

DAFTAR PUSTAKA

- Agam Setiawan, (2015). *Pengembangan Media Robot Dengan Software GUI Untuk Pencapaian Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sensor Dan Aktuator Pada Kelas XI Program Keahlian Teknik Elektronika Industri SMK Negeri 2 Pangasih*. Yogyakarta: UNI Negeri Yogyakarta.
- Ahmad Habibullah (2016). *Pengembangan Media pembelajaran berbasis Android Trainer Lengan Robot Pemindah Barang Untuk Mata Pelajaran Teknik PePengendali Sistem Sistem Kontrol Program Keahlian Teknik Elektronika Industri DI SMKN 2 Pangasih*. Yogyakarta: UNI Negeri Yogyakarta.
- Andrianto, Heri & Darmawan, Aan. (2017). *Arduino Belajar Cepat Dan Pemrograman*. Bandung: BI-Obses.
- Ayyub Fadilah. (2017). *Rancang Bangun Mobil Remote Control Dengan Smartphone Android Menggunakan Sensor US-016 Berbasis Arduino UNO*. Medan: UNI Sumatera Utara.
- Budiharto, Widodo. (2020). *Menguasai Pemrograman Arduino Dan Robotik*. Yogyakarta: Andi.
- Jaya, Hendra. (2016). *Desain Dan Implementasi Sistem Robotika Berbasis Mikrokontroler*. Makassar: Hendra Jaya.
- Rifaldi Ramadhan, L. (2016). *Robot Tempat Sampah Mini Sebagai Sarana Pembelajaran Untuk Memberntuk Perilaku Cinta Kebersihan Pada Anak-Anak*. Makassar: UNI Islam Negeri.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Sujantri, Y & Mardiana, Y. (2018). *Kendali Robot Bluetooth Dengan Smartphone Android Berbasis Arduino UNO*. *Jurnal Ilmiah Volume 10 Nomor 3 Desember 2018*.
- Syaifullah, M.K.A. (2013). *Robot Line Follower Pncepat Rute Terdekat Menggunakan Simulated Annealing*. Malang: UNI Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Saghrillah Rahmawati, (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMK*. UNI Syarif Hadayatullah Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

- Abdilah, Mukhammad Mukhlis (2017) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. Undergraduate (S1) Thesis*, University Of Muhammadiyah Malang.
- Sukriman Kamba, (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Intensive Course Berbasis Android*. Universitas Negeri Gorontalo Fakultas Teknik.
- Hanifah Nur Nasution, Sari Wahyuni, Thofik Hidayat, (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Matakuliah Aplikasi Komputer Guna Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal. Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*.
- Upik Yelianti, (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Pada Materi Plantae Untuk Siswa SMA Menggunakan *Cclipse Galileo*. *Jurnal. Universitas Jambi Prodi Pendidikan Biologi*.
- Muzatanna Zatulifa, (2018). *Pengembangan Aplikasi Mibeling Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di SMP*. Tesis. Universitas Lampung Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. [27 Oktober 2021].
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*.
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Referens.
- Arif S. Sadiman (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman, Deni Kurniawan & Cepi Riyana. (2012). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Medi.
- Nana Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Thobroni & Arif Mustofa. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan wacana san Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Janaka, Budi. (2020). *Pengertian Android*. [Online]. <http://repository.untagsby.ac.id/380/8/BAB%202.pdf> [27 September 2021].
- Lestari, Al. (2017). *Pengertian Gambar*. [Online]. <https://idmanajemen.com/definisi-gambar/> [10 September 2021].
- Fisipol. (2020). *Perkembangan Teknologi Robotik, Teman atau Lawan*. [Online]. <https://fisipol.ugm.ac.id/digital-discussion-41-perkembangan-teknologi-Robotik-teman-atau-lawan/> [10 September 2021].
- Pintek, (2021). *Pengertian Media Pembelajaran, Contoh Dan Manfaat Untuk Sekolah*. [Online]. <https://pintek.id/blog/media-pembelajaran/>. [27 Oktober 2021].
- Slameto. (2001). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asyad, Rayanda. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: gaung persada (GP) Press Jakarta.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. Jakarta Pusat: Subdit Kelembagaan Direktorat Pendidikan Tinggi Islam.