

## 6. Daftar Pustaka

- Ariyati, S., & Misriati, T., 2016, Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna, Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI Vol. II No. 1.
- Bambang, G. B., 2013, Nganimasi Bersama Mas Bel, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Buyens, J., 2001, *Web Database Development*, Elex Media Komputindo, Graha Ilmu, Jakarta.
- Daniel Supriyadi, 2021, Implementasi *Best Practice* Kristen dalam Pendidikan Agama Kristen di Sekolah Minggu, Jurnal Pendidikan Agama Kristen, Vol.1 No.2
- Fitriani & Recta, R. E., 2020, Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mengenai Klasifikasi dan Pengolahan Sampah Menurut Jenisnya Berbasis 2D, Jurnal Universitas Kristen Satya Wacana.
- Leo, S., 2008, Kiat Sukses Mengelola & Mengajar Sekolah Minggu, ANDI Offset, Yogyakarta.
- Lengkong, O., Wahyudi, A., Lumangkun, R., & Polimpung, M., 2020, Perancangan Aplikasi Animasi Interaktif Cerita Alkitab dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android, *Cogito Smart Journal*, Program Studi Ilmu Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Klabat, Vol. 6 No. 1.
- Limbong, J. T., 2020, Pendidikan Dan Pendampingan Terhadap Anak Sekolah Minggu Untuk Memaknai Tujuan Dari Pak Yakni Yesus Kristus Sebagai Tuhan, Jurnal Institut Agama Kristen Negeri Toraja, Hal. 4-5.
- Mamangkey, J., Sinsuw, A., Robot, J., Karouw, S., 2013, Aplikasi E-Visual AID Sekolah Minggu Berbasis Android, <http://portalgaruda.org/?ref=author&mod=profile&id=313391>, diakses pada 22 Maret 2015.
- Marsha, A., & Teguh, R. M., 2016, Tren *Flat Design* dalam Desain Komunikasi Visual, Jurnal FSRD Universitas Trisakti, Jakarta.
- Maio, A., 2023, What Is Animation Definition, <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-animation-definition/>, diakses pada 15 November 2022.
- Miarso, Y., 2004, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, Prenada Media, Jakarta.
- Molenda, M., 2003, *In Search of the Elusive ADDIE Model*, *Journal of Performance Improvement* Indiana University.
- Nuhamara, D., 2018, Pengutamaan Dimensi Karakter dalam Pendidikan Agama Kristen, Jurnal Jaffray 16, No. 1.
- Putra, I. E., 2013, Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif, Jurnal TEKNOIF, Vol. 1, No. 2.
- Rosana, Anita S., 2010, Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Industri Media di Indonesia, Gema Eksos, Vol. 5, No. 2.
- Social Blade, 2021, *Youtube User Analytics/Statistics for Pinkfong Baby Shark – Kids' Songs and Stories*, <https://socialblade.com/youtube/c/pinkfong/monthly>, diakses pada 30 Juni 2023.
- Sudjana, N. (2009). Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. SINAR BARU GENSINDO.
- Syamsuar & Reflianto, 2018, Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0, [\\_](#), diakses pada 15 November 2022.

Utami, D., 2011, Animasi dalam Pembelajaran, Majalah Ilmiah Pembelajaran Nomor 1 Vol. 7, Mei 2011.

Wijayanto, R., 2014, Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Kelas 2 pada Mi Nurul Falah Ciater, Evolusi Vol. II, No. 1.

Yudha, A., Andias, R., & Nugroho, Y., 2015, Perancangan E-Learning Solidworks Modul *Part Assembly* Menggunakan Model ADDIE Sebagai Media Pembelajaran Gambar Teknik yang Efektif, Jurnal Rekayasa Sistem & Industri, Vol. 2 No. 2.

