

Daftar Pustaka

- Fahmi Diyati, “Rancang bangun Robot Line Follower Berbasis Cahaya Tampak”. Skripsi. Surabaya: Fakultas Vokasi Universitas Airlangga, 2016.
- Fikhy Nursaleh. “Rancang Bangun Kotak Amal Anti Maling menggunakan SMS Gateway Berbasis Mikrokontoller. Makassar: Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alaudin Makassar, 2019.
- Janubai Minsyah Putra. “Prototype Smart Classroom Berbasis Mikrokontroller Menggunakan Sensor LDR dan LM35”. Skripsi. Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2020.
- Junaidi dan Yulian Dwi Prabowo. Project Sistem Kendali Elektronik Berbasis Arduino. Bandar Lampung: CV. Anugrah Utama Raharja, 2018.
- M. Febri Rahmansyah. “Prototipe Robot Line Follower Pengantar Makanan Berbasis Mikrokontroller ATmega32 menggunakan Algoritma Fuzzy”. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Sumatra Utara 2014
- Nurjanah, Novita E. 2020. PEMBELAJARAN STEM BERBASIS LOOSE PARTS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. jurnal audi, vol. 1, 19–31.
- usanti, D., Novianti, R., & Puspitasari, E. 2019. Pengaruh Permainan Tradisional Jaluar Onau Terhadap Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 3 NO. 1, 68–77.
- Wahyuningsih, S., et. al. 2020. Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 4 No. 1, 305–311.
- Pudyaningtyas, A. R., et.al. 2020. PEMANFAATAN LOOSE PARTS DALAM PEMBELAJARAN STEAM UNTUK ANAK USIA DINI.

Early Childhood Education and Development Journal, Vol. 2 No. 2, 1–5.

Zahro, I. F. 2015 Penilaian dalam pembelajaran anak usia dini. Tunas siliwangi, Vol. 1 No. 1, 92–111

Winda, W. 2013. Panduan kreatif Jago Animator dalam sehari menggunakan Scratch. Yogyakarta, indonesia : Gavamedia.

AdminLP2M. (2022, Juni 7). Metode Waterfall – Definisi dan Tahap-tahap Pelaksanaannya. Dipetik Agustus 25, 2023, dari LP2M:
<https://lp2m.uma.ac.id/2022/06/07/metode-waterfall-definisi-dan-tahap-tahap-pelaksanaannya/>

Atmadja, M. D., Soelistianto, F. A., & Kristiana, H. M. (2016). Analisis Perbandingan Susunan Rangkaian Pada Lampu. Prosiding SENTIA, 8, 61.

Electronic Wings. (2019, Januari 31). DHT11 Sensor Guide with Pinout, working, and Arduino Programming. Dipetik agustus 25, 2023, dari Electronic Wings:
<https://www.electronicwings.com/sensors-modules/dht11>

Fathulrohman, Y. N., & Saepuloh, A. (2018). Alat Monitoring Suhu dan Kelembaban Menggunakan Arduino Uno. JUMANTAKA, 2(1), 162.

Fuller, J. (2022, Agustus 1). SSD1306 128×64 Mono 0.96 Inch I2C OLED Display. Dipetik Agustus 25, 2023, dari DatasheetHub:
<https://datasheethub.com/ssd1306-128x64-mono-0-96-inch-i2c-oled-display/>

Kamal, Firdayanti, Tyas, U. M., Buckhari, A. A., & Pattasang. (2023). Implementasi Aplikasi Arduino IDE Pada Mata Kuliah Sistem Digital. Teknos, 1(1), 4.

Maulana, A. H. (2022, April 19). Ragam Keunggulan lampu LED yang Perlu Diketahui. (A. H. Maulana, Editor) Dipetik Juli 10, 2023, dari www.kompas.com

Musbikhin. (2020). Apa Itu Sensor DHT11 dan DHT22 Serta Perbedaannya. Dipetik Januari 25, 2023, dari www.musbikhin.com

Napitupulu, F., Kurniawan, E., & Ekaputri, C. (2017). Desain dan Implementasi Sistem Keamanan Sepeda Motor Berbasis Mikrokontroller. *e-Proceeding of Engineering*, 4(2), 1450.

Prasetyo, E. A. (2022, Agustus 30). Pengertian dan penjelasan Arduino Uno. Dipetik Juli 10, 2023, dari Arduino Indonesia: www.arduinoindonesia.id

Ratna, S. (2020). Sistem Monitoring Kesehatan Berbasis Internet of Things (IoT). *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 85.

Saghoa, Y. C. (2018). R3Kotak Penyimpanan Uang Berbasis Mikrokontroler Arduino Uno. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 7(2), 168.

Saputra, C., Setiawan, R., & Arvita, Y. (2022). Penerapan Sistem Kontrol Suhu dan Monitoring Serta Kelembaban. *Jurnal Sains dan Informatika*, 8(2), 117.

Saputra, F., Suchendra, D. R., & Sani, M. I. (2020). IMPLEMENTASI SISTEM SENSOR DHT22 UNTUK MENSTABILKAN SUHU DAN KELEMBABAN BERBASIS. *e-Proceeding of Applied Science*, 6(2), 1978.

Setiawan, E. T. (2015). Pengendalian Lampu Rumah Berbasis Mikrokontroler Arduino Menggunakan Smartphone Android. *Jurnal TI-Atma STMIK Atma Luhur Pangkalpinang*, 1-8, 29.

Simatupang, J. W., Santoso, F. H., Afrianto, S. D., Bramasto, R., & Maheli, H. B. (2021). LAMPU LED SEBAGAI PILIHAN YANG LEBIH EFISIEN UNTUK. *Jurnal Kajian Teknik Elektro*, 6(1), 23.

Suwartika, R., & Sembada, G. (2020). Perancangan Sistem Keamanan Menggunakan Solenoid Door Lock Berbasis Arduino Uno pada Pintu Laboratorium di PT. XYZ. *JurnalE-KOMTEK (Elektro-Komputer-Teknik)*, 4(1), 64.

Tiffani, A., Putra, D. I., & Erlina, T. (2017). Sistem Monitoring Suhu, Kelembaban dan Gas Amonia Pada Kandang Sapi Perah Berbasis Teknologi

Internet of Things (IoT). Journal of Information Technology and Computer Engineering (JITCE), 1(1), 34.

Utama, Y.A. (2016). Perbandingan Kualitas Antar Sensor Suhu dengan. NARODROID, 2(2), 147.

Malvino A.P., 1985, Prinsip-prinsip Elektronika Jilid 1, Penerbit Erlangga, Jakarta

Malvino A.P., 1996, Elektronika Komputer Digital: Pengantar Mikrokomputer, Alih Bahasa : Tjia May On, Penerbit Erlangga, Jakarta

Paulus Andi Nalwan, 2003, Panduan Praktis Teknik Antarmuka & Pemrograman Mikrokontroler AT89C51, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.

Putra, Agfianto Eko, 2002, Belajar Mikrokontroler AT89C51/52/55 (Teori dan Aplikasi), Penerbit Gava Media, Yogyakarta.

Tocci, R.J., Widmer, N.S., 1998, Digital System: Principles and Applications, Prentice-Hall, Inc., New Jersey.

Wasito S., 1997 Data Sheet Book 1: Data IC Linier, TTL dan CMOS (Data Penting Komponen Elektronika), PT. Elex Komputindo, Jakarta.

Wasito S., 2001, Vademekum Elektronika, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

Wolfgang Link, 1993, Pengukuran, Pengendalian dan Pengaturan dengan PC, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.

Aini, B. O., Ayu, K. C., & Siswati, S. (2019). Pengembangan Game Puzzle Sebagai

Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir

Matematika Siswa SD.JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika), 3(1), 74-79.

Angwarmasse, P., & Wahyudi, W. (2021). "Pengembangan Game Edukasi Labirin

Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV Sedkolah Dasar" Educatio:Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 7, No. 1, 2021.

Batubara, H. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa SD/MI. Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, 3(1), 12-27.

Branch Robert Maribe. Instructional Design: The ADDIE Approach. New York: Springer Science & Business Media, LLC. 2009.

Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. 1983. Educational Research: An Introduction, Fifth Edition. New York:Longman.

Fitriyani, N. A., Camiela, S. T., Meiliana, A., Maymanah, A., Dewi, I. F., & Mayanty, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Android pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian di Kelas III SD. Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika, 2(1), 1-12.

Haryono dan Surryono. 2014. Belajar dan Pembelajaran. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.