

PERANCANGAN E-BOOK “PROCEDURE TEXT” BERDASARKAN KEARIFAN LOKAL KULINER PONTIANAK DENGAN MODEL ADDIE

Eka Anjasari¹, Indri Astuti², Eny Enawaty³

¹²³Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak, Indonesia

Corresponding e-mail: f2151221017@student.untan.ac.id

Received: 11th of October 2022, Accepted: 11th of November 2022, Published: 5th of December 2022

Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang dapat dirancang untuk pembelajaran bahasa Inggris materi *procedure text*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tinjauan literatur. Peneliti menjadikan beberapa literatur dari penelitian sebelumnya berkaitan dengan media pembelajaran daring, e-book, kearifan lokal dan model ADDIE. Berdasarkan hasil tinjauan, peneliti merancang sebuah media pembelajaran berupa e-book berbasis kearifan lokal yakni kuliner Pontianak. Media pembelajaran ini diterapkan melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* diyakini mampu membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih baik. Dalam pengembangan media pembelajaran ini peneliti menggunakan model ADDIE sebagai sebuah model penelitian dan pengembangan yang prosedural dan sistematis.

Kata Kunci: perancangan e-book, procedure text, model ADDIE.

Abstract

This research was conducted to find out the learning media that can be designed for learning English with procedure text material. The method used in this study is a literature review. The researcher made some of the literature from previous research related to online learning media, e-books, local wisdom, and the ADDIE model. Based on the results of the review, the authors designed a learning media in the form of an e-book based on local wisdom, namely Pontianak culinary. This learning media applied through the *Contextual Teaching and Learning (CTL)* approach is believed to be able to make the implementation of learning better. In developing this learning media, the authors use the ADDIE model as a procedural and systematic research and development model.

Keywords: e-book design, procedure text, ADDIE model.

Copyright (c) Eka Anjasari, Indri Astuti, Eny Enawaty

PENDAHULUAN

Pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada peserta didik jenjang sekolah menengah pertama dan sekolah menengah umum. Sebagai bahasa asing sekaligus merupakan bahasa internasional, kemampuan menguasai bahasa Inggris sangat dibutuhkan oleh semua kalangan masyarakat khususnya pelajar yang dipersiapkan sebagai generasi penerus bangsa untuk melanjutkan keberlangsungan bangsa Indonesia. Hal ini didukung oleh Tomilson dalam (Maduwu, 2016) yang menegaskan bahwa bahasa Inggris hanya dipakai dalam suatu pembelajaran pada lembaga Pendidikan pendidikan formal maupun lembaga pendidikan non formal tanpa dijadikan sebagai bahasa untuk berkomunikasi dalam masyarakat dan tidak menjadi bahasa dasar dalam suatu Negara.

Mata pelajaran Bahasa Inggris mulai diberikan dikelas VII sebagai mata pelajaran wajib dengan durasi empat jam pelajaran per minggu dilanjutkan di kelas VIII dan IX. Ada empat keterampilan yang diajarkan yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Sebagai mana yang disampaikan oleh Agustawati (2022) *“There are four skills in learning English, they are listening, speaking, reading and writing.”* Hal ini juga sejalan dengan yang disampaikan oleh Nurbiana Dhieni, dkk dalam Sa’ida (2018) bahwa ada empat keterampilan berbahasa dalam perkembangan bahasa awal yang terdiri dari keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Penguasaan empat keterampilan ini diharapkan mampu dikuasai pada usia kritis pada rentang usia peserta didik pada jenjang sekolah menengah pertama adalah antara usia 12 hingga 15 tahun. Keterampilan ini merupakan penguasaan bahasa seperti yang diungkapkan oleh (Al-Harbi, 2019) *“Acquisition of a child’s first language begins at birth and continues to puberty (the ‘critical period’)”*.

Dalam menghadapi usia kritis ini maka pendidik juga tidak dapat mengelak dari beberapa kendala yang dihadapi peserta didik maupun pendidik itu sendiri dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang sekolah menengah pertama yang memiliki peserta didik dalam rentang usia 13 hingga 15 tahun di mana usia ini disebut sebagai usia kritis. Kendala ini disampaikan oleh (Al-Harbi, 2019) yang menyatakan bahwa pada usia yang merupakan usia kritis ini, peserta didik mulai mengalami penurunan pada kemampuan menguasai bahasa karena otot-otot yang mengendalikan bagian artikulasi telah terbiasa untuk mengucapkan bahasa tertentu. Dengan penurunan kemampuan penguasaan bahasa maka anak pada usia ini hanya dapat mempelajari bahasa selain bahasa ibu sebagai bahasa asing.

Kendala internal juga ditambah dengan kendala eksternal yang dihadapi pendidik saat ini yaitu menurunnya kualitas pengetahuan peserta didik pasca diterpa pandemik COVID-19. Tentu hal ini harus dicari jalan keluarnya, salah satunya adalah pembelajaran dalam jaringan yang dijadikan solusi demi keberlangsungan pendidikan di Indonesia. Namun pembelajaran ini juga menimbulkan dampak positif dan negatif. Menurut beberapa penelitian, banyak orang tua sekarang mengatakan bahwa mereka tidak ingin mendampingi anak-anak belajar dengan sistem pembelajaran online dan alasan terpenting adalah konflik antara pekerjaan orang tua dan pendidikan bagi anak-anak. Lagi pula banyak orang tua tidak memiliki keterampilan sebagai pendidik (Lučić et al., 2020). Dari paparan tersebut maka dapat dipastikan bahwa sebagian besar orang tua dipandang tidak akan mampu untuk melaksanakan pembelajaran ideal di rumah.

Tak bisa dihindari, sentuhan langsung oleh pendidik di sekolah sangat diperlukan oleh peserta didik. Selain berpengaruh pada aspek pengetahuan dan keterampilan juga mempengaruhi moralitas peserta didik. Hal inilah yang tidak dapat dilaksanakan selama pandemik COVID-19 sehingga pendidik juga menghadapi kesulitan saat harus melaksanakan pembelajaran jarak jauh dan tetap berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum walaupun waktu pembelajaran menjadi lebih pendek. Sedikit kemungkinan bagi guru untuk memecahkan permasalahan karena durasi pelaksanaan pembelajaran terbatas. Belum lagi permasalahan lain adalah jalinan komunikasi dengan orang tua yang belum baik dan menimbulkan masalah lain padahal orang tua adalah rekan pendidik di rumah. Maka dari itu, pendidik perlu menjembatani pembelajaran melalui media pendidikan jarak jauh (Jojo & Sihotang, 2022).

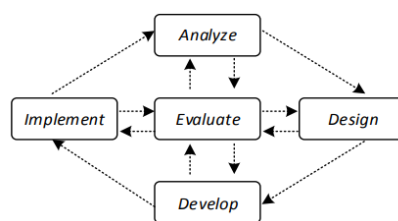
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui media pembelajaran yang dapat dirancang untuk pembelajaran bahasa Inggris materi *procedure text*. Oleh sebab itu peneliti mengambil beberapa tinjauan dari penelitian sebelumnya untuk dirangkaikan dalam sebuah rancangan media pembelajaran yang memuat materi ajar berdasarkan kearifan lokal.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode tinjauan literatur. Beberapa hal yang ditinjau berkaitan dengan media pembelajaran, *e-book*, contextual teaching learning (CTL) dan model pembelajaran ADDIE. Media yang akan dirancang diharapkan dapat digunakan di sekolah secara hybrid.

Penelitian ini berdasarkan analisis kebutuhan secara umum pada SMP Negeri 14 Pontianak yang dilakukan melalui wawancara tanpa angket. Hal ini dilakukan sebagai langkah awal untuk mendapatkan data umum mengenai kebutuhan tentang media pembelajaran, materi berdasarkan kearifan lokal yang tersedia serta kesiapan sekolah atas sarana dan prasarana yang dapat mendukung kelancaran pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar.

Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan prosedural yaitu model yang menekankan pada keberaturan dalam proses pelaksanaannya. (Yudi Hari Rayanto & Sugianti, 2021) mensyaratkan kesesuaian urutan dan ketentuan langkah-langkah yang pasti untuk melaksanakan suatu pekerjaan ditentukan dengan teliti dan tepat. Tindakan ini tentu saja dikerjakan berdasarkan pengetahuan serta bersumber pada pengalaman belajar yang pernah dilaksanakan. Langkah-langkah atau tahapan-tahapan yang harus dilaksanakan pada model desain dan pengembangan ADDIE:



Gambar 1 Tahapan-tahapan Model ADDIE

Dari gambar di atas langkah-langkah penelitian model ADDIE berdasarkan pernyataan Gagne, Wager, Golas dan Keller (2005) dalam (Aminah, 2018) dapat diurutkan sebagai berikut:

- Analisis (Tahap Utama)

Tahap ini merupakan pelaksanaan analisis pada latar belakang peserta didik dan pentingnya pendidik untuk melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran dan melakukan analisis kelayakan untuk memenuhi persyaratan dalam aktifitas pengembangan media pembelajaran. Langkah yang diperlukan setelah menganalisis kebutuhan pengembangan oleh peneliti adalah melakukan analisis kelayakan untuk mengetahui layaknnya media pembelajaran tersebut untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

- Desain

Tahap desain disebut juga dengan tahap perancangan dalam hal ini media untuk melaksanakan pembelajaran. Tahapan yang direncanakan dengan baik ini disusun atas langkah-langkah penetapan tujuan dari rancangan sebuah media pembelajaran, materi atau aktivitas pembelajaran di dalam kelas belajar mengajar, dan evaluasi proses pembelajaran. Desain ini merupakan ide dasar dari proses pengembangan selanjutnya.

- Development

Dalam model ADDIE tahap ketiga ini merupakan tahap pengembangan yang berisi kegiatan untuk mewujudkan dari rancangan produk. Pada tahap desain peneliti menyelesaikan rancangan yang kemudian disusun dan diwujudkan pada tahap pengembangan.

- Implementasi

Pada tahap implementasi atau disebut juga penerapan inilah rancangan dan produk yang telah selesai diwujudkan akan diimplementasikan di dalam kelas yang nyata.

- Evaluasi

Tahapan evaluasi dalam model ADDIE dilakukan dalam bentuk evaluasi formatif dan sumatif. Pelaksanaan evaluasi formatif dilakukan tatap muka sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah semua kegiatan pembelajaran berakhir dengan tujuan mengukur kompetensi peserta didik. Kemudian hasil dari tahapan evaluasi ini dijadikan dasar untuk melakukan tindak lanjut kepada pihak yang telah menggunakan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media dimaknai sebagai satu dari banyak komponen sistem untuk melaksanakan sebuah pembelajaran. Sebagai bagian fundamental dari pembelajaran maka media yang digunakan harus sejalan dengan proses pembelajaran secara utuh. Akhirnya pemilihan media memang bertujuan pada penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran, untuk menyebabkan kemungkinan agar siswa dapat berinteraksi dengan media yang ditentukan.

Dikategorikan sebagai pilihan dari sekian banyak inovasi yang dapat dikembangkan oleh pendidik, media pembelajaran memiliki daya guna dan kegunaan yang besar serta dapat menjadi salah satu faktor pendukung dalam mencapai kualitas pembelajaran yang diharapkan, meningkatnya minat terhadap pendidikan, yang dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa (Rasam & Sari, 2018).

Selaras dengan perkembangan teknologi jaringan saat ini, media yang kerap digunakan oleh pendidik saat ini adalah media digital karena dapat digunakan di kelas secara tatap muka maupun dalam jaringan. Semenjak pandemik COVID-19 melanda, perkembangan media digital telah berdampak pada banyak aspek kehidupan manusia khususnya dunia pendidikan di antaranya menjadi model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Pengalaman pendidik selama masa pandemik dan sesudahnya menunjukkan bahwa media digital menjadi bagian penting dalam mendukung proses pembelajaran. Jediut et al., (2021) dalam artikelnya menyatakan bahwa media ini berfungsi sebagai media transfer informasi dan interaksi dalam pembelajaran. Selain itu, dalam pemanfaatan media pembelajaran, pendidik melakukan manajemen pembelajaran dan mekanisme penilaian untuk meningkatkan keterampilan mengajar dan menghilangkan masalah pembelajaran.

Pendidik harus memperhatikan banyak hal sebelum memutuskan untuk membuat suatu media pembelajaran. Hal yang harus diperhatikan ini salah satunya adalah gaya belajar peserta didik. Gaya belajar peserta didik memang cenderung dipengaruhi oleh karakter dan lingkungan peserta didik itu sendiri. Arum & Dessty (2021) didukung oleh Kurniati (2019) dan Julianti (2016) mengungkapkan bahwa gaya belajar adalah suatu strategi yang sanggup menjelaskan tentang bagaimana cara setiap manusia untuk dapat fokus pada proses belajar dan memiliki

kecakapan dalam penguasaan informasi baru dan khas dalam pemahaman yang bervariasi. Di samping itu terdapat perbedaan cara yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh, mengolah dan menjaga informasi dalam proses belajar, sehingga pada akhirnya hal itu menjadi sebuah gaya belajar bagi orang tersebut.

Anak-anak usia sekolah saat ini memang tidak bisa terlepas dari ponsel cerdas dan laptop. Mereka dapat mengakses apa saja melalui layar sentuh maupun *keyboard* pada gawai mereka dan mereka pun mengalami proses pembelajaran melalui jaringan tersebut secara sadar maupun tidak sadar. Agar dapat mengimbangi kebutuhan peserta didik tersebut maka kita memang sudah harus melaksanakan pendidikan dengan memanfaatkan teknologi digital.

Berbicara mengenai pembelajaran berbasis teknologi maka kita tidak akan merasa asing dengan istilah *blended learning* yang merupakan sebuah proses penggabungan pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran daring menggunakan teknologi melalui perangkat elektronik dan ponsel cerdas. *Blended learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan jarak jauh dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat diakses menggunakan jaringan. Suhartono (2017:178) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwasanya pendekatan ini telah digunakan oleh akademisi di perguruan tinggi maupun sekolah-sekolah jenjang menengah oleh para pendidik yang gemar berkreasi dan memanfaatkan media belajar berbasis jaringan.

Menyusun media dan memanfaatkan media pembelajaran merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki agar seorang pendidik bisa dikatakan sebagai pendidik yang profesional. Selain itu ada beberapa kompetensi lain yang harus dikuasai pendidik seperti yang disampaikan Fadilah dalam Patabang & Murniarti (2021) bahwasannya seorang pendidik dapat dikatakan profesional dilihat berdasarkan empat dimensi kompetensi yang terdiri dari kompetensi pedagogi, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional. Kompetensi-kompetensi tersebut terurai sebagai berikut:

- Kompetensi pedagogi berkaitan dengan kemampuan seorang pendidik untuk berhasil mengelola pembelajaran, termasuk perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. Termasuk pengelolaan pembelajaran, mata pelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang tepat.
- Kompetensi Kepribadian berkaitan dengan kepribadian seorang pendidik yang harus dapat menjadi sosok panutan yang baik bagi siswa.
- Kompetensi sosial adalah kemampuan pendidik untuk memelihara sikap yang baik dan berinteraksi secara efektif dan efisien dalam kehidupan bermasyarakat di sekolah khususnya dan masyarakat pada umumnya.

- Kompetensi profesional berkaitan dengan pengembangan profesional, pemahaman kognitif, penguasaan materi akademik dan penelitian.

Menghadapi berakhirnya pandemik dan memasuki masa *new normal* khususnya bidang pendidikan saat ini, pendidik dengan keempat kompetensi yang dimilikinya harus berjuang mengatasi *loss learning* yang sungguh telah menjadi semua kendala besar akibat dua tahun kehilangan masa berinteraksi penuh dengan peserta didik. Pendidik dengan kompetensi pedagoginya harus mampu meningkatkan kreativitas demi mendukung pelaksanaan proses pembelajaran. Dalam hal ini pendidik harus mampu meningkatkan tidak hanya kreativitas, namun minat juga yang harus diperhatikan dalam proses belajar mengajar demi meningkatkan hasil belajar. Minat belajar berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar karena dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Di sisi lain, orang yang tidak tertarik tidak akan mau melakukan apa pun. Hal ini menuntut kemampuan pendidik untuk menciptakan suasana yang mendorong peserta didik belajar lebih giat dan tekun dalam memahami materi, mengajukan pertanyaan, mengungkapkan pendapat dengan berani, dan bereksperimen dengan pengalaman baru. Patabang & Murniarti (2021) menegaskan sebagai tenaga profesional, pendidik harus mampu menyelenggarakan pembelajaran yang berkualitas yang dapat menghasilkan generasi terdidik, generasi yang berdaya saing global dan bermoral. Untuk itu maka peneliti mendesain sebuah media pembelajaran yang diharapkan sangat bermanfaat bagi dunia Pendidikan.

Tidak dapat dipungkiri bahwa buku cetak yang merupakan media ajar klasik tidak akan lekang dimakan jaman namun saat ini tidak lagi diminati oleh peserta didik. Hal ini disebabkan oleh pengaruh lingkungan yang mulai diambil alih oleh teknologi digital. Fenomena yang terjadi pada saat ini adalah *e-book* akan sangat menarik bagi peserta didik karena merupakan sebuah produk berbasis teknologi yang dapat diakses dengan menggunakan benda kesayangan mereka yaitu ponsel cerdas. Buku elektronik atau *e-book* dirancang sedemikian rupa berisikan teks, gambar, video, suara dari materi yang disesuaikan dengan silabus dan kemudian diolah dalam wujud digital. Cara mengakses *e-book* pun menggunakan jaringan seperti *link address*, *google drive*, bahkan *Qr Code*. Kelebihan lain terkait penggunaan *e-book* adalah peserta didik dapat berhemat dalam membeli buku, dan dalam penggunaannya *e-book* juga lebih efektif dan efisien (Susilawati & Rusdinal, 2022).

Pentingnya penggunaan media pembelajaran *e-book* dalam pembelajaran di kelas karena peserta didik mengalami kesulitan untuk mengikuti materi saat belajar karena ada durasi yang harus ditepati padahal hal ini malah membatasi peserta didik untuk belajar. Meskipun sudah

menggunakan media pembelajaran berupa media presentasi maupun video pembelajaran untuk menyampaikan materi namun diharapkan penggunaan media *e-book* akan memberikan semangat baru di dalam diri peserta dengan tujuan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris mereka bahkan diharapkan dapat menumbuhkan keinginan peserta didik untuk mengulangi pelajaran mereka dari mana saja.

Dalam mengembangkan bahan ajar ini, peneliti memilih salah satu penyedia layanan pembuatan *e-book* yang dapat diakses secara gratis yaitu *bookcreator.com*. *Book Creator* merupakan sebuah alat sederhana untuk membuat sebuah buku yang menarik. Pada *Book Creator*, peneliti dapat menampilkan tidak hanya materi berbentuk tulisan dan gambar, tetapi juga dapat menyisipkan audio ataupun video.

Hal lain yang sangat penting dalam mendesain sebuah bahan ajar berupa *e-book* adalah menentukan materi yang akan diajarkan. Pada kesempatan ini, peneliti memilih materi *procedure text* yang disusun berdasarkan kearifan lokal Pontianak dalam hal ini adalah kudapan khas Kota Pontianak. Pendekatan ini menggunakan *Contextual Teaching Learning* yaitu sebuah pendekatan yang membuat keterkaitan antara materi ajar dan kondisi lingkungan tempat tinggal peserta didik untuk mendorong peserta didik menghubungkan antara pengetahuan yang telah mereka pelajari dengan keseharian mereka. Maryana & Sukmawati (2021) dalam pernyataan mereka menyebutkan pendidik dapat membawa dunia nyata ke dalam modul sebagai bahan ajar di dalam kelas ketika menggunakan pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)*. Konsep kontekstual ini pula dapat mendorong peserta didik untuk menghubungkan antara pengetahuan yang mereka miliki dengan aktifitas di kehidupan mereka setiap hari.

Dalam keseharian peserta didik yang saat ini sangat dekat dengan gawai dan jaringan, maka menggunakan *e-book* akan sangat mudah karena dapat diakses di sekolah pada saat pembelajaran maupun di luar sekolah. Kendati demikian akan ada kendala-kendala yang akan ditemui saat menggunakan *e-book* berupa ketersediaan jaringan atau sinyal yang kadang kala mengalami gangguan. Maka dari itu pendidik harus menyediakan solusi untuk mengatasi kendala tersebut.

Desain pembelajaran merupakan sebuah ilmu yang bertujuan untuk menciptakan pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran pada berbagai jenjang kesulitan. Menurut (Sari, 2017) sesuai dengan fungsinya sebagai *forced*, desain pembelajaran merupakan pengembangan cara pembelajaran dan cara pelaksanaannya termasuk media serta tata cara untuk meningkatkan kualitas belajar.

Peneliti akan menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan akronim dari *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*. Model ini disebut sebagai model umum yang digunakan oleh perancang materi pembelajaran dan pengembang pelatihan. Dalam model ini desainer dan pengembang merekomendasikan urutan tahapan-tahapan sesuai dengan model pengembangan ADDIE.

Pontianak sungguh kaya akan ragam kuliner yang khas diantaranya adalah berbagai kudapan tradisional yang selalu menghiasi pasar jajanan Pontianak. Kuliner tersebut merupakan kearifan lokal yang tak akan pernah bisa terpisah dan telah menjadi identitas dari daerah Pontianak. Sola et al. (2021), Wibowo (2015), Ratna (2011) menegaskan bahwasanya kearifan lokal merupakan jati diri atau karakteristik budaya sebuah bangsa yang menjadi sebab mempunyai sebuah bangsa menyerap, bahkan menyesuaikan kebudayaan luar menjadi menjadi sifat dan kecakapan bangsa itu sendiri. Namun untuk menjadikan kebudayaan luar menjadi jati diri atau karakteristik maka diperlukan penyesuaian dengan falsafah masyarakat setempat agar tidak terjadi pergeseran norma demi mempertahankan diri dari sisi negatif yang mungkin saja dibawa oleh kebudayaan asing. Dengan demikian maka kearifan lokal dapat menjadi pengikat dalam bentuk kebudayaan yang sudah berada di dalam masyarakat.

Di dalam dunia pendidikan, kearifan lokal merupakan sebuah cara yang bertujuan untuk memunculkan keistimewaan dari kekayaan setempat sebagai potensi yang wajib dipertahankan melalui proses pendidikan di sekolah. Oleh karena itu, menjadikan kearifan lokal sebagai bahan untuk merancang sebuah media pembelajaran merupakan hal yang sangat baik karena dengan kearifan lokal peserta didik dapat lebih berfokus pada mempelajari bahasa karena peserta didik sudah mengetahui konten yang sering mereka jumpai pada kehidupan sehari-hari sesuai dengan konsep *Contextual Teaching and Learning*.

Meski sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari namun tidak serta merta penyajian materi aja *procedure text* akan menjadi sebuah hal yang menarik jika tidak disajikan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menuangkan bahan ajar ini dalam media pembelajaran *e-book* yang sebagaimana telah disampaikan memiliki berbagai kelebihan karena didukung oleh perkembangan digital saat ini.

Namun pada kesempatan ini, peneliti hanya membatasi pada langkah-langkah merancang *e-book* dengan materi *procedure text* berdasarkan kearifan lokal kuliner Pontianak. Untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik maka langkah-langkah yang harus dilaksanakan adalah:

- Memilih materi kuliner berupa kudapan khas Pontianak.

- Mengumpulkan resep, mengambil gambar dan video pembuatan kudapan.
- Menuliskan tujuan pembelajaran.
- Mencantumkan langkah-langkah pembuatan kudapan (*procedure text*).
- Menentukan Lembar Kerja Peserta Didik.
- Menentukan *cover* buku.

Setelah menyelesaikan rancangan *e-book* dengan materi *procedure text* berdasarkan kearifan lokal kuliner Pontianak maka kemudian peneliti akan melaksanakan validasi berupa validasi yang akan dilakukan oleh ahli desain, materi, dan media. Hal ini dilakukan untuk memenuhi langkah-langkah pada tahap pengembangan (*development*).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu inovasi yang harus dilakukan oleh pendidik pada masa digital saat ini karena penggunaan media pembelajaran berdampak positif pada proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dianggap sesuai oleh peneliti adalah *e-book* yang mana memenuhi kriteria menarik dan dapat diakses dari manapun. Hal ini selaras dengan kurikulum merdeka yang membebaskan peserta didik untuk dapat belajar di mana saja baik di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan peserta didik. Pengembangan media pembelajaran *e-book* juga harus memperhatikan kearifan lokal yaitu budaya setempat untuk menumbuhkan rasa cinta pada budaya peserta didik. Namun demikian akan ada kendala seperti yang sering dijumpai pendidik maupun peserta didik salah satunya adalah ketersediaan jaringan atau hilangnya jaringan secara tiba-tiba. Hal ini dapat diatasi dengan cara mengunggah *e-book* ke *google class* sehingga peserta didik tetap bisa mengakses materi pembelajaran mereka meski berada di luar sekolah. Untuk mengembangkan desain media pembelajaran tersebut maka peneliti akan menerapkan langkah-langkah pada model ADDIE sehingga media yang akan dikembangkan dapat memenuhi harapan peneliti.

REFERENSI

- Agustiawati, H. (2022). Teaching vocabulary through hot seat to young learners. *Global Expert*, Vol. 10, No. 1, 28–38.
- Al-Harbi, S. S. (2019). Language development and acquisition in early childhood. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 14(1), 69–73.
- Aminah, S. (2018). Implementasi model ADDIE pada education game pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Betrik*, Vol. 3(3), 152–162.

- Arum, S. M., & Desstya, A. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media 21st VIDOKI berbasis modalitas belajar pada materi fungsi pencernaan pada manusia. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5428–5435.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sd selama pandemi Covid-19 (The Advantages of Using Digital Learning Media in Increasing Learning Motivation Of Elementary School Students During The Covid-19 Pandemic). *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5.
- Jojoy, A., & Sihotang, H. (2022). Analisis kurikulum merdeka dalam mengatasi learning loss di masa pandemi Covid-19 (analisis studi kasus kebijakan pendidikan). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5150–5161.
- Lučić, L., Brkljačić, T., & Brajša-Žganec, A. (2020). Effects of COVID-19 related restrictive measures on parents of children with developmental difficulties. *Journal of Children's Services*, 15(4), 229–234.
- Maryana, S., & Sukmawati, W. (2021). Meningkatkan keterampilan menulis karangan sederhana melalui pendekatan contextual teaching and learning (CTL). *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(4), 205.
- Mawudu (2016). Pentingnya pembelajaran bahasa inggris di sekolah. *Jurnal Warta*, 50.
- Patabang, A., & Murniarti, E. (2021). Analisis kompetensi pedagogik guru pada pembelajaran daring dimasa pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1418–1427.
- Rasam, F., & Sari, A. I. C. (2018). Peran kreativitas guru dalam penggunaan media belajar dan minat belajar dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik SMK di Jakarta Selatan. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 95–112.
- Sari, B. K. (2017). Desain pembelajaran model ADDIE dan implementasinya dengan teknik jigsaw. *Desain Pembelajaran Di Era Asean Economic Community (Aec) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan*, 87–102.
- Sola, M. E., Putu, G., Oka, A., Ngura, E. T., Bakti, C., & Artikel, S. (2021). Pengembangan media video pembelajaran gerak dan tari kearifan lokal ngada untuk melatih kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TKK St. Skolastika Mataia. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(1), 99–114.
- Suhartono, S. (2017). Blended learning approach initiating application in primary school. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(2), 177–188.
- Susilawati, T., & Rusdinal. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-book berbasis blended learning tematik terpadu di kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 378–387.
- Yudi Hari Rayanto&Sugianti. (20201). *Penelitian pengembangan model ADDIE & R2D2: teori dan praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.