

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Pentingnya Pendidikan Agama Katolik di Sekolah – Paroki Citra Raya – Cikupa Tangerang.” [Online]. Available: <http://parokicitraraya.org/2017/01/05/pentingnya-pendidikan-agama-katolik-di-sekolah/>. [Accessed: 24-Apr-2019].
- [2] Sudjana dan Rivai, “Media Pembelajaran,,” pp. 1–23, 2011.
- [3] “Semarang Digital Class (SDC),” *Semarang Digital Class*. [Online]. Available: <http://semarangdigitalclass.com/>. [Accessed: 23-Oct-2018].
- [4] “Theresiana Implementasikan Digital Class - Direktorat Sekolah Theresiana Yayasan Bernardus,” *Theresiana Implementasikan Digital Class*, 2016. [Online]. Available: <http://www.theresiana.sch.id/internal/sekolah-theresiana-mengimplementasikan-digital-class>. [Accessed: 23-Oct-2018].
- [5] Yasinta Dai, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Agama Katolik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Quantum Teaching Pada Siswa Kelas V Sdk Waepana Kecamatan Soa, Kabupaten Ngada TA 2018/2019,” vol. 2, no. 2, pp. 46–55, 2019.
- [6] Statista.com, “Market share of mobile operating systems in Indonesia from January 2012 to June 2019,” 2019. [Online]. Available: <https://www.statista.com/statistics/262205/market-share-held-by-mobile-operating-systems-in-indonesia/>.
- [7] Kebudayaan, Agama, and Jogjakarta, “Kajian Teori Keberagamaan,” *Pengantar Sociol. Agama*, vol. 13, pp. 23–81, 1992.
- [8] “Arti kata agama - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” *Arti Kata Agama*. [Online]. Available: <https://kbbi.web.id/agama>. [Accessed: 23-Oct-2018].
- [9] “Mata Pelajaran Pendidikan Agama Katolik untuk Sekolah Dasar (SD).”
- [10] H. Mukhlis, “Implementasi Metode Fonetis pada Game Edukasi Menyusun Huruf Alphabet,” no. 0911324, pp. 150–154, 2015.
- [11] J. Katriel *et al.*, “Perancangan Mobile Game Android Dalam Pembelajaran Berkendara dan Lalu Lintas,” pp. 1–9.
- [12] D. Limantara *et al.*, “Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja.”
- [13] Dora *et.al*, “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android,” *J. Inform. Glob.*, vol. 6, no. 1, pp. 7–14, 2015.
- [14] N. S. H., “Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan tablet PC berbasis Android, 2012,” p. 9.

- [15] A. Hartanto, R. Timothy, and J. T. Informatika, “Android Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar,” pp. 1–9, 2013.
- [16] D. Ferry Winarta, *Doktrin Roh Kudus*. .

