

DAFTAR PUSTAKA

- Alan Januszewski, M. M. (2008). *Education Technology A Definition with Commetary*. Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis. Group. New York.
- Anderson, S. (2011). *Seductive interaction design: creating playful, fun, and effective user experiences*. New Riders.
- Andi, J. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- Ardiyanto, A., Arman, & Supriyadi, E. (2021). Alat Pengukur Suhu Berbasis Arduino Menggunakan Sensor Inframerah Dan Alarm Pendeteksi Suhu Tubuh Diatas Normal. *Sinusoida*, 23(1), 11–21.
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan, Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arkin, R. C. (1998). *Behavior-Based Robotics*. Cambridge: MIT Press.
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media.
- Briggs, G. and. (1974). *Principles of Instructional Design*. New York: Holton, Rinehart & Winston.
- Budiharto, D. W. (2013). *Robotika Modern - Teori Dan Implementasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Bambang, W. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, Ahmad Januar et al. 2022. “Pengembangan Media Bahan Ajar Pada Mata Pelajaran Pengendali Sistem Robotik di SMKN 2 Lamongan.” *Jurnal Teknologi Pendidikan*: 75–82.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systmeatic Design of Instruction*. United State of America: Pearson.
- Dr. Hendra Jaya, S.PD., M. . (2016). *Sistem Robotika* (Vol. 300).
- Emda, A. (2017). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, XII, 149–162.

- Firly, N. 2018. "Panduan Lengkap Membuat Aplikasi Android." *Create Your Own Android Application*. PT Elex Media Komputindo.
- Guna, Rio Bina, and Risfendra Risfendra. 2022. "Penerapan Modul Pengendali Sistem Robotik Berbasis STEM Di Sekolah Menengah Kejuruan." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 3(2): 57–65.
- Gustomo, B. (2015). *Pengenalan Arduino Dan Pemrogramannya*. Informatika Bandung.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. CV Pustaka Setia.
- Hannafin, M. J., Peck, L. L. (1998). *The Design Development and Education of Instructional Software*. New York: Macmillan.
- Heimonen, T. (2012). *Design and Evaluation of User Interface for Mobile Web Search*. Tampere.
- Heinich, Molenda, R. (1996). *Instructional Media and New Technologies of Instruction*. Englewood Cliffs.
- Heri Andrianto, A. D. (2015). *Arduino Belajar Cepat Dan Pemrograman*. Informatika Bandung.
- Hibatullah, Hanif et al. 2022. "Pengembangan Trainer Robot Line Follower Pada Mata Pelajaran Pengendali Sistem Robotik di SMKN 1 Tambelangan." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*: 305–313.
- Humaidillah, K. . (2019). *Modul Belajar Arduino Uno*. Universitas Hasyim Asy'ari. Jawa Timur.
- ITB, T. P. (2011). *Jurus Kilat Jago Membuat Robotika*. Dunia Komputer.
- Kartikasari, Yulia, Widodo Mulyanto, and Karomani. 2015. "Kelayakan Isi Dan Bahasa Pada Buku Teks BUPENA Bahasa Indonesia Kelas VII." *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)* 3(3): 1–6.
- Kadir, A. (2013). *Buku Pintar Programmer Pemula PHP*. Mediakom.
- Kadir, A. (2018). *Arduino & Sensor. Tuntunan Praktis Mempelajari Penggunaan Sensor Untuk Aneka Proyek Elektronika Berbasis Arduino*. Yogyakarta: Andi.
- Kenji, K. (2002). *Design of Prototype Humanoid Robotics Platform for HRP. Intelligent Robot and Systems*.
- Khasanah, D. I. N. (2012). *Penerapan Desain Sistem Pembelajaran ASSURE Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Memukul Bola Dalam Permainan Kasti Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Purworejo Kecamatan Banjarsari Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*.

- Kuswanto, Joko, and Ferri Radiansah. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI." *Jurnal Media Infotama* 14(1).
- Latifa, U., & Slamet Saputro, J. (2018). Perancangan Robot Arm Gripper Berbasis Arduino Uno Menggunakan Antarmuka Labview. *Barometer*, 3(2), 138–141.
- Munadi, Y. 2010. "Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)." *Jurnal Media Pembelajaran*: 360.
- Murya, Y. (2014). *Pemograman Android Black Box*. Jasakom.
- Mustofa Abi Hamid, D. (2020). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*. Yayasan Penulisan Kami.
- Muttaqin, I. R., & Santoso, D. B. (2021). Prototype Pagar Otomatis Berbasis Arduino Uno Dengan Sensor Ultrasonic Hc-SR04. *JE-Unisla*, 6(2), 41.
- Petruzella, F. D. (2001). *Elektronik Industri*. Yogyakarta: Andi.
- Rafiuddin Syam. (2013). *Seri Buku Ajar Dasar Dasar Teknik Sensor*. Makassar: Fakultas Teknik Universitas Hassanudin.
- Safaat, N. (2011). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika.
- Santoso, H. (2015). *Panduan Praktis Arduino Untuk Pemula*. Trenggalek.
- Sari, W. M., & Susiloningsih, E. (2015). Penerapan Model ASSURE Dengan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*.
- Schalatter, T., & Devinson, D. (2013). *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*.
- Setiawan, S. (2015). Elektronika Industri & Otomasi. *Sensor, Transduser Dan Aktuator*.
- Supriyanto, R., Hustinawati, Nugraini, R., Bima Kurniawan, A., Permadi, Y., & Sa'ad, A. (2010). *Robotika*. 1, 1–32.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Syamsuddin, N. (2021). Model-Model Pengembangan Media Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab Naidin Syamsuddin Pendahuluan Metode. 10(3), 247–254.