

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ariyanti, Desi. (2019). *Be A Smart Teacher With Smartphone*. Penerbit Uwais Inspirasi Indonesia
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Covid19.go.id (2020, 11 Juli). Data Sebaran. Diakses dari <https://covid19.go.id/> pada tanggal 11 Juli 2020
- Dalman. (2014). *Keterampilan Membaca*. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Gilakjani, A. P. (2016). *How Can Students Improve Their Reading Comprehension Skill?*. Journal of Studies Education Vol 6(2). Diakses dari [https://www.researchgate.net/profile/AbbasPourhoseinGilakjani/publication/303742915\\_How\\_Can\\_Students\\_Improve\\_Their\\_Reading\\_Comprehension\\_Skill/links/5943ee9ba6fdccb93ab5a488/How-Can-Students-Improve-Their-Reading-Comprehension-Skill.pdf](https://www.researchgate.net/profile/AbbasPourhoseinGilakjani/publication/303742915_How_Can_Students_Improve_Their_Reading_Comprehension_Skill/links/5943ee9ba6fdccb93ab5a488/How-Can-Students-Improve-Their-Reading-Comprehension-Skill.pdf) pada tanggal 20 Juli 2020
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Diva Press (Anggota Ikapi)
- Kemdikbud.go.id (2020, 26 Maret). Surat Edaran. Diakses dari <https://www.kemdikbud.go.id/> pada tanggal 26 Maret 2020
- Kimura, Muneo. (1993). *Kyōju-hō nyūmon (Dasar dasar Metodologi Bahasa Jepang Terjemahan Ahmad Dahidi dan Akabane Michie)*. The Japan Foundation
- Maryunita, R. (2017). *Pemanfaatan Aplikasi Google Japanese Input Dalam Meningkatkan Minat Dan Kemampuan Membaca Teks Bahasa Jepang*. Japanedu: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang. Diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/326805048\\_PEMANFAATAN\\_APLIKASI\\_GOOGLE\\_JAPANESE\\_INPUT\\_DALAM\\_MENINGKATKAN\\_MINAT\\_DAN\\_KEMAMPUAN\\_MEMBACA\\_TEKS\\_BAHASA\\_JEPANG](https://www.researchgate.net/publication/326805048_PEMANFAATAN_APLIKASI_GOOGLE_JAPANESE_INPUT_DALAM_MENINGKATKAN_MINAT_DAN_KEMAMPUAN_MEMBACA_TEKS_BAHASA_JEPANG) pada tanggal 20 Juli 2020
- Mei, S. Y. (2018). *Implementing Quizizz As Game Based Learning In The Arabic Classroom*. European Journal And Social Science Education And Research vol 5 (1). Diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/324034896\\_Implementing\\_Quizizz\\_as\\_Game\\_Based\\_Learning\\_in\\_the\\_Arabic\\_Classroom](https://www.researchgate.net/publication/324034896_Implementing_Quizizz_as_Game_Based_Learning_in_the_Arabic_Classroom) pada tanggal 18 Juli 2020
- Meliyawati. (2016). *Pemahaman Dasar Membaca*. Yogyakarta: Deepublish

- Muhson, Ali. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol 8 (2). Diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/296704617\\_PENGEMBANGAN\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_BERBASIS\\_TEKNOLOGI\\_INFORMASI](https://www.researchgate.net/publication/296704617_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_BERBASIS_TEKNOLOGI_INFORMASI) pada tanggal 20 Juli 2020
- Nanda, S. R. (2018). *The Use Of Quizizz Application In Improving Students' Reading Comprehension Skill At Smkn 3 Takalar*. Universitas Muhammadiyah Makassar. Diakses dari [https://digilibad-min.unismuh.ac.id/upload/6421-Full\\_Text.pdf](https://digilibad-min.unismuh.ac.id/upload/6421-Full_Text.pdf) pada tanggal 12 Mei 2020
- National Education Association. (1969). *Audiovisual Instruction Departemen, New Media and College Teaching*. Washington, D.C: NEA
- Ogawa, Y. (1995). *Nihongo Kyouiku Jiten*. Japan.
- Permendikbud no. 70 tahun 2013. (2013). Jakarta: Kemdikbud
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima
- Quizizz. (2020). *E-book Panduan Menggunakan Quizizz untuk Guru Indonesia Edisi Agustus 2020*. Diakses dari [bit.ly/bukuquizizz](http://bit.ly/bukuquizizz) pada tanggal 2 Agustus 2020
- Robson, K., Plangger K., Kietzmann JH., McCarthy., Pitt L. (2015). *Is It All a Game? Understanding The Principles of Gamification*. Business Horizons 58. Diakses dari <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S000768131500035X> pada tanggal 16 Juli 2020
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, 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*. Diakses dari <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/view/229/232> pada tanggal 19 Juli 2020
- Simanuhuruk, Lidia et.all. (2019). *E-Learning: Implementasi, Strategi, dan Inovasinya*. Yayasan Kita Menulis. Diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/337839638\\_E-Learning\\_Implementasi\\_Strategi\\_dan\\_Inovasinya](https://www.researchgate.net/publication/337839638_E-Learning_Implementasi_Strategi_dan_Inovasinya) pada tanggal 20 Juli 2020
- Stein, R. (2020). *COVID-19 and Rationally Layered Social Distancing*. International Journal of Clinical Practice Vol 74 (7). Diakses dari <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/ijcp.13501> pada tanggal 11 Juli 2020
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Suharsono, Agus., Uluwiyah, Ana. (2020). *Strategi Smart Test dalam Pembelajaran LATSAR CPNS di Era Society 5.0*. Pancanaka: Jurnal Kependudukan, Keluarga, dan Sumber Daya Manusia Vol 1 (1) Diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/338918092\\_Strategi\\_Smart\\_Test\\_Dalam\\_Pembelajaran\\_Latsar\\_CPNS\\_di\\_Era\\_Society\\_50](https://www.researchgate.net/publication/338918092_Strategi_Smart_Test_Dalam_Pembelajaran_Latsar_CPNS_di_Era_Society_50) pada tanggal 20 Juli 2020
- Surjono, H. D. (2011). The design of adaptive e-learning system based on student's learning styles. *International Journal of Computer Science and Information Technologies*, 2(5).
- Susilana, R., Riyana C. (2017). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca : Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Edisi Revisi*. Bandung: Angkasa.
- The Japan Foundation. (2011). *Yomu Koto wo Oshieru*. Jakarta: Japan Foundation
- Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). *Smartphone-Based Application "quizizz" as a Learning Media*. *Dinamika Pendidikan* 14 (2) 24-253: Jurnal Universitas Negeri Semarang. Diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/342444136\\_Smartphone-Based\\_Application\\_quizizz\\_as\\_a\\_Learning\\_Media](https://www.researchgate.net/publication/342444136_Smartphone-Based_Application_quizizz_as_a_Learning_Media) pada tanggal 19 Juli 2020
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2019). *The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system*. *Computers & Education*, 103729. Diakses dari <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131519302829> pada tanggal 15 Febuari 2021