

Pengembangan Media E-Book Bungas pada Materi *Procedure Text* Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas IX SMP Negeri 7 Tanah Siang Satu Atap Kecamatan Tanah Siang Kabupaten Murung Raya

Erie Astutie¹, Nurul Hikmah Kartini², Esty Aryani Safithry³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Palang karaya, Indonesia

E-mail: erieastutie@gmail.com¹

Article History:

Received: 13 Juni 2026

Revised: 26 Juni 2026

Accepted: 28 Juni 2026

Keywords:

e-book, procedure text, budaya lokal, model ADDIE, pembelajaran Bahasa Inggris

Abstract: *Perkembangan pembelajaran digital menuntut tersedianya media yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu mengintegrasikan konteks budaya lokal ke dalam proses pembelajaran bahasa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi e-book BUNGAS sebagai media pembelajaran pada materi procedure text untuk peserta didik kelas IX SMP. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, validasi ahli, angket respons pengguna, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-book BUNGAS memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, desain, dan kebahasaan, serta memperoleh respons positif dari guru dan peserta didik. Penggunaan media ini juga terbukti meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi procedure text dan mendukung tercapainya ketuntasan belajar. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi budaya lokal Dayak dalam e-book digital berbasis naratif dan bilingual yang memperkuat pembelajaran kontekstual, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong pelestarian nilai-nilai budaya lokal melalui pembelajaran Bahasa Inggris.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing di era global dan digital. Dalam konteks pendidikan nasional, pemerintah Indonesia terus mendorong peningkatan mutu pembelajaran melalui kebijakan yang menekankan penguatan kompetensi abad ke-21, literasi, serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kecakapan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sejalan dengan itu, kebijakan terbaru melalui Standar Proses Pendidikan menuntut pembelajaran yang inovatif, efektif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan saat ini adalah rendahnya tingkat literasi siswa, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa masih berada pada kategori rendah, terutama dalam memahami teks fungsional. Kondisi ini menjadi perhatian serius karena literasi merupakan fondasi penting dalam pembelajaran berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Inggris. Pada mata pelajaran Bahasa Inggris, pemahaman teks merupakan kompetensi utama yang harus dikuasai siswa, salah satunya pada materi *procedure text*.

Materi *procedure text* menuntut kemampuan siswa dalam memahami urutan langkah, struktur teks, serta unsur kebahasaan yang khas. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah, materi ini sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru dan peserta didik kelas IX SMP Negeri 7 Tanah Siang Satu Atap Kabupaten Murung Raya, ditemukan bahwa minat belajar siswa terhadap materi *procedure text* masih rendah. Hal ini dipengaruhi oleh keterbatasan kosakata Bahasa Inggris, lemahnya pemahaman tata bahasa, metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual.

Permasalahan tersebut semakin kompleks di wilayah sekolah terpencil. SMP Negeri 7 Tanah Siang Satu Atap merupakan sekolah yang berada di daerah dengan keterbatasan akses sumber belajar dan teknologi. Peserta didik pada umumnya menggunakan bahasa daerah sebagai bahasa ibu dan hanya memperoleh paparan Bahasa Inggris secara terbatas di sekolah. Penggunaan buku teks cetak yang dominan berisi teks panjang dan monoton membuat siswa kurang tertarik untuk membaca dan memahami materi, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital membuka peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran berbasis digital, seperti e-book, memungkinkan penyajian materi secara visual, interaktif, dan fleksibel. E-book dapat diakses melalui perangkat digital, digunakan secara mandiri oleh siswa, serta memuat unsur multimedia yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Namun, sebagian besar e-book yang digunakan di sekolah masih bersifat umum dan belum mengintegrasikan konteks budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa.

Integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran menjadi pendekatan yang relevan untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Budaya lokal tidak hanya berfungsi sebagai identitas, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun kedekatan emosional siswa dengan materi pembelajaran. Bagi siswa di Kabupaten Murung Raya yang memiliki latar belakang budaya Dayak, pembelajaran yang mengangkat unsur budaya lokal diyakini mampu meningkatkan minat belajar sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas daerah.

Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan media pembelajaran berupa e-book BUNGAS (Buku Unik, Naratif, Gampang Dipahami, Atraktif, dan Simpel). E-book ini dirancang khusus untuk materi *procedure text* dengan pendekatan naratif dan visual yang mengintegrasikan budaya lokal Dayak. Tokoh utama dalam e-book, yaitu Bungas seorang gadis Dayak dihadirkan sebagai pengantar cerita dan materi pembelajaran. Penyajian materi disusun secara bilingual (Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia), dilengkapi ilustrasi kontekstual, latihan, serta lembar kerja siswa yang mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Penelitian sebelumnya telah banyak mengkaji pengembangan media pembelajaran digital dan media berbasis budaya lokal. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada jenjang sekolah dasar atau pada mata pelajaran tertentu tanpa mengintegrasikan pendekatan naratif dan budaya lokal secara utuh dalam pembelajaran Bahasa Inggris SMP. Dengan demikian, terdapat celah penelitian (*research gap*) terkait pengembangan media e-book Bahasa Inggris yang tidak

hanya bersifat digital dan interaktif, tetapi juga mengakomodasi kearifan lokal sebagai bagian dari strategi peningkatan literasi dan pemahaman teks.

Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan e-book *procedure text* berbasis budaya Dayak yang disajikan secara naratif, bilingual, dan interaktif, serta dirancang khusus sesuai dengan karakteristik siswa SMP di daerah terpencil. Media e-book BUNGAS tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran Bahasa Inggris, tetapi juga sebagai media penguatan literasi budaya dan karakter siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media e-book BUNGAS ditinjau dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam pembelajaran *procedure text* di kelas IX SMP Negeri 7 Tanah Siang Satu Atap. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang sistematis dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mudah digunakan dan sesuai dengan konteks lokal. Bagi siswa, e-book BUNGAS diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, serta keterampilan literasi Bahasa Inggris. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan tujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran e-book BUNGAS pada materi *procedure text* mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP. Metode penelitian pengembangan dipilih karena berorientasi pada proses perancangan, pengembangan, serta pengujian kelayakan produk pembelajaran secara sistematis agar diperoleh media yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki alur kerja yang jelas, sistematis, serta memungkinkan evaluasi dan revisi pada setiap tahap pengembangan sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Tanah Siang Satu Atap, Kabupaten Murung Raya, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama kurang lebih lima bulan, mulai dari Juli hingga November 2025, yang mencakup seluruh tahapan pengembangan ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk akhir.

Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas IX SMP Negeri 7 Tanah Siang Satu Atap sebagai pengguna media, serta guru mata pelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, proses validasi produk melibatkan validator ahli, yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Teknik pemilihan subjek penelitian menggunakan purposive sampling, yaitu pemilihan subjek secara sengaja berdasarkan kesesuaian dengan tujuan dan kebutuhan penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Wawancara dilakukan kepada guru dan peserta didik untuk memperoleh informasi terkait kesulitan belajar serta respon terhadap penggunaan media e-book. Angket digunakan untuk mengukur tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media e-book BUNGAS, baik dari validator ahli maupun dari respon

peserta didik. Sementara itu, tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi *procedure text* setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli (aspek isi, desain, dan bahasa), angket respon peserta didik, serta soal tes hasil belajar. Instrumen validasi menggunakan skala penilaian yang kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori kelayakan media.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validator, angket respon siswa, dan hasil tes belajar, yang dianalisis dengan menghitung persentase skor untuk menentukan kategori validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar validator serta hasil wawancara, yang dianalisis secara deskriptif untuk dijadikan dasar perbaikan dan penyempurnaan media e-book BUNGAS.

Melalui tahapan dan prosedur tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran e-book BUNGAS yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi *procedure text* di kelas IX SMP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa e-book cerita berjudul “*The Magical Kitchen of Bungas Ayu Jelita*” pada materi *procedure text* mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP. Media e-book ini dikembangkan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang bertujuan membantu guru menyampaikan materi *procedure text* secara kontekstual, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pengembangan media dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran *procedure text* sebelumnya masih didominasi penggunaan buku paket dan lembar kerja sederhana tanpa dukungan media visual dan cerita. Materi disampaikan secara tekstual sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik, serta menyulitkan peserta didik dalam memahami struktur *procedure text* yang meliputi tujuan, bahan, dan langkah-langkah. Selain itu, peserta didik menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media pembelajaran berbentuk cerita bergambar dan ilustrasi berwarna yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti aktivitas memasak. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan e-book cerita *The Magical Kitchen of Bungas Ayu Jelita* sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran *procedure text*.

Media e-book dirancang dengan mengintegrasikan unsur cerita, ilustrasi visual, dan langkah-langkah prosedural yang disesuaikan dengan kompetensi pembelajaran. Tokoh Bungas Ayu Jelita dihadirkan sebagai pengantar cerita untuk meningkatkan minat belajar, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik. Struktur e-book mencakup sampul, informasi umum, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi *procedure text* yang terintegrasi dalam cerita, kosa kata pendukung, latihan, lembar kerja peserta didik, serta evaluasi. Media ini dirancang agar dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop dan telepon genggam sehingga mendukung pembelajaran mandiri.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media e-book BUNGAS memperoleh penilaian sangat valid dari tiga validator, yaitu validator aspek isi, desain, dan bahasa. Validitas aspek isi memperoleh nilai sebesar 85%, yang menunjukkan bahwa materi *procedure text* telah sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Validitas aspek desain juga memperoleh nilai 85%, yang menandakan bahwa tampilan visual, ilustrasi, tata letak, dan kombinasi warna media telah mendukung proses pembelajaran. Sementara itu, validitas aspek bahasa memperoleh nilai tertinggi, yaitu 95%, yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa

.....

Inggris dalam e-book telah sesuai kaidah kebahasaan, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Rekapitulasi hasil validasi media e-book BUNGAS disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil validasi media e-book BUNGAS

Aspek	Persentase	Kategori
Isi	85%	Sangat valid
Desain	85%	Sangat valid
Bahasa	95%	Sangat valid
Rata-rata	88%	Sangat valid

Hasil validitas tersebut menunjukkan bahwa media e-book BUNGAS layak digunakan sebagai bahan ajar Bahasa Inggris. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati dan Suryani (2022) serta Putri *et al.* (2023) yang menyatakan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan dengan memperhatikan aspek isi, desain, dan bahasa memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan mendukung pemahaman siswa terhadap teks fungsional.

Kepraktisan media e-book BUNGAS dinilai oleh guru Bahasa Inggris kelas IX dengan mencakup aspek materi, tampilan, dan penggunaan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat praktis. Media dinilai mudah digunakan, mudah diakses, serta mampu membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Rekapitulasi hasil kepraktisan media disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil kepraktisan media e-book BUNGAS

Aspek	Persentase	Kategori
Materi	100%	Sangat praktis
Tampilan	100%	Sangat praktis
Penggunaan	100%	Sangat praktis
Rata-rata	100%	Sangat praktis

Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media e-book BUNGAS dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Guru merasa terbantu dengan penyajian materi yang sistematis dan lengkap, sementara peserta didik merasa lebih tertarik karena media mudah dioperasikan dan dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri. Temuan ini sejalan dengan Hidayat dan Nuraini (2021) serta Sari (2022) yang menyatakan bahwa e-book interaktif memiliki keunggulan dari segi kemudahan penggunaan dan aksesibilitas.

Efektivitas media e-book BUNGAS dinilai melalui angket respon peserta didik dan hasil tes belajar. Hasil angket respon menunjukkan nilai rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat efektif, sedangkan hasil tes belajar peserta didik menunjukkan nilai rata-rata 83% dengan kategori sangat efektif. Rekapitulasi hasil efektivitas media disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi hasil efektivitas media e-book BUNGAS

Aspek	Persentase	Kategori
Respon peserta didik	90%	Sangat efektif
Hasil tes belajar	83%	Sangat efektif
Rata-rata	86%	Sangat efektif

Hasil efektivitas tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media e-book BUNGAS memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik pada materi *procedure text*. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Yuliana dan Pratama

.....

(2023) serta Lestari *et al.* (2024) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis e-book efektif dalam meningkatkan pemahaman teks Bahasa Inggris di tingkat SMP.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-book BUNGAS memiliki tingkat validitas sebesar 88%, kepraktisan 100%, dan efektivitas 86%, sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar Bahasa Inggris kelas IX SMP Negeri 7 Tanah Siang Satu Atap. Media ini mampu menjawab kebutuhan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi *procedure text*, serta mendukung pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran e-book BUNGAS pada materi *procedure text* mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMP menggunakan model ADDIE menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian budaya lokal Dayak dalam media e-book yang disajikan secara naratif, visual, dan bilingual, sehingga mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, serta hasil belajar peserta didik, khususnya di sekolah yang berada di daerah dengan keterbatasan sumber belajar. Media e-book BUNGAS tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran Bahasa Inggris, tetapi juga sebagai upaya kontekstualisasi pembelajaran dan penguatan literasi budaya peserta didik.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru dapat memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa pada materi Bahasa Inggris lainnya atau pada jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengkaji efektivitas media e-book dengan melibatkan subjek yang lebih luas dan durasi penggunaan yang lebih panjang guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 7 Tanah Siang Satu Atap Kabupaten Murung Raya, guru mata pelajaran Bahasa Inggris, serta seluruh peserta didik kelas IX yang telah memberikan izin, dukungan, dan partisipasi aktif selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para validator ahli yang telah memberikan masukan dan saran konstruktif dalam proses pengembangan media e-book BUNGAS. Selain itu, penulis mengapresiasi dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu kelancaran penelitian ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Arditya, I., Handayani, A., & Fadli, M. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan IPA Terpadu*, 6(1), 45–53.
- Arina, D., Sari, N., & Putri, L. (2020). Pemanfaatan media audio-visual dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 112–120.
- Arsyad, A. (2024). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bozkurt, & Mujgan. (2017). Ebook interaktif dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Digital*, 7(2), 180–190.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: An introduction* (7th ed.). Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Dokumen Teori Konektivisme di Scribd. (2025). *Teori konektivisme*. Scribd.

-
- Dwiqui, F., Siswoyo, H., & Rahman, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran 3D AR budaya Sasambo. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(2), 123–135.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2022). *Educational research: An introduction* (11th ed.). Boston, MA: Pearson.
- Hikmah, N & Halimi, H. (2021). Studi Islam melalui pembelajaran kitab kuning di Madrasah Diniyah An-Nur. *Muallimun: Jurnal Kajian Pendidikan dan Keguruan*, 1(2), 101–120.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran media pembelajaran dalam pendidikan bahasa Indonesia. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(9), 972–980.
- Harefa, P., Sari, M., & Putri, L. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis website menggunakan model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(2), 123–134.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (dalam Arsyad, A.). (2024). *Principles of instructional media*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hendra, S. E., Afriyadi, H., Tanwir, N., Hayati, N., & Prakasa, Y. F. (2023). Media pembelajaran berbasis digital: Teori dan praktik. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 150–164. 55
- Hendra, S. E., Afriyadi, H., Tanwir, N., Hayati, N., Supardi, S. N. L., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital: Teori & praktik*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Jordan Wahl. (2021). Kelebihan e-book sebagai media pembelajaran. Laporan BPMP Gorontalo.
- Kartini, N. H., Masitoh, M., & Jailani, M. (2023). Analisis faktor penyebab kesulitan membaca permulaan peserta didik kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Holistika*, 7(1), 44–52.
- Kartini, N. H., Surawan, S., Ansari, M. R., Endah, E., & Muslimah, M. (2022). Pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis IT di SMP Muhammadiyah Palangka Raya. *Pengabdian Masyarakat*, 7(5), 652–663.
- Kemendikbud. (2016). *Bahasa Indonesia untuk SMA/MA kelas 11*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kosasih, E. (2018). *Jenis-jenis teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Lestari, W., & Putri, R. A. (2024). Pengembangan e-book sebagai media pembelajaran interaktif di era digital. *Jurnal Media Pembelajaran Digital*, 2(1), 12–19.
- Mahsun. (2014). *Teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Mayer, R. E. (2023). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nugroho, A. (2025). Implementasi model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 7(1), 67–76.
- P2DPT. (2025). *Media pembelajaran: Jenis-jenisnya dan manfaatnya*. Pusat Pengembangan dan Diseminasi Pendidikan Terbuka.
- Peter, J. A., & Ogunlade, O. O. (2024). Connectivism theory in education and its applications to curriculum and instruction. *ASEAN Journal of Educational Research and Technology*, 3(3), 215–222.
- Primed Journal. (2024). Menggali kearifan lokal dalam pembelajaran di sekolah dasar: Pendekatan literatur etnopedagogi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. *Primary Education Journals*, 4(3), 327–333.
- Purwanti, D. (2019). Struktur dan fungsi teks prosedur. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*.
-

- Rahmawati, A. (2024). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 23(2), 315–330.
- Rahmawati, N., & Putra, E. (2025). Media pembelajaran interaktif berbasis budaya dalam pendidikan Pancasila: Sebuah tinjauan literatur sistematis. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 9(1), 45–58.
- Ruangguru. (2024). Teks prosedur: Pengertian, ciri, jenis, struktur & contoh.
- Sari, D. P., & Hasibuan, E. (2023). Pengaruh media audiovisual terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(2), 123–134.
- Sari, N., Akbar, M. S., & Nurcahyani, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran augmented reality berbasis budaya Melayu Riau di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 67–79.
- Seameo Seamolec. (2014). Buku digital dan peranannya dalam pendidikan modern. Jakarta: SEAMEO.
- Shiratuddin, N. (2015). E-book interaktif sebagai media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Informasi Pendidikan*, 3(2), 88–95.
- Slameto. (2024). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Subiyantoro. (2014). Evolusi buku cetak ke buku digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 10–15.
- Sugiyono. (2023). Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi terbaru). Bandung: Alfabeta.
- Sulistiani, D. (2022). Strategi menulis teks prosedur. Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya. 57
- Suprianto, E., Yuliani, D., & Prasetyo, H. (2024). Analisis media dan sumber belajar lokal sebagai pendukung implementasi kurikulum berbasis kearifan lokal. *Dharmas Education Journal*, 4(1), 360–368.
- Suryani, N., Rahmat, A., & Dwi, P. (2018). Pelatihan pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 3(1), 45–53.
- Susilawati, D., & Rusdinal, R. (2023). Peran media digital dalam pembelajaran aktif dan literasi digital siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45–56.
- Talenta Journal. (2023). Analisis teori connectivisme, alternatif pada pembelajaran daring. *Communication Studies Journal*.
- Watin, & Kustijono. (2017). Pengembangan media pembelajaran e-book. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(3), 45–52.
- Whalts.com. (2019). Pengertian e-book.
- Wibisari, G. Z., & Mulyani, P. K. (2023). Pengembangan bahan ajar IPA berbasis e-book sebagai media pembelajaran kelas V sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(4), 509–521.