan kesadaran lingkungan melalui kegiatan pengamatan, eksperimen, serta diskusi berbasis pengalaman nyata. Melalui pembelajaran yang bermakna dan kontekstual tersebut, motivasi belajar siswa dapat meningkat karena mereka merasa tertantang, tertarik, dan lebih aktif dalam mengeksplorasi pengetahuan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Namun, berdasarkan hasil kajian literatur, pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar masih perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut. Menurut penelitian Prajayana dkk. (2025) terdapat beberapa hambatan dalam pembelajaran IPAS. Pertama, guru menyadari bahwa siswa tidak termotivasi untuk mengikuti pelajaran IPAS karena metodenya tidak interaktif dan tidak menarik minat siswa. Kedua, pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga kesempatan siswa untuk mempelajari materi secara mandiri menjadi terbatas. Ketiga, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Keempat, kurangnya pengalaman visualisasi dan eksploratif selama proses pembelajaran menyebabkan siswa kesulitan memahami materi IPAS, terutama aspek abstrak seperti karakteristik cahaya. Selain itu, dalam penelitian Mahardinata dkk. (2024) ditemukan bahwa saat pembelajaran berlangsung, terdapat siswa yang mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi yang disebabkan oleh rasa jenuh terhadap jenis kegiatan pembelajaran yang bersifat searah. Pembelajaran yang berlangsung secara satu arah menyebabkan keterlibatan siswa menjadi terbatas karena siswa tidak diberikan kesempatan yang memadai untuk berperan aktif dalam menemukan dan memperoleh informasi. Hal inilah yang menyebabkan pembelajaran tersebut tidak berhasil menarik minat siswa selama proses belajar. Ansyah dan Salsabilla (2025) mengemukakan bahwa kondisi tersebut disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar siswa, penerapan metode pembelajaran yang kurang menarik, keterbatasan media dan sumber belajar, serta tingkat kesulitan materi yang belum disesuaikan dengan kemampuan siswa. Selain itu, penelitian Azhar dkk. di SDN 30 Ampenan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi sebesar 58,82%, memecahkan masalah sebesar 50%, serta mengembangkan keterampilan berdiskusi sebesar 47,06% (Andika dkk., 2025).

Dalam perencanaan pembelajaran, pemilihan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif perlu dilakukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif. Model yang diterapkan hendaknya mampu menarik minat siswa dan relevan dengan materi yang akan diajarkan, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Rahmayani, 2019). Model pembelajaran dapat dianggap sebagai kerangka konseptual yang menjelaskan langkah-langkah sistematis untuk mengorganisasi pengalaman belajar demi meraih target belajar yang telah ditetapkan (Hamid dkk., 2023). Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa adalah *Discovery Learning*. Menurut Fiska dkk. (2025), *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang diterapkan untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Maulidiyah dkk. (2025) menyatakan bahwa siswa yang terlibat dalam model *Discovery Learning* berperan sebagai subjek utama yang aktif dalam mencari dan menemukan konsep secara mandiri, yang akhirnya meningkatkan partisipasi, kreativitas, dan semangat belajar mereka. Selain itu, siswa menjadi lebih mampu memahami materi secara menyeluruh karena terlibat langsung dalam aktivitas seperti observasi, eksperimen, dan diskusi kelompok.

Penerapan model pembelajaran yang didukung media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa sehingga pemahaman konsep, motivasi, dan hasil belajar berkembang lebih optimal (Handayani dan Fidrayani, 2024). Menurut Hasani dkk. (2025) dalam pembelajaran IPAS, pemahaman konsep tidak hanya perlu dikuasai secara teoritis, tetapi juga harus dapat diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan hal tersebut, Pratiwi dkk. (2024) mengungkapkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, meningkatkan keaktifan siswa, serta memperkuat penguasaan kompetensi IPAS melalui keterlibatan langsung siswa dalam proses penemuan konsep. Meskipun sejumlah penelitian telah menunjukkan efektivitas penggunaan *Discovery Learning* berbantuan media interaktif dalam pembelajaran, temuan yang tersedia masih tersebar sehingga belum memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai efektivitas, tantangan, dan potensi penerapannya dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Kondisi ini menunjukkan adanya *research gap* yang melatarbelakangi perlunya sintesis penelitian. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan mengkaji konsep, efektivitas, tantangan, dan potensi penerapan *Discovery Learning* berbantuan media interaktif, dengan kebaruan berupa penyajian sintesis hasil penelitian terdahulu secara komprehensif sebagai dasar pengembangan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

METODE

Menurut Humaryanto dkk. (2020), studi literatur digunakan sebagai metode penelitian dengan memanfaatkan berbagai sumber kepustakaan, seperti buku, artikel ilmiah, dan jurnal penelitian terdahulu sebagai sumber data. Metode studi literatur digunakan untuk mengumpulkan, mengkaji, serta menyintesis berbagai temuan penelitian terdahulu mengenai penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar IPAS pada siswa sekolah dasar.

Artikel ini ditelusuri melalui Google Scholar berdasarkan kata kunci yang telah ditentukan sesuai dengan fokus penelitian, yaitu "*Discovery Learning*", "media interaktif", "pemahaman konsep", "motivasi belajar", dan "IPAS". Pencarian awal memperoleh 216 artikel. Seleksi dilakukan berdasarkan kriteria inklusi, yaitu artikel tahun 2019-2026, berupa penelitian, membahas *Discovery Learning* dengan media interaktif, berkaitan dengan pemahaman konsep dan/atau motivasi belajar, serta berfokus pada siswa sekolah dasar. Artikel yang tidak sesuai fokus, bukan penelitian pada jenjang sekolah dasar, tidak menggunakan *Discovery Learning* dan media interaktif, duplikat, atau tidak

memuat hasil penelitian yang relevan dieksklusi. Setelah proses seleksi, diperoleh 13 artikel yang dianalisis. Analisis dilakukan secara deskriptif-komparatif dengan membandingkan temuan penelitian berdasarkan pemahaman konsep, motivasi belajar, tantangan, efektivitas, dan potensi penerapan *Discovery Learning* dengan media interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Model *Discovery Learning*, Media Interaktif, Pemahaman Konsep, dan Motivasi Belajar

Menurut Prajayana dkk. (2025), model *Discovery Learning* diterapkan untuk mendorong siswa menemukan dan memahami konsep secara mandiri melalui kegiatan eksplorasi serta pengalaman secara langsung. Tahapan dalam model pembelajaran tersebut mencakup pemberian stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan dan pengolahan data, pembuktian, serta penarikan kesimpulan secara umum.

Menurut Putri dkk. (2022), media pembelajaran interaktif digunakan sebagai sarana berbasis multimedia untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada siswa melalui komunikasi dua arah yang aktif antara siswa dan media, sehingga proses pembelajaran dapat dipermudah. Media interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Susanti dkk. (2021), pemahaman konsep dapat diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh melalui proses menerima, menyerap, dan memahami materi atau informasi berdasarkan pengalaman langsung maupun hasil pengamatan, yang kemudian tersimpan dalam pikiran dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Seorang siswa dianggap memahami suatu konsep jika mampu menjelaskan konsep tersebut secara rinci dengan kata-katanya sendiri.

Menurut Fiska dkk. (2025), motivasi belajar dipandang sebagai salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran yang berperan dalam meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Motivasi dalam belajar memicu partisipasi aktif siswa, tekun menghadapi berbagai tantangan, serta mencapai target pembelajaran.

B. Tantangan dan Efektivitas Penerapan Model *Discovery Learning* dengan Media Interaktif dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Arsyad dkk. (2023) mengindikasikan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* yang didukung media interaktif masih menghadapi tantangan, yaitu siswa mengalami kesulitan mengumpulkan dan mengolah data sehingga ketuntasan belajar hanya mencapai 48,39% dengan nilai rata-rata 61,67. Guru juga masih mengalami kendala dalam mengelola waktu dan mengoptimalkan penggunaan media. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan model ini perlu didukung oleh kesiapan guru, pengelolaan waktu yang baik, dan pendampingan yang berkelanjutan. Rajagukguk dan Rambe (2022) menunjukkan bahwa kurangnya keahlian teknologi guru serta keterbatasan fasilitas di sekolah dasar masih menjadi salah satu kendala utama dalam penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media interaktif. Meskipun media yang dikembangkan memperoleh skor validitas 85% berdasarkan *expert review* dan *small group*, guru tetap memerlukan pelatihan agar mampu menerapkannya secara efektif. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh kesiapan guru, pengelolaan waktu, fasilitas, dan kemampuan siswa dalam mengikuti proses penemuan.

Hasil penelitian Prajayana dkk. (2025) membuktikan bahwa model *Discovery Learning* dengan media interaktif mampu mendorong motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi implementasinya masih terkendala oleh keterampilan digital guru, keberagaman karakteristik siswa, serta keterbatasan fasilitas untuk simulasi eksperimen. Meskipun ketertarikan siswa meningkat dari 59% menjadi 100% dan ketekunan dari 53% menjadi 88%, kesiapan guru masih menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Ramadani dan Viratama (2026) juga menemukan kendala berupa keterbatasan internet, perangkat, dan kesiapan guru dalam menggunakan Quizlet. Selain itu, Sayangan dkk. (2024) menyatakan bahwa keterbatasan waktu, sumber daya, kemampuan guru mengelola kegiatan eksploratif, serta kesulitan siswa dalam menyusun hipotesis dan menarik kesimpulan masih menjadi tantangan penerapan model ini. Temuan tersebut menunjukkan pola yang serupa, yaitu keterbatasan teknologi, kompetensi guru, waktu, dan kesiapan siswa menjadi tantangan.

Di sisi lain, Ramadani dan Viratama (2026) menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar melalui penggunaan Quizlet. Temuan Rajagukguk dan Rambe (2022) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman materi IPA dengan nilai rata-rata N-Gain mencapai 0,7082 yang tergolong tinggi. Sementara itu, Ansyah dan Salsabilla (2025) menunjukkan bahwa media Powtoon efektif meningkatkan pemahaman konsep abstrak serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPAS. Temuan tersebut diperkuat oleh Prajayana dkk. (2025), yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar melalui media Wordwall, dibuktikan oleh kenaikan ketertarikan siswa sebesar 41%, antusiasme 35%, dan ketekunan 35%. Penelitian tersebut menunjukkan dampak positif, meskipun hasilnya dipengaruhi karakteristik siswa, materi, media, guru, fasilitas, dan kondisi pembelajaran.

C. Potensi Penerapan Model *Discovery Learning* dengan Media Interaktif terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Model *Discovery Learning* berpotensi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep dan motivasi belajar IPAS pada siswa sekolah dasar. Wicaksono (2022) menyatakan bahwa model ini mendorong siswa membangun pengetahuan melalui berpikir kritis, dimulai dengan menginterpretasikan informasi, menganalisis hubungan antargagasan, dan menyusun argumen berdasarkan fakta. Selanjutnya, siswa mengevaluasi kebenaran argumen, memilih sumber yang relevan, menarik kesimpulan, menjelaskan hasil, serta melakukan refleksi untuk memperbaiki proses berpikirnya. Dalam pembelajaran IPAS, tahapan tersebut dapat diterapkan pada berbagai materi, misalnya mengelompokkan fenomena alam dan sosial, menganalisis penyebab suatu peristiwa, hingga menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan. Menurut Swasti dkk. (2022), media interaktif dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan serta mendorong peningkatan kemandirian siswa dalam belajar. Penelitian tersebut mengembangkan media berbasis Microsoft PowerPoint yang dapat dimanfaatkan baik saat pembelajaran di kelas maupun secara mandiri. Dalam konteks IPAS, media tersebut dapat digunakan untuk menyajikan materi, seperti keberagaman budaya Indonesia, melalui penyajian visual, animasi, dan kuis interaktif sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih menarik. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat mendukung proses penemuan dengan membantu siswa memahami informasi dan meningkatkan keterlibatan belajar.

Fauziah dkk. (2024) menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media video dalam pembelajaran IPS menghasilkan capaian yang lebih baik dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional. Hal tersebut ditunjukkan oleh rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 80,13, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 65,63. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen juga terlihat dari nilai N-gain sebesar 64,61%, yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 35,09%. Nugraha dan Manggalastawa (2021) mengindikasikan bahwa meskipun tingkat kemampuan awal pada kedua kelompok berada pada kondisi yang setara, yaitu rata-rata 58% pada materi keberagaman, hasil akhir kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran berbasis permainan tradisional meningkat menjadi 79%, sedangkan kelas

kontrol hanya mencapai 68%. Kedua penelitian tersebut menunjukkan pola yang sama bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman interaktif menghasilkan capaian lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional.

Hasil penelitian Ramadani dan Viratama (2026) juga membuktikan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media interaktif berupa Quizlet mampu mewujudkan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, serta berorientasi pada keterlibatan siswa secara langsung sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa kolaborasi *Discovery Learning* dan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi melalui keterlibatan aktif, dengan efektivitas yang dipengaruhi kesiapan guru, siswa, media, dan sarana pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur terhadap 13 artikel ilmiah, diketahui bahwa penerapan model *Discovery Learning* dengan media interaktif, seperti Powtoon, Wordwall, dan Quizlet berpotensi meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar IPAS pada siswa sekolah dasar. Model tersebut mengarahkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam menemukan konsep melalui kegiatan penyelidikan, observasi, diskusi, dan pemecahan masalah, sedangkan media interaktif menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan berorientasi pada siswa. Berbagai hasil penelitian mengindikasikan bahwa penerapan model tersebut dapat mengoptimalkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, motivasi, keterlibatan, serta capaian belajar siswa. Namun, implementasinya masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan kompetensi digital guru, sarana dan prasarana, akses internet, pengelolaan waktu, serta kemampuan siswa dalam melakukan proses penemuan. Oleh sebab itu, media pembelajaran interaktif perlu dipilih oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, karakteristik materi, dan memberikan pendampingan selama proses penemuan. Pada sekolah dengan keterbatasan perangkat atau internet, guru dapat memanfaatkan media sederhana yang dapat digunakan secara luring, sedangkan sekolah dengan fasilitas memadai dapat mengoptimalkan media digital seperti Powtoon, Wordwall, atau Quizlet. Penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas masing-masing media interaktif tersebut secara lebih spesifik dengan desain eksperimen dan karakteristik sekolah yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, I. P. B., Astuti, N. P. E., & Darmayanti, N. W. S. (2025). Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 891-903.
- Ansyah, Y. A., U., & Salsabilla, T. (2025). Implementasi Model *Discovery Learning* Berbantuan Powtoon untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Kelas VI Sekolah Dasar. *ISLAMKA: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 291-308.
- Ansyah, Y. A., U., & Salsabilla, T. (2025). Keterampilan Guru Abad 21 dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 6(2), 498-512.
- Fauziah, R. H., Aeni, A. N., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Video terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 515-523.
- Fiska, D. T. A., Andriani, D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 3(2), 266-275.
- Hamid, N. H. R., Hidayat, O. S., Lestari, I., & Mulianah, S. (2023). Systematic Literature Review: Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Conference of Elementary Studies (CES) 2023*. 835-849.
- Handayani, N. P., & Fidrayani. (2024). Pengaruh Pembelajaran Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 471-489.
- Hasani, B., Yasin, F. N., Jannah, A. U., Aprilia, D. N., & Anam, N. S. (2025). Studi Literature: Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran IPAS Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 14(2), 252-259.
- Humaryanto, Aryanty, N., Mutmainnah, M., Darmawan, A., Rahman, A.O., Aurora, W. I. D., Purwakanthi, A., Eka, N., Nurlinawati, Raudhoh, S., & Periantolo, J. (2020). *Buku Panduan Penulisan Skripsi (Studi Literatur)*. Jambi: Universitas Jambi.
- Mahardinata, L. T., Abadi, I. B. G. S., & Ganing, N. N. (2024). Media Flipbook Berbasis Discovery Learning Muatan IPAS Materi Daerahku Kebanggaanku Siswa Kelas V SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 239-248.
- Maulidiyah, A., Sekariningtyas, T., & Wahyudiana, E. (2025). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Eksperimen terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Materi IPA Kelas III SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 270-284.
- Nugraha, Y. A., & Manggalastawa, M. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 7(1), 31-37.
- Prajayana, M. I., Fariyah, I., & Inganah, S. (2025). Penerapan Model Discovery Learning Berbasis Digital dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 12(2), 850-866.
- Pratiwi, D. A. D., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Video Animasi berbasis Discovery Learning Efektif Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 212-221.
- Rahmayani, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 4(1), 59-62.
- Rajagukguk, K. P., & Rambe, N. (2022). Pengembangan Media Interaktif IPA Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Journal: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 12(3), 217-226.
- Ramadani, N. O. & Viratama, I. P. (2026). Penerapan Flashcard Digital dan Kuis Interaktif Menggunakan Media Pembelajaran Quizlet pada Pembelajaran Sifat-Sifat Benda di Kelas 3 SD/MI. *Jurnal Pendidikan Kimia Fisika dan Biologi*, 2(1), 86-98.
- Susanti, N. K. E., Asrin, A., & Khair, B. N. (2021). Analisis Tingkat Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SDN Gugus V Kecamatan Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 686-690.
- Swasti, M., Hutapea, N. M., & Suanto, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2428-2441.
- Wicaksono, A. G. (2022). Potensi Pemberdayaan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar melalui Model Discovery Learning. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1398-1407.