

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA SISWA KELAS VI**
(Penelitian Tindakan Kelas di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kabupaten
Purwakarta)

SKRIPSI

diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh
Muthia Nur Azhar
NIM 2004118

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2024**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA SISWA KELAS VI**

oleh
Muthia Nur Azhar

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Kampus di Purwakarta Pendidikan Guru
Sekolah Dasar

© **Muthia Nur Azhar**
Universitas Pendidikan Indonesia
Juni 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, fotocopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

MUTHIA NUR AZHAR

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING
BERBANTUAN MEDIA WORDWALL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS VI**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Indah Nurmahanani, S.S., M.Pd.

NIP. 198001102005022009

Pembimbing II



Primanita Sholihah Rosmana, M.Pd.

NIP. 920200119910106201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

UPI Kampus Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.

NIP. 198404132010122003

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini dengan judul "PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS VI" meliputi seluruh bagian dan isinya adalah sungguh-sungguh karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan etika yang melanggar atau tidak sesuai norma yang berlaku dalam Masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya menanggung resiko ataupun sanksi apapun apabila di kemudian hari terdapat adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, Juni 2024

Yang menyatakan



Muthia Nur Azhar

NIM. 2004118

KATA PENGANTAR

Puji serta Syukur selalu terpanjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala berkat rahmat dan kasih sayang-Nya. Skripsi dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VI” dapat terselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Skripsi yang telah disusun ini untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasa Universitas Pendidikan Indonesia di Kampus Purwakarta.

Tidak lupa sholawat beserta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, sahabat-sahabatnya dan kepada para umatnya. Penelitian dalam skripsi ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas VI di SDN 2 Batutumpang sehingga penulis memberikan solusi berupa melakukan penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Media *Wordwall*.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan bantuan berupa kritik dan saran untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini supaya dapat lebih terasa manfaatnya dan berguna bagi pendidik ataupun pembaca. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Purwakarta, Juni 2024

Muthia Nur Azhar

NIM. 2004118

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat kasih sayangNya, sehingga penulis diberikan kesehatan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Ketika pelaksanaan penyusunan skripsi, terdapat banyak pihak yang telah berjasa membantu dan memberikan motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi hingga akhir dengan baik berupa dukungan serta doa. Lembar terima kasih yang terdapat dalam skripsi ini dibuat peneliti sebagai ungkapan bahagia dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah terlibat. Penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Yayan Nurbayan, M. Ag. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
2. Dr. Idat Muqodas, M. Pd. Kons. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
3. Dr. Suci Utami Putri, M. Pd. selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya, Keuangan, dan Umum Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
4. Dr. Neneng Sri Wulan, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
5. Dr. Indah Nurmahanani, S. S., M. Pd. selaku dosen pembimbing I yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, saran dan dukungan kepada penulis sejak awal hingga akhir penyelesaian skripsi. Ucapan terima kasih juga penulis berikan kepada ibu yang selalu memberikan semangat dan motivasi sehingga penulis dengan yakin dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Primanita Sholihah Rosmana, M. Pd. selaku dosen pembimbing II dan dosen pembimbing akademik yang bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, saran untuk skripsi sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih juga penulis ungkapkan kepada ibu yang selalu memberikan motivasi serta arahan selama perkuliahan di Program Studi PGSD.

7. Seluruh dosen Program Studi PGSD yang telah memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis, berbagai pengalaman selama perkuliahan akan selalu menjadi pembelajaran yang sangat berharga dan bejasa bagi penulis.
8. Kedua orang tua penulis, mamah Dewi Umaryati dan bapak Dede Mulyadi. Terima kasih untuk hari-hari yang selalu dihabiskan untuk membimbing, memberikan dukungan, menyayangi, doa dan segala bantuan yang tak terhitung kepada penulis dengan penuh pengorbanan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas kuliah akhir ini dengan penuh haru dan bahagia. Semoga mamah dan bapak selalu diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan kelancaran rezeki.
9. Arini Adhwa Jinan adikku tersayang, penulis ucapkan terima kasih atas doa baik yang selalu adik berikan serta kasih sayang yang menjadi penyemangat untuk penulis.
10. Kakek Djadja dan nenek Nani yang selalu memberikan senyuman hangat, doa, dan dukungan kepada penulis sehingga membuat penulis selalu merasakan kehangatan dan kasih sayang yang berharga selama menyusun skripsi. Keluarga besar dan sepupu tercinta Hanifah Silih Maulida yang selalu membantu dan memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
11. Ambiya Maulidan Hadis Putra Pamungkas yang selalu memberikan doa, dukungan dan bantuan yang begitu banyak kepada penulis. Terima kasih selalu hadir dalam setiap kegiatan penulis.
12. Bapak R. Alex Gunarsah, S.Pd. MM. selaku kepala SDN 2 Batutumpang dan seluruh Guru yang selalu membantu, memberikan dukungan dan pengalaman berharga di SDN 2 Batutumpang.
13. Seluruh peserta didik kelas VI SDN 2 Batutumpang Kabupaten Purwakarta yang telah memberikan bantuan selama penyusunan skripsi dan membantu memberikan doa baik untuk penulis.
14. Keluarga pondok pesantren Salafiyah Bapak Hj. Yuski Akasah, Almarhum Abah, Ummi Nurul Zannah, beserta Tete Handayani, S.Pd.I. selaku orang tua dan guru di pondok pesantren yang selalu memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.

15. Shafa Nurul Aulia sahabat tercinta yang selalu menjadi tempat bercerita selama perkuliahan, selalu membantu dalam penyusunan skripsi, selalu memberikan rekomendasi komik untuk saya baca sehingga membuat saya semangat lagi dalam berkegiatan. Arini Nurfadilah sahabat terbaik yang selalu menemani penulis dimasa-masa perkuliahan, selalu memberikan dukungan dan doa yang baik kepada penulis, selalu membantu penulis disaat sedang mengalami kesulitan.
16. Ayu Sri Wahyuni sahabat dari masa aliyah hingga perkuliahan yang selalu menjadi penyemangat bagi penulis, menjadi tempat cerita dikala senang maupun sedih, dan terima kasih atas doa-doa baik yang diberikan untuk penulis.
17. Rekan seperjuangan skripsi di semester 8 tahun 2024, Annisa Silvyani Zakia, Arini Nurfadilah, Maghfira Salsabila, Ninda Washilatul Hasanah, Shafa Nurul Aulia, dan Shalimar. Terima kasih atas segala doa, dukungan, dan kerja sama saat penyusunan skripsi.
18. Siti Julaeha, Zulistina, Sindy, dan Triana yang selalu tetap mengingatkan penulis akan kebaikan, selalu mendorong penulis tetap berada di jalan yang baik, dan doa-doa yang selalu kalian berikan untuk penulis.
19. Rekan mahasiswa Kampus Mengajar 6 Tahun 2023 Destia Meilani, Imelda Ekasetya Kemala, Maulana Wirayudha, dan Salsa Luthfianti Sutardi, Ibu Nina selaku kepala sekolah dan para guru SDN 3 Batutumpang yang telah memberikan doa dan dukungan untuk penulis.
20. Rekan Santri Pondok Pesantren Salafiyah, Annisa Silvyani Zakia, Ashfa Nurul Mahmudah, Fitri Nur Aeni, Ikrimah Ainun Athifah, Teteh Dini, dan Tuti Alawiah. Terima kasih atas doa-doa baik yang selalu kalian berikan untuk penulis dan seluruh dukungan yang kalian berikan sangat berarti bagi penulis.

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS VI**

(Penelitian Tindakan kelas di salah satu Sekolah Dasar Negeri Kabupaten
Purwakarta)

oleh

Muthia Nur Azhar

2004118

ABSTRAK

Salah satu aspek dalam kemampuan berbahasa di Sekolah Dasar adalah kemampuan membaca. Kemampuan membaca diperlukan untuk memahami suatu informasi ataupun isi bacaan, hal ini disebut dengan kemampuan membaca pemahaman. Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam mengatasi kurangnya kemampuan membaca pemahaman yang dialami oleh peserta didik kelas VI. Kurangnya kemampuan membaca pemahaman terlihat dari peserta didik yang kebingungan dalam memahami teks bacaan. Peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas VI. Subjek yang diteliti oleh peneliti adalah peserta didik kelas VI di SDN 2 Batutumpang dengan jumlah 40 orang. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas dan tes kemampuan membaca pemahaman. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dalam observasi aktivitas dan tes kemampuan membaca pemahaman pada siklus 1 ke siklus 2. Hasil kemampuan membaca pemahaman pada peserta didik di siklus 1 sebesar 30% kemudian meningkat pada siklus 2 sebesar 90%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas VI.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, media *Wordwall*, membaca pemahaman

***APPLICATION OF GAME-BASED LEARNING METHOD ASSISTED WITH
WORD WALL MEDIA IN IMPROVING THE READING COMPREHENSION
ABILITY OF CLASS VI STUDENTS***

*(Classroom Action Research in one of the Purwakarta Regency State Elementary
Schools)*

by

Muthia Nur Azhar

2004118

ABSTRACT

One aspect of language skills in elementary school is reading ability. Reading ability is needed to understand information or reading content, this is called reading comprehension ability. Classroom action research was carried out to overcome the lack of reading comprehension skills experienced by class VI students. A lack of reading comprehension skills can be seen in students who are confused in understanding the reading text. The researcher used the classroom action research method by applying the Game-Based Learning method assisted by Wordwall media in improving the reading comprehension skills of class VI students. The subjects studied by the researchers were class VI students at SDN 2 Batutumpang with a total of 40 people. The instruments used were activity observation sheets and reading comprehension tests. The results of the research show an increase in activity observations and reading comprehension ability tests in cycle 1 to cycle 2. The results of students' reading comprehension ability in cycle 1 were 30% then increased in cycle 2 by 90%. It can be concluded that the application of the Game-Based Learning method assisted by Wordwall media can improve the reading comprehension ability of class VI students.

Keywords: Game-Based Learning, Wordwall media, reading comprehension

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
2.1 Metode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	8
2.1.1 Pengertian Metode Pembelajaran.....	8
2.1.2 Pengertian Metode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	9
2.1.3 Tahapan Metode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	10
2.1.4 Jenis-Jenis Platform untuk Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> ...	10
2.2 Media Digital <i>Wordwall</i>	11
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2.2.2 Konsep Dasar Media Digital.....	12
2.2.3 Pengertian <i>Wordwall</i>	12
2.2.4 Tahapan Menggunakan Media <i>Wordwall</i>	13
2.3 Kemampuan Membaca Pemahaman	15
2.3.1 Pengertian Membaca.....	16
2.3.2 Tujuan Membaca.....	17
2.3.3 Jenis-Jenis Membaca.....	18
2.3.4 Pengertian Membaca Pemahaman	20
2.3.5 Jenis-Jenis Membaca Pemahaman	22

2.4	Keterkaitan antara Metode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> dengan Media <i>Wordwall</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman ...	23
2.5	Penelitian Relevan.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....		26
3.1	Jenis Penelitian	26
3.2	Desain Penelitian.....	27
3.3	Lokasi dan Subjek Penelitian	28
3.3.1	Lokasi Penelitian.....	29
3.3.2	Subjek Penelitian.....	29
3.4	Variabel Penelitian.....	29
3.5	Instrumen Penelitian.....	29
3.5.1	Observasi.....	30
3.5.2	Instrumen Tes	33
3.5.3	Dokumentasi	36
3.6	Teknik Analisis Data.....	36
3.6.1	Analisis data kualitatif.....	36
3.6.2	Analisis data kuantitatif.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		39
4.1	Hasil.....	39
4.1.1	Deskripsi Awal Penelitian	39
4.1.2	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	42
4.2	Pembahasan	71
4.2.1.	Aktivitas saat Pembelajaran dengan Penerapan Metode <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VI di SDN 2 Batutumpang.....	72
4.2.2.	Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VI di SDN 2 Batutumpang Setelah Penerapan Metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan Media <i>Wordwall</i>	73
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		76
5.1	Simpulan.....	76
5.2	Implikasi.....	77
5.3	Rekomendasi	77
DAFTAR PUSTAKA		78
LAMPIRAN		81
RIWAYAT HIDUP		164

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Lembar Observasi Guru	30
Tabel 3. 2 Lembar Observasi Peserta Didik.....	32
Tabel 3. 3 Indikator Kemampuan Membaca Pemahaman	33
Tabel 3. 4 Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Pemahaman	34
Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana SDN 2 Batutumpang	39
Tabel 4. 2 Keterangan Denah Tata Letak SDN 2 Batutumpang.....	40
Tabel 4. 3 Siswa Kelas 6 SDN 2 Batutumpang.....	41
Tabel 4. 4 Hasil Prasiklus.....	43
Tabel 4. 5 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 1	48
Tabel 4. 6 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus 1	50
Tabel 4. 7 Hasil Tes Kemampuan Membaca Pemahaman Siklus 1	52
Tabel 4. 8 Hasil Nilai Keberhasilan Berdasarkan Indikator Siklus 1	55
Tabel 4. 9 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 2.....	60
Tabel 4. 10 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus 2	62
Tabel 4. 11 Hasil Tes Kemampuan Membaca Pemahaman Siklus 2	64
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Aktivitas Guru.....	68
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Hasil Aktivitas Peserta Didik	68
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Hasil Tes Kemampuan Membaca Pemahaman	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Website <i>Wordwall</i>	13
Gambar 2. 2 Tampilan untuk Log-in Akun <i>Wordwall</i>	14
Gambar 2. 3 Tampilan Menu Permainan pada <i>Wordwall</i>	14
Gambar 2. 4 Menu Tampilan Permainan <i>Open the Box</i>	15
Gambar 2. 5 Tampilan Permainan <i>Open the Box</i>	15
Gambar 3. 1 Model Kemmis & Taggart.....	27
Gambar 4.1 Denah Tata Letak SDN 2 Batutumpang.....	40
Gambar 4. 2 Diagram Hasil Prasiklus.....	45
Gambar 4. 3 Pelaksanaan Siklus 1	46
Gambar 4. 4 Peserta didik mengerjakan LKPD	47
Gambar 4. 5 Diagram Hasil Tes Siklus 1	55
Gambar 4. 6 Hasil Tes Peserta Didik dalam Pemahaman Interpretatif.....	56
Gambar 4. 7 Hasil Tes peserta didik dalam Indikator Pemahaman Kritis	56
Gambar 4. 8 Hasil Tes Peserta Didik dalam Indikator Pemahaman Kreatif.....	57
Gambar 4. 9 Pelaksanaan Siklus 2	58
Gambar 4. 10 Diagram Hasil Tes Siklus 2.....	66
Gambar 4. 11 Rekapitulasi Hasil Aktivitas Guru.....	68
Gambar 4. 12 Rekapitulasi Hasil Aktivitas Peserta Didik	69
Gambar 4. 13 Rekapitulasi Tes Kemampuan Membaca Pemahaman.....	71

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Adventyana, dkk. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 3951-3955.
- Alpian, V., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573-5581.
- Ambarita, dkk. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2336-2344.
- Aswinarko. (2012). Peranan Membaca Pemahaman Sebagai Sarana Menyerap Informasi dan Mempelajari Dunia. *Deiksis: Journal LPPM Unindra*, 4(1), 59-67.
- Aqib, Z. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Barlian, E. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Padang: Sukabina Press.
- Gamiarsih, I. (2014). *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kejawar Banyumas Jawa Tengah*. S1 thesis, PGSD.
- Kemendikbudristek. (2022). Pisa 2022 dan Pemulihan Pembelajaran di Indonesia.
- Maulidina, M. A., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*. 4(2), 113-118.
- Moto, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Muhtar, S., Somadayo, S., & Wulandari, S. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Gubukusuma. *Prodi PGSD FKIP Unkhair*, 10(2), 11-19.

- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*. 11(1), 9-17.
- Nasution, S. (2017) Variabel Penelitian. *Raudhah Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(2), 1-9.
- Nurhadi. (2016). *Teknik Membaca* (Cetakan Pertama). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nurmahanani, I. (2024). The Effect of Text Display in Mobile Reading to Reading Comprehension, Attention, and Cognitive. *International Journal of Instruction*, 17(2), 29-47.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Permana, N. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*. 22(2), 313-321.
- Permendikbud. (2018). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018.
- Purnamasari, dkk. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Rahmawati, T., Wulan, N., & Fajrussalam, H. (2023). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI Kampus Purwakarta. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 271-283.
- Rideout, V., Peebles, A., Mann, S., & Robb, M. B. (2022). *The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens, 2021*. San Francisco, CA: Common Sense.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81-95.
- Rinawati, dkk. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal: Journal Education Research and Development*, 4(2), 85-96.
- Riyanti, A. (2021). *Keterampilan Membaca*. Yogyakarta: K-Media.
- Riyanti, dkk. (2022). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung.

- Rosmana, dkk. (2022). Penggunaan Media Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan pada Hewan Kelas V di SDN 3 Nagri Kaler. *Journal on Education*, 5(2), 1965-1973.
- Samudera, S. A. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot! sebagai Digital Game-based Learning pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Pembangunan UIN Jakarta*.
- Sumadayo, S. (2019). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. 2018. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta: Kharisma Putra Grafika
- Wibawa, A. (2021). Game Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22.
- Wijaya, D, dkk. (2021). Kombinasi Metode Metode Finite State Machine dan Game-Based Learning pada Game “Escape from Cov-Madness”. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 86-93.
- Winatha, K. R dan I. M. D. Setiawan. (2020). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 10(3), 198-206.