

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Abdurrahman, & Maharta, N. (2015). Pengaruh Aktivitas Scaffolding dalam Konteks Scientific Approach Terhadap Hasil Belajar Konsep Kalor. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(3), 51–62.
- Agustina, T., Nyeneng, P. D. I., & Viyanti. (2013). Pengaruh Scaffolding Pada Aktivitas Belajar Menggunakan Model Penemuan Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 5(1), 13–23.
- Amir, A. (2016). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika. *Eksakta*, 2(1), 34–40.
- Aprian, R. D., Sunyono, & Efkar, T. (2017). Pengaruh Strategi Scaffolding dalam Model Pembelajaran Simayang untuk meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 6(1), 1–13.
- Ashari, W. N., Salwah, & A, F. (2016). Implementasi Strategi Pembelajaran Scaffolding Melalui Lesson Study Pada Mata Kuliah Analisis Real. *MATH LINE: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 23–36. <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i1.10>
- Asmarnis, Yuhelman, N., & Murwindra, R. (2016). Media Dan Efektivitas Belajar Siswa Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berdaya Saing Tinggi. *Jurnal Zarah*, 4(1), 34–46.
- Badriyah, L., Susanto, H., Universitas, P. M., & Malang, N. (2017). *Analisis Kesalahan Dan Scaffolding Siswa Bilangan Bulat*. 50–57.
- Damayanti, N. W. (2016). Praktik Pemberian Scaffolding oleh Mahasiswa Pendidikan Matematika Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar (SBM) Matematika. *Jurnal Limiah*, 18(1), 87–97.
- Fajriani, W. R., Naswir, M., & Harizon. (2021). Pemberian Scaffolding dalam Bahan Belajar Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(1), 108–114. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.1.108-114>
- Fuada, S. (2015). Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (Oscillator) Untuk Pembelajaran Workshop Instrumentasi Industri. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, November*, 854–861.
- Hanifah, N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), 226–233. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i2.1339>

- Hasanah, F. (2022). Pengembangan Game Spinning Wheel sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi Kalor dan Perpindahannya bagi Siswa Kelas VII SMP/Mts. *Skripsi : UNIVERSITAS ISLAM NEGERI Kiai Haji Achmad Siddiq*.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, D. J., & Smaldino, E. S. (2009). *Instructional Media and Technologies For Learning*. Merrill Prentice Hall.
- Heriyanto, A., Haryani, S., & Sedyawati, S. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Education Game sebagai Media Pembelajaran Kimia. *Chemistry in Education*, 3(2), 1–8.
- Hidayani, R., Sabekti, A. W., & Yulita, I. (2020). The Practicality And Effectiveness Of Educational Game Developed Using Lectora Inspire In. *Journal of Chemistry Education Research*, 4(2), 58–62.
- Humaira, S., & Azra, F. (2021). Pengembangan Permainan Scrabble Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Termokimia Kelas XI SMA atau MA. *Edukimia*, 3(1), 058–064. <https://doi.org/10.24036/ekj.v3.i1.a230>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Jamilah, U. (2016). Pengembangan Media Game Edukasi Kimia Berbasis Android Materi Hidrokarbon untuk Ketuntasan Klasikal Siswa. *Skripsi: Universitas Negeri Semarang*.
- Karina, D., Yulita, I., & Ramdhani, P. E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kimia (ULTAKIM) Berbasis Kemaritiman pada Materi Hakikat Ilmu Kimia. *Jurnal Zarah*, 7(1), 13–16. <https://doi.org/10.31629/zarah.v7i1.1286>
- Latifah, S., & Utami, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial Schoologu. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 36–45.
- Mardhiah, A., & Akbar, A. S. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 1–102. <https://doi.org/10.22373/lj.v6i1.3173>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Bahiyah, K., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884–10890.

- Nugiasari, V., & Guspatni, G. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint-iSpring Terintegrasi Multipel Representasi Kimia Pada Materi Asam Basa Kelas XI SMA/MA. *Entalpi Pendidikan Kimia*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/epk.v1i1.9>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 165–179. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919>
- Pratama, R. A., & Saregar, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scaffolding Untuk Melatih Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 84–97. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i1.3975>
- Pratiwi, E. Y. R., & Siswanto, M. B. E. (2020). Pengembangan Education Game Berbasis Microsoft Power Point dalam Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 162–174. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.43331>
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Jurnal Positif*, 1(1), 14–28.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Puteri, S. A. L., & Mintohari. (2022). Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(7), 1541–1551.
- Putra, T. . (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash pada Materi Trigonometri. *Skripsi : UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN*, 3, 1–13.
- Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kimia. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38–47.
- Riyani, N. (2022). Pengembangan E-Magazine Berbasis Etnosains Kepulauan Riau Pada Materi Kimia Kelas XI SMA. In *Skripsi: Universitas Maritim Raja Ali Haji*.
- Rusdi, A. M., Herliani, & Rijai, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Lab Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Siswa SMA Tahun Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Zarah*, 9(2), 125–130.

- Samsinar, S. (2019). Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 13 (2), 194–205.
- Saputra, Y., Rahmawati, N., & Elsera, M. (2022). Modal Sosial dalam Komunitas Gamer Ragnarok Mobile Eternal Love Kota Tanjungpinang. *Student Online Journal*, 3(1), 749–754.
- Sari, P. O. (2022). Pengembangan Peer Assesment Pada Pratikum Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit Di Man Tanjungpinang. *Skripsi :Universitas Maritim Raja Ali Haji, 8.5.2017*, 2003–2005.
- Sari, R. M. N., Sunyono, & Rosilawati, I. (2018). Pengaruh Scaffolding dalam Pembelajaran SiMaYang untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Penguasaan Konsep. ... *Dan Pembelajaran Kimia*, 6(3), 440–451.
- Sari, W. K., Saputro, S., & Hastuti, B. (2014). Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (Rpg) Pada Materi Struktur Atom. *Jurnal Pendidikan Kimia (Jpk)*, 3(2), 96–104.
- Setiawan, A. M. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*.
- Sriyanto, W. (2020). Modul Pembelajaran Kimia SMA : Jenis-Jenis dan Penentu Entalpi Reaksi Kimia Kelas XI. In *Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN*.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *Bandung Alf* (p. 143).
- Sugiyono. (2019). Statistik untuk penelitian. *Bandung: CV Alfabet*, 1–14.
- Supriatna, anggama. milla. (2014). Penggunaan Tanah Liat Sebagai Media Pembelajaran. *Cakrawala Dini*, 5(1), 45–50.
- Susanto, A. (2013). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. kencana. In *Jakarta: Prenada Media Group* (p. 185).
- Susdarwono, T. E. (2020). Pendidikan Di Masa Pandemi Covid 19 Melalui Pembelajaran Metode Serving By Touch Of Heart. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 10(2), 21–29.
- Tegeh, M. I., Jampel, N. I., & Pudjawan, K. (2020). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Ulya, A. I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4d Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera. *Semarang. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang*.
- Umah, N. (2019). Pengembangan Media Game Edukasi Level Of Inquiry-Based Laboratory Work Pada Titirasi Asam-Basa. *Skripsi :Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*, 1–335.

- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2020). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Windu, N. (2020). Pengembangan Game Edukasi Adventure Berbasis Android Pada Materi Bentuk Molekul Kimia Kelas X SMA Negeri 1 Toapaya. *Skripsi: Universitas Maritim Raja Ali Haji*, 5(3), 248–253.



