

DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, K. D., & Faradita, M. N. (2020). Analisis Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring. *JP2SD*, 16-27.
- Agestrisna, S., Iwan, C. D., & Selamat. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *BESTARI*, 117-130. doi: <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>
- Amalia, A., & Sa'adah, N. (2020). Dampak Wabah Covid-19 terhadap kegiatan belajar mengajar di Indonesia. *Jurnal Psikologi Volume 13 No.2*, 216.
- Aminuddin, C. (2020). Pemanfaat Fitur Lesson Quizizz sebagai Alternatif Media pembelajaran yang Interaktif. *JIPTEK*, 151-154. doi:<https://doi.org/10.20961/jiptek.v13i2.45611>
- Atma, K. E. (2020). Peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran PKN melalui penerapan model take and give. *civicos, IV, No.1*, 96-101. doi:<https://doi.org/10.31980/civicos.v4i1.821>
- Bavink, H. (2011). *Reformed Dogmatics*. United States of America: Baker Publishing Group.
- Berkhof, L. (1996). *Systematic Theology*. Grand Rapids, Michigan : Wm. B. Eerdmans Publishing Co.
- Brummelen, H. V. (2008). *Batu Loncatan Kurikulum*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan Press.
- Brummelen, H. V. (2009). *Berjalan dengan Tuhan di dalam kelas*. Tangerang: Universitas Pelita Harapan Press.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 123-140.
- Calvin, Y. (2000). *Pengajaran Agama Kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Dudung, A. (2018). Kompetensi Profesional Guru. *Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan*(Vol 5 No 1 (2018): JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan)), 9-19.
- Fitria. (2020). Penerapan Model Problem Based-Learning berbantu Media Quiziz untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring kelas XI IPS tahun ajaran 2020. *HABITUS*, 81.
- Frame, J. M. (2002). *The Doctrine of God*. United States of America: P & R Publishing.

- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *EDUKATIF*, 3689-3696. doi:<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Gunawan, Suranti, N. M., & Fathoroni. (2020). Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period. *Indonesian Journal of Teacher Education*(Vol. 1 No. 2 (2020): Edisi Juni 2020), 61-70.
- Gusty, S. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di tengah Pandemi Covid-19*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Halik, A., & Aini, Z. (2020). Analisis Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring di masa pandemi covid-19. *Enlighten*, 133.
- Handayani, N. A., & Jumadi. (2021). analisis pembelajaran IPA secara daring pada masa pademi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 217-233.
- Hidayat, N. R., Shofa, S., Mursyidah, H., & Holisin, I. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Permainan Kreatif Dengan Media Hanger Play Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *MUST*, 67.
- Hoekema, A. A. (2008). *Manusia: Ciptaan Menurut Gambar Allah*. Surabaya: Momentum.
- Istikomah, D. D. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Daring Zoom Meet dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal pendidikan dan profesi pendidik, Volume 6 Nomor 1*, 105. doi:<https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7337>
- Jamilah. (2020). Guru profesional di era new normal: Review peluang dan tantangan dalam pembelajaran daring . *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran Volume 10*, 239.
- Keriapy, F. (2020). Pendidikan Kristiani Transformatif Berbasis Multikultural dalam Konteks Indonesia. *REGULA FIDEI*, 82-91. doi:<https://doi.org/10.46307/rfidei.v5i2.55>
- Khodijah, D. N., Hendri, M., & Darmaji. (2016). Upaya Meningkatkan Partisipasi dan hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif. *Edufisika*, 46-54. doi:<https://doi.org/10.22437/edufisika.v1i2.3429>
- Knight, G. R. (2009). *Filsafat & Pendidikan*. Tangerang: UPH Press.
- Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *BASICEDU, Volume 5, Nomor 5*, 3119-3116. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>

- Minsih, & Galih, A. (2018). Peran Guru dalam pengelolaan Kelas. *Profesi Pendidikan dasar, Volume 5 Nomor 1*, 23-24.
- b, M., Sriyono, & Fatmaryanti, S. D. (2012). Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Kelas VIII A. *Radiasi*, 38.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 9-35.
- Octavia, S. A. (2020). *Etika Profesi Guru*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Pakpahan, A. F. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pangabeian, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa Prodi Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 78-83. doi:<https://doi.org/10.30743/mes.v6i1.3143>
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep pembelajaran daring berbasis pendekatan ilmiah*. Jawa tengah: CV Sarnu Untung.
- Pratama, A. P. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar*, 93.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 29. doi:<https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- 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*, 862.
- Rahma, W. (2017). PENGARUH PENGGUNAAN METODE KOOPERATIF WINDOW SHOPPING TERHADAP PARTISIPASI BIMBINGAN KONSELING KLASIKAL. *JPPI*, 1-8.
- Sari, S. P., & Bermuli, J. E. (2021). Pembentukan Karakter Tanggung jawab Siswa pada Pembelajaran daring Melalui Implementasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Kependidikan*, 110-121. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3150>
- Setyosari, P. (2014). Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas. *JINOTEP*, 1, No,1, 21-28. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>

- Shofa, F. M., & Hanik, E. U. (2020). pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran jarak jauh si masa pandemi covid-19 pada jenjang sekolah dasar. *FASHLUNA (Jurnal pendidikan dasar & keguruan)*, 18.
- Sihaloho, G. T., Sitompul, H., & Appulembang, O. D. (2020). Peran Guru Kristen dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Kristen. *JOHME*, 204.
- Simanjuntak, T. R. (2021, Januari 03). *Home: Megapolitan Curahan Hati Guru soal Belajar Daring, Sulit Jaga Integritas Murid dan Kondusifitas*. Retrieved from Kompas.Com: <https://megapolitan.kompas.com/read/2021/01/03/12254601/curahan-hati-guru-soal-belajar-daring-sulit-jaga-integritas-murid-dan?page=all>
- Subekti, T. (2015). Penggunaan Media Audio Elektronika Wireless Microphone Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa SD pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Transformasi Informasi dan Perkembangan IPTEK*, 196.
- Suwartono, & Rahadiyanti, D. P. (2014). Penggunaan Media Lagu untuk Meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran struktur bahasa Inggris. *Metafora*. doi:10.30595/mtf.v1i1.157
- Syaifulloh, M. (2016). PENDIDIKAN TRANSFORMATIF DALAM PERSPEKTIF SEJARAH. *Sosiohumaniora*, 30-38. doi:<https://doi.org/10.30738/sosio.v2i1.488>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 104.
- Trisnawati, D. A., Suarni, N., & Marhaeni. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran word Wall terhadap kemampuan kosa kata bahasa Inggris Siswa SD kelas V. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Indonesia*, 1-6. doi:<https://doi.org/10.23887/jpepi.v3i1.691>
- Tung, K. Y. (2014). *Menuju Sekolah Kristen Impian Masa Kini*. Yogyakarta: ANDI.
- Umam, K., & Maulidah, L. (2021). problematika dan efek negatif pembelajaran daring selama pandemi covid-19. *TARBIYATUNA*, 211.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*, 1-8. doi:<https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Word Wall dalam pembelajaran Daring (Online). *ELEMENTAR, Volume 1, Nomor 1*, 74.

- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal pendidikan profesi guru*, 57.
- Wibanto, W. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia*, V, No.1, 347-356. doi:<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan Games Edukasi Science Adventure untuk meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *JPSI*, Volume 7 Nomor 2, 91-100. doi:10.24815/jpsi.v7i2.14462
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalisisasi Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran. *INVOTEK*, 76.
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Keaktifan Siswa. *Sosiohumaniora*, 158. doi:<https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>