

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, H. (2017). Peran guru dalam pendidikan karakter di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Islam pendekatan Interdisipliner*, 1(2), 69-79. doi:10.36915/jpi.v1i2.21
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa kelas 5 SD. *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS*, 28-32. doi:10.12962/j23373520.v2i1.2856
- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10), 11-21.
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh kemampuan awal dan minat belajar terhadap prestasi belajar Fisika. *Jurnal Formatif*, 68-75. doi:10.30998/formatif.v5i1.167
- Barus, I. R., & Soedewo, T. (2018). Penggunaan medi Kahoot! dalam pembelajaran struktur Bahasa Inggris. *TEKNOLOGI TERAPAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL (SNT2BKL)*, 589-596. Diambil kembali dari <http://ojs.uho.ac.id/index.php/snt2bkl/article/view/5364/4000>
- Bavinck, H. (2011). *Reformed dogmatics*. Michigan: Baker Publishing Group.
- Berkhof, L. (2016). *Teologi sistematika volume 2 doktrin manusia*. Surabaya: Momentum.
- Brummelen, H. V. (2006). *Berjalan dengan Tuhan di dalam kelas*. Tangerang: Universitas Pelita Harapan Press.
- Brummelen, H. V. (2008). *Batu loncatan kurikulum*. Tangerang: Universitas Pelita Harapan Press.
- Calvin, Y. (2013). *Institutio: Pengajaran Agama Kristen (3rd ed.)*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Ceanturi, B. (2019). Efektivitas Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif di SDN-7 Bukit Tunggal. *Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi Ii*, 1(1), 124-133. Diambil kembali dari <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>
- Che In, F. B., & Ahmad, A. Z. (2019). Kajian keberkesanan pembelajaran interaktif berasaskan aplikasi Kahoot!: Satu kajian tindakan terhadap kursus principles of marketing. *ONLINE JOURNAL FOR TVET PRACTITIONERS*, 4(1), 1-11. doi:10.30880/ojtp.2019.04.01.006
- Dan , Y., & Todd, R. (2014). Examining the mediating effect of learning strategies on the relationship between students' history interest and achievement. *Educational Psychology*, 799-817. doi:10.1080/01443410.2013.792331
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172-186. doi:10.24014/jnsi.v3i2.9283
- Erickson, M. J. (2012). *Teologi Kristen volume 2*. Malang: Gandum Mas.

- Faud, Z. A., & Zuraini. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas 1 SND 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42-54. Diambil kembali dari <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(1), 34-44. doi:10.24114/jtp.v6i2.4996
- Fitriani, L., Buchori, A., & Nursyahidah, F. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot! dengan model pembelajaran Computer Assisted Instruction (CAI) terhadap hasil belajar siswa. *SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA (4th SENATIK)*, 4, 292-300. Diambil kembali dari <http://conference.upgris.ac.id/index.php/senatik/article/view/69/52>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hawise, N., & Rosleny. (2019). Motivasi dan minat belajar IPS peserta didik kelas V SDN 209 Bary II Palangka Kecamatan Sinjai Selatan Kabupaten Sinjai. *Jurnal Profesi Keguruan*, 195-204.
- Helmiati, D. H. (2016). *Model pembelajaran*. Yogyakarta: Aswara Pressindo.
- Hoekema, A. A. (2008). *Manusia: ciptaan menurut gambar Allah*. Surabaya: Penerbit Momentum.
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan model pembelajaran inovatif menggunakan Kahoot! sebagai digital game based learning di KKG Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59-64. doi:10.26858/publikan.v10i1.11992
- Irwan. (2019). Implementasi Kahoot! sebagai inovasi pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 126-140. doi:10.24036/jce.v2i1.130
- Irwan, Lutfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektivitas penggunaan Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 95-104. doi:10.21070/pedagogia.v8i1.1866
- Ismail, M. A.-A. (2017). Kahoot: A promising tool for formative assessment in medical education. *Education in Medical Journal*, 9(2), 19-26. doi:10.21315/eimj2017.9.2.2
- Jumila, Paristiowati, M., Zulhipri, Z., & Allanas, E. (2018). Analisis literasi digital peserta didik melalui pemanfaatan web Kahoot! dalam pembelajaran Koloid. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 8(2), 36-41. doi:10.21009/JRPK.082.04
- Kemdikbud. (2021, September 16). *KBBI Daring*. Diambil kembali dari Retrieved from Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa: <https://kbbi.web.id/guru>

- Khaerunisa, A. A. (2012). Meningkatkan minat belajar siswa dalam membuat hiasan pada busana (embroidery) melalui model pembelajaran kooperatif tipe number head together di SMK Karya Rini Yogyakarta.
- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. (2014). Academic achievement prediction: Role of interest in learning and attitude towards school. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 73-100. Diambil kembali dari <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.686.1998&rep=rep>
- Lase, E. K., & Purba, F. J. (2020). Alkitab sebagai sumber pengetahuan sejati dalam pendidikan Kristen di sekolah Kristen: sebuah kajian epistemologi. *Journal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen dan Musik Gereja*, 4(2), 149-166. doi:10.37368/ja.v4i2.145
- Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 115-125. doi:10.30998/formatif.v3i2.118
- Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan media pembelajaran Kimia berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi kognitif peserta didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 191-201. doi:10.21831/jipi.v1i2.7504
- Lubis, M. (2019). Peran guru pada era pendidikan 4.0. *EDUKA: Jurnal Pendidikan, Hukum, dan Bisnis*, 4(2), 68-73. doi:10.32493/eduka.v4i2.4264
- Marleni, L. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 149-159.
- Muhammad, Y. M., & Tetep. (2018). Implementation of Kahoot application to improving of interest of civil education learning (Experimental research in class XI of SMA Negeri 1 Garut). *Journal Civics & Social Studies*, 2(1), 75-92. doi:10.31980/2655-7304.v2i1.399
- Ningrum, G. D. (2018). Studi penerapan kuis interaktif berbasis game edukasi Kahoot! terhadap hasil belajar mahasiswa. *Vox Edukasi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 1-81. doi:10.31932/ve.v9i1.32
- Nuraeni, I., Ni'mah, K., & Rahayu, D. V. (2020). Implementasi Focusky dan Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap Matematika. *Jurnal Derivat*, 7(2), 46-52.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 128-135. doi:10.17509/jpm.v1i1.3264
- Olivia, F. (2011). *Teknik ujian efektif*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

- Pakpahan, A. F., Mawati, D. P., Waginu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., . . . Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pazmino, R. W. (2001). *God our teacher theological basics in Christian education*. USA: Baker Academic.
- Putri, A. D., Hasnita, S., Vilardi, M., & Setiawan, W. (2019). Analisis pengaruh minat belajar siswa MA dengan menggunakan aplikasi Geogebra pada materi SPLDV. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 47-52. doi:10.22437/edumatica.v9i1.6348
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital game based learning dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial*, 217-223.
- Rafinis. (2018). Pemanfaatan platform Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1-9. doi:10.24036/et.v2i2.101336
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 188-201. doi:10.17509/jpm.v2i2.8108
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Educational Chemistry*, 2(2), 40-48. doi:10.21580/jec.2020.2.2.6059
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Rozikin, S., Amir, H., & Rohiat, S. (2018). Hubungan minat belajar siswa dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Kimia di SMA Negeri 1 Tebat Karai dan SMA Negeri 1 Kabupaten Kepahiang. *ALOTROP, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 78-81. doi:10.33369/atp.v2i1.4740
- Setiawati, H. D., Sihkabuden, & Adi, E. P. (2018). Pengaruh Kahoot! terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar. *JKTP*, 273-278. Diambil kembali dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/5816>
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. *WARTA LPM*, 9-16.
- Siagian, R. E. (2012). Pengaruh minat dan kebiasaan belajar siswa terhadap prestasi belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 122-131. doi:10.30998/formatif.v2i2.93
- Simanjuntak, J. (2013). *Filsafat pendidikan dan pendidikan Kristen*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Simbolon, N. (2013). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Elementary School Journal PGSD*, 1(2), 227-241. doi:10.24114/esjgsd.v1i2.1323

- Slameto. (2010). *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedewo, I. R. (2019). Penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran struktur Bahasa Inggris. *SNT2BK*, 589-595.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S., & Listiawan, T. (2021). Peranan game edukasi Kahoot! dalam menunjang pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains dan Pembelajarannya*, 15(1), 46-57. doi:10.23887/wms.v15i1.29851
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. doi:10.32585/jkp.v2i2.113
- Tong, S. (2008). *Arsitek jiwa II*. Surabaya: Momentum.
- Utami, D. D. (2016). Kahoot & Assure, sebuah kombinasi gamifikasi & model pembelajaran untuk membangaun partisipasi aktif, motivasi dan pengalaman belajar siswa. *PROSIDING*, 73-78.
- Wang, A. I. (2020). The effect of using Kahoot! for learning. *Computers & Education*, 1-22. doi:10.1016/j.compedu.2020.103818
- Wardani, I. S. (2014). Guru sebagai pemimpin pendidikan. *Jurnal Buana Unipa*, 10(18), 27-32. doi:10.31227/osf.io/qfrsn
- Wardi, M. (2013). Problematika pendidikan Islam dan solusi alternatifnya. *Tadris Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 54-70. doi:10.19105/tjpi.v8i1.383
- Williamson, G. I. (2017). *Pengakuan iman Westminster : untuk kelas penelaahan*. Surabaya : Momentum.
- Yusoff, M. S. (2019). Kesiediaan pelajar terhadap penggunaan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Arab. *INSANIAH: Online Journal of Language, Communication, and Humanities*, 2(2), 35-50. Diambil kembali dari <http://insaniah.umk.edu.my/journal/index.php/insaniah/article/view/66>