

DAFTAR PUSTAKA

- AAP Council on Communications and Media. (2016). Virtual violence. *Pediatrics*, 138(5), e20161298. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1298>
- Abdullah, M. A. (2023). *Learning moral values through cartoons for Malaysian preschool-aged children*. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 26(1).
- Abu Muhammad Ali. (2023). *Sedekah ala Nabi*. Puspa Suara.
- Achmad, S. A., & Aditin, P. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Akbar, S. (2019). *Pengembangan nilai agama dan moral bagi anak usia dini*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Akinpelu, B. (2005). *Fundamental of media communication*. Lagos: Ziklag Educational Publishers.
- Alamiyah, S. S., Kusuma, A., Juwito, J., & Tranggono, D. (2021). Pergeseran model pendampingan penggunaan media digital oleh orangtua pada anak di masa pandemi COVID-19. *JCommsci*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.120>
- Andi Kristanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di program studi pendidikan teknik. *Jurnal Pensil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Bloom, B. S. (1964). *Stability and change in human characteristics*. New York: Wiley.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer Science & Business Media.
- Benny, A. (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Bulkia Rahim. (2023). *Media Pendidikan*. Depok: PT Raja Grafindo.

- Catania, A. C. (1984). *The operant behaviorism* of B. F. Skinner. *Behavioral and Brain Sciences*, 7(4), 473–475. <https://doi.org/10.1017/S0140525X00026728>
- Cahyanto, D. D., & Rusjiono. (2014). Pemanfaatan media video pembelajaran “Bermain dengan angka” untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan di TK Al Hidayah. *Teknologi Pendidikan*, 1(1), 2.
- Chomariyah, S., Fakhruddin, & Supriyadi. (2019). *Development of interactive multimedia on ablution and prayer learning to introduce religious and moral values for kindergarten*. *Journal of Primary Education*, 8(3), 270–280.
- Dachollaty, M. I., & Hasanah, U. (2022). Pendidikan anak usia dini menurut konsep Islam. *Amzah*.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran: Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewey, J. (1934). *A common faith*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Desmita. (2017). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Eryana, & Nadya. (2020). *Animation as a strategy in early childhood learning media: A case study of an urban gardening animation video*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Fernandez, I. (2002). *Macromedia Flash animation and cartooning: A creative guide*. California: McGraw-Hill Professional.
- Fowler, J. W., & Dell, M. L. (2004). *Stages of faith from infancy through adolescence: Reflections on three decades of faith development theory*. *Religious Education*.
- Harms, E. (1944). *The development of religious experience in children*. *American Journal of Sociology*, 50(2), 112–122. <https://doi.org/10.1086/219518>
- Hendra, dkk. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital (teori dan praktik)*. Jakarta: Sondpedia Publishing Indonesia.
- Hikmat, D. (2023). *Mengapa animasi?* Surabaya: CV Garuda Mas Sejahtera.
- Junaedi, P. (2019). *Macam-macam sedekah dan manfaatnya*. Amanah Citra.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 8 Tahun 2024 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. <https://www.peraturan.go.id>
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2017). KPAI: Riset kekerasan di media picu anak jadi pelaku kejahatan. <https://www.kpai.go.id/publikasi/kpai-riset-kekerasan-di-media-picu-anak-jadi-pelaku-kejahatan>
- Kohlberg, L. (1981). *The philosophy of moral development: Moral stages and the idea of justice*. New York: Harper & Row.
- Lickona, T. (1999). *Religion and character education*. Phi Delta Kappan, 81(1), 21–27. <https://doi.org/10.1177/003172171009100105>
- Locke, J. (1693). *Some thoughts concerning education*. A. & J. Churchill.
- Mayer, R. (2009). *Multimedia learning*. New York: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002). *Animation as an aid multimedia learning*. *Educational Psychology Review*, 14(1).
- Mulyasa. (2019). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- National Association for the Education of Young Children (NAEYC) & Fred Rogers Center. (2012). *Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving children from birth through age 8*. Washington, DC: NAEYC.
- Novayanty, A. A. (2017). Peningkatan perilaku moral pada anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan metode bercerita. *Jurnal Pendidikan*, 2(2), 128.
- Nurani, Y., & Pratiwi, N. (2019). *Curriculum design of early childhood life skill based on Indonesian local culture*. *Education and Humanities Research*, 422, 336. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200723.091>
- Nurdyansyah. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Press.
- Pribadi, B. A. (2014). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi: Implementasi model ADDIE*. Kencana.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Van Der Merwe, D. G. (2020). *The use of interactive storytelling, cartoon animation, and educational gaming to communicate the biblical message to preschool children*. HTS Teologiese Studies/Theological Studies, 76(1).

Whitehead, A. N. (1927). *Religion in the making*. Cambridge: University Press.

Wiwin. (2022). Analisis serial animasi Riko The Series sebagai media pembelajaran nilai agama dan moral anak usia dini (5-6 tahun). Universitas Pendidikan Indonesia.

Yuliani, N., Hartati, S., & Sihadi. (2020). *Memacu kreativitas melalui bermain*. Bumi Aksara.

Yayasan Pengembangan Media Anak (YPMA). (2017). YPMA: 13 program televisi anak berkategori "bahaya". Komisi Penyiaran Indonesia. <https://www.kpi.go.id>

Zahara, S., & Hendriana, B. (2021). Pengembangan media video animasi untuk kemampuan menghafal hadis pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(1). e-ISSN: 2502-3519.

