

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. N., & Syahrani, A. I. (2024). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Respon Lambat Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Islam Terpadu Darul Muhsin Makassar. *JURNAL PENDIDIKAN SAINS DAN KOMPUTER*, 4(2). <https://doi.org/10.47709/jpsk.v4i02.5031>
- Aminuddin, H., & Nirsal. (2024). Design and construction of e-learning media mobile based using Android Studio. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 5(4), 291–297. <https://doi.org/10.52436/1.jutif.2024.5.4.2163>
- Bouti, S., Lihawa, K., & Napu, N. (2024). Peningkatan Kemampuan Membentuk Kalimat Sederhana Berbasis Budaya Lokal Melalui Teknik Simon Says. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*.
- Dwi Sepriani. (2024). Laporan Tugas Akhir Permainan Quiz Master Untuk Pembelajaran Umum dan Ilmu Pengetahuan Tingkat Sekolah Dasar.
- Efendi, E., Bil'ibad, R. A., & Al Farisi, M. S. (2023). Konsep sistem, jenis-jenis sistem, dan model sistem. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Eka Putra, O. (2020). Implementasi Artificial Intelligence Pada Sistem Pengawasan Pasien Rumah Sakit. *Jurnal Teknologi*, 10(02).
- Fikri, M., Wahyuningtyas, D. T., Firdausi, S. U., Sudarti, & Mahmudi, K. (2024). Insect trap light berbasis Internet of Thing (IoT) berbantuan bot Telegram untuk mengatasi serangan hama pada pertanian. *Jurnal Agro Indragiri*, 9(2). <https://doi.org/10.32520/jai.v4i1>

- Hakim, T. D., & Munthe, Y. P. (2022). Rancang bangun sistem monitoring dan sensor jarak berbasis mikrokontroler pada tempat sampah. *Jurnal Elektro*, 10(1).
- Hartanto, S., & Ferosa, I. (2024). Simulasi Rancang Bangun Monitoring Pemakaian Air PDAM di Gedung Bertingkat Menggunakan NODEMCU ESP8266 Berbasis IOT. In *Jurnal Elektro* (Vol. 12, Issue 1).
- Humairoh, S., Kardenia, A., & Novianti, R. (2023). The Effectiveness of Simon Says Game to Improve Students Vocabulary Mastery in Learning English. *JURNAL PENDIDIKAN, BAHASA DAN BUDAYA*, 2(1), 49–55.
- Juarez-Robles, D., Jeevarajan, J. A., & Mukherjee, P. P. (2020). Degradation-safety analytics in lithium-ion cells: Part I. Aging under charge/discharge cycling. *Journal of The Electrochemical Society*, 167(16), 160510.
- Lestari, L., Djoni, Nuraina, Hanes, & Sembiring, S. B. (2023). Analisis dan perancangan sistem informasi persediaan, penjualan, dan pembelian pada Toko New Asia. *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(4). <https://doi.org/10.33395/remik.v7i4.13089>
- Muliadi, Andriani, M., & Irawan, H. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Website (Web) Menggunakan Data Flow Diagram (DFD) . *Jurnal Integrasi Sistem Industri*, 7, 111–122.
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN*, 1(2), 672–681.

- Nurmiyanti, L., Humaira, F., Yuliasuti, I. P., Habibah, M. Y., Nazah, P. R., Rahmillah, & Nurhalizah, S. (2025). Strategi permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. *Al Hanin | Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Putra, O. A., & Handika, R. (2022). Rancang bangun sistem keamanan lalu lintas menggunakan smartphone dan ESP32Cam berbasis Arduino Mega 2560. *Jurnal Sains dan Teknologi (JSIT)*, 2(3), 120–130. <https://doi.org/10.47233/jsit.v2i3.202>
- Santoso, A., Dj, D., Nurdiana, D., & Ancolo. (2021). Rancang bangun sistem pintu otomatis menggunakan keypad dan RFID berbasis Arduino Mega 2560. *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 2(1), 5–13.
- Shela Mindasari. (2022). Sistem Keamanan Kotak Amal di Musala Sabilul Khasanah Berbasis Arduino UNO.
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145–148. <https://doi.org/10.29210/07essr500200>
- Supiyandi, Zen, M., Rizal, C., & Eka, M. (2022). Perancangan sistem informasi Desa Tomuan Holbung menggunakan metode waterfall. *JURIKOM (Jurnal RisetKomputer)*, 9(2), 274–280. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i2.3986>
- Thomas, J. E., & Stapelmann, K. (2024). Plasma control: A review of developments and applications of plasma medicine control mechanisms. *Plasma*, 7(2), 386–426. <https://doi.org/10.3390/plasma7020022>

Wahyuddin, & Ayu, A. N. S. (2023). Aplikasi pembaca nilai resistor berbasis Android. Jurnal Sintaks Logika, 3(1), 17.
<https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/sylog>

Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes. JURNAL ILMIAH SEKOLAH DASAR, 8(2). <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>

Widharma, I. G. S., & Wiranata, L. F. (2022). Mikrokontroler dan Aplikasi. Wawasan Ilmu.