

Aspek-Aspek Pengembangan Buku Pegangan Dasar-Dasar Belajar Bahasa untuk Segala Usia

Fadel Muslaini¹

¹Universitas Dipa Makassar - Prodi Kewirausahaan
E-mail: ¹fadelmuslaini@undipa.ac.id

Abstract

Learning media are tools used by teachers to explain material in class, namely anything that can be used to stimulate the thoughts, attention and feelings of learners, thereby encouraging and triggering the learning process. Therefore, English teachers for young students must create fun learning media with features, techniques and methods to attract students' attention. The aim of this research is to design learning media in the form of a handbook that can transfer knowledge more effectively and efficiently by focusing on determining the important aspects. This research used an R&D method that focuses on the initial stage, where the initial stage contains the process of collecting data from needs analysis and contains important concepts or points in developing the handbook. The data obtained comes from observation, theoretical analysis and document analysis. The results of this research show that in designing learning media in the form of a handbook, you must go through several important stages and consider the latest theories and learner needs. There are several important aspects found in designing a handbook, namely: 1. Material aspect 2. Appearance aspect 3. Evaluation aspect 4. Feature aspect 5. Entertainment aspect 6. Supporting aspect. By considering all these aspects, it is hoped that a handbook can really help the learning process. It is also hoped that in the future researchers will be able to continue this development process until the process of creating a handbook prototype can be created which will later be tested through the development processes.

Key Word : English, Learning Media, Handbook, Aspects.

Abstrak

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pengajar untuk menjelaskan materi di kelas, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, dan perasaan pembelajar, sehingga mendorong dan memicu proses belajar. Oleh karena itu pengajar bahasa Inggris untuk pelajar muda harus menciptakan media belajar yang menyenangkan dengan fitur, teknik dan metode untuk menarik perhatian pembelajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendesain media pembelajaran berupa buku pegangan yang bisa mentransfer ilmu lebih efektif dan efisien dengan fokus pada penentuan aspek-aspek pentingnya. Penelitian ini menggunakan metode R&D yang berfokus pada tahap awal dimana tahap awal berisi proses pengumpulan data dari analisis kebutuhan dan berisi konsep atau poin penting dalam pengembangan buku pegangan. Data yang diperoleh bersumber dari observasi, analisis teori dan analisis dokumen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam merancang sebuah media pembelajaran berupa buku pegangan harus melalui beberapa tahapan penting dan

mempertimbangkan teori-teori terbaru serta kebutuhan pembelajar. Ada beberapa aspek penting yang ditemukan dalam merancang sebuah buku pegangan yaitu : 1. Aspek materi 2. Aspek tampilan 3. Aspek Evaluasi 4. Aspek Fitur 5. Aspek Hiburan 6. Aspek Pendukung. Dengan mempertimbangkan kesemua aspek tersebut maka diharapkan sebuah buku pegangan dapat sangat membantu proses pembelajaran. Diharapkan pula kedepannya peneliti mampu melanjutkan proses pengembangan ini hingga proses penciptaan prototipe buku pegangan bisa tercipta yang nantinya sudah teruji melewati proses-proses pengembangan.

Kata Kunci : Bahasa Inggris, Media Pembelajaran, Buku Pegangan, Aspek-Aspek.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua/asing di seluruh dunia telah mengalami perubahan baru dalam konteks globalisasi. Sesuai dengan perubahan kebutuhan, materi yang digunakan dalam pengajaran bahasa dan strategi yang diterapkan juga mengalami perubahan besar. Penelitian ini membahas alasan utama bahasa Inggris memperoleh status global. Dengan terjadinya perubahan tersebut, terdapat peningkatan jumlah penggunaan bahasa Inggris dan setiap negara yang mengajarkan bahasa ini mempunyai keputusan yang sulit dalam memilih variasi bahasa tersebut. Selain keberagaman, kepentingan akademis juga menjadi taruhannya. Perubahan lain yang menjadi perhatian para akademisi di bidang pengajaran bahasa Inggris adalah dengan menerapkan bahasa Inggris di seluruh kurikulum. Aspek pengajaran bahasa ini perlu fokus pada semua skill. Bagaimana kita menangkap beragam kebutuhan tersebut dan memanfaatkan fasilitas yang tersedia dalam pengajaran kita sehari-hari menjadi pokok penelitian ini.

Dalam proses belajar mengajar, pengajar memegang peranan penting karena dialah orang yang paling memberi inspirasi di kelas, dan pembelajarlah yang paling memperhatikan pengajarnya. Tileston (2004), menyatakan bahwa sebagian besar masalah disiplin di kelas disebabkan oleh faktor-faktor seperti kebosanan, tidak memahami relevansi informasi, dan modalitas belajar yang salah. Hal inilah yang menjadi penghambat pengajar dalam menyampaikan materi kepada pembelajar dan hal ini akan menimbulkan kesenjangan antara pengajar dan pembelajar. Pengajar menggunakan media untuk mendorong motivasi pembelajar karena merupakan salah satu bagian penting keberhasilan dalam proses pembelajaran. Beragam media biasa digunakan oleh pengajar bahasa Inggris dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat menjadi penghubung atau kunci untuk mentransfer informasi terhadap materi tertentu ke pemahaman pembelajar.

Proses belajar mengajar di kelas atau diluar kelas, hendaknya dirancang dalam kegiatan yang bermakna. Zulkarnaini (2009) menjelaskan bahan ajar sebagai representasi dari penjelasan tenaga pengajar di depan kelas. Menurut Hughes (2003) kelas inklusif adalah ruang kelas pendidikan umum di mana pembelajar penyandang disabilitas dan non-disabilitas belajar bersama. Salah satu cara dalam mengajar bahasa

Inggris adalah dengan menyajikan materi menggunakan media. Hal ini akan membuat proses belajar mengajar menjadi menarik dan menyenangkan. Pembelajaran menerima berbagai kegiatan yang disampaikan oleh pengajar. Oleh karena itu, Pengajar harus kreatif dalam membuat dan menggunakan media berdasarkan kebutuhan pembelajar pada materi pembelajaran.

Mashura (2003) mengatakan bahwa bahan ajar harus mampu menarik minat pembelajar dengan cara menyeleksi bahan yang cocok untuk pengajaran. (Kurniasih, 2014) Bagian awal buku yang baik memuat pendahuluan seperti bahan ajar pada umumnya, yakni halaman cover, halaman judul, kata pengantar, dan daftar isi. Belawati (2006) mengatakan bahan ajar berfungsi untuk memotivasi dan membangkitkan seluruh potensi yang dimiliki pembelajar. Cunningsworth (1995) bahwa suatu bahan ajar sangat berpengaruh terhadap suasana suatu proses pembelajaran. De Porter (2000) menyatakan maka seyogyanya pengajar mampu membuat bahan ajar yang sesuai dengan gaya belajar pembelajar (modalitas belajar). Terkait dengan bahan ajar tersebut, maka hal-hal yang perlu dipertimbangkan adalah apakah bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, dengan kebutuhan pembelajar, gaya belajar pembelajar, bahan mengandung makna dan ada information gap (Kasbullah, 2007). Pembelajar tidak hanya cenderung pada satu modalitas, mereka juga memanfaatkan kombinasi modalitas tertentu yang memberi mereka bakat dan kekurangan secara alami (Markova, 1992).

Penggunaan media mengharuskan pengajar untuk keluar dari metode pengajaran tradisional dan memfasilitasi pembelajaran dengan mendorong pembelajar untuk belajar melalui media. Smaldino (2006) menyatakan bahwa tujuan media adalah untuk memudahkan komunikasi dan pembelajaran. Penggunaan media membantu pengajar menghubungkan peserta didik dengan peristiwa yang relevan secara budaya. Menurut Munadi (2013), media pengajaran adalah alat perantara untuk memahami makna materi yang disampaikan oleh pendidik atau pengajar baik media cetak maupun elektronik dan media pengajaran juga sebagai alat untuk memperlancar pelaksanaan komponen-komponen sistem pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lama dan efektif. Oleh karena itu, konsekuensi positif dari penggunaan media adalah pengajar harus selalu memperbarui materi dan metodenya. Sebagaimana konsep media dalam proses belajar mengajar, pengajar harus memilih media dengan cermat sebelum menggunakannya. Sudjana (2007) menyatakan ada beberapa kriteria dalam pemilihan dan penggunaan media pada saat proses belajar mengajar, yaitu: 1) menentukan jenis media yang tepat, 2) menentukan atau memperhitungkan pembelajar secara tepat, 3) menyajikan media secara tepat, 4) menempatkan atau memperhatikan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat. Ada beberapa jenis media seperti media audio, media visual, dan media audio visual. Media audio adalah media yang melibatkan indra pendengaran; misalnya mereka yang memutar rekaman dalam bentuk kaset busa, kaset, compact disk (CD), dan radio aksi. Media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan. Ada dua jenis pesan yang terdapat dalam media visual, yaitu pesan verbal dan nonverbal; berupa gambar, grafik, diagram, bagan, peta, komik, poster, papan visual, dan majalah. Dan yang terakhir adalah media audio visual. Ini adalah alat

komunikasi yang ditransmisikan baik ke indera pendengaran maupun indera penglihatan. Yaitu video compact disk dan televisi.

Data terkini yang tersedia di Statista (2020) menunjukkan bahwa terdapat sekitar 3,96 miliar pengguna media sosial di seluruh dunia. Situs jejaring media sosial berkisar dari mikroblog seperti Twitter dan situs serta aplikasi seperti Facebook, YouTube, Instagram, LinkedIn, dan Snapchat. Namun, platform yang berbeda ini telah mempengaruhi aspek kehidupan sosial, pendidikan, dan pribadi seseorang. Dengan adanya informasi ini, maka bisa dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran atau buku pegangan yang memiliki keterkaitan dengan penggunaan media sosial.

Di bidang pendidikan, sejumlah besar penelitian telah dilakukan untuk memperkirakan efektivitasnya dalam berbagai disiplin ilmu. Dalam Al Jahromi (2002) Secara linguistik, masuknya keluaran linguistik di media sosial mewakili banyak peluang bagi pembelajar bahasa untuk memproses bahasa dan memperoleh masukan, karena pengguna muda jaringan media sosial menghabiskan lebih dari separuh hari mereka menggunakan dan berinteraksi di situs jejaring ini menggunakan bahasa dan skill komunikasi mereka.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan langkah-langkah dalam proses pengembangan bahan ajar yang terdiri dari: 1. Kajian awal dan 2. Penentuan Aspek-Aspek pengembangan. Peneliti pada kesempatan kali ini hanya berfokus penjabaran aspek-aspek yang menjadi acuan dalam pengembangan sebuah media pengajaran. Adapun data yang diperoleh berasal dari berbagai sumber. Sumber pertama berasal dari kajian teori terbaru dan berbagai sumber. Sumber kedua berasal dari observasi buku pegangan yang sudah ada dan masih digunakan hingga saat ini. Sumber ketiga berasal dari pengalaman peneliti yang sekaligus sebagai tenaga pengajar di salah satu universitas di Makassar. Sumber keempat berasal dari masukan para pembelajar yang mereka sampaikan berdasarkan pengalaman mereka masing-masing.

Dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Ary (2010), penelitian deskriptif adalah penelitian yang mengidentifikasi tentang sifat, kejadian, atau sebaran variabel; ini melibatkan mendeskripsikan tetapi, bukan memanipulasi variabel. Artinya, hal itu dimaksudkan untuk itu menjelaskan atau menguraikan suatu keadaan, peristiwa, benda baik itu orang atau benda segala sesuatu yang berhubungan dengan variabel dan tidak dapat dimanipulasi.

Desain penelitian kualitatif deskriptif adalah metode ilmiah yang melibatkan pengamatan dan deskripsi perilaku subjek tanpa mempengaruhi dengan cara apa pun. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif deskriptif karena akan melaporkan informasi dengan mendeskripsikan aspek-aspek yang penting.

Hasil Penelitian

Berdasarkan analisa hasil berbagai sumber maka peneliti memperoleh data berdasarkan aspek yang diteliti, adapun data tersebut sebagai berikut:

1. Aspek Materi

a. Kelengkapan Materi

Materi dalam sebuah media pembelajaran atau buku pegangan sangatlah penting. Karena inti dari proses pembelajaran itu berasal dari sumber materi. Dengan materi yang lengkap maka pembelajar bisa memahami secara utuh dan mampu membangun pemahaman yang lengkap.

b. Kebaruan Materi

Materi itu dipengaruhi dengan situasi dan kondisi terkini. Materi yang sudah lama sangat mempengaruhi pembelajar dimana materi yang sudah tidak update membuat pembelajar merasa sulit dan bingung dalam proses pembelajaran.

c. Sistematis Materi

Dengan berbagai jenis materi yang bisa disajikan maka diperlukan sebuah aturan untuk menyusun materi tersebut dari yang mudah hingga yang sulit, dari yang dasar hingga materi lanjutan agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan maksimal.

d. Keakurasian Materi

Penjelasan dari setiap materi perlu akurat agar bisa difahami dengan cepat dan tepat. Dengan keakuratan materi maka tidak dibutuhkan waktu yang lama untuk meningkatkan pemahaman karena sudah disusun secara baik.

e. Daya Nalar & Pembuktian Materi

Setiap pengetahuan atau informasi yang disajikan akan memicu penalaran dari pembelajar. Semakin logis sebuah informasi maka semakin mudah pula informasi itu bisa diterima. Materi yang sudah dipelajari atau sedang dipelajari akan teruji nantinya apakah materi tersebut sudah tepat atau ada kekeliruan.

f. Pemecahan Masalah

Dalam penyajian materi, aspek pemecahan masalah perlu diperhatikan. Para pembelajar yang di sajikan sebuah latihan atau tes yang bisa memicu daya nalar nya dalam memecahkan setiap tantangan bahkan yang tersulit sekalipun.

g. Komunikasi

Dalam sebuah media pembelajaran, diperlukan bahasa komunikasi yang baik antara penyaji materi dengan pembelajar. Dengan komunikasi yang baik maka pembelajar bisa memahami maksud dan tujuan dari penulis buku pegangan.

h. Bahasa baku

Setiap kata atau kalimat yang tertulis di dalam sebuah buku pegangan harus memperhatikan ejaan yang disempurnakan atau menggunakan bahasa baku agar setiap pembelajar tidak mengalami kesulitan dalam menafsirkan setiap kata atau kalimat.

i. Keterbacaan tulisan

Beberapa media pembelajaran terutama buku pegangan ketika sudah tercetak atau ditampilkan melalui media lain terkadang keterbacaan tulisannya jadi masalah.

Jadi tidak hanya pada saat perancangan tapi juga pada proses penggandaan atau penampilan melalui media lain.

j. Keterkaitan konsep

Dengan penambahan elemen yang ada dalam materi pada buku pegangan maka harus dikaitkan dengan informasi lain yang ditampilkan. Materi tulisan bisa dibantu dengan menampilkan elemen gambar dan begitupun sebaliknya.

2. Aspek TAMPILAN

1. Sampul Depan

Sampul depan merupakan komponen penting dalam sebuah buku pegangan. Dengan informasi dan tampilan yang baik akan memberikan kesan positif dalam proses pembelajaran. Sampul depan juga berperan menyajikan informasi yang mewakili isi dari buku pegangan tersebut.

2. Sampul Belakang

Sampul belakang juga berperan penting dalam memberikan kesan menarik dan berfungsi juga dalam menyajikan informasi pendukung untuk diketahui oleh para pembaca.

3. Gambar

Mayoritas pembelajar sangat terbantu dengan komponen visual berupa gambar yang berkaitan dengan materi. Beberapa informasi atau materi dapat dengan mudah dijelaskan dengan melalui sebuah gambar.

4. Tabel

Pengelompokan informasi diperlukan dalam sebuah buku pegangan karena para pembelajar dapat memahami keterkaitan informasi melalui sebuah tabel.

5. Header and Footer

Bagian atas dan bagian bawah dari sebuah halaman merupakan komponen untuk menampilkan informasi yang penting seperti: judul buku, halaman, bab materi dll.

6. Halaman

Setiap lembaran atau halaman perlu diberi penomoran yang memudahkan para pembelajar mencari dan menemukan informasi yang diinginkan. Dengan adanya penomoran tersebut para pembelajar bisa menandai bagian-bagian yang menjadi fokus tertentu dalam proses pembelajaran.

7. List Kosakata

Dalam pembelajaran bahasa, kosa-kata merupakan hal penting dalam proses pembelajaran. Dengan banyak paparan kosakata maka pembelajar punya banyak wawasan dalam meningkatkan kemampuan bahasanya.

8. Pengucapan

Beberapa kendala dalam pembelajaran bahasa dikarenakan minimnya pengetahuan dan pengalaman dalam pengucapan kata yang tepat. Maka dengan adanya informasi pengucapan kata atau kalimat bisa menambah wawasan para pembelajar.

3. Aspek EVALUASI

1. Soal Latihan

Untuk mengetahui efektifitas dari sebuah materi yang disajikan maka diperlukan sebuah latihan untuk mengukur sejauh mana informasi dari sebuah materi yang telah diperoleh. Latihan juga meningkatkan daya faham dan daya ingat karena bersifat menguji pemahaman.

2. Keberagaman Bentuk Soal

Soal yang seragam hanya akan membuat seorang pembelajar mahir pada kondisi tertentu tetapi dengan keberagaman bentuk soal maka akan meningkatkan daya faham dari sebuah materi yang telah dipelajari.

3. Soal Per Bab

Dari berbagai materi yang disajikan dalam sebuah bab maka diperlukan adanya soal campuran yang merangkum setiap materi yang telah dipelajari pada bab tersebut.

4. Soal Menyeluruh

Diakhir pembelajaran atau di bagian akhir buku pegangan diperlukan sebuah evaluasi yang mencakup keseluruhan materi sebagai acuan bahwa dengan ketepatan menjawab seluruh soal maka dipastikan pembelajar tersebut sudah memahami seluruh isi yang sudah dipelajari.

4. Aspek FITUR

1. Barcode

Dengan adanya kemajuan teknologi terkhusus penggunaan scan smartphone maka materi tidak terbatas hanya dengan tulisan atau gambar yang tertuang dalam buku pegangan tapi bisa dioptimalkan dengan adanya barcode yang mengarah pada sumber informasi lainnya.

2. Hyperlink

Pada buku digital atau buku yang berbentuk file, dapat dioptimalkan dengan adanya penghubung suatu bagian menuju bagian yang lain dengan hanya satu kali klik. Melalui fitur tersebut, pembelajar tidak lagi mengalami kesulitan dalam mencari informasi yang terkait.

3. Aplikasi

Sebuah buku pegangan bisa diakses tidak hanya sebatas media cetak atau media tertentu tapi bisa dioptimalkan juga dengan adanya aplikasi di smartphone atau komputer agar segala informasi bisa diakses kapanpun dan dimanapun.

4. Website

Materi-materi yang jumlahnya sangat banyak tapi tidak memungkinkan untuk ditampilkan dalam buku pegangan maka diperlukan adanya fitur website yang mendukung materi tambahan yang

5. Aspek HIBURAN

1. Kutipan

Motivasi dalam pembelajaran memiliki peran penting. Dengan adanya kutipan yang bisa memiliki fungsi ganda dalam sebuah pegangan pembelajaran. Fungsi

pertama bisa dijadikan sumber belajar dan fungsi kedua bisa dijadikan sumber motivasi.

2. Humor

Adanya proses pembelajaran yang intens membuat pembelajar merasa lelah dan bosan maka diperlukan adanya fitur humor yang bisa mencairkan suasana serius dan bisa memulihkan kembali suasana dan semangat belajar.

3. Permainan

Berbagai jenis permainan pembelajaran yang bisa dimasukkan ke dalam sebuah buku panduan agar variasi metode belajar bisa beragam dan bisa membuat pembelajar tidak merasa tertekan dalam proses pembelajaran.

4. Teka-teki

Otak yang selalu dilatih dengan tantangan biasanya lebih mudah mengingat dan memecahkan kerumitan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya fitur teka-teki maka para pembelajar bisa melatih daya berfikirnya

6. Aspek PENDUKUNG

1. Media Sosial

Pengguna media sosial yang sangat tinggi mengharuskan para pengajar agar bisa memanfaatkan peluang tersebut. Minimal dengan mencantumkan akun media sosial sebagai referensi pembelajaran tambahan agar konsep belajar tidak hanya sebatas buku pegangan saja.

2. Materi Tambahan

Dari kategori urgensi materi terdapat materi pokok yang disajikan secara lengkap di dalam buku panduan dan terdapat materi tambahan yang juga perlu diketahui para pembelajar. Dengan adanya materi tambahan maka dapat memperluas wawasan pembelajar.

3. Daftar Pustaka

Berbagai referensi sebagai acuan pembelajaran dapat disajikan dalam sebuah daftar pustaka agar para pembelajar bisa mencari hal yang lebih luas pada referensi lainnya yang masih berkaitan.

4. Pendahuluan

Pada bagian awal sebuah buku pegangan diperlukan bab pendahuluan yang berisi informasi penting terkait proses terciptanya sebuah buku pegangan dan difungsikannya untuk kalangan apa saja.

5. Daftar isi

Dari keseluruhan materi, diperlukan adanya bagian yang memudahkan para pembelajar dalam mencari informasi yang ada dalam buku pegangan tersebut serta dapat pula mengetahui sejauh mana pembahasan-pembahasan materi yang ada. Untuk memudahkan pemaparan informasi, maka dirangkumlah sebuah tabel hasil aspek-aspek yang diperlukan dalam pengembangan sebuah media pembelajaran terkhusus buku panduan:

No.	Aspek	Poin-Poin Penting	Ket.
1	Materi	1. Kelengkapan Materi	
		2. Kebaruan Materi	
		3. Sistematis Materi	
		4. Keakurasian Materi	
		5. Daya Nalar & Pembuktian Materi	
		6. Pemecahan Masalah	
		7. Komunikasi	
		8. Bahasa baku	
		9. Keterbacaan tulisan	
		10. Keterkaitan Konsep (dengan Gambar/Tabel dll.)	
2	Tampilan	1. Sampul Depan	
		2. Sampul Belakang	
		3. Gambar	
		4. Tabel	
		5. Header and Footer	
		6. Halaman	
		7. List Kosa kata	
		8. Pengucapan	
3	Evaluasi	1. Soal Latihan	
		2. Keberagaman Bentuk Soal	
		3. Soal Per Bab	
		4. Soal Menyeluruh	
4	Fitur	1. Barcode	
		2. Hyperlink	
		3. Aplikasi	
		4. Website	
5	Hiburan	1. Kutipan	
		2. Humor	
		3. Permainan	
		4. Teka-teki	
6	Pendukung	1. Media Sosial	
		2. Materi Tambahan	
		3. Daftar Pustaka	
		4. Pendahuluan	
		5. Daftar isi	

Tabel 1. Aspek-Aspek Pengembangan Buku Pegangan

PENUTUP

Kesimpulan

Dari tahapan pengumpulan data, analisis hingga penjabaran data maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu:

1. Dalam pengembangan sebuah media pembelajaran terkhusus buku pegangan harus memperhatikan aspek-aspek acuan demi efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.
2. Aspek-aspek yang diperoleh berasal dari banyak sumber sehingga yang selama ini sudah dianggap baik tetap di masukkan, aspek-aspek yang belum ada tapi dianggap penting maka peneliti juga masukkan, dan aspek-aspek yang sudah ada tapi belum maksimal maka peneliti lakukan modifikasi demi terciptanya rangkuman yang lengkap.
3. Aspek-aspek yang dijadikan acuan banyak dipengaruhi oleh perilaku dan intensi para pembelajar itu sendiri. Dengan keterkaitan antara pembelajar dan penyajian informasi lebih meningkatkan semangat dan motivasi belajar.
4. Aspek-aspek yang tidak kami masukkan bukan berarti tidak penting, dengan pertimbangan kepadatan dari acuan pengembangan maka peneliti berfikir merangkum yang dianggap mewakili.
5. Aspek-aspek yang ditemukan ternyata punya peran pentingnya masing-masing.

Secara keseluruhan aspek-aspek yang dikaji seperti aspek materi atau isi tetap menjadi pokok dari pengembangan sebuah buku pegangan dalam belajar bahasa Inggris. Adapun aspek-aspek lainnya juga menjadi pokok dengan perannya masing-masing. Dengan adanya modifikasi aspek-aspek melalui penelitian ini maka terbuka juga peluang pengembangan yang lebih besar karena kerangka berfikir tidak hanya pada buku pegangan itu sendiri tapi dapat juga dimanfaatkan sumber lainnya yang terkait dibantu dengan fungsi teknologi yang saat ini sudah berkembang pesat..

DAFTAR PUSTAKA

- Al Jahromi, D., 2020, Sebuah studi kualitatif tentang dampak yang dirasakan dari jaringan media sosial terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris pengguna Bahrain, Mengajar Bahasa Inggris dengan Teknologi, Vol. 20 No.4 hal. 23-40.
- Ary, Donald dkk., 2010, Pengantar Penelitian di Bidang Pendidikan. Edisi ke-8, Kanada: Wadsworth, Cengage Learning.
- Belawati, Tian, 2003, Materi Pokok Pengembangan Bahan Ajar Edisi ke Satu. Jakarta: Universitas Terbuka hal 1-3.
- Cunningsworth, Alan, 1995, Memilih Buku Kursus Anda. Oxford: Heinemann.
- DePorter, B., Reardon, M., Nourie, S.S., 2000, Quantum Teaching Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas. Bandung: Penerbit Kaifa.

- Hughes, Derek ,2003, Kelas Inklusif: Definisi, Strategi & Lingkungan, Diterbitkan.
<http://study.com/academy/lesson/inclusive-classroom-definition-strategies-environment.html>
- Kasbullah, K., 2007, Bahasa Inggris untuk Pembelajar Muda. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Kurniasih, Imas dan Berlin S., 2014, Panduan Membuat Bahan Ajar Buku Teks Pelajaran sesuai dengan Kurikulum 2013. Surabaya: Kata Pena.
- Markova, D., 1992, Bagaimana Anak Anda Cerdas. Berkely: Conari Pers.
- Mashura, H., 2003, Materi Pengembangan Keterampilan Membaca. Dalam B. Tomlison (Ed). Mengembangkan Bahan Bacaan untuk Pengajaran Bahasa (hlm. 340-363). London: Kontinum.
- Munadi, Yudhi, 2013, Media Pembelajaran, Jakarta Selatan: Grup Pers.
- Smaldino, Sharon E. dkk., 2003, Teknologi Pembelajaran dan Media Pembelajaran.
- Sudjana, N.dkk., 2007, Media Pengajaran. Bandung : PT Sinar Baru Algesindo.
- Statista, 2020, Jumlah pengguna e-commerce di Indonesia pada tahun 2019-2024. Diakses dari <https://www.statista.com/forecasts/251635/e-commerce-users-in-indonesia>.
- Tilestone, D. W. ,2004, Pedoman Pelatihan yang Harus Diketahui Setiap Pengajar, California: Corwin Press.
- Zulkarnaini, 2009, Pembelajaran dengan Bahan Ajar Buatan Pengajar diakses dari <http://zulkarnainidiran.wordpress.com/2009/06/28/pembelajaran-dengan-bahan-ajar-buatan-pengajar/>.