

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhriza, T. M. (2020). Gamifikasi Pembelajaran Online Untuk Peningkatan Partisipasi Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi STI&K*, 4(1), 83-91. Retrieved from <https://ejournal.jak-stik.ac.id/index.php/sentik/article/view/283>
- Amiran, S. (2016). Efektifitas Penggunaan Metode Bermain di PAUD Nazareth Oesapa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/12367>
- Anggraeni, V., & Wasitohadi. (2014). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun Pelajaran 2013 2014. *Satya Widya*, 30(2), 121-136. Retrieved from <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/598>
- Astuti, R. T. (2007). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 1(2), 51-59. Retrieved from <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/orbital/article/view/2521>
- Berkhof, L. (1949). *Systematic Theology*. Michigan: Grand Rapids.
- Brummelen, H. V. (2009). *Berjalan dengan Tuhan di dalam Kelas: Pendekatan Kristiani untuk Pembelajaran*. Tangerang: Universitas Pelita Harapan Press.
- Calvin, Y. (2000). *INSTITUSIO Pengajaran Agama Kristen*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Dewi, E. K., A, H. N., Lunica, M., & Rohmatul, S. (2020). Identifikasi Tingkat Keaktifan Siswa SMP dalam Pembelajaran Matematika Melalui Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *MATH LOCUS: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(2), 78-84. Retrieved from <https://jom.untidar.ac.id/index.php/mathlocus/article/view/1084>
- Dewi, S., Sumarmi, & Amirudin, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SDN Tangkil 01 Wlingi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(3), 281-288. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6148>
- Erickson, M. J. (1990 ). *Christian Theology* . United States of America : Baker Book House Company.
- Fariana, M. (2017). Implementasi Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Aktivitas Siswa. *Journal of Medives*, 1(1), 25-33. Retrieved from <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/matematika/article/view/454/521>

- Febriana, M., Asy'ari, H. A., Subali, B., & Rusilowati, A. (2018). Penerapan model pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 4(2), 6-12. Retrieved from <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPFK/article/view/1879/pdf>
- Fitria, R. N., Darmadi, Pertiwi, W., Wardani, M. P., Wulandari, Y., & Aysah, E. I. (2020). Tingkat Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan E-Learning dan Platform Daring. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 306-314. Retrieved from <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/1318/999>
- Grudem, W. (1994 ). *Systematic Theology : An Introduction to Biblical Doctrine*. USA: Inter-Varsity Press.
- Halik, A., & Aini, Z. (2020). Analisis Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Enlighten: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 131-141. Retrieved from <https://www.journal.iainlangsa.ac.id/index.php/enlighten/article/view/1887>
- Hari, M., & Hadi, W. (2020). Arsitektur Boardgame Edukasi Sebagai Unsur Gamifikasi Pembelajaran Untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi, dan Minat Belajar Siswa;. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)* , 3(2), 9-18. Retrieved from <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jiptika/article/view/1420>
- Hartati, S. (2021). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Inspiratif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Discovery Learning pada Siswa Kelas IXB Semester 2 SMP Negeri 1 Teras. *Jurnal Varidika*, 33(1), 71-87.
- Jundu, R., Tuwa, P. H., & Seliman, R. (2020). Hasil Belajar IPA Siswa SD di Daerah Tertinggal dengan Penerapan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(2). Retrieved from <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/2779>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1-6. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Kamluddin, & Wardani, I. K. (2019). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Map and Mapping pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VII SMP Muhammadiyah Mataram. *JPIIn (Jurnal Pendidik Indonesia)*, 2(2), 43 – 50. Retrieved from <http://jurnal.intancendekia.org/index.php/JPIIn/article/view/76/68>
- Knight, G. R. (2009 ). *Filsafat dan Pendidikan: Sebuah Pendahuluan dari Perspektif Kristen* . Tangerang: Universitas Pelita Harapan Press .

- Lamrani, R., & Abdelwahed, E. H. (2020). Game-based Learning and Gamification to Improve Skills. *Computer Science and Information Systems*, 17(1), 339–356. Retrieved from <http://www.doiserbia.nb.rs/Article.aspx?id=1820-02141900043L#.YZR2jGDMLIV>
- Lawalata, D. J., Palma, D. I., & Pratini, H. S. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis dan Motivasi Belajar Siswa. *ProSANDIKA (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 255-266. Retrieved from <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/418>
- Mardiana, L., Pani, R., Ermawati, E., & Riskawati. (2021). Komparasi Keaktifan Mahasiswa Dalam Pembelajaran Daring Dengan Pembelajaran Luring di STAI Darul Kamal NW Lombok Timur NTB. *Jurnal manajemen dan budaya STAI Darul Kamal NW Kembang kerang*, 1(2), 44-54. Retrieved from <https://journal.staidk.ac.id/index.php/manajemenbudaya/article/view/223>
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194-198. Retrieved from [https://journals.euser.org/files/articles/ejser\\_v5\\_i1/Mei.pdf](https://journals.euser.org/files/articles/ejser_v5_i1/Mei.pdf)
- Muharram, M. R., & Widani. (2021). Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika Melalui Produktif Struggle sebagai Solusi Pembelajaran Selama Pandemi. *Journal of Elementary Education*, 4(2), 266-277. Retrieved from <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/6999/2299>
- Naziaha, S. T., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal JPSPD*, 7(2), 109-120. Retrieved from [http://journal.uad.ac.id/index.php/JPSPD/article/view/17327/pdf\\_64](http://journal.uad.ac.id/index.php/JPSPD/article/view/17327/pdf_64)
- Nurjannah, Kaswar, A. B., & Kasi, E. W. (2021). Efektifitas Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189-193. Retrieved from <http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/2492>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2). Retrieved from <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/f/article/view/945>
- Permata, C. A., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279-291. Retrieved from [https://repository.usd.ac.id/38190/1/6387\\_3877-Permata2020.pdf](https://repository.usd.ac.id/38190/1/6387_3877-Permata2020.pdf)
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.

- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, 4(1), 25-38. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/habitus/article/view/45758/28861>
- Purnama, O. I., & Putro, S. C. (2012). Pengaruh Faktor Keaktifan dan Variasi Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Dasar Pemrograman Pascal. *Jurnal Teknologi Elektro dan Kejuruan*, 17(1), 59-66.
- Rahardja, U., Aini, Q., & Harahap, E. P. (2016). Manajemen Sistem Gamifikasi Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASITIKOM)*, 1(1), 190-197. Retrieved from <https://journal.universitasbumigora.ac.id/index.php/semnastikom2016/article/view/259>
- Rahardja, U., Aini, Q., & Khoirunisa, A. (2019). Implementasi Gamifikasi Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran. *EDUTECH: Jurnal Educational Technology*, 18(1), 67-79. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/14697/pdf>
- Rahman, M. H., Ismail, Noor, N. A., & Salleh, N. S. (2018). Gamification Elements and Their Impacts on Teaching and Learning – a Review. *The International Journal of Multimedia & Its Applications (IJMA)*, 10(6). doi: 10.5121/ijma.2018.10604
- Rahmayanti, E., Redjeki, T., & Saputro, A. N. (n.d.). Penggunaan Metode Pembelajaran Make Match Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 4(1), 174-181. Retrieved from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/5245>
- Rembulan, A., & Putra, R. W. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Statistika Kelas VIII. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 84-98. Retrieved from <http://journal.unipdu.ac.id:8080/index.php/jmpm/article/view/1221/849>
- Rosida, P., & Suprihatin, T. (2011). Pengaruh Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Proyeksi*, 6 (2), 89-102. Retrieved from <http://lppm-unissula.com/jurnal.unissula.ac.id/index.php/proyeksi/article/view/250>
- Rumianda, L., Soepriyanto, Y., & Abidin, Z. (2020). Gamifikasi Pembelajaran Sosiologi Materi Ragam Gejala Sosial sebagai Inovasi Pembelajaran Sosiologi yang Aktif dan Menyenangkan. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 125-137. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/12655>
- Satriyo, R. R., & Anistyasari, Y. (2020). Studi Literatur Proses Pembelajaran Virtual Learning Berbasis Gamifikasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 195-216. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/37413/33187>

- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1-14. Retrieved from <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/Al-Jahiz/article/view/2082/1588>
- Su, C.-H., & Cheng, C.-H. (2015). A Mobile Gamification Learning System for Improving The Learning Motivation. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286. Retrieved from <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/jcal.12088>
- Suarmini, M. (2019). Metode Gamifikasi Berbasis Tri Hita Karana Sebagai Alternatif Pembelajaran Abad 21. *Maha Widya Bhuwana: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 2(2), 42-47. Retrieved from <https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/bhuwana/article/view/383>
- Takdir, M. (2017). KePoMath Go “Penerapan Konsep Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSAN*, 20(1), 1-6. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/Insani/article/view/4493/2583>
- Tiwa, T. M. (2020). Gamifikasi dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jambura Elementary Education Journal*, 1(2), 91-99. Retrieved from <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jeej/article/view/147/118>
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 1(2), 128-139. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/view/10621/8996>
- Wilhoit, J. (1998 ). *Christian Education and The Search for Meaning* . United States of America : Zonervan Bible Publishers.
- Winatha, K. R., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 265-274. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26010/15810>
- Yulia, I. B., & Putra, A. (2020). Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Secara Daring. *Refleksi Pembelajaran Inovatif*, 2(2), 327-335. Retrieved from <https://journal.uui.ac.id/RPI/article/view/18351>
- Yustika, G., & Prihatnan, E. (2019). Peningkatan Hasil dan Keaktifan Belajar Siswa Melalui NHT. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 481-493. Retrieved from <https://www.j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/136/103>