

DAFTAR PUSTAKA

- Adriansyah, A. (2012). Perancangan Sistem Komunikasi Multi-Robot Menggunakan Xbee. *Jurnal TICOM*. Vol.1. No. 1 September 2012. 16-23.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azwar, S. (2016). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Chamzah, N., & Suprianto, B. (2015). Pengembangan Trainer Pengendali Traffic Light. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 4. (1). 50-51.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diakses dari kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf pada tanggal 6 Desember 2019, pukul 06:35 WIB.
- Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. (2012). *Undang-undang Republik Indonesia tentang Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Dikti.
- Ertikanto, C. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hakim, V.G.A. (2018). *Pengembangan Trainer Kit Lengan Robot Berbasis OpenCM 9.04 Menggunakan Sensor Jarak Inframerah Sharp GPY0A41SK0F sebagai Media Pembelajaran Praktik Robotika*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Huda, M. (2015). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Karim, S. (2013). *Sensor dan Aktuator Untuk SMK/MAK Kelas XI*. Malang: Kemendikbud.
- Kumawat, R & Jain, G. (2017). Serial Communication Encryption in Embedded System. *International Journal of Electrical, Electronics, and Data Communication* ,Volume-5, Issue-1, Jan.-2017, 47-51.

- Martono & Wagiran. (2016). Developing a Learning Module of Computer Numerically Control GSK 983 Machines to Enhance Students' Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 23. (2). 184-190.
- Maswan & Muslimin, K. (2017). *Teknologi Pendidikan: Penerapan Pembelajaran yang Sistematis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Nugroho, F.A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Robotika Berbentuk Pendeteksi Kemiringan Robot Menggunakan Graphical User Interface*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pramudyo, A. (2014). Mempersiapkan Sumber Daya Manusia dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN Tahun 2015. *Jurnal Bisnis Manajemen dan Akuntansi*. 2. (2). 92-100.
- Prayogo, Rofiq C., dkk. (2018). Perancangan Robot Berkaki 4 (*Quadruped*) dengan *Stabilization Algorithm* pada *Uneven Floor* menggunakan 6-DOF IMU Berbasis *Invers Kinematic*. *Transient*, Vol. 7, No. 2, Juni 2018, 2302-9927.
- Ristekdikti. (2016). *Statistik*. Diakses dari <http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/-index.php/statistik-5>. pada tanggal 02 November 2019, pukul 14.00 WIB.
- ROBOTIS. (2010). *ROBOTIS e-manual v1.31.30*. Diakses dari <http://support.robotis.com/en/> pada tanggal 23 Oktober 2019, pukul 10.40 WIB.
- Sadiman, A.S., dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, H.A.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. (2015). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukir. (2017). *Pengembangan Industrial Trainer Kit untuk Pembelajaran Praktik Programmable Logic Controllers di Sekolah Menengah Kejuruan*. Disertasi doktor, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sukmadinata, N.S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryanto. A. & Kusmawati, D.A. (2017). Developing a Virtual Reality Application of the Lawang Sewu Building as Educational Media for the Subject of History. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 23. (4). 362-368.
- Syam, R. & Hair, J. (2016). Desain Kerjasama Mobile Manipulator Robot. *J.Oto.Ktrl.Inst (J.Auto.Ctrl.Inst) Vol 8 (2)*, 2016 125-137.
- Uno, H.B. & Lamatenggo, N. (2014). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran: Visual - Audio Visual - Komputer - Power Point - Internet - Interactive Video*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Wibawa, Basuki. (2017). *Manajemen Pendidikan Teknologi Kejuruan dan Vokasi*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Media Pembelajaran Interaktif*. Jember. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Widoyoko, S.E.P. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar