

DAFTAR PUSTAKA

- Al Halik, & Aini, Z. (2020). Analisis keaktifan siswa dalam proses pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *ENLIGHTEN (Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam)*, 3(2), 131–141. <https://doi.org/10.32505/enlighten.v3i2.1887>
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2019). Pemanfaatan media berbasis ict “kahoot” dalam pembelajaran ppkn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Berkhof, L. (2006). *Teologi sistematika: doktrin manusia*. Surabaya: Momentum.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk variasi pembelajaran. *Gunahumas Jurnal Kehumasan*, 3(1), 43–50.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi belajar siswa sma pada pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Calvin, Y. (2015). *Institutio: pengajaran agama kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Christiani, N., Adrianto, H., Anggraeni, L. D., & Goein, A. M. (2019). *Modul teknologi pembelajaran: kahoot*. Sukabumi: CV Jejak.
- Cleopatra, M. (2015). Pengaruh gaya hidup dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(2), 168–181.
- Darmawan, A. (2020). *Pengaruh penggunaan kahoot terhadap hasil belajar materi ruang lingkup biologi di sma negeri 1 muncar*. 1(2), 91–99. Retrieved from <https://getkahoot.com/>
- Darmawati, J. (2017). Pengaruh motivasi belajar dan gaya belajar terhadap prestasi belajar ekonomi siswa sma negeri di kota tuban. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 1(1), 79. <https://doi.org/10.26740/jepk.v1n1.p79-90>
- Fahmi, F. K. (2016). Pengembangan media games education dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 01(02), 215–226. Retrieved from <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/download/1189/1>

- Fitria, R. N., Pertiwi, W., Wardani, M. P., Wulandari, Y., & Aysah, E. I. N. (2020). Tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan e-learning dan platform daring. *JRPP: Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3, 306–314.
- Grudem, W. (1994). *Systematic theology: an introduction to Bible doctrine*. Michigan: Inter Varsity Press.
- Gunawan, Y. I. P. (2018). Pengaruh motivasi belajar terhadap keaktifan siswa dalam mewujudkan prestasi belajar siswa. *Khazanah Akademia*, 02(01), 74–84.
- Hakim, R. T. Y. Al. (2021). *Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19, tantangan yang mendewasakan* (UAD Press). Yogyakarta.
- Hariyadi, A., & Darmuki, A. (2019). Prestasi dan motivasi belajar dengan konsep diri. *Prosiding Seminar Nasional*, 280–286.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 78–85. Retrieved from <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... P, I. M. I. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup.
- Huda, M. (2017). Kompetensi kepribadian guru dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Penelitian*, 11(2), 237–266.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh media kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET: Journal Information Engineering and Educational Technology*.
- Indra, P., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi siswa terhadap pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290–306.
- 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. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i1.11992>
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*. Kencana: Kencana.
- Kemendikbudristek, P. P. dan P. P. (2020). Surat edaran mendikbud no 4 tahun

2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (covid-19). Retrieved September 10, 2021, from <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>

- Knight, G. R. (2009). *Filsafat & pendidikan: sebuah pendahuluan dari perspektif kristen*. Tangerang: UPH Press.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lestari, K. E. (2014). Implementasi brain-based learning untuk meningkatkan kemampuan koneksi dan kemampuan berpikir kritis serta motivasi belajar siswa smp. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 2(1), 36–46. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/343230100_IMPLEMENTASI_BRAIN-BASED_LEARNING_UNTUK_MENINGKATKAN_KEMAMPUAN_KONEKSI_DAN_KEMAMPUAN_BERPIKIR_KRITIS_SERTA_MOTIVASI_BELAJAR_SISWA_SMP
- Lestari, N. (2020). *Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students ' perception of kahoot!' s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Lisnani, & Emmanuel, G. (2020). Analisis penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran ipa. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 4(2), 155–167. <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.16018>
- Listartha, I. M. E., Darmawiguna, I. G. M., Pradnyana, I. M. A., Pradnyana, G. A., Maysanjaya, I. M. D., Driya, P. D., ... Putra, I. G. W. D. (2020). Pelatihan Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Bagi Guru-Guru Smk Se-Kecamatan Gerokgak. *Jurnal Widya Laksana*, 9(1), 120–124. <https://doi.org/10.23887/jwl.v9i1.22369>
- Mulyaningsih, I. E. (2014). Pengaruh interaksi sosial keluarga, motivasi belajar, dan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 20(4), 441–451. <https://doi.org/https://doi.org/10.24832/jpnk.v20i4.156>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019*, (November), 99–104. Retrieved from <https://semcon.unib.ac.id/index.php/semiba/Semiba/schedConf/presentations>

- Nuraeni, I., Ni'mah, K., & Rahayu, D. V. (2020). Implementasi focusky dan kahoot membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap matematika. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 46–52. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v7i2.856>
- Nurdyansyah. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.
- 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. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 86–95. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpe.v4i1.3046>
- Nuryaningsih, W. D. (2021). *Peta pikiran: untuk memahami teks berita*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Oktavia, S. A. (2021). *Profesionalisme guru dalam menghadapi perkembangan peserta didik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pratama, F., Firman, & Neviyarni. (2019). Pengaruh motivasi belajar ipa siswa terhadap hasil belajar di sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280–286. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.63>
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital game based learning dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1–7. Retrieved from http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27__Aprilia_Riyana.pdf
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani. (2019). Analisis kompetensi guru dalam mempersiapkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi era revolusi industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>
- Rahmadi, P., & Rombean, C. (2021). Relasi antara guru dan siswa: sebuah tinjauan dari sudut pandang alkitabiah. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 3(1), 16. <https://doi.org/10.19166/dil.v3i1.2567>
- Robandi, D., & Mudjiran, M. (2020). Dampak pembelajaran dari masa pandemi covid-19 terhadap motivasi belajar siswa smp di kota bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3498–3502. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.878>
- Rochmah, N., & Cahyadi, N. (2020). Pelatihan dan pendampingan penerapan students respond system dengan menggunakan kahoot di smk dharmawanita

- gresik. *DedikasiMU:Journal of Community Service*, 2(September), 488–498.
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). Tik untuk aud: penggunaan platform “kahoot” dalam menumbuhkan jiwa kompetitif dan kolaboratif anak. *Pedagogi*, 3(3b Desember 2017), 164–172. Retrieved from <https://kahoot.com/>
- Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. (2020). Peran teknologi dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Saputro, A. N. C., Suhelayanti, Chabibah, N., Tantu, Y. R. P., Bermuli, J. E., Sinaga, K., ... Fayanto, S. (2021). *Pembelajaran sains*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sari, S. P., & Bermuli, J. E. (2021). Etika kristen dalam pendidikan karakter dan moral siswa di era digital. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.19166/dil.v3i1.2782>
- Saroh, S. (2019). *Tutorial membuat media pembelajaran 4.0*. Surabaya: CV Pustaka Media Guru.
- Sartika, & Octafianti, M. (2019). Pemanfaatan kahoot untuk pembelajaran matematika siswa kelas X pada materi sistem persamaan linear dua variabel. *Journal On Education*, 01(03), 373–385.
- Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3), 368–378. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R. S., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. L. (2021). Peranan game edukasi kahoot! dalam menunjang pembelajaran matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 56–57.
- Sulistyowaty, R. K., & Firdaus. (2020). Penerapan google classroom dalam pembelajaran matematika jarak jauh untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Lentera Sriwijaya : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 14–24. <https://doi.org/10.36706/jls.v2i2.12734>
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Promosi: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73–82. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>
- Susanti, L. (2020). *Strategi pembelajaran berbasis motivasi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing. *Jurnal*

Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua, 5(1), 31–34.
<https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>

- Tegeh, I. M., Pratiwi, N. L. A., & Simamora, A. H. (2019). Hubungan antara motivasi belajar dan keaktifan belajar dengan hasil belajar ipa siswa kelas v sd. *Jurnal IKA*, 17(2), 150–170.
- Trygu. (2020). *Studi literatur problem based learning untuk masalah motivasi bagi siswa dalam belajar matematika*. Bogor: Guepedia.
- Tung, K. Y. (2015). *Menuju sekolah kristen impian masa kini*. Yogyakarta: Andi.
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi gamifikasi berbantu media kahoot untuk meningkatkan aktivitas belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar jurnal penyesuaian siswa kelas X akuntansi 3 di smk koperasi yogyakarta tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46–57. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di smk negeri 1 saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2).
- Widianing, O. J. (2018). Pendidikan Kristen di sekolah: sebuah tugas ilahi dalam memuridkan jiwa. *Jurnal Teologi Berita Hidup*.
- Williamson, G. I. (2017). *Pengakuan iman westminster: untuk kelas penelaahan*. Surabaya: Momentum.
- Winarni, M., Anjaria, S., & Romas, M. Z. (2006). Motivasi belajar ditinjau dari dukungan sosial orangtua pada siswa SMA. *Jurnal Psikologi*, 2(9), 1689–1699.
- Wulandari, A. (2019). Peranan kahoot! terhadap pembelajaran peserta didik sekolah menengah pertama. *Prosiding Sembadra Universitas Sriwijaya*, 2(1), 190–198.
- Yuliani, M., Simarmata, J., Susanti, S. S., Mahawati, E., Sudra, R. I., Dwiyanto, H., ... Yuniawati, I. (2020). *Pembelajaran daring untuk pendidikan: teori dan penerapan* (A. Rikki, Ed.). Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Zaeni, J. A., & Hidayah, F. F. (2017). Analisis keaktifan siswa melalui penerapan model teams gamestournaments (tgt) pada materi termokimia kelas xi ipa 5 di sma n 15 semarang. *Prosiding Seminar Nasional & Internasional: Seminar Nasional Pendidikan, Sains Dan Teknologi Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Muhammadiyah Semarang*, 416–425.