

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Belajar Komputermu. 2012. *Pengertian dan sejarah singkat GUI*. <https://belajar-komputer-mu.com/pengertian-dan-sejarah-singkat-gui/>. Diakses tanggal 03 Juli 2018.
- Hartanto, R.S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran prototype scissors lift berbasis arduino terkendali android pada ekstrakurikuler robotika di SMA Negeri 1 Yogyakarta*, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Haryanto, & Moh Khairudin, (2012). *Pengembangan model pembelajaran jaringan syaraf tiruan type supervised learning sebagai media pembelajaran*, Vol.21, No.1. Yogyakarta : Jurnal Edukasi Elektro.
- Hujair AH Sanaky. (2009). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Safiria Insania Press.
- Kompas. 2016. *Evolusi OS android, dari versi 1.0 hingga 7.0 nougat*. <https://tekno.kompas.com/read/2016/10/17/19480037/evolusi.os.android.dari.versi.1.0.hingga.7.0.nougat>. Diakses tanggal 02 Juli 2018.
- Landasan Teori. 2015. *Pengertian ekstrakurikuler, definisi, tujuan, prinsip*. <https://www.landasanteori.com/2015/11/pengertian-ekstrakurikuler-definisi-html?m=1>. Diakses tanggal 02 Juli 2018.
- Manggala, A.L.(2018). *Pengembangan modul pembelajaran elektro pneumatik dengan optimalisasi desain visual untuk siswa kelas XI SMK program keahlian teknik mekatronika*, tidak diterbitkan, Univeristas Negeri Yogyakarta.
- Mansyur, H. (2015). *Analisis side shifter pada forklift lonking LG 30 DT*, tidak diterbitkan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mardapi Djemari. (2017) *Pengukuran, penilaian dan evaluasi pendidikan Edisi 2*. Jakarta : Parama Publishing.

- Marsyaly, F.P. & Djatmiko, I.W. (2017). *Pembelajaran gerbang logika dasar berbantuan mobile di sekolah menengah kejuruan*. Yogyakarta : Jurnal Edukasi Elektro.
- Merdeka. 2015. *Ini prosentase pengguna Android dan iOS di dunia, lebih besar siapa ?*. <https://www.merdeka.com/teknologi/ini-persentase-pengguna-android-dan-ios-di-dunia-lebih-besar-siapa.html>. Diakses tanggal 02 Juli 2018.
- Muhammad Ali. (2009). *Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik*, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nana Sudjana, Ahmad Rifai. (2013). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nesbit C. John, dkk. (2017) *A Framework for evaluating the quality of multimedia learning resources*. *Educational technology & society*, 10 (2). Hlm.44-59.
- Pratama, A.D. (2017). *Kontroler lengan robot menggunakan motor servo dan motor stepper dengan masukan 3 axis*, tidak diterbitkan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Putra, N. (2013). *Research and development penelitian dan pengembangan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Rudi Susilana, Cepi Riyana. (2009). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Sadiman, A.S. (2010). *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian & pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, S. (2014). *Statistika deskriptif untuk penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Widyatama, A. (2013). *Alat pengestrak kunyit otomatis berbasis arduino uno*, tidak diterbitkan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Yulia, & Santoso, L.W. (2004). Studi dan uji coba teknologi *bluetooth* sebagai alternatif komunikasi data nirkabel, Vol.5, No.2, 106 – 114.