

## DAFTAR PUSTAKA

- Achyanadia, S. (2016). Peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas sdm. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14-16. doi:<http://dx.doi.org/10.32832/tek.pend.v5i1.486>
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di indonesia. *Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas pgri palembang*, 18-19. Retrieved from <https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2927/2764>
- Andri, R. M. (2017). Peran dan fungsi teknologi dalam peningkatan kualitas pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 126.
- Anugrahana, A. (2022). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 286-287. doi:<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Baharun, H., & Finori, F. D. (2019). Smart techno parenting: alternatif pendidikan anak pada era teknologi digital. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Volume 17, No. 1*, 60-61. doi: <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.625>
- Baskoro, D. G. (2013). Penulisan Tugas Akhir. *Information Literacy*, 1.
- Bavinck, H. (2011). *Reformed dogmatics (J. Bolt, Ed)*. Grand Rapids. Michigan: Baker Academic.
- Brummelen, H. V. (2006). *Berjalan dengan Tuhan di dalam kelas*. Lippo Karawaci Tangerang: Universitas Pelita Harapan Press.
- Budiyana, H. (2018). Roh Kudus dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Kristen Mewujudkan Pengajaran Kristen yang Mengandung Nilai Kekal. *jurnal teologia berita hidup*, 67-68. doi:<https://doi.org/10.38189/jtbh.v1i1.5>
- 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*, 5-6. doi:10.19166/dil.v2i1.2212
- Debora, Kiki; Han, Chandra. (2020). Pentingnya Peranan Guru Kristen dalam Membentuk Karakter Siswa Dalam Pendidikan Kristen: Sebuah Kajian Etika Kristen. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 5-6.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. Corwin Press, A SAGE Publications Company, Thousand Oaks, CA.

- Grudem, W. A. (2009). *Systematic Theology: An Introduction to Biblical Doctrine*. Grand Rapids, MI: Zondervan.
- Harefa, Z. V., Tafonao, T., Harefa, D., Sapalakkai, R. S., & Sophia, S. (2022). Peran Guru sebagai Fasilitator dan Katalisator melalui Teori Konstruktivisme dalam Model Pembelajaran Kontekstual Pendidikan Agama Kristen. *KHARISMATA: Jurnal Teologi Pantekosta*, Vol 4, No 2., 222-223. doi:<https://doi.org/10.47167/kharis.v4i2.128>
- Hoekema, A. A. (2008). *Diselamatkan Oleh Anugerah*. Surabaya: Momentum.
- Hookema, A. (2013). *Diselamatkan oleh anugerah*. Surabaya: Momentum.
- Hutabarat, S. (2011). *Kebenaran di Atas Kebenaran*. Yogyakarta: Andi.
- Junetri, G., & Widjaya, Y. A. (2020). Kepemimpinan Guru Kristen: Sebuah Tinjauan Etika Kristen. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 200-201. doi:<https://doi.org/10.34307/b.v3i2.149>
- Khotimah, H., Astuti, E. Y., & Apriani, D. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi (Permasalahan & Tantangan). *Prosiding Seminar Nasional*, 361-363.
- Miarso, Y. (2008). Peningkatan Kualifikasi Guru dalam Perspektif Teknologi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 75.
- Minatajaya, Y. (2013). *Template Tugas Akhir*. Karawaci: UPH.
- Muktiarni, M., Widiaty, I., Abdullah, A. G., Ana, A., & Yulia, C. (2019). Digitalisation trend in education during industry 4.0. *Journal of Physics: Conference Series*, 4. doi:10.1088/1742-6596/1402/7/077070
- Nadeak, B., & Juwita, C. P. (2020). Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Menjaga Tata Kelola Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 217-216. doi: <https://doi.org/10.29210/149400>
- Na'im, Z. (2019). Relevansi Teknologi Pendidikan dan Mutu Pendidikan. *EVALUASI*, 276. doi: <http://dx.doi.org/10.32478/evaluasi.v3i2.296>
- Napitupulu, D. S. (2019). Proses pembelajaran melalui interaksi edukatif. *tazkiya*, 126.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah*, 337-338. doi: <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Patandung, A. B., & Saragih, M. J. (2020). Peran guru kristen dalam menumbuhkembangkan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran matematika [the role of christian teachers in developing students confidence in mathematics]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* Vol 3, No 2, 190. doi:<https://dx.doi.org/10.19166/johme.v3i2.1972>

- Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (n.d.). *Revolusi industri 4.0 dan tantangan perubahan Sosial. In Prosiding SEMATEKSOS 3 "Strategi Pembangunan Nasional Menghadapi Revolusi Industri 4.0."*
- Reeve, J. M., Warren, C. S., Duchac, J. E., Wahyuni, E. T., Soepriyanto, G., Jusuf, A. A., & Djakman, C. D. (2009). *Pengantar Akuntansi-Adaptasi Indonesia*. Jakarta: Salemba Empat.
- Risma, Juraid, & Suyuti. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan website pada kelas xii tkj 2 smk negeri 1 Banawa kabupaten donggala. *e Jurnal Katalogis, Volume 4 Nomor 10*, 1. Retrieved from <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Katalogis/article/download/6999/5632>
- Saragih, M. J., Hidayat, D., & Tamba, K. P. (2019). Implikasi pendidikan yang berpusat pada kristus dalam kelas matematika [the implications of christ-center education for mathematics classes]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 97-98. Doi: <https://dx.doi.org/10.19166/johme.v2i2.1695>
- Sembiring, A. B., & Oktavianti, R. (2021). Persepsi Siswa SMA Selama Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19. *Koneksi*, 123-125. doi: <https://doi.org/10.24912/kn.v5i1.10191>
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi lectora inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala, vol. Xi, no. 1*, 104. doi: <https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.105>
- Sihaloho, G. T., Sitompul, H., & Appulembang, O. D. (2020). Peran Guru Kristen dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Kristen. *JOHME Vol 3, No 2*, 204. doi: <https://dx.doi.org/10.19166/johme.v3i2.1988>
- Simorangkir, N. (2013). Peran guru pendidikan agama kristen dalam pembentukan karakter anak didik melalui proses Pembelajaran. *Jurnal Saintech Vol. 05 No.01*, 41-42. Retrieved from <https://adoc.pub/jurnal-saintech-vol-05-no01-maret-2013-issn-no.html>
- Spoetl, G., & Tütlys, V. (2020). Education and training for the fourth Industrial revolution. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Vol. 26, No.1*, 84-92. doi: <https://doi.org/10.21831/jptk.v26i1.29848>
- Suparti, H., & Tari, E. (2019). Etos kerja profesional guru pendidikan agama Kristen. *REGULA FIDEI Volume 4, No 2*, 142-144. Retrieved from <http://christianeducation.id/ejournal/index.php/regulafidei/article/view/36/35>
- Suwito, A. (2015). Pendekatan parade untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik tentang materi sistem pemerintahan melalui pemanfaatan media voucher pada kelas xii ips 2 sma negeri 1 lasem.

*Jurnal Ilmiah CIVIS, Volume V, No 2, 843-854.*  
doi:<https://doi.org/10.26877/civis.v5i2/JULI.903>

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*, 217. doi:<https://10.47530/edulead.v1i2.44>

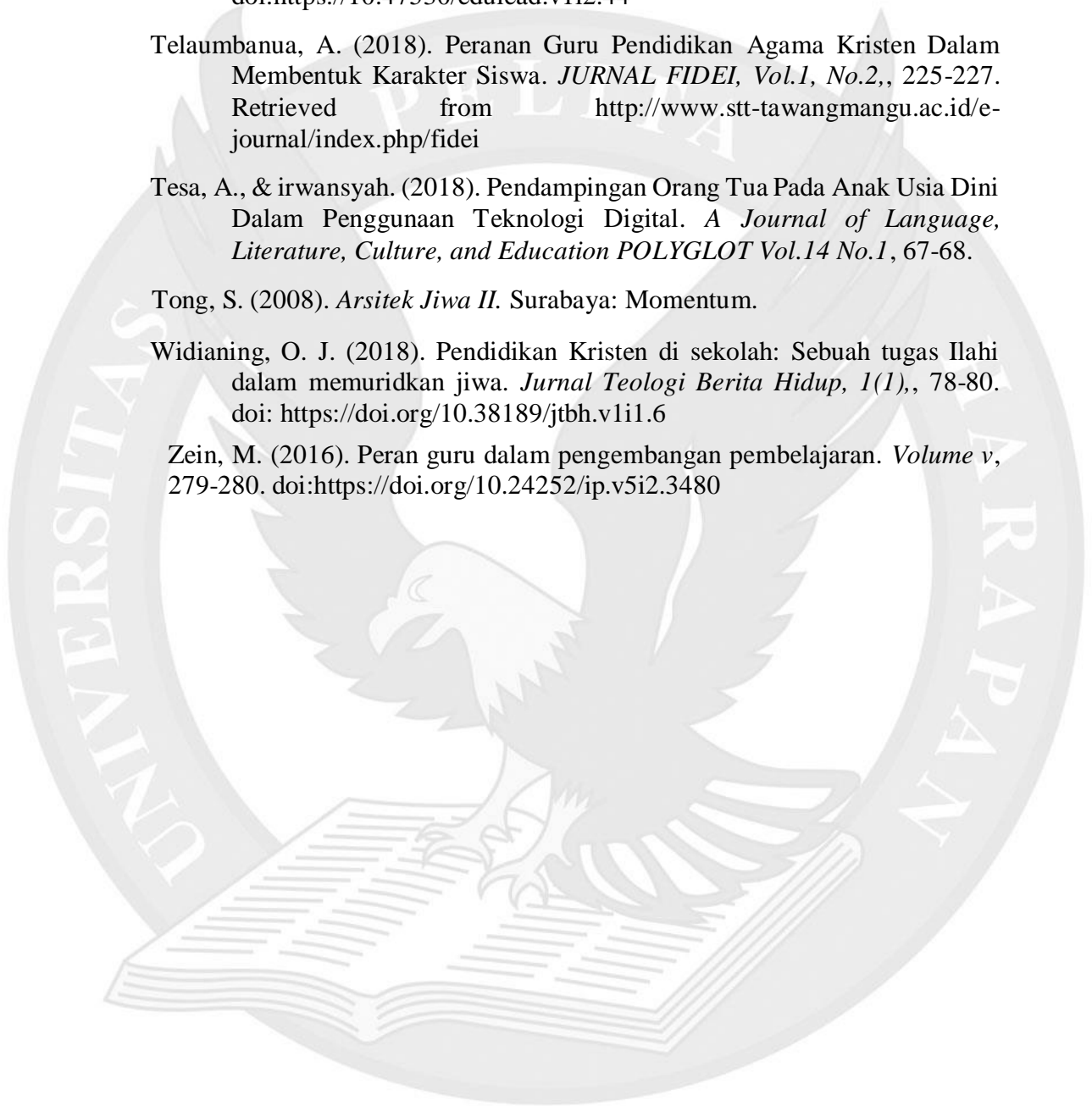
Telaumbanua, A. (2018). Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Membentuk Karakter Siswa. *JURNAL FIDEI, Vol.1, No.2,*, 225-227. Retrieved from <http://www.stt-tawangmangu.ac.id/e-journal/index.php/fidei>

Tesa, A., & irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT Vol.14 No.1*, 67-68.

Tong, S. (2008). *Arsitek Jiwa II*. Surabaya: Momentum.

Widianing, O. J. (2018). Pendidikan Kristen di sekolah: Sebuah tugas Ilahi dalam memuridkan jiwa. *Jurnal Teologi Berita Hidup, 1(1)*, 78-80. doi: <https://doi.org/10.38189/jtbh.v1i1.6>

Zein, M. (2016). Peran guru dalam pengembangan pembelajaran. *Volume v*, 279-280. doi:<https://doi.org/10.24252/ip.v5i2.3480>



## DAFTAR PUSTAKA

- Asih, & Imami, A. I. (2021). Analisis minat belajar siswa smp pada Pembelajaran matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 801. doi:DOI 10.22460/jpmi.v4i4.799-808
- Baskoro, D. G. (2013). Penulisan Tugas Akhir. *Information Literacy*, 1.
- Bavinck, H. (2011). Reformed dogmatics (J. Bolt, Ed). *Grand Rapids*. Michigan: Baker Academic.
- Darmadi. (2017). Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta: Deepublish.
- Davidson, E. R. (1986). Basis set selection for molecular calculations. *Chemical Reviews*, 86(4), 681-696.
- Dewimarni, S., Ulhusna, M., & Marhayati, L. (2022). Penerapan aplikasi kahoot pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di kelas vii smp negeri 38 padang. *J-Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol.1, No.8*, 1935-1939. Retrieved from <http://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI>
- Erickson, M. (1999). Teologi Kristen. Malang: Yayasan Penerbitan Gandum Emas.
- Erwin, W. (2017). Masalah-Masalah Peserta Didik dan Solusinya. Yogyakarta: Araska.
- Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., & Khaerunnisa. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 266-270. Retrieved from <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada Pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia vol 4 no 1*, 6-11. Retrieved from <https://scholar.google.com/citations?user=HwIWF24AAAAJ&hl=id&oi=sra>
- Handriyantini. (2009). Permainan Edukatif (educational games) berbasis komputer untuk siswa sekolah dasar. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia .
- Handriyantini, E. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. *e-Indonesia Initiative 2009 (eII2009), Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia*, 130-131.
- Harefa, Z. V., Tafonao, T., Harefa, D., Sapalakkai, R. S., & Sophia, S. (2022). Peran Guru sebagai Fasilitator dan Katalisator melalui Teori Konstruktivisme

dalam Model Pembelajaran Kontekstual Pendidikan Agama Kristen. *KHARISMATA: Jurnal Teologi Pantekosta*, Vol 4, No 2, 222-223. doi:doi:https://doi.org/10.47167/kharis.v4i2.128

Haryadi, R., & Andriati, N. (2019). Pengembangan Games Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Menengah Pertama. *ABSIS (Mathematics Education Journal)*, Volume 1. Nomor 2, 57-64. doi:https://doi.org/10.32585/absis.v1i2.431

Hayati, N., Ahmad, M. Y., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Jurnal Al-hikmah* Vol. 14, No. 2, 160-79. doi: https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027

Hayatie, M. (2021). Penggunaan game edukasi pada pembelajaran aktif untuk menstimulasi kecakapan hidup anak usia dini 5-6 tahun di tk islam al-muhtadiin Kota tangerang. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran) : Edutech and Intructional Research Journal*, 275-276. Retrieved from https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/view/13132

Hendrawan, G. B., & Marlina, R. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5 (2), 395-404. doi:DOI 10.22460/jpmi.v5i2.395-404

Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). Hard skills dan soft skills matematik siswa . Bandung: Refika Aditama.

Hidayat, Puput, W., & Djamilah, B. W. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa dalam Mengerjakan Soal Open Ended dengan Pendekatan CTL. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 13, No. 1, 63-75.

Hodge, C. (1871). *Systematic Theology*.

Hookema, A. (2013). *Diselamatkan oleh anugerah*. Surabaya: Momentum.

Jundu, R., Kurnila, V. S., & Jelatu, S. (2018). Visualisasi pembelajaran matematika kelas 1 sd menggunakan edugame untuk meningkatkan kemampuan berhitung. *RANDANG TANA Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Volume 1, Nomor 1, 6-10. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/329442101

Koroh, T. M., & Widiastuti. (2021). Dasar Panggilan Guru Kristen Dalam Mewujudkan Pembelajaran bermaknabagi Generasi Z. *Aletheia: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* Volume 2, Nomor 2, 75-89. Retrieved from http://jurnal-sttterpadusumba.ac.id/index.php/AJTPK/

- Lestari, L., & Sofyan, D. (2014). Perbandingan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam matematika antara yang mendapat pembelajaran matematika realistik (pmr) dengan pembelajaran konvensional. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 95-105. Retrived from [https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv3n2\\_4/235](https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv3n2_4/235)
- Lestari, I. (2013). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 115-125. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- M.J, E. (2003). *Teologi Kristen Volume 2*. Malang: Gandum Mas.
- Maesari, C., Marta, R., & Yusnira. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal On Teacher Education*, 92.
- Minatajaya, Y. (2013). *Template Tugas Akhir*. Karawaci: UPH.
- Muslim, S. N., & Dermawan, D. A. (2020). Studi literatur penerapan mobilegame edukasi untuk mengetahui performa belajar siswa disekolah. *Jurnal IT-EDU. Volume 05 Nomor 01*, 85-95. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/36458>
- Nisa, K., Susongko, P., & Utami, W. B. (2017). Penyusunan skala minat belajar matematika dengan penerapan model rasch (studi pengembangan pada pembelajaran matematika kelas vii di smp negeri 1 tarub tahun ajaran 2016/2017). *Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti*, 58-64. Retrieved from <http://e-journal.ups.ac.id/index.php/jpmp>
- Nurhayati, Afrizawati, & Rivaldo, Y. (2021). Pembelajaran matematika dengan pendekatan investigatif untuk meningkatkan kemampuan penalaran dan representasi matematis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume 5 Nomor 1*, 8-15. doi:<http://ejournal.stit-alkifayahriau.ac.id/index.php/almafahim/index>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran di era industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42-54. doi:<https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Putri, B. B., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). Analisis faktor rendahnya minat belajar matematika siswa kelas v sd negeri 4 gumiwang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, Volume 5, No. 2*, 68-74. doi: <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.14>
- Reeve, J. M., Warren, C. S., Duchac, J. E., Wahyuni, E. T., Soepriyanto, G., Jusuf,

- A. A., & Djakman, C. D. (2009). *Pengantar Akuntansi-Adaptasi Indonesia*. Jakarta: Salemba Empat.
- Renninger, K. A., Hidi, S., & Krapp, A. (2014). *The Role of Interest in Learning and Development*. London: Psychology Press.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Dampak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 188-201. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Rusman, D. K., & Cepi, R. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Depok: PT RajagrafindoPersada
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi media game edukasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas x ipa 7 sma negeri 15 semarang Tahun pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019*, 167-172. Retrieved from <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/view/229/232>
- Setyawan, W. C., Sulthoni, & Ulfa, S. (2019). Pengembangan multimedia game edukasi ipa lapisan bumi untuk mts. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 32. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Simanjuntak, J. (2016). *Setiap Anak Bisa Pintar: Prinsip & Metode terarah Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Andi.
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 224-230. Retrieved from <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2193/1655>
- Soraya, I. (2015). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Jakarta dalam Mengakses Fortal Media Jakarta Smart City. *Jurnal Komunikasi. Vol VI No 1*, 10-23. Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom/article/download/2458/1694>
- Tekege, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran sma yppgi nabire. *JURNAL FATEKSA: Jurnal Teknologi dan Rekayasa*, 44.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Jurnal INFORM Vol. 1, No. 1*, 1-8. doi:<https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>



Vito, B., Krisnani, H., & Resnawaty, R. (2015). Kesenjangan pendidikan desa dan kota. *PROSIDING KS: RISET & PKM*, 249. doi: <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13533>

Yanto, A., Purnamasari, A. I., Dana, R. D., Suprapti, T., & Rohmat, C. L. (2022). Peningkatan pemahaman matematika dasar materi bilangan cacah melalui game edukasi 2d menggunakan metode mdlc. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 2. Retrieved from <http://jurnal.kopertipindonesia.or.id/>

Yulianto, F., Utama, Y. T., & Ahmad, I. (2018). Game edukasi pengenalan buah-buahan bervitamin c. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 242-250. doi: <https://doi.org/10.23887/janapati.v7i3.15554>

