

DAFTAR PUSTAKA

- Adeoye, M. A., Wirawan, K. A. S. I., Pradnyani, M. S. S., & Septiarini, N. I. (2024). Revolutionizing Education: Unleashing The Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(1), 202-209. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624>.
- Adharani, D. B., Ratnawati, I., & Rini, D. R. (2025). Penciptaan Karya Seni Lukis Surealisme pada Media Kayu dengan Ide Penciptaan Ikan Asin. *Journal of Language Literature and Arts*, 5(1), 74-92. <https://doi.org/10.17977/um064v5i12025p74-92>.
- Adnan, B., Amelia, M., Hakim, I., Fa'iqoh, A., & Fitriyani, N. (2023). Implementasi Media Audiovisual Menggunakan Layanan Informasi pada Pembelajaran Anak Tunagrahita. *QUANTA: Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 7(3), 108–113. <https://doi.org/10.22460/quanta.v7i3.4200>.
- Agung, A. A. G. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan Edisi ke 2*. Malang: Media Publishing.
- Agung, A. A. G., dkk. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustin, I. (2022). Problematika Pembelajaran Tematik Bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar Penyelenggara Pendidikan Inklusi. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4 (2), 166–175. <https://doi.org/10.26740/eds.v4n2.p166-175>.
- Agustini, K., dan Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 62-78. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i1.18403>.
- Alfianti, N. R., & Widajati, W. (2025). Pengembangan Media E-book Berbasis Social Stories Untuk Pembelajaran Perilaku Adaptif Bagi Disabilitas Intelektual. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 20(03).
- Al Mamun, M. A., & Lawrie, G. (2024). Cognitive Presence in Learner–Content Interaction Process: The Role of Scaffolding in Online Self-Regulated Learning Environments. *Journal of Computers in Education*, 11(3), 791-821. <https://doi.org/10.1007/s40692-023-00279-7>.
- Al-Bahrani, M. W. K., Ratnawati, I., & Prasetyo, A. R. (2022). Nilai Pendidikan Kesenian Wayang Beber Pacitan sebagai Ide Penciptaan Ilustrasi Dekoratif Digital. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(11), 1505–1524. <https://doi.org/10.17977/um064v2i112022p1505-1524>.

- Almayeni, M., Zulmiyetri, Z., & Agusta, R. (2024). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh melalui Media Video Interaktif Pada Peserta Didik Tunagrahita di SLB Negeri 1 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46261–46267. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22695>.
- Amelia, I., & Nindiasari, H. (2022). Efektivitas Pembelajaran Inquiry dengan Strategi Scaffolding untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 27–36. <https://doi.org/10.30656/gauss.v5i1.4525>.
- Anggrawan, A. (2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran Online Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, 18(2), 339–346. <https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.411>.
- Antara, I. G. W. S., Suma, K., & Parmiti, D. P. (2022). E-Scrapbook: Konstruksi Media Pembelajaran Digital Bermuatan Soal-soal Higher Order Thinking Skills. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 11–20. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.47559>.
- Arifin, Z., Rubiyatno, R., & Saputro, M. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Aktivitas Jasmani Bagi Anak SD SLB Tunagrahita Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 9(2), 220–230. <https://doi.org/10.31571/jpo.v9i2.2074>.
- Arimas, D. P., Arnyana, I. B. P., & Margunayasa, I. G. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning dengan Teknik Scaffolding pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 141–151. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i2.571.
- Astinah. (2022). Metode Scaffolding dengan Kartu Suku Kata Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Mild Intellectual Disabilities. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 380–386. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i3.1016>.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diakses tanggal 7 Maret 2025, URL: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Bilqis, A., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Argumentasi Kelas IV. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(2), 437–448. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i2.628>.
- Bouck, E. C., Long, H., & Jakubow, L. (2023). Using Technology to Enhance Learning for Students with Intellectual Disabilities. In *Using Technology to Enhance Special Education* (pp. 51–70). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/S0270-401320230000037004>.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.

- Cahya, A. D., Aminah, A., Rinaja, A. F., dan Adelin, N. (2021). Pengaruh Penjualan Online di masa Pandemi Covid-19 terhadap UMKM Menggunakan metode Wawancara. *Jesya (Jurnal Ekonomi Dan Ekonomi Syariah)*, 4(2), 857-863. <https://doi.org/10.36778/jesya.v4i2.407>.
- Cahyadi, R. A. H. 2019. Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Damayanti, A. A., & Nagara, M. R. (2022). Seni Lukis Kontemporer Karya Andie Aradhea dalam Pendekatan Kritik Seni. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 116-124. <https://doi.org/10.26742/atrat.v10i2.2224>.
- Damayanti, S., Danugiri, D., & Sopiany, H. N. (2018). Sinergitas Teknik Scaffolding dengan Model Problem-Based Learning terhadap Kemampuan Matematis. *Prosiding Sesiomadika*, 2012, 196–200. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2121/0>.
- Darmayanti, N. K. D., & Abadi, I. B. G. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Komik Virtual dalam Muatan Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 170-179. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v9i1.32481>.
- Desai, M. (2023). The Impact of Arts Based Therapy (ABT) on Children with Special Needs. *International Journal of Indian Psychology*, 11(4), 1890-1896. DIP:18.01.176. 20231104, DOI:10.25215/1104.176.
- Devi, P. D. L., Utami, N. M. P., & Sujana, I. W. (2024). Transformation Of the Visual Motifs of the Kamasan Puppets into Figurative Characters. *Cita Kara: Jurnal Penciptaan Dan Pengkajian Seni Murni*, 4(1), 40-48. <https://doi.org/10.59997/ctkr.v4i1.3634>.
- Dewi, A. R. (2024). Penerapan Metode Scaffolding Pada Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Keterampilan Peserta Didik Kelas VII A SMPN 4 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(9), 1. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i9.2024.1>.
- Didik, S., Afifah, D. S. N., & Setiani, R. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran pada Model Problem Based Learning dengan Metode Scaffolding Materi Peluang Kejadian untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 229-243. <https://doi.org/10.30605/proximal.v8i1.5191>.
- Fajri, F., & Waspodo, W. (2021). Manajemen Pendidikan Khusus Anak Tunagrahita Sekolah Luar Biasa Negeri Ogan Ilir Sumatera Selatan. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(2), 142-156. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v14i2.1584>.
- Fajriani, R. W., Naswir, M., & Harizon, H. (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>.

- Farida Mayar. (2022). *Seni Rupa Anak Usia Dini 2022*. Sleman: Deepublish
- Fernandes, A. A. R., dan Akhrani, L. A. (2022). *Rancangan Pengukuran Variabel: Angket dan Kuesioner (Pemanfaatan R)*. Universitas Brawijaya Press.
- Ginting, R. L., Carenina, Z. Y. T., Putri, F. A., Siagian, I. Y., Pratiwi, I. D., Nababan, L. F., ... & Sembiring, T. A. B. (2023). Penanganan Anak Tunagrahita dalam Bentuk Terapi Okupasi Bina Diri. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 167-173. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v3i2.350>.
- Grossman, H. J. (1984). *Classification in Mental Retardation*. USA: AAMD.
- Guilford, J.P. (1956). *Fundamental Statistics in Psychology and Education*. New York: Mc Graw-Hill Book Co. Inc.
- Hakim, A. R., Nugroho, U., Dwijayanti, K., Muryadi, A. D., & Febrianti, R. (2024). Pengaruh Lotto Warna dan Balok Kubus untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Anak Tunagrahita Ringan di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 10(1), 24-36. <https://doi.org/10.59672/jpkr.v10i1.3047>.
- Hidayat, R., Simatupang, N., Siregar, S., Kasih, I., Valianto, B., & Zebua, S. D. (2024). Permainan Bocce terhadap Kemampuan Motorik Anak Tuna Grahita Ringan pada Siswa SMP. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 12(2), 92-100. <https://doi.org/10.23887/jiku.v12i2.79195>.
- Husaeni, W. R. F., Hidayat, W., dan Yuliani, W. (2022). Validitas dan Reliabilitas Angket Penyesuaian Diri Siswa SMA. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 5(1), 78-82. <https://doi.org/10.22460/fokus.v5i1.7408>.
- Isni, L., Nurrohman, M., dan Mambela, S. (2019). Pelaksanaan Pembelajaran Braille pada Siswa Tunanetra di Kelas di Taman Kanak-Kanak SLB A YPAB Surabaya. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 15(28), 195-201.
- Janawati, D. P. A., Pradnyana, P. B., Darmayanti, N., & Sudirman, S.Pd., M. Pd., I. N. (2021). Developing Interactive E-Book for Early Reading-Writing Stage at Class I Elementary School. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31-36. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v11i1.1466>.
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan model four-D dalam pengembangan media video keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(06), 372-378.
- Karyada, I. P. F., Wardana, I. P. M. A., & Sanjaya, K. O. (2022). Pengembangan E-Book Tematik Integratif berbasis Game sebagai Media Pembelajaran Kearifan Lokal dan Budaya Bali. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 11(1), 104-105. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v11i1.45189>.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Kemendikbudristek.
- Keskinova, A., & Ramo Akgün, N. (2022). Drawing skills in students with mild intellectual disability. *HAYEF: Journal of Education.*, 19(2), 114-121.

- Kristianto, A. D., & Wahyudi, T. A. (2019). Pengaruh citra merek, persepsi kualitas produk dan persepsi Harga pada kepuasan pelanggan serta dampaknya terhadap loyalitas pelanggan. *Jurnal Manajemen Strategi Dan Aplikasi Bisnis*, 2(2), 117-126.
- Lange, C., & Costley, J. (2020). Improving Online Video Lectures: Learning Challenges Created by Media. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00190-6>.
- Lieung, K. W., Rahayu, D. P., & Yampap, U. (2021). Development Of an Interactive E-Book to Improve Student's Problem Solving. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1), 8-15. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i1.29814>.
- Lubis, A. E., & Nugroho, A. (2020). First Aid Training Model for Physical Education Teachers. *Bina GunaPress*, 1–79. <https://doi.org/10.17509/tegar.v4i2.33614>.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>.
- Malik, M., Maslahah, M., Maulida, A., Nikmah, L., & Hashinuddin, A. (2025). Vygotsky's Theory in the Development of Social and Cognitive Skills of the Alpha Generation. *Fashluna*, 6(1), 28-39. <https://doi.org/https://doi.org/10.47625/fashluna.v6i1.968>.
- Maulida, S. I., Adnyana, P. B., & Bestari, I. A. P. (2022). Pengembangan E-Book berbasis Problem Based Learning pada Materi Perubahan Lingkungan dan Daur Ulang Limbah untuk Siswa di MAN Karangasem. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 9(2), 116-129. <https://doi.org/10.23887/jppb.v9i2.49582>.
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal pendidikan*, 29(2), 93-100. <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>.
- Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. (2024). Pemanfaatan E-Book sebagai Sumber Belajar pada Kurikulum Merdeka. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 4(1), 45-53. <https://doi.org/10.62825/revorma.v4i1.98>.
- Nugroho, W. A., Yudha, R. P., Sundari, S., dan Praja, H. N. (2021). Analisis Instrumen Asesmen Unjuk Kerja pada Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Kota Cirebon. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(2), 126-141. <https://doi.org/10.31539/jpio.v4i2.1795>.
- Nurdin, M. F., & Widiadi, A. N. (2024). Penerapan Metode Scaffolding Pada Zone of Proximal Development (ZPD) Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Malang Di Kelas XI-3. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-ilmu Sosial*, 4(3), 7-7. <https://doi.org/10.17977/um063v4i3p7>.

- Nuwa, A. A., Ngadha, C., Longa, V. M., Una, Y., & Wau, M. P. (2023). Mengenali dan Memahami Karakteristik pada Anak Berkebutuhan Khusus di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inklusi Citra Bakti*, 1(2), 191–202. <https://doi.org/10.38048/jpicb.v1i2.2117>.
- Pascima, I. B. N., Ariningsih, K. A., Putra, I. G. L. A. R., Masdiantini, P. R., Putri, N. P. M. P., Putra, I. K. A. S., & Wiguna, I. W. A. M. (2025). Inovasi Buku Menggambar dan Mewarnai sebagai Media Regenerasi Pelukis dan Promosi Lukisan Wayang Kamasan. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 100-109. <https://doi.org/10.59458/jwl.v5i1.140>.
- Peraturan Gubernur. (2020). Peraturan Gubenur Provinsi Bali Nomor 4 Tahun 2020 tentang Penguatan dan Pemajuan Kebudayaan Bali. Sekretaris Daerah Provinsi Bali.
- Prabaswara, A. A., & Pratama, F. W. (2023). Scaffolding to Help Numeracy Literacy Mild Mental Retardation Children on The Introduction of The Value of Money. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 14(1), 190-201. <https://doi.org/10.15294/kreano.v14i1.41190>.
- Pratama, G. N. I. P., Hidayat, N., dan Wahyuni, I. (2020). Peningkatan Keterampilan Pembelajaran Micro Teaching Berbasis Viduk (Video Unjuk Kerja) pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan, FT, UNY. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 2(1), 13-23. <https://doi.org/10.21831/jpts.v2i1.31967>.
- Purwita, D. G. (2021). Pengaruh Narasi pada Seni Lukis Tradisi Bali: Studi Bahasa Rupa Lukisan Wayang Kamasan dan I Ketut Gede Singaraja. *Humanis Journal of Arts and Humanities*, 25(4), 504-616. <https://doi.org/10.24843/JH.2021.v25.i04.p10>.
- Putra, I. M. D. A. G. (2024). Writing Through Scaffolding Technique Using Online Platform in Senior High School. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris undiksha*, 11(2), 137-142. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v11i2.66175>.
- Putri, V. K., Ainulhaq, N., & Rahmadani, K. (2024). Development of E-Books Oriented to Banten Culture Integrated with Challenge Based Learning to Improve Elementary School Students' Creative Thinking Skills in Science Learning. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(3), 1160–1170. <https://doi.org/10.21009/jtp.v26i3.49930>.
- Rachmayanti, E. (2022). Penerapan Pembelajaran Adaptif Mengenai Konten Pendidikan Seksual: Studi Fenomenologi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2430-2445. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2392>.
- Ramadhani, R., dan Bina, N. S. (2021). Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=0WFHEAAQBAJ>.
- Ramdani, N., Susanto, D., & Chandra, D. P. (2025). Analisis Pola Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Melalui Optimalisasi Kecerdasan Visual Spacial Pembelajaran Seni Budaya. *Cilpa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Rupa*, 10(1), 29-37. <https://doi.org/10.30738/cilpa.v10i1.16628>.

- Rangkuti, A. A. 2017. *Statistika Inferensial untuk Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Ratnasari, F. E. (2024). Pengembangan Media E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Qr-Code Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 542-546. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17809>.
- Retawidyaningrum, D. A., dan Triatmanto, T. (2022). Penyusunan Ensiklopedia Elektronik Bryophyta Kawasan Gunung Api Purba Nglanggeran sebagai Sumber Belajar Materi Plantae. *Jurnal Edukasi Biologi*, 8(1), 57-68. <https://doi.org/10.21831/edubio.v8i1.18175>.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rochyadi, E. (2013). *Karakteristik dan Pendidikan Anak Tunagrahita*. PGSD4409/MODUL 6.
- Roflin, E., dan Zulvia, F. E. (2021). *Kupas Tuntas Analisis Korelasi*. Penerbit NEM.
- Rosyidah, U., Setyawati, A., & Qomariyah, S. (2021). Analisis Kemampuan Penalaran dan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa Pendidikan Matematika Pada Mata Kuliah Aljabar Dasar. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(1). <https://doi.org/10.35706/.v5i1.4488>.
- Rusdiana, N. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 54-63. <https://doi.org/10.23887/jipgsd.v10i1.45180>.
- Rusyada, G. N., Switrayana, I. N., & Ardiyati, S. M. 2023. Designing Interactive Multimedia Computer Graphics Using The 4D Method as Self-Directed Learning for Students. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2478-2488.
- Sabil, H., Asrial, A., Syahril, S., Kiska, N. D., Saputri, J., Damayanti, L., ... & Silvia, N. (2021). Problem-Based Learning Model in Classroom Management with Scaffolding Techniques on Learning Outcomes and Student Independence. *International Journal of Elementary Education*, 5(4), 657-665. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.39621>.
- Saepudin, I., Sukriadi, S., & Purwanto, S. (2020). Model Pembelajaran Gerak Locomotor Berbasis Permainan Untuk Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Adaptif*, 3(1), 16–25. <https://doi.org/10.21009/jpja.v3i01.15570>.
- Sahab, A. (2019). *Buku Ajar Analisis Kuantitatif Ilmu Politik dengan SPSS*. Airlangga University Press.

- Santie, Y. D. A., & Mesra, R. (2022). Manajemen Kelas Dosen Pendidikan Sosiologi Unima dalam Meningkatkan Semangat Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Online. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 1039. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.958>.
- Saputra, R., Novaliyosi, N., Syamsuri, S., & Hendrayana, A. (2024). Systematic Literature Review: Strategi Scaffolding dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *J. Cendekia J. Pendidik. Mat*, 8(2), 1697-1710. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3312>.
- Saputri, F., & Wahyuningtyas, T. (2024). Penerapan Metode Scaffolding untuk Meningkatkan Keterampilan dan Kreativitas Peserta Didik pada Pembelajaran Seni Budaya Kelas VII. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(11), 1149-1160. <https://doi.org/10.17977/um064v4i112024p1149-1160>.
- Setiaji, D. (2023). Analisis Pembelajaran Seni Terhadap Esensi dan Tujuan Pendidikan. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 1685-1693. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i2.3146>.
- Sholehah, N., & Rindaningsih, I. (2024). Penerapan P5 Melalui Kreativitas Siswa dalam Membuat Ecobrik Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 233-246. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19557>.
- Silalahi, R. M. (2019). Understanding Vygotsky's Zone of Proximal Development for Learning. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15(2), 169-186. <https://doi.org/10.19166/pji.v15i2.1544>.
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. Prosiding Pendidikan Dasar, 1(1), 242-248. <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index>.
- Sofiyaturrohman, S., & Sugiarto, E. (2020). Respons Motorik Siswa Tunagrahita Melalui Aktivitas Menggambar dan Melukis di SLB Negeri Kota Tegal. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 9(1), 84-94. <https://doi.org/10.15294/eduarts.v9i1.38236>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudewa, K. A., Sugihartini, N., & Divayana, D. G. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo dengan Discovery Learning pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII di SMP Lab Undiksha Singaraja. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 10(1), 25-37. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.29407>.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sujana, I. W., Kristiantari, M. G. R., Ambara, D. P., & Sujana, I. N. (2024). Kearifan Lokal Bali Lukisan Wayang Kamasan dalam Menguatkan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 13874-13882. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i12.6474>.
- Sukardi, S. (2021). Analisa Minat Membaca Antara E-Book engan Buku Cetak Menggunakan Metode Observasi pada Politeknik Tri Mitra Karya Mandiri. *IKRAITH-EKONOMIKA*, 4(2), 158-163. <https://doi.org/10.37817/ikraith-ekonomika.v4i2.1029>.
- Sukmawati, R., Pramita, M., Purba, H., & Utami, B. (2020). The Use of Blended Cooperative Learning Model in Introduction to Digital Systems Learning. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 2(2), 75-81. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v2i2.9263>.
- Sun, L., Kangas, M., Ruokamo, H., & Siklander, S. (2023). A Systematic Literature Review of Teacher Scaffolding in Game-Based Learning in Primary Education. *Educational Research Review*, 40, 100546. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100546>.
- Syafani, S. R., & Tressyalina, T. (2023). Penerapan E-Book Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Teks Biografi. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(2), 16-22. <https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i2.27>.
- Tegeh, I Made, dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. 1–23. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tyaningsih, R. Y., Novitasari, D., Hamdani, D., Handayani, A. D., & Samijo, S. (2020). Pemberian Scaffolding terhadap Berpikir Pseudo Penalaran Siswa dalam Mengkonstruksi Grafik Fungsi. *Journal of Science and Education (JSE)*, 1(1), 20-31. <https://doi.org/10.56003/jse.v1i1.9>.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Badan Pemeriksa Keuangan.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas.
- Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 1945 tentang Hak dalam Pendidikan.
- Utari, G. A., Gading, I. K., & Dwiawati, K. A. (2021). Pengembangan Buku Bimbingan dan Konseling Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 6(1), 158-165. https://doi.org/10.23887/jurnal_bk.v6i1.666.
- Wati, S., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2023). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Metode Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) di Kelas XI. 10 SMA Negeri 3 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 6260-6268. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10224>.

- Widya, R. N., Susanti, & Surjanti, J. (2022). Efektivitas Bahan Ajar E-Book Berbasis Android Menggunakan Metode Scaffolding Pada Mata Pelajaran Ekonomi di MA Negeri Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 14(2), 281–290. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v14i2.53606>.
- Widyasari, S. T., & Ibrahim, A. (2024). Analisis Karakteristik Karya Menggambar Anak Berkebutuhan Khusus di UPT SLB E Negeri Pembina Medan. *Sabda: Jurnal Sastra Dan Bahasa*, 3(1), 86–92. <https://doi.org/10.572349/sabda.v3i1.1712>.
- Yanni, A., Kamala, I., Assingkily, M. S., & Rahmawati, R. (2020). Analisis Kemampuan Intelektual Anak Tunagrahita Ringan di SD Negeri Demakijo 2. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 64-75. <https://doi.org/10.33830/jp.v21i1.843.2020>.
- Yeong, A. M., Dutt, A. S., Yong, Y. H., & Nair, R. (2023). The Use of IPAD and Ebooks to Perform Daily Living Skills Among Adolescents with Autism Spectrum Disorder and Intellectual Disability. *Journal of Special Education Technology*, 38(2), 161-173. <https://doi.org/10.1177/01626434221102538>.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84-95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.
- Zakir, M., dan Musril, H. A. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Berbasis Android di SMK Elektronika Indonesia Bukittinggi. *Jurnal Edukasi Elektro*, 4(2), 153-157. <https://doi.org/10.21831/jee.v4i2.35371>.
- Zulaikah, E., & Ramli, M. (2024). Pengaruh Perbedaan Karakteristik Fisik dan Psikis Terhadap Pendidikan yang Inklusif. *Islamic Education*, 3(4), 177-198. <https://maryamsejahtera.com/index.php/Education/article/view/1221>.
- Zuo, M., Kong, S., Ma, Y., Hu, Y., & Xiao, M. (2023). The Effects of Using Scaffolding in Online Learning: A Meta-Analysis. *Education Sciences*, 13(7), 705. <https://doi.org/10.3390/educsci13070705>.