

## BIBLIOGRAPHY

- Asrinia Susanti Riu, & Rounaully Marbun. (2023). Alkitab Sebagai Dasar Utama Guru PAK Dalam Mengajar. *Sepakat : Jurnal Pastoral Kateketik*, 9(1), 61–72. <https://doi.org/10.58374/sepakat.v9i1.134>
- Babawat, H. (2024). Peran Guru Sekolah Minggu Dalam Membangun Fondasi Spiritual Anak Sekolah Minggu. *Jurnal Excelsior Pendidikan*, 5(1), 13–24. <https://doi.org/10.51730/jep.v5i1.56>
- Fujiawati, F. S., Ulfa, S., & Praherdhiono, H. (2023). *Pendekatan Design Thinking Dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile “Teater Tradisional Indonesia .”* 2(1). <https://doi.org/10.37802/candrarupa.v2i1.303>
- Hanafiah, M. (2024). Perkembangan Moral Anak Dalam Perspektif Pendidikan(Kajian Teori Lawrence Kohlberg). *Ameena Journal*, 2(1), 75–92. <https://ejournal.ymal.or.id/index.php/ajj/article/view/54/50>
- Hutabarat, J., Lin, S., & Sinaga, A. (2024). Peran Orang Tua Dalam Membimbing Karakter Anak Remaja Usia 12-15 Tahun Di Gereja Bethel Indonesia Tabgha Tanjung Piayu Batam. *Jurnal Imparta*, 2(2), 83–93. <https://doi.org/10.61768/ji.v2i2.96>
- Inri Serliani Fallo, Terah Yohanes Manu, Sherly Mudak, Yerni Talan, K. (2023). *TANGGUNG JAWAB ORANG TUA BERDASARKAN AMSAL 4:10-15 BAGI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA 7-12 TAHUN*. 3(1), 50–66.
- Iskandar, J., Sukarna, T., & Purnomo, Y. (2023). Indonesian Literal Translation of the Bible. *Jurnal Kadesi*, 4(2), 145–174.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Kreuta, K., & Hutapea, M. (2023). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Remaja di Jemaat GKI Mahanaim Burere. *REI MAI: Jurnal Ilmu Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 1(2), 133–139. <https://doi.org/10.69748/jrm.v1i2.85>
- Laia, F. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pembentukan Karakter Anak Sekolah Minggu Di Gereja Jemaat Kristus Indonesia. *Jurnal Excelsior Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.51730/jep.v4i2.50>
- Lestari, N. P. E. B., Santosa, N. A., & Suharno, A. R. (2022). Jurnal Bahasa Rupa | 11 Peran Ilustrasi Bertema Indonesia pada Produk Minuman Terhadap Respon Emosi Konsumen. *Jurnal Bahasa Rupa*, 6(01), 11–19. <https://bit.ly/jurnalbahasarupa>
- Meissy, M., & Wijayanti, T. D. (2024). Buku Ilustrasi Aktivitas Bermain Berjudul: “Bermain

- Asyik Belajar Buah Roh.” *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10972–10978.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5856>
- Mulyonugroho, Yosia Zabdi, Aniendya Christianna, P. G., & Bangsa. (2015). Perancangan Board Game Dengan Tema Pahlawan Pahlawan Alkitab Untuk Pembelajaran Moral Bagi Anak - Anak Sekolah Minggu Umur 5 - 7 Tahun. *Fakultas Seni Dan Desain Universitas Kristen Petra*, 15.
- Munawaroh, E., Saraswati, S., Tyas, D. N., Nusantara, B. A., Setiya, F., Aida, F., Rahmah, F., Husnunnida, A., Africa, H. F., Semarang, U. N., & Peningkatan, P. (2024). *Jurnal abdidas*. 5(6), 878–883.
- Murtikasari, T. F. G., & Kristiani, K. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Dan Internet Of Things Dalam Mengajar Sekolah Minggu Masa Kini. *Discreet: Journal Didache of Christian Education*, 3(1), 47–57. <https://doi.org/10.52960/jd.v3i1.235>
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Pranoto, R., & Mahimma Romadhona. (2023). Perancangan Konten Ilustrasi Instagram Rumah Generasi Pemenang Sebagai Upaya Membangun Kesadaran Keagamaan. *Journal of Creative Student Research*, 1(6), 147–159. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i6.2939>
- Purba, A. Z., Hilmy Nasution, F., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 1–7. <https://malaqbiipublisher.com/index.php/MAKSI>
- Retno Farhana Nurulita, Poppy Elisano Arfanda, S. R. (2023). Perancangan Buku Interaktif Untuk Membantu HealthybSleep Habits Pada Anak Usia 8-12 Tahun. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(November), 67–78.
- Santika, W. (2025). Psikologi warna dan pengaruhnya terhadap respons emosional Individu. *Literacy Notes*, 1(1), 5–7.
- Sesspani, A. (2025). *Perancangan Board Game Edukatif tentang Budaya Melayu Riau untuk Anak Usia 10 – 12 Tahun*. 3, 1–11.
- Simbolon, S. R., & Ordekor, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pendidikan agama kristan. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 692–705.

- Situmorang, F. Y., Romadhona, M., & Sutejo, A. (2024). Perancangan Desain Karakter Board Game Batik Jetis Sidoarjo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1186–1196. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10297>
- Sukatin Sukatin, Khairul Mutaqin, Puji Astuti, Wahyu Widiyansih, & Yulia Putri. (2023). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 1(3), 186–194. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v1i3.492>
- Susilo, D. E., Chasanah, I. N., Supriyadi, A., Purba, D. M., & Rusmawan, T. (2024). Peran Etika dan Moral dalam Membangun Akhlak Siswa-Siswi SD Banjaragung III Bareng Jombang. *Jurnal SOLMA*, 13(1), 585–594. <https://doi.org/10.22236/solma.v13i1.10072>
- Sutawijaya, J. V. (2024). *KESESUAIAN VISUAL ILUSTRASI , WARNA , DAN TIPOGRAFI EDUKASI ANAK MENGENAI FOOD WASTE*. 7(1), 5–10.
- Syifa Salma. (2024). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Karakter Anak. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 3(1), 101–108. <https://doi.org/10.55606/protasis.v3i1.142>
- Tamera, D., & Kotta, C. J. H. (2023). Menelusuri Buah-Buah Roh: “Galatia 5:22-23 dan Transformasi Diri Bagi Generasi Muda Kristen”. *CONSCIENTIA: Jurnal Teologi Kristen*, 2(2), 54–70. <https://doi.org/10.60157/conscientia.v2i2.31>
- Zega, Y. K., Siahaan, R., Lase, M. B., Harefa, D., & S, D. L. (2022). Peran Guru Sekolah Minggu dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini di Era Teknologi. *Real Kiddos: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 47–62. <https://doi.org/10.53547/realkiddos.v1i1.247>

### **Online Article**

- Ardiansyah. (2024, 24 Maret). *Menunjukkan jati diri Indonesia, melihat keharmonisan antar umat lintas agama saat sahur bersama Shinta Nuriyah di GKJW Waru*. Jawa Pos. <https://www.jawapos.com/humaniora/014522219/menunjukkan-jati-diri-indonesia-melihat-keharmonisan-antar-umat-lintas-agama-saat-sahur-bersama-shinta-nuriyah-di-gkpw-waru>
- Asrirama, F. (2 Juni 2025). *Perundungan maut tewaskan bocah kelas 2 SD di Indragiri Riau, 20 saksi diperiksa*. Metro TV News. <https://www.metrotvnews.com/read/bmRCEgED-perundungan-maut-tewaskan-bocah-kelas-2-sd-di-indragiri-riau-20-saksi-diperiksa>
- Gamelab. (t.t.). *75 tips mulai merancang boardgame*. Diakses 10 Oktober 2025, dari <https://www.gamelab.id/news/75-tips-mulai-merancang-boardgame>

Qinprinting. (t.t.). *Board game materials*. Diakses 10 Oktober 2025, dari <https://www.qinprinting.com/board-game-materials/>

**Book**

Alkitab Perjanjian Baru, Kitab Injil.

Guntur, M., Rahayu, E. P., Ilise, R. N., Setyawati, N. S., Santi, N., Sangia, R. A., Isroani, F., Isniwati, & Fono, Y. M. (2023). Pengembangan Bahasa pada Anak Usia Dini. Selat Media.