

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, F., & Sari, D. P. P. (2020). Pengaruh kecanggihan teknologi informasi, partisipasi manajemen, pengetahuan manajer, pelatihan dan pengalaman kerja terhadap efektifitas sistem informasi akuntansi. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya, 1*, 35–48.
- Akhmad, A., Hadi, I., Askrening, A., & Ismail, I. (2019). Efektivitas Terapi Spritual Shalat dan Dzikir Terhadap Kontrol Diri Klien Penyalahgunaan Napza. *Health Information: Jurnal Penelitian, 11*(2), 77–90.
- Candra, R. A., Ilham, D. N., Sipahutar, E., Budiansyah, A., & Anugreni, F. (2025). Implementasi simulator online Tinkercad dalam pembelajaran IoT untuk guru dan laboran SMK di Aceh Selatan. *DCS: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2*(1), 10–15.
- Chéour, R., Khriji, S., & Kanoun, O. (2020). Microcontrollers for IoT: optimizations, computing paradigms, and future directions. *2020 IEEE 6th World Forum on Internet of Things (WF-IoT)*, 1–7.
- Christina, E. T., Harahap, R. K., Kristyawati, D., Situmeang, A., & Jamilah, J. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Simulator Elektronika Online Untuk Perangkat Keras IoT Bagi Siswa SMK Yadika 13 Tambun. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 2*(11), 5401–5407.
- Faíña, A. (2021). *HoRoSim, a Holistic Robot Simulator: Arduino Code, Electronic Circuits and Physics* (pp. 256–267). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-82544-7_24
- Fajri, G., Priyono, P., & Kusumohadi, C. (2021). Mengembangkan Media Pembelajaran: Analisis Kebutuhan Pada Materi Exterior Light System. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS), 4*(1), 365–371.
- Fauzia, J. H., & Kurniawati, F. (2020). Efektivitas program pelatihan penetapan tujuan pada siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan, 11*(1), 1.
- Fauziah, W. R., Sugiarti, C., & Ramdani, R. (2022). Efektivitas program wirausaha pemuda dalam upaya penurunan angka pengangguran terbuka di kabupaten tegal pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Manajemen, 14*(2), 367–375.
- Hanifah, D. P., Wibowo, S., Wardani, K. D. K. A., Budiyono, A., Pratama, M. P., Sari, M. N., Maliki, R. Z., Wijaya, L., Prihastari, E. B., & Putri, R. A. R. (2023). *Teori dan prinsip pengembangan media pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Harahap, M. Y., & Sukriah, Y. (2020). Pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi ekonomi di kelas x smk swasta muhammadiyah-13 sibolga. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, 7*(1), 117–128.

- Hartiani, H. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Video dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Peserta Didik Kelas 5 SDN 183 Pinrang* (pp. 1–62). IAIN Parepare.
- Herwina, W. (2021). *Analisis model-model pelatihan*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Herwina, W. (2023). *Perencanaan Program Pendidikan Masyarakat*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Laila, I., Armynah, B., & Arifin, A. (2025). Pelatihan Penggunaan Simulator Wokwi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Berbasis Stem. *Jurnal Abdi Insani*, 12(7), 3396–3407.
- Lekitoo, J. N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*. CV. Gita Lentera.
- Mali, Y. C. G., Kurniawan, D., Januardi, J. I., Swara, S. J., Lokollo, N. C. E., Picauly, I. A., Paramitha, N. G., Tanore, J. A., Dewani, M. S., & Pakiding, R. W. (2023). Issues and challenges of technology use in Indonesian schools: Implications for teaching and learning. *IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 7(2), 221–233.
- Mardaniya, A. A. (2023). Hubungan Literasi Bioetika Dengan Sikap Etis Pada Mahasiswa Prodi Biologi Di Uin Maulana Malik Ibrahim Malang. In *Hubungan Literasi Bioetika Dengan Sikap Etis Pada Mahasiswa Prodi Biologi Di Uin Maulana Malik Ibrahim Malang* (Vol. 4, Issue 1, pp. 88–100). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Mariyah, Y. S., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. D. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual: Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959–967.
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105.
- Nugraha, F. (2020). *Pendidikan dan Pelatihan: Konsep dan Implementasi dalam Pengembangan Sumberdaya Manusia*. Litbangdiklat Press.
- Nurul Azzahra, F. (2024). *Efektivitas Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Dalam Meningkatkan Kesiapan Kerja Mahasiswa Jurusan Pendidikan Non Formal Untirta* (p. 10). Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Purwanti, D. (2022). *Efektivitas Perubahan Kebijaksanaan*. CV. Azka Pustaka.
- Putra, R. D., Murtadho, M. A., Isnaini, M., & Afgani, M. W. (2025). Design Penelitian Kuantitatif: Pengertian dan Macam-macam Jenisnya. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(3), 191–199.
- Putri, A. P. (2024). *Pengaruh Tingkat Kedisiplinan Belajar terhadap Prestasi Belajar (Studi pada Warga Belajar dalam Program Kecakapan Wirausaha di*

- LKP Gemilang Kota Tasikmalaya*). Universitas Siliwangi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Masyarakat.
- Qirom, Q., Albab, U., & Wikaningtyas, R. (2024). *Belajar Mandiri Pemrograman Arduino dengan Wokwi Simulator*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145–1157.
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Habibina, I. Z., Alqindy, K. K., Amanaturrizqi, K., & Syavaqilah, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia*, 8(1), 4007–4016. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13009>
- Santika, R. R., Kusumawardhany, N., & Sunarwibowo, R. P. (2023). Penerapan immersive experiential learning model dalam pembelajaran kewirausahaan melalui game simulasi MonsoonSIM bagi siswa/i SMK. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 4(2), 390–400.
- Siahaan, A. Y., & Pardede, P. D. K. (2022). *Transformasi Pembangunan Melalui Pelayanan Publik*. Cv Pena Persada.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1st ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2019b). Metode penelitian pendidikan (Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). In *Bandung: Penerbit Alfabeta*.
- Susanto, D., Ardiansyah, S. P., Pd, M. S., Kom, M., Hasibuan, M. P. H., Sos, S., Pertiwi, G. R., Kurniati, D., Suriani, N., & Syahrizal, H. (2023). *Administrasi dan supervisi pendidikan Islam*. PT Salim Media Indonesia.
- Sutisna, S., Sholih, S., & Naim, M. (2020). Pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan aksesoris berbahan bonggol jagung dalam mengembangkan usaha mandiri. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 63–72.
- Syahputra, M. D., & Tanjung, H. (2020). Pengaruh kompetensi, pelatihan dan pengembangan karir terhadap kinerja karyawan. *Maneggio: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 3(2), 283–295.
- Syam, S. (2020). Pengaruh Efektifitas Dan Efisiensi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Kantor Kecamatan Banggae Timur. *Jurnal Ilmu Manajemen Profitability*, 4(2), 128–152.
- Takahepis, J. K. R., Kasenda, V., & Monintja, D. K. (2021). Efektivitas pelayanan akta kelahiran secara online di dinas kependudukan dan pencatatan sipil kota manado. *Governance*, 1(2).

- Takdir, M., Rasyid, R. E., Madaling, M., & Arifin, F. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FOCUSKY DI MASA COVID-19 TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH RAPPANG. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, e-ISSN: 3025-5392, 1(1), 21–30.
- Tulodo, R. P., Fitria, R. I., Sofyan, A., & Budiraharjo, E. (2025). Penggunaan Simulator Wokwi Untuk Meningkatkan Literasi Pemrograman Mikrokontroler dalam Proyek Internet of Things. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 12(1), 72–81.
- Ulfa, M., & Purnamaningsih, I. R. (2022). Innovation of learning media through information and communication technology in the revolution era 4.0. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 5(4), 885–890.
- Wahyudi, W., & Sabara, E. (2022). Desain dan implementasi media pembelajaran mikrokontroler berbasis hybrid learning menggunakan wokwi simulation. *Jurnal Media Elektrik*, 19(3), 186–193.
- Waliyyan, A. (2024). *Kompetensi Andragogi Instruktur di Balai Latihan Kerja Kabupaten Tasikmalaya (Studi di Balai Latihan Kerja Kabupaten Tasikmalaya)*. Universitas Siliwangi.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.
- Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Widianto, M. H., & Putra, V. H. C. (2023). Utilization of Wokwi Simulation Application in Supporting Internet of Things Learning (IoT). *2023 International Conference on Information Management and Technology (ICIMTech)*, 807–812.
- Yoga, A. S. (2019). *Efektivitas Layanan E-Samsat Riau Dalam Upaya Peningkatan Penerimaan Pembayaran Pajak Kendaraan Bermotor Di Provinsi Riau (Studi Kasus Upt Pengelolaan Pendapatan Simpang Tiga Bapenda Provinsi Riau)*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Yoga, F. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Focusky terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi bisnis di kelas X SMK N 1 Kota Jambi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Yuliasih, M., Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). *Sumber & pengembangan media pembelajaran (Teori & penerapan)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.