

DAFTAR PUSTAKA

- Alvendri, D., Giatman, M., & Ernawati. (2023). Transformasi pendidikan kejuruan: Mengintegrasikan teknologi IoT ke dalam kurikulum masa depan. *Journal of Educational Research (JER)*, 2(3), 232–243.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Andri, A., *et al.* (2022). Meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL). *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 487–496.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 3)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- BSKAP. (2024). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan tentang Capaian Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka*.
- Bustami, M. I., *et al.* (2023). Pelatihan pengenalan dan penggunaan mikrokontroler Arduino Uno guna mengontrol lampu untuk siswa/i SMK N 7 Muaro Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA*, 2(2), 27–32.
- Field, A. (2024). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics (6th ed.)*. SAGE Publications.
- Fitria, E. (2025). Penerapan pembelajaran fisika berbasis Arduino Uno untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Halmahera Utara. *KUANTUM: Jurnal Pembelajaran dan Sains Fisika*, 6(1), 98–109.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26 (Edisi 10)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gultom, I. Y. A., Sibagariang, S. A., & Simatupang, L. F. (2022). Analisis faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 4 Pematang Siantar tahun ajaran 2022/2023. *Jurnal Darma Agung*, 30(3), 492–497.
- Hake, R. R. (1998). *Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses*. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hamsyah, E. F., & Sulaiman, M. (2022). Pengaruh model pembelajaran *Explicit Instruction* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 5(3), 170–174.
- Haryanti, T., Kurnianingtyas, R., & Aziz, R. (2025). Implementasi trainer sensor sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa SMK dalam mendukung

kompetensi vokasi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 6(4), 5224–5231.

Larson, R. (2026). *Elementary Statistics: Picturing the World* (9th ed.). Pearson.

Maghfiroh, A. N., Daksana, M. F. E. H., & Salma, S. N. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64.

Misnawati, S. Imam, dan Darlius. (2019). Perbandingan Metode Pembelajaran Interaktif Setting Kooperatif dan Metode Ceramah pada Prestasi Belajar Siswa di SMK YP Gajah Mada. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 6(2), 171–179.

Permana, M. S., & Setiawan, D. L. (2024). Pengaruh model pembelajaran interaktif menggunakan *lumi education* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran informatika. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5850–5857.

Prawiyogi, A. G., & Anwar, A. S. (2023). Perkembangan *Internet of Things* (IoT) pada sektor energi: Sistematik literatur review. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 1(2), 187–197.

Pratiwi, U., & Nanto, D. (2019). *Students' strategic thinking ability enhancement in applying Scratch for Arduino of block programming in computational physics lecture*. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 5(2), 193–202.

Pratiwi, U., Sriyono, S., & Akhdinirwanto, R. W. (2018). *Student computational logical thinking of block programming concept in Arduino learning by S4A (Scratch For Arduino)*. In *5th Asia Pasific Education Conference (AECON 2018)* (pp. 245–248). Atlantis Press.

Ramadhanti, D. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa dalam penerapan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 63–73.

Rivera-Ortega, U. (2021). *Interactive projectile motion STEM simulation and game, based on Scratch (S4A) and Arduino*. *Physics Education*, 56(6), 065029.

Rusman. (2020). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. RajaGrafindo Persada.

Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.

Saputra, D., Wargadinata, W., & Fikri, S. (2025). Studi pustaka tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 399–408.

- Setiadi, D., & Muhaemin, M. N. A. (2018). Penerapan *Internet of Things* (IoT) pada sistem monitoring irigasi (Smart Irigasi). *Infotronik: Jurnal Teknologi Informasi dan Elektronika*, 3(2), 95–102.
- Sondakh, D. E., & Pungus, S. R. (2024). Membangun pemahaman siswa sekolah vokasi tentang konsep dan implementasi *Internet of Things*. *Jurnal MEDITEG*, 9(1), 45–52.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi 3). Alfabeta.
- Wahyudi, A., & Pratama, R. D. (2021). Pelatihan berbasis IoT dalam peningkatan pemahaman teknologi digital di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(1), 45–55.
- Wibowo, G. W. N. (2024). Pelatihan perancangan alat berbasis mikrokontroler Arduino Uno pada siswa SMK Hasan Kafrawi Pancur Jepara. *Journal of Social Work and Empowerment*, 3(3), 134–139.
- Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48.
- Yanti, N. A., & Darmawan, D. (2025). Peran guru terhadap hasil belajar peserta didik setingkat sekolah menengah pertama. *Jurnal Tawadhu*, 9(1), 65–78.
- Yusuf, A. I., Tafrikhatin, A., Sumarah, J., & Hudaifah, N. N. (2023). Media pembelajaran sensor berbasis Arduino Uno untuk pembelajaran mikrokontroler pemula. *JASATEC: Journal of Applied Science and Technology*, 3(1), 15–26.