

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, L., Rizqiqa, F. N. R., Putri, F. D., & Nulhaq, S. (2022). Kurikulum merdeka dalam perspektif pemikiran pendidikan Paulo Freire. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 162-172.
- Aminuddin. (2004). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). “Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital Game-Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885-1896.
- Annuar, H., Etin, S., & Khaerudin, K. (2025). *Model pembelajaran saintifik berbasis game-based learning*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup
- Cantica, O., Abdillah, M. H., & Anggraini, F. (2023). Analisis Produksi Padi di Provinsi Jambi dan Riau Menggunakan Uji Mann-Whitney. *Multi Proximity: Jurnal Statistika*, 2(1), 32-38.
- Dalman. (2021). *Keterampilan Membaca*. Depok: Rajawali Pers.
- Elisa, E. (2018). Pengertian, Peranan, Dan Fungsi Kurikulum. *Jurnal Curere*, 1(02).
- Fauziyyah, D. F., & Sumiyadi, S. (2020). Nilai-Nilai Didaktis Dalam Novel Burung-Burung Kecil Karya Kembangmanggis. *Semantik*, 9(1), 41-50.
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-8.
- Herawati, A., Wahyu Prakosa, A., Martadiningsari, A. I. ., Agustina, F. C. ., Romadhana, Y. S. ., & Erviana, L. . (2025). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Membaca Pada Peserta Didik Dan Upaya Penanganannya Di SDN Pucangsewu. *Scholarly Journal Of Elementary School*, 5(2), 112–119.
- Hidayati, R. P. (2010). *Teori Apresiasi Prosa Fiksi*. Bandung: Prisma Press Prodaktama.
- Irma. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman (Hlm. 4). Universitas Muhammadiyah Makassar.

- Irwan, I. (2019). "Implementasi Kahoot! Sebagai Inovasi Pembelajaran". *Journal of Civic Education*, 2(1), 126-140.
- Janah, A. M. (2025). Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI. 10 di SMA N 1 Baturetno: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3081-3090.
- Kaporina, A. (2023). Uji Prasyarat Wilcoxon Signed Rank Test, 97.
- Kosasih, E. (2014). *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Lubis, N. S., Deliyanti, Y., & Hutajulu, M. A. A. (2023). Analisis Uji Persyaratan Statistika Parametrik Terhadap Analisis Pertumbuhan Dan Kepadatan Penduduk. *Jurnal Bakti Sosial*, 2(2), 134-143.
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & 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.
- Maulina, C. R., Murtadho, F., & Purbarani, E. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning (GBL) Berbantuan Media Study Smarter terhadap Keterampilan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Cikarang Selatan. *ANUFA*, 1(2), 163-170.
- Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Ferlyando, M. B., Andriansyah, M. T., & Pangestu, P. D. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 786-799.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan board game sebagai media pembelajaran untuk melatih berpikir kreatif siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871-880.
- Nugraha, J. (2022). Mengenal Tujuan Kurikulum Merdeka, Pahami Bedanya dengan Kurikulum Sebelumnya. *merdeka*.
- Nugraha, S. E., Kurniawati, Z. L., Lumowa, S. V. T., & Turista, D. D. R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggarong Sebrang. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 144-153.

- Nurdiyantoro, B. (2018). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nuryadi, N., Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Dasar-dasar statistik penelitian. *Yogyakarta: Sibuku Media*, 27-28.
- Pramayshela, A., Tanjung, E. Y., Pasaribu, F. Y., & Pohan, R. I. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Kelas 4 SD. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 111-125.
- Pramesti, F. (2018). Analisis Faktor-Faktor Penghambat Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 283-289.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). Metode penelitian kuantitatif.
- Riyanti, A. (2021). *Keterampilan membaca*. Penerbit K-Media.
- Samudera, S. A. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai digital Game-Based Learning pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan Uin Jakarta (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sari, A. P., Hasanah, S., & Nursalman, M. (2024). Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Analisis Statistik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 51329–51337.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163-174.
- Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 3(2), 263-271.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan, S. (2021). Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI. *Fondatia*, 5(1), 1-12.
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Ejurnal Al Musthafa*, 2(3), 43–56.

- Tarigan, H.G .(2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa.
- Tarsinih, E. (2018). Kajian Terhadap Nilai-Nilai Sosial Dalam Kumpulan Cerpen “Rumah Malam Di Mata Ibu” Karya Alex R. Nainggolan Sebagai Alternatif Bahan Ajar. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 70-81.
- Trianto. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 2048.
- Tsuraya, F. G., Azzahra, N., Azahra, S., & Maharani, S. P. (2022). Implementasi kurikulum merdeka dalam sekolah penggerak. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(4), 179-188.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2).
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). “Inovasi Game-Based Learning Sebagai Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Masa New Normal”. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22.
- Wibawanto, W. (2024). *Board Game Edukasi*. Nas Media Pustaka.