

Keefektifan Inovasi Media Interaktif *Whack A Mole* dan *Flip Tiles* Berbasis LKPD dalam Pembelajaran Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas 3 SDN Rungkut Kidul I Surabaya

Aida Syafa Fu'ada^{a,1}, Nurul Istiq'faroh^{b,2}, Ghania Maisa Siantoro^{c,3}

^{a,b,c} Department of Primary School Teacher Education, Faculty of Education, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Surabaya, 60213, Indonesia

¹24010644310@mhs.unesa.ac.id; ²nurulistiqfaroh@unesa.ac.id; ³24010644315@mhs.unesa.ac.id

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p><i>Sejarah Artikel:</i> Diterima: 20 Februari 2026 Direvisi: 14 Maret 2026 Disetujui: 27 April 2026 Tersedia Daring: 1 Mei 2026</p> <p><i>Kata Kunci:</i> Kearifan Lokal Media Interaktif Membaca Pemahaman Sekolah Dasar Whack A Mole</p>	<p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan kurang kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media interaktif <i>Whack A Mole</i> dan <i>Flip Tiles</i> berbasis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam pembelajaran kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SDN Rungkut Kidul I Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari 20–30 siswa kelas III sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (pre-test dan post-test) serta angket. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen dengan nilai signifikansi lebih dari 0,05. Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 69,46 (kategori sedang-tinggi), sedangkan kelas kontrol sebesar 27,80 (kategori rendah). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif <i>Whack A Mole</i> dan <i>Flip Tiles</i> berbasis LKPD efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan dan kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan kontekstual.</p>
<p><i>Keywords:</i> Interactive Media Local Wisdom Reading Comprehension Elementary School Whack A Mole</p>	<p><i>ABSTRACT</i></p> <p><i>This study is motivated by the low reading comprehension skills of elementary school students due to the lack of interactive and contextual learning media. This study aims to determine the effectiveness of interactive media, namely Whack A Mole and Flip Tiles based on Student Worksheets (LKPD), in local wisdom-based learning to improve reading comprehension skills of third-grade students at SDN Rungkut Kidul I Surabaya. This study employed a quantitative approach with a descriptive method. The subjects consisted of 20–30 third-grade students. Data collection techniques included tests (pre-test and post-test) and questionnaires. Data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and N-Gain analysis. The results showed that the data were normally distributed and homogeneous with significance values greater than 0.05. The N-Gain analysis indicated that the experimental class achieved an average score of 69.46 (moderate to high category), while the control class obtained 27.80 (low category). These findings indicate that the use of Whack A Mole and Flip Tiles interactive media based on LKPD is effective in improving students' reading comprehension skills. This, interactive learning media based on games and local wisdom can enhance students' learning outcomes and create more engaging, meaningful, and contextual learning.</i></p>



1. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan akademik siswa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial, budaya, dan karakter dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Kearifan lokal merupakan nilai, norma, dan praktik budaya yang berkembang dalam masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun sebagai bagian dari identitas budaya suatu daerah (Sibarani, 2018). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat membuat materi lebih kontekstual sehingga siswa mampu menghubungkan konsep yang dipelajari dengan lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya (Setiawan, 2020). Selain itu, pembelajaran yang berbasis kearifan lokal juga dapat membantu siswa memahami realitas kehidupan masyarakat yang menjadi bagian dari lingkungan mereka (Wahyuni, 2019).

Salah satu daerah yang memiliki kekayaan kearifan lokal yang kuat adalah Ponorogo, yang dikenal dengan kesenian Reog Ponorogo serta berbagai cerita rakyat dan tradisi masyarakatnya. Kearifan lokal tersebut mengandung nilai-nilai sosial seperti kerja sama, keberanian, tanggung jawab, serta rasa cinta terhadap budaya daerah (Koentjaraningrat, 2016). Integrasi nilai-nilai budaya tersebut dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami budaya daerah sekaligus menumbuhkan sikap menghargai warisan budaya sejak usia dini (Suyitno, 2018). Dalam konteks ini, penggunaan cerita rakyat sebagai materi pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman sekaligus motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar secara signifikan (Istiq'faroh et al., 2020a). Pemanfaatan budaya lokal dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan relevansi materi pembelajaran dengan kehidupan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Prasetyo, 2021).

Kemampuan membaca pemahaman merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar. Membaca pemahaman tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca teks, tetapi juga kemampuan memahami makna bacaan, menemukan informasi penting, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca (Dalman, 2017; Anderson & Pearson, 1984; Nation, 2009). Kemampuan ini menjadi dasar bagi siswa untuk memahami berbagai materi pelajaran lainnya (Abidin, 2018). Rendahnya keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar sering disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang belum bersifat interaktif, kurang menarik, serta belum terintegrasi dengan teknologi digital secara optimal (Herlina & Istiq'faroh, 2025). Oleh karena itu, pengembangan kemampuan membaca pemahaman perlu menjadi perhatian penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar (Susanto, 2020).

Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional (Prastowo, 2017). Kurangnya variasi media pembelajaran juga dapat membuat kegiatan membaca menjadi kurang menarik bagi siswa (Hidayat, 2020). Selain itu, proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sering kali membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar (Abidin, 2018; Slavin, 2015). Kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III sekolah dasar, ditemukan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil nilai pretest yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan

dalam memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, serta menjawab pertanyaan berdasarkan teks yang dibaca. Selain itu, penggunaan media pembelajaran di kelas masih terbatas sehingga pembelajaran membaca kurang menarik bagi siswa (Susanto, 2020). Upaya mengoptimalkan literasi budaya melalui gerakan literasi sekolah yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal terbukti dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa terhadap materi (Rusanti et al., 2024; Sari & Wulandari, 2021). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta membantu mereka memahami materi bacaan dengan lebih baik (Hidayat, 2020).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif. Media interaktif dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2017; Mayer, 2009; Clark & Mayer, 2016). Penerapan media interaktif berbasis kearifan lokal terbukti efektif meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian yang menggunakan aplikasi Articulate Storyline berbasis kearifan lokal di wilayah Papua Barat (Istiq'faroh et al., 2024). Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran juga dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif karena melibatkan aktivitas belajar yang lebih variatif dan menantang (Prastowo, 2017). Selain itu, media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Hidayat, 2020).

Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah media interaktif Whack A Mole dan Flip Tiles yang dipadukan dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) (Tomlinson, 2013). Media Whack A Mole merupakan permainan interaktif yang mengajak siswa memilih jawaban yang tepat secara cepat dan menyenangkan (Arsyad, 2017). Sementara itu, Flip Tiles merupakan permainan yang memungkinkan siswa membuka kartu yang berisi pertanyaan atau informasi tertentu (Prastowo, 2017). Penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar, sehingga mendukung terciptanya proses belajar yang lebih aktif dan menyenangkan (Istiq'faroh et al., 2020b). Kedua media tersebut digunakan untuk melatih kemampuan membaca pemahaman siswa melalui aktivitas menjawab pertanyaan berdasarkan teks bacaan yang berkaitan dengan kearifan lokal Ponorogo (Hidayat, 2020). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media interaktif Whack A Mole dan Flip Tiles berbasis LKPD dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III sekolah dasar melalui analisis nilai pretest dan posttest.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Metode deskriptif kuantitatif digunakan untuk menggambarkan kondisi atau fenomena yang terjadi berdasarkan data numerik yang diperoleh dari hasil penelitian (Sugiyono, 2019). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang berbentuk angka melalui prosedur statistik tertentu (Creswell, 2018). Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif deskriptif digunakan untuk menganalisis peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test setelah penggunaan media pembelajaran interaktif (Arikunto, 2018). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III sekolah dasar yang berjumlah sekitar 20–30 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif Whack A Mole dan Flip Tiles berbasis LKPD dalam materi yang berkaitan dengan kearifan lokal Ponorogo. Penelitian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media tersebut dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa (Sugiyono, 2019). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan

angket. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa melalui pemberian pre-test dan post-test (Arikunto, 2018). Pre-test diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media interaktif untuk mengetahui kemampuan awal siswa (Sugiyono, 2019). Sementara itu, post-test diberikan setelah pembelajaran untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa (Creswell, 2018). Selain itu, angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran (Riduwan, 2020). Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata serta persentase peningkatan hasil belajar siswa (Sugiyono, 2019). Selain itu, dilakukan juga uji statistik seperti uji normalitas, uji homogenitas, dan analisis N-Gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif (Creswell, 2018). Analisis tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran yang digunakan (Riduwan, 2020).

3. Hasil dan Pembahasan

Uji Homogenitas dan Normalitas

Hasil uji homogenitas berdasarkan uji Levene menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada pretest (HOMO FIKS) sebesar 0,688 dan posttest (HOMO POST) sebesar 0,781. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelompok relatif sama, sehingga perbedaan hasil yang muncul setelah perlakuan dapat diatribusikan pada penggunaan media pembelajaran. Secara metodologis, homogenitas varians penting untuk memastikan bahwa perbandingan antar kelompok dilakukan secara adil dan tidak bias (Sugiyono, 2019).

Hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,108 dan 0,159. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil pretest dan posttest kemampuan membaca pemahaman siswa telah memenuhi asumsi normalitas dan layak digunakan dalam analisis statistik parametrik. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebaran data tidak mengalami penyimpangan yang berarti, sehingga hasil analisis dapat mencerminkan kondisi sebenarnya di lapangan. Secara teoretis, distribusi normal menunjukkan bahwa kemampuan siswa tersebar secara proporsional, sehingga memungkinkan dilakukan pengujian lebih lanjut secara akurat (Ghozali, 2018). Untuk memudahkan melihat hasil homogenitas dan normalitas disajikan pada Gambar 1. Dan Gambar 2. Dengan terpenuhinya uji homogenitas dan normalitas, maka analisis N-Gain dapat digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa secara lebih valid.

Hasil N-Gain

Hasil analisis N-Gain menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif. Rata-rata nilai N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 69,46 yang termasuk dalam kategori sedang menuju tinggi, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 27,80 yang berada pada kategori rendah. Selain itu, data menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rentang nilai dari 17 hingga 100, sedangkan kelas kontrol memiliki rentang nilai dari -40 hingga 75. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dan lebih konsisten dibandingkan kelas kontrol. Untuk memudahkan pembacaan, hasil uji homogenitas dan N-Gain disajikan pada Tabel 1. Dan untuk memudahkan melihat hasil N-Gain disajikan pada Gambar 3.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif *Whack A Mole* dan *Flip Tiles* berbasis LKPD efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal ini dibuktikan melalui nilai N-Gain kelas eksperimen yang lebih tinggi (69,46) dibandingkan kelas kontrol (27,80), serta didukung oleh terpenuhinya uji normalitas dan homogenitas. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi secara signifikan setelah penggunaan media interaktif. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media interaktif dan berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan literasi membaca siswa (Istiq'faroh et al., 2020a; Istiq'faroh et al., 2024; Rahmawati & Ridwan, 2022). Selain itu, Hidayat (2020) juga mengungkapkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar. Kesamaan ini memperkuat bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Secara teoretis, temuan ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa belajar secara aktif melalui pengalaman. Media interaktif memungkinkan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam. Selain itu, penggunaan kearifan lokal dalam media pembelajaran membantu siswa memahami materi secara kontekstual (Abidin, 2018; Arsyad, 2017). Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis permainan dan kearifan lokal tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membuat pembelajaran lebih menarik, bermakna, dan relevan dengan kehidupan siswa. Hal ini sekaligus menjawab tujuan penelitian bahwa penggunaan media interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Table 1. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas dan N-Gain

Variabel	Kelompok	Sig. Homogenitas	Rata - rata N-Gain	Kategori
Pre-test	Eksperimen & Kontrol	0,688	-	Homogen
Post-test	Eksperimen & Kontrol	0,781	-	Homogen
N-Gain	Eksperimen	-	69,46	Sedang - Tinggi
N-Gain	Kontrol	-	27,80	Rendah

Berdasarkan Tabel 1. terlihat bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen, namun peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

➔ Oneway

[DataSet0]

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	.164	1	38	.688
	Based on Median	.187	1	38	.668
	Based on Median and with adjusted df	.187	1	38.000	.668
	Based on trimmed mean	.146	1	38	.704

➔ Oneway

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	.079	1	38	.781
	Based on Median	.113	1	38	.738
	Based on Median and with adjusted df	.113	1	36.140	.738
	Based on trimmed mean	.097	1	38	.757

Gambar 1. Hasil Homogenitas Pre-test dan Post-test

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI	.126	40	.108	.959	40	.159

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 2. Hasil Normalitas

Descriptives

kelas		Statistic	Std. Error
N_Gainpersen eksperimen	Mean	69.46	4.100
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	60.88
		Upper Bound	78.04
	5% Trimmed Mean	70.70	
	Median	66.67	
	Variance	336.258	
	Std. Deviation	18.337	
	Minimum	17	
	Maximum	100	
	Range	83	
	Interquartile Range	23	
	Skewness	-.802	.512
	Kurtosis	2.746	.992
	kontrol	Mean	27.80
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	14.68
		Upper Bound	40.91
5% Trimmed Mean		28.94	
Median		23.33	
Variance		785.282	
Std. Deviation		28.023	
Minimum		40	
Maximum		75	
Range		115	
Interquartile Range		18	
Skewness		-.837	.512
Kurtosis		.983	.992

Gambar 3. Hasil N-Gain

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Whack A Mole dan Flip Tiles berbasis LKPD efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis N-Gain yang menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dan kearifan lokal mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Media interaktif juga membantu siswa memahami materi secara lebih kontekstual sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru dapat memanfaatkan media interaktif berbasis kearifan lokal sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar.

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih ini disampaikan kepada Ibu Nurul Istiq'faroh selaku dosen mata kuliah Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia atas bimbingan dan arahnya dalam penyusunan karya ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak guru SDN Rungkut Kidul 1 Surabaya serta peserta didik kelas 1A dan 1B yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta berpartisipasi dengan aktif dan antusias dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan. Terakhir kami ucapkan terima kasih kepada teman-teman Kelompok 5 atas kerja sama dan kontribusinya dalam menyelesaikan tugas ini.

6. Daftar Pustaka

- Abidin, Y. (2018). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. Refika Aditama.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Dalman. (2017). *Keterampilan membaca*. Rajawali Pers.
- Herlina, N., & Istiq'faroh, N. (2025). Pengembangan media buku digital cerita fabel bergambar menggunakan aplikasi PicsArt untuk keterampilan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar kelas IV. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(12), <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/74032>
- Hidayat, R. (2020). Inovasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 45–58
- Istiq'faroh, N., Suhardi, S., Mustadi, A., & Ahdhianto, E. (2020a). The effect of Indonesian folktales on fourth-grade students' reading comprehension and motivation. *İlköğretim Online (Elementary Education Online)*, 19(4), 2149–2160. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.763772>
- Istiq'faroh, N., Suhardi, S., & Mustadi, A. (2020b). Improving elementary school students' creativity and writing skills through digital comics. *Elementary Education Online*, 19(2), 426–435. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.689661>
- Istiq'faroh, N., Rabia, S. F., Abidin, Z., Hendratno, H., Wibowo, A. H., & Hoang, M. T. T. (2024). Local wisdom-based Articulate Storyline application: A new way to improve reading literacy for elementary school students in the West Papua region. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 5(2), 180–187. <https://jiecr.org/index.php/jiecr/article/view/1114>
- Koentjaraningrat. (2016). *Pengantar ilmu antropologi*. Rineka Cipta.
- Prasetyo, B. (2021). Pemanfaatan budaya lokal dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan relevansi materi bagi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 12–25
- Prastowo, A. (2017). *Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tematik terpadu*. Kencana.
- Riduwan. (2020). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Rusanti, M., Subroto, W. T., & Istiq'faroh, N. (2024). The implementation of SLEEK (Students' Literacy Week) to optimize the cultural literacy for students in elementary school. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 11(8), <https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/5838>
- Setiawan, D. (2020). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 3(1), 78–90
- Sibarani, R. (2018). *Kearifan lokal: Hakikat, peran, dan metode tradisi lisan*. Asosiasi Tradisi Lisan.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.



- Susanto, A. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Suyitno, I. (2018). Implementasi nilai budaya dalam pembelajaran untuk menumbuhkan sikap menghargai warisan budaya siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 34–47
- Wahyuni, S. (2019). Pembelajaran berbasis kearifan lokal: Upaya membantu siswa memahami realitas kehidupan masyarakat. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 101–115
- Anderson, R.C., & Pearson, P. D. (1984). A schema-theoretic view of basic processes in reading comprehension. *Handbook of Reading Research*, 1, 255–291.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Wiley.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Nation, I. S. P. (2009). *Teaching ESL/EFL reading and writing*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203891643>
- Rahmawati, Y., & Ridwan, A. (2022). The effectiveness of interactive learning media in improving elementary students' reading comprehension skills. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 123–134.
- Sari, N. P., & Wulandari, F. (2021). Local wisdom-based learning media to enhance students' literacy skills in primary school. *Journal of Primary Education*, 10(3), 215–224. <https://doi.org/10.15294/jpe.v10i3.45678>
- Slavin, R. E. (2015). *Educational psychology: Theory and practice* (11th ed.). Pearson Education.
- Tomlinson, B. (2013). *Developing materials for language teaching* (2nd ed.). Bloomsbury Publishing.