

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., & Putra, E. D. (2017). Pengembangan Modul Mata Kuliah Algoritma dan Pemrograman (Pemrograman C++). *GAMMATH: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 2(2).
- Artanto, D., Cahyono, E. A. B., & Arbiyanti, P. (2025). Pengembangan alat praktik motor listrik untuk pertanian pintar dengan Wokwi, ESP32-CAM, Edge Impulse dan Protokol MQTT. *Jurnal Pengelolaan Perkebunan (JPP)*, 6(1), 1-12.
- Barokati, N., & Annas, F. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan). *SISFO Vol 4 No 5, 4*.
- Bukit, I. K., & Basuki, I. (2021). Analisis Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Arduino terhadap Hasil Pembelajaran Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 10(01), 35–39.
- Harjanto, A., Rustandi, A., & Caroline, J. A. (2022). Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK Negeri 7 Samarinda. *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data)*, 5(2), 1-12.
- 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.
- Karim, S. A., Alifya, N. F. H., & Hasrul, I. F. (2024). Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Algoritma dan Pemrograman Dasar. *Journal of Computers, Informatics, and Vocational Education*, 6-11.
- Kaswar, A. B. (2021). Pengembangan modul pembelajaran interaktif (mobelin) untuk meningkatkan mutu pembelajaran algoritma dan pemrograman. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 7(02), 143-153.
- 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.
- Kurniati, Asiani Abu, & Irmayanti. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Kriya Tekstil Berbasis PjBL Pada Jurusan PKK FT UNM. *SEMINAR NASIONAL DIESNATALIS 62,1,642–648*.
- Majid, S. A. (2019). Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa dalam Menyelesaikan Permasalahan pada Materi Pembelajaran Pemrograman Komputer Dasar.

- Menrisal, M., & Putri, H. M. (2018). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pemrograman Dasar. *Jurnal PTI (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia" YPTK" Padang*, 21-30.
- N., A. R., 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.
- Prasetyo Tulodo, R., Indah Fitria, R., Sofyan, A., & Budiraharjo, E. (2024). Penggunaan Simulator Wokwi Untuk Meningkatkan Literasi Pemrograman Mikrokontroler Dalam Proyek Internet Of Things. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 12(1), 72 – 81
- Qirom, Q., Albab, U., & Wikaningtyas, R. (2024). *Belajar Mandiri Pemrograman Arduino dengan Wokwi Simulator*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ramadhani, R., & Izzati, N. (2023). Keefektifan dan Kepraktisan Modul Dasar Pemrograman. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 47-53.
- 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.
- Runco, M. A., & Acar, S. (2012). Divergent Thinking as an Indicator of Creative Potential. *Creativity Research Journal*, 24(1), 66–75.
- Sabara, E., & Wahyudi. (2022). Desain Dan Implementasi Media Pembelajaran Mikrokontroler Berbasis Hybrid Learning menggunakan Wokwi Simulation. *Jurnal MEDIA ELEKTRIK*, 19(3), 186–193.
- 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.
- Uska, M. Z., Wirasasmita, R. H., & Kholisho, Y. N. (2023). E-Modul Dasar Pemrograman Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bahasa C++. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(02), 129-138.
- 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.