

## DAFTAR PUSTAKA

- Achdiyati, M., & Lestari, K. D. (2016). Prestasi belajar matematika ditinjau dari kepercayaan diri dan keaktifan siswa di kelas. *Jurnal Formatif* , 50-61.
- Ameliah, I. H., Munawaroh, M., & Muchyidin, A. (2016). Pengaruh keingintahuan dan rasa percaya diri siswa terhadap hasil belajarmatematika kelas VII MTs Negeri 1 Kota Cirebon. *EduMa* , 9-21.
- Angin, Y. H., & Yeniretnowati, T. A. (2021). Deskripsi serupa seperti Kristus sebagai tujuan pendidikan karakter Kristen. *Eleos : Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* , I (1), 13-27.
- Arifa, F. N. (2020). Tantangan pelaksanaan kebijakan belajar dari rumah dalam masa darurat covid-19. *Bidang Kesejahteraan Sosial Info Singkat* , VII, 13-18.
- Annisa, R. (2021). Pengembangan majalah matematika berbasis contextual teaching and learning (ctl) pada materi aritmatika sosial kelas vii MTs. *Repository UIN Raden Intan*, 1-40. Retrieved from <http://repository.radenintan.ac.id/cgi/users/login?target=http%3A%2F%2Frepository.radenintan.ac.id%2F13144%2F2%2FSKRIPSI%2520FULL.pdf>
- Bertens, K. (2001). *Perspektif etika : esai-esai tentang masalah aktual*. Yogyakarta: Kanisius.
- Bidin A. K. (2021). *Teori-teori etika : review buku etika karya K. Bertens*. Retrieved September 9, 2021, from zlibrary: <https://dokumen.pub/teori-teori-etika-riview-buku-etika-karya-k-bertens.html>
- Brummelen, H. V. (2006). *Berjalan dengan Tuhan di dalam kelas : pendekatan kristiani untuk pembelajaran*. Tangerang: Universitas Pelita Harapan Press.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas x smk ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkanoran (JPAP)*, VIII(2), 261-272. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242>
- 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* , II (1), 1-14.
- Dewi, T. A., & Sadjiarto, A. (2021). Pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Basicedu*, V(4), 1909-1917.
- Dityaningsih, D., Astriyani, A., & Eminita, V. (2020). Pengaruh *game* edukasi quizizz terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika siswa. *Prosiding seminar nasional penelitian LPPM UMJ*, 1-8.

- Fauzi, A., Zainuddin, Z., & Atok, R. (2017). Penguatan karakter rasa ingin tahu dan peduli sosial melalui discovery learning. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran*, 27-36.
- Febrianto, A. (2014). Pengaruh keterampilan mengelola kelas dan gaya mengajar guru terhadap keaktifan belajar siswa kelas xi materi pembelajaran pembangunan ekonomi sma negeri 2 slawi. *Economic education analysis journal*, 2(3), 1-8.
- Grudem, W. (2000). *Systematic theology*. Michigan: Varsity Press.
- Halik, A., & Aini, Z. (2020). Analisis keaktifan siswa dalam proses pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *Enlighten : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, III (2), 131-141.
- Hartati, S. (2019). Penerapan model kooperatif jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Dewantara*, VI(2), 216-231.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hoekema, A. A. (1986). *Created in God's image*. Michigan: WM. B. Eerdmans Publishing Company.
- Hoekema, A. A. (1994). *Created in God's Image*. Grand Rapids: Eerdmans Publishing Company.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom : Jurnal Pendidikan & Matematika*, VII(1), 91-96.
- Lestari, S., Zifa, M., & Fatimah, S. (2021). Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika melalui *game* quizizz pada siswa kelas III SD Negeri 1 Panunggalam semester genap tahun 2020/ 2021. *Educatif : Journal of Education Research*, IV(1), 27-35.
- Latifah, U. H., & Widjajanti, D. B. (2017). Pengembangan bahan ajar statistika dan peluang berbasis multiple intelligences berorientasi pada prestasi, pemecahan masalah, dan rasa ingin tahu. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 176-185.
- Loupatty, F. D. (2020). Pemanfaatan media quizizz pada latihan soal untuk mendorong keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran online. *repository uph.edu*, 1-40.
- Maison, M., Kurniawan, D. A., & Pratiwi, N. I. (2020). Pendidikan sains di sekolah menengah pertama perkotaan : bagaimana sikap dan keaktifan belajar siswa terhadap sains. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 135-145.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 terhadap dinamika pembelajaran di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1, 113-123.
- Mardiyan, R. (2012). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi materi jurnal penyesuaian pada siswa kelas xi ips 3

- sma negeri 3 bukittinggi dengan metode bermain peran (role playing). *Pakar pendidikan*, 10(2), 151-162.
- Maryanti, S., Zikra, & Nurfarhanah. (2012). Hubungan antara keterampilan komunikasi dengan aktivitas belajar siswa. *Konselor* : , 1(2), 1-9.
- Muah, T. (2016). Penggunaan model pembelajaran problem based instruction (PBI) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas 9B semester gasal tahun pelajaran 2014/2015 smp negeri 2 Tuntang- Semarang. *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, VI(1), 41-53. Retrieved from <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/182>
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan aplikasi google classroom, google form, dan quizizz dalam pembelajaran kimia di masa pandemi covid-19. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, V(1), 16-26.
- Nurfadillah, Putra, D. P., & Riskawati. (2021). Pembelajaran daring melalui *game* edukasi quizizz terhadap hasil belajar fisika. *Jurnal Literasi Digital*, I(1), 108-115. Retrieved from <https://pusdig.my.id/literasi/article/view/14/18>
- Ningrum, G. D. (2018). Studi penerapan media kuis interaktif berbasis *game* edukasi kahoot! terhadap hasil belajar mahasiswa. *Vox Edukasi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, IX(1), 22-27. Retrieved from <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX/article/view/32/29>
- Nugroho, T. R., Setiono, H., & Isnaini, N. F. (2021). Pembelajaran akuntansi berbasis media *game* untuk meingkatkan keaktifan mahasiswa dalam pebelajaran daring saat pandemi covid-19. *Prosiding National Seminar on Acoounting, Finance, and, Economics (NSAFE)*, I(4), 1-8. Retrieved from <http://conference.um.ac.id/index.php/nsafe/article/view/816/828>
- Nurhayanti, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media *game* edukasi quizizz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* , VII (3), 145-250.
- Nuryati, & Rustiana, A. (2016). Pengaruh cara belajar, disiplin, dan motivasi terhadap keaktifan belajar siswa. *Economic Education Analysis Journal* , 630-642.
- Pamungkas, S. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar daring pada siswa kelas vi melalui media belajar *game* berbasis edukasi quizizz. *Majalah Lontar*, 57-68.
- Pasaribu, M. H., & Listiani, T. (2021). Optimalisasi media pembelajaran online dalam mendoronh keaktifan belajar siswa pada kelas matematika. *Johme : Journal of Holistic Mathematics Education*, V(1), 44-60. Retrieved from <https://ojs.uph.edu/index.php/JOHME/article/view/2855/pdf>

- Putri, F. E., Amelia, F., & Gusmania, Y. (2019). Hubungan antara gaya belajar dan keaktifan belajar matematika terhadap hasil belajar siswa. *Edumatika : Jurnal Riset Pendidikan Matematika* , II (2), 83-88.
- Raharja, S. (2018). Mengukur rasa ingin tahu siswa. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education* , XIV (2), 151-164.
- Rahman, T. (2018). *Aplikasi model-model pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Ratnawati, A., & Marimin. (2014). Pengaruh kesiapan belajar, minat belajar, motivasi belajar, dan sikap siswa terhadap keaktifan belajar siswa jurusan administrasi perkantoran pada mata diklat produktif ap di smk negeri 2 Semarang. *Economic Education Analysis Journal* , 77-82.
- 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.
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Educational Chemistry* , 2 (2), 40-48.
- Ristiasari, T., Priyono, B., & Sukaesih, S. (2012). Model pembelajaran problem solving dengan mind mapping terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Unnes Journal of Biology Education* , 34-41.
- Rusyanto. (2021). *TGT (Teams Game Tournament) dalam pembelajaran IPS*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Safitri, D., Sujarwo, & Putra, Z. F. (2019). Pemberdayaan kelompok guru dalam membuat media pembelajaran quizizz. *Dinamikan Sekolah Dasar*, 1-6.
- Sahroni, D. (2017). Pentingnya pendidikan karakter dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling* (pp. 115-124). Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Sareong, I. P., & Supartini, T. (2020). Hubungan komunikasi interpersonal guru dan siswa terhadap keaktifan belajar siswa di SMA Kristen Pelita Kasih Makassar. *Jurnal Ilmu Teologi dan Pendidikan Agama*, 29-42.
- Septiani, A., & Kejora, M. B. (2021). Tingkat aktivitas belajar siswa pada pembelajaran online pendidikan agama islam di masa pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, III(5), 2594-2606. Retrieved from <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/914/pdf>
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyarningsih, 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 Edusaintek*, 167-173.

- Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui *game* edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Bahasa Indonesia Prima* , II (2), 103-112.
- Sultoni, S., Gunawan, I., & Sari, D. N. (2018). Pengaruh etika profesional terhadap pembentukan karakter. *JAMP : Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, I(3), 279-283.
- Susanti, A. B. (2020). Upaya peningkatan hasil belajar daring pada tema globalisasi melalui media belajar berbasis *game* edukasi quizizz siswa kelas VI sd negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik*, VI(1), 73-82.
- Veronicatama, R. R., Ramli, M., Sari, D. P., & Astorini, S. (2016). Penerapan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada materi sistem reproduksi kelas XI mia 8 sma negeri Karanganyar tahun pelajaran 2014 / 2015. *Bio-Pedagogi* , 26-30.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model pembelajaran mastery learning upaya peningkatak keaktifan dan hasil belajar siswa*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Waridah. (2021). Upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media *game* edukasi quizizz pada muatan pelajaran ipa materi siklus hidup kelas iv a min 1 Yogyakarta tahun pelajaran 2020/2021. *Elementary : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, I(2), 6-11. Retrieved from <https://www.jurnalp4i.com/index.php/elementary/article/view/116>
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di smk negeri 1 saptosari. *Journal electronics, informatics, and vocational education (elinvo)*, 1(2), 128-139. Wright, C. J. (2012). *Hidup sebagai umat Allah*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Yustika, G., & Prihatnani, E. (2019). Peningkatan hasil dan keaktifan belajar siswa melalui nht. *Journal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* , III (2),