

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *BOARD GAME* BERBASIS CERITA
'PETUALANGAN PENJAGA BUMI' UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan

Oleh:

Siti Amelia Fasha

2101566

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *BOARD GAME* BERBASIS CERITA
'PETUALANGAN PENJAGA BUMI' UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA**

Oleh

Siti Amelia Fasha

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Siti Amelia Fasha 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi Undang – Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

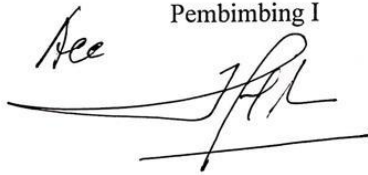
Siti Amelia Fasha

2101566

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *BOARD GAME* BERBASIS CERITA
'PETUALANGAN PENJAGA BUMI' UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA SISWA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Zainal Arifin, M.Pd.
196105011986011003

Pembimbing II



Dr. Mario Emilzoli, M.Pd.
920230219880228101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T.
920200119820710101

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASRISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Amelia Fasha
NIM : 2101566
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul Karya : Efektivitas Penggunaan *Board game* Berbasis Cerita
'Petualangan Penjaga Bumi' Untuk Meningkatkan
Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri.
Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan,
bukan merupakan plagiarism dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah
dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur
plagiarism, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di
Universitas Pendidikan Indonesia

Bandung, Agustus 2025

Tanda Tangan: 
(Siti Amelia Fasha)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul: “Efektivitas Penggunaan *Board game* Berbasis Cerita ‘Petualangan Penjaga Bumi’ untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa dukungan, doa, dan bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua, cinta pertama penulis yaitu ayahanda bapak Ace Dadang dan ibu Siti Rohalah yang menjadi sumber kekuatan penulis selama berada dalam perkuliahan dengan kasih sayang, nasehat dan doa tanpa henti dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugerah terbesar dalam hidup. Penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat membanggakan.
2. Bapak Dr. Zainal Arifin, M.Pd., dan Bapak Dr. Mario Emilzoli, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang sangat luar biasa dengan sabar dan ikhlasnya memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Rusman, M.Pd., selaku dosen wali yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, dan perhatian kepada penulis sejak awal hingga akhir masa perkuliahan.
4. Bapak Dr. Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T., selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, yang telah memberikan ilmu, bantuan, serta dukungan selama menempuh studi di Teknologi Pendidikan ini.
5. Seluruh staff pengajar Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang tak ternilai selama penulis menempuh pendidikan di perkuliahan

6. Ria Siti Komariah dan Yulia Siti Rohmah yaitu kakak yang selalu mendukung langkah hidup penulis sehingga dapat menyelesaikan pendidikan tinggi ini dengan penuh semangat dan tekad yang besar.
7. Sahabat terkasih dan tersayang, Yulia, Regina, Dhiya, Haya, Nijam dan Ricky. Terima kasih sudah menjadi sahabat terbaik penulis. Terima kasih karena telah menjadi pendengar yang baik yang senantiasa menemani penulis dalam suka maupun duka sehingga menjadikan perjalanan ini lebih ringan untuk dijalani.
8. Sahabat terbaik selama perkuliahan, Ighna, Bayan, dan Shafiyah yang selalu mnemani penulis selama perkuliahan. Terima kasih atas segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan. Terima kasih karena selalu menguatkan penulis ditengah keraguan dan keputusasaan
9. Sahabat terbaik sedari kecil, Ananda Alvionita yang telah menjadi bagian dari hidup penulis, menyaksikan bagaimana kehidupan ini dijalani. Terima kasih untuk segala semangat, dukungan dan selalu mengingatkan penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Teknologi Pendidikan, khususnya angkatan 2021, yang selalu memberikan semangat dan bantuan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
11. Ibu Ela selaku wali kelas V, beserta seluruh guru dan siswa SDN 087 Rancabolang yang telah memberikan izin, waktu, dan kesempatan untuk melakukan penelitian.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang dengan kebaikannya telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta memberikan kontribusi dalam pengembangan dunia pendidikan.

Bandung, Agustus 2025

Siti Amelia Fasha

ABSTRAK

Siti Amelia Fasha (2101566), Efektivitas Penggunaan *Board game* Berbasis Cerita 'Petualangan Penjaga Bumi' Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa

Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan *board game* berbasis cerita, "Petualangan Penjaga Bumi," untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Latar belakang penelitian didasari oleh tantangan literasi di Indonesia, yang terindikasi dari rendahnya skor studi internasional. Selain itu, hasil studi pendahuluan di sekolah menunjukkan adanya permasalahan dalam keterampilan membaca pemahaman siswa. Faktor yang memengaruhinya meliputi metode pembelajaran yang masih dominan berbasis ceramah dan kurangnya media interaktif yang dapat memicu partisipasi aktif siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu *cluster random sampling* dengan sampel 30 orang siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada skor rata-rata keterampilan membaca pemahaman siswa setelah menggunakan *board game* "Petualangan Penjaga Bumi" dalam pembelajaran. Peningkatan ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* dengan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$), selain itu, rata-rata peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa berada pada kategori sedang karena berada pada rentang $0,30 \leq g < 0,70$. Meskipun demikian, terdapat beberapa siswa yang mencapai kategori tinggi dengan N-Gain $\geq 0,70$, yang menunjukkan bahwa sebagian siswa memperoleh peningkatan yang optimal. Maka dengan itu, dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Peningkatan ini diukur berdasarkan Taksonomi Barrett aspek literal, reorganisasi dan inferensial. Temuan menunjukkan penggunaan *board game* berbasis cerita dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya mengintegrasikan media pembelajaran berbasis permainan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: *Board game*, Keterampilan Membaca Pemahaman, Taksonomi Barrett

ABSTRACT

Siti Amelia Fasha (2101566), The Effectiveness of Using the Story-Based Board game 'The Earth Guardian Adventure' to Improve Students' Reading Comprehension Skills

Undergraduate Thesis. Educational Technology Study Program. Faculty of Education. Universitas Pendidikan Indonesia. 2025.

This study aims to analyze the effectiveness of using a story-based board game, “*Petualangan Penjaga Bumi*” (The Earth Guardian Adventure), to improve students’ reading comprehension skills. The background of this research is based on literacy challenges in Indonesia, as indicated by the country’s low scores in international studies. In addition, preliminary studies in schools revealed problems in students’ reading comprehension skills. Factors influencing this include the dominance of lecture-based teaching methods and the lack of interactive media that can encourage active student participation. The sampling technique used was cluster random sampling. Data analysis results showed a significant increase in the average reading comprehension scores of students after using the “*Petualangan Penjaga Bumi*” board game in learning. This improvement was proven through the Wilcoxon Signed-Rank Test, which yielded an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000. Since the significance value is smaller than 0.05 ($0.000 < 0.05$), it indicates a significant difference between pre-test and post-test results. Furthermore, the average increase in reading comprehension skills was categorized as medium, with an N-Gain score in the range of $0.30 \leq g < 0.70$. However, some students achieved a high category with $N\text{-Gain} \geq 0.70$, showing that certain students experienced optimal improvement. Therefore, it can be concluded that there is a significant difference between pre-test and post-test results. The improvement was measured based on Barrett’s Taxonomy, particularly in the literal, reorganization, and inferential aspects. The findings indicate that the use of a story-based board game can be an effective strategy to improve students’ reading comprehension by creating an engaging and interactive learning environment. The implication of this research is the importance of integrating game-based learning media to support the teaching and learning process in elementary schools.

Keywords Board: game , Reading Comprehension Skills, Barret’s Taxonomy

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASRISME.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	vix
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	ixi
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Hasil Penelitian	7
1.4.1. Manfaat Teoritis	7
1.4.2. Manfaat Praktis	7
1.5. Ruang Lingkup Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Keterampilan Membaca.....	10
2.1.1. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Keterampilan Membaca.....	11
2.1.3. Keterampilan Membaca Pemahaman	12
2.1.3. Aspek-Aspek Keterampilan Membaca	14
2.1.3. Kurikulum Merdeka dan Capaian Fase C Sekolah Dasar.....	17
2.1.4. Hubungan Taksonomi Barrett dengan Capaian Pembelajaran Fase C	20
2.2. Teori Belajar Konstruktivisme	21
2.3. Media Pembelajaran	22
2.4. <i>Game Based Learning</i>	23
2.4.1. Langkah-Langkah Game Based Learning.....	24

2.4.2. Kelebihan <i>Game Based Learning</i>	25
2.4.3. Kekurangan <i>Game Based Learning</i>	25
2.5. <i>Board game</i> sebagai Media Pembelajaran	26
2.5.2. Kekurangan <i>Board game</i>	27
2.6. Implikasi Penggunaan <i>Board game</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman.....	27
2.7. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan	28
2.8. Kerangka Berpikir	30
2.9. Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1. Pendekatan dan Metode.....	34
3.2. Variabel Penelitian	35
3.3. Populasi dan Sampel.....	36
3.3.1. Populasi.....	36
3.3.2. Sampel.....	37
3.5. Instrumen Penelitian	37
3.6. Teknik Analisis Instrumen	38
3.6.1. Uji Validitas	38
3.6.2. Uji Reliabilitas	41
3.7. Teknik Analisis Data	42
3.7.1. Uji Statistik Deskriptif	42
3.7.2. Uji N-Gain.....	43
3.7.3. Uji Normalitas.....	44
3.7.4. Uji Hipotesis	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian	46
4.2. Uji Statistik Deskriptif <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	47
4.2.1. Deskripsi Hasil Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	47
4.2.2. Perbandingan Total Skor Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	48
4.3. Uji N-Gain	48
4.4. Uji Normalitas	49

4.5. Uji Hipotesis.....	49
4.6. Pembahasan Hasil Penelitian Umum.....	53
4.7. Pembahasan Hasil Penelitian Khusus.....	56
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	63
5.1. Simpulan.....	63
3.2. Implikasi	64
5.3. Rekomendasi	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Desain Penelitian	35
Tabel 3 2 Hubungan Antar Variabel	36
Tabel 3 3 Populasi penelitian	37
Tabel 3 4 Data Hasil Uji Coba Instrumen.....	40
Tabel 3 5 Interpretasi Nilai Reliabilitas	41
Tabel. 3. 6 Data Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	42
Tabel 3. 7 Kriteria N-Gain	43
Tabel 4. 1 Skor Pre-test dan Post-test	47
Tabel 4. 2 Perbandingan Total Skor Pre-test dan Post-test.....	48
Tabel 4. 3 Hasil N-Gain <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	48
Tabel 4. 4 Uji Normalitas.....	49
Tabel 4. 5 Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	50
Tabel 4. 6 Hasil Uji Statistik <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	50
Tabel 4. 7 Uji Hipotesis Aspek Literal	51
Tabel 4. 8 Uji Hipotesis Aspek Reorganisasi	52
Tabel 4. 9 Uji Hipotesis Aspek Inferensial	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	32
Gambar 4.1 Grafik <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Aspek Keterampilan Membaca	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing	72
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	74
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	75
Lampiran 4. Buku Bimbingan Skripsi	76
Lampiran 5. Surat Cek Plagiarisme	80
Lampiran 6. Kisi-Kisi Instrumen	81
Lampiran 7. Instrumen Penelitian	83
Lampiran 8. Lembar <i>Expert Judgement</i>	91
Lampiran 9. Daftar Nama Siswa Uji Coba	106
Lampiran 10. Tabulasi Data Uji Coba Instrumen	107
Lampiran 11. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen	108
Lampiran 12. Hasil Uji Coba Reliabilitas Instrumen	109
Lampiran 13. Rancangan Modul Ajar	110
Lampiran 14. Daftar Nama Siswa	120
Lampiran 15. Tabulasi Hasil Skor <i>Pre-test</i>	121
Lampiran 16. Tabulasi Hasil Skor <i>Post-test</i>	122
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian	123

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ips. *Journal Of Education And Instruction (Joeai)*, 5(1), 298–304. <https://doi.org/10.31539/Joeai.V5i1.3646>
- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2336–2344. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i5.836>
- Ampuni, S. (1998). Proses Kognitif Dalam Pemahaman Bacaan. *Buletin Psikologi*, 2.
- Annida Azhari Ritonga, Atikah Zahrani Purba, Fadhillah Hilmi Nasution, Fenika Adriyani, & Yunita Azhari. (2023). Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran Kelas Tinggi Di Tingkat Mi/Sd. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 102–113. <https://doi.org/10.58192/Ins dun.V2i3.988>
- Ardiana, R. (2023). Implementasi Media Berbasis Tik Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 103–111. <https://doi.org/10.37985/Murhum.V4i1.117>
- Arifin, Zainal. (2014). Penelitian Pendidikan: Metode Dan Paradigma Baru. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2017). Pengembangan Instrumen Penelitian Dan Penilaian Program. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Audie, N. (2019). *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. 2.
- Ayuningrum, S., & Herzamzam, D. A. (2022). Konsep Dan Implementasi Pembelajaran Membaca Pemahaman Di Sd Kelas Vi. *Social, Humanities, And Educational Studies (Shes): Conference Series*, 5(2), 232. <https://doi.org/10.20961/Shes.V5i2.58343>
- 'Azizah, N., Karsono, K., & Kamsiyati, S. (2023). Perbandingan Kompetensi Literal Dan Apresiatif Siswa Kelas Iv Sd Dalam Memahami Isi Teks Fiksi. *Didaktika Dwija Indria*, 11(3). <https://doi.org/10.20961/Ddi.V11i3.76415>
- Bruner, J. (1960). The process of education. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Cahyarani, M., & Priyatni, E. T. (2023). Proses Kognitif Bermuatan Hots Pada Pertanyaan, Tugas, Dan Latihan Dalam Buku Teks Siswa Bahasa Indonesia Kelas Xi Sma Kemendikbud Edisi Revisi 2017. *Jolla: Journal Of*

- Language, Literature, And Arts*, 3(3), 420–443.
<https://doi.org/10.17977/Um064v3i32023p420-443>
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., & Nugraha, M. A. (2024). *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teori Konstruktivisme Melalui Media E-Learning*. 3.
- Firmansyah, M., & Ainin, I. K. (2025). Pengembangan Buku Digital Berbasis Visual Mnemonik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Literal Anak Disleksia. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 20(1).
- Fitri, A. (2021). Hubungan Antara Persepsi Partisipasi Dengan Motivasi Belajar Anak Pada Orang Tua Siswa Sdn Dermo Ii Bangil Kabupaten Pasuruan. . . *Character*, 08.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2017). Games, motivation, and learning: A research and practice model. In *Simulation in aviation training* (pp. 475–501). Routledge.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy*. 1(1).
- Gobet, F., Voogt, A. J. De, & Retschitzki, J. (2004). *Moves In Mind: The Psychology Of Board Games*. Psychology Press.
- Harianto, E. (2020). *Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa*. 9(1).
- Herlina, E. S. (2019). *Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0*. 5.
- Himawan, R. (2023). *Analisis Level Kritis Taksonomi Barret Pada Soal Pemantapan Asesmen Daerah Literasi Membaca Siswa Smp Daerah Istimewa Yogyakarta*.
- Irhandayaningsih, A. (2019). Menanamkan Budaya Membaca Pada Anak Usia Dini. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 3(2), 109–118. <https://doi.org/10.14710/Anuva.3.2.109-118>
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). *Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan Spss*. <https://doi.org/10.31219/Osf.Io/V9j52>
- Johan, G. M. (2018). *Pengembangan Media Literasi Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar*.
- Juanda, N. A., Sujana, A., & Ali, E. Y. (2024). Pengaruh Board Game Terhadap Pemahaman Konsep Ips Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1381–1386. <https://doi.org/10.51169/Ideguru.V9i3.1140>
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules And Fictional Worlds*. The Mit Press.
- Kamariana, S. H., Kamariana, S., Halidjah, S., & Sugiyono, S. (2017). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Menggunakan Model Cooperative

- Integrated Reading And Composition Di Sekolah Dasar Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk)*, 6(10).
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kholiq, A., & Luthfiyati, D. (2020). Tingkat Membaca Pemahaman Siswa Sma Kabupaten Lamongan. *Kredo : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 4(1), 17–32. <https://doi.org/10.24176/Kredo.V4i1.3535>
- Khotimah, A. K., & Widagdo, A. (2016). *Kemampuan Membaca Pemahaman Berdasarkan Taksonomi Barret Pada Siswa Kelas Iv Sd*.
- Kurdi, M. S., & Fitra, D. (2023). *Transformasi Digital Dalam Pembelajaran: Pt. Literasi Nusantara Abadi Grup*
- Laksana, S. D. (2016). Integrasi Empat Pilar Pendidikan (Unesco) Dan Tiga Pilar Pendidikan Islam. *Al-Idarah : Jurnal Kependidikan Islam*, 6(1). <https://doi.org/10.24042/Alidarah.V6i1.789>
- Mahyuddin, N., Yaswinda, Y., Sofya, R., & Putri, V. M. (2022). *Innovation And Implementation Of Boardgame Media To Develop Aspects Of Early Childhood Development: 6th International Conference Of Early Childhood Education (Icece-6 2021)*, Padang, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/Assehr.K.220602.041>
- Monifah, P., Rahmani, I., & Tadulako, U. (2024). *Penggunaan Game Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kerja Sama Siswa Kelas Iv Sd Inpres 1 Talise*.
- Mufida¹, A., & Abidin, M. R. (2021). *Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun*. 2(3).
- Mulyati, E., & Suryani, L. (2023). Penggunaan Media Board Game Dan Aplikasi Quizziz Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8718–8729. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V6i11.2690>
- Munaf, G. (2020). *Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Berdasarkan Pada Taksonomi Barret Menggunakan Model Pembelajaran Small Group Discussion Pada Siswa Kelas Vi Sd Plus Hang Tuah 4 Jakarta*.
- Muntean, C. I. (2011, October). Raising engagement in e-learning through gamification. In *Proc. 6th international conference on virtual learning ICVL* (Vol. 1, pp. 323-329).
- Nikmah, E. A., Utaminingsih, S., & Masfuah, S. (2021). Peningkatan Literasi Membaca Melalui Model Problem Solving Berbantuan Magic Spin Board. *Inopendas: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/Jino.V4i2.5956>

- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research And Development Journal Of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/Rdje.V9i2.19392>
- Nisa, S. Z., & Latifah, N. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Berdasarkan Taksonomi Barret Pada Siswa Kelas 4 Sdn Karangharja 2. 6.
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Pgsd: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–132. <https://doi.org/10.33369/Pgsd.14.2.122-132>
- Partono, P., & Marfuah, L. (2023). Analisis Strategi Dirceted Reading Thinking Activity sebagai Upaya Menumbuhkan Keterampilan Membaca Literal MI Miftahussalam. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 16-25.
- Pertiwi, F., Supriati, N., & Suherman, D. (2022). Pendekatan Integratif Dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas Iv Sekolah Dasar. *Collase (Creative Of Learning Students Elementary Education)*, 5(2), 225–240. <https://doi.org/10.22460/Collase.V5i2.5565>
- Pratiwi, D. W., Rukayah, R., & Saputri, D. Y. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Menentukan Ide Pokok Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 10(2). <https://doi.org/10.20961/Ddi.V10i2.64598>
- Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopiah, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 592–596. <https://doi.org/10.59837/7hza6b55>
- Purba, Y., Simbolon, N., Sirait, A. P., & Ambarita, D. F. P. (2025). *Development Of Learning Medium Board Game Throw The Word In Reading Learning For Grade Ii Students At Sd Negeri 153069 Pinangsori 2 T.A. 2024/2025*. 1.
- Purwanza, S. W. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi. Cv. Media Sains Indonesia.
- Putri, A., & Kharisma, I. (2025). Kemampuan Berpikir Evaluatif Dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V. 4.
- Qodim, E. N. F. (2025). Penerapan Model Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Berbantuan Media Quizizz Paper Mode Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa. 13.
- Ratminingsih, N. M. (2018). Implementasi Board Games Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 19. <https://doi.org/10.17977/Um048v24i1p19-28>

- Ridha, N. (2017). *Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian*. 14(1).
- Rifa'i, M. (2025). *Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Menggunakan Model Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Berbantuan Aplikasi Book Creator Di Kelas V Sdn 076/Ii Tenam Candi Kabupaten Bungo*. 10.
- Rusman. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Safitri, Y., & Humaira, S. (2023). *Media Komunikasi Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sd Negeri 053986 Kp. Pinang*. 1.
- Sakti, H. G. (2023). *Pelatihan Media Board Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. 4.
- Sampe, M., Koro, M., & Tunliu, E. V. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Sakteo Kecamatan Mollo Tengah Kabupaten Tts. *Journal Of Character And Elementary Education*, 1(3), 47–56. <https://doi.org/10.35508/Jocee.V1i3.11859>
- Sari, H. M. (2023). *Pengembangan Media Board Game Cinta Nusantara Untuk Meningkatkan Minat Belajar Terhadap Mata Pelajaran Ppkn Kelas X Sma Negeri 1 Cerme Gresik*.
- Setyanugrah, F., & Setyadi, D. I. (2017). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya. *Jurnal Sains Dan Seni Its*, 6(1), 62–68. <https://doi.org/10.12962/J23373520.V6i1.22949>
- Setyawati, N., Maspuroh, U., & Rosalina, S. (2021). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pemahaman Bacaan Cerpen Pada Kalangan Remaja Pengguna Media Sosial Aktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(4), 417. <https://doi.org/10.23887/Jjpbs.V11i4.40124>
- Siregar, E. S., Kurniati, R., & Rahayu, S. (2022). Multimedia As A Learning Tool In Training Reading Skills Of Elementary Schools Students. *Journal Of Education Technology*, 6(2), 299–307. <https://doi.org/10.23887/Jet.V6i2.44601>
- Sukmawati, H. (2021). *Komponen-Komponen Kurikulum Dalam Sistem Pembelajaran*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tabina, M. H. C., Mubarak, A. I., Sari, I. M., Aura, Y., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). *Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 Sd 03 Tergo*.

- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan Budaya Membaca Di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 22–33. <https://doi.org/10.24246/J.Js.2020.V10.I1.P22-33>
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa. Bandung: Angkasa Bandung.
- Triastuti, D., & Irawan, E. B. (2017). *Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang*.
- Unesco. (2020). *Global Education Monitoring Report 2020: Inclusion And Education: All Means All. Paris. Unesco*. <https://doi.org/10.54676/Jjnk6989>
- Gumono, G. (2014). Profil Kemampuan Membaca Peserta Didik Sekolah Dasar Di Provinsi Bengkulu. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(2), 201–211. <https://doi.org/10.24252/Lp.2014v17n2a4>
- Utami, N. P., & Yanti, P. G. (2022). Pengaruh Program Literasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8388–8394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i5.3825>
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. *Integrated (Journal Of Information Technology And Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/Integrated.V3i1.32729>
- Wicaksana, S., & Basuki, I. A. (2010). *Analisis Soal Latihan Keterampilan Membaca Dalam Bahan Ajar Bipa Sahabatku Indonesia Tingkat A*.
- Yaakub, F. N. A. B. M., & Nasri, N. M. (2020). 'Spell-It-Right' Countengpoly Board Game As Game-Based Learning: Embracing Play In Learning. *International Journal Of Academic Research In Business And Social Sciences*, 10(7), Pages 201-207. <https://doi.org/10.6007/Ijarbss/V10-I7/7409>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.V3i2.1540>