

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Kependidikan Vol. 2, No. 25, 2*.
- Al Halik, Z. (2020). Analisis Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 134.
- Albert Efendi Pohan, S. M. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Jawa Tengah: CV Sarnu Untung.
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 283-285.
- Brumellen, H. V. (2011). *Berjalan bersama Tuhan di dalam kelas*. Tangerang: UPH Press.
- Citra, C. A. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 263.
- Desy Ayu Nurmala, L. N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 10.
- Ekayani, N. L. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Indonesia*.
- Hariyanto, S. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Ika Firma Ningsih Dian Primasari, Z. (2021). Kendala Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Secara Online Selama Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 65.

Inna Dadina Coni Kusuma Putri, S. (2018). Hubungan Antara Minat Belajar Matematika, Keaktifan Belajar Siswa, Dan Persepsi Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatsia*, 723.

Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Ash-Shaff.

Kemendikbud. (2020, Maret 24). *Mendikbud Terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19*. Retrieved from Pelaksanaan Pendidikan pada masa Darurat Covid-19: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>

Kezia Rikawat, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry*, 43.

Lasia Agustina, I. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Tugas Online *Quizizz*. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 4.

Lita Sasmita, M. (2017). Faktor Penyebab Ketidakaktifan Siswa Kelas Xi Ipas 4 Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sma Negeri 12 Makassar. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-Fis Unm*, 104.

Luh Devi Herliandry, N. M., & Heru Kuswanto. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 68.

Mahnun, N. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37*, 28.

Mardiyan, R. (2012). Peningkatkan 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). *Jurnal Penelitian Guru Kreatif Volume 5*, 151.
- Maria Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Gameedukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Bahasa Indonesia Prima*, 112.
- Michael SImonson, S. M. (2011). *Teaching and Learning at a Distance Foundations of Distance Education*. Pearson.
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 19.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SiswaKelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SiswaKelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 2.
- Nst, M. D. (2015). Penerapan Strategi Instant Assessment Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Smp Al Hidayah Medan T.P 2013/2014. *Jurnal Edutech Vol .1* , 3.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 147.
- Nurmasari, I. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Perubahan Harga Saham dan Volume Transaksi. *JURNAL SEKURITAS* , 230.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Alquran, Hadish, Syari'ah, Dan Tarbiyah*, 172.

- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*, 218.
- Otang Kurniawan, M. N. (2018). Penerapan Strategi Bercerita Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 6 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 250.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning *Quizizz* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Antropologi* , 30.
- Purba, L. S. (2020). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 33.
- Ramadhan Prasetya Wibawa, R. B. (2019). Smartphone-Based Application “*Quizizz*” as a Learning Media . *Departement of Economic Education Faculty of Economics, Universitas Negri Semarang, and ASPROPENDO, APRODIKSI and ASPAPI*, 251.
- Ria Yunitasari, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 Nomor 3*, 238.
- Rizka Vitasari, J., & Suryadari, K. C. (2016). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas V Sd Negeri 5 Kutosari. *Kalam Cendekia Pgsd Kebumen*, 2.
- Santoso, M. P. (2005). Karakteristik Pendidikan Kristen. *Veritas* 6/2, 293.
- Sari Embun, M. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Bumi Dan Cuaca Di Madrasah Ibtidaiyah Najahiyah Palembang. *Jurnal Ilmiah PGMI*, 92.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sidjabat, B. S. (2021). *Strategi Pendidikan Kristen Suatu Tinjauan Teologis-Filosofis*. Yogyakarta: Yogyakarta Andi Offset.

- Siti Aminah Hasibuan, L. (2020). Metode Pembelajaran Interaktif Yang Diselenggarakan Secara Daring Akibat Mewabahnya Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian*, 184.
- Siti Lestari, M. S. (2021). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game *Quizizz* Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021. *Educatif : Journal of Education Research*, 33.
- Sudjana, N. (2004). *Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Algesindo.
- Sugiyar, S. (2016). *Media Pembelajaran Tematik*.
- Suo Yan Mei, S. Z. (2018). Implementing *Quizizz* as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 211.
- Syifa Tiara Naziah, L. A. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Jpsd Vol.7 No. 2*, 110.
- Tung, K. Y. (2013). *Filsafat Pendidikan Kristen*. Yogyakarta.: Penerbit ANDI.
- Tong, D. S. (2008). *Arsitek Jiwa*. Surabaya: Momentum.
- Unik Hanifah Salsabila, I. I., & Nur Asih Istiqomah, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 165.
- Wahyuni, S. (2014). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips Melalui Model Group Investigation (Gi) Pada siswa Kelas Vi Sdn Bandung, Wonosegoro. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 100.
- Wawan Saputra, B. (2012). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 4 No 2*, 61.

Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, Volume 1, Nomor 2, 129.

Wilson, J. (2001). *Drug Information Edition 209-231*. New York: McGraw-Hill.

Wiratmadja, T. &. (2017). Prinsip-Prinsip Filsafat Pendidikan Kristen. *Jurnal Teologi Injili dan Pembinaan Warga Jemaat*, 56.

Yulia Khurriyati, F. L. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 101.

