

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Efektivitas pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi COVID-19. *Research and Development Journal Of Education*, 131-146. Retrieved from <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE>
- Agustya, Z., & Soejoto, A. (2017). Pengaruh Respon Siswa Tentang Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(3).
- Aminuddin. (2011). *Semantik Pengantar Studi Tentang Makna*. . Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Andri, S. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal PETIK*, 3(1).
- Arifin, H. N. (2020). Respon Siswa terhadap Pembelajaran dalam Jaringan Masa Pandemi COVID-19 di Madrasah Aliyah Al-Amin Tabanan. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ekonomi*, 5(9).
- Bafirman. (2016). *Pembentukan karakter siswa*. Jakarta: Kencana.
- Barus, I., & Soedewo, T. (2018). Penggunaan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris Studi Kasus : Mahasiswa Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor. *SNT2BKL*, 1(1).
- Baskoro, D. G. (2013). Penulisan Tugas Akhir. *Information Literacy*, 1.
- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN-7 Bukit Tunggal. *Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi (SNPMT II) "Peningkatan Mutu Pendidikan MIPA dan Teknologi di Era Revolusi Industri 4.0"*.
- Citra, C., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizziz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(2).
- Darmawan, I. P. (2014). *Menjadi Guru yang Terampil*. Bandung: Kalam Hidup.
- Erickson, M. J. (1999). *Teologi Kristen*. Malang: Gandum Mas.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern : Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Fithri, D., & Setiawan, D. (2017). Analisa dan Perancangan Game Edukasi sebagai Motivasi Belajar untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Simetris*, 8(1).
- Fuziyah, N., & Suparji. (2014). Penggunaan Media Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya Dan Momen Di Kelas X Tgb 3 Smk Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Kajian Teknik Bangunan*. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/230734678.pdf>

- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.
- Ginanjari, E., Darmawan, B., & Sriyono. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Partisipasi Belajar Peserta Didik SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2).
- Hariyadi, S. (2014). Bertanya, Pemicu Kreativitas dalam Interaksi Belajar. *Jurnal Biology Science & Education*.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*.
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 199-206. doi: 10.17977/um038v3i22020p199
- Hoekema, A. A. (2008). *Diselamatkan Oleh Anugerah*. Surabaya: Momentum.
- Hoekema, A. A. (2008). *Manusia : Ciptaan Menurut Gambar Allah*. Surabaya: Momentum.
- Husniyah, Hidayati, Y., Qomaria, N., & Monawaroh, F. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model POE dengan Teknik Concept Mapping pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi. *Natural Science Education Research*, 2(2).
- Ifrianti, S. (2015). Implementasi Metode Bermain dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2).
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Diva Press.
- Johar, R., & Hanum, L. (2021). *Strategi Belajar Mengajar: Untuk Menjadi Guru yang Profesional*. n.p: Syiah Kuala University Press.
- Jusmawati, Upu, H., & Darwis, M. (2015). Efektivitas Penerapan Model Berbasis Masalah Setting Kooperatif dengan Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Matematika di Kelas X SMA Negeri 11 Makassar. *Jurnal Daya Matematis*, 3(1), 30-40.
- Knight, G. R. (2009). *Filsafat dan Pendidikan: Sebuah Pendahuluan dari Perspektif Kristen*. Tangerang: UPH Press.
- Kusmaryono, H., & Setiawati, R. (2013). Penerapan Inquiry Based Learning untuk Mengetahui Respon Belajar Siswa pada Materi Konsep dan Pengelolaan Koperasi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 8(2), 133-145.

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Mardiah. (2012). Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Mitra PGMI*, 1(1).
- Minatajaya, Y. (2013). *Template Tugas Akhir*. Karawaci: UPH.
- Mujinem, & Kawuryan, S. (2013). Efektivitas Metode Permainan dalam Pendidikan Nilai dan Keterampilan Sosial dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 6(2).
- Mulyadi, A., Ramdhany, M., & Tilawati, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi. *JPAK: Jurnal Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*, 4(1).
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizziz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegoro. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1). Retrieved from <http://dx.doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Muttaqin, H. (2019). *Peran Radio Rimba Raya dalam Mempertahankan NKRI 1945-1949*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 1.
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2).
- Ningrum, G. D. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1). doi: <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Nissa, S., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860.
- Nugrahani, R. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Pendidikan* .
- Nurhalisa. (2010). Peranan Guru dalam Mengelola Kelas. *Lentera Pendidikan*, XIII, 192-210.
- Nurisa, K., & Ghofur, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Andriod pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 1 Bangkalan. *JUPE*, 7(2), 38-43.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171-187.
- Pingge, H. D. (2020). *Mengajar dan belajar menjajdi guru sekolah dasar*. Jawa Tengah : Lakeisha.
- Prasetyaningtyas, S. (2020). Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Keaktifan Belajar Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP N 1 Semin. *Jurnal Ideguru*, 100-108.
- Prijanto, J. H. (2017). Panggilan Guru Kristen sebagai Wujud Amanat Agung Yesus Kristus dalam Penanaman Nilai Alkitabiah pada Era Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education*.
- Prijowuntato, S. W. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Puspitasari, M., & Hidayati, S. (2017). Media Permainan Boxes Number Star untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP. *E-Jurnal Pensa*, 5(3).
- Rafnis. (2018). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran . *E-TECH*, 1-9.
- Rosmiati, Juraid, & Hasan. (2016). Hubungan Sifat Kepribadian Guru IPS terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran pada MTs. Negeri di Kota Palu. *Jurnal Katalogis*, 4(7), 84-94.
- Saputra, H. N. (2019). Analisis Respon Guru dan Siswa Terhadap Penerapan Model Siklus Belajar Deduktif. *Jurnal Pedagogik*. Retrieved from <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>
- Sari, P., & Yarza, H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa bagi Guru-guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang : Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2).
- Satrianawati. (2018). *Media dan sumber belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Setyosari, H. P. (2019). *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Simanihuruk, L., Simarmata, J., Sudirman, A., Hasibuan, M., Safitri, M., Sulaiman, O., . . . Sahir, S. (2019). *E-Learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Simanjuntak, S. D. (2019). *Pengembangan Pembelajaran Matematika Realistik Dengan Menggunakan Konteks Budaya Batak Toba*. Surabaya: CV Jakad Publishing .
- Siskawati, M., Pargito, & Pujiati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1).
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran*. (Ilyas, Ed.) Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Suryosubroto. (2002). *Proses belajar mengajar di sekolah*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Suwartini, S. (2018). Pengembangan buku ajar pendidikan karakter dengan pendekatan pembelajaran berbasis soft skill pada siswa SD Kelas II. *EDUCHILD*, 7(2).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Jurnal Al-Ta'lim*, 1(3), 2019-215.
- Van Brummelen, H. (2009). *Berjalan dengan Tuhan di dalam Kelas: Pendekatan Kristiani untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan.
- Yuliani, M., Simarmata, J., Susanti, S., Mahawati, E., Sudra, R., Dwiyanto, H., . . . Yuniwati, I. (2020). *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan : Teori & Penerapan*. Yayasan Kita Menulis.
- Yusuf, B. B. (2018). Konsep dan indikator pembelajaran efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 1(2).
- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Efektivitas pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi COVID-19. *Research and Development Journal Of Education*, 131-146. Retrieved from <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE>
- Agustya, Z., & Soejoto, A. (2017). Pengaruh Respon Siswa Tentang Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(3).
- Aminuddin. (2011). *Semantik Pengantar Studi Tentang Makna*. . Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Andri, S. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal PETIK*, 3(1).
- Arifin, H. N. (2020). Respon Siswa terhadap Pembelajaran dalam Jaringan Masa Pandemi COVID-19 di Madrasah Aliyah Al-Amin Tabanan. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ekonomi*, 5(9).
- Bafirman. (2016). *Pembentukan karakter siswa*. Jakarta: Kencana.
- Barus, I., & Soedewo, T. (2018). Penggunaan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris Studi Kasus : Mahasiswa Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor. *SNT2BKL*, 1(1).
- Baskoro, D. G. (2013). Penulisan Tugas Akhir. *Information Literacy*, 1.
- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN-7 Bukit Tunggal. *Seminar Nasional Pendidikan MIPA*

dan Teknologi (SNPMT II) “Peningkatan Mutu Pendidikan MIPA dan Teknologi di Era Revolusi Industri 4.0”.

- Citra, C., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizziz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(2).
- Darmawan, I. P. (2014). *Menjadi Guru yang Terampil*. Bandung: Kalam Hidup.
- Erickson, M. J. (1999). *Teologi Kristen*. Malang: Gandum Mas.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern : Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Fithri, D., & Setiawan, D. (2017). Analisa dan Perancangan Game Edukasi sebagai Motivasi Belajar untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Simetris*, 8(1).
- Fuziyah, N., & Suparji. (2014). Penggunaan Media Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya Dan Momen Di Kelas X Tgb 3 Smk Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Kajian Teknik Bangunan*. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/230734678.pdf>
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.
- Ginancar, E., Darmawan, B., & Sriyono. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Partisipasi Belajar Peserta Didik SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2).
- Hariyadi, S. (2014). Bertanya, Pemicu Kreativitas dalam Interaksi Belajar. *Jurnal Biology Science & Education* .
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*'.
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 199-206. doi: 10.17977/um038v3i22020p199
- Hoekema, A. A. (2008). *Diselamatkan Oleh Anugerah*. Surabaya: Momentum.
- Hoekema, A. A. (2008). *Manusia : Ciptaan Menurut Gambar Allah*. Surabaya: Momentum.
- Husniyah, Hidayati, Y., Qomaria, N., & Monawaroh, F. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model POE dengan Teknik Concept Mapping pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi. *Natural Science Education Research*, 2(2).

- Ifrianti, S. (2015). Implementasi Metode Bermain dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2).
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Diva Press.
- Johar, R., & Hanum, L. (2021). *Strategi Belajar Mengajar: Untuk Menjadi Guru yang Profesional*. n.p: Syiah Kuala University Press.
- Jusmawati, Upu, H., & Darwis, M. (2015). Efektivitas Penerapan Model Berbasis Masalah Setting Kooperatif dengan Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Matematika di Kelas X SMA Negeri 11 Makassar. *Jurnal Daya Matematis*, 3(1), 30-40.
- Knight, G. R. (2009). *Filsafat dan Pendidikan: Sebuah Pendahuluan dari Perspektif Kristen*. Tangerang: UPH Press.
- Kusmaryono, H., & Setiawati, R. (2013). Penerapan Inquiry Based Learning untuk Mengetahui Respon Belajar Siswa pada Materi Konsep dan Pengelolaan Koperasi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 8(2), 133-145.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Mardiah. (2012). Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Mitra PGMI*, 1(1).
- Minatajaya, Y. (2013). *Template Tugas Akhir*. Karawaci: UPH.
- Mujinem, & Kawuryan, S. (2013). Efektivitas Metode Permainan dalam Pendidikan Nilai dan Keterampilan Sosial dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 6(2).
- Mulyadi, A., Ramdhany, M., & Tilawati, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi. *JPAK: Jurnal Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*, 4(1).
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizziz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegoro. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1). Retrieved from <http://dx.doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Muttaqin, H. (2019). *Peran Radio Rimba Raya dalam Mempertahankan NKRI 1945-1949*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 1.
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.

- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2).
- Ningrum, G. D. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1). doi: <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Nissa, S., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860.
- Nugrahani, R. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Pendidikan*.
- Nurhalisa. (2010). Peranan Guru dalam Mengelola Kelas. *Lentera Pendidikan*, XIII, 192-210.
- Nurisa, K., & Ghofur, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Andriod pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 1 Bangkalan. *JUPE*, 7(2), 38-43.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171-187.
- Pingge, H. D. (2020). *Mengajar dan belajar menjajdi guru sekolah dasar*. Jawa Tengah : Lakeisha.
- Prasetyaningtyas, S. (2020). Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Keaktifan Belajar Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP N 1 Semin. *Jurnal Ideguru*, 100-108.
- Prijanto, J. H. (2017). Panggilan Guru Kristen sebagai Wujud Amanat Agung Yesus Kristus dalam Penanaman Nilai Alkitabiah pada Era Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education*.
- Prijowuntato, S. W. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Puspitasari, M., & Hidayati, S. (2017). Media Permainan Boxs Number Star untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP. *E-Jurnal Pensa*, 5(3).
- Rafnis. (2018). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran. *E-TECH*, 1-9.
- Rosmiati, Juraid, & Hasan. (2016). Hubungan Sifat Kepribadian Guru IPS terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran pada MTs. Negeri di Kota Palu. *Jurnal Katalogis*, 4(7), 84-94.

- Saputra, H. N. (2019). Analisis Respon Guru dan Siswa Terhadap Penerapan Model Siklus Belajar Deduktif. *Jurnal Pedagogik*. Retrieved from <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>
- Sari, P., & Yarza, H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa bagi Guru-guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang : Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2).
- Satrianawati. (2018). *Media dan sumber belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Setyosari, H. P. (2019). *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Simanihuruk, L., Simarmata, J., Sudirman, A., Hasibuan, M., Safitri, M., Sulaiman, O., . . . Sahir, S. (2019). *E-Learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Simanjuntak, S. D. (2019). *Pengembangan Pembelajaran Matematika Realistik Dengan Menggunakan Konteks Budaya Batak Toba*. Surabaya: CV Jakad Publishing .
- Siskawati, M., Pargito, & Pujiati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1).
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran*. (Ilyas, Ed.) Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Suryosubroto. (2002). *Proses belajar mengajar di sekolah*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Suwartini, S. (2018). Pengembangan buku ajar pendidikan karakter dengan pendekatan pembelajaran berbasis soft skill pada siswa SD Kelas II. *EDUCHILD*, 7(2).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Jurnal Al-Ta'lim*, 1(3), 2019-215.
- Van Brummelen, H. (2009). *Berjalan dengan Tuhan di dalam Kelas: Pendekatan Kristiani untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan.
- Yuliani, M., Simarmata, J., Susanti, S., Mahawati, E., Sudra, R., Dwiyanto, H., . . . Yuniwati, I. (2020). *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan : Teori & Penerapan*. Yayasan Kita Menulis.
- Yusuf, B. B. (2018). Konsep dan indikator pembelajaran efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 1(2).