

## DAFTAR PUSTAKA

- Bavinck, H. (2011). *Reformed dogmatics*. Michigan: Baker Publishing Group.
- Brummelen, H. Van. (2008). *Batu loncatan kurikulum: berdasarkan Alkitab*. Tangerang: Universitas Pelita Harapan Press.
- Brummelen, H. Van. (2009). *berjalan dengan Tuhan di dalam kelas*. Tangerang: UPH Press.
- Budiningsih, C. A. (2011). Karakteristik siswa sebagai pijakan dalam penelitian dan metode pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.4198>
- Emosda, E., & Putri, E. (2018). Hubungan gaya mengajar guru dengan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(1), 92–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/gentala.v3i1.6766>
- Frame, J. M. (2002). *The doctrine of God*. Phillipsburg, New Jersey: P&R Publishing.
- Fuadi, A. S., & Muchson, M. (2020). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) pada masa pandemi covid-19 dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi*, 5(1). Retrieved from <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/senmea/article/view/225>
- Handayani, N. N. L. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tutor sebaya berbantuan media audio visual terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar ipa siswa kelas v sd gugus v kecamatan karangasem. *PURWADITA*, 3(1).
- Hoekema, A. A. (2003). *Manusia: Ciptaan menurut gambar Allah*. Surabaya: Penerbit Momentum.
- Hoekema, A. A. (2008). *Diselamatkan oleh anugerah*. Surabaya: Penerbit Momentum.
- Istikomah, N., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan model discovery learning pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 6(3), 130–138.
- Jati, D. H. P. (2020). Peningkatan hasil belajar PPKN melalui pembelajaran online berbasis Quizizz. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 4(5). Retrieved from <http://e-jurnalmitrapendidikan.com>
- Knight, G. . (2009). *Filsafat dan pendidikan: sebuah pendahuluan dari perspektif Kristen*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan Press.
- Lola, J. A. (2019). Iman Kristen dan budaya populer. *Visio Dei - Jurnal Teologi Kristen*, 1(1), 101–121. <https://doi.org/https://doi.org/10.35909/visiodei.v1i1>
- Lukito, D. L. (1992). *Pengantar teologia Kristen*. Bandung: Penerbit Kalam Hidup.
- Maharani, O. D. T., & Kristin, F. (2017). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match. *Wacana*

- Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(1). Retrieved from <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/998/319>
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *An-Nida': Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1). Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/viewFile/310/293>
- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran tematik (konsep dan aplikasi)*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- 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(194–198).
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mustika, Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode multimedia development life cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121–126. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nash, R. H. (2008). *Konflik Wawasan Dunia*. Surabaya: Momentum.
- Ningsih, A. (2018). Pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar Ekonomi kelas X di SMAN 2 Gunung Sahilan. *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, 6(2).
- Ningsih, W., & Mardhatillah. (2016). Penerapan Media Audio-Visual terhadap Keaktifan pada Materi Hubungan antara Sumber Daya Alam dengan Lingkungan Siswa Kelas IV SD Negeri Pasi Teungoh Kecamatan Kaway XVI. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2). Retrieved from [file:///C:/Users/windows 10/Downloads/154-284-1-SM.pdf](file:///C:/Users/windows%2010/Downloads/154-284-1-SM.pdf)
- Nurhayati, E. (2020). meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi Quizizz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1029>
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi covid-19 pada guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pemberian kuis dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *JISIP*

- (*Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*), 4(3).  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Sageileppak, M. (2015). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa menggunakan media ‘papan tempel gambar’ mata pelajaran PKN. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(21).
- Sardiman, A. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sarianti, Aminuyati, & Syahrudin, H. (2015). Pengaruh aktivitas belajar terhadap hasil belajar pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 4(12).
- Sasmita, L., & Ahmad, M. R. S. (2017). Faktor penyebab ketidakaktifan siswa kelas XI IPAS 4 dalam proses belajar mengajar di SMA Negeri 12 Makassar. *JURNAL SOSIALISASI*, 100–105.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.26858/sosialisasi.v0i0.11795>
- Setyosari, P. (2014). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 20–30.  
<https://doi.org/ttp://dx.doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. *WARTA LPM*, 20(1), 9–16.
- Sidjabat, B. S. (1996). *Strategi Pendidikan Kristen*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Simanjuntak, J. (2013). *Filsafat Pendidikan dan Pendidikan Kristen*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sinar. (2018). *Metode active learning- Upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Teks Persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *BAPALA*, 7(3).
- Suarni, S. (2017). Meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kompetensi dasar organisasi pelajaran PKN melalui pendekatan pembelajaran pakem untuk kelas IV SD Negeri 064988 Medan Johor T. A. 2014/2015. *PASCAL: Journal of Physics and Science Learning*, 1(2), 129–140. Retrieved from <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/PASCAL/article/view/347>
- Tong, S. (2008). *Arsitek Jiwa II*. Surabaya: Momentum.
- Tung, K. Y. (2013). *filsafat pendidikan Kristen*. Yogyakarta: ANDI.
- Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Smartphone-based application “quizizz” as a learning media. *Dinamika Pendidikan*, 14(2).  
<https://doi.org/10.15294/dp.v14i2.23359>
- 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).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Winarti. (2013). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pokok bahasan

penyusutan aktiva tetap dengan metode menjodohkan kotak. *Dinamika Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/dp.v8i2.3368>

Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari keaktifan siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2). <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *Sciedu- International Journal of Higher Education*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>

