

DAFTAR PUSTAKA

- Agithal Begam, P., Elakkiya, V., Jaspreet, V. B., Vignesh, M., Karani Shree, A., Lavanya, T., Ramesh, P., & Vinotheni, M. S. (2024). Exploring *Wokwi's* Versatile Simulation Capabilities Across Microcontroller Architectures. *10th International Conference on Advanced Computing and Communication Systems, ICACCS 2024, 1*(March), 121–126.
<https://doi.org/10.1109/ICACCS60874.2024.10716998>
- Ananda, R., Nurpadila, N., Putri, D. K., & Putri, Z. J. (2023). Analisis Keterampilan Profesional Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6*(9), 6638–6646. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2802>
- Anantama, A., Apriyantina, A., Samsugi, S., & Rossi, F. (2020). Alat Pantau Jumlah Pemakaian Daya Listrik Pada Alat Elektronik Berbasis Arduino Uno. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam, 1*(1), 29.
<https://doi.org/10.33365/jtst.v1i1.712>
- Annapareddy, S. R. (2022). *Design and Implementation of Smart Sensor Technologies in Embedded Systems, 2*(3), 162–166.
<https://doi.org/10.56472/25832646/JETA-V2I3P122>
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 7*(3), 26320–26332.
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method Research untuk Disertasi. *INNOVATIVE: Journal Social Science Research, 3*(2), 8010–8025.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR), 1*(2), 1–17.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fauziah, N., Munazilin, A., & Santoso, F. (2024). Rancang Bangun Sistem Pengontrol Irigasi Otomatis Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno. *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan, 8*(3), 1464–1473.

<https://doi.org/10.33379/gtech.v8i3.4343>

- Hakim Nasution, F., Syahran Jailani, M., & Junaidi, R. (2024). Kombinasi (Mixed-Methods) Dalam Praktis Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 251–256. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>
- Halimatussya'diyah Purba, & Yahfizham Yahfizham. (2023). Konsep Dasar Pemahaman Algoritma Pemrograman. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 1(6), 290–301. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i6.356>
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/attalim.v7i1.426>
- Herlambang, T., Yudianto, F., Susanto, F. A., Adinugroho, M., Rasyid, R. A., Sahri, M., Informasi, P. S., Bisnis, F. E., Manajemen, P., Bisnis, E., Digital, T., Nahdlatul, U., Surabaya, U., Keselamatan, P., Kerja, K., & Kesehatan, F. (2024). Digital Di Pondok Al Muin Syarif Hidayatullah. *Communnity Development Journal*, 5(4), 7310–7314. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v5i4.32741>
- Jamlan, M., Yildiz, R., Boglou, A. K., Hazmi, Z., & Baharin, Z. (2024). *Utilization of Wokwi Technology as a Modern Electronics Learning Media*. 2(2). <https://doi.org/10.37251/jetlc.v2i2.1392>
- Jasmine, N., & Supriatna, N. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Video Digital pada Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 11(1), 1–8. <https://ejournal.upi.edu/index.php/factum/article/view/45894>
- Khakim, L., Budihartono, E., Rakhman, A., & Sutanto, A. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Wokwi sebagai Media Pembelajaran Mikrokontroler Berbasis Simulator di SMK Dinamika Kota Tegal*. 7(2), 385–391.
- Kusmiati, E., Chabibah, N., & Khoiri Rizkiah, M. (2021). Penerapan Model Pictorial Riddle Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 114–123. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.298>

- Rista, M. A., & Sujatmiko, B. (2024). Pemanfaatan Compiler C++ Online Dalam Pengembangan Aplikasi Berbasis Web Untuk Mengukur Pengaruh Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kompetensi Pemrograman C++ Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 9(2), 18–27.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/it-edu.v9i2.61339>
- Rosman, A., Kaswar, A. B., Mukhtar, M., & Hermansyah, H. (2023). Pelatihan Dasar-Dasar Pemrograman Berbasis Mikrokontroler Arduino Uno Pada Siswa-Siswi SMKN 4 Kota Palopo. *Malaqbiq*, 2(1), 23–32.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30591/japhb.v7i2.6501>
- Sabara, E., & Wahyudi. (2022). Desain Dan Implementasi Media Pembelajaran Mikrokontroler Berbasis Hybrid Learning menggunakan *Wokwi* Simulation. *Jurnal MEDIA ELEKTRIK*, 19(3), 186–193.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59562/metrik.v19i3.37177>
- Suhaeb, S., Risal, A., & Wahyudi,). (2024). Pemanfaatan *Wokwi* Simulation untuk Pengujian Mikrokontroler Light Emitting Diode (LED) yang Efisien dan Akurat. *Journal of Multidisciplinary Electrical & Electronics Engineering*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.61220/>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>
- Wahyudi, N. T. N., Endramawan, P., & Hardiyanto, D. (2022). Trainer Arduino Uno Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Dasar Pemrograman Pendidikan Teknik Elektro Universitas PGRI Madiun. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 7(2), 26.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25273/jupiter.v7i2.14030>
- Yusup, A. H., Azizah, A., Reejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 1–13.
<https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- 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>