

## DAFTAR RUJUKAN

- Arafat. (2016). "Sistem pengamanan pintu rumah berbasis Internet Of Things (IoT) dengan ESP8266". *Technologia: Jurnal Ilmiah* , 7(4).
- Arsyad. (2002). "mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap". Jakarta: PT.RajaGrafindo.
- Gagne, B. (2002). "media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi, yang terdiri antara lain buku, tape-recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan computer". *Jurnal ilmiah* .
- Gerlach, E. (2002). Media pembelajaran. *jurnal* .
- Haryanto. (2012). Alat Peraga Display. *Alat Peraga* .
- J.Shultz, W. (2004). Pengertian LED Display. *Display* .
- Khadir, A. (2016). "Simulasi Arduino". Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Klein, R. d. (2007). "Pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk riil/fisik yang berkaitan dengan rancangan belajar sistematis, pengembangan dan evaluasi". *Pengembangan Dan Evaluasi* .
- Margono. (2004). "Metodologi Penelitian Pendidikan". Jakarta : Rineka Cipta .
- Mulyasa, E. (2006). *Perkembangan Pendidikan Kurikulum* . Bandung .
- Muslimin. (2021). Rancang Bangun Alat Ukur Tinggi Badan Dengan Display Oled Dan Bersuara Berbasis Arduino Uno. *jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi (Jursistekni)* .
- Raigeluth. (2010). "pembelajaran adalah suatu proses membangun situasi serta kondisi belajar melalui penataan pelaksanaan komponen tujuan pembelajaran, materi, metode, kondisi, media, waktu, dan evaluasi yang tujuannya adalah pencapaian hasil belajar anak".
- Rudiono. (2010). "Dot matrik display adalah merupakan deretan LED (Light Emitting Diode)". *Technologia* .
- Samsugi. (2020). Sistem Pengontrol Irigasi Otomatis Menggunakan Mikrokontroler Arduino UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam* , 1(1), 17-22.
- Siagian, P. (2002). "Pemngembangan Media Pembelajaran". Jakarta .

Sopiah. (2008). *Produk Display*. Bandung .

Sugiyono, 2015. “Metode Penelitian Pendidikan (*Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*)”. Bandung: Alfabeta.

Sudjana. (2005). “Alat peraga memegang peranan penting dalam menciptakan proses pembelajaran. ada beberapa fungsi pokok dari alat peraga dalam proses belajar mengajar”. *Jurnal Ilmiah* .

Surayya. (2012). *Alat Membantu Proses Media Pembelajaran. Media Pembelajaran* .

Syihabuddin. (2008). *Display Produk*. Jakarta.

Widodo, R. (2018). “Alat peraga memegang peranan penting dalam menciptakan proses pembelajaran. ada beberapa fungsi pokok dari alat peraga dalam proses belajar mengajar”. *Application Programming Interface* .

Yasi. (2019). Analisis Kekuatan Pukulan Atlet Beladiri Menggunakan Metode Pengukuran Matematis dan Alat Ukur Berbasis Mikrokontroler. *JOURNAL ZETROEM* , 1(2), 20-23.

