DAFTAR PUSTAKA

Akhyar, M. F., & Roslaini. (2025). The Effects of Quizizz on Students' Reading Ability and Learning Motivation in Indonesian EFL Classrooms. *JOLLS: Journal of Language and Literature Studies*, *5*(3), 603–616. https://doi.org/10.36312/jolls.v5i3.3188

Alamsyah, M. E. F., Fatoni, M., Indarto, P., & Sistiasih, V. S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh. *Jurnal Utile*, *X1*(1), 36–41.

Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatf: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(4), 5573–5581. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298

Aulia, A., Ahmad, A., & Yulianti, A. (2024). Analisis Kemampuan Membaca Mahasiswa PGSD dalam Pramenulis Artikel Ilmiah Mata Kuliah Kapita Selekta Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(2), 165–179.

Ayuningrum, S., & Herzamzam, D. A. (2021). Konsep dan Implementasi Pembelajaran Membaca Pemahaman di SD kelas VI. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-5 (SNIP 2021) Dan Seminar Nasional Guidence Counseling Project (GCP 2021)*. https://jurnal.uns.ac.id/shes

Az-Zahrah, S. S., et al. (2025). Penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media PowerPoint untuk meningkatkan keterampilan membaca kata siswa kelas 1 SDN 3 Keling. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education, 8*(2), 277–288.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design*. https://archive.org/details/researchdesignO000unse

Cuhanazriansyah, M. R., Rochim, A. A., Ainindri, Q., Putri, R., Ferisca, S., & Mubarok, M. F. (2025). *Gamifikasi dalam Pendidikan*.

Erdiana, A., Ngatmini, N., & Winarni, S. (2024). Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *7*(2), 715–724. https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4226

Falentina, A., & Amelia, D. (2025). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Anak Melalui Metode CIRC Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(3), 2477–2143.

Firdausi, R., & Zainudin, F. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran STAD (Student Team Achievement Division) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas V MI Al Marhamah Jabung. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *2*(1).

Frans, S. A., Widjaya, Y. A., & Ani, Y. (2023). Diligentia: Journal of Theology and Christian Education Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Theology and Christian Education*, *5*(1), 54–68.

Hk, N., Novriyana, Y., Agus, M., Rosyid, A., Susanti, E., Islam, U., Fatmawati, N., & Bengkulu, S. (2024). Metode-Metode Pembelajaran yang diterapkan dalam Proses Pembelajaran di Indonesia. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mndiri*, *10*(02), 1058–1078.

Husen, F. A., & Wulandari, F. (2025). Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, *15*(3), 940–947. https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051

Jamilah, S. (2025). Implementasi Gamifikasi Penjelajahan Sekolah terhadap Peningkatan Kompetensi Membaca Teks Informasi pada Siswa Kelas 5B SDN 2 Cimerang. *Jurnal Meuseuraya*, *01*(02), 60–69.

Kaban, A. L. (2021). Gamified E-Reading experiences and their impact on reading comprehension and attitude in EFL classes. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, *13*(3), 71–90. https://doi.org/10.4018/IJMBL.2021070105

Ketut, N., Purnama, T., Made, I., Pradnyana, A., & Agustini, K. (2019). Usability Testing Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Pada Aplikasi E-Musrenbang Bappeda Kabupaten Badung. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, *16*(1).

Kholisna, A., & Sukasih, S. (2025). Developing Gamification Media-Based on RADEC Model Using Genially to Enhance Elementary Students Reading Comprehension of Narrative Texts. *Journal of Integrated Elementary Education*, *5*(1), 88–108. https://doi.org/10.21580/jieed.v5i1.24995

Kholiyah, A. S., Maryani, K., Atikah, C., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Pola Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Program Studi PGRA*, *9*(1).

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. www.cvalfabeta.com

Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: a meta-analysis and systematic review. *Educational Technology*

Research and Development, *72*(2), 765–796. https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7

Luaha, L. W. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, *5*(1). https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/JPE

Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains*, *3*(2), 198–214. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang

Mailida, Y., Wandini, R. R., & Rahmah, M. F. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal Of Social Science Research*, *3*(2), 5608–5615.

Matyakhan, T., Chaowanakritsanakul, T., Andrew, J., & Santos, L. (2024). Implementing Gamification to Enhance Reading Engagement and Reading Comprehension of Thai EFL University Students. *Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, *17*(1), 212–239. https://so04.tci-thaijo.org/index.php/LEARN/index

Mayasari, S., & Safina, W. D. (2021). Pengaruh Kualitas Produk Dan Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Restoran Ayam Goreng Kalasan Cabang Iskandar Muda Medan. *Jurnal Bisnis Mahasiswa*.

Melani, L., Handoko, A. L., & Wijoyo, H. (2021). Efektivitas *Pretest* dan Postest Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Agama Buddha (Studi Kasus di SMK PGRI 1 Tangerang). *Journal of Social Science and Digital Marketing*, *1*(1), 16–24.

Monalisa, I., Suntari, Y., & EW, E. D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(3), 1953–1963. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7602

Monitaria, A. M., & Baskoro, E. (2021). Pengaruh Harga, Pelayanan Dan Promosi Online Terhadap Keputusan Pembelian Pada Rumah Makan Gubuk Tiwul. *Jurnal Manajemen Diversivikasi*, *1*(3), 622–635.

Muslimin. (2025). Analisis Pemanfaatan Zep Quiz Berbasis Gamifikasi sebagai Media Evalua-si Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* (Vol. 4).

Nainggolan, J., Sinaga, N., & Pardede, H. (2022). Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Eksperimen terhadap Keterampilan Proses Sains pada Mata

Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(10), 4214–4218. http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id

Nasip, F., & Zulkiply, N. (2024). The Effect of Gamification on Primary Students' Malay Reading Comprehension. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, *9*(7), 1–17. https://doi.org/10.47405/mjssh.v9i7.2904

Navida, I., Rasiman, Prasetyowati, D., & Nuriafuri, R. (2023). Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(2), 1034–1039. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4901

Nitiasih, P. K., Permana, I. G. Y., & Budiartha, L. G. R. (2022). Enhancing Students' Reading Comprehension with Gamification of Local Wisdom Stories during Emergency Online Learning. *Journal of Education Technology*, *6*(3), 515–520. https://doi.org/10.23887/jet.v6i3.472

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 243–255. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

Paramita, A., Niswati, imatun, & Karyati, Z. (2022). Microsoft PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran Audiovisual Pada Taman Kanak-Kanak Fatahillah Lenteng Agung. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, *05*(03).

Purnomo, F. S. (2022). Teori Belajar Bruner dan Keterampilan Membaca Pemahaman. *Jurnal Pendidikan Islam*, *9*(1), 46–50. https://doi.org/10.32923/tarbawy.v9i1.2353

Quraisy, A., & Madya, S. (2021). Analisis Nonparametrik Mann Whitney Terhadap Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *VARIANSI: Journal of Statistics and Its Application on Teaching and Research*, *3*(1), 51–57. https://doi.org/10.35580/variansiunm23810

Rahmah, U. M., & Agustin, I. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Ipas) Berbantuan Media Zep Quiz Pada Siswa Kelas IV SDN Sukolilo 2 Tuban. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *2*(5), 10–16.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a *Self-Determination Theory* perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, *61*. https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860

Safitri, L., & Ramadianti, A. A. (2024). Pengaruh Hasil Belajar Menggunakan Pendekatan Saintifik di Kelas III Mata Pelajaran IPA di SD Negeri 101766 Bandar Setia. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, *10*(1), 202–214.

Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*. www.penerbitbukumurah.com

Sariningsih, I. R., Nugraha, A., & Setiadi, P. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 1 Pataruman. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(04), 227–241.

Shao, J., Rabu, S. N. A., & Chen, C. (2025). The impact of gamified interactive e-books incorporating metacognitive reading strategies on Chinese elementary students' mathematical reading comprehension, word problem-solving performance, and general reading motivation. *Education and Information Technologies*, *30*, 22893–22929. https://doi.org/10.1007/s10639-025-13660-z

Sholeha, E. R., Sauhana, F. T., & Yeni, M. (2024). A Comparative Study Between Students' Ability in Reading Comprehension Before and After Using Quizizz a t English Study Program of Islamic. *J-Shelvesofindragiri(JSI)*, *6*(1), 166–176.

Sonjaya, R. P., Rahma Aliyya, F., Naufal, S., & Nursalman, M. (2025). Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas: Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*(1), 1627–1639.

Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, *1*(1), 29–35.

Sultan, M. A., Zainal, Z., & Momang, A. A. (2024). Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare. *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(2), 139–145.

Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Giri Persada, A. (2023). Pengembangan Gamifikasi Pada Pelajaran Matematika SD dengan Metode ADDIE untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, *9*(1), 1–14. https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466

Thi, B., & Huyen, K. (2023). The Roles of Schemata in Reading Comprehension: An Empirical Study among Ielts Test Takers at a University in Hanoi. *International Journal of Social Science and Human Research*, *06*(12), 7223–7230. https://doi.org/10.47191/ijsshr/v6-i12-05

Tiara, Fitriyadi, S., & Mulyani, S. (2025). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 52 Singkawang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 424–438.

Tjoen, N. L., & Samsudin, A. (2022). Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Meningkatkan Kemampuan Membaca Kelas II SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *08*(02), 2071–2085.

Utami, D. D. (2025). *Gamifikasi Panduan Menggunakan Tools Gamifikasi dalam Pembelajaran*. PT Inovasi Teknologi Pembelajaran.

Vy, T. T. T., & Ngoc, N. T. N. (2025). Gamified Reading with Quizizz: Performance Gains and Vietnamese EFL Learner Attitudes. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, *8*(10), 20–34. https://doi.org/10.32996/ijllt

Wahyuni, F., & Herlinda, H. (2021). Paradigma Pembelajaran Efektif Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Gurindam: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, *1*(2), 40. https://doi.org/10.24014/gjbs.v1i2.12786

Wangi, N. B. S., Chandra, N. E., Ali, A. Z., Aulia, L. L., Zahid, A., Triutami, M. W., & Biroudloh, F. (2022). *Buku Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*.

Wibowo, A. H., Munir, A., & Suhartono. (2024). *Enhancing Reading Comprehension through Gamification-Based Task-Based Language Teaching (TBLT*. *02*, 161–174.

Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Administrasi*, *3*(2), 96–102.

Yani, M. (2024). Peran Literasi Membaca dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa STKIP Taman Siswa Bima. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(2), 715–720. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.572