

DAFTAR PUSTAKA

- Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2122–2132. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.930> Copyright
- Cruz, S., Bento, M., & Lencastre, J. A. (2021). *Computational Thinking Training Using Pictoblox: Exploratory Study With Students of Primary Degree. International Conferences Internet Technologies & Society 2021*, 53–60. https://doi.org/10.33965/itsamaste2021_2021111007
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 01(1), 63–70.
- Dat, L. C., Pham, H. T., & Nguyen, N. T. (2025). *Effects of A Block-Based Arduino Robotics Course On Computational Thinking Skills and STEM Career Interests of Vietnamese Students. Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 21(6). <https://doi.org/10.29333/ejmste/16414>
- Imasithoh, A. N. K. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis *Flipbook* Pada Materi Kaldu. Univertas Negeri Jakarta.
- Indrawati. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Gambar Teknik Elektronika Dengan Aplikasi Eagle Kelas X Program Keahlian Teknik Elektronika SMKN 1 Ampelgading. Universitas Negeri Jakarta.
- Mahardika, Y., & Jaya, C. A. (2025). Persepsi Guru Terhadap Implementasi Deep Learning Sebagai Pembelajaran Berbasis Pemahaman Konseptual di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 1123–1139. <https://doi.org/https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1748> Persepsi
- Mahdiyah, Priyanto, & Hartopo, I. (2025). *Improving Students' Understanding and Learning Outcomes in Algorithms through Scratch-Based Interactive Learning Media. Jurnal Pendidikan: Teori dan Praktik*, 10(2), 143–155. <https://doi.org/doi.org/10.26740/jp.v10n2.p143-155>
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *Diajar: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahmawati, Y., Mu'ti, A., Suyanto, & Herianingtyas, N. L. R. (2025). Pembelajaran Mendalam: Transformasi Pembelajaran Menuju Pendidikan Bermutu. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 18(1), 1–16. <https://doi.org/10.24832/jpkp.v18i1.1281>
- Saraswati, R. R., Makmuri, & Salsabila, E. (2021). Pengembangan LKPD Digital Berbasis HOTS Pada Materi Dimensi Tiga. *Risenologi*, 6(2), 17–25. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2021.62.183>

- Septiani, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Peserta Didik Kelas Viii Di Smpn 14 Bandar Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Tselegkaridis, S., & Sapounidis, T. (2024). *Exploring Students' Hands-On Performance, Attitudes, and Usability with Arduino Modular Boards. Information (Switzerland)*, 15(88), 1–13.
<https://doi.org/10.3390/info15020088>
- Wardiyanto, M. F., & Yundra, E. (2019). Pengembangan Trainer Kit Mikrokontroller Arduino Uno Berbasis Iot Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sistem Kontrol Terprogram Di SMK Negeri 1 Jenangan Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 8(1), 139–148.
- Wardoyo, S., Damayanti, J., Melkior, G. D. A., & Muslim, A. B. (2024). Pengaruh Pendidikan Vokasional terhadap Kesiapan Kerja Lulusan SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(6), 6803–6810.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i6.7791>
- Widharma, I. G. S., & Team, T. A. (2021). Buku Teks: Mikrokontroler.
- Widyantoro, Hadiputranto, R., & Irlan Malik, M. (2024). Meningkatkan Pemahaman Teknik Mekatronika di Sekolah: Program Pengabdian Masyarakat di SMK Igasar Pindad Tasikmalaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (PIMAS)*, 3(4), 258–262.
<https://doi.org/10.35960/pimas.v3i4.1663>
- Yuniar, R. A., Fuady, M. S., Ayusman, M. H., & Kamal, M. R. (2025). Kajian Literatur: Efektivitas Penggunaan Scratch Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6).
<https://doi.org/10.62281>
- Yuniarni, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Materi Marzipan pada Mata Kuliah Dekorasi Kue.
- Zahira, M. S., Mardiana, A., Mutmainah, R., Apriliya, S., & Saputra, E. R. (2023). *Learning Media For Counting Operations Based On Pictoblox Gamification: Development Research In Class 1 Elementary School. Journal of Islamic Primary Education*, 6(2), 144–154.