

## **Pengembangan Buku Cerita Interaktif Dwi-Bahasa Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV di SD Dewi Sartika Sergai**

**Alvina Khairunisa<sup>1</sup>, Albert Pauli Sirait<sup>2</sup>, Nurmayani<sup>3</sup>, Halimatussakdiah<sup>4</sup>,  
Apiek Gandamana<sup>5</sup>**

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

*Universitas Negeri Medan*

[alvinakhairunisa67@gmail.com](mailto:alvinakhairunisa67@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita interaktif dwi-bahasa berbasis kearifan lokal budaya Melayu sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan model Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar validasi ahli media dan materi, angket respon guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar (pretest dan posttest) dan uji kinerja keterampilan berbicara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) buku cerita interaktif dikembangkan dalam bentuk flipbook digital bermuatan teks bilingual, ilustrasi berwarna, audio pelafalan, dan kegiatan interaktif; (2) kelayakan produk berada pada kategori sangat layak dengan rata-rata persentase 92% berdasarkan validasi ahli media (88%) dan ahli materi (96%); (3) kepraktisan produk berada pada kategori sangat praktis dengan rata-rata 92,6% berdasarkan respon guru (90%) dan peserta didik (95,2%); dan (4) keefektifan produk terbukti sangat efektif dengan nilai N-Gain tes pilihan ganda sebesar 0,86 (86%) dan uji kinerja berbicara sebesar 0,78 (78%). Dengan demikian, buku cerita interaktif dwi-bahasa berbasis kearifan lokal terbukti layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** *Buku cerita interaktif, dwi-bahasa, kearifan lokal, Bahasa Inggris, sekolah dasar, ADDIE*

### **Abstract**

*This study aims to develop a bilingual interactive storybook based on Malay local wisdom as an English learning medium for fourth-grade elementary school students. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection instruments included media and material expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, learning outcome tests (pretest and posttest), and speaking performance assessment. The results showed that: (1) the interactive storybook was developed as a digital flipbook containing bilingual texts, colorful illustrations, pronunciation audio, and interactive activities; (2) the product feasibility was in the very feasible category with an average percentage of 92%, based on media expert validation (88%) and material expert validation (96%); (3) the practicality was in the very practical category with an average of 92.6%, based on teacher responses (90%) and student responses (95.2%); and (4) the product effectiveness was proven very effective, with an N-Gain score of 0.86 (86%) for the multiple-choice test and 0.78 (78%) for the speaking performance test. Thus, the bilingual interactive storybook based on local wisdom was proven to be feasible, practical, and effective as an English learning medium in the fourth grade of elementary school.*

**Keywords:** *Interactive storybook, bilingual, local wisdom, English language, elementary school, ADDIE*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membekali peserta didik untuk berkomunikasi di era globalisasi abad ke-21. Bahasa Inggris diperlukan untuk mendukung kemampuan mengakses informasi, memperluas wawasan, serta menjalin komunikasi lintas budaya. Menurut David Nunan, penguasaan Bahasa Inggris sejak usia dini dapat membantu peserta didik mengembangkan kompetensi komunikasi yang lebih baik karena anak-anak memiliki kemampuan menyerap bahasa secara lebih alami dibandingkan usia dewasa. Selain itu, pembelajaran Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar juga berfungsi sebagai fondasi awal dalam membangun keterampilan berbahasa yang meliputi *listening, speaking, reading, dan writing* (T. Tulak et al., 2023).

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan signifikan antara harapan ideal dan kenyataan pembelajaran yang terjadi, khususnya terkait ketersediaan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Observasi awal di SD Dewi Sartika Sergai menunjukkan bahwa guru masih mengandalkan media konvensional seperti buku paket dan metode ceramah dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Media yang digunakan belum memanfaatkan elemen interaktif maupun kearifan lokal sebagai konteks pembelajaran. Padahal, menurut Bruner, peserta didik sekolah dasar lebih mudah memahami materi melalui pengalaman belajar yang konkret, visual, dan kontekstual (H. Tulak et al., 2023; T. Tulak et al., 2024). Penggunaan media yang monoton menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan cenderung mengalami kesulitan memahami materi secara mendalam.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik, serta menghambat pencapaian keterampilan membaca (*reading*) dan berbicara (*speaking*). Hasil angket analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 72% peserta didik kesulitan memahami kosakata Bahasa Inggris, 76% kesulitan menceritakan kembali isi cerita, dan 68% kurang percaya diri saat membaca teks di depan kelas. Temuan ini sejalan dengan pendapat Paul Nation yang menyatakan bahwa keterbatasan penguasaan kosakata menjadi salah satu hambatan utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada kemampuan membaca dan berbicara. Rendahnya rasa percaya diri peserta didik juga dapat mengurangi keberanian mereka dalam menggunakan Bahasa Inggris secara aktif di kelas.

Salah satu solusi yang berpotensi mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan buku cerita interaktif dwi-bahasa berbasis kearifan lokal. Buku cerita interaktif yang mengintegrasikan teks bilingual, ilustrasi berwarna, audio pelafalan, serta kegiatan interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar. Menurut Lev Vygotsky, pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik memperoleh bantuan melalui media

dan interaksi yang mendukung proses konstruksi pengetahuan. Penggunaan dua bahasa (Indonesia dan Inggris) secara bersamaan membantu peserta didik memahami makna kosakata tanpa kesulitan mencari terjemahan di luar teks. Hal ini juga didukung oleh penelitian *bilingual learning* yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa pertama dapat membantu pemahaman konsep dan mempercepat pemerolehan bahasa kedua.

Sementara itu, integrasi kearifan lokal budaya Melayu Serdang Bedagai tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan peserta didik, tetapi juga memperkuat identitas budaya mereka. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan seharusnya berakar pada budaya dan kehidupan masyarakat agar peserta didik tidak tercerabut dari lingkungan sosialnya. Pengintegrasian budaya lokal dalam media pembelajaran juga dapat meningkatkan rasa memiliki, ketertarikan belajar, serta membantu peserta didik memahami nilai-nilai budaya daerah sejak dini. Oleh karena itu, pengembangan buku cerita interaktif dwi-bahasa berbasis kearifan lokal diharapkan mampu menjadi media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris sekaligus menanamkan nilai budaya lokal pada peserta didik sekolah dasar.

Beberapa penelitian terdahulu mendukung urgensi pengembangan media serupa. Sari (2022) membuktikan efektivitas buku cerita *bilingual* berbasis budaya lokal dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dan literasi peserta didik kelas IV SD. Hasil serupa ditemukan oleh Hakim dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa buku cerita berbasis Bahasa Inggris dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman peserta didik. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum mengintegrasikan elemen digital interaktif secara menyeluruh sebagaimana yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan bentuk buku cerita interaktif dwi-bahasa berbasis kearifan lokal yang dikembangkan; (2) menguji kelayakan produk berdasarkan penilaian validator ahli; (3) menganalisis kepraktisan produk berdasarkan respon guru dan peserta didik; serta (4) menguji keefektifan produk terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik kelas IV SD Dewi Sartika Sergai.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang meliputi lima tahapan: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian dilaksanakan di SD Dewi Sartika Sergai, Desa Pekan Tanjung Beringin, Kecamatan Tanjung Beringin, Kabupaten Serdang Bedagai, Provinsi Sumatera Utara pada bulan Januari hingga Maret 2026.

Subjek penelitian adalah 25 peserta didik kelas IV SD Dewi Sartika Sergai tahun ajaran 2025/2026. Objek penelitian adalah media pembelajaran buku cerita interaktif dwi-bahasa berbasis kearifan lokal budaya Melayu. Instrumen pengumpulan data terdiri dari: (1) lembar observasi dan wawancara untuk analisis kebutuhan; (2) angket validasi ahli

media dan materi untuk menilai kelayakan produk; (3) angket respon guru dan peserta didik dengan skala dikotomi untuk mengukur kepraktisan; serta (4) soal pretest dan posttest berbentuk pilihan ganda (20 butir) dan rubrik uji kinerja berbicara untuk mengukur keefektifan produk.

Analisis kelayakan dilakukan menggunakan rumus persentase kelayakan dengan kriteria sangat layak apabila skor berada pada rentang 81%–100%. Analisis kepraktisan menggunakan skala dikotomi dengan kriteria sangat praktis apabila persentase respon positif mencapai 81%–100%. Analisis keefektifan menggunakan rumus N-Gain dengan kategori tinggi (sangat efektif) apabila  $g > 0,7$  (N-Gain  $> 71\%$ ). Penilaian keterampilan berbicara menggunakan rubrik dengan empat aspek: kesesuaian isi, pelafalan, kelancaran, dan kepercayaan diri.

Media dikembangkan dalam bentuk flipbook digital menggunakan platform Heyzine, dengan ilustrasi yang dibuat melalui Gemini AI, tata letak dengan Canva, serta audio pelafalan yang dihasilkan melalui ElevenLabs. Produk kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

## **D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Tahap Analisis**

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru kelas IV, serta penyebaran angket kepada peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih mengandalkan media konvensional seperti buku paket dan metode ceramah dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, pembelajaran belum mengintegrasikan unsur kearifan lokal sebagai konteks pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual. Menurut Jerome Bruner, peserta didik sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi melalui pengalaman konkret, visual, dan kontekstual dibandingkan pembelajaran yang bersifat verbal semata. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif menjadi penting untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih bermakna.

Hasil angket kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa 72% peserta didik mengalami kesulitan memahami kosakata Bahasa Inggris, 76% kesulitan menceritakan kembali isi cerita, dan 68% kurang percaya diri saat membaca teks di depan kelas. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan reading dan speaking peserta didik masih rendah. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Paul Nation yang menyatakan bahwa penguasaan kosakata merupakan fondasi utama dalam keterampilan membaca dan berbicara Bahasa Inggris. Keterbatasan kosakata menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan memahami isi teks serta mengekspresikan gagasan secara lisan.

Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa 92% peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan media bergambar dan 80% tertarik belajar melalui cerita berbasis budaya daerah. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik sekolah dasar memiliki ketertarikan tinggi terhadap media visual dan pembelajaran yang dekat dengan

lingkungan kehidupan mereka. Menurut Lev Vygotsky, pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang dekat dengan konteks sosial dan budaya mereka. Integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran dapat membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih bermakna karena materi yang dipelajari berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari.

Analisis perangkat pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital di sekolah masih sangat rendah, yaitu hanya sebesar 20%, sedangkan integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Inggris belum pernah diterapkan sama sekali (0%). Padahal, sekolah telah memiliki fasilitas pendukung seperti laptop, proyektor, dan papan tulis interaktif dengan tingkat ketersediaan mencapai 100%. Temuan ini menunjukkan bahwa permasalahan utama bukan terletak pada keterbatasan sarana, melainkan pada belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Menurut Richard E. Mayer melalui teori multimedia learning, penggunaan kombinasi teks, gambar, audio, dan visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena informasi diterima melalui lebih dari satu saluran kognitif. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran digital interaktif dinilai relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Analisis kurikulum menunjukkan bahwa sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka sehingga produk yang dikembangkan disesuaikan dengan capaian pembelajaran Bahasa Inggris fase B. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, serta mendorong penguatan karakter dan budaya lokal. Hal ini sejalan dengan pandangan Ki Hajar Dewantara yang menegaskan bahwa pendidikan harus berpijak pada budaya dan lingkungan kehidupan peserta didik agar proses belajar menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, pengembangan buku cerita interaktif dwi-bahasa berbasis kearifan lokal dinilai sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

## **2. Tahap Desain dan Pengembangan**

Pada tahap desain, peneliti merancang konsep buku cerita interaktif yang memuat cerita pendek berbasis budaya Melayu Serdang Bedagai yang disajikan dalam dua bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Buku dilengkapi dengan ilustrasi berwarna, daftar kosakata, simbol kegiatan interaktif, dan audio pelafalan untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan menarik. Penggunaan cerita bilingual bertujuan membantu peserta didik memahami makna kosakata tanpa harus mencari terjemahan secara terpisah. Menurut Jim Cummins, penggunaan bahasa pertama dalam pembelajaran bahasa kedua dapat membantu peserta didik memahami konsep baru secara lebih efektif karena terjadi transfer pemahaman antarbahasa.

Materi dalam buku dikembangkan berdasarkan Bab 1 buku siswa Bahasa Inggris kelas IV yang mencakup pengenalan kosakata kegiatan sehari-hari dan penggunaan kalimat simple present tense. Pemilihan materi tersebut disesuaikan dengan capaian pembelajaran fase B pada Kurikulum Merdeka yang menekankan kemampuan memahami teks sederhana dan penggunaan ungkapan sehari-hari dalam konteks yang

dekat dengan kehidupan peserta didik. Menurut David Nunan, pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia sekolah dasar akan lebih efektif apabila materi dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik sehingga mereka lebih mudah memahami penggunaan bahasa secara kontekstual.

Pada tahap pengembangan, produk dibuat menggunakan kombinasi beberapa platform digital, yaitu Canva untuk tata letak, Gemini AI untuk pembuatan ilustrasi, ElevenLabs untuk audio pelafalan, dan Heyzine untuk mengubah file PDF menjadi flipbook digital interaktif. Penggunaan berbagai platform digital tersebut bertujuan menciptakan media pembelajaran yang menarik secara visual, interaktif, dan mudah digunakan oleh peserta didik sekolah dasar. Menurut Richard E. Mayer, media pembelajaran berbasis multimedia yang mengombinasikan teks, gambar, audio, dan interaktivitas mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik dibandingkan media konvensional.

Selain itu, integrasi unsur budaya Melayu Serdang Bedagai dalam cerita bertujuan memperkenalkan nilai budaya lokal kepada peserta didik sejak dini. Cerita yang digunakan memuat aktivitas kehidupan sehari-hari masyarakat setempat sehingga peserta didik dapat merasa lebih dekat dengan isi cerita. Hal ini sejalan dengan pendapat Ki Hajar Dewantara yang menyatakan bahwa pendidikan seharusnya tidak terlepas dari budaya dan kehidupan masyarakat tempat peserta didik tumbuh dan berkembang. Integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran juga dapat memperkuat identitas budaya peserta didik sekaligus menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna.

Setelah produk awal selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh dua validator, yaitu ahli media dari dosen Seni Program Studi PGSD dan ahli materi dari dosen Bahasa Inggris Program Studi PGSD. Proses validasi bertujuan untuk menilai kelayakan media dari aspek tampilan, isi materi, bahasa, interaktivitas, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Menurut Thiagarajan, tahap validasi dalam pengembangan produk pembelajaran sangat penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan, efektif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

### **3. Kelayakan Produk**

Hasil validasi kelayakan produk oleh para ahli disajikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Kelayakan Produk**

<b>Validator</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
Ahli Media	44 / 50	88%	Sangat Layak
Ahli Materi	48 / 50	96%	Sangat Layak
Rata-rata	-	92%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, validasi ahli media menghasilkan skor 44 dari 50 dengan persentase 88% (sangat layak), sedangkan validasi ahli materi menghasilkan skor 48 dari

50 dengan persentase 96% (sangat layak). Rata-rata persentase kelayakan keseluruhan mencapai 92%, yang berada pada kategori sangat layak. Revisi dilakukan berdasarkan saran validator, meliputi penambahan kegiatan interaktif pada beberapa bagian buku dan penyederhanaan kata kerja agar sesuai dengan kemampuan peserta didik kelas IV.

#### **4. Kepraktisan Produk**

Kepraktisan produk diukur berdasarkan angket respon guru dan peserta didik setelah implementasi. Guru memberikan skor 9 dari 10 dengan persentase 90% (sangat praktis), sedangkan peserta didik memberikan skor total 238 dari 250 dengan persentase 95,2% (sangat praktis). Rata-rata kepraktisan produk mencapai 92,6%, yang berada pada kategori sangat praktis. Respon positif ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, tampilan visual menarik, bahasa yang digunakan sederhana, dan kegiatan interaktif membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

#### **5. Keefektifan Produk**

Keefektifan produk dianalisis berdasarkan hasil pretest-posttest tes pilihan ganda dan uji kinerja keterampilan berbicara. Hasil lengkap disajikan pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Rekapitulasi Keefektifan Produk Berdasarkan N-Gain**

<b>Komponen Penilaian</b>	<b>Rata-rata Pretest</b>	<b>Rata-rata Posttest</b>	<b>N-Gain (%)</b>	<b>Kategori</b>
Tes Pilihan Ganda	42%	92%	86%	Sangat Efektif
Uji Kinerja Berbicara	6,24	17,04	78%	Sangat Efektif

Berdasarkan Tabel 2, tes pilihan ganda menunjukkan peningkatan rata-rata dari 42% menjadi 92% dengan N-Gain sebesar 0,86 (86%), yang termasuk dalam kategori tinggi dan sangat efektif. Uji kinerja keterampilan berbicara menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 6,24 menjadi 17,04 (dari skor ideal 20) dengan N-Gain sebesar 0,78 (78%), yang juga termasuk kategori tinggi dan sangat efektif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita interaktif dwi-bahasa berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan kemampuan membaca dan berbicara Bahasa Inggris peserta didik secara signifikan.

Hasil ini sejalan dengan temuan Sari (2022) yang membuktikan efektivitas buku cerita bilingual dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dan literasi peserta didik. Selain itu, peningkatan keterampilan berbicara yang signifikan juga mendukung penelitian Wahyuni (2024) yang menyatakan bahwa metode storytelling dan retelling mampu meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik SD karena mendorong penggunaan bahasa yang lebih natural. Integrasi kearifan lokal Melayu dalam cerita

terbukti membantu peserta didik memahami konteks bahasa melalui pengalaman budaya yang dekat dengan kehidupan mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa buku cerita interaktif dwi-bahasa berbasis kearifan lokal yang dikembangkan berupa flipbook digital yang memuat cerita kontekstual tentang budaya Melayu, disajikan dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, dilengkapi gambar berwarna, daftar kosakata, audio pengucapan, serta kegiatan interaktif yang mendukung keterampilan membaca dan berbicara peserta didik kelas IV SD.

Produk yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli dengan rata-rata persentase 92% (ahli media 88%, ahli materi 96%), membuktikan bahwa materi, bahasa, penyajian, dan desain media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Produk dinyatakan sangat praktis dengan rata-rata respon positif sebesar 92,6% (guru 90%, peserta didik 95,2%), menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik memahami materi Bahasa Inggris dengan lebih baik.

Produk terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan N-Gain tes pilihan ganda sebesar 0,86 (86%) dan N-Gain uji kinerja berbicara sebesar 0,78 (78%), keduanya berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, buku cerita interaktif dwi-bahasa berbasis kearifan lokal layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV Sekolah Dasar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amin, M. (2021). Integrating Local Culture in EFL Teaching Materials to Enhance Students' Motivation. *Journal of Language Teaching and Research*, 12(6), 1045-1055.
- Ani Cahyadi. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Arikunto, S. (2017). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 2)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bismark, A. dkk. (2025). Penguatan Karakter dan Kearifan Lokal dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1), 52-61.
- Efendi, N. dkk. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 31(2), 100-110.
- Fitriyani, N. (2024). Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(2), 108-120.
- Hakim, A. R. dkk. (2022). Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Bahasa Inggris Terhadap Budaya Literasi Siswa Kelas 4 MI Darul Ikhwan Karang Anyar. *Jurnal Pendidikan MI*, 5(1), 8-15.

- Masita, M. (2024). Integrasi Budaya Lokal dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 41(2), 95-125.
- Miskiyyah, N. dkk. (2025). Tantangan Implementasi Kearifan Lokal dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 615-628.
- Rhodinia, P. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 55-65.
- Sari, I. P. (2022). Pengembangan Buku Dongeng Bilingual Berbasis Literasi Budaya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(2), 175-185.
- Siregar, F. A. (2023). Peran Bahasa Inggris dalam Komunikasi Global. *Jurnal Linguistik Terapan*, 13(2), 130-140.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi 2). Bandung: Alfabeta.
- Sumartini, N. dkk. (2025). Problematika Penerapan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(3), 665-675.
- Suryani, A. dkk. (2025). Bilingual Education in Elementary School: Challenges and Opportunities. *International Journal of Elementary Education*, 9(2), 13278-13290.
- Tambunan, D. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif: Konsep, Jenis, dan Implementasi*. Medan: Unimed Press.
- Tulak, H., Tulak, T., & Kiki. (2023). Penerapan Teori Bruner Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Universitas Kristen Indonesia Toraja*, 3, 142–148. <https://doi.org/10.47178/prosidingukit.v3i2.2276>
- Tulak, T., Rahman, A., & Ahmad, A. (2024). Translational Process of Enactive, Iconic, Symbolic Representations in Understanding the Concept of Fractions. *Himalayan Journal of Education and Literature*, 5(3), 1–8.
- Tulak, T., Tangkearung, S. S., Tulak, H., & Paseno, E. W. (2023). *Application of Meaningful Learning Model To Improve Student's Learning Outcomes*. 664–675. [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-108-1\\_66](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-108-1_66)
- Wahyuni, S. (2024). Metode Storytelling dan Retelling untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 11(3), 395-408.
- Wilantara, I. P. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Teks Cerita Biografi. *Jurnal Pendidikan Vokasional*, 12(2), 130-140.