

DAFTAR PUSTAKA

- Abryani K. 2018. *Pengaruh metode menggambar terhadap hasil belajar siswa pada materi seni rupa pada Kelas XI MAN*. Cimahi. Diploma thesis, UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Gutkind, L. (2006). *Almost Human: Making Robots Think*. New York: W. W. Norton & Company, Inc.
- Jatmiko, Wisnu. 2010. *Robot Lego Mindstorm: Teori dan Praktek*. Depok. Penerbit Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia.
- Lubis, Zulkarnain. 2018. "Metode Baru Robot Menggambar Android dengan Kendali motor dan sensor Berbasis Mikrokontroler". *Jurnal Fakultas Teknik* Vol. 3 No. 2 Hal. 105-106
- Maurer, Aaron. 2021. *Smart Robotics with LEGO MINDSTORMS Robot Inventor*. Inggris: Packt Publishing Ltd.
- Pitowarno, Endra. 2006. *Robotika: Desain, Kontrol, dan Kecerdasan Buatan*. Yogyakarta: Andi.
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Suparman. 2017. "Prototipe Robot Menggambar Lapangan Menggunakan Android". Malang. *Skripsi Program Studi Sistem Informasi*
- Utami, Sri dkk. 2008. "Bermain Lego Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun)". *Skripsi dari Fakultas Keperawatan*.