

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, N. (2017). Perbedaan hasil belajar IPA melalui penerapan metode mind map dengan metode ceramah. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 98-103. doi: <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7521>
- Aditya, D. Y. (2016). Pengaruh penerapan metode pembelajaran resitasi terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal SAP*, 2(1), 165-174. doi:<http://dx.doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>
- Afandi, M., Chalamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Semarang: Unissula Press. Dipetik September 17, 2020
- Amiran, S. (2016). Efektifitas penggunaan metode bermain di PAUD Nazareth Oesapa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(5), 710-716. doi: <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12367>
- Amri. (2017). *Studi filsafat pendidikan*. Banda Aceh: PeNA. Dipetik September 18, 2020
- Anugraheni, I. (2017). Analisa faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar guru-guru sekolah dasar. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(4), 205-212. doi:<https://doi.org/10.24246/j.jk.2017.v4.i2.p205-212>
- Ariawan, V. A., Agustin, E. D., & Rahman. (2019). Bermain sebagai sarana mengembangkan keterampilan menyimak anak usia dini. *Japra: Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 1(2), 25-36. doi:<https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5310>
- Bavinck, H. (2011). *Reformed dogmatics*. USA: Baker Publishing Group. Dipetik Juli 1, 2020
- Brummelen, H. V. (2009). Berjalan bersama Tuhan di dalam kelas. Jakarta: Universitas Pelita Harapan. Dipetik Oktober 27, 2020
- Calvin, Y. (2000). *Instituio: Pengajaran agama kristen*. Jakarta: Gunung Mulia. Dipetik Juli 1, 2020
- Chan, F. (2017). Implementasi guru menggunakan metode permainan pada pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 1(2), 106-123. Dipetik September 18, 2020, dari <http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala>
- Chan, F., Sofwan, M., & Putri, N. D. (2018). Meningkatkan keaktifan belajar siswa menggunakan media gambar di sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 1(3), 57-72. doi:<https://doi.org/10.22437/gentala.v3i1.6755>
- Djaila, M., Jamaludin, & Hasdin, H. (2017). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada pokok bahasan kegiatan jual beli

di kelas III SDN Simdo. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 1(5), 101-116.
Dipetik September 18, 2020

- Dwirahayu, G., & Nursida. (2016). Mengembangkan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan untuk siswa kelas 1 MI. *Delta-Pi: Jurnal Matematikan dan Pendidikan Matematika*, 2(5), 117-138. doi:<http://dx.doi.org/10.33387/dpi.v5i2.177>
- Effendi, M. (2013). Integrasi pembelajaran active learning dan internet based learning dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(7), 283-308. doi:<http://dx.doi.org/10.21580/nw.2013.7.2.563>
- Erickson, M. J. (1985). *Christian Theology*. USA: Baker Book House Company.
Dipetik Juli 20, 2020
- Fahmi, S., & Priwantoro, S. W. (2017). Upaya meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa pendidikan matematika dengan pendekatan problem posing. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(8), 52-63. doi:<http://dx.doi.org/10.26418/jpmipa.v8i1.18424>
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *Jurnal At-Tafkir*, 1(11), 85-99. doi:<https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Fanani, A. (2014). Mengurai kerancuan istilah strategi dan metode pembelajaran. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(8), 171-192. doi:<http://dx.doi.org/10.21580/nw.2014.8.2.576>
- Frame, J. M. (1987). *A theology of Lordship*. New Jersey USA: Presbyterian and Reformed Publishing COmpany. Dipetik Juli 7, 2020
- Ghufron, M. N., & Suminta, R. R. (2017). Hubungan antara kepercayaan epistemologis dengan belajar berdasarkan regulasi diri. *Jurnal Psikologi Insight*, 1(1), 40-54. doi:<http://doi.org/10.5281/zenodo.824610>
- Ginanjar, E. G., Darmawan, B., & Sriyono. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya partisipasi belajar peserta didik SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 2(6), 206-219. doi:<https://doi.org/10.17509/jmee.v6i2.21797>
- Grudem, W. (1994). *Systematic theology: An introduction to the bible doctrine*. USA: Inter Varsity Press. Dipetik Juli 9, 2020
- Hakim, L., Amiq, F., & Yudasmara, D. S. (2018). Upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan metode bermain untuk siswa kelas V SDN 2 Pagelaran kabupaten Malang. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(1), 65-77. Dipetik September 19, 2020, dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/tegar/index>

- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 3(8), 496-503. Dipetik September 20, 2020, dari <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Hapsari, R. D., Yulianti, D., & Susanto, H. (2013). Implementasi bermain sambil belajar sains untuk mengembangkan minat dan karakter siswa taman kanak-kanak (TK) kartini 1 Musuk Boyolali. *Unnes Physics Education Journal*, 1(2), 54-61. Dipetik September 21, 2020
- Hidayat, A. (2017). Peningkatan aktivitas gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif menggunakan model permainan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olaraga*, 2(2), 21-29. doi:<https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i2.8175>
- Hidayat, R. (2018). Game based learning: Academic games sebagai metode penunjang pembelajaran kewirausahaan. *Jurnal Buletin Psikologi*, 2(26), 71-85. doi:[10.22146/buletinpsikologi.30988](https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988)
- Hookema, A. A. (2008). *Manusia: Ciptaan menurut gambar Allah*. Surabaya: Momentum. Dipetik Juli 1, 2020
- Ifrianti, S. (2015). Implementasi metode bermain dalam meningkatkan hasil belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 150-169. doi: <https://doi.org/10.24042/terampil.v2i2.1289>
- Indriswari, L., & Giawa, K. (2018). Pengaruh pelaksanaan pendidikan agama kristen terhadap karakter anak. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(10), 1-29. Dipetik September 15, 2020
- Intarti, E. R. (2016). Peran guru pendidikan agama kristen sebagai motivator. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen Regula Fidei*, 2(1), 260-272. doi:<https://doi.org/10.33541/regula%20fidei.v1i2.626>
- Johannes, N. Y. (2016). Peningkatan hasil belajar pendidikan agama kristen melalui model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray bagi siswa kelas 5 SD negeri Toisapu. *Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan*, 1(4), 57-66. Dipetik September 14, 2020, dari <http://www.jurnalpedagogika.org>
- Juminten, B., & Siregar, T. (2019). Metode pembelajaran role playing dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA pada materi pertumbuhan makhluk hidup. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(7), 57-63. Dipetik September 28, 2020, dari <http://ejournal.uncen.ac.id/index.php/JIPI>
- Khasanah, F. (2016). Meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui model pembelajaran tipe STAD (student teams achievement division). *LIKHITAPRAJNA: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(18), 48-57. Dipetik September 17, 2020

- Kinayungan, I., & Chasnah, R. S. (2016). Efektivitas penerapan metode permainan happy kingdom pada materi keanekaragaman makhluk hidup terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa SMP. *Journal of Biology Education*, 3(5), 230-236. doi:<https://doi.org/10.15294/jbe.v5i3.14787>
- Kosasih, A. M., & Mulyani, S. (2017). Penerapan model kooperatif tipe team accelerated instruction (TAI) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik. *Didaktik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 396-435. doi:<https://doi.org/10.36989/didaktik.v2i2.52>
- Lumbangaol, N. T., & Nababan, A. (2019). Kepemimpinan guru agama kristen. *Jurnal Manajmen Pendidikan*, 1(6), 89-96. Dipetik September 15, 2020, dari jurnalkelola@gmail.com
- Maradona. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa kelas IV B SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 17(5), 1619-1628. Dipetik September 13, 2020
- Maslani. (2016). Meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa melalui permainan (game) ranking 1 pada materi norma dalam kehidupan bersama di kelas VII A SMPN 4 Pelaihari. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 2(6), 1010-1020. doi:<http://dx.doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v6i2.2329>
- Mujinem, & Kawuryan, S. P. (2013). Efektifitas metode permainan dalam pendidikan nilai dan keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 2(6), 1-10. doi:<https://doi.org/10.21831/jpipip.v6i2.4792>
- Mulyanti, A., Aunurrahman, & Lestari, S. (2013). Analisis penerapan metode games (permainan) dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun. 9(2). Dipetik September 18, 2020
- Mustakim, & Solikhin. (2015). Upaya meningkatkan keberanian siswa bertanya dan prestasi belajar dengan pembelajaran think pair share (TPS) berbantuan media. *Jurnal Pendidikan*, 2(16), 74-99. doi:<https://doi.org/10.33830/jp.v16i2.337.2015>
- Naimnule, L., Oetpah, V., & Sila, V. U. (2016). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan model pembelajaran think talk write (TTW) di SMUK. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 10(1), 2050-2053. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i10.7622>
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Studi Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 1(11), 9-16. Dipetik September 17, 2020, dari <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/studiadidaktika/article/view/515>

- Ngahu, S. S. (2020). Mendamaikan manusia dengan alam: Kajian ekoteologi kejadian 1:26-28. *Pengarah: Jurnal Teologi Kristen*, 2(2), 77-88. doi:<https://10.36270/pengarah.v2i2.28>
- Ni'mah, F. (2017). Penerapan strategi pembelajaran active knowledge sharing disertai media video untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA siswa kelas VII. *Jurnal Profesi Keguruan*, 1(3), 43-59. Dipetik September 15, 2020
- Nuratin, D. (2016). Upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran pola gerak dasar menipulatif melalui metode permainan pada siswa kelas III SD negeri 1 Purwawinangun. *Pedagogi Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, 1(3), 1-15. doi:10.25134/pedagogi.v3i1.1183
- Nurdin, & Anhusadar, L. O. (2020). Efektivitas pembelajaran online pendidik PAUD di tengah pandemi covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(5), 686-697. doi:10.31004/obsesi.v5i1.699
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media games edukasi quiziz pada masa pencegahan covid-19. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(7), 145-150. doi:10.33394
- Pamungkas, A. D., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) pada siswa kelas 4 SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 287-293. doi:<https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i1.268>
- Polythress, V. S. (2006). *Redeeming science: A God centered approach*. USA: Crossway Books. Dipetik Juli 9, 2020
- Prasetya, S. P. (2014). Menfasilitasi pembelajaran berpusat pada siswa. *Jurnal Geografi*, 1(12), 1-12. Dipetik September 18, 2020
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(5), 106-117. Dipetik September 18, 2020, dari <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395>
- Purwaningsih, S. (2018). Pengaruh keaktifan dan motivasi terhadap hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD materi turunan fungsi pada siswa kelas XI IS 2 SMAN 15 Semarang. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 2(5), 63-67. doi:<https://doi.org/10.26714/jkpm.5.2.2018.63-67>
- Putri, N. (2017). The implementation of game method to increase student's math learning activities in SMPN 2 Painan. *Journal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 1(1), 49-58. Dipetik September 29, 2020, dari <http://ejournal.sastrunes.com/index.php/JIPS/oai>

- Rahmawati, A. (2014). Metode bermain peran dan alat permainan edukatif untuk meningkatkan empati anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(3), 382-392. doi:<https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2875>
- Riyanto, Y. (2014). *Paradigma baru pembelajaran sebagai referensi bagi guru/pendidik dalam implementasi pembelajaran yang efektif dan berkualitas*. Jakarta: KENCANA. Dipetik September 14, 2020
- Rubiyanto, N., & Haryanto, D. (2010). *Strategi pembelajaran holistik di sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya. Dipetik Mei 28, 2020
- Rusno. (2012). Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran mahasiswa program studi akuntansi universitas Kanjuruhan Malang tahun 2011. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(1), 107-116. doi: <https://doi.org/10.21067/jip.v1i1.482>
- Salo, Y. A. (2016). Pengaruh metode discovery learning terhadap keaktifan belajar siswa (studi quasi eksperimen kelas VII SMPN 6 Banda Aceh). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 3(16), 297-304. Dipetik September 20, 2020
- Santosa, D. S., Sampaleng, D., & Amtiran, A. (2020). Meningkatkan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran. *IKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 11-24. Dipetik September 27, 2020, dari <http://sttikat.ac.id/e-journal/index.php/sikip>
- Sihaloho, G. T., Sitompul, H., & Appulembang, O. D. (2020). Peran guru kristen dalam meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran matematika di sekolah kristen. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 2(3), 200-215. doi:<https://dx.doi.org/10.19166/johme.v3i2.1988>
- Simanjuntak, J. (2013). *Filsafat pendidikan dan pendidikan kristen*. Yogyakarta: ANDI. Dipetik September 14, 2020
- Suarjo. (2016). Upaya meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa melalui pendekatan teknik berpikir, berpasangan, berbagi pada mata pelajaran PKN di kelas IV SDN 07 Kabawetan. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(9), 261-266. doi:<https://doi.org/10.33369/pgsd.9.2.261-266>
- Suarni. (2017). Meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kompetensi dasar organisasi pelajaran PKN melalui pendekatan pembelajaran pakem untuk kelas IV SD negeri 064988 Medan Johor TA 2014/2015. *Journal of Physics and Science Learning (PASCAL)*, 2(1), 129-140. Dipetik September 17, 2020
- Suganti, S. (2017). Penerapan model pembelajaran value clarification technique permainan untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial*, 2(9), 255-262. doi:<https://doi.org/10.24114/jupiis.v9i2.8283>

- Sukanti. (2011). Penilaian afektif dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1(9), 74-82. doi: <https://doi.org/10.21831/jpai.v9i1.960>
- Suseno, W., Yuwono, I., & Muhsetyo, G. (2017). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem persamaan linear dua variabel dengan pembelajaran kooperatif TGT. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 10(2), 1298-1307. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i10.10061>
- Suskawationo, M. (2019). Upaya meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika melalui penerapan metode permainan. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(17), 224-234. doi:<http://dx.doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v17i3.3516>
- Tamaela, E. (2019). Efforts to improve learning achievement of 8th grade students in SMPN 9 Sorong through the application of problem solving type cooperative learning models in christian religious education subjects. *Global Science Education Journal*, 2(1), 114-126. Dipetik September 15, 2020
- Tambak, S. (2014). Metode ceramah: konsep dan aplikasi dalam pembelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal Tarbiyah*, 2(21), 375-401. doi:<http://dx.doi.org/10.30829/tar.v21i2.16>
- Tarigan, M. S. (2019). Kebenaran Allah sebagai dasar pendidikan kristen (God's truth as foundation of christian education). *Johme: Journal of Holistic Mathematics Education*, 1(3), 80-95. doi: <https://dx.doi.org/10.19166/johme.v3i1.1684>
- Telaumbanua, A. (2018). Peranan guru pendidikan agama kristen dalam membentuk karakter siswa. *Jurnal Fidei*, 2(1), 219-231. doi:[10.34081/270038](https://doi.org/10.34081/270038)
- Tety, & Wiraatmaja, S. (2017). Prinsip-prinsip filsafat pendidikan Kristen. *Evangelical: Jurnal Teologi Injili dan pembinaan Warga Jemaat*, 1(1), 55-60. doi:<https://doi.org/10.46445/ejti>
- Tjahyanti, L. P. (2018). Blended learning berbasis konstruktivisme untuk pembelajaran teknik. *Daiwi Widya: Jurnal Pendidikan*, 1(5), 6-15. Dipetik September 25, 2020
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Jurnal Al-Ta'lim*, 3(1), 209-215. doi:<https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>
- Utomo, B. S. (2017). (R)Evolusi guru pendidikan agama kristen dalam mentransformasi kehidupan siswa. *DUNAMIS (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani)*, 2(1), 1-15. Dipetik September 14, 2020

- Wibowo, I. S., & Farnisa, R. (2018). Hubungan peran guru dalam proses pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(3), 181-202. Dipetik September 15, 2020, dari <http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala>
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 2(1), 128-139. doi:<https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Winarti. (2013). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pokok bahasan penyusutan aktiva tetap dengan metode menjodohkan kotak. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 2(8), 123-132. doi:<https://doi.org/10.15294/dp.v8i2.3368>
- Yanto, A. (2015). Metode bermain peran (role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 53-57. doi:[10.31949/jcp.v1i1.345](https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345)
- Zaini, A. (2015). Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 1(3), 118-134. doi:<http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>