

DAFTAR PUSTAKA

- Adit, A. (2021, September 8). Selama pandemi, 7 dari 10 anak merasa jarang belajar. *Kompas.Com*.
- Alawiyah, F. (2013). Peran guru dalam kurikulum 2013. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 4 No. 1, 65–74. Retrieved from <http://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/480>
- Bavinck, H. (2011). *Reformed dogmatics* (Vol. 148; J. Bolt, ed.). Michigan, USA: Baker Academic.
- Calvin, J. (2000). *Institutio [christianae religionis]: pengajaran agama kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=IyyoWYGxdYAC>
- Darmadi, H. (2015). Tugas, peran, kompetensi, dan tanggung jawab menjadi guru profesional. *Edukasi*, 13 No. 2, 161–174.
- Darmawan, I. P. A. (2019). Jadikanlah murid: tugas pemuridan gereja menurut matius 28:18-20. *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili Dan Pembinaan Warga Jemaat*, 3 No. 2, 144–153. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/296974456.pdf>
- Debora, K., & Han, C. (2020). Pentingnya peranan guru kristen dalam membentuk karakter siswa dalam pendidikan kristen: sebuah kajian etika kristen. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, Vol. 2 No. 1–14.
- Greene, A. F. (2003). *Reclaiming the future of christian education* (M. Endres, ed.). United States of America: Purposeful Design Publication.
- Hamalik, D. O. (2010). *Psikologi belajar & mengajar*. Bandung, Indonesia: Sinar Baru Algensindo.
- Hodge, C. (2005). *Systematic theology* (Vol. 2). Grand Rapids: MI: Christian Classics Ethereal Library.
- Hoekema, A. (2008). *Manusia: ciptaan menurut gambar Allah*. Surabaya, Indonesia: Momentum.
- Jumrawarsi, & Suhaili, N. (2020). Peran seorang guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. *Ensiklopedia Education Review*, 2 No.3, 50–54.
- Khoe, Y. T. (2013). *Filsafat pendidikan kristen: meletakkan fondasi dan filosofi pendidikan kristen di tengah tantangan filsafat dunia*. Yogyakarta, Indonesia: ANDI.
- Knight, R. G. (2009). *Filsafat & Pendidikan: Sebuah pendahuluan dari perspektif kristen* (1st ed., Vol. 1; E. C. Trans. Clara, ed.). Jakarta: Universitas Pelita Harapan Press.
- Nugroho, F. J. (2017). Pendampingan Pastoral Holistik: Sebuah usulan konseptual pembinaan warga gereja. *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili Dan Pembinaan Warga Jemaat*, 1 No. 2, 139–154. <https://doi.org/http://journal.sttsimpson.ac.id/index.php/EJTI>

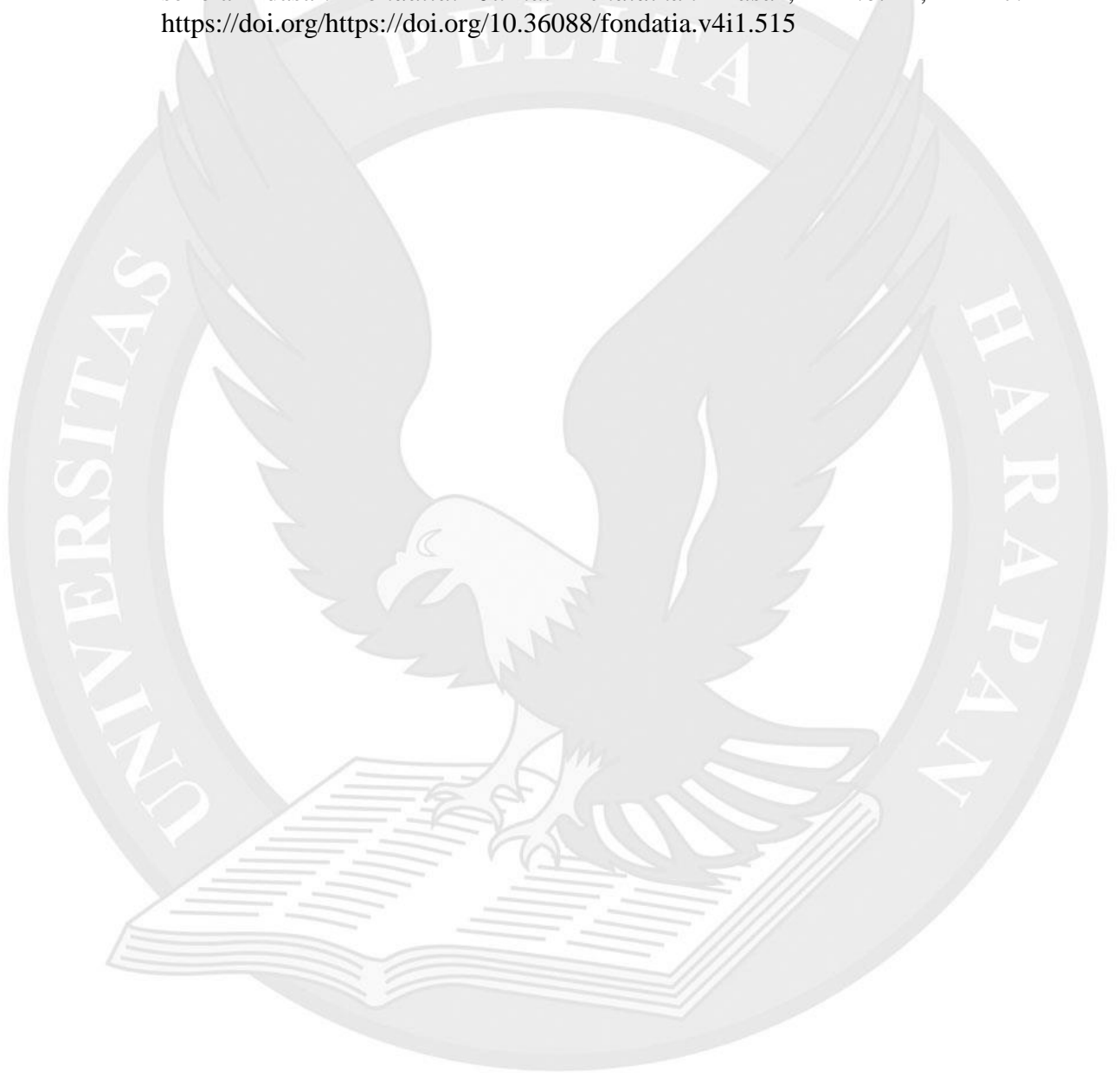
- Packer, J. I. (1993). *Knowing God*. United States of America: InterVarsity Press.
- Pasaribu, E. (2021). Pengelolaan kelas guru pendidikan agama kristen. *Jurnal Basicedu*, 5 No. 6, 6049–6054.
- Pazmino, R. W. (2001). *God our teacher*. United States of America: Baker Academic.
- Purba, M. K., & Chrismastianto, I. A. W. (2021). Peran guru kristen sebagai penuntun siswa memulihkan gambar dan rupa Allah dalam kajian etika kristen. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 3 No. 1, 83–92. Retrieved from <https://scholar.archive.org/work/dnx6p6fxhbhllhfcqrwhbirxe4/access/wayback/https://ojs.uph.edu/index.php/DIL/article/download/2909/1291>
- Puspito, I. (2020). Yesus sebagai model gembala sejati dan relasinya terhadap gembala sebagai pendidik. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi Dan Pendidikan*, 4 No. 2, 87–107.
- Setiawan, D. E. (2019). Kelahiran baru di dalam kristus sebagai titik awal pendidikan karakter unggul. *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili Dan Pembinaan Warga Jemaat*, 3 No. 2, 153–160. Retrieved from <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/82732939/pdf-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1657381537&Signature=aF0Udix~kAr1LJLJEJ31y5S-jW8-LAbKCUkpnJ8LFNF18mvTIAU5Rquscs6nYUH~EDnJ2f0L~p7c68yGNdjWObnRIhlEY7i9Iutb95D8vuFEDf~GePrCFxTHKajs8Q6K~hivg2YjZjR5Dajt6CaKqBhK>
- Sihaloho, G. T., Sitompul, H., & Appulembang, O. D. (2020). Peran guru kristen dalam meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran matematika di sekolah kristen [the role of christian teachers in improving active learning in mathematics in a christian school]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3 No. 2, 200–215. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.19166/johme.v3i2.1988>
- Sitompul, S. R. (2019). Peranan guru pendidikan agama lristen dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5 No. 4, 343–348.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta, Indonesia: PT. Rineka Cipta.
- Subekti, T. (2020). Peran gembala sebagai pengajar terhadap pertumbuhan iman jemaat. *Redominate, Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 2 No. 1, 1–9.
- Sunarko, A. S. (2020). Implikasi keteladanan Yesus sebagai pengajar bagi pendidikan kristen yang efektif di masa kini. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen Regula Fidei*, 5 No. 2, 118–131. Retrieved from <http://christianeducation.id/e-journal/index.php/regulafidei/article/view/54/56>
- Tarigan, M. S. (2019). Implikasi penebusan Kristus dalam pendidikan kristen (the implication of Christ's redemption on christian education. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15 No. 2, 203–222. <https://doi.org/dx.doi.org/10.19166/pji.v15i2.1409>
- Telaumbanua, A. (2018). Peranan guru pendidikan agama kristen dalam

membentuk karakter siswa. *Jurnal Fidei*, 1 No. 2, 219–231.

Van Brummelen, H. (2009). *Berjalan dengan Tuhan di dalam kelas* (2nd ed.). Tangerang, Indonesia: Universitas Pelita Harapan Press.

Willis, S. S. (2003). Peran guru sebagai pembimbing; suatu studi kualitatif. *Mimbar Pendidikan*, 22 No. 1, 25–32.

Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran guru dalam pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4 No. 1, 41–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>



DAFTAR PUSTAKA

- Adiwisastra, M. F. (2016). Perancangan game kuis interaktif sebagai multimedia pembelajaran drill and practice untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Informatika*, 2(1), 205–211. <https://doi.org/10.31311/ji.v2i1.67>
- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92–103. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.17725>
- Bavinck, H. (2011). *Reformed dogmatics* (Vol. 148; J. Bolt, ed.). Michigan, USA: Baker Academic.
- Calvin, Y. (2000). *Institutio: Pengajaran agama kristen*. Jakarta, Indonesia: PT. BPK Gunung Mulia.
- Daniel, S., & Hasali, F. (2016a). Penerapan metode permainan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas 3 dalam pembelajaran pendidikan agama kristen di sd kristen kanaan tangerang. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen Regula Fidei*, 1(2), 41–61.
- Daniel, S., & Hasali, F. (2016b). Penerapan Metode Permainan Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Sd Kristen Kanaan Tangerang. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen Regula Fidei*, 1(2), 41–61.
- Dores, O. J., Huda, F. A., & Riana, R. (2019). Analisis minat belajar matematika siswa kelas iv Sekolah Dasar negeri 4 sirang setambang tahun pelajaran 2018/2019. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–48. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v1i1.408>
- Dwijora, N. V., & Simanjuntak, J. (2020). Model pembelajaran berbasis inkuiri dalam mata pelajaran pendidikan agama Kristen (studi teologis berdasarkan Kejadian 12-15). *TEDC*, 14(3), 249–254.
- Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5 No. 2, 93–196.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran daring selama pandemik covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>
- Hamalik, D. O. (2010). *Psikologi belajar & mengajar*. Bandung, Indonesia: Sinar Baru Algensindo.
- Helmiati. (2012). Model pembelajaran. In *Aswaja Pressindo*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. Retrieved from <https://b-ok.asia/book/11172046/445481>
- Hoekema, A. (2008). *Manusia: ciptaan menurut gambar Allah*. Surabaya, Indonesia: Momentum.
- Jumrawarsi, & Suhaili, N. (2020). Peran seorang guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. *Ensiklopedia Education Review*, 2 No.3, 50–54.

- Jusmawanti, Satriawati, & Irman. (2018). *Strategi belajar mengajar*. Rizky Artha Mulia.
- Kompri. (2015). *Motivasi pembelajaran perspektif guru dan siswa*. Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya.
- Miranda, E. D., Copriady, J., & Susliawati. (2012). Penggunaan permainan monopoli sebagai media chemo-edutainment untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan koloid di kelas XI IPA MAN 2 model pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau (JOM FKIP UNRI)*, 2(1), 1–10.
- Muhaemin B. (2013). Urgensi motivasi dalam meningkatkan semangat belajar siswa. *Adabiyah*, XIII, 47–54. Retrieved from <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/adabiyah/article/view/321>
- Noorida, T. (2000). Perumusan strategi bisnis dengan pendekatan “game theory.” *Optimum*, 1(1), 1–10.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogi: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(23), 145–150. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
- Oktadiana, B. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 5(2), 143–164. <https://doi.org/10.19109/jip.v5i2.3606>
- Onsardi, O., Muntahanah, M., & Toyib, R. (2020). Penerapan algoritma binary search dalam pencarian data potensi Investasi di kabupaten seluma dengan smartphone. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 3(3), 129–136. <https://doi.org/10.36085/jsai.v3i3.1160>
- Packer, J. I. (1993). *Knowing god*. United States of America: InterVarsity Press.
- Parta, I. N. (2017). *Model pembelajaran inkuiri*. Malang, Indonesia: Universitas Negeri Malang.
- Pramudya, L., Nurtamam, M., & Siswoyo, A. (2021). Pengaruh metode permainan berdasarkan teori diesnes terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas iv sdn grabagon sidoarjo. 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/kevwc>
- Pratiwi, A., Hikmah, F., Adiansha, A. A., & Suciwati. (2021). Analisis penerapan metode games education dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>
- Priyaningsih, S., & Suyono, S. (2020). Penerapan metode permainan untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika siswa SMP. *Prisma*, 9(2), 146. <https://doi.org/10.35194/jp.v9i2.1069>
- Puspitasari, T., & Anggraeni, D. (2019). Pendekatan games dalam meningkatkan

- motivasi belajar siswa bagi melawan gemma insani Indonesia. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 16–21. <https://doi.org/10.31334/jks.v2i1.288>
- Putri, D. (2018). Penerapan metode game “bisik berantai” dalam meningkatkan keterampilan menyimak pada siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Basic Education*, 1(2), 215–218. Retrieved from <https://ejournal.stkiprokania.ac.id/index.php/IJOBE/article/view/209>
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan game design document dalam perancangan game edukasi yang interaktif untuk menarik minat siswa dalam belajar bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, (November), 289–302. Retrieved from <http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Ridwan, M. (2020). Meningkatkan motivasi siswa melalui penerapan small sided games. *Journal Sport Area*, 5, 155–163. [https://doi.org/10.25299/sportarea..vol\(\).4873](https://doi.org/10.25299/sportarea..vol().4873)
- Sadirman, A. . (2014). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers.
- Santosa, D. T., & Us, T. (2016). Faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar dan solusi penanganan pada siswa kelas XI jurusan teknik sepeda motor. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*, 13(2), 14–21. Retrieved from <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/otomotif-s1/article/view/2896>
- Setyawan, S. (2015). *Kelas asyik dengan games: 30 games untuk pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: PT. Grasindo.
- Shoffa, S., & Dkk. (2021). Strategi belajar mengajar (konsep dasar dan implementasinya). In *News.Ge*. CV. Agrapana Media.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta, Indonesia: PT. Rineka Cipta.
- Susilowati, D. (2013). Studi komparasi hasil belajar akuntansi dengan penerapan metode pembelajaran teams games tournament (tgt) dengan metode ceramah bervariasi pada kompetensi dasar jurnal khusus siswa kelas xii ips sma muhammadiyah 01 pati. *Economic Education Analysis Journal*, 2(3), 9–15.
- Tarigan, M. S. (2019). Implikasi penebusan Kristus dalam pendidikan kristen (the implication of Christ’s redemption on christian education). *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15 No. 2, 203–222. <https://doi.org/dx.doi.org/10.19166/pji.v15i2.1409>
- Tuzahrah, F., Zubaidah, & Ijuddin, R. (2016). Analisis kesulitan belajar siswa dalam menyelesaikan soal bilangan berpangkat di kelas x Sma. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, (1), 2.
- Van Brummelen, H. (2009). *Berjalan dengan Tuhan di dalam kelas* (2nd ed.).

Tangerang, Indonesia: Universitas Pelita Harapan Press.

Yusida, L. P., Ibrahim, I., & Said, A. (2016). Hubungan self-confidence dengan kecemasan siswa ketika bertanya di dalam kelas. *Konselor*, 3(4), 134. <https://doi.org/10.24036/02014344014-0-00>

