

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, Y. I. (2020). *Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu*. Jurnal.umb.ac.id.
- Alim, B. (2014). *Ayo belajar bahasa Jepang* (Cet. ke-1). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2012). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2009). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Artha, I. K. A. (2021). Pengaruh metode *drill* terhadap hasil *smash* bulutangkis kegiatan ekstrakurikuler siswa SMP Negeri 4 Busungbiu. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(1), 46–55.
- Basri, M., & Lestari, N. I. (2019). *Strategi pembelajaran sejarah (I)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (2nd ed.). New York: Longman.
- Djamarah, S. B. (2008). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Rineka Cipta.
- Giri, P. R. I. L., Sadyana, I. W., & Antartika, I. K. (2017). Variasi latihan pengembangan kemampuan berbicara (kaiwa) dalam pembelajaran bahasa Jepang berpendekatan saintifik oleh guru bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Singaraja tahun ajaran 2016/2017. *JPBJ (Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang)*, 3(1).
- Hamzah, A., & Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan dan strategi pembelajaran matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Haryanto, S., Suryani, E., & Wibowo, P. (2003). *Strategi belajar mengajar*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional, FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ibda, H. (2017). *Media pembelajaran berbasis wayang (konsep dan aplikasi)* (H. Nashihin, Ed.). Semarang, Jawa Tengah: CV Pilar Nusantara.
- Irwanto, A. R., & Kusumawati, E. (2016). Penerapan metode pembelajaran *drill* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1).

- Japan Foundation. (2007). *国際交流基金日本語教授法シリーズ 第9巻 「初級を教える」*. Tokyo: Hitsuji Shobo, Ltd.
- Kusumayanti, A., dkk. (2022). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*.
- Mujahidin, A., dkk. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran daring (*Quizizz*, *Sway*, dan *Wordwall*) kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Universitas Ahmad Dahlan*.
- Munadi, Y. (2008). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*.
- Pasaribu, & Simandjuntak. (1986). *Didaktik dan metodik*. Bandung: Tarsito.
- Pawestri, D., & Saragih, E. (2021). Pengaruh metode *drill* menggunakan Quizizz terhadap peningkatan kemampuan menghafal huruf *Hiragana* siswa kelas X SMA Negeri 1 Batu. *Universitas Brawijaya*.
- Putra, M. S. A., Wahjoedi, W., & Swadesi, I. K. I. (2021). The effectiveness of online learning through Undiksha e-learning during the Covid-19 pandemic. *Journal of Education Technology*, 5(2).
- Putra, R. W. P. (2023). *Improving students' vocabulary through paper-mode Quizizz: A classroom action research in Indonesian EFL setting*.
- Pradita, D. Y. A., Siminto, S., & Qalyubi, I. (2023). *The effect of vocabulary mastery using drilling technique at SMPN 8 Palangka Raya*. *Jurnal Serunai Bahasa Inggris*, 15(2), 52–58.
- Rozi, F., dkk. (2023). Efektivitas metode *drill* terhadap kemampuan hafalan peserta didik pada mata pelajaran fikih kelas VI SDN 01 Sungai Liat Bangka. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Ruviana, V. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.

- Septipani, P. C., & Wijayanti, A. R. (2024). *Pengaruh media Quizizz terhadap penguasaan Kanji pada siswa di LKP Tsunagari Indonesia Japan. Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 13(1), 34–42.
- Setiawan, M. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setyawati, S. Z. (2010). Analisis kesalahan urutan penulisan huruf *Hiragana* pada siswa kelas XI di MAN Rejosso Jombang tahun pelajaran 2008–2009. *Jurnal Diglossia*, 2(1).
- Suantara, I. G. B. A., & Meitriana, M. A. (2022). Penerapan metode pembelajaran *drill* untuk meningkatkan hasil belajar praktikum akuntansi siswa SMK Negeri 1 Seririt. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 15(2).
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarsana, I. W. (2023). Penerapan metode *drill* untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Journal of Education Action Research*, 7(1), 78–84.
- The Japan Foundation. (2024). *Status of Japanese-language education in Southeast Asia*. https://www.jpff.go.jp/e/project/japanese/survey/result/dl/survey2021/2_Southeast_Asia.pdf
- Tyler, R. W. (1949). *Basic principles of curriculum and instruction*. Chicago: University of Chicago Press.
- Wardana, M. A. W., dkk. (2022). Peningkatan pemerolehan dan pembelajaran bahasa pada siswa disleksia melalui metode *team games tournament* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan*
- Wulandari, N. D. T. U., Waluyo, D., & Suarsana, I. M. (2025). Penerapan metode pembelajaran IMPROVE untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 7(1).