

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. (2017). Peran Fasilitator Guru dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 106-119. doi:<https://doi.org/10.21009/PIP.312.6>
- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86. doi:<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Andrianti, S. (2018). Peran Guru PAK sebagai Fasilitator dalam Pelaksanaan Pembelajaran Literasi. *Jurnal Fidei*, 1(2), 232-249. doi:10.34081/270034
- Arip, M. A., & Samad, N. A. (2008). *Fasilitator Efektif & Dinamik*. Kuala Lumpur: PTS Professional Publishing Sdn. Bhd.
- Baharun, H. (2015). Penerapan Pembelajaran Active Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Pedagogik*, 1(1), 34-46. doi: <https://doi.org/10.33650/pjp.v1i1.14>
- Bakker, F. L. (2012). *Sejarah Kerajaan Allah 1: Perjanjian Lama*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Banoet, A. E., & Tangkin, W. P. (2021). Tantangan Guru Kristen dalam Mendidik Karakter Siswa Melalui Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Kristen*, 2(1), 72-85. doi:<https://doi.org/10.34307/peada.v2i1.32>
- Brummelen, H. V. (2008). *Batu Loncatan Kurikulum*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan Press.
- Brummelen, H. V. (2009). *Berjalan dengan Tuhan di dalam Kelas*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan Press.
- Calvin, Y. (2000). *Institutio: Pengajaran Agama Kristen*. Jakarta: Gunung Mulia.
- 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*, 2(1), 1-14.
- Dyke, J. V. (2012). Teaching Our Education Students to Teach Christianly. *International Christian Community of Teacher Educators Journal*, 8(1), 1-8.
- Esi, Purwaningsih, E., & Okianna. (2016). Peranan Guru sebagai Fasilitator dan Motivator dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(10), 1-14. doi:<http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v5i10.17132>
- Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 2492-2500.

- Frame, J. M. (1987). *The Doctrine of The Knowledge of God*. New Jersey: Phillipsburg.
- Frame, J. M. (2002). *The Doctrine of God*. New Jersey: Phillipsburg.
- Gunawan, G., Fun, L. F., Riasnugrahani, M., Azizah, E., Malinda, M., Wardani, R., . . . Kartikawati, I. A. (2021). *Adaptasi Pembelajaran dengan Metode Hybrid Learning*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Hoekema, A. A. (2008). *Manusia: Ciptaan Menurut Gambar Allah*. Surabaya: Momentum.
- Knight, G. R. (2009). *Filsafat dan Pendidikan: Sebuah Pendahuluan dari Perspektif Kristen*. Tangerang: UPH Press.
- Magdalena, I., Yestiani, D. K., & Puspitasari. (2020). Rendahnya Perkembangan Mutu Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Adanya Pembelajaran Online. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(2), 292-305. doi:<https://doi.org/10.36088/edisi.v2i2.1022>
- Makhin, M. (2021). Hybrid Learning: Model Pembelajaran pada Masa Pandemi di SD Negeri Bungurasih Waru Sidoarjo. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 95-103. doi:<https://doi.org/10.55352/mudir.v3i2.312>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1C), 659-663.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9-16. Obtenido de <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/studiadidaktika/article/view/515>
- Pazmino, R. W. (2001). *God our Teacher*. Grand Rapids: Baker Academic.
- Priyatna, N. (2017). Peran Guru Kristen sebagai Agen Restorasi dan Rekonsiliasi dalam Mengembangkan Karakter Kristus pada Diri Remaja sebagai Bagian dari Proses Pengudusan. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education*, 13(1), 1-10.
- Rahmayani, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Menggunakan Mediavideo Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 59-62. doi:<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.18055>
- Setyosari, P. (2014). Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 20-30. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Shofiya, S., & Sartika, S. B. (2020). Peran Guru IPA SMP sebagai Fasilitator dalam Kegiatan Belajar dari Rumah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 3(2), 112-117. doi:<https://doi.org/10.23887/jppsi.v3i2.28566>

- Siburian, H. H., & Wicaksono, A. (2019). Makna Belajar Dalam Perjanjian Lama dan Implementasinya Bagi PAK Masa Kini. *Jurnal Teologi Sistematika dan Praktika*, 2(2), 207-226. doi:10.34081/fidei.v2i2.75
- Sutiah. (2019). *Pengembangan Pembelajaran Hybrid Learning: Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Ulul Albab*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Syaidah, U., Suyadi, B., & Ani, H. M. (2018). Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Hasil Belajar Ekonomi di SMA Negeri Rambipuji tahun ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, 12(2), 185-191. doi:https://doi.org/10.19184/jpe.v12i2.8316
- Tampenawas, A. R., Ngala, E., & Taliwuna, M. (2020). Teladan Tuhan Yesus Menurut Injil Matius dan Implementasinya Bagi Guru Kristen Masa Kini. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 1(2), 214-231. doi:https://doi.org/10.47530/edulead.v1i2.44
- Tanjung, I. F. (2016). Guru dan Strategi Inkuiri dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Tarbiyah*, 23(1), 64-82. doi:http://dx.doi.org/10.30829/tar.v23i1.111
- Tong, S. (2007). *Peta dan Teladan Allah*. Jakarta: Lembaga Reformed Injili Indonesia.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PALKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, B. B. (2017). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 1(2), 13-20.

DAFTAR PUSTAKA

- Ain, S. N., Riyanto, A. A., & Lestari, R. H. (2019). Pengaruh Metode Brain Gym dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat pada Anak Usia 4-5 tahun. *CERIA*, 2(5), 197-201. Retrieved from <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/3201/pdf#>
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66-72. doi:10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581
- Anam, A. K., Mugiarti, S., & Rachmawati, D. (2020). *Praktik Klinik Keperawatan: Keperawatan Gawat Darurat dan Manajemen Bencana I*. Malang: Media Nusa Creative.
- Annisa, R., Heryanto, W. P., Rusilowati, A., & Subali, B. (2018). Peningkatan Daya Ingat dan Hasil Belajar Siswa dengan Mind Mapping Method pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*, 3(1), 19-23. doi:10.26740/jp.v3n1.p19-23
- As'ari, A. R., Zayyadi, M., Puspa, R. D., & Purnawati, L. (2021). *Bertanya dan Berpikir*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Asneli, E., & Setyowati, C. (2022). Penerapan Metode Hafalan yang Asik 3M (Menyimak, Mengulang, Murja'ah). *ABDISOSHUM*, 1(1), 71-77. doi:10.55123/abdisoshum.v1i1.497
- Bakhtiar. (2020). Peningkatan Kemampuan dan Kinerja Guru dalam Upaya Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di Min 5 Kota Banda Aceh Provinsi Aceh Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 5(3), 42-63.
- Brummelen, H. V. (2009). *Berjalan dengan Tuhan di dalam Kelas*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan.
- Calvin, Y. (2000). *Institutio: Pengajaran Agama Kristen*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Esi, Purwaningsih, E., & Okianna. (2016). Peranan Guru sebagai Fasilitator dan Motivator dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(10), 1-14. doi:10.26418/jppk.v5i10.17132
- Fadlillah, M. (2019). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Fatmawati, R., Sulaeman, O., & Pramanik, N. D. (2020). Pengaruh Penggunaan Metode Bernyanyi terhadap Kemampuan Mengingat Lambang Bilangan pada Anak. *WALADUNA*, 3(2), 79-94. Retrieved from <http://jurnal.iailm.ac.id/index.php/waladuna/article/view/395>
- Hoekema, A. A. (2008). *Manusia: Ciptaan Menurut Gambar Allah*. Jakarta: Momentum.

- Hoekema, A. A. (2009). *Created in God's Image*. Grand Rapids: Wm. B. Eerdmans Publishing Company.
- Husamah, Restian, A., & Widodo, R. (2019). *Pengantar Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Juhji. (2016). Peran Urgen Guru dalam Pendidikan. *Studia Didaktika*, 10(1), 52-62. Retrieved from <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/studiadidaktika/article/view/73>
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195-208.
- Kumayas, N. S., & Cendana, W. (2021). Penerapan Peraturan dan Prosedur Kelas Guna Mendisiplinkan Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Virtual. *Elementaria Edukasia*, 4(1), 25-30. doi:10.31949/jee.v4i1.3037
- Lestari, K. D., Suniasih, N., & Manuaba, L. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended Berbasis Keterampilan Menjelaskan terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 1(3), 169-175. doi:10.23887/jet.v1i3.12501
- Lubis, R., & Khadijah. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177-186. doi:10.14421/al-athfal.42-05
- Mardiah. (2015). Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 1(1), 61-77. doi:10.46963/mpgmi.v1i1.33
- Masrukah, S. (2021). Peningkatan Kemampuan Menyebutkan Organ Gerak Hewan dan Manusia dengan Metode Jigsaw dan Media Gambar pada Siswa Kelas V. *Educatio*, 7(4), 1596-1601. doi:10.31949/educatio.v7i4.1548
- Mudrikah, D. D., Kusriani, D., & Dahidi, A. (2017). Efektivitas Permainan Karuta terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Murni terhadap Siswa Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung). *EDUJAPAN*, 1(2), 130-137. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/edujapan/article/view/8581>
- Nabilah, M., Sitompul, S. S., & Hamdani, H. (2020). Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik dalam Menyelesaikan Soal Momentum dan Impuls. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, 1(1), 1-7. doi:10.26418/jippf.v1i1.41876
- Nadimah, N. A., & Raharjo. (2018). Pengembangan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Siswa Kelas X SMA pada Materi Fungi. *BioEdu*, 7(2), 433-440. Retrieved from <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>

- Ningsih, Y. R. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Bola Bekel Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 69-76. doi:10.30870/jpppaud.v8i1.11570
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150. Retrieved from <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/pedagogy/index>
- Pazmino, R. W. (2001). *God our Teacher*. Grand Rapids: Baker Academic.
- Pujiasih, E. (2020). Building A Golden Generation by Applying Various Online Learning in The Pandemic of Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 42-48. doi:10.51169/ideguru.v5i1.136
- Purba, R. Y., & Bermuli, J. E. (2022). Penerapan Media Belajar Berbasis Teknologi dalam Mengembangkan Kemampuan Mengingat Siswa pada Pembelajaran Daring. *Journal of Natural Sciences*, 3(1), 18-23. doi:10.34007/jonas.v3i1.229
- Purnama, A. (2015). Efektivitas Permainan Kooperatif Merancang Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa TK A Bas Tuban. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(2), 201-214. doi:10.26905/jpt.v10i2.1402
- Rahmayani, A., Siswanto, J., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Mediavideo Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 246-253. doi:10.23887/jisd.v3i2.18055
- Rais, M. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Presentasi Berbasis Prezi dan Gaya Belajar terhadap Kemampuan Mengingat Konsep. *Jurnal MEKOM (Media Komunikasi Pendidikan Kejuruan)*, 2(1), 10-24.
- Ringo, F. S., & Bermuli, J. E. (2020). Metode Think Pair Share untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat dalam Pelajaran Biologi di Sekolah Lentera Harapan Gunung Agung Lampung. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 20(2), 213-224.
- Rohmah, N. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing.
- Saleh, A. A. (2018). *Pengantar Psikologi*. Makassar: Aksara Timur.
- Sari, E. Y., & Sari, R. S. (2015). Penggunaan Model Mnemonik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat secara Efektif dan Aktif Belajar Siswa pada Tema Keluargaku (Studi pada Siswa Kelas I SD Islam Al-Gontory Tulungagung). *PENASD*, 1(1), 106-120. doi:10.29100/jpsd.v1i01.432
- Siburian, H. H., & Wicaksono, A. (2019). Makna Belajar dalam Perjanjian Lama dan Implementasinya Bagi PAK Masa Kini. *Jurnal Teologi Sistematis dan Praktika*, 2(2), 207-226. doi:10.34081/fidei.v2i2.75
- Sulfemi, W. B., & Minati, H. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD Menggunakan Model Picture and Picture dan Media Gambar

Seri. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPsd)*, 4(2), 228-242.
doi:10.30870/jpsd.v4i2.3857

- Sulfemi, W. B., & Setianingsih. (2018). Penggunaan Tames Games Tournament (TGT) dengan Media Kartu dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Komodo Science Education*, 1(1), 1-14. Retrieved from <https://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jkse/article/view/11>
- Sulistriani, Santoso, J., & Octaviani, S. (2021). Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School Education*, 1(2), 57-68. doi:10.52657/jouese.v1i2.1517
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115-123.
- Syaikhu, A., & Napis, A. D. (2020). Permainan Tradisional Betawi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di TK Mutiara. *JECE*, 84-96. doi:10.15408/jece.v2i1.15576
- Tan, Darmawan, D. A., & Wibowo, C. (2015). Pengaruh Permainan Kartu Kwartet terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang. *Psikodimensia*, 14(1), 135-152. Retrieved from <http://journal.unika.ac.id/index.php/psi/article/view/378/333>
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tong, S. (2007). *Peta dan Teladan Allah*. Jakarta: Reformed Injili Indonesia.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Jurnal Al-Ta'lim*, 19(3), 209-215. doi:10.15548/jt.v19i3.55
- Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2018). Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik. *Raudhah*, 6(1-12). doi:10.30829/raudhah.v6i1.268
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *BASICEDU*, 5(2), 1027-1038. doi:10.31004/basicedu.v5i2.835
- Yumarlin, M. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75-84.
- Zaini, A. (2015). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118-134. doi:10.21043/thufula.v3i1.4656