

PENGEMBANGAN E-BOOK BERGAMBAR CERITARAKYAT BERBAHASA INGGRIS UNTUK Mendukung Pembelajaran TEKS NARATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Natalina Asi¹, Iwan Fauzi^{2*}

^{1,2}FKIP Universitas Palangka Raya

Corresponding email: i_fauzi.edu.upr.ac.id

Received: 17th of March 2023, Accepted: 3rd of June 2023, Published: 11th of June 2023

Abstrak

Penelitian ini adalah sebuah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifannya. Model penelitian pengembangan yang dipakai adalah model 4D: Define, Design, Development, dan Dissemination. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah buku digital (eBook) cerita rakyat Kalimantan Tengah bergambar dan berbahasa Inggris untuk materi pelajaran teks naratif di tingkat SMP. Sekolah yang dipilih sebagai tempat uji coba produk adalah SMP Negeri-2 Palangka Raya dengan mengambil sampel dua orang guru Bahasa Inggris dan 72 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain produk telah memenuhi standarisasi kelayakan dari segi bentuk media, isi materi, dan bahasa. Selain itu, setelah diujicobakan produk yang dihasilkan ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam hal memahami fungsi sosial teks, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang ada pada teks naratif bergambar. Dengan demikian, eBook yang dihasilkan dari penelitian ini telah memberikan kontribusi positif atas prestasi belajar siswa karena telah membantu pelaksanaan pembelajaran dan memudahkan siswa mencapai kompetensi yang harus dikuasainya.

Kata kunci: eBook, cerita rakyat bergambar, teks naratif, kearifan lokal

Abstract

This research belongs to research and development method which aims to gain a product and to test its effectiveness. The research and development model used is the 4D model named for Define, Design, Development, and Dissemination. The product yield is a digital book (eBook) of Central Kalimantan folklore with pictures in English to support narrative text learning material in the junior high school level. The school chosen as the try out sample for the product was SMP Negeri-2 Palangka Raya by choosing two English teachers and 72 students. The results showed that the product design has met the feasibility standardization in terms of media form, material content, and language use. In addition, after being tested, the product developed is able to improve student learning outcomes in terms of understanding the social function of the text, generic structure, and language features as illustrated in the pictured narrative texts. Thus, the eBook has made a positive contribution to student learning achievement because it has supported the implementation of learning and made it easier for students to achieve the competency that they must attain.

Keywords: eBook, pictured folklore, narrative text, local wisdom

Copyright (c) Natalina Asi, Iwan Fauzi

PENDAHULUAN

Saat ini dunia telah memasuki era revolusi industri generasi ke empat (Revolusi Industri 4.0) yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial dan virtual. Dengan semakin serba terbatasnya ruang lingkup antara manusia, mesin dan sumber daya lainnya, teknologi informasi dan komunikasi tentu berimbas pula pada berbagai sektor kehidupan. Salah satunya yakni terhadap sistem pendidikan di Indonesia (Lase, 2019). Perubahan era ini tidak dapat dihindari oleh siapapun sehingga dibutuhkan penyiapan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memadai agar mampu bersaing dalam skala global.

Peningkatan kualitas SDM melalui jalur pendidikan mulai dari pendidikan dasar dan menengah hingga ke perguruan tinggi adalah kunci untuk mampu mengikuti perkembangan Revolusi Industri 4.0. Keberhasilan suatu negara dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0 turut ditentukan oleh kualitas dari pendidik seperti guru dan dosen. Para guru dan dosen dituntut menguasai bidang keahliannya, kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru dan tantangan global. Dalam situasi ini, setiap lembaga pendidikan harus mempersiapkan orientasi dan literasi baru dalam bidang pendidikan. Literasi data adalah kemampuan untuk membaca, analisa dan menggunakan informasi dari data di dunia digital. Kemudian, literasi teknologi adalah kemampuan untuk memahami sistem mekanika dan teknologi dalam dunia kerja. Sedangkan literasi sumber daya manusia yakni kemampuan berinteraksi dengan baik, tidak kaku, dan berkarakter (Sudlow, 2017).

Dalam kaitannya dengan teknologi media, media belajar yang paling banyak dipakai selama ini adalah bahan ajar cetak, karena mudah digunakan, kapan pun dan di mana pun (Sanjaya, 2011). Sejalan dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komputer yang sangat pesat dan berdampak pada gaya hidup dalam pemenuhan kebutuhan akan informasi, maka bermunculan berbagai perangkat teknologi canggih yang praktis guna memenuhi antusiasme tersebut seperti *elektronik book* atau yang lebih dikenal dengan singkatan Ebook.

Ebook merupakan salah satu bahan bacaan yang dikembangkan berkat kemajuan teknologi. Ebook adalah sebuah bentuk buku dalam versi digital yang dapat dibaca pada komputer pribadi atau perangkat genggam yang dirancang khusus untuk tujuan tersebut. File-file yang sering digunakan untuk pengemasan ebook adalah PDF (*Portable Document Format*) karena lebih praktis dan mudah dalam pembuatannya. Kelebihan lain dari file PDF adalah karena ukurannya kecil, nyaman dibaca dan mudah dicetak. Atas alasan inilah eBook kebanyakan memiliki format PDF. Tujuan dan fungsi *ebook* adalah sebagai salah satu alternatif

sumber belajar. Ebook berbeda dengan buku cetak biasa karena dapat memuat konten multimedia di dalamnya sehingga dapat menyajikan bahan bacaan yang lebih menarik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Sadiah, 2008).

Terkait dengan pembelajaran bahasa Inggris di SMP dan SMA, pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan berbasis genre/teks (*genre-based approach*). Pendekatan pembelajaran model ini merupakan pendekatan pembelajaran bahasa yang sebenarnya sudah ada dan diterapkan sejak lebih dari sepuluh tahun lalu. Derewianka (2003) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa yang berbasis teks adalah sebuah kegiatan belajar bahasa yang berfokus pada teks, berfokus pada tujuan sosial, berfokus pada makna dan pilihan, berfokus pada bahasa dalam konteks, serta pada budaya dan ideologi.

Salah satu genre teks bahasa Inggris yang diajarkan di sekolah menengah adalah ‘genre cerita’ dengan sub-tipe teksnya adalah naratif, cerita moral, atau *fabel*. Tujuan sosial dari genre teks cerita (naratif) ini adalah untuk menggali kondisi manusia melalui bercerita (Derewianka, 2003). Genre atau jenis teks seperti inilah yang menjadi salah satu dasar perumusan kompetensi dasar (KD) mata pelajaran bahasa Inggris di SMP untuk Kurikulum 2013. Harus diakui bahwa teks-teks naratif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah menengah banyak diwarnai oleh cerita-cerita rakyat dari etnis mayoritas di negeri ini. Padahal Indonesia memiliki ratusan suku dan etnik yang juga memiliki masing-masing bahasa, sastra, dan budaya yang khas.

Seperti diketahui Indonesia memiliki ribuan warisan budaya lokal dari masing-masing daerah. Kalimantan tengah, misalnya, yang memiliki 13 etnik dan sub-etnik juga tak dapat dipungkiri memiliki warisan budaya khas masyarakatnya. Orang Dayak Ngaju selaku etnik mayoritas di provinsi ini memiliki banyak cerita rakyat yang dapat dijadikan bahan pembelajaran bahasa Inggris berbasis teks. Namun, hingga saat ini masih sedikit materi cerita rakyat Kalimantan Tengah yang berbahasa Inggris (khususnya yang bergambar) yang dijadikan bahan belajar bahasa Inggris teks naratif di tingkat sekolah menengah. Warisan kesusastraan lokal seperti inilah salah satu yang sering digaungkan oleh pemerintah sebagai istilah *kearifan lokal* suatu daerah.

Istilah kearifan lokal menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2003) adalah dua kata yang masing-masing memiliki makna; ‘kearifan’ bermakna kebijaksanaan atau kecendekiaan, sedangkan ‘lokal’ memiliki makna tempatan atau setempat. Sehingga bila dimaknai ‘kearifan lokal’ adalah kebijaksanaan atau kecendekiaan suatu daerah. Lebih spesifik, istilah *kearifan lokal* bermakna sebagai sikap, pandangan hidup, dan kemampuan suatu kelompok dalam

mengelola rohani dan jasmaninya, berdasarkan pemahaman tentang lingkungan setempat, yang terbentuk dan tinggal di tempat tersebut secara turun-temurun (Hardati, 2016); (Parwati, 2015).

Selain itu, Utari dkk (2016) mengungkapkan kearifan lokal adalah pengetahuan, kepercayaan, norma, adat istiadat, kebudayaan, dan wawasan pada suatu daerah yang turun-temurun menjadi warisan dan dipertahankan untuk dijadikan pedoman dalam bertindak dengan benar dalam kehidupan. Sibarani (2012) mengklasifikasikan kearifan lokal berdasarkan bentuknya menjadi dua kategori; yakni berwujud (*tangible*) dan tak berwujud (*intangible*). Kearifan lokal yang tak berwujud ini dapat berupa petuah, nyanyian, pantun, dan cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai ajaran tradisional.

Mengingat pentingnya cerita rakyat bisa dijadikan sebagai bahan belajar bahasa Inggris dengan pendekatan berbasis genre teks, maka akan sangat bermanfaat bila salah satu jenis kearifan lokal ini dapat didokumentasikan dalam bentuk cerita rakyat bergambar berbahasa Inggris dalam bentuk eBook. Hal ini dilakukan untuk mendukung bahan belajar siswa sekolah menengah dalam memenuhi indikator pencapaian kompetensi (IPK) untuk materi cerita pada pembelajaran teks naratif.

Penerapan pembelajaran berbasis genre teks dalam pembelajaran Bahasa Inggris umumnya sudah dipahami oleh para guru karena telah menjadi bagian dari inti pelatihan Kurikulum 2013 dalam berbagai tingkatan satuan pendidikan (SD, SMP, SMA/SMK). Istilah genre teks pertama kali diperkenalkan oleh Halliday seorang ahli bahasa berkebangsaan Australia kelahiran Inggris dengan konsep teorinya *Systemic Functional Linguistics* (SFL). Melalui pandangan Halliday, makna dari sebuah bahasan itu sangat dipengaruhi oleh konteks budaya masyarakat pemakai bahasa tersebut (Mulyadi, 2014). Dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis teks, bahasa itu berwujud teks atau wacana yang digunakan oleh pemakainya sesuai dengan konteks sosial-budaya si pemakai bahasa. Masyarakat suatu bahasa bertransaksi menggunakan teks, mendengarkan teks, membaca teks, mengemukakan teks, dan menulis teks. Jadi, inti dari pembelajaran berbasis teks ini adalah teks yang menjadi fokus dalam berbahasa, bukan kalimat atau kata.

Sementara itu, Derewianka (2003) membedakan beberapa prinsip pembelajaran berbasis genre teks, yakni berfokus pada teks itu sendiri, berfokus pada tujuan sosial, berfokus pada makna dan pilihan, berfokus pada bahasa dalam konteks, serta berfokus pada budaya dan ideologi. Selain itu, genre teks menurut Derewianka (ibid) meliputi beberapa jenis seperti deskriptif, prosedur, *recount*, *explanatory*, naratif, eksposisi, dan personal. Genre teks ini masing-masing memiliki kategori; misalnya untuk teks naratif dengan kategori cerita fiksi/

non-fiksi, cerita rakyat (fabel, dongeng, legenda), dan cerita anekdot. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, genre teks yang dipilih sebagai bahan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah adalah genre teks naratif yang akan disusun ke dalam eBook cerita rakyat Kalimantan Tengah bergambar yang berbahasa Inggris. Produk eBook ini nantinya akan digunakan sebagai media belajar pendukung untuk materi pembelajaran teks naratif di tingkat sekolah menengah (SMP/SMA).

Ebook sebagai salah satu bentuk media belajar, menurut Depdiknas (2010), merupakan salah satu lima jenis media belajar yang umum dipakai oleh guru dan siswa; yaitu (1) **bahan ajar cetak**, seperti buku, modul, poster, brosur, Lembaran Kerja Siswa *wallchat*, *photo* atau gambar, dan leaflet; (2) **bahan ajar dengar** (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact dish* audio; (3) **bahan ajar pandang dengar** (audio visual) seperti *compact dish video*, *film*; (4) **bahan ajar multimedia interaktif** (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), *Compact Dish* (CD) multimedia pembelajaran interaktif, buku elektronik (*eBook*); dan (5) **bahan ajar berbasis WEB** (*Web Based Learning Materials*). Berdasarkan klasifikasi media, alat, dan sumber belajar ini maka eBook tergolong ke dalam media belajar interaktif. Dikatakan interaktif karena, menurut (Suryani dkk, 2015), ebook tidak hanya berupa serangkaian teks-teks materi pelajaran saja tetapi dapat juga diberi tambahan berupa gambar interaktif, glosari interaktif, video serta animasi. Dengan kata lain, buku elektronik atau eBook yang interaktif dilengkapi pula dengan unsur multimedia lainnya.

Selain itu, eBook merupakan perpaduan antara teknologi cetak dengan teknologi komputer, sehingga dapat dikatakan bahwa *digital book* atau buku elektronik merupakan buku dalam bentuk virtual (Mulyaningsih dan Saraswati, 2017). Berdasarkan muatan dan isinya, eBook ini memuat deskripsi materi tentang sebuah topik pelajaran yang disusun secara sistematis dan dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran, orientasi pembelajaran, dan pengembangan kegiatan belajar siswa untuk tercapainya tujuan kegiatan belajar siswa di sekolah (Apsari dan Kustijono, 2017).

Pada saat ini potensi eBook untuk mendukung kegiatan belajar mengajar sudah tak diragukan lagi keandalannya. Inilah yang menjadi kelebihan buku digital karena menurut Sadiyah (2008), eBook dapat memuat konten multimedia di dalamnya sehingga dapat menyajikan konten buku yang lebih menarik dan membuat materi pelajaran yang lebih menyenangkan. Berdasarkan karakteristik dan kelebihan yang dimilikinya, maka eBook yang memuat cerita rakyat bergambar berbahasa Inggris yang diangkat dari kearifan lokal rakyat

Kalimantan Tengah dapat digunakan sebagai materi pembelajaran teks naratif pada mata pelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah.

Dalam kaitannya dengan penelitian ini, cerita rakyat sebagai salah satu bentuk kearifan lokal yang tak berwujud dijadikan sebagai muatan materi eBook yang disusun dalam cerita rakyat Kalimantan Tengah bergambar berbahasa Inggris. Hal ini bertujuan selain untuk melestarikan budaya setempat juga untuk menambah muatan materi pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah, yang dalam penelitian ini di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam konteks pembelajaran berbasis genre teks naratif. Ebook yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan sebuah buku digital bergambar berbahasa Inggris yang isinya berbasis kearifan lokal cerita rakyat Kalimantan Tengah.

Penelitian tentang pengembangan bahan ajar, sumber belajar, dan modul dalam bentuk buku digital atau eBook sebenarnya sudah banyak dilakukan terutama dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Banamtuan (2021), misalnya, mengembangkan sebuah bahan ajar berbasis eBook menggunakan aplikasi *3D Pageflip* standar untuk bahan kuliah di perguruan tinggi. Produk yang dikembangkan dari hasil penelitiannya memiliki kriteria sangat layak dan sangat menarik untuk digunakan dalam perkuliahan secara individu maupun kelompok. Selain itu, eBook yang dihasilkan dapat meningkatkan minat dan belajar mahasiswa berdasarkan hasil penilaian ahli dan dari hasil respon mahasiswa.

Sementara itu, Raihan dkk (2018) melalui penelitian pengembangan menghasilkan eBook studi ilmiah dalam bentuk multimedia menggunakan program *3D Pageflip Professional*, berisi materi-materi dari materi pelatihan Kurikulum 2013 dan buku guru yang dipublikasikan oleh Kemendikbud. Hasil penelitian mereka telah dinyatakan layak oleh tim ahli dan praktisi serta respon guru untuk dijadikan sebuah produk publik.

Dalam kaitan dengan pengembangan bahan ajar, sumber belajar, dan modul yang mengangkat kearifan lokal sebagai materi isi pembelajarannya kebanyakan masih ditujukan untuk tingkat pendidikan dasar, dan masih jarang ditemukan untuk tingkat pendidikan menengah. Arina (2020), misalnya, melakukan penelitian tentang pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal telah menghasilkan sebuah buku elektronik yang dijadikan sebagai sumber belajar muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa sekolah dasar. Kearifan budaya yang diangkat dalam penelitiannya adalah upacara adat, kesenian daerah, kegiatan ekonomi, dan potensi daerah Kabupaten Blora Jawa Tengah. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPS.

Selanjutnya, Utama (2016) mengembangkan bahan ajar IPS berbasis nilai budaya Using di Banyuwangi Jawa Timur untuk siswa sekolah dasar; Munandar dkk, (2018) juga mengembangkan buku cerita anak berbasis kearifan lokal Mendong di Tasikmalaya Jawa Barat juga untuk tingkat sekolah dasar. Dua penelitian yang disebut terakhir ini sama-sama menghasilkan produk buku pelajaran dan buku cerita yang isi materinya diangkat dari kearifan budaya lokal tetapi keduanya sama-sama menghasilkan buku non-elektronik dan bukan cerita bergambar berbahasa Inggris, seperti yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Berdasarkan beberapa penelitian yang disebutkan tersebut dapat disimpulkan bahwa masih belum ada cerita bergambar rakyat Kalimantan Tengah berbahasa Inggris dalam bentuk eBook yang dijadikan buku cerita untuk bahan belajar dalam rangka mendukung pembelajaran teks naratif pada mata pelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP.

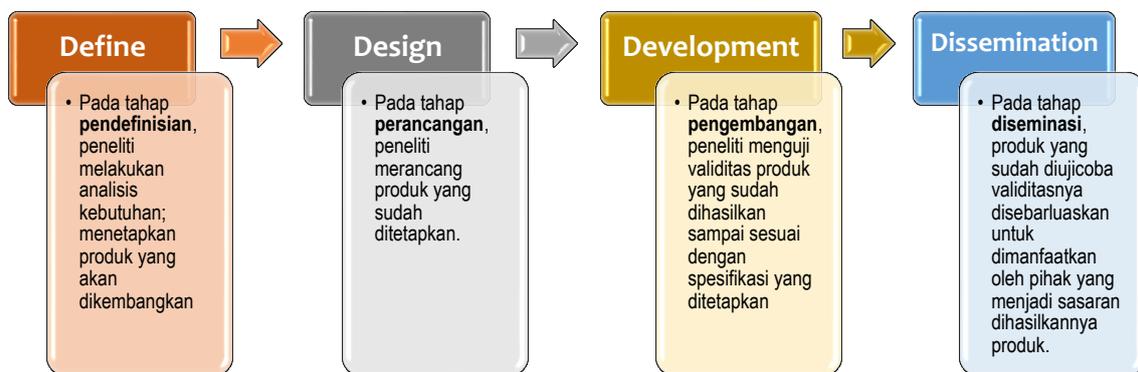
Oleh karena itu, penelitian ini menghasilkan sebuah produk dalam bentuk buku digital bergambar yang mengangkat salah satu jenis kearifan lokal tak-benda dari Provinsi Kalimantan Tengah, yaitu cerita rakyat yang sudah populer di tengah masyarakat Dayak Ngaju. Selain itu, buku digital bergambar ini nantinya akan digunakan sebagai salah satu bahan pembelajaran Bahasa Inggris di SMP untuk memperkaya materi pembelajaran bahasa Inggris berbasis genre teks (*genre-based language learning*) terutama teks naratif. Dengan adanya produk eBook cerita rakyat bergambar ini siswa SMP dapat belajar bahasa Inggris melalui pendekatan berbasis teks bermuatan pendidikan literasi kearifan lokal Kalimantan Tengah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau yang lebih populer dengan sebutan *RnD*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah buku digital (eBook) cerita rakyat Kalimantan Tengah bergambar dan berbahasa Inggris untuk materi pelajaran bahasa Inggris teks naratif di tingkat SMP. Sekolah yang dipilih sebagai tempat penelitian pengembangan ini adalah SMP Negeri 2 Palangka Raya dengan mengambil sampel dua orang guru Bahasa Inggris dan 72 siswa kelas IX (kelas IX-A 37 orang; kelas IX-B 35 orang). Pemilihan kelas IX yang menjadi subjek penelitian ini dikarenakan pembelajaran teks naratif bahasa Inggris diajarkan pada tingkatan kelas IX.

Model penelitian pengembangan yang dipakai adalah model 4D menurut Thiagarajan (dalam Sugiyono, 2017). Model 4D adalah model pengembangan dengan empat Langkah, e-ISSN: 2089-2810
p-ISSN: 2407-151X

yaitu: (1) *Define*; (2) *Design*; (3) *Development*; dan (4) *Dissemination*. Berikut gambaran spesifik dari pengembangan model 4D yang diterapkan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Model pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian ini

Model 4D di atas diimplementasikan untuk dilaksanakan melalui **prosedur penelitian** seperti yang dideskripsikan secara singkat pada gambar bagan berikut ini.



Gambar 2. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan Ebook bergambar cerita rakyat Kalimantan Tengah berbahasa Inggris telah dikembangkan melalui tahapan berikut ini.

- Analisis kebutuhan sumber belajar.
- Desain produk Ebook.
- Validasi ahli atas kelayakan produk dari segi bentuk media, isi materi, dan bahasa.
- Uji coba produk Ebook yang sudah divalidasi ahli.

Hasil analisis kebutuhan

Pengembangan E-book bergambar cerita rakyat Kalimantan Tengah berbahasa Inggris ini disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang didapatkan dari data angket kebutuhan guru dan

siswa. Berikut hasil rekapitulasi analisis kebutuhan guru dan siswa terkait dikembangkannya produk e-book bergambar cerita rakyat Kalimantan Tengah berbahasa Inggris.

Tabel 1. Hasil analisis kebutuhan guru bahasa Inggris

No.	Indikator Pertanyaan Angket Guru (N=2)	Jawab Guru 1		Jawab Guru 2	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Apakah materi teks naratif pada buku guru dan siswa sudah dapat memenuhi kebutuhan siswa belajar?		✓		✓
2.	Apakah dalam mempelajari teks naratif berbahasa Inggris perlu dikembangkan dalam bentuk cerita rakyat berbasis kearifan lokal?	✓		✓	
3.	Apakah perlu teks naratif berbahasa Inggris dikembangkan dalam bentuk cerita rakyat bergambar untuk menstimulus daya nalar siswa dalam memahami struktur teks naratif bahasa Inggris?	✓		✓	
4.	Apakah sudah ada e-Book cerita rakyat Kalimantan Tengah?		✓		✓
5.	Apakah sudah ada e-Book bergambar untuk cerita rakyat Kalimantan Tengah?		✓		✓
6.	Perluakah sebuah e-Book bergambar cerita rakyat Kalimantan Tengah untuk menunjang siswa belajar memahami teks naratif Bahasa Inggris?	✓		✓	
7.	Apakah cerita rakyat bergambar berbahasa Inggris dalam bentuk e-Book lebih mudah digunakan daripada non-eBook?	✓		✓	
8.	Apakah siswa lebih suka e-Book yang bergambar dengan format berwarna?	✓		✓	
9.	Sulitkah bagi siswa memahami teks cerita berbahasa Inggris yang bergambar dibandingkan dengan teks tanpa gambar?		✓		✓
10.	Pernahkan guru mengajarkan siswa teks cerita naratif bahasa Inggris menggunakan cerita rakyat bergambar berbasis kearifan lokal?		✓		✓

Informasi yang diperoleh pada Tabel 1 menunjukkan hasil analisis kebutuhan guru bahasa Inggris pada e-Book bergambar untuk cerita rakyat Kalimantan Tengah bahwa guru sangat membutuhkan sebuah e-Book bergambar karena buku teks cerita yang non-bergambar tidak mampu menstimulus daya nalar siswa dalam memahami struktur teks naratif bahasa Inggris. Selain itu, sumber belajar untuk memahami teks naratif masih tergolong terbatas sehingga guru membutuhkan sumber belajar tambahan untuk menambah wawasan siswa tentang materi teks naratif berbahasa Inggris. Berdasarkan analisis kebutuhan ini, maka perlu dikembangkan sebuah sumber belajar berupa buku yang menarik dengan pemilihan warna serta penggunaan gambar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dalam kebutuhannya, guru

membutuhkan sumber belajar non-cetak yang dapat ditampilkan pada komputer atau *smartphone*, yaitu buku elektronik atau e-Book.

Tabel 2. Hasil analisis kebutuhan siswa belajar teks naratif bahasa Inggris

No.	Indikator Pertanyaan Angket Siswa (N=72)	Jumlah Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah belajar bahasa Inggris itu sulit?	72	0
2.	Apakah materi teks naratif bahasa Inggris sulit dipahami?	64	8
3.	Apakah guru sudah menggunakan ilustrasi gambar dalam mengajarkan teks naratif bahasa Inggris?	0	72
4.	Pernahkan guru menggunakan teks naratif berbahasa Inggris dalam bentuk cerita rakyat?	22	50
5.	Perluakah buku teks naratif berbahasa Inggris dalam bentuk cerita rakyat Kalimantan Tengah untuk belajar teks naratif?	72	0
6.	Apakah kalian menyukai cerita rakyat bergambar dengan full-color (berwarna-warni)?	72	0
7.	Apakah kalian menyukai buku cerita dalam bentuk e-Book bergambar?	72	0
8.	Apakah kalian membutuhkan cerita rakyat Kalimantan Tengah bergambar yang berbahasa Inggris untuk bahan belajar teks naratif?	72	0
9.	Apakah kalian setuju bila cerita rakyat Kalimantan Tengah berbahasa Inggris disusun dalam cerita bergambar untuk bahan belajar teks naratif?	72	0
10.	Setujukah kalian bila cerita rakyat Kalimantan Tengah berbahasa Inggris disusun bergambar dalam bentuk e-Book untuk bahan belajar teks naratif?	72	0

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa masih banyak siswa merasa sulit mempelajari materi teks naratif bahasa Inggris. Dalam hal ini siswa membutuhkan sumber belajar pendukung yang menarik untuk menunjang mereka belajar teks naratif. Semua siswa setuju jika bahan ajar ditampilkan dalam bentuk eBook yang disajikan dengan menggunakan gambar dan warna yang cerah. Untuk mewujudkan kebutuhan siswa tersebut maka perlu dikembangkan sebuah buku penunjang sumber belajar dalam bentuk eBook cerita rakyat Kalimantan Tengah berbahasa Inggris yang bergambar untuk bahan belajar teks naratif.

Desain produk yang dikembangkan

Pengembangan Ebook bergambar cerita rakyat Kalimantan Tengah berbahasa Inggris ini didesain berdasarkan tingkat pendidikan siswa dan indikator pencapaian kompetensi (IPK) belajar siswa. Salah satu IPK siswa dalam belajar teks naratif adalah mereka harus mampu mengidentifikasi hingga menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks naratif berbahasa Inggris. Atas dasar inilah produk eBook bergambar cerita rakyat Kalimantan Tengah berbahasa Inggris ini dikembangkan penyusunannya. Berikut adalah salah

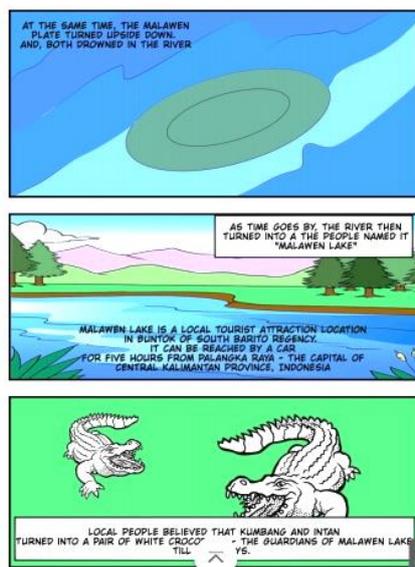
satu model desain cerita dari tujuh desain cerita eBook bergambar berbahasa Inggris berbasis kearifan lokal Kalimantan Tengah yang menjadi produk penelitian ini.

(1) Judul cerita: “The Legend of Malawen Lake” (di halaman depan cerita)



(2) Bagian isi cerita (desain cerita per halaman eBook):



(3) Bagian akhir cerita (halaman akhir cerita):**Validasi ahli atas kelayakan produk**

Untuk memvalidasi kelayakan produk, ada tiga ahli yang dibutuhkan yakni satu ahli media, satu ahli konten materi, dan satu ahli bahasa. Berikut adalah hasil rekapitulasi validasi dari ketiga ahli tersebut untuk kelayakan produk yang dihasilkan.

Tabel 3. Hasil validasi ahli media

No.	Indikator komponen yang divalidasi	Skor skala validasi				
		5	4	3	2	1
1.	Tampilan luar dan isi E-Book menarik perhatian siswa.	✓				
2.	Desain E-Book dapat menstimulus kemampuan berpikir siswa.	✓				
3.	E-book sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.	✓				
4.	E-book mudah digunakan oleh siswa dan guru.	✓				
5.	E-book sangat praktis menunjang capaian KD, IPK, dan tujuan pembelajaran teks naratif.		✓			
Jumlah skor		24				
Persentase kelayakan		96%				
Kriteria hasil validasi		Sangat Layak				

Berdasarkan Tabel 3 hasil validasi penilaian oleh ahli media mendapat total skor 24 dengan presentase kelayakan 96% yang termasuk kriteria sangat layak. Angka persentase kelayakan

ini diperoleh dari jumlah skor perolehan dibagi dengan skor maksimal dikalikan 100. Hasil validasi penilaian komponen penyajian eBook oleh ahli media dengan lima indikator yakni tampilan eBook dan desain eBook sudah sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa dan mudah digunakan oleh siswa dan guru. Selain itu, eBook tergolong praktis dalam menunjang capaian KD, IPK, dan tujuan pembelajaran teks naratif. Dengan demikian, dari segi kelayakan media maka eBook sudah masuk kriteria “sangat layak”.

Tabel 4. Hasil validasi ahli konten materi

No.	Indikator komponen yang divalidasi	Skor skala validasi				
		5	4	3	2	1
1.	Materi penyampaian cerita sesuai dengan tingkat usia siswa.	✓				
2.	Materi cerita sesuai dengan taraf berpikir siswa.	✓				
3.	Gambar yang diilustrasikan sesuai dengan alur cerita.	✓				
4.	Materi cerita merepresentasikan struktur teks naratif.	✓				
5.	Materi cerita relevan dengan KD, IPK, dan tujuan pembelajaran teks naratif.	✓				
Jumlah skor		25				
Persentase kelayakan		100%				
Kriteria hasil validasi		Sangat Layak				

Tabel 4 menunjukkan hasil validasi penilaian oleh ahli materi dengan jumlah total skor 25 dan presentase kelayakan 100% yang dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil validasi ini terhadap konten materi eBook oleh ahli materi menunjukkan materi cerita sudah sesuai dengan tingkat usia dan taraf berpikir siswa. Selain itu, gambar yang diilustrasikan dalam eBook sangat sesuai dengan alur cerita. Hal yang paling penting adalah materi cerita merepresentasikan struktur teks naratif serta tergolong praktis dalam menunjang capaian KD, IPK, dan tujuan pembelajaran teks naratif serta relevan dengan KD, IPK, dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, dari segi kelayakan isi materi maka eBook yang dikembangkan ini juga sudah masuk kriteria “sangat layak”.

Tabel 5. Hasil validasi ahli bahasa

No.	Indikator komponen yang divalidasi	Skor skala validasi				
		5	4	3	2	1
1.	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.		✓			
2.	Menggunakan kalimat yang singkat, padat, dan jelas.	✓				
3.	Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa.	✓				
4.	Bahasa yang dinarasikan menggunakan kalimat efektif.		✓			
5.	Kosakata yang dipakai adalah kosakata praktis yang umum dipakai dalam cerita populer.	✓				
Jumlah skor		23				
Persentase kelayakan		92%				
Kriteria hasil validasi		Sangat Layak				

Hasil validasi penilaian oleh ahli bahasa yang ditunjukkan pada Tabel 5, total skor angka perolehan 23 dengan presentase kelayakan 92% dan termasuk kriteria sangat layak. Hasil validasi oleh ahli bahasa ini terkait penilaian bahasa eBook dengan lima indikator yakni struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa dengan bentuk kalimat yang singkat, padat, dan jelas. Bahasa yang digunakan dalam eBook sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa. Selain itu, kosakata bahasa Inggris yang dipakai adalah kosakata praktis yang umum dipakai dalam cerita populer dan dinarasikan menggunakan kalimat efektif. Dengan demikian, dari segi kelayakan bahasa maka eBook ini juga sudah masuk kriteria “sangat layak”.

Uji coba produk yang sudah divalidasi

Uji coba produk eBook ini menggunakan dua format; pertama menggunakan angket yang diberikan kepada guru dan siswa, dan kedua menggunakan try-out tes hasil belajar yang diberikan hanya kepada siswa. Berikut adalah hasil respon guru dari angket yang bertujuan untuk melihat persepsi dan preferensi guru atas eBook yang sudah dikembangkan.

Table 6. Hasil angket tanggapan guru pada ujicoba produk

No.	Indikator Respon Guru (N=2)	Jumlah Jawaban	
		Ya	Persentase
1.	Tampilan E-book cerita bergambar berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan minat belajar siswa.	2	100%
2.	Gambar dalam e-Book bergambar berbasis kearifan lokal dapat terlihat jelas.	2	100%

No.	Indikator Respon Guru (N=2)	Jumlah Jawaban	
		Ya	Persentase
3.	Teks dalam e-Book bergambar berbasis kearifan lokal dapat terbaca dengan jelas.	2	100%
4.	E-book bergambar berbasis kearifan lokal menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	2	100%
5.	E-book bergambar berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran teks naratif dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	2	100%
6.	Kegiatan belajar dengan menggunakan e-Book bergambar berbasis kearifan lokal menyenangkan.	2	100%
7.	Materi cerita dalam e-Book bergambar berbasis kearifan lokal mudah dipahami.	2	100%
8.	Bahasa Inggris yang digunakan dalam e-Book bergambar berbasis kearifan lokal sesuai dengan level siswa.	2	100%
9.	Penggunaan kalimat Bahasa Inggris dalam e-Book bergambar berbasis kearifan lokal mudah dimengerti.	2	100%
10.	Penggunaan kosakata dan istilah Bahasa Inggris dalam e-Book bergambar berbasis kearifan lokal sangat praktis dan dapat dipahami langsung tanpa membuka kamus.	2	100%
Persentase rerata hasil ujicoba			100%

Berdasarkan Tabel 6, hasil angket dengan 10 pertanyaan memperoleh respon positif (Ya) oleh kedua orang guru dengan perolehan presentase 100% pada masing-masing aspek yang ditanyakan. Dengan demikian, hasil ujicoba produk melalui angket kepada guru diperoleh hasil kepuasan produk sebesar 100%.

Sementara itu, Tabel 7 berikut adalah hasil respon siswa dari angket yang bertujuan untuk melihat persepsi dan preferensi siswa atas eBook yang sudah dikembangkan.

Table 7. Hasil angket tanggapan siswa pada ujicoba produk

No.	Indikator Respon Siswa (N=72)	Jumlah Jawaban	
		Ya	Persentase
1.	Tampilan E-book cerita bergambar berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan minat belajar siswa.	72	100%
2.	Gambar dalam e-Book bergambar berbasis kearifan lokal dapat terlihat jelas.	72	100%
3.	Teks dalam e-Book bergambar berbasis kearifan lokal dapat terbaca dengan jelas.	72	100%
4.	E-book bergambar berbasis kearifan lokal menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	72	100%
5.	E-book bergambar berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran teks naratif dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	68	94%
6.	Kegiatan belajar dengan menggunakan e-Book bergambar berbasis kearifan lokal menyenangkan.	72	100%
7.	Materi cerita dalam e-Book bergambar berbasis kearifan lokal mudah dipahami.	67	93%

8.	Bahasa Inggris yang digunakan dalam e-Book bergambar berbasis kearifan lokal sesuai dengan level siswa.	67	93%
9.	Penggunaan kalimat Bahasa Inggris dalam e-Book bergambar berbasis kearifan lokal mudah dimengerti.	67	93%
10.	Penggunaan kosakata dan istilah Bahasa Inggris dalam e-Book bergambar berbasis kearifan lokal sangat praktis dan dapat dipahami langsung tanpa membuka kamus.	67	93%
Persentase rerata hasil ujicoba			96.7%

Data yang ditunjukkan pada Tabel 7 menunjukkan bahwa semua pertanyaan mayoritas memperoleh respon positif 100% (Ya) oleh 72 orang siswa yang menjadi sampel ujicoba meskipun ada beberapa pertanyaan yang memiliki respon positif dengan persentase kurang dari 100% pada masing-masing aspek yang ditanyakan. Walaupun demikian, secara keseluruhan hasil ujicoba produk melalui angket kepada siswa diperoleh tingkat kepuasan produk sebesar 96.7%.

Selanjutnya, hasil uji coba produk melalui *try-out* hasil belajar yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk melihat sejauh mana tingkat keefektifan eBook bergambar ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa ketika mereka mempelajari teks naratif bahasa Inggris. Sebelum siswa diberikan produk eBook cerita bergambar ini, mereka dites dulu dan setelah mereka belajar teks naratif menggunakan eBook cerita bergambar ini dites kembali seberapa besar kemajuan hasil belajar mereka. Berikut adalah hasil analisis pre-test dan post-test hasil uji coba produk.

Table 8. Hasil uji T melalui hasil belajar siswa

Tests	Skor Rerata	Nilai tertinggi	Nilai terendah	t	df	Nilai Sig.
Pre-test	64.27	79.00	45.00	13.388	71	0.000
Post-test	81.12	96.00	72.00			

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 8 diketahui bahwa skor rerata pre-test siswa sebelum produk digunakan adalah 64.27 dan skor rerata post-test setelah menggunakan produk adalah 81.12. Hasil dari kedua test ini setelah dianalisis menggunakan uji T menunjukkan nilai $t=13.388$ ($t\text{-hitung} > t\text{-table}$); dan nilai $\text{sig}=0.000$ ($p < 0.01$). Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran Bahasa Inggris dengan materi teks naratif memiliki perbedaan yang sangat signifikan sebelum dan sesudah menggunakan e-Book bergambar cerita rakyat berbasis kearifan lokal. Dengan demikian, produk yang dihasilkan ini mampu

meningkatkan hasil belajar siswa dalam hal memahami fungsi sosial teks, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang ada pada teks naratif bergambar tersebut.

Hasil penelitian ini mendukung beberapa penelitian sebelumnya terkait manfaat eBook dalam bentuk cerita bergambar berbasis kearifan lokal. Penggunaan media ebook cerita bergambar berbasis kearifan lokal dapat memberikan efek sangat efektif dalam meningkatkan karakter sosial siswa (Kusni, dkk., 2021). Selain itu, eBook berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran bahasa sangat efisien untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa karena melalui eBook siswa lebih mudah memahami teori bahasa, praktik bahasa, dan evaluasi bahasa untuk keempat jenis keterampilan berbahasa yang diajarkan (Anisa, 2018). Hal yang terpenting dari pengembangan eBook berbasis kearifan lokal ini senada dengan yang disampaikan oleh Rahayu (2016) bahwa proses integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran di sekolah dapat dijadikan sebagai salah satu upaya membangun identitas bangsa dan sebagai penyeleksi pengaruh budaya lain yang dapat mempengaruhi budaya daerahnya.

SIMPULAN

Ebook bergambar cerita rakyat Kalimantan Tengah berbahasa Inggris yang dikembangkan melalui penelitian ini terbukti efektif digunakan oleh siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris untuk materi teks naratif dalam hal menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks yang dipelajari. Implikasi teoritis dari hasil penelitian ini adalah bahwa Ebook bergambar cerita rakyat Kalimantan Tengah berbahasa Inggris dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris berbasis kearifan lokal mampu memberikan kontribusi positif atas prestasi belajar siswa karena sumber belajar atau media belajar yang interaktif dan atraktif dapat membantu pelaksanaan pembelajaran dan memudahkan siswa mencapai kompetensi yang harus dikuasainya. Selain itu, pembelajaran yang menghubungkan potensi lokal dengan materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa akan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan. Dengan demikian, bahan belajar yang disusun dan didesain dengan berbasis pada kearifan lokal sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan membantu siswa memahami konten materi sehingga hasil belajar siswa pun meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Palangka Raya dan Ketua LPPM Universitas Palangka Raya atas dana hibah yang diberikan untuk membiayai penelitian ini melalui Penelitian Terapan Inovatif Tahun Anggaran 2022, Nomor Kontrak: 733/UN24.13/AL.04/2022. Selain itu, terima kasih juga disampaikan kepada pihak SMP
e-ISSN: 2089-2810
p-ISSN: 2407-151X

Negeri-2 Palangka Raya, terutama kepada guru mata pelajaran Bahasa Inggris atas kesediaannya memfasilitasi uji coba produk penelitian ini.

REFERENSI

- Anisa, H. (2018). Teknologi informasi dan komunikasi berupa e-book berbasis kearifan lokal dalam pengembangan bahan ajar bahasa dan sastra. *Jurnal Edukasi Kultura: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 5(1).
- Apsari, A. N., & Kustijono, R. (2017). Development of E-Book using Kvisoft Flipbook Maker to train science process skill for senior high school students in curriculum 2013. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 6(3): 285-291.
- Arina, M. (2020). *Pengembangan bahan ajar elektronik flipbook interaktif berbasis kearifan lokal sebagai sumber belajar muatan IPS siswa kelas V SDN 1 Wulung Blora*. Skripsi. Universitas Negeri Semaang.
- Banamtuan, M.F. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis e-Book menggunakan aplikasi 3D pageflip standar. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen. Vol. 2, No.1 (16-25)*
<http://sttikat.ac.id/e-journal/index.php/sikip>
- Depdiknas. (2010) *Juknis pengembangan bahan Ajar*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Derewianka, B. (2003). Trends and issues in genre-based approaches. *RELC Journal*, 34 (2), pp 133—154.
- Hardati, P. (2016). *Pendidikan konservasi*. Unnes Press.
- Hutama, F. S. (2016) Pengembangan bahan ajar IPS berbasis nilai budaya using untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2): 113-124.
- Tim Penyusun. (2008). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa.
- Kusni, K., Nasution, N., Suprijono, A., & Hendratno, H. (2021). Pengembangan media ebook cergam berbasis kearifan lokal batik tanjung bumi untuk meningkatkan karakter siswa. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, 10(2).
- Lase, D. (2019). “Pendidikan di era revolusi industri 4.0.” *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan*. 1(1): 28–43.

- Mulyadi, E.P. (2014). *Pendekatan berbasis genre (teks) dalam pembelajaran BI kurikulum 2013*. Makalah seminar yang dilaksanakan oleh Balai Bahasa Sumatra Selatan, 22 Oktober 2014, di Muara Enim, Sumatera Selatan.
- Mulyaningsih, N. N & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan media pembelajaran *digital book* dengan *Kvisoft Flipbook Maker*. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1) : 25-32.
- Munandar, A., Mulyadiprana, A., & Apriliya, S. (2018). Penggunaan buku cerita anak berbasis kearifan lokal mendong tasikmalaya di sekolah dasar. *Pedadidaktita: Jurnal Ilmiah Pendiidkan Guru Sekolah Dasar*, 5(2): 152- 162.
- Parwati, N.N. (2015). Pengembangan model pembelajaran pemecahan masalah berorientasi kearifan lokal pada siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2): 612-622.
- Rahayu (2016). *Penerapan pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap peningkatan rasa nasionalisme peserta didik*. Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Diunduh dari: <https://files.osf.io/v1/resources/ay82q/providers/osfstorage/62936a02bbdcde24574271f4?action=download&direct&version=1>
- Raihan, S., Haryono, & Ahmadi, F. (2018). Development of scientific learning e- book using 3D pageflip professional Program. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 7(1): 7-14.
- Sadiah, Y. (2008). *Network glossary for beginners*. University Teknologi Mara.
- Sanjaya, W. (2011). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Sibarani, R. (2012). *Kearifan lokal: hakikat, peran, dan metode tradisi lisan*. Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- Sudlow, B. (2017). "Review of Joseph E. Aoun, Robot Proof: higher education in the age of artificial intelligence." *Postdigital Science and Education* 1, no. 1 (April 29, 2019): 236–239. <http://link.springer.com/10.1007/s42438-018-0005-8>.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian dan pengembangan (research & develipment)*. Alfabeta.
- Suryani, Nani, Ruhimat, Mamat, & Epon Ningrum. (2015). Pengembangan Buku Teks Digital Interaktif Untuk Pemahamn Konsep Geografi. *GEA, Jurnal Pendidikan Geograf*; 15(2): 46-58.

Utari, U., Degeng, N.S, & Sa'dun, A. (2016). Pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal di sekolah dasar dalam menghadapi masyarakat ekonomi ASEAN (MEA). *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1): 39-44.