

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK*
PADA MATERI TEKS NEGOSIASI NARATIF KELAS X
SMAN 1 CARINGIN KABUPATEN BOGOR**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



NAHLA AL ZAHRA SYARAF

032120041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

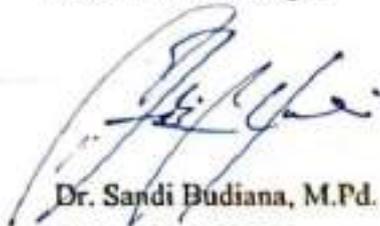
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Peserta didik kelas X SMAN Caringin Kabupaten Bogor

Peneliti : Nahla Al Zahra Syaraf

NPM : 032120041

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I,



Dr. Sandi Budiana, M.Pd.

NIK 11006025469

Dosen Pembimbing II,



M. Firman Al-Fahad, M.Pd.

NIK 1130718850

Ditandatangani



Dekan FKIP
Universitas Pakuan,

Dr. Era Suhardi, M.Si.

NIK 10694021205

Ketua Program Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.

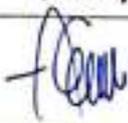
NIP 196511161992031002

BUKTI PENGESAHAN
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari: Selasa

tanggal: 16 Juli 2024

Nama : Nahla Al Zahra Syaraf
NPM : 032120041
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Materi
Teks Negosiasi Naratif Peserta didik kelas X SMAN
Caringin Kabupaten Bogor
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Stella Talitha, M.Pd.		09-08-2024
2.	Ainiyah Ekowati, M.Pd.		20-08-2024
3.	Mukodas, M.Pd.		03 Agustus 2024

Ketua Program Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.

NIP 196511161992031002

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat berupa kesehatan, kekuatan, dan inspirasi dalam proses penyelesaian skripsi ini. Solawat serta salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini dipersembahkan sebagai bukti usaha dan semangat, serta cinta dan sayang dalam hidup saya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Azhari Muchtar dan Ibu Titih Nurlatifah yang selalu berjuang untuk penulis. Terima kasih atas limpahan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, serta material yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga keduanya selalu sehat dan selalu dalam lindungan Allah SWT. Tetap menemani penulis pada tangga-tangga kehidupan selanjutnya.
2. Diri sendiri, Nahla Al Zahra Syaraf. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih telah berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini, Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Penulis menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Peserta didik kelas X SMAN 1 Caringin Kabupaten Bogor" adalah hasil karya penulis dengan arahan dari dosen pembimbing. Karya ilmiah ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan. Sumber informasi yang dikutip dalam karya ilmiah ini, baik dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah memenuhi etika penulisan karya ilmiah dengan disebutkan dalam teks dan tercantum dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, apabila kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari skripsi ini melanggar undang-undang hak cipta maka peneliti siap bertanggung jawab secara hukum dan menerima konsekuensinya.

Bogor, 2 September 2024



Nahla Al Zahra Syarif

032120041

PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertanda tangan dibawah ini adalah para penyusun dan penanggung jawab skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Peserta didik kelas X SMAN 1 Caringin Kabupaten Bogor", yaitu:

1. Nahla Al Zahra Syaraf, nomor pokok mahasiswa 032120041. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku penulis skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Dr. Sandi Budiana, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku pembimbing utama skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Muhamad Firman Al-Fahad, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku pembimbing pendamping skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditanda tangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 2 September 2024

Yang Memberikan Pernyataan:

1. Nahla Al Zahra Syaraf :



2. Dr. Sandi Budiana, M.Pd. :



3. M. Firman Al-Fahad, M.Pd. :



ABSTRAK

Nahla Al Zahra Syaraf. 032120041. Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Kabupaten Bogor. Skripsi. Universitas Pakuan. Bogor, Di bawah bimbingan Dr. Sandi Budiana, M.Pd. dan M. Firman Al-Fahad, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* pada materi teks negosiasi naratif kelas X-8 SMAN 1 Caringin Kabupaten Bogor. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Sasaran klien dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X-8 SMAN 1 Caringin Bogor dengan jumlah peserta didik 32 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* pada materi teks negosiasi naratif termasuk kedalam kriteria ‘sangat layak’. Pada aspek media mendapat skor sebesar 88%, pada aspek bahasa mendapat skor sebesar 98%, sedangkan pada aspek materi mendapat skor sebesar 100%. Berdasarkan dengan hasil penelitian, media pembelajaran *flipbook* pada materi teks negosiasi naratif termasuk ke dalam kriteria ‘sangat efektif’. Pada respons peserta didik mendapatkan skor 88% , sedangkan respons pendidik mendapatkan skor sebesar 98%.

Kata kunci: media pembelajaran, *flipbook*, teks negosiasi

ABSTRACT

Nahla Al Zahra Sharaf. 032120041. Development of Flipbook Learning Media on Narrative Negotiation Text Material Class X SMAN 1 Caringin Bogor Regency. Skripsi. Pakuan University. Bogor, under the guidance of Dr. Sandi Budiana, M.Pd. and M. Firman Al-Fahad, M.Pd.

This research aims to develop flipbook learning media on narrative negotiation text material for class X-8 SMAN 1 Caringin, Bogor Regency. This research uses reseach and development (R&D) research method with the development model used in this research is the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The target clients in this study were students of class X-8 SMAN 1 Caringin Bogor with a total of 32 students. The results of this study indicate that the learning media for flipbook learning on narrative negotiation text material is included in the 'very feasible' criteria. In the media aspect, it got a score of 88%, in the language aspect it got a score of 98%, while in the material aspect it got a score of 100%. Based on the research results, flipbook learning media on narrative negotiation text material is included in the 'very effective' criteria. The learner response scored 88%, while the teacher response scored 98%.

Keywords: learning media, flipbook, negotiation text

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Materi Teks Negosiasi Kelas X SMAN 1 Caringin Kabupaten Bogor.”

Tujuan umum penulisan skripsi ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan mendeskripsikan kelayakan serta keefektifan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran. Tujuan khusus penulisan skripsi ini adalah untuk dapat memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Eka Suhardi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.
2. Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan peneliti kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.
3. Dr. Sandi Budiana, M.Pd. selaku dosen Pembimbing Utama yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan masukan untuk peneliti.
4. M. Firman Al-Fahad, M.Pd. selaku dosen Pembimbing Pendamping dan dosen wali yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan motivasi untuk peneliti.

5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Univeritas Pakuan yang telah menyampaikan ilmu dan pengetahuan kepada peneliti
6. Amat Aswandi, M. Pd. selaku Kepala sekolah SMAN Caringin Kabupaten Bogor yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Dewi Yulianingsih, S.Pd. selaku pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X-8 yang telah membantu selama proses penelitian.
8. Peserta didik SMAN 1 Caringin, khususnya kelas X-8 yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
9. Kedua orang tua peneliti (Bapak Azhari Muchtar dan Ibu Titih Nurlatifah) yang selalu menjadi penyemangat, tidak pernah henti memberikan kasih sayang, tidak pernah lelah memberi motivasi dan dukungan, serta doa yang tidak pernah henti untuk peneliti.
10. Teman seperjuangan Anisa Dwi Oktavia, Fayza Vinci Adisty, Fitri Oktaviani, Nadacaesa Ananda Putri, Santi Maryani, Sekar Ramadhani Ariyani, dan Widya Anjani telah memberikan warna kehidupan semasa kuliah, serta selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa.
11. Seluruh mahasiswa angkatan 2020 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti telah berusaha menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya, peneliti menyadari bahwa skripsi ini dibuat masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca skripsi ini dapat menjadi bahan bacaan serta referensi untuk pembuatan skripsi yang lebih sempurna.

Bogor, 15 Juli 2024

Nahla Al Zahra Syaraf

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	Error! Bookmark not defined.
PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORETIS.....	7
A. Kajian Teoretis	7
B. Teori tentang Pengembangan Model	38
C. Hasil Penelitian yang Relevan	44
D. Kerangka Berpikir	46
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	48
B. Metode Penelitian.....	48
C. Sasaran Klien	49
D. Langkah-langkah Riset Pengembangan	49
E. Perencanaan dan Penyusunan Model.....	51

F.	Instrumen Penelitian.....	52
G.	Teknik Analisis Data.....	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		74
A.	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i>	74
B.	<i>Field Testing</i> (Uji Coba) dengan Revisi Model	80
C.	Pengujian Keefektifan Model pada Target	95
D.	Pembahasan.....	101
E.	Keterbatasan Penelitian	118
BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI		119
A.	Simpulan	119
B.	Saran	120
C.	Rekomendasi.....	120
DAFTAR PUSTAKA		121
RIWAYAT HIDUP		124
LAMPIRAN.....		125

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. KRITERIA PENILAIAN TEKS NEGOSIASI NARATIF	22
Tabel 3. 1. JADWAL PENELITIAN	48
Tabel 3. 2. RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK	51
Tabel 3. 3. PENGUMPULAN DATA	52
Tabel 3. 4. INSTRUMEN WAWANCARA PENDIDIK	53
Tabel 3. 5. KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA	54
Tabel 3. 6. INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA	55
Tabel 3. 7. KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI.....	57
Tabel 3. 8. INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI	59
Tabel 3. 9. KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA	62
Tabel 3. 10. INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA	63
Tabel 3. 11. KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI PESERTA DIDIK.....	66
Tabel 3. 12. INSTRUMEN VALIDASI UNTUK PESERTA DIDIK.....	67
Tabel 3. 13. KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI PENDIDIK BAHASA INDONESIA	69
Tabel 3. 14. INSTRUMEN VALIDASI UNTUK PENDIDIK.....	70
Tabel 3. 15. KRITERIA KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK MATERE TEKS NEGOSIASI	72
Tabel 3. 16. KRITERIA EFEKTIVITAS PRODUK.....	73
Tabel 4. 1. IDENTITAS PRODUK	74
Tabel 4. 2. DRAF AWAL MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK.....	77
Tabel 4. 3. HASIL VALIDASI AHLI MEDIA PADA MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK MATERI TEKS NEGOSIASI	84
Tabel 4. 4. HASIL VALIDASI AHLI BAHASA PADA MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK MATERI TEKS NEGOSIASI	88
Tabel 4. 5. HASIL VALIDASI AHLI MATERI PADA MEDIA PEMBELAJARAN <i>FLIPBOOK</i> MATERI TEKS NEGOSIASI	93
Tabel 4. 6. RESPONS PESERTA DIDIK KELAS X PADA PADA MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK MATERI TEKS NEGOSIASI	96
Tabel 4. 7. RESPONS PENDIDIK	99
Tabel 4. 8 RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Tampilan Beranda Fliphtml5 Untuk Editor	37
Gambar 2.2. Tampilan <i>Flipbook</i> Html5 Untuk Peserta Didik	37
Gambar 2.3. Model Sugiyono	39
Gambar 2. 4. Model Pengembangan 4D	41
Gambar 2. 5. Model Pengembangan ADDIE.....	43
Gambar 2. 6. Kerangka Berfikir.....	46
Gambar 4. 1 Gambar Setelah Revisi Daftar Isi	81
Gambar 4. 2. Gambar Setelah Revisi warna latar	82
Gambar 4. 3. Gambar Setelah Revisi warna latar	82
Gambar 4. 4. Gambar Sebelum Revisi link.....	82
Gambar 4. 5. Gambar Setelah Revisi link.....	82
Gambar 4. 6. Gambar Setelah Revisi Refleksi.....	83
Gambar 4. 7. Gambar Sebelum Revisi Sistematika	84
Gambar 4. 8. Gambar Setelah Revisi Sistematika	84
Gambar 4. 9. Gambar Sebelum Revisi Petunjuk Kegiatan	87
Gambar 4. 10. Gambar Setelah Revisi Petunjuk Kegiatan	87
Gambar 4. 11. Gambar Sebelum Revisi.....	87
Gambar 4. 12. Gambar Setelah Revisi	87
Gambar 4. 13. Gambar Sebelum Revisi.....	88
Gambar 4. 14. Gambar Setelah Revisi	88
Gambar 4. 15. Gambar Sebelum Revisi CP.....	91
Gambar 4. 16. Gambar Setelah Revisi CP	91
Gambar 4. 17 Sebelum Revisi Evaluasi Belajar	91
Gambar 4. 18. Setelah Revisi Evaluasi Belajar.....	91
Gambar 4. 19. Gambar Sebelum Revisi Contoh	92
Gambar 4. 20. Gambar Setelah Revisi Contoh	92
Gambar 4. 21. Sebelum Revisi Keterangan	93
Gambar 4. 22. Setelah Revisi Keterangan	93
Gambar 4. 23. Sampul Depan Media Pembelajaran	108
Gambar 4. 24. Daftar isi dan Panduan Kegiatan.....	108
Gambar 4. 25. Komponen kegiatan dan Tayangan Video	109

Gambar 4. 26. Pengertian dan Struktur Teks Negosiasi	109
Gambar 4. 27. Kebahasaan dan Contoh dalam Bentuk Dialog Teks Negosiasi .	110
Gambar 4. 28. Contoh dalam Bentuk Dialog Teks Negosiasi	110
Gambar 4. 29. Langkah Penulisan dan Contoh Naratif Teks Negosiasi.....	111
Gambar 4. 30. Contoh dalam Bentuk Dialog Teks Negosiasi	112
Gambar 4. 31. Contoh dan Evaluasi mengenai Teks Negosiasi	112
Gambar 4. 32. Refleksi dan Biografi Penulis.....	113
Gambar 4. 33. Daftar Rujukan dan Sampul Belakang.....	113

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli	95
Grafik 4. 2. Grafik Rekapitulasi Hasil Angket Respons Peserta Didik	97
Grafik 4. 3. Grafik Hasil Angket Respons Pendidik.....	100
Grafik 4. 4. Hasil Respons Peserta Didik Dan Pendidik.....	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Media Pembelajaran Flipbook Teks Negosiasi	126
Lampiran 2 Transkrip Wawancara	132
Lampiran 3 Surat Keterangan Valid Ahli Media	133
Lampiran 4 Surat Keterangan Valid Ahli Bahasa.....	134
Lampiran 5 Surat Keterangan Valid Ahli Materi.....	135
Lampiran 6 Lembar Validasi Pertama Ahli Media	136
Lampiran 7 Lembar Validasi Kedua Ahli Media.....	139
Lampiran 8 Lembar Validasi Pertama Ahli Bahasa.....	142
Lampiran 9 Lembar Validasi Kedua Ahli Bahasa	145
Lampiran 10 Lembar Validasi Pertama Ahli Materi.....	148
Lampiran 11 Lembar Validasi Kedua Ahli Materi	152
Lampiran 12 Lembar Responden Angket Pendidik	155
Lampiran 13 Hasil Angket Responden Peserta Didik	163
Lampiran 14 Rekapitulasi Hasil Angket Peserta Didik	171
Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Angket Peserta Didik berdasarkan bobot soal.	172
Lampiran 16 SK Skripsi.....	173
Lampiran 17 Surat Prapenelitian ke Sekolah	174
Lampiran 18 Surat Penelitian ke Sekolah	175
Lampiran 19 Surat Setelah Melakukan Penelitian	176
Lampiran 20 Surat Permohonan Validator Media	177
Lampiran 21 Surat Permohonan Validator Bahasa.....	178
Lampiran 22 Surat Permohonan Validator Materi.....	179
Lampiran 23 Modul Ajar	180
Lampiran 24 Dokumentasi.....	184

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan manusia, aspek paling penting adalah pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam mewujudkan visi Indonesia yang maju dan mandiri. Salah satu hal penting yang perlu untuk diperhatikan untuk dapat mendorong daya saing bangsa yakni dengan menyiapkan sistem pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan mampu untuk meningkatkan kompetensi lulusan yang memiliki keterampilan abad 21.

Dalam konteks pendidikan abad 21 peran pendidik diharapkan mampu mempersiapkan peserta didik untuk menguasai berbagai kompetensi agar menjadi memiliki daya saing. Adapun kompetensi yang perlu dimiliki oleh peserta didik yaitu keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*), keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking skills*), keterampilan komunikasi (*communication skills*), dan keterampilan berkolaborasi (*collaboration skills*). Kompetensi tersebut biasanya dikenal dengan kompetensi 4C.

Keterampilan dalam berpikir kritis adalah kemampuan menganalisis atau memecahkan masalah secara mendalam untuk dapat menemukan solusi terbaik. Keterampilan berpikir kreatif adalah keahlian menghasilkan imajinasi atau ide-ide baru untuk dapat memecahkan masalah. Keterampilan komunikasi adalah keterampilan menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif. Sementara itu, keterampilan berkolaborasi adalah keterampilan untuk bekerja sama secara efektif.

Keempat kompetensi tersebut dapat diterapkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Dalam Capaian Pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum merdeka diharapkan peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial dan akademik. Salah satu materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang harus mengakomodasi kompetensi pendidikan abad 21 yaitu teks negosiasi.

Materi teks negosiasi diajarkan di kelas X. Dalam materi ini, peserta didik diharapkan mampu: 1) memahami isi teks negosiasi dengan baik, 2) menganalisis struktur teks negosiasi secara tepat, dan 3) menyusun teks negosiasi serta mengubahnya menjadi narasi dengan memperhatikan isi, struktur, dan kaidah bahasa.

Saat ini, Teknologi dan informasi semakin mendominasi segala aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Revolusi industri 5.0 menandai era di mana teknologi menjadi alat bantu yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Perkembangan ini ditandai dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam berbagai bidang, mulai dari industri hingga kehidupan sehari-hari. Pembelajaran abad 21 mengisyaratkan bahwa pendidik dan peserta didik harus mampu untuk memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran di kelas.

Peran media dalam membantu proses pembelajaran sangat signifikan. Media dapat menambah pengalaman belajar peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Metode dan media adalah dua variabel penting yang harus diperhatikan saat merancang kegiatan pembelajaran. Pilihan metode pembelajaran akan menentukan media yang paling sesuai untuk mendukung proses tersebut. Media tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman dan menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik. Oleh karena itu, pendidik harus bisa menggunakan media secara efisien dan menarik.

Sebuah media pembelajaran harus memenuhi kriteria yang tepat dalam hal isi, bahasa, dan desain. Konten media harus relevan dengan materi yang disampaikan. Bahasa yang digunakan dalam media harus sesuai dengan aturan kebahasaan yang baik dan benar, sementara desain media harus memiliki kombinasi warna, jenis huruf, dan ilustrasi yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Pendidik harus memperhatikan kriteria media pembelajaran yang efektif. Namun, kenyataannya di sekolah, media yang digunakan tampaknya belum memenuhi kriteria tersebut. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pendidik Bahasa Indonesia di SMAN 1 Caringin, diketahui bahwa media yang

digunakan adalah *Microsoft PowerPoint*. Media ini mudah dibuat, tetapi cenderung monoton dan membuat peserta didik merasa bosan.

Dalam pemberian tugas yang berhubungan dengan menulis, tidak jarang peserta didik kurang antusias dalam mengerjakan tugas tersebut. Hal ini disebabkan oleh kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan oleh. Peserta didik lebih bersemangat mengerjakan tugas ketika dapat mengakses referensi di ponsel, dibandingkan dengan mencari referensi dari buku cetak yang disediakan. Perlu ada inovasi baru pada media yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Melihat kebutuhan tersebut, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran *flipbook*. Media ini merupakan bentuk penyajian buku dalam bentuk virtual. Peneliti tertarik menggunakan media ini karena media ini dapat memuat beberapa konten di dalamnya seperti teks, gambar, video, audio, dan media ini pun kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Penggunaan media pembelajaran *flipbook* akan peneliti kembangkan pada materi teks negosiasi naratif. Teks negosiasi naratif dipilih karena teks negosiasi naratif memiliki alur cerita yang jelas dengan pengenalan, konflik, dan resolusi. Teks negosiasi naratif memberikan contoh praktis, melalui cerita peserta didik dapat melihat contoh nyata dari strategi negosiasi yang digunakan dalam situasi tertentu. Selain itu, teks negosiasi naratif dipilih karena gaya penulisan naratif lebih menarik dan menghibur, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk menyelesaikan membaca teks tersebut. Melalui pengembangan media pembelajaran *flipbook*, materi teks negosiasi naratif akan disajikan melalui berbagai teks, ilustrasi, serta video untuk mendemonstrasikan materi pelajaran sehingga dapat menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *flipbook* pada Materi Teks Negosiasi Kelas X SMAN 1 Caringin Bogor” Peneliti meyakini bahwa pengembangan media pembelajaran tersebut dapat menutupi kekurangan media pembelajaran sebelumnya, agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar

melalui konten-konten yang disajikan melalui *flipbook*. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ini penting dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *flipbook* yang valid dan efektif.

B. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan latar belakang masalah tersebut, maka teridentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk kelas X di SMAN 1 Caringin, media yang digunakan masih berupa *Microsoft PowerPoint*, sehingga minat belajar peserta didik menjadi kurang.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kurang menarik bagi peserta didik.
3. Peserta didik memerlukan media *flipbook* yang berisikan materi yang dilengkapi oleh gambar dan video pembelajaran.
4. Kebutuhan media pembelajaran *flipbook* untuk menutupi kekurangan media pembelajaran di SMAN 1 Caringin.

C. Pembatasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah yang diajukan untuk memfokuskan penelitian ini pada permasalahan yang akan diteliti.

1. Penelitian ini berfokus pada pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berupa *flipbook* yang dirancang untuk materi teks negosiasi naratif bagi peserta didik kelas X.
2. Penelitian ini dilakukan di kelas X-8 di SMAN 1 Caringin.

D. Perumusan Masalah

Sejalan dengan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran *flipbook* pada materi teks negosiasi naratif kelas X SMAN 1 Caringin?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *flipbook* materi teks negosiasi naratif pada peserta didik kelas X SMAN 1 Caringin?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *flipbook* pada materi teks negosiasi naratif kelas X SMAN 1 Caringin?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan rancangan media pembelajaran *flipbook* pada materi teks negosiasi naratif kelas X SMAN 1 Caringin.
2. Untuk menjelaskan kelayakan pengembangan media pembelajaran *flipbook* naratif materi teks negosiasi pada peserta didik kelas X SMAN 1 Caringin.
3. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran *flipbook* pada materi teks negosiasi naratif kelas X SMAN 1 Caringin.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian yang akan dilakukan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Untuk lingkungan akademik, temuan dari penelitian ini bisa menjadi sumber referensi bagi pendidik. Hasilnya dapat diterapkan dalam proses pengajaran di kelas, dengan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efisien, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengalaman, dan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dari penelitian sebelumnya.

b. Manfaat bagi Pendidik

- 1) Sebagai variasi media pembelajaran bagi pendidik untuk memberikan pengajaran mengenai teks negosiasi naratif.
- 2) Meningkatkan kreativitas dan kompetensi pendidik dalam melakukan inovasi dan variasi menggunakan media pembelajaran *flipbook*.

c. Manfaat bagi Peserta Didik

- 1) Menjadi alternatif sumber belajar bagi peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dengan media pembelajaran *flipbook*.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Kajian Teoretis

1. Keterampilan Menulis

Bahasa menjadi media utama bagi manusia untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Bahasa yang dikatakan sebagai satuan ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap manusia sebagai bentuk dari lambang bunyi yang bersifat manasuka dan memiliki arti yang lengkap. Sebuah penelitian oleh Wicaksana & Rachman (2018) mengemukakan bahwa terdapat empat keterampilan berbahasa yang diterima seseorang secara berurutan. Keterampilan ini adalah menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Diantara keempat keterampilan berbahasa tersebut, menulis adalah keterampilan tertinggi yang dimiliki oleh seseorang. Keterampilan menulis diterima setelah seseorang mampu membaca.

Sebagai suatu keterampilan berbahasa, menulis adalah suatu keterampilan yang kompleks sebab penulis dituntut agar mampu menyusun dan mengorganisasikan isi tulisan serta menuangkannya dalam ragam bahasa tulisan. Namun, kegiatan menulis masih sulit untuk disukai oleh banyak orang karena merasa tidak berbakat dan tidak tahu bagaimana memulainya. Menulis dapat menjadi suatu yang menyenangkan, apabila sesuatu yang memenuhi pikiran dapat diluapkan melalui sebuah tulisan.

Sebuah penelitian oleh Dalman (2016: 3) mengemukakan bahwa menulis adalah suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian gagasan, pesan, dan informasi secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis yang digunakan sebagai alat atau medianya. Menulis juga dapat dikatakan sebagai bentuk suatu kegiatan merangkai huruf-huruf menjadi sebuah kata atau kalimat untuk disampaikan kepada orang lain, sehingga orang lain mampu memahaminya. Dalam hal ini, mampu terjadi komunikasi antara penulis dan pembaca dengan baik.

Menurut Tarigan (2021: 3-4) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tanpa bertatap muka dengan orang lain. Selain itu keterampilan menulis banyak berhubungan dengan pikiran. Menurut Siddik (2016: 3) menulis adalah melahirkan atau mengungkapkan pikiran atau perasaan seseorang melalui suatu lambang berupa tulisan. Segala macam lambang (tulisan) yang digunakan harus merupakan hasil dari kesepakatan para pengguna bahasa antara yang satu dengan yang lainnya agar saling memahami. Ketika seseorang diminta untuk menulis, berarti orang tersebut telah mengungkapkan pikirannya dalam bentuk sebuah tulisan.

Jurnal *Pelatihan Keterampilan Menulis Fiksi bagi Peserta didik SMKN 2 Mara bahan* Normuliati (2020), Menulis adalah sebuah proses kreatif di mana ide-ide diekspresikan dalam bahasa tertulis untuk menginformasikan, membujuk atau menghibur. Hasil dari proses kreatif ini sering disebut sebagai karangan atau tulisan. Keterampilan menulis adalah bagian dari materi yang merupakan komponen wajib dalam setiap pembelajaran Bahasa Indonesia. Demikian juga dalam kurikulum merdeka, keterampilan menulis juga merupakan kegiatan yang wajib ada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kurikulum merdeka menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan literasi yang dikembangkan melalui empat keterampilan berbahasa. Dari empat keterampilan berbahasa tersebut salah satunya yaitu keterampilan menulis. Hal ini disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran pada setiap tingkatnya. Dalam buku paket Bahasa Indonesia kelas X karya Fadillah Tri Aulia (2021) peserta didik diminta untuk mewujudkan ide kreatif yang dimilikinya dalam sebuah tulisan. Salah satu keterampilan menulis ini terdapat dalam teks negosiasi.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, menulis dapat dipahami sebagai keterampilan untuk mengungkapkan pikiran atau ide dalam bentuk tulisan. Menulis merupakan bentuk komunikasi yang terjadi tanpa interaksi langsung. Dalam menulis, perlu diperhatikan susunan bahasa yang digunakan, agar pembaca dapat memahami hal yang disampaikan oleh penulis tersebut.

2. Teks Negosiasi

a. Pengertian Teks Negosiasi

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia VI* (2023), definisi negosiasi adalah sebuah proses tawar-menawar dengan berunding, untuk mencapai sebuah kesepakatan bersama. Teks negosiasi merupakan salah satu materi pelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. Teks negosiasi adalah teks atau komunikasi tertulis yang memuat interaksi sosial untuk mencapai kesepakatan, di antara pihak-pihak yang memiliki kepentingan berbeda atau saling bertentangan.

Dalam bukunya, Debby (2020: 9) menjelaskan bahwa teks negosiasi adalah teks yang memuat interaksi sosial antara pihak-pihak terkait yang memiliki kepentingan berbeda-beda atau saling bertentangan untuk dapat mencapai suatu kesepakatan. Hartman (dalam Debby, 2020: 10) menjelaskan bahwa negosiasi adalah proses komunikasi dimana dua pihak, masing-masing dengan tujuan dan perspektifnya sendiri, berusaha untuk mencapai kesepakatan tentang masalah bersama yang memuaskan kedua belah pihak.

Menurut Qodratilah (dalam Dhanis, dkk., 2019), negosiasi merupakan tahap tawar-menawar dengan berunding agar mencapai kesepakatan bersama antara satu pihak dengan pihak lain. Sejalan dengan pendapat tersebut, Lestari (2022: 17) dalam bukunya berpendapat bahwa teks negosiasi adalah Proses penetapan keputusan yang melibatkan beberapa pihak dengan berbagai kepentingan yang berbeda secara bersama-sama.

Menurut Hartman, pengertian negosiasi dapat berbeda tergantung pandangan orang yang terlibat pada kegiatan negosiasi tersebut. Teks negosiasi termasuk ke dalam jenis teks diskusi yang memiliki genre tanggapan. Dalam teks negosiasi, dua pihak atau lebih mendiskusikan suatu isu atau masalah tertentu untuk mencapai kesepakatan atas kepentingan yang berbeda. Kegiatan ini melibatkan negosiasi yang mengarah pada kesepakatan atau ketidaksepakatan. Dalam kegiatan sehari-hari, kegiatan ini sering terjadi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa negosiasi adalah sebuah proses dalam komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih yang memiliki suatu tujuan berbeda hingga akhirnya mampu mencapai sebuah persetujuan bersama yang dapat menguntungkan dua belah pihak dengan merundingkannya, sehingga tidak ada pihak yang dirasa rugi.

b. Manfaat Teks Negosiasi

Sebuah pembahasan mengenai teks negosiasi di atas, tentu terdapat manfaat-manfaat yang mampu diperoleh setelah melakukan suatu kegiatan negosiasi yang sudah dilaksanakan oleh kedua pihak. Menurut Kosasih (2017) salah satu manfaat teks negosiasi yaitu sebagai interaksi sosial untuk mencapai persetujuan di antara pihak yang memiliki kepentingan berbeda-beda. Menurut Debby (2020: 13) berikut ini merupakan manfaat negosiasi:

- 1) Menciptakan sebuah ikatan kerjasama antara institusi, badan usaha, lembaga, ataupun secara perorangan untuk melakukan suatu usaha dan kegiatan secara bersama dengan saling pengertian.
- 2) Mendukung kesuksesan bersama melalui kolaborasi antara institusi, perusahaan, organisasi, atau individu dalam kegiatan yang telah disepakati.
- 3) Meminimalisir permasalahan yang terdapat antara institusi, badan usaha, lembaga, ataupun perorangan.

c. Ciri-ciri Teks Negosiasi

Tentu setiap jenis teks memiliki ciri-cirinya tersendiri, ciri-ciri inilah yang mampu membedakan teks negosiasi dari jenis teks lainnya. Adapun ciri-ciri teks negosiasi menurut Melisa (2020: 12-13) sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan kesepakatan
Mencapai persetujuan antara pihak yang terlibat pada kegiatan tersebut. Hal tersebut memuat sebuah persetujuan, syarat, dan kondisi yang disepakati oleh pihak yang terlibat pada kegiatan negosiasi.
- 2) Menghasilkan keputusan yang saling menguntungkan
Mencapai kesepakatan atau solusi yang memuaskan bagi pihak yang terlibat pada kegiatan negosiasi. Setiap pihak mendapatkan hasil yang dianggap menguntungkan bagi dirinya sendiri tanpa dirugikan pihak lain.
- 3) Mengarah pada tujuan praktis
Fokus pada hasil yang dapat diimplementasikan dan bermanfaat secara nyata dalam konteks praktis. Tujuan praktis untuk mencapai kesepakatan yang mampu dilaksanakan dengan efektif, serta sesuai kebutuhan yang ingin dicapai melalui negosiasi.
- 4) Memprioritaskan pada kepentingan bersama
Menempatkan kepentingan yang memberikan keuntungan bagi semua pihak di atas kepentingan individual. Kegiatan melibatkan kerjasama antara berbagai pihak yang terlibat untuk menemukan solusi harapan setiap pihak.
- 5) Menjadi sarana untuk mencari penyelesaian
Hal ini merujuk pada strategi yang digunakan untuk menemukan solusi yang memenuhi kepuasan semua pihak yang terlibat dalam negosiasi. Kegiatan ini melibatkan diskusi serta opsi-opsi yang dapat mengarah pada kesepakatan.
- 6) Selalu ada proses dialog atau tawar-menawar
Dialog dan tawar-menawar memungkinkan untuk mencari berbagai opsi dan mencapai titik tengah yang dapat diterima oleh semua pihak. Diharapkan pihak-pihak yang terlibat dapat mencapai kesepakatan yang saling menguntungkan dan meminimalkan konflik

Menurut Sutrisno dan Kusmawan (dalam Lubis, 2017:3) ciri khas interaksi dalam bernegosiasi mencakup.

1) Melibatkan dua belah pihak

Melibatkan dua belah pihak dalam negosiasi adalah bahwa proses tersebut melibatkan interaksi diantara dua pihak yang memiliki kepentingan atau perspektif yang berbeda.

2) Adanya kesamaan tema masalah yang dinegosiasikan

Semua pihak yang terlibat dalam negosiasi memiliki fokus yang sama atau saling terkait dalam hal topik yang sedang diperbincangkan. Mereka berurusan dengan masalah yang serupa atau terkait, yang menjadi pusat perhatian dalam proses perundingan.

3) Kedua belah pihak menjalin kerja sama

Kedua pihak yang terlibat dalam kegiatan berunding berusaha bekerjasama agar mencapai tujuan atau kesepakatan yang memuaskan bagi keduanya. Kedua pihak berusaha untuk menemukan titik tengah yang menguntungkan bagi keduanya.

4) Adanya kesamaan tujuan kedua belah pihak

Kedua pihak yang terlibat dalam proses berunding memiliki tujuan sejalan atau dapat saling menguntungkan dalam mencapai kesepakatan. Keduanya memiliki hasil yang diharapkan yang minimal tidak saling bertentangan.

5) Untuk mengkonkretkan masalah yang masih abstrak

Menguraikan masalah yang samar atau tidak jelas menjadi lebih spesifik. Dalam tahapan negosiasi, terkadang pihak yang terlibat mungkin mempunyai pemahaman berbeda atau kabur tentang isu yang sedang didiskusikan.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks negosiasi memiliki ciri-ciri, yakni: melibat dua pihak atau lebih; untuk menghasilkan sebuah kesepakatan; kegiatan komunikasi secara langsung; menghasilkan keputusan yang saling menguntungkan dua belah pihak; dan terdapat proses tawar-menawar atau dialog.

d. Kaidah Teks Negosiasi

Menurut Kosasih (2017: 92-93), kaidah umum mengenai teks negosiasi memiliki aspek-aspek sebagai berikut, yaitu:

- 1) mengikutsertakan dua pihak atau lebih, baik secara perorangan, kelompok, maupun perwakilan dari organisasi atau perusahaan.
- 2) Komunikasi terjadi secara langsung (tatap muka), dengan menggunakan bahasa lisan yang didukung oleh gerak tubuh dan ekspresi wajah.
- 3) Memuat sebuah konflik, sebuah teks yang berisi sebuah masalah, pertentangan, ataupun perselisihan.
- 4) Penyelesaiannya melalui sebuah tawar-menawar, artinya di dalam sebuah teks negosiasi adanya kondisi saling tawar-menawar.
- 5) Hal ini tentang sesuatu yang belum terjadi, artinya mengandung sebuah rencana, suatu keinginan, atau suatu yang belum terjadi.
- 6) Penyelesaiannya antara sepakat dan tidak sepakat. Teks negosiasi ini berujung pada dua hal, yaitu setuju atau tidak setuju.

e. Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi

Setiap jenis teks, memiliki gaya bahasa yang berbeda. Berikut adalah kaidah bahasa yang digunakan dalam teks negosiasi menurut Kosasih (2017).

- 1) Bahasa yang sopan
Menggunakan bahasa yang santun, sehingga diantara kedua pihak mampu terjalin komunikasi yang efektif untuk dapat mencapai komunikasi yang berhasil.
- 2) Bahasanya persuasif atau membujuk
Bahasa persuasif yaitu bahasa yang digunakan untuk membujuk atau menarik perhatian orang. Contoh: dalam kalimat “Bagus itu, Bu. Cocok untuk digunakan sendiri atau dijadikan hadiah.”
- 3) Menggunakan kalimat deklaratif
Bentuk kalimat yang disampaikan dalam bentuk isi pernyataan yang berfungsi untuk memberikan informasi ataupun berita terkait suatu hal.

Contoh: 1) saya ingin mengajukan cuti kerja. 2) di tempat lain, harganya lebih murah, Pak. 3) ini sudah paling murah, Bu.

4) Menggunakan kalimat efektif

Kalimat yang ringkas, jelas, dan komprehensif dapat menyampaikan informasi dengan tepat sehingga mudah dipahami oleh pembaca atau pendengar, serta mengikuti kaidah bahasa yang berlaku.

5) Menggunakan konjungsi

Penggunaan konjungsi penyebaban, hal ini terkait dengan sejumlah argumen yang disampaikan masing-masing. Untuk memperjelas alasan, perlu menyampaikan sejumlah alasan yang disertai penggunaan konjungsi penyebaban seperti karena, sebab, oleh karena itu, sehingga, akibatnya, kalau begitu, meskipun, walaupun. Contoh: Harganya cukup mahal, karena menggunakan bahan yang bagus.

6) Berisi pasangan tuturan

Percakapan yang saling bertimbal balik. Tuturan atau ujaran tersebut saling memberi memberi pesan dan merespon antara partisipan. Tuturan adalah bentuk komunikasi verbal antara seseorang dengan lawan bicaranya dalam kehidupan sehari-hari. Tuturan tersebut adalah penggunaan unit bahasa seperti kalimat atau kata oleh seorang pembicara tertentu dalam situasi tertentu. Dalam teks negosiasi, tuturan berbentuk dialog yang berarti melibatkan dua orang atau lebih.

Contoh pasangan tuturan dalam teks negosiasi:

- a) Mengucapkan salam – membalas salam
- b) Bertanya – menjawab
- c) Menawarkan – memenuhi
- d) Mengusulkan – menerima
- e) Bersifat memerintah dan memenuhi perintah

a. Bersifat memerintah atau menuruti perintah

Kalimat yang mengandung permintaan atau perintah untuk orang lain melakukan sesuatu yang dikehendaki. Contoh: 1) silahkan dipilih-pilih. 2) jangan hanya dipegang. 3) matikan keran air saat tidak digunakan.

b. Menggunakan pronominal

Jenis kata yang menggantikan nomina dan frasa nomina.

Contoh: saya, kami, dan anda.

c. Menggunakan kalimat langsung

Kalimat yang memberitahukan hal yang disampaikan oleh orang lain secara tepat dan persis.

d. Menggunakan kalimat yang menyatakan kesepakatan

e. Menggunakan kalimat perbandingan/kontras

Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X untuk SMA/MA oleh Indrawati (dalam Sapinatun Naza, dkk., 2022) aspek kebahasaan atau kaidah kebahasaan dalam teks negosiasi adalah sebagai berikut:

1) Partisipan dan kata sapaan serta salam

Partisipan adalah pihak yang terlibat dalam negosiasi (penutur dan lawan bicara), yaitu mereka yang memiliki kepentingan berbeda. Contohnya adalah penjual dan pembeli, karyawan dan perwakilan perusahaan, dan sebagainya. Dalam teks negosiasi, partisipan ditandai dengan tanda titik dua, seperti dalam teks dialog. Mereka menggunakan kata sapaan seperti bapak, ibu, mas, dan lainnya.

2) Pasangan tuturan, teks negosiasi berupa tuturan langsung antara negosiator

Tuturan langsung ini berupa tanya jawab antara penutur dan lawan bicara. Misalnya, mengucapkan salam, menjawab salam, bertanya-menjawab, meminta/menolak permintaan, menawarkan-menerima/menolak tawaran, mengusulkan-menerima/menolak usulan.

3) Kalimat deklaratif

Dalam teks negosiasi, kalimat deklaratif digunakan untuk menyampaikan keinginan partisipan. Tujuannya adalah agar partisipan lain memahami hal yang sedang dinegosiasikan.

4) Kalimat interogatif

Kalimat interogatif adalah kalimat yang mengandung pertanyaan. Kalimat ini berfungsi untuk meminta informasi dari orang lain.

Berdasarkan dengan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan yang terdapat dalam teks negosiasi banyak. Kaidah kebahasaan tersebut antara lain: 1) bahasa persuasif, 2) bahasa deklaratif, 3) berisi pasangan tuturan, 4) kesatuan dalam bahasa, 5) penggunaan konjungsi, 6) penggunaan kalimat efektif, 7) menggunakan kalimat langsung, 8) menggunakan pronomina, 9) bersifat memerintah, dan 10) penggunaan kalimat berita.

f. Struktur Teks Negosiasi

Setiap jenis teks memiliki strukturnya tersendiri yang menjadi ciri khas dari teks tersebut. Begitu juga pada sebuah teks negosiasi yang penting untuk diketahui. Adapun secara umum struktur teks negosiasi menurut Tri Aulia (2023) adalah sebagai berikut:

1) Orientasi

Orientasi adalah bagian pembuka yang berisikan kalimat sapaan sebelum memulai sebuah penawaran yang terjadi antara pihak pertama dengan pihak kedua.

2) Pengajuan

Pengajuan adalah bagian dari permintaan yang ditunjukkan oleh salah satu pihak, dengan tujuan supaya apa yang diinginkan oleh salah satu pihak terselesaikan.

3) Penawaran

Penawaran adalah tahap saling tawar-menawar antara kedua belah pihak untuk mencapai sebuah kesepakatan, sehingga dapat menguntungkan kedua belah pihak.

4) Persetujuan

Persetujuan adalah titik tercapainya sebuah kesepakatan diantara kedua belah pihak, yaitu pihak pertama dan pihak kedua.

5) Koda

Penutup berisikan kalimat berupa ucapan terima kasih, antara pihak pertama dan pihak kedua sudah berhasil menyelesaikan negosiasi.

Menurut Kosasih (2017: 90) struktur teks negosiasi secara umum terdiri dari tiga unsur utama, sebagai berikut.

- 1) Pembuka: Bagian ini memperkenalkan isu atau masalah yang diajukan oleh salah satu pihak.
- 2) Isi: Bagian ini berisi debat atau adu argumen dari beberapa pihak untuk menemukan solusi yang adil dan menguntungkan semua pihak, termasuk di dalamnya argumen, pertentangan, dan sanggahan.
- 3) Penutup: Bagian ini mencakup persetujuan dan kesepakatan dari semua pihak yang terlibat, serta mencerminkan apakah ada kepuasan atau ketidakpuasan dari pihak-pihak tersebut.

Menurut Debby (2020) terdapat tujuh unsur yang menyusun teks negosiasi sehingga menjadi suatu kesatuan yang utuh, berikut struktur secara kompleks mengenai teks negosiasi:

- 1) Orientasi: Kalimat pembuka, biasanya berupa salam, berfungsi untuk memulai negosiasi.
- 2) Permintaan: Hal yang berupa barang atau jasa yang ingin dibeli oleh pembeli.
- 3) Pemenuhan: Kesanggupan penjual untuk menyediakan barang atau jasa yang diminta oleh pembeli.
- 4) Penawaran: Puncak negosiasi di mana kedua pihak saling melakukan tawar-menawar.
- 5) Persetujuan: Kesepakatan yang dicapai antara kedua belah pihak setelah melakukan negosiasi.
- 6) Pembelian: Keputusan akhir dari konsumen apakah akan menerima hasil negosiasi atau tidak.
- 7) Penutup: Bagian akhir dari negosiasi.

Menurut Mahsun (dalam Banurisman, 2020:38) struktur negosiasi adalah sebagai berikut:

1) Orientasi

Pada tahap ini berisikan pengenalan awal atau perbincangan awal antara kedua belah pihak yang akan melakukan kegiatan negosiasi.

2) Pengajuan

Pada tahap ini berisikan tentang permintaan yang diajukan oleh salah satu pihak.

3) Penawaran

Pada tahap ini berisikan klimaks dari teks negosiasi karena terjadinya proses tawar menawar antara pihak satu dan dua.

4) Persetujuan

Pada tahap ini berisikan kesepakatan ketika pihak satu dan dua sama-sama setuju dengan proses negosiasi tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas yang diberikan oleh para ahli tentang struktur dalam teks negosiasi, dapat disimpulkan bahwa teks negosiasi memiliki struktur sebagai berikut: 1) orientasi, yaitu pengenalan topik atau masalah; 2) pengajuan, yakni pernyataan dari pihak pertama yang mengajak pihak kedua untuk menanggapi keinginannya; 3) penawaran, yaitu proses tawar-menawar atau penolakan yang dilakukan oleh pihak kedua; dan 4) kesepakatan, yaitu keputusan akhir yang dicapai oleh kedua belah pihak.

g. Langkah Menulis Teks Negosiasi

Terdapat beberapa tahapan dalam menulis, Menurut Tri Aulia (2023: 152-154) Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menulis sebuah teks negosiasi adalah sebagai berikut:

1) Tentukan tema/topik

Pilihlah topik yang menarik berdasarkan pengalaman pribadi atau pengamatan lingkungan sekitar, serta kejadian yang pernah dialami.

2) Tentukan pihak yang terlibat

Pihak-pihak yang terlibat dalam teks negosiasi harus ditentukan berdasarkan tema yang telah dipilih.

- 3) Tentukan perbedaan kepentingan antara dua pihak
Negosiasi bertujuan untuk mencapai kesepakatan antara dua pihak. Oleh karena itu, perbedaan kepentingan antara kedua pihak harus diidentifikasi terlebih dahulu.
- 4) Tentukan kesepakatan antara dua belah pihak
Dalam teks negosiasi, perbedaan pendapat antara dua pihak dapat diselesaikan dengan mencapai kesepakatan yang menguntungkan kedua belah pihak.
- 5) Menyusun kerangka teks
Kerangka teks berfungsi sebagai dasar untuk mengembangkan teks secara lengkap. Kerangka teks negosiasi harus sesuai dengan struktur bagian-bagian teks yang lengkap.
- 6) Mengembangkan kerangka menjadi teks utuh
Pada tahap ini, penulis dapat mengembangkan kerangka menjadi tulisan yang utuh, menyusun kata demi kata, kalimat demi kalimat, dan paragraf demi paragraf hingga terbentuk kesatuan yang utuh.
- 7) Merevisi kembali hasil tulisan utuh
Tulisan yang sudah dikembangkan perlu ditelaah kembali untuk memastikan kesempurnaan dan daya tariknya. Revisi atau perbaikan tulisan mencakup aspek diksi, tanda baca, kata serapan, struktur kalimat, paragraf, dan lain-lain.
Adapun langkah-langkah menulis teks negosiasi menurut Rifqi & Kurniawati (dalam Yuliana, 2023:27-28) adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan topik negosiasi
Tentukan topik yang menarik sesuai dengan kehidupan sehari-hari, pengalaman sehari-hari memudahkan untuk menentukan topik yang akan digunakan.
- 2) Susun kerangka sesuai dengan struktur teks negosiasi: pembukaan, isi, dan penutup.
 - a) Pembukaan: negosiator 1 menyampaikan maksudnya. Negosiator 1 ingin mencapai kesepakatan atau penyelesaian yang

menguntungkan bagi semua pihak yang terlibat dalam suatu situasi atau perundingan.

b) Isi:

- a. Pengajuan: negosiator 2 menyanggah dengan alasan tertentu. Negosiator 2 menyanggah dengan alasan tertentu karena memiliki pandangan atau kepentingan yang berbeda dan perlu difasilitasi dalam proses negosiasi.
- b. Penawaran: negosiator 1 mengemukakan argumentasi untuk mempertahankan atau meyakinkan maksud awalnya untuk disetujui negosiator 2.
- c. Persetujuan: negosiator 2 kembali mengemukakan penolakan dengan alasan tertentu. Hal itu mungkin menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara pandangan dan kepentingannya dengan proposal yang diajukan oleh Negosiator 1.

3) Mengembangkan kerangka menjadi teks yang padu.

Kerangka teks yang padu untuk menggambarkan situasi di mana kedua negosiator 2 kembali mengemukakan penolakan dengan alasan tertentu.

Menurut Endah dan Titik (Dalam Sari, 2018: 42) terdapat tiga langkah dalam membuat teks negosiasi, yaitu: (1) merumuskan pernyataan mengenai topik yang akan dirundingkan, (2) menyusun argumen dalam teks negosiasi berupa serangkaian paragraf yang berisi bukti atau alasan yang mendukung pendapat, dan (3) menyusun kesimpulan yang mencakup pernyataan persetujuan atau ketidakpastian dari hasil negosiasi antara pihak-pihak yang terlibat.

h. Teks Negosiasi Naratif

Menurut Sofiar Trihono (2017: 17) naratif adalah sebuah cerita, walaupun teks naratif merujuk pada menceritakan kisah. Namun, istilah ini juga menggambarkan hubungan suatu. Pengalaman ini biasanya terjadi pada masa lampau, pengalaman tertentu, atau di masa lampau. Menurut Derewianka (dalam Sofiar Trihono, 2017: 17) teks naratif merupakan teks

yang menceritakan cerita imajinatif, meskipun beberapa teks naratif ada yang berdasarkan dengan fakta. teks naratif ditulis dalam banyak bentuk yang berbeda dan setiap bentuknya memiliki karakteristiknya masing-masing.

Teks negosiasi adalah teks yang berisi proses komunikasi antara dua orang atau lebih guna mengembangkan sebuah solusi terbaik yang paling menguntungkan bagi pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan negosiasi tersebut. Hal ini didukung oleh pendapat Forsyth (dalam Maulida, dkk., 2019) yang mengatakan bahwa negosiasi bisa diartikan sebagai proses untuk memahami, mengatur, dan menyetujui ketentuan-ketentuan dalam suatu transaksi.

Teks negosiasi naratif memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan teks negosiasi berupa dialog. Teks negosiasi naratif mudah untuk dipahami karena disajikan dalam bentuk cerita atau alur yang runtut, hal ini membuat peserta didik lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan teks naratif, peserta didik dapat lebih mengembangkan imajinasi karena cerita biasanya menyertakan detail tentang situasi. Bentuk cerita pada teks negosiasi naratif membuat peserta didik lebih tertarik untuk membaca dan belajar.

Dalam kurikulum pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik dituntut untuk dapat menuliskan ide atau gagasannya dalam sebuah tulisan. Begitupun dalam kurikulum merdeka, peserta didik pun dituntut untuk mampu menuangkan ide dan pikirannya dalam sebuah tulisan mengenai teks yang dipelajari dan mampu mempublikasikannya, baik secara cetak maupun digital. Pada beberapa teks yang ada dalam pembelajaran, terdapat teks yang dapat didemonstrasikan menjadi sebuah bentuk tulisan lain, salah satunya mendemonstrasikan teks negosiasi yang berupa sebuah percakapan menjadi sebuah teks negosiasi narasi atau naratif.

Dapat disimpulkan bahwa teks negosiasi naratif adalah salah satu jenis teks yang menggabungkan unsur-unsur naratif dengan tujuan mempengaruhi atau meyakinkan pihak lain dalam suatu negosiasi. Dalam teks negosiasi naratif, cerita atau narasi digunakan dalam memperkuat

argumen dan membangun hubungan emosional dengan pihak lain. Dengan menggunakan cerita, teks negosiasi naratif membantu untuk menciptakan pemahaman bersama bagi peserta didik agar lebih memahami contoh negosiasi.

i. Kriteria Penilaian Menulis Teks Negosiasi

Penilaian dalam keterampilan menulis ini bisa dilakukan dengan memanfaatkan instrumen tes. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menulis teks negosiasi naratif setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Menurut Gumilar & Aulia (2021) dalam buku “Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia (Buku Pendidik)” yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2021:127) aspek-aspek yang dievaluasi dalam menulis teks negosiasi naratif yakni (1) kelengkapan bagian struktur teks, (2) ketepatan penulisan ejaan, (3) keruntutan isi teks, dan (4) ketepatan aspek bahasa.

Kriteria evaluasi kelengkapan struktur teks, berkaitan dengan gagasan pada struktur teks. Kriteria ketepatan penulisan ejaan, berkaitan dengan ketepatan dalam menggunakan kosa kata serta ejaan dalam teks. Kriteria keruntutan isi teks, berkaitan dengan pengembangan isi yang runtut dalam teks. Kriteria ketepatan aspek bahasa, berkaitan dengan isi teks tersusun secara tepat dan logis. Berikut ini adalah penjelasan kriteria penilaian menulis teks negosiasi naratif.

Tabel 2. 1.
KRITERIA PENILAIAN MENULIS TEKS NEGOSIASI NARATIF

No	Apek Penilaian	Kriteria	Nilai
1	Kelengkapan bagian struktur teks	a. Memiliki struktur teks negosiasi yang lengkap	4
		b. Ada salah satu bagian struktur teks negosiasi yang hilang	3
		c. Ada dua bagian struktur teks negosiasi yang hilang	2
		d. Ada tiga bagian struktur teks negosiasi yang hilang	1

2	Ketepatan penulisan ejaan	a. Tidak ada kesalahan penulisan ejaan pada seluruh bagian teks	4
		b. Terdapat kesalahan penulisan ejaan pada 25% bagian teks	3
		c. Terdapat kesalahan penulisan ejaan pada 50% bagian teks	2
		d. Terdapat kesalahan penulisan ejaan pada 75% bagian teks	1
3	Keruntutan isi teks	a. Isi seluruh teks disusun secara runtut, berkaitan secara kronologis dan sistematis	4
		b. Isi 75% teks disusun secara runtut, berkaitan secara kronologis dan sistematis	3
		c. Isi 50% teks disusun secara runtut, berkaitan secara kronologis dan sistematis	2
		d. Isi 25% teks disusun secara runtut, berkaitan secara kronologis dan sistematis	1
4	Ketepatan aspek bahasa	a. Isi seluruh kalimat dalam teks tersusun dengan tepat, logis, dan mudah dipahami	4
		b. Isi 75% kalimat dalam teks tersusun dengan tepat, logis, dan mudah dipahami	3
		c. Isi 50% kalimat dalam teks tersusun dengan tepat, logis, dan mudah dipahami	2
		d. Isi 25% kalimat dalam teks tersusun dengan tepat, logis, dan mudah dipahami	1

Sumber: buku “*Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia (Buku Pendidik)*”

j. Contoh Teks Negosiasi

Suatu hari, di sebuah desa yang damai, ada dua tetangga yang bernama Dimas dan Arya sedang terlibat dalam sebuah konflik terkait sebidang tanah yang terletak di antara rumah mereka. Keduanya mengklaim bahwa tanah tersebut merupakan milik mereka.

Dimas dan Arya tidak ingin memperburuk hubungan mereka yang dulunya sangat baik, jadi mereka memutuskan untuk menyelesaikan masalah ini melalui negosiasi. Mereka sepakat untuk bertemu di bawah pohon di tepi sungai, tempat yang sering mereka gunakan untuk berdiskusi.

Ketika pertemuan dimulai, suasana terasa tegang. Dimas dan Arya saling pandang dengan wajah yang tegang, namun dalam hati mereka masih menginginkan penyelesaian yang adil. Dimas memulai pembicaraan dengan cara yang lembut, mengungkapkan keinginannya untuk menyelesaikan konflik ini dengan damai.

"Mungkin kita bisa mencari solusi yang saling menguntungkan bagi kita berdua," kata Dimas. "Bagaimana jika kita mempertimbangkan untuk membagi tanah ini menjadi dua bagian yang sama besar? Kita bisa memiliki hak milik bersama dan menggunakan tanah ini secara bergantian.

Arya merenung sejenak, mengambil jeda sebelum menjawab. "Saya mengerti bahwa kamu juga merasa memiliki klaim yang sah atas tanah ini. Namun, saya ingin menyarankan agar kita mempertimbangkan opsi penyewaan. Kita bisa menyepakati kontrak jangka panjang, di mana salah satu dari kita akan menjadi pemilik tanah, sementara yang lainnya akan membayar sewa yang adil setiap tahunnya.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Priansa (2017: 129) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi secara optimal membutuhkan media pembelajaran yang mampu untuk dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Kesulitan bahan yang hendak disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Namun, peran media tidak akan terlihat ketika penggunaannya tidak dapat sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Tujuan pengajaran perlu dijadikan sebagai acuan dalam memanfaatkan atau menggunakan media.

Secara etimologis, istilah 'media' berasal dari bahasa Latin '*medium*', yang berarti 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam konteks pendidikan, media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dari pengajar kepada peserta didik guna mencapai hasil pembelajaran yang efektif.

Pengertian yang serupa juga dikemukakan oleh Syafruddin (dalam Saddam Husein, 2018), Istilah media berasal dari bahasa Latin "medius" yang berarti tengah, perantara, atau penghubung. Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran adalah alat yang membantu dalam proses belajar mengajar.

Dalam buku *Strategi Belajar Mengajar* (2017) oleh Muhammad Idham, pengertian media pembelajaran "Media pembelajaran adalah semua alat dan bahan dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, koran, majalah, dan buku." Mashuri (2019: 4) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah semua yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan informasi yang dapat merangsang pikiran, minat, perasaan, dan perhatian peserta didik.

Menurut Gagne & Briggs (dalam Arsyad, 2014) media pembelajaran mencakup alat-alat yang baik secara fisik digunakan untuk menyampaikan konten pembelajaran, seperti buku, *tape recorder*, kaset, video, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Dari pengertian Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan yang digunakan oleh seorang pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran, berupa audio, gambar, video, dan lainnya. Sebelum memulai pembelajaran, seorang pendidik perlu mempersiapkan materi yang akan diberikan dan menentukan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Khoerunnisa, dkk., (2022) Media pembelajaran bukan hanya sekedar memiliki fungsi tambahan, tetapi juga untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang berjalan dengan efektif. Penerapan media pembelajaran yang dipilih menjadi bagian yang meliputi seluruh bagi tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran. Salah satu keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh penggunaan media.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014) pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran membantu menjelaskan cara penyampaian pesan dan informasi, sehingga memudahkan dan meningkatkan proses serta hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat menarik perhatian anak, meningkatkan motivasi belajar, dan memfasilitasi komunikasi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungan mereka.
- 3) Media pembelajaran dapat melampaui batasan pikiran, ruang, dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di kelas dapat digantikan dengan foto, *slide*, atau film. Objek yang terlalu kecil bisa diperlihatkan menggunakan mikroskop, film, *slide*, atau gambar. Begitu juga dengan peristiwa langka di masa lalu, yang bisa ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, atau *slide*.
- 4) Media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk mengalami situasi serupa dengan peristiwa yang ada di lingkungan mereka.

Menurut Kustandi (2020: 20-21) manfaat praktis adanya media pembelajaran adalah, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran memperjelas informasi yang disampaikan, yang pada gilirannya memperbaiki proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik, sehingga dapat memicu motivasi untuk belajar.
- 3) Media pembelajaran membantu mengatasi batasan indra, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran memberikan peserta didik kesempatan untuk mengalami dan memahami peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2014: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- 1) Proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik bagi peserta didik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi mereka.
- 2) Materi pelajaran akan disajikan dengan lebih jelas, sehingga peserta didik bisa lebih mudah memahaminya dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya mengandalkan komunikasi verbal dari pendidik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan pendidik tidak mengalami kelelahan.
- 4) Peserta didik akan lebih aktif terlibat dalam proses belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, tetapi juga melakukan berbagai aktivitas seperti observasi, pelaksanaan, demonstrasi, dan peran serta.

Pendapat lain yang menyatakan manfaat media pembelajaran yaitu Nasution (Ibrahim, dkk., 2023), manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan semangat mereka untuk belajar.
- 2) Materi ajar menjadi lebih mudah dipahami, sehingga peserta didik dapat memahami dengan lebih baik dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.
- 3) Metode pembelajaran menjadi lebih beragam, tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal dari pengajar, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan pengajar tidak kelelahan.
- 4) Peserta didik lebih aktif terlibat dalam proses belajar, karena selain mendengarkan penjelasan pengajar, mereka juga terlibat dalam berbagai aktivitas seperti observasi, praktek, dan demonstrasi.

Berdasarkan pendapat ahli mengenai manfaat dalam media pembelajaran, dapat disimpulkan jika media pembelajaran sangatlah efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi, informasi dari materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan lebih baik, dapat meningkatkan motivasi peserta didik sehingga dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran. Bagi

pendidik media pembelajaran memberikan pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Banyak ahli yang mengemukakan ciri-ciri media pembelajaran, salah satunya Gerlach & Ely (dalam Kustandi, 2020: 10-12) menyajikan tiga ciri media pembelajaran sebagai berikut:

1) Ciri fiksatif (*fixative property*)

Fitur ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, dan mempertahankan suatu objek atau peristiwa, serta merekonstruksi kejadian tersebut. Dengan sifat fiksatif ini, media memungkinkan rekaman dari suatu kejadian atau objek pada waktu tertentu untuk dipindahkan tanpa adanya batasan waktu.

2) Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Media memiliki karakter manipulatif melalui proses transformasi objek atau peristiwa. Misalnya, teknik pengambilan gambar time-lapse dapat menyajikan peristiwa yang berlangsung selama beberapa hari dalam waktu dua atau tiga menit kepada para peserta didik.

3) Ciri distributif (*distributive property*)

Karakteristik distributif dari media memungkinkan objek atau peristiwa disebarluaskan ke berbagai lokasi, sehingga kejadian tersebut dapat ditampilkan secara bersamaan kepada banyak peserta didik, memberikan pengalaman yang relatif serupa tentang kejadian tersebut.

Musfiqon (2015: 30) mengemukakan ciri-ciri mengenai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Alat bantu pendidikan yang dimanfaatkan oleh pendidik sebagai alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 2) Alat bantu pendidikan yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

- 3) Alat bantu pendidikan yang dapat memperbaiki kualitas pembelajaran bagi peserta didik.
- 4) Alat bantu pendidikan yang mempermudah komunikasi antara pendidik dan peserta didik selama proses belajar mengajar.

d. Jenis Media Pembelajaran

Arsyad (dalam Nurfadillah, 2021: 84) mengelompokkan jenis media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi yang dikelompokkan menjadi 4 yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak, segala bentuk media yang dihasilkan melalui proses cetak, baik menggunakan mesin cetak tradisional maupun modern. Beberapa contoh media cetak meliputi buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual, segala bentuk media yang menggabungkan elemen suara dan gambar secara bersamaan meliputi pemakaian proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber berbasis mikroprosesor. Penggunaan dapat berupa hardware maupun software.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Menurut Taksonomi Leshin, dkk. (dalam Harefa & Hayati, 2021:13) jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Media berbasis manusia adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan dan berkomunikasi mengenai fungsi atau informasi.
- 2) Media cetakan adalah jenis media yang paling sering dikenal masyarakat, meliputi buku teks, buku panduan, buku latihan, jurnal, majalah, dan lembaran terpisah.

- 3) Media visual (seperti gambar) memegang peran krusial dalam proses belajar. Media ini bisa membantu memperjelas pemahaman dan memperkuat memori peserta didik, serta meningkatkan minat mereka dalam belajar dan menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.
- 4) Media audiovisual adalah bentuk media visual yang juga melibatkan suara dan memerlukan proses produksi yang lebih kompleks. Salah satu aspek penting dalam pembuatan media audiovisual adalah penulisan naskah, yang memerlukan persiapan, perencanaan, dan penelitian yang mendalam.
- 5) Media berbasis komputer memiliki berbagai fungsi dalam pendidikan dan pelatihan, di mana komputer berperan sebagai pengelola proses pembelajaran yang dikenal sebagai *Computer Managed Instruction* (CMI). Metode ini juga dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung proses belajar dan pelatihan, namun bukan merupakan penyampai utama materi pelajaran.

Rudi Susilana dan Cepy Riyana (2018 : 13-21) mengklasifikasikan jenis media ke dalam 7 kelompok dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Kelompok ke-1: media grafis adalah segala bentuk media yang menggunakan gambar, ilustrasi, dan elemen visual lainnya untuk menyampaikan pesan, ide, atau informasi. Contoh (grafik, diagram, simbol, bagan, sketsa, poster), bahan cetak (buku teks, modul, bahan pengajaran), dan gambar diam (foto).
- 2) Kelompok ke-2: media proyeksi diam media yang diproyeksikan menggunakan proyektor tetapi tanpa menggunakan elemen audio atau suara. Seperti slide, film strip, atau OHP/OHT.
- 3) Kelompok ke-3: media audio adalah media yang menyampaikan informasi, pesan, atau hiburan melalui suara atau audio. Seperti radio, *podcast*, dan *audiobook*.
- 4) Kelompok ke-4: media audio visual diam adalah media yang disajikan secara visual dengan gambar atau video, tanpa menggunakan elemen

audio atau suara. Seperti pameran seni visual, grafik bergerak, dan kartun.

- 5) Kelompok ke-5: film atau *motion pictures* adalah media audio-visual yang terdiri dari serangkaian gambar bergerak yang direkam dan disajikan dalam urutan tertentu untuk menciptakan ilusi gerak ketika diputar.
- 6) Kelompok ke-6: Media televisi mencakup berbagai jenis program, termasuk berita, hiburan, olahraga, pendidikan, dan dokumenter, yang disiarkan melalui saluran televisi yang berbeda.
- 7) Kelompok ke-7: multimedia adalah gabungan dari berbagai jenis media, seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video, yang digunakan secara bersama-sama dalam satu aplikasi atau presentasi. Seperti media objek atau media interaktif.

Berdasarkan hasil pemaparan mengenai jenis dalam media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa tipe media pembelajaran tidak terlepas dari media cetak, visual, audiovisual, komputer, dan lainnya. Dengan banyaknya jenis media ini, pendidik dapat memilih dengan bebas disesuaikan dengan kebutuhan, tujuan, dan materi dalam pembelajaran yang akan diberikan.

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria media dalam proses pembelajaran didasarkan pada konsep bahwa media merupakan bagian integral dari keseluruhan sistem instruksional. Pertimbangan yang diperlukan dalam menentukan atau memilih media pembelajaran. Menurut Kustandi (2020: 29-30) Pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran adalah bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Maka dari itu, terdapat beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

- 1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, dengan mempertimbangkan tujuan umum yang telah ditetapkan.

- 2) Media yang dipilih harus sesuai untuk mendukung materi pelajaran yang mencakup fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Media harus praktis, fleksibel, dan tahan lama, agar memudahkan pendidik dalam memilih media yang tersedia, mudah diakses, atau dapat dibuat sendiri.
- 4) Kemampuan pendidik dalam menggunakan media merupakan salah satu kriteria utama. Kualitas dan manfaat media sangat bergantung pada keterampilan pendidik dalam penggunaannya.
- 5) Media yang efektif untuk kelompok kecil belum tentu efektif untuk kelompok besar, sehingga pengelompokan dan tujuan harus dipertimbangkan.
- 6) Kualitas teknis media harus diperhatikan, seperti pengembangan visual berupa gambar atau fotografi yang harus memenuhi standar teknis tertentu.

Arsyad (2014: 29-30) mengemukakan terdapat enam kriteria yang harus dimiliki diantaranya (1) Sejalan dengan sasaran yang hendak dicapai, (2) relevan untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. (3) Efisien, fleksibel, dan tahan lama, (4) pendidik memiliki keterampilan dalam penggunaannya, (5) pengelompokan tujuan, (6) kualitas teknis.

Menurut Sudjana (dalam Hasan, dkk., 2021:112) Dalam memilih media untuk keperluan pengajaran, sebaiknya mempertimbangkan kriteria-kriteria berikut: a. kesesuaiannya dengan tujuan pengajaran, b. dukungan terhadap materi pengajaran, c. kemudahan akses terhadap media tersebut, d. keterampilan pendidik dalam penggunaannya, e. tersedianya waktu penggunaannya, f. sesuai dengan taraf berpikir peserta didik.

Berdasarkan pemaparan diatas mengenai kriteria memilih media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa kriteria dalam memilih media pembelajaran yaitu harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai oleh pendidik, isi dalam media pun menjadi hal penting yang perlu diperhatikan oleh pendidik ketika memilih media pembelajaran, kemudian

media yang digunakan pun mudah untuk digunakan bagi pendidik maupun peserta didik.

4. *Flipbook* Digital

a. Pengertian *Flipbook*

Menurut Arsyad (2014) Dalam proses pembelajaran, penggunaan media yang efektif sebagai alat bantu mengajar sangat penting karena berperan dalam mempengaruhi suasana, kondisi, dan lingkungan belajar yang diatur oleh pendidik. Dengan adanya kegiatan belajar yang variatif dan menarik, motivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran di sekolah dapat meningkat. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang mendukung pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, salah satunya dengan memanfaatkan media *flipbook*.

Flipbook, istilah ini sudah tidak asing di telinga beberapa masyarakat Indonesia. Penggunaan buku-buku digital semakin jamak dan lumrah untuk dilakukan setiap orang, dan salah satunya yaitu penggunaan *flipbook*. Secara umum *flipbook* adalah buku digital tiga dimensi yang di dalamnya bisa memuat teks, gambar, video, musik atau lagu, dan animasi bergerak. Sehingga *flipbook* sendiri masuk ke dalam kategori buku digital atau ebook (*electronic book*).

Hal yang membedakan *flipbook* dengan jenis buku digital lainnya yaitu *flipbook* ini lebih modern dan atraktif dengan berbagai tambahan unsur yang terdapat di dalamnya. Media ini dapat dikatakan modern karena memanfaatkan teknologi terkini, modern dengan adanya interaktivitas dengan menggunakan teknologi terbaru untuk dapat menambah elemen seperti video di dalamnya. *Flipbook* menggunakan platform digital yang memungkinkan akses melalui perangkat seperti komputer, tablet, atau *smartphone*, hal ini menunjukkan penggunaan teknologi terkini dalam pendidikan. Selain itu, media ini pun menjadi konten yang relevan dengan sumber belajar yang beragam.

Selain modern, media ini pun atraktif karena menjadi multimedia, video dan audio dapat ditambahkan pada media *flipbook* ini. Desain visual pada

flipbook dirancang dengan tata letak yang menarik dan warna-warni membuat lebih menarik dalam visual, selain itu media ini pun memberikan pengalaman membaca yang seru dan menyenangkan dengan efek membalik halaman. Kehadiran *flipbook* diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih menikmati kegiatan pembelajaran, seperti membaca dan memahami materi.

Menurut Nurseto (Rahmawati, dkk., 2017) *flipbook* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 21x28 cm. Menurut Susilana (Rahmawati, dkk., 2017) *flipbook* memiliki kelebihan yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian peserta didik, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Di era digital atau informasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Perkembangan ini berdampak pada keterbukaan dan penyebaran pengetahuan dan informasi ke seluruh dunia melintasi batas jarak, tempat, ruang dan waktu. Realitas kehidupan manusia di era digital ini selalu terhubung dengan teknologi. Teknologi pada dasarnya adalah proses menghasilkan nilai berguna dari produk seseorang.

Di era ini pula, *flipbook* sudah dapat diakses dalam bentuk digital. Dalam bentuk digital ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik, sehingga hal ini tentu akan memudahkan peserta didik melakukan pembelajaran dimanapun dan kapanpun tanpa perlu membawa buku. Adanya *flipbook* sebagai media ajar dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas sebagai media ajar digital. Isnaeni & Agustina (dalam Sari, 2021) mengungkapkan bahwa beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang dikemas dalam bentuk *flipbook* berdampak positif terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

Menurut Elis (dalam Silfia, 2020) Penerapan media pembelajaran berbasis *flipbook* ini adalah sarana dalam kegiatan pembelajaran berbentuk

digital seperti *E-Book* sehingga dalam proses kegiatan belajar akan menghadirkan suasana belajar yang berbeda dan menarik minat peserta didik sehingga mereka dapat memahami materi yang diajarkan dengan cara memvisualisasikan hal yang abstrak ke dalam bentuk 2 dimensi.

b. Manfaat *Flipbook*

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, terdapat beberapa manfaat penggunaan media *flipbook*, adapun manfaat tersebut sebagai berikut.

1) Membantu meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran

Peserta didik akan mengalami pengalaman belajar yang bervariasi ketika kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Dengan menggunakan *flipbook*, mereka dapat membaca materi, melihat gambar, menonton video, menyaksikan animasi yang relevan dengan topik, serta melakukan berbagai aktivitas lainnya.

2) Dapat meningkatkan hasil pembelajaran

Tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi dapat meningkat. Sekadar membaca teks mungkin belum cukup untuk memahami materi secara mendalam. Media pembelajaran yang dilengkapi dengan ilustrasi menarik dapat membantu peserta didik memahami dan mengingat materi dengan lebih baik, sehingga memudahkan mereka dalam ujian.

3) Meningkatkan keterampilan berpikir kreatif

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Ini disebabkan oleh tampilan media yang lebih menarik dan jelas. Penggunaan media yang kreatif secara rutin dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kreatif.

4) Meningkatkan motivasi dan minat belajar

Media pembelajaran yang dirancang dengan menarik dan efektif lebih mampu meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dibandingkan media konvensional. Media yang menarik dan menyenangkan untuk dibaca, seperti *flipbook*, memberikan pengalaman

belajar yang lebih baik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik di kelas.

c. *Flipbook HTML5*

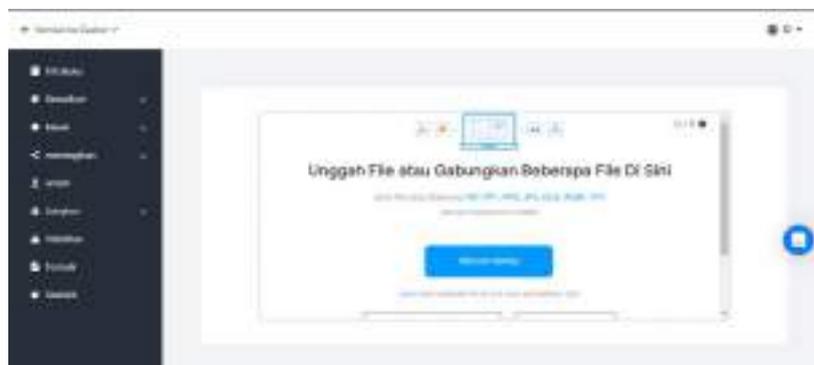
Menurut Suhartono (2019: 76) teknologi memiliki banyak kegunaan, salah satunya adalah dalam bentuk media pembelajaran melalui telepon genggam. Kemajuan teknologi yang pesat berdampak signifikan pada manusia, terutama pada peserta didik remaja. Penggunaan alat elektronik dalam proses belajar semakin diperluas untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang semakin canggih dan modern.

Media pembelajaran digital atau elektronik dapat dihubungkan melalui media sosial dengan memerlukan tautan agar peserta didik dapat mengaksesnya. *Flipbook HTML5* adalah jenis media digital yang sedang tren dalam dunia literasi. Media ini mudah diproduksi dan menarik, karena dapat diakses melalui laptop maupun perangkat Android. Aplikasi *Flip HTML5* memungkinkan pembuatan materi pembelajaran dalam format elektronik. Lingkungan belajar yang dihasilkan berupa buku digital yang dapat dibalik halaman, memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik.

Menurut Sukma (2022) *Flip html5* adalah perangkat lunak flipbook yang memberikan kemudahan bagi pendidik dalam membuat media ajar digital, yang dapat mencakup video, audio, slideshow, tautan, dan animasi. Menurut Mulyaningsih & Saraswati (Iffah, 2022;16) perangkat lunak ini berupa buku yang tersusun dari file PDF yang menarik. Selain itu, media *Flipbook html5* juga dapat mengkonversi file *PDF* menjadi majalah digital, *flipbook*, katalog perusahaan, katalog digital, dan lain-lain.

Web ini mampu membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik karena pengguna dapat menambahkan video mengenai materi pembelajaran, latar musik yang dapat membantu peserta didik nyaman, efek pada halamn yang dapat diubah, dan *layout* menarik membuat peneliti memilih pengembangan media menggunakan *web fliphhtml5*. Di masa modern ini, kegiatan pembelajaran memerlukan media yang lebih

bervariasi, media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar bagi peserta didik. Media ini membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Diperlukan inovasi untuk dapat meningkatkan media pembelajaran yang sebelumnya dipakai di sekolah.



Gambar 2. 1 Tampilan Beranda Fliphtml5 untuk Editor



Gambar 2.2. Tampilan *Flipbook Html5* untuk Peserta Didik

Dalam kegiatan belajar menggunakan media ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengakses link tersebut melalui *smartphone* masing-masing, tentunya dengan pengawasan dari pihak pendidik. Hal ini menjadikan ponsel sebagai pembantu dalam media pembelajaran tentu seorang pendidik perlu kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan kegiatan belajar dengan menggunakan *smartphone*. Tidak hanya pendidik yang memiliki materi pembelajaran. Namun, peserta didik pun dapat memilikinya sendiri dengan mengakses link *flipbook html5* yang sudah dirancang oleh

pendidik. Dalam pemanfaatan media ini, diharapkan kegiatan pembelajaran akan lebih menarik minat dan motivasi belajar bagi peserta didik.

B. Teori tentang Pengembangan Model

1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Menurut Sugiyono (2017: 407), *Research and development* (R&D) atau penelitian pengembangan adalah proses penelitian dasar yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna (*need assessment*). Setelah itu, tahap pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk dan menilai efektivitasnya. Istilah penelitian pengembangan terdiri dari dua komponen, yaitu *research* (penelitian) dan *development* (pengembangan). Kegiatan pertama melibatkan penelitian dan studi literatur untuk merancang produk tertentu. Kegiatan kedua adalah pengembangan, yaitu menguji efektivitas dan validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menghasilkan produk yang teruji dan dapat digunakan oleh masyarakat.

Mengutip Winarwi (2021: 248) *research and development* (R&D) merupakan suatu proses atau langkah untuk dapat mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, sehingga produk tersebut mampu dipertanggungjawabkan. Sebuah penelitian oleh Anik Ghufon (dalam Merlinda, 2019), penelitian dan pengembangan merupakan model yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran, serta mengembangkan berbagai produk pembelajaran.

Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan, atau *research and development* (R&D), adalah jenis penelitian yang dirancang untuk menciptakan produk baru melalui analisis kebutuhan. Setelah fase analisis, proses pengembangan dilakukan untuk menciptakan produk yang kemudian diuji. Contoh produk hasil pengembangan termasuk media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran.

2. Jenis dan Langkah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)

Model Pengembangan (*research and development*) sangat bervariasi. Model-model pengembangan tersebut meliputi:

a. Model Pengembangan Menurut Sugiyono

Terdapat sepuluh tahap dalam penelitian dan pengembangan yang saling terhubung satu sama lain, seperti yang diilustrasikan pada gambar di bawah ini. (Sugiyono, 2017: 408-426)



Gambar 2.3. Model Sugiyono

Gambar diatas dapat diuraikan sebagai berikut.

1) Potensi dan masalah

Potensi dan masalah merupakan titik awal dari sebuah penelitian. Potensi merujuk pada segala sesuatu yang, apabila dimanfaatkan, akan memberikan nilai tambah. Di sisi lain, masalah adalah ketidakcocokan antara apa yang diharapkan dan kenyataan yang ada.

2) Pengumpulan data

Setelah potensi dan masalah diidentifikasi secara akurat dan terkini, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan informasi dan melakukan studi literatur. Data ini akan digunakan untuk merencanakan produk yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang ada.

3) Desain produk

Desain produk harus diwujudkan dalam bentuk gambar atau diagram untuk dijadikan panduan dalam penilaian dan pembuatannya. Ini bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami desain tersebut. Hasil akhirnya adalah desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya, meskipun desain ini masih bersifat hipotetik dan perlu diuji untuk membuktikan efektivitasnya.

4) Validasi *desain*

Validasi desain adalah proses untuk menilai rancangan produk, yaitu apakah sistem produk baru akan lebih efektif dibandingkan dengan produk sebelumnya. Proses ini bersifat rasional, berdasarkan penilaian pemikiran, bukan fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan mengundang beberapa ahli berpengalaman untuk mengevaluasi desain, yang memungkinkan identifikasi kelebihan dan kekurangan. Validasi ini biasanya dilakukan melalui diskusi, di mana peneliti mempresentasikan proses penelitian dan desain yang ditemukan beserta manfaatnya.

5) Revisi *desain*

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi oleh pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahan produk. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Peneliti yang akan membuat produk tersebut merupakan yang bertugas memperbaiki desain miliknya. Revisi produk ini dilakukan sebagai langkah untuk menyempurnakan media yang dikembangkan.

6) Uji coba produk

Ketika desain sudah tahap revisi, selanjutnya dilakukan pengujian produk tersebut. Pengujian dapat dilakukan melalui eksperimen. Dengan membandingkan efisiensi sistem kerja lama dengan sistem kerja baru. Peneliti akan kembali mengamati penggunaan produk dengan tujuan agar dapat menemukan kelemahan-kelemahan dari produk yang akan dikembangkan.

7) Revisi produk

Revisi produk selanjutnya digunakan untuk mengoreksi dan menyempurnakan media agar mampu digunakan dengan baik dalam uji lapangan pada tahapan selanjutnya. Pengujian produk terhadap sampel yang terbatas akan menunjukkan bahwa sistem kerja yang baru ternyata lebih baik dibandingkan dengan sistem kerja yang lama. Ketika perbedaannya terlihat sangat signifikan, maka sistem kerja dapat diterapkan dan digunakan.

8) Uji coba pemakaian

Ketika produk sudah diuji dan dinyatakan berhasil. Memungkinkan ada revisi yang tidak terlalu penting, maka produk yang berupa sistem kerja baru tersebut dapat diterapkan dalam kondisi yang nyata dalam lingkup yang luas. Pada saat menggunakan sistem kerja yang baru, kelemahan ataupun hambatan yang muncul digunakan sebagai perbaikan lebih lanjut.

9) Revisi produk

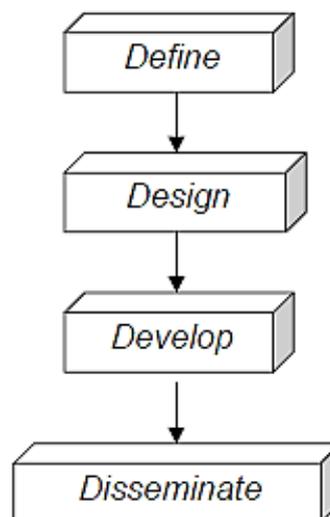
Revisi produk ini dilakukan ketika terdapat kelemahan pada penerapan kondisi yang nyata. Dalam uji coba pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi kinerja produk dalam hal ini adalah sistem operasi produk.

10) Produksi massal

Tahap terakhir adalah ketika produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi secara massal.

b. Model 4D

Menurut Thiagarajan (dalam Husein Batubara, 2021) model ini terdiri atas empat tahap pengembangan, yaitu: (1) Pendefinisian (*Define*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), dan (4) Penyebaran (*Disseminate*).



Gambar 2. 4. Model Pengembangan 4D

1) Pendefinisian (*define*)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mengklarifikasi kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini, ada lima langkah yang dilakukan: analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis media pembelajaran, analisis konsep, dan penetapan tujuan pembelajaran.

2) Perancangan (*design*)

Tahap ini dimulai setelah kumpulan materi pembelajaran telah ditetapkan. Terdapat empat langkah pada tahap ini, yaitu: menyusun tes beracuan kriteria (*constructing criterion-referenced test*), seleksi media (*media selection*), seleksi format (*format selection*), dan desain awal (*initial design*).

3) Pengembangan (*develop*)

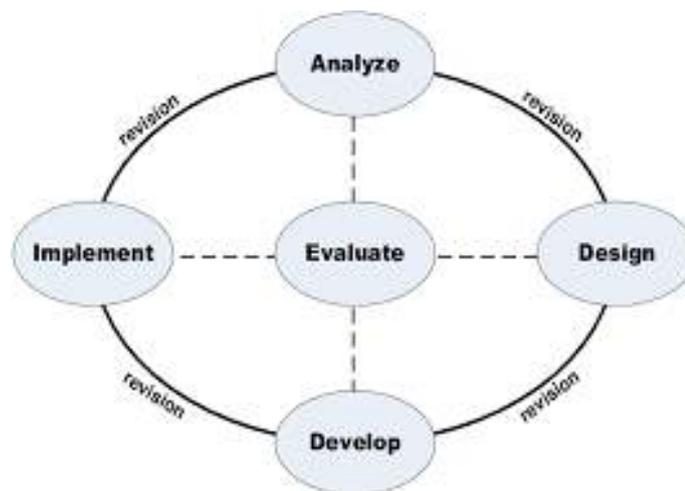
Pada tahap ini, prototipe materi pembelajaran dimodifikasi. Meskipun sudah diproses pada tahap definisi, hasilnya harus dipertimbangkan sebagai versi awal yang perlu dimodifikasi sebelum menjadi versi final yang efektif. Dua langkah pada tahap ini adalah penilaian oleh ahli dan pengujian pengembangan.

4) Penyebaran (*disseminate*)

Materi pembelajaran dianggap selesai pada tahap produksi akhir ketika pengujian pengembangan menunjukkan hasil yang konsisten dan penilaian ahli memberikan umpan balik positif.

c. Model ADDIE

Model ADDIE merupakan singkatan untuk *Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate*. Dick and Carry (dalam Winarwi, 2021: 263-266) mendeskripsikan tahap-tahap pada model ADDIE ini sebagai berikut.



Gambar 2. 5. Model Pengembangan ADDIE

1) Analisis (*analyze*)

Tahap ini untuk membangun dan memvalidasi sumber daya pembelajaran. Prosedur umum yang dihubungkan dengan fase pengembangan antara lain: menyusun materi, menyeleksi atau mengembangkan media pendukung, mengembangkan petunjuk untuk peserta didik, mengembangkan petunjuk untuk pendidik, melakukan revisi tes formatif, dan menyusun tes penuntun.

2) Desain (*design*)

Tahap ini untuk memverifikasi kinerja yang diharapkan dan metode pengujian yang tepat. Prosedur umum terkait dengan fase desain antara lain: membuat suatu inventori untuk tugas, membuat tujuan kinerja, mengembangkan strategi pengujian, dan menghitung keuntungan investasi.

3) Pengembangan (*develop*)

Tahap ini untuk membangun dan memvalidasi sumber daya pembelajaran. Prosedur umum yang dihubungkan dengan fase pengembangan antara lain: menyusun materi, menyeleksi atau mengembangkan media pendukung, mengembangkan petunjuk untuk peserta didik, mengembangkan petunjuk untuk pendidik, melakukan revisi tes formatif, dan menyusun tes penuntun.

4) Implementasi (*implement*)

Tahap ini adalah untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan mengikutsertakan peserta didik. Prosedur umum yang dihubungkan dengan fase implementasi antara lain: mempersiapkan pendidik dan mempersiapkan peserta didik.

5) Evaluasi (*evaluate*)

Tahap evaluasi untuk menilai kualitas proses dan hasil pembelajaran, sebelum dan sesudah implementasi. Prosedur umum yang dihubungkan dengan fase evaluasi antara lain: menentukan kriteria evaluasi, menyeleksi alat evaluasi, dan melaksanakan evaluasi.

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini merupakan kajian yang telah dilaksanakan sebelumnya dengan tema yang sama atau hampir sama. Tujuannya adalah untuk menyajikan ulasan tentang studi-studi yang telah ada. Di bagian ini, hasil dari penelitian terdahulu akan dipaparkan.

Pertama, skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate storyline* pada Materi Teks Negosiasi Kelas X SMAN 1 Dramaga.” Penelitian ini dilakukan oleh Sri Yuliana. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas Pakuan Bogor tahun 2023. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran bagi peserta didik pada materi teks negosiasi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran pada teks negosiasi. Sampel yang digunakan pun sama yaitu peserta didik kelas X. Untuk perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada media yang digunakan. Media yang digunakan oleh Sri Yuliana yaitu *Articulate storyline*, peneliti menggunakan media *flipbook html5*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri Yuliana menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi teks negosiasi termasuk dalam kriteria ‘Sangat Layak’ dan termasuk kedalam kriteria ‘Sangat Efektif’.

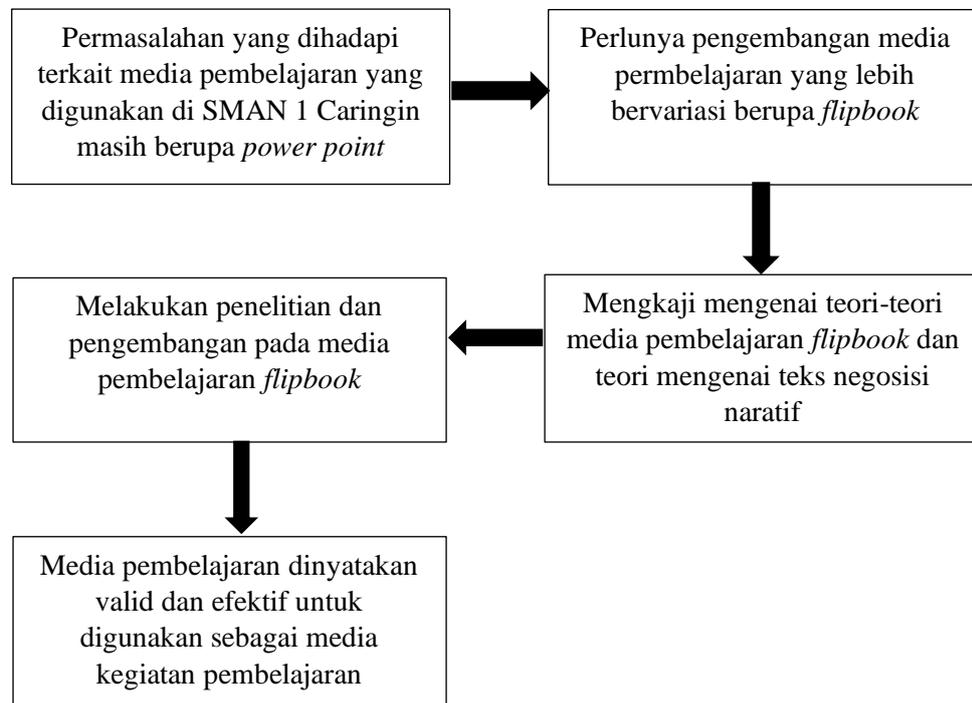
Kedua, jurnal dengan judul “Pengembangan Media Berbasis Animasi Untuk Pembelajaran Teks Negosiasi Pada Peserta didik Kelas X MA.” Studi ini

dilaksanakan oleh Hani Maulida, dkk. Mahasiswa Program Studi Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan tahun 2019. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah keduanya menggunakan media berbasis sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran menulis teks negosiasi. Perbedaannya terletak pada bentuk media pembelajaran. Dari hasil penelitian tersebut dinyatakan hasil validasi menunjukkan bahwa produk media dalam pembelajaran telah layak dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran teks negosiasi di sekolah.

Ketiga, jurnal dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Kimia dengan menggunakan Media Flipbook html5 Berbasis Video Kontekstual.” Penelitian ini dilakukan oleh Ika Iffah Ilmiah, diterbitkan pada bulan Juni 2022. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakuakn oleh peneliti adalah keduanya menggunakan media *flipbook* html5. Media tersebut digunakan untuk mengembangkan variasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik dengan menggunakan media digital. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah berbeda pada mata pelajaran yang digunakan. Peneliti menggunakan media pembelajaran *flipbook* ini pada pelajaran Bahasa Indonesia, untuk penelitian ini untuk pelajaran Kimia. Berdasarkan dengan hasil angket dan lembar keaktifan peserta didik diperoleh bahwa media *flipbook html5* terbukti mampu meningkatkan aktivitas pembelajaran.

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam pengembangan media pembelajaran ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. 6. Kerangka Berpikir

Pembelajaran sastra di sekolah bukan mata pelajaran yang terpisah, melainkan bagian dari mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia akan lebih bermakna jika dipadukan dengan pembelajaran sastra, mengingat bahasa adalah alat utama untuk memahami dan mengapresiasi karya sastra. Memahami teks kesastraan adalah salah satu cara untuk dapat mengapresiasi karya sastra.

Adanya keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan di sekolah, membuat kegiatan belajar dirasa kurang menarik bagi peserta didik. Peserta didik lebih tertarik ketika kegiatan belajar berbasis teknologi digital dan melibatkan *android*. Selain masalah dalam penggunaan media pembelajaran, masalah lain yang ditemukan yaitu adanya kesulitan saat menuangkan ide atau gagasan dalam sebuah tulisan dirasa cukup sulit bagi sebagai peserta didik, khususnya bagi peserta didik yang tidak membiasakan diri

untuk melakukan literasi. Melihat kemampuan peserta didik dalam menuliskan sebuah teks dirasa masih kurang antusias.

Perlu ada contoh yang dilihat dan dipahami oleh peserta didik, sehingga mampu untuk mendukung peserta didik menuangkan ide atau gagasan dalam menulis sebuah teks, khususnya teks negosiasi. Namun pada nyatanya contoh tersebut masih sulit untuk ditemukan dalam alat bantu belajar yang digunakan dalam proses belajar sehari-hari peserta didik. Sehingga dirasa perlu ada pengembangan media yang mampu mempermudah peserta didik menemui contoh teks tersebut.

Perkembangan teknologi informasi terus maju, terutama dalam bidang media pembelajaran. Kemajuan ini diharapkan mempermudah penggunaan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi digital. Salah satu media yang dianggap cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran adalah flipbook HTML5. Media ini berbentuk situs web yang dapat diakses oleh peserta didik. Dengan penggunaan media ini, kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menarik. Materi disajikan dengan cara yang menarik, menggunakan elemen warna, jenis font, animasi, dan video pembelajaran. Latihan juga disajikan dalam format yang lebih menarik untuk meningkatkan minat peserta didik, sehingga mereka lebih antusias dalam berpartisipasi dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *flipbook html5* pada materi teks negosiasi. Media pembelajaran ini, menyajikan contoh teks negosiasi yang dirancang menjadi sebuah cerita. Diharapkan peserta didik akan mampu untuk menuangkan idenya dalam menulis teks serupa.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Caringin, yang terletak di Jl. HR. Edi Sukma Km. 16, Cimande Hilir, Kecamatan Caringin, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16730. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, yaitu dari bulan Januari hingga Juni 2024.

Tabel 3. 1.
JADWAL PENELITIAN

Kegiatan	2024					
	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
Observasi						
Pengembangan media						
Validasi media pembelajaran						
Perbaikan media pembelajaran						
Uji coba terbatas						
Pengolahan data						
Penyusunan skripsi						

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and development*). Pengertian R&D menurut Sugiyono (2017: 407) adalah metode penelitian yang menciptakan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan merupakan sebuah proses atau tahapan dalam pengembangan sebuah produk atau menyempurnakan produk yang memang sudah ada sebelumnya dan dapat di pertanggungjawabkan.

Media pembelajaran berupa flipbook dikembangkan menggunakan model ADDIE. Model ini dipilih karena sangat cocok untuk pengembangan media pembelajaran, dengan setiap tahapannya dirinci, lengkap, dan sistematis, serta

melibatkan penilaian ahli sebelum uji coba lapangan. Tahapan dalam model ADDIE mencakup: (1) analisis, (2) rancangan, (3) pengembangan, (4) penerapan, dan (5) evaluasi.

C. Sasaran Klien

Subjek penelitian ini meliputi tim validasi, penilai, dan sasaran yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Tim validasi yang terdiri atas tiga orang dosen yang memiliki keahlian dibidang Bahasa Indonesia, bidang pendidikan Bahasa Indonesia, dan bidang media pembelajaran.
2. Penilai yaitu pendidik Bahasa Indonesia kelas X-8 SMAN 1 Caringin.
3. Penelitian ini menargetkan peserta didik dari kelas X-8 di SMAN 1 Caringin.

D. Langkah-langkah Riset Pengembangan

Model pengembangan media pembelajaran *flipbook* yang digunakan yakni model ADDIE. Model ini terdiri atas *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ini dipilih karena dasar dalam melakukan pengembangan perangkat pembelajaran yang termasuk di dalamnya media pembelajaran dan tahapan pelaksanaannya secara rinci dan terstruktur. Adapun langkah-langkah pengembangan model ADDIE dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Peneliti memulai dengan langkah analisis kebutuhan, yang mencakup identifikasi masalah di lapangan. Proses ini melibatkan penilaian terhadap berbagai kebutuhan peserta didik dan wawancara dengan pendidik Bahasa Indonesia kelas X. Temuan dari analisis ini akan dijadikan acuan dalam mempersiapkan dan mengembangkan media pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap desain penelitian ini bertujuan untuk dapat mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan pada proses pengembangan. Hal yang dipersiapkan pada tahap ini meliputi membuat draf awal, berupa komponen-komponen yang terdapat dalam media pembelajaran yang dirancang,

meliputi: sampul, daftar isi, petunjuk kegiatan, pendahuluan yang memuat elemen, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran, materi mengenai teks negosiasi, latihan mengenai materi teks negosiasi, refleksi, dan daftar pustaka. Dilanjutkan dengan mempersiapkan materi, dan membuat lembar validasi dan angket respons.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dalam penelitian ini merupakan proses dalam pembuatan media pembelajaran *flipbook*. Pada langkah ini dilakukan berdasarkan dengan desain sebelumnya. Media pembelajaran yang dikembangkan akan divalidasi oleh tim untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Kelayakan media pembelajaran dinilai menggunakan instrumen yang telah disusun sebelumnya berdasarkan dengan aspek yang akan dinilai pada media pembelajaran tersebut. Sasaran pada pengembangan ini tiga ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

4. *Implentation* (Penerapan)

Pada fase penerapan, media pembelajaran telah siap untuk diuji coba baik pada peserta didik maupun pendidik. *Flipbook* yang diserahkan kepada pendidik dimaksudkan untuk mengevaluasi respon mereka terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, sementara *flipbook* yang diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk mengamati tanggapan mereka.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba terbatas, sehingga evaluasi yang dijelaskan dalam penelitian ini yaitu evaluasi pada tahap analisis sampai dengan tahap implentasi. Tahap evaluasi ini dilakukan berdasarkan dengan kualitas media pembelajaran. Evaluasi dilaksanakan agar pengguna dapat lebih mudah dalam memahami media pembelajaran yang sudah dilakukan pengembangan.

E. Perencanaan dan Penyusunan Model

Rancangan dalam penyusunan media pembelajaran *flipbook* pada materi teks negosiasi naratif yang dikembangkan disusun dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. 2.
RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK*

No	Tampilan	Deskripsi
1.	Sampul Depan	Pada bagian ini berisikan judul materi ditambahkan dengan ilustrasi yang sesuai dengan materi pembelajaran.
2.	Petunjuk kegiatan	Berisikan petunjuk kegiatan pembelajaran <i>flipbook</i>
3.	Daftar isi	Bersikan daftar halaman sub materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran.
4.	Pendahuluan	Pada bagian ini berisikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam pembelajaran.
5.	Materi	Bagian ini mencakup berbagai subtopik tentang teks negosiasi, termasuk definisi, struktur, kaidah bahasa, serta contoh teks negosiasi. Materi ini dilengkapi video negosiasi dalam kehidupan sehari-hari.
6.	Evaluasi	Bagian ini diberikan latihan berupa membuat teks negosiasi naratif sesuai dengan imajinasi peserta didik untuk mengukur kemampuan setelah mempelajari materi teks negosiasi.
7.	Refleksi	Berisikan refleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
8.	Biografi Penulis	Berisikan penjelasan mengenai biografi penulis
9.	Daftar pustaka	Berisikan referensi materi yang terdapat pada media pembelajaran <i>flipbook</i> tersebut.

10.	Sampul Belakang	Berisikan ucapan terima kasih dan sampul penutup.
-----	-----------------	---

F. Instrumen Penelitian

Data yang diperoleh pada penelitian ini merupakan data primer yang dilakukan luar jaringan menggunakan lembar angket. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa instrumen wawancara, instrumen uji kelayakan untuk ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan uji pengguna untuk peserta didik serta pendidik. Angket yang digunakan dalam penelitian dikembangkan oleh pendapat Nana Sudjana (dalam Yunita, 2018) mengenai kriteria memilih media dalam pembelajaran.

Tabel 3. 3.
PENGUMPULAN DATA

No.	Jenis Data	Instrumen	Teknik
1.	Analisis permasalahan peserta didik	Wawancara	Melakukan wawancara untuk mengetahui permasalahan belajar pada peserta didik
2.	Kelayakan pada media pembelajaran <i>flipbook</i> , baik secara ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.	Uji Validasi	Diberikan kepada validator untuk menilai kelayakan media pembelajaran <i>flipbook</i> .
3.	Respon peserta didik dan pendidik	Angket	Peserta didik dan pendidik diberikan angket setelah proses pembelajaran untuk mengetahui keefektivan media pembelajaran <i>flipbook</i> .

1. Instrumen Wawancara Pendidik

Instrumen wawancara adalah alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data secara langsung dari responden melalui

percakapan atau tanya jawab. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran bagi peserta didik sehingga peneliti dapat menyesuaikan dengan media yang akan dikembangkan. Adapun instrumen tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 4.
INSTRUMEN WAWANCARA PENDIDIK

Nama Pendidik :

Tanggal :

Tempat :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Izin bertanya Bu, jumlah peserta didik di setiap kelas ada berapa ya?	
2.	Kurikulum yang digunakan di SMAN 1 Caringin apa, Bu?	
3.	Apa kendala peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran?	
4.	Media pembelajaran apa yang selama ini Ibu gunakan?	
5.	Permasalahan apa yang rata-rata dialami oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran?	
6.	Dalam pemberian tugas menulis sebuah teks, apakah peserta didik sudah mampu membuat teks tersebut?	
7.	Bagaimana pendapat Ibu ketika media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik berupa <i>flipbook</i> pada materi teks negosiasi?	

2. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran *flipbook* pada teks negosiasi naratif dibuat dalam bentuk angket penilaian. Adapun kisi-kisi dan instrumen validasi terdapat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 5.
KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
Tampilan	Desain pada <i>cover</i> media	1
	Keunikan pada media	2
	Kejelasan ilustrasi	3
	Kemenarikan ilustrasi	4
	Keterpaduan ilustrasi	5
	Ketepatan ilustrasi dengan materi	6
	Konsistensi karakter	7
	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks	8
	Kesesuaian proporsi warna	9
	Keselarasan gambar dengan materi	10
	Kesepadanan tata letak teks dan gambar	11
	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	12
	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	13
	Ketepatan <i>backsound</i>	14
Bahan	Kenyaman penggunaan media	15
	Keamanan penggunaan media	16
	Ketepatan pemilihan media	17
	Kelancaran pada saat digunakan	18
	Kesistematiskan dan keefisienan media	19
	Kemudahan mengakses tayangan video <i>youtube</i>	20

Tabel 3. 6.
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Lembar Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Media

Petunjuk pengisian:

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda *ceklist* (✓) pada kolom nilai.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 s.d 5 dengan rincian 1 (sangat tidak setuju); 2 (tidak setuju); 3 (ragu-ragu); 4 (setuju); 5 (sangat setuju).
3. Jika Bapak/Ibu berkenan untuk adanya perbaikan mohon dapat mengisi bagian saran.

A. Aspek Media

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	<i>Desain</i> sampul pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tepat.					
2.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disajikan dengan unik sehingga menarik perhatian peserta didik.					
3.	Ilustrasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disajikan dengan jelas.					
4.	Ilustrasi yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> menarik.					
5.	Ilustrasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disajikan secara terpadu.					
6.	Ilustrasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan materi teks negosiasi.					
7.	Penggunaan karakter pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> konsisten.					
8.	Warna <i>backgroud</i> dan teks pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tepat.					

9.	Pemilahan dan komposisi warna dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tampil dengan sesuai.					
10.	Pemilihan gambar pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan materi teks negosiasi.					
11.	Letak teks dan gambar pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> baik dan rapi.					
12.	Pemilihan jenis huruf pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> baik dan tepat.					
13.	Pemilihan ukuran huruf pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> baik dan tepat.					
14.	Pemilihan <i>background</i> pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tepat.					
15.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> nyaman untuk digunakan.					
16.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> aman untuk digunakan.					
17.	Pemilihan media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tepat.					
18.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dapat digunakan dengan baik dan tidak mudah <i>hang</i> .					
19.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> efektif dan efisien.					
20.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> mudah untuk mengakses tayangan video <i>youtube</i> .					

B. Saran Perbaikan

No	Bagian yang kurang tepat	Saran perbaikan

Komentar atau saran Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai media *flipbook* ini.

.....

Bogor,2024

Ahli Media

NIP/NIK.

3. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kesesuaian materi teks negosiasi naratif pada media pembelajaran *flipbook html5* dibuat dalam bentuk angket penilaian. Adapun kisi-kisi dan instrumen validasi disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 7.
KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
Kesesuaian dengan kurikulum	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran	1
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
Penyajian Materi	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran <i>flipbook</i>	3

	Kejelasan materi dalam media pembelajaran <i>flipbook</i>	4
	Penting materi pelajaran yang disajikan	5
	Kemudahan memahami materi melalui media pembelajaran <i>flipbook</i>	6
	Keruntutan materi yang disajikan	7
	Kejelasan contoh dengan materi	8
	Ketepatan contoh dengan konsep materi	9
	Kemampuan media memotivasi peserta didik dalam mempelajari materi	10
	Kebermanfaatan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik	11
	Menumbuhkan imajinasi	14
	Menimbulkan rasa ingin tahu	15
	Contoh video sesuai materi	16
	Membantu pendidik dalam menyampaikan materi	17
Kontekstual	Keterkaitan materi dengan situasi nyata peserta didik	12
	Keterkaitan contoh dengan situasi nyata peserta didik	13
	Keterkaitan evaluasi dengan situasi nyata peserta didik	20
Evaluasi	Kesesuai evaluasi dengan materi	18
	Kejelasan evaluasi	19

Tabel 3. 8.
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Lembar Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi

Petunjuk pengisian:

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda *ceklist* (✓) pada kolom nilai.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 s.d 5 dengan rincian 1 (sangat tidak setuju); 2 (tidak setuju); 3 (ragu-ragu); 4 (setuju); 5 (sangat setuju).
3. Jika Bapak/Ibu berkenan untuk adanya perbaikan mohon dapat mengisi bagian saran.

A. Aspek Materi

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran.					
2.	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
3.	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> lengkap.					
4.	Materi teks negosiasi dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> jelas.					
5.	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> penting untuk dipelajari oleh peserta didik.					
6.	Materi teks negosiasi mudah dipahami oleh peserta didik melalui media pembelajran <i>flipbook html5</i> .					
7.	Materi pada media pembelajran <i>flipbook html5</i> disajikan secara runtut.					

8.	Contoh teks negosiasi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> jelas.					
9.	Contoh teks negosiasi yang disajikan pada media pembelajran <i>flipbook html5</i> tepat dengan materi pembelajaran					
10.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dapat meberikan motivasi kepada peserta didik.					
11.	Penyajian materi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dapat menambah pemahaman peserta didik					
12.	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dikaitkan dengan situasi nyata peserta didik.					
13.	Contoh teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dikaitkan dengan situasi nyata peserta didik.					
14.	Teks negosiasi pada media pembelajaran Media <i>flipbook html5</i> mampu menumbuhkan imajinasi peserta didik.					
15.	Teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> mampu menimbulkan rasa ingin tahu.					
16.	Contoh video mengenai teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan materi.					
17.	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi.					
18.	Evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan materi teks negosiasi.					

19.	Evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disajikan secara jelas.					
20.	Evaluasi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dikaitkan dengan situasi nyata peserta didik.					

B. Saran

No	Bagian yang kurang tepat	Saran perbaikan

Komentar atau saran Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai media *flipbook* ini.

.....

Bogor,2024

Ahli Materi

NIP/NIK.

3. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kesesuaian bahasa pada media pembelajaran *flipbook html5* materi teks negosiasi naratif dibuat dalam bentuk angket penilaian. Adapun kisi-kisi dan instrumen validasi disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 9.
KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
Kesesuaian dengan	Kesesuaian dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	1
Kaidah bahasa	Kesesuaian dengan KBBI.	2
	Kesalahan pengetikan.	3
	Ketepatan tanda baca.	4
Komunikatif	Kemudahan dalam memahami bahasa.	5
	Kekomunikatifan bahasa.	6
Lugas	Keambiguan bahasa.	7
	Kelugasan bahasa.	8
	Keefektifan bahasa.	9
	Kesantunan bahasa	10
Ketepatan penyusunan kalimat	Ketepatan dalam penyusunan struktur kalimat.	11
	Ketepatan dalam teks/dialog/ materi.	12
	Kemudahan dalam memahami petunjuk kegiatan.	13
	Kemudahan dalam memahami informasi.	14
Penggunaan istilah dan symbol	Kesesuaian penggunaan istilah.	15
	Kostitensi penggunaan istilah.	16
	kesesuaian dalam penggunaan symbol.	17
Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik.	18
	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan emosiaonal peserta didik.	19
	Keseuaian bahasa dalam memotivasi peserta didik.	20

Tabel 3. 10.
INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA

Lembar Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Bahasa

Petunjuk pengisian:

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda *ceklist* (✓) pada kolom nilai.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 s.d 5 dengan rincian 1 (sangat tidak setuju); 2 (tidak setuju); 3 (ragu-ragu); 4 (setuju); 5 (sangat setuju).
3. Jika Bapak/Ibu berkenan untuk adanya perbaikan mohon dapat mengisi bagian saran.

A. Aspek Bahasa

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> baik dan benar					
2.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan KBBI.					
3.	Tidak terdapat kesalahan pengetikan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> .					
4.	Tanda baca pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tepat.					
5.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> mudah untuk dipahami.					
6.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> komunikatif.					
7.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tidak ambigu.					
8.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> lugas.					

9.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> efektif.				
10.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> santun.				
11.	Struktur kalimat pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disusun dengan tepat.				
12.	Teks/dialog/materi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disajikan dengan tepat.				
13.	Kalimat petunjuk kegiatan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> mudah dipahami.				
14.	Informasi atau pesan yang terdapat pada pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> mudah dipahami.				
15.	Istilah yang digunakan pada pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan teks negosiasi.				
16.	Istilah yang digunakan pada pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> konsisten.				
17.	Simbol yang digunakan pada pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan teks negosiasi.				
18.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik.				
19.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.				

20.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dapat memotivasi peserta didik.					
-----	---	--	--	--	--	--

B. Saran

No	Bagian yang kurang tepat	Saran perbaikan

Komentar atau saran Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai media *flipbook* ini.

.....

Bogor,2024

Ahli Bahasa

NIP/NIK.

4. Instrumen Angket Peserta Didik dan Pendidik

Untuk menilai tanggapan pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran *flipbook* dalam materi teks negosiasi naratif. Lembar angket digunakan untuk mengukur hal tersebut. Berikut kisi-kisi angket respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran dalam materi teks negosiasi naratif.

Tabel 3. 11.
KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI PESERTA DIDIK

Aspek	Indikator	Nomor pertanyaan
Media	Ketepatan desain sampul	1
	Kemenarikan ilustrasi pada media	2
	Kesesuaian ilustrasi dengan materi	3
	Kejelasan warna, jenis huruf, dan ukuran.	4
	Ketepatan pemilihan <i>background</i>	5
	Kemenarikan media pembelajaran	6
	Kemudahan mengakses tayangan video	7
	Kemudahan dalam mengakses media	8
	Kenyaman penggunaan media	9
	Kelancaran pada saat digunakan	10
Materi dan kemamfaatan	Kejelasan materi dalam media pembelajaran	11
	Kemudahan dalam memahami materi	12
	Menambah pengetahuan	13
	Kejelasan contoh	14
	Kejelasan evaluasi	15
	Kemudahan dalam memahami bahasa	16
	Meningkatkan imajinasi	17
	Memberikan pengalaman belajar berbeda	18
	Pembelajaran yang bervariasi	19
Memotivasi dalam pembelajaran	20	

Tabel 3. 12.
INSTRUMEN VALIDASI UNTUK PESERTA DIDIK

Lembar Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media *Flipbook html5*

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian:

1. Mohon Saudara/i berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda *ceklist* (✓) pada kolom nilai.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 s.d 5 dengan rincian 1 (sangat tidak setuju); 2 (tidak setuju); 3 (ragu-ragu); 4 (setuju); 5 (sangat setuju)

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Desain sampul tepat.					
2	Ilustrasi pada <i>flipbook html5</i> menarik.					
3	Ilustrasi pada <i>flipbook html5</i> sesuai dengan materi.					
4	Warna, jenis, dan ukuran huruf pada <i>flipbook html5</i> jelas.					
5	<i>Backsound</i> pada <i>flipbook html5</i> tepat dan tidak mengganggu.					
6	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> menarik digunakan dalam kegiatan pembelajaran.					
7	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> mudah untuk mengakses tayangan video.					
8	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dapat diakses dengan mudah.					
9	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> nyaman digunakan untuk kegiatan belajar.					
10	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dapat digunakan dengan baik dan tidak mudah <i>hang</i> .					
11	Materi teks negosiasi dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> jelas.					

12	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> mudah untuk dipahami.				
13	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> menambah pengetahuan.				
14	Contoh teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> jelas.				
15	Latihan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disajikan secara jelas.				
16	Bahasa yang digunakan pada Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> mudah dipahami.				
17	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> meningkatkan imajinasi.				
18	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> memberikan pengalaman belajar yang berbeda.				
19	Pembelajaran menggunakan media <i>flipbook html5</i> menjado lebih bervariasi.				
20	Penggunaan media pembelajaran <i>flipbook html5</i> membuat peserta didik termotivasi belajar.				

Bogor,2024

Pengguna

Tabel 3. 13.
KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI PENDIDIK BAHASA INDONESIA

Aspek	Indikator	Nomor pertanyaan
Materi	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran	2
	Kejelasan materi yang disajikan	3
	Kemudahan memahami materi	4
	Kelengkapan materi dalam media	5
	Kesesuaian contoh dengan materi	6
	Kemenarikan contoh video	7
	Membantu pendidik menyampaikan materi	8
	Evaluasi sesuai dengan materi	9
	Materi yang disajikan bermanfaat	10
Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah	11
	Kemudahan memahami bahasa	12
	Keefektifan kalimat	13
Media	Kemenarikan ilustrasi pada media	14
	Kesesuaian warna, jenis huruf, dan ukuran.	15
	Ketepatan pemilihan <i>background</i> .	16
	Kemenarikan media pembelajaran	17
	Media dapat memotivasi	18
	Kemudahan dalam mengakses media	19
	Keamanan penggunaan media	20

Tabel 3. 14.
INSTRUMEN VALIDASI UNTUK PENDIDIK

Lembar Angket Respon pendidik Terhadap Media *Flipbook html5*

Petunjuk pengisian:

1. Mohon Ibu/Bapak berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda *ceklist* (✓) pada kolom nilai.
2. Point skala penilaian dimulai dari angka 1 s.d 5 dengan rincian 1 (sangat tidak setuju); 2 (tidak setuju); 3 (ragu-ragu); 4 (setuju); 5 (sangat setuju)

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
2	Materi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran.					
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> jelas.					
4	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> mudah dipahami.					
5	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> lengkap.					
6	Contoh yang disajikan dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan materi teks negosiasi.					
7	Contoh video mengenai teks negosiasi dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> menarik.					
8	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi.					
9	Evaluasi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan materi teks negosiasi.					
10	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dapat bermanfaat.					

11	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				
12	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> mudah untuk dipahami.				
13	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> efektif.				
14	Ilustrasi yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> menarik.				
15	Warna, jenis, dan ukuran huruf pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tepat.				
16	<i>Backsound</i> pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tidak mengganggu kegiatan belajar.				
17	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> menarik digunakan dalam kegiatan pembelajaran.				
18	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> menambah motivasi dalam kegiatan belajar.				
19	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dapat diakses dengan mudah.				
20	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> aman digunakan untuk kegiatan belajar.				

Bogor,2024

Pengguna

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan memperoleh data kuantitatif melalui pengumpulan data secara langsung (Luring) dengan menggunakan teknik angket. Selain itu, data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran flipbook, yang kemudian akan dianalisis.

1. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran

Analisis kelayakan media pembelajaran *flipbook* didapatkan dari penilaian para ahli, terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Produk ini akan dianalisis dengan teknik persentase yang diadaptasi dari Arikunto (dalam Susanti & Sholihah, 2021: 40). Rumus untuk mengolah data tersebut adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

Keterangan:

P	=	Persentase kelayakan
$\sum x$	=	skor validasi
$\sum y$	=	skor maksimal

Kriteria kelayakan ini terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 15.
KRITERIA KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
FLIPBOOK MATERE TEKS NEGOSIASI

Presentase Nilai	Kategori
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

Sumber: Arikunto (dalam Susanti & Sholihah, 2021)

2. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100\%$$

Pemerolehan hasil perhitungan efektivitas produk, berupa angket untuk peserta didik yang dibagikan setelah penggunaan produk. Kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian. Penjelasan penilaian angket peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 16.
KRITERIA EFEKTIVITAS PRODUK

No.	Presentase	Kriteria validitas
1.	81%-100%	Sangat Efektif
2.	61%-80%	Efektif
3.	41%-60%	Kurang Efektif
4.	21%-40%	Tidak Efektif
5.	0%-20%	Sangat Tidak Efektif

Sumber: Arikunto dan Cepi (dalam Rahmawati, 2023)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook*

Penelitian ini merupakan studi pengembangan yang menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa flipbook. Media tersebut dikembangkan untuk materi teks negosiasi di tingkat kelas X. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* merujuk pada tahap-tahap model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Berikut identitas produk media ajar digital pada materi teks negosiasi kelas X yang telah dibuat.

Tabel 4. 1.
IDENTITAS PRODUK

Identitas Media Pembelajaran	
Sampul	: 
Judul	: Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi
Penyusun	: Nahla Al Zahra Syaraf
Pembimbing	: Dr. Sandi Budiana, M.Pd. M. Firman Al-Fahad, M.Pd.
Validator	: Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd. M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd. Siti Chodijah, M.Pd.
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas	: X

Jenjang : Sekolah Menengah Atas
Materi : Teks Negosiasi
Jumlah Halaman : 21
Tahun Terbit : 2024
Email : nahlaalzahrasya@gmail.com
Akses tautan dan kode batang atau *barcode*
<https://online.fliphtml5.com/zhpaga/qjra/>



Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu *Analyze, Design, Development, Implemntation, dan Evaluation*. Berikut ini merupakan pemaparan dari setiap tahapan yang dilakukan.

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap pertama, peneliti melakukan tinjauan berupa analisis mengenai kebutuhan dan masalah yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan observasi dengan mengunjungi sekolah secara langsung, serta melakukan wawancara dengan pendidik Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas X SMAN 1 Caringin Bogor. Hasil dari wawancara yang telah dilakukan kepada pendidik dan peserta didik menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan pada media yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Terutama media pembelajaran yang dapat diakses dengan telepon genggam masing-masing peserta didik atau media pembelajaran berbentuk digital.

Pendidik menggunakan media pembelajaran berupa *slide PowerPoint*, yang menyebabkan peserta didik hanya fokus pada layar monitor untuk melihat materi. Kondisi ini dapat mengurangi semangat peserta didik dalam proses belajar. Sering kali, peserta didik kurang memahami atau memperhatikan saat penjelasan diberikan oleh pendidik. Mereka cenderung hanya mengandalkan materi yang ada dalam *slide PowerPoint* yang disediakan, dan masih memerlukan materi dari pendidik daripada mencarinya secara mandiri.

Peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang berbentuk digital. Peserta didik pun membutuhkan media pembelajaran yang dapat mereka gunakan secara mandiri. Belum ada pengembangan media lain yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media yang ada saat ini membuat peserta didik kurang antusias, sehingga masih mengalami kesulitan dalam memahami materi teks negosiasi, khususnya dalam menulis teks negosiasi naratif. Sering kali tugas menulis yang diberikan merupakan contoh yang di dapat dari internet. Hal ini dapat dijadikan sebagai peluang dalam mengembangkan media pembelajaran berupa *flipbook*. Dikarenakan media *flipbook* menarik bagi peserta didik.

2. *Design* (Rancangan)

Tahap desain produk ini dilakukan setelah melakukan tahap *analyze*. Berdasarkan dengan analisis lapangan, peneliti mengembangkan media pembelajaran *flipbook* membahas materi teks negosiasi yang diharapkan menjadi solusi dari permasalahan yang dialami. Dalam perancangan media tersebut, peneliti menggunakan aplikasi canva dan diubah menjadi *flipbook* menggunakan aplikasi *fliphtml5*. Berikut ini adalah hal yang telah dilakukan oleh peneliti pada tahap *design* (Rancangan).

a. Membuat Draf Awal Media.

Tabel 4. 2.
DRAF AWAL MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK*

Tampilan	Deskripsi
Sampul Depan	Pada bagian ini berisikan judul materi ditambahkan dengan ilustrasi yang sesuai dengan materi pembelajaran.
Petunjuk kegiatan	Berisikan petunjuk kegiatan pembelajaran <i>flipbook</i>
Daftar isi	Berisikan daftar halaman sub materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran.
Pendahuluan	Pada bagian ini berisikan elemen, tujuan pembelajaran, dan capaian pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut.
Materi	Pada bagian ini berisi sub-sub materi mengenai teks negosiasi berupa pengertian, struktur teks negosiasi, kaidah kebahasaan teks negosiasi, langkah penulisan teks negosiasi, serta contoh teks negosiasi. Pada bagian materi ini dilengkapi video negosiasi dalam kehidupan sehari-hari.
Evaluasi	Pada bagian ini, diberikan latihan berupa membuat teks negosiasi naratif sesuai dengan imajinasi peserta didik untuk mengukur kemampuan setelah mempelajari materi teks negosiasi.
Refleksi	Berisikan refleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
Biografi Penulis	Berisikan penjelasan tentang biografi penulis
Daftar pustaka	Pada bagian ini berisi referensi materi yang terdapat pada media pembelajaran <i>flipbook</i> tersebut.
Sampul Belakang	Berisikan ucapan terima kasih dan sampul penutup.

- b. Mempersiapkan Materi, Contoh, Video, dan Ilustrasi yang Sesuai dengan Materi Teks Negosiasi.

Materi diambil dari buku paket yang digunakan pendidik, jurnal-jurnal, buku-buku mengenai materi teks negosiasi, dan *website*. Video mengenai negosiasi diambil dari *youtube*. Ilustrasi diambil dari *website* atau ilustrasi yang sudah tersedia di aplikasi *canva*.

- c. Membuat Lembar Validasi Ahli dan Lembar Angket Respons.

Pembuatan instrumen diawali dengan membuat kisi-kisi instrumen yang akan digunakan, baik berupa lembar validasi ahli maupun lembar angket respons. Setiap instrumen berisi 20 pertanyaan yang perlu dinilai dari skor 1 (Paling rendah) sampai dengan skor 5 (paling tinggi). Lembar validasi ahli yang dibuat merupakan lembar validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

Lembar angket respons yang dibuat adalah lembar angket respons pendidik dan lembar angket respons peserta didik. Lembar validasi ahli digunakan dalam menguji kelayakan media pembelajaran *flipbook*, sedangkan lembar angket digunakan dalam menguji keefektifan media pembelajaran *flipbook*.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ketiga, yakni tahap pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi teks negosiasi di kelas X dikembangkan berdasarkan dengan draf awal. Rancangan media pembelajaran dibuat melalui aplikasi *canva* yang selanjutnya diubah menjadi *flipbook* menggunakan aplikasi *fliphtml5*. Pada aplikasi *fliphtml5* peneliti menambahkan beberapa video yang telah disiapkan sebelumnya.

Media pembelajaran *flipbook* memuat materi mengenai teks negosiasi kelas X, lebih tepatnya pada CP menulis teks negosiasi naratif. Materi pembelajaran yang tercantum dalam media adalah langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk menulis teks negosiasi naratif. Terdapat materi mengenai struktur, kaidah kebahasaan, dan langkah penulisan teks negosiasi. Terdapat pula beberapa contoh teks negosiasi berupa

percakapan dan naratif. Evaluasi yang terdapat dalam media ini berupa menulis teks negosiasi secara naratif, evaluasi sesuai dengan ATP pembelajaran yang akan dicapai.

Validasi oleh ahli dilakukan pada tahap pengembangan, terdapat tiga validator ahli yakni, tiga dosen Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. Aspek produk atau media meliputi kemenarikan ilustrasi, kesesuaian format, dan kenyamanan serta keamanan penggunaan. Aspek bahasa berupa kesesuaian penggunaan bahasa, kesesuaian penggunaan istilah. Aspek materi berupa kesesuaian CP dan tujuan pembelajaran, kelengkapan materi, dan kejelasan materi.

Validator atau ahli memberikan saran dan masukan untuk dijadikan sebagai evaluasi dan perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran. Produk akan direvisi hingga dapat memperoleh nilai atau kategori layak untuk dapat melanjutkan ke tahap implementasi yakni uji coba produk pada peserta didik di kelas.

4. *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap ini, produk yang sudah melalui tahap penilaian kelayakan media pembelajaran akan diimplementasikan pada proses pembelajaran di sekolah. Peneliti melakukan pengujian pada produk yang telah dibuat dan dikembangkan, yakni media pembelajaran *flipbook*. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yakni uji coba terbatas yang sarannya merupakan peserta didik kelas X-8 dengan jumlah 32 orang di SMAN 1 caringin Bogor.

Kegiatan uji coba terbatas dilakukan di SMAN 1 Caringin dengan sasaran peserta didik kelas X-8 yang berjumlah 32 orang. Media pembelajaran *flipbook* termasuk kedalam media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil angket yang disebarkan oleh peneliti pada peserta didik kelas X-8 menunjukkan nilai rata-rata 88 yang termasuk kedalam kategori sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks negosiasi.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba terbatas, sehingga evaluasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi pada tahap analisis sampai dengan tahap implementasi. Hasil evaluasi yang didapatkan dari ketercapaian setiap tahap pengembangan ADDIE yang sudah dilewati.

Evaluasi akhir yang diperoleh dari tanggapan atau respons peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran yang sudah digunakan. Angket respons pendidik dan peserta didik dilakukan dengan penyebaran secara luring. Hasil angket ini berfungsi sebagai masukan untuk perbaikan media pembelajaran kedepannya dan sebagai pelengkap untuk dapat menjawab rumusan pada penelitian ini.

B. *Field Testing* (Uji Coba) dengan Revisi Model

Setelah desain media pembelajaran *flipbook* selesai, tahap berikutnya adalah uji validasi. Dalam proses ini, media tersebut diuji oleh para ahli, termasuk ahli bahasa, materi, dan media. Berdasarkan masukan dan saran dari mereka, dilakukan perbaikan hingga media pembelajaran *flipbook* dinyatakan layak digunakan oleh peserta didik dalam proses belajar di sekolah. Validasi oleh ketiga ahli dilakukan pada tanggal 14 Mei 2024 sampai dengan tanggal 20 Mei 2024.

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini digunakan dalam mengukur aspek tampilan pada media pembelajaran *flipbook*. Aspek tampilan berupa desain visual dan ketepatan media. Ahli media pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini merupakan salah satu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan. Saran-saran yang diberikan oleh ahli media berdasarkan data kualitatif menjadi dasar revisi produk. Hasil revisi oleh ahli materi sebagai berikut:

a. Penambahan daftar isi

Setelah melalui tahap validasi, disarankan untuk adanya penambahan daftar isi pada media pembelajaran *flipbook*, daftar isi ini berfungsi untuk memudahkan peserta didik untuk mengetahui atau memahami isi pembahasan yang ada dalam media pembelajaran *flipbook*.. Hasil revisi tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

DAFTAR ISI	
Daftar Isi	1
Produksi Flipbook	2
Tujuan Pembelajaran	3
Contoh Teks Negosiasi	4
Pengertian Teks Negosiasi	5
Struktur Teks Negosiasi	6
Karakteristik Teks Negosiasi	7
Contoh 1 Teks Negosiasi Dialog	8
Contoh 2 Teks Negosiasi	10
Langkah Menulis Teks Negosiasi	11
Contoh 1 Teks Negosiasi Narasi	12
Contoh 2 Teks Negosiasi Narasi	14
Elemen	16
Refleksi	17
Bibliografi	18
Daftar Rujukan	19

Gambar 4. 1
Gambar Setelah Revisi
Daftar Isi

b. Perbaikan variasi warna latar

Warna latar pada media pembelajaran *flipbook* membuat materi tidak dapat terbaca dengan jelas, sehingga perlu adanya perbaikan warna, baik warna latar ataupun warna tulisan. Warna latar dengan tulisan terlalu kontras, Kontras yang terlalu tinggi antara warna latar dan warna teks dapat membuat mata lelah dan sulit membaca, sehingga perlu Sesuaikan kontras antara warna latar dan warna teks agar nyaman dibaca. Hasil revisi tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 2.
Gambar Setelah Revisi
warna latar



Gambar 4. 3.
Gambar Setelah Revisi
warna latar

c. Penambahan *link youtube*

Pada daftar rujukan, disarankan untuk menambahkan *link youtube*. *link youtube* tersebut berisikan contoh mengenai teks negosiasi. Hal ini juga untuk dapat memudahkan peserta didik dalam mencari contoh melalui *link* yang sudah tersedia. Hasil revisi tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 4.
Gambar Sebelum Revisi *link*



Gambar 4. 5.
Gambar Setelah Revisi *link*

d. Penambahan *ice breaking* atau *refleksi*

Setelah melalui proses validasi, adanya penambahan berupa *ice breaking* atau *refleksi* bertujuan agar dalam kegiatan pembelajaran peserta didik tidak merasa jenuh saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari kedua opsi tersebut, peneliti menambahkan refleksi dalam bentuk sebuah permainan, refleksi tersebut menggunakan aplikasi mentimeter dan dimasukkan dalam media pembelajaran dalam bentuk kode QR. Hasil revisi tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 6.
Gambar Setelah Revisi
Refleksi

e. Perbaikan sistematika penulisan

Setelah melalui proses validasi, terdapat perbaikan dalam sistematika penulisan terkait jarak antara satu kata dengan kata lainnya. Maka dari itu, dilakukan revisi produk dengan perubahan jarak antar kata agar memudahkan peserta didik ketika membaca materi. Hal ini pun bertujuan untuk memastikan bahwa materi tersampaikan dengan jelas, efektif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil revisi tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 7. Gambar Sebelum Revisi Sistematika



Gambar 4. 8. Gambar Setelah Revisi Sistematika

Penilaian kelayakan pada media pembelajaran *flipbook* ini telah divalidasi melalui instrumen angket validasi oleh ahli media, validasi ini memerlukan dua kali validasi hingga memenuhi kriteria. Penskoran yang digunakan dalam kelayakan media pembelajaran *flipbook* ini memiliki rentang 1-5 (Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Ragu-ragu, Setuju, dan Sangat Setuju). Hasil validasi ini kemudian dilakukan sebuah perhitungan data validasi media pembelajaran menurut Arikunto. Hasil validasi perhitungan data validasi media pembelajaran *flipbook* oleh ahli media setelah revisi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Rumus Perhitungan Kelayakan
$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

Tabel 4. 3. HASIL VALIDASI AHLI MEDIA PADA MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK MATERI TEKS NEGOSIASI

Aspek	Nomor pertanyaan	Skor		Persentase (%)
		x	y	
Tampilan	1	5	5	100
	2	4	5	80
	3	5	5	100

Aspek	Nomor pertanyaan	Skor		Persentase (%)	
		x	y		
	4	5	5	100	
	5	4	5	80	
	6	5	5	100	
	7	4	5	80	
	8	4	5	80	
	9	4	5	80	
	10	5	5	100	
	11	4	5	80	
	12	4	5	80	
	13	4	5	80	
	14	4	5	80	
	Bahan	15	5	5	100
		16	4	5	80
		17	4	5	80
18		5	5	100	
19		4	5	80	
20		5	5	100	
Jumlah		88	100	88	
Persentase		88%			
Kriteria		Sangat Layak			

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* ini mendapatkan pemerolehan skor 4 dan 5. Pada aspek tampilan pernyataan nomor 1, 3, 4, 6, dan 10 mendapatkan skor 5, sedangkan untuk aspek bahan pernyataan yang mendapatkan skor 5 yaitu nomor 15, 18, dan 20. Pernyataan lainnya mendapatkan skor 4. Beberapa instrumen menerima skor 4, yang menunjukkan bahwa validator menyetujui pernyataan yang diberikan. Skor ini mencerminkan bahwa validator setuju dengan pernyataan tersebut. Skor 4 mengindikasikan bahwa responden cukup yakin dan positif terhadap pernyataan yang

diberikan, meskipun tidak sepenuhnya setuju secara kuat seperti pada skor 5.

Setelah melakukan perhitungan data validasi media pembelajaran *flipbook* dengan rumus Arikunto, didapatkan skor keseluruhan 88%. Dengan demikian, media pembelajaran *flipbook* termasuk kedalam kriteria 'Sangat Layak' sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

2. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa ini digunakan dalam mengukur aspek bahasa pada media pembelajaran *flipbook*. Aspek bahasa mencakup kesesuaian dengan kaidah bahasa, komunikatif, lugas, ketepatan penyusunan kalimat, penggunaan istilah dan symbol, dan kesesuaian dengan perkembangan peserta didik. Ahli bahasa pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini merupakan salah satu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan. Saran-saran yang diberikan oleh ahli media berdasarkan data kualitatif menjadi dasar revisi produk. Hasil revisi ahli bahasa sebagai berikut:

a. Petunjuk setiap kegiatan

Petunjuk kegiatan memudahkan peserta didik untuk memahami setiap kegiatan yang akan dilakukan, sehingga perlu ditambahkan petunjuk pada setiap kegiatan. Tujuannya agar peserta didik dapat memahami kegiatan yang perlu dilakukan. Petunjuk yang jelas dan terstruktur akan membantu peserta didik untuk memahami apa yang harus mereka lakukan dan bagaimana menyelesaikannya dengan tepat. Hasil revisi tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 9. Gambar Sebelum Revisi Petunjuk Kegiatan



Gambar 4. 10. Gambar Setelah Revisi Petunjuk Kegiatan

b. Ketepatan pemilihan kata

Kata yang terdapat pada poin pertama mengenai langkah menulis teks negosiasi tidak sesuai antara poin dengan penjabaran atau penjelasan mengenai poin tersebut, sehingga perlu ada perubahan dalam pemilihan kata yang akan digunakan. Hasil revisi tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 11. Gambar Sebelum Revisi



Gambar 4. 12. Gambar Setelah Revisi

c. Penggunaan tanda baca

Penggunaan tanda baca yang perlu diperhatikan. Ketika tidak menggunakan tanda baca, maka belum bisa dikatakan sebagai suatu kalimat, sehingga memerlukan tanda baca. Penggunaan tanda baca

yang tepat sangatlah penting untuk menghasilkan tulisan yang jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.



Gambar 4. 13.
Gambar Sebelum Revisi



Gambar 4. 14.
Gambar Setelah Revisi

Penilaian kelayakan pada media pembelajaran *flipbook* ini telah divalidasi melalui instrumen angket validasi oleh ahli bahasa, validasi ini memerlukan dua kali validasi hingga memenuhi kriteria. Penskoran yang digunakan dalam kelayakan media pembelajaran *flipbook* ini memiliki rentang 1-5 (Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Ragu-ragu, Setuju, dan Sangat Setuju). Hasil validasi ini kemudian dilakukan sebuah perhitungan data validasi media pembelajaran menurut Arikunto. Hasil validasi perhitungan data validasi media pembelajaran *flipbook* oleh ahli bahasa setelah revisi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Rumus Perhitungan Kelayakan
$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

Tabel 4. 4.
HASIL VALIDASI AHLI BAHASA PADA MEDIA
PEMBELAJARAN FLIPBOOK MATERI TEKS NEGOSIASI

Aspek	Nomor pernyataan	Skor		Persentase (%)
		x	y	
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	1	5	5	100
	2	5	5	100
	3	5	5	100
	4	5	5	100

Aspek	Nomor pernyataan	Skor		Persentase (%)
		x	y	
Komunikatif	5	5	5	100
	6	5	5	100
Lugas	7	5	5	100
	8	5	5	100
	9	5	5	100
	10	5	5	100
Ketepatan penyusunan kalimat	11	5	5	100
	12	5	5	100
	13	5	5	100
	14	5	5	100
Penggunaan istilah dan symbol	15	5	5	100
	16	5	5	100
	17	4	5	80
Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik	18	5	5	100
	19	4	5	80
	20	5	5	100
Jumlah		98	100	98
Persentase		98%		
Kriteria		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* mendapatkan pemerolehan skor 4 dan 5. Pada aspek Penggunaan istilah dan symbol pernyataan nomor 17 mendapatkan skor 4, sedangkan untuk aspek kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik pernyataan yang mendapatkan skor 4 yaitu nomor 19. Aspek lainnya mendapatkan skor 5. Dalam evaluasi instrumen tersebut, terdapat 18 instrumen yang mendapatkan skor 5, yang mengindikasikan bahwa falidator sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Skor 5 ini

mencerminkan tingkat persetujuan tertinggi terhadap instrumen yang digunakan dalam penelitian.

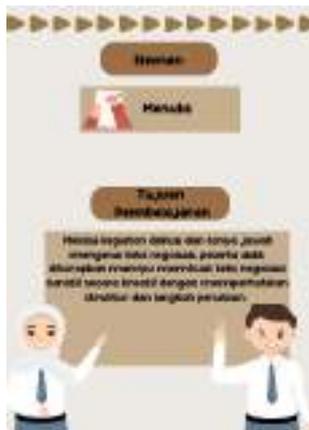
Setelah melakukan perhitungan data validasi media pembelajaran *flipbook* dengan rumus Arikunto, didapatkan skor keseluruhan 98%. Dengan demikian, media pembelajaran *flipbook* termasuk kedalam kriteria ‘Sangat Layak’ sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

3. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini digunakan dalam mengukur aspek materi pada media pembelajaran *flipbook*. Aspek materi mencakup kesesuaian dengan kurikulum, penyajian materi, kontekstual, evaluasi, dan kebermanfaatan. Ahli materi pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini merupakan salah satu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan. Saran-saran yang diberikan oleh ahli media berdasarkan data kualitatif menjadi dasar revisi produk. Hasil revisi ahli materi sebagai berikut:

a. Capaian pembelajaran

Capaian Pembelajaran tidak tercantum dalam media pembelajaran *flipbook*. Capaian pembelajaran yang hendak dicapai pada proses pembelajaran teks negosiasi ini adalah peserta didik mampu mengalihwahkan suatu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif. Hasil revisi tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 15.
Gambar Sebelum Revisi CP



Gambar 4. 16.
Gambar Setelah Revisi CP

b. Evaluasi belajar

Evaluasi belajar yang disajikan tidak sejalan dengan tujuan pembelajaran mengenai peserta didik mampu menulis teks negosiasi naratif dengan memperhatikan struktur, kaidah kebahasaan, dan langkah penulisan teks negosiasi. Evaluasi belajar tidak sejalan karena dalam petunjuk pengerjaan tugas, peserta didik tidak diminta untuk menulis sesuai dengan langkah-langkah penulisan teks negosiasi.



Gambar 4. 17
Sebelum Revisi Evaluasi Belajar



Gambar 4. 18.
Setelah Revisi Evaluasi Belajar

c. Contoh teks negosiasi

Contoh teks negosiasi naratif tidak sesuai dengan tingkat pengguna. Seharusnya contoh disesuaikan dengan pengguna media pembelajaran, yaitu peserta didik kelas X. Kata “Mahasiswa” perlu diganti dengan kata “peserta didik” agar lebih kontekstual dengan peserta didik SMA.



Gambar 4. 19.
Gambar Sebelum Revisi
Contoh



Gambar 4. 20.
Gambar Setelah Revisi
Contoh

d. Pemberian keterangan

Pada setiap contoh teks negosiasi, diberikan keterangan yang menandakan bahwa teks tersebut merupakan contoh dari teks negosiasi beserta jenis teks negosiasi tersebut, antara teks negosiasi dialog dan teks negosiasi naratif.



Gambar 4. 21.
Sebelum Revisi Keterangan



Gambar 4. 22
Setelah Revisi Keterangan

Penilaian kelayakan pada media pembelajaran *flipbook* ini telah divalidasi melalui instrumen angket validasi oleh ahli materi, validasi ini memerlukan dua kali validasi hingga memenuhi kriteria. Penskoran yang digunakan dalam kelayakan media pembelajaran *flipbook* ini memiliki rentang 1-5 (Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Ragu-ragu, Setuju, dan Sangat Setuju). Hasil validasi ini kemudian dilakukan sebuah perhitungan data validasi media pembelajaran menurut Arikunto. Hasil validasi perhitungan data validasi media pembelajaran *flipbook* oleh ahli materi setelah revisi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Rumus Perhitungan Kelayakan

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

Tabel 4. 5.
HASIL VALIDASI AHLI MATERI PADA MEDIA PEMBELAJARAN
FLIPBOOK MATERI TEKS NEGOSIASI

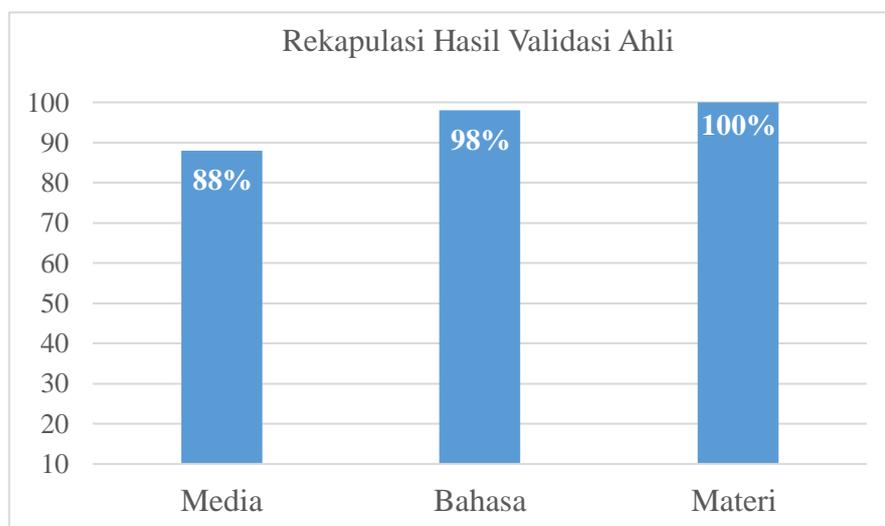
Aspek	Nomor pertanyaan	Skor		Persentase (%)
		x	y	
Kesesuaian dengan kurikulum	1	5	5	100
	2	5	5	100
Penyajian materi	3	5	5	100

	4	5	5	100
	5	5	5	100
	6	5	5	100
	7	5	5	100
	8	5	5	100
	9	5	5	100
	10	5	5	100
	11	5	5	100
	14	5	5	100
	15	5	5	100
	16	5	5	100
Kontekstual	17	5	5	100
	12	5	5	100
	13	5	5	100
	20	5	5	100
Evaluasi	18	5	5	100
	19	5	5	100
Skor total		100	100	100
Persentase		100%		
Kriteria		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* mendapatkan pemerolehan skor 5 pada setiap aspek, yakni aspek kesesuaian dengan kurikulum, penyajian materi, kontekstual, dan evaluasi. Skor yang telah didapat sebesar 100. Dalam penilaian instrumen tersebut, 20 instrumen memperoleh skor 5, yang mengindikasikan bahwa validator sangat setuju dengan pernyataan pertanyaan yang diajukan. Skor 5 ini mencerminkan tingkat persetujuan tertinggi dari responden terhadap instrumen yang digunakan dalam penelitian.

Setelah melakukan perhitungan data validasi media pembelajaran *flipbook* dengan rumus Arikunto, didapatkan skor keseluruhan 100%. Dengan demikian, media pembelajaran *flipbook* termasuk kedalam kriteria “Sangat Layak” sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada aspek media, media pembelajaran *flipbook* memperoleh skor 88%. Pada aspek bahasa, media pembelajaran *flipbook* memperoleh skor 98%. Sedangkan pada aspek materi, media pembelajaran *flipbook* memperoleh skor sebesar 100%. Kesimpulan dari hasil validasi oleh ahli secara keseluruhan dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 4. 1.
Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

C. Pengujian Keefektifan Model pada Target

Produk yang sudah direvisi berdasarkan dengan saran dan masukan dari para ahli selanjutnya akan diuji efektivitas. Untuk dapat menguji efektivitas media pembelajaran *flipbook*, peneliti menggunakan instrumen berupa sebuah angket respons peserta didik dan angket respons pendidik.

1. Respons Peserta Didik

Uji coba lapangan dilakukan di kelas X-8 SMAN 1 Caringin Bogor. Respons peserta didik mencakup aspek media, materi, dan kemanfaatan.

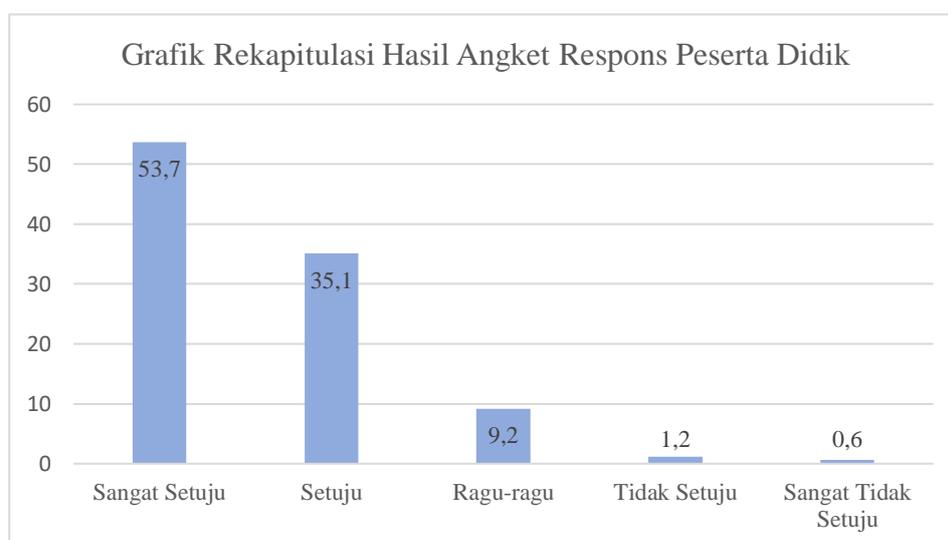
Penskoran digunakan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran *flipbook* dengan rentang 1-5 (Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Ragu-ragu, Setuju, dan Sangat Setuju). Hasil respons peserta didik kemudian akan dilakukan penghitungan data efektivitas media pembelajaran menurut Arikunto. Hasil penghitungan efektivitas media pembelajaran *flipbook* berdasarkan respons peserta didik disajikan berikut ini.

Tabel 4. 6.
RESPONS PESERTA DIDIK KELAS X PADA PADA MEDIA
PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* MATERI TEKS NEGOSIASI

No.	Peserta didik	Skor peroleh	Skor ideal	Persentase
1.	AAFS	89	100	89%
2.	AAA	77	100	77%
3.	AWS	94	100	94%
4.	AM	94	100	94%
5.	AA	99	100	99%
6.	AND	93	100	93%
7.	AFA	92	100	92%
8.	DRM	94	100	94%
9.	DAN	72	100	72%
10.	DM	98	100	98%
11.	EGS	86	100	86%
12.	EPA	80	100	80%
13.	FA	95	100	95%
14.	IAD	77	100	77%
15.	K	90	100	90%
16.	MJM	72	100	72%
17.	MZRH	91	100	91%
18.	MAI	91	100	91%
19.	MFR	90	100	90%
20.	MFRB	71	100	71%
21.	MR	98	100	98%

22.	MRS	93	100	93%
23.	NY	80	100	80%
24.	NMR	86	100	86%
25.	RPS	83	100	83%
26.	RYP	74	100	74%
27.	RT	90	100	90%
28.	SA	99	100	99%
29.	SPS	94	100	94%
30.	SR	95	100	95%
31.	SA	94	100	94%
32.	VHA	86	100	86%
Rata-rata				88%
Kriteria				Sangat Efektif

Berdasarkan dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* mendapatkan skor rata-rata sebanyak 88% dari hasil perhitungan data efektivitas media pembelajaran menurut Arikunto. Dengan demikian, media pembelajaran *flipbook* termasuk ke dalam kriteria “Sangat Efektif” untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun perhitungan tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Grafik 4. 2
Grafik Rekapitulasi Hasil Angket Respons Peserta Didik

Berdasarkan dengan data grafik di atas diperoleh hasil perhitungan angket yang menunjukkan peserta didik memberikan skor 5 (Sangat Setuju) sebanyak 344 dengan persentase 53,7%, skor 4 (Setuju) sebanyak 225 dengan dengan persentase 35,5%, skor 3 (Ragu-ragu) sebanyak 59 dengan persentase 9,2%, skor 2 (Tidak Setuju) sebanyak 8 dengan persentase 1,2%, dan terakhir skor 1 (Sangat Tidak Setuju) sebanyak 4 dengan persentase 0,6%.

Pada aspek media terdapat pada pertanyaan nomor 1 sampai dengan nomor 10. Berdasarkan 10 pertanyaan tersebut peserta didik rata-rata memberikan skor 5 dan 4 yang berarti mereka sangat setuju dan setuju dengan pertanyaan yang diajukan mengenai penilaian terhadap media pembejaran *flipbook*. Dilihat dari hasil respon peserta didik pada aspek media, beberapa peserta didik memberikan skor 3 pada pertanyaan mengenai *backsound* pada media pembelajaran, hal ini menandakan bahwa tidak semua peserta didik merasa nyaman ketika terdapat *backsound* yang duputar secara berulang-ulang.

Kemudian, pada aspek materi dan manfaat terdapat pada pertanyaan nomor 11 sampai dengan nomor 20. Berdasarkan 10 pertanyaan tersebut peserta didik rata-rata memberikan skor 5 dan 4 yang berarti mereka sangat setuju dan setuju dengan pertanyaan yang diajukan mengenai penilaian terhadap materi dan manfaat yang terdapat pada media pembelajaran *flipbook*.

2. Respons Pendidik

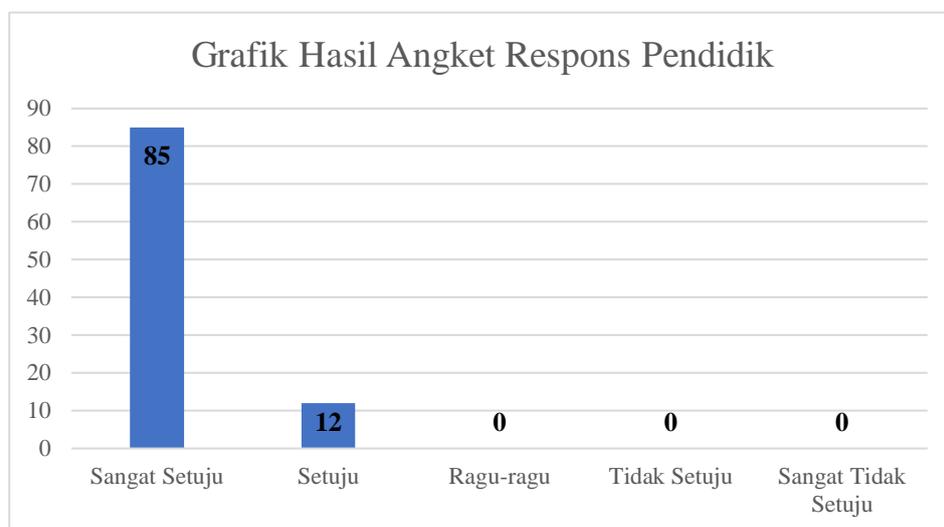
Respons pendidik meliputi aspek materi, bahasa, dan media. Penskoran digunakan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran *flipbook* dengan rentang 1-5 (Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Ragu-ragu, Setuju, dan Sangat Setuju). Hasil respons pendidik kemudian akan dilakukan penghitungan data efektivitas media pembelajaran menurut Arikunto. Hasil penghitungan efektivitas media pembelajaran *flipbook* berdasarkan respons pendidik disajikan berikut ini.

Tabel 4. 7.
RESPONS PENDIDIK

Aspek	Nomor pertanyaan	Skor Peroleh	Skor ideal	Persentase (%)
Materi	1	5	5	100
	2	5	5	100
	3	5	5	100
	4	5	5	100
	5	5	5	100
	6	4	5	80
	7	4	5	80
	8	5	5	100
	9	5	5	100
	10	5	5	100
Bahasa	11	5	5	100
	12	5	5	100
	13	5	5	100
Media	14	5	5	100
	15	4	5	80
	16	5	5	100
	17	5	5	100
	18	5	5	100
	19	5	5	100
	20	5	5	100
Jumlah		97	100	97
Persentase		97%		
Kriteria		Sangat Efektif		

Berdasarkan dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* mendapatkan skor 4 dan 5. Pada aspek materi pernyataan nomor 6 dan 7 mendapatkan skor 4, sedangkan untuk aspek

media pernyataan yang mendapatkan skor 4 yaitu nomor 15. Skor total yang diperoleh sebesar 97. Setelah dilakukan penghitungan data validitas media pembelajaran menurut Arikunto, maka diperoleh skor keseluruhan 97%. Dengan demikian, media pembelajaran *flipbook* termasuk kriteria “Sangat Efektif”. Dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



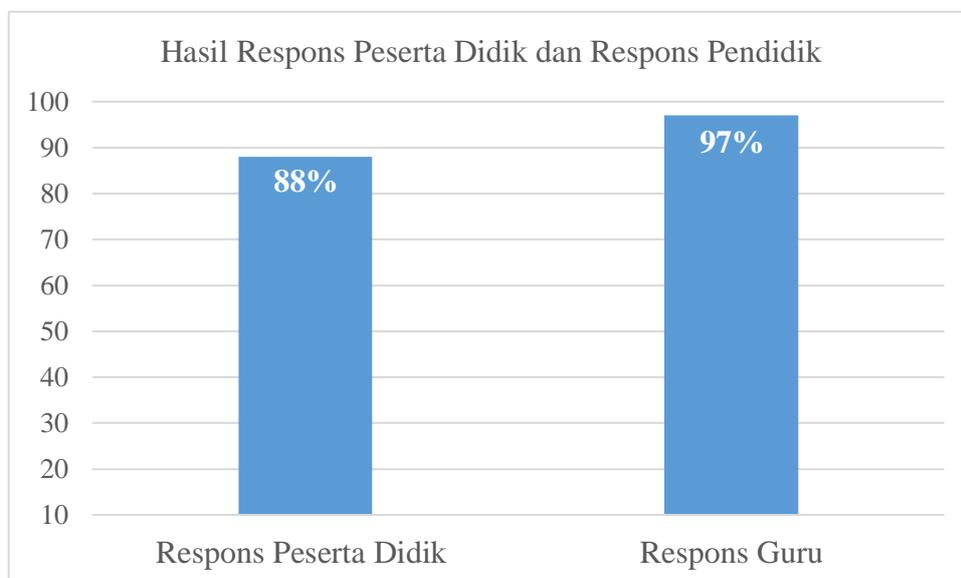
Grafik 4. 3
Grafik Hasil Angket Respons Pendidik

Berdasarkan dengan data grafik di atas diperoleh hasil perhitungan yang menunjukkan pendidik memberikan skor 5 (Sangat Setuju) sebanyak 17 dengan persentase 85%, skor 4 (Setuju) sebanyak 3 dengan dengan persentase 12%, skor 3 (Ragu-ragu) sebanyak 0, skor 2 (Tidak Setuju) sebanyak 0, dan skor 1 (Sangat Tidak Setuju) sebanyak 0.

Berdasarkan 20 pertanyaan yang diberikan kepada pendidik melalui instrumen efektivitas terhadap media pembelajaran dengan 3 aspek penilaian, dapat dilihat pendidik memberikan skor 5 untuk 17 pertanyaan hal ini membuktikan bahwa pendidik sangat setuju dengan pernyataan yang mengacu pada media pembelajaran *flipbook*. Sedangkan 3 pernyataan mendapatkan skor 4 yang menandakan, masih ada 3 aspek yang perlu dievaluasi agar mendapatkan pernyataan sangat setuju.

Berdasarkan hasil perhitungan efektivitas data peserta didik dan pendidik, dapat disimpulkan bahwa pada respons peserta didik terhadap media pembelajaran *flipbook* mendapat skor keseluruhan sebanyak 88%.

Sedangkan pada respons pendidik terhadap media pembelajaran *flipbook* mendapat skor keseluruhan sebanyak 97%. Kesimpulan dari hasil perhitungan efektivitas tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Grafik 4. 4.
Hasil Respons Peserta Didik Dan Pendidik

D. Pembahasan

Metode *Research and Development* (R&D) diterapkan dalam penelitian pengembangan ini. Metode R&D diterapkan dengan tujuan agar dapat menciptakan sebuah produk dan mengevaluasi keberhasilan produk tersebut setelah dikembangkan. Dalam penelitian ini, model ADDIE diterapkan sebagai panduan dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook* untuk materi teks negosiasi di kelas X SMAN 1 Caringin Bogor. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yang harus diikuti secara berurutan. Adapun tahapan ADDIE adalah sebagai berikut.

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap pertama yaitu tahap analisis, pada tahap ini pengamatan dan wawancara dengan pendidik Bahasa Indonesia serta peserta didik kelas X dilakukan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan oleh peneliti. Pengamatan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis masalah atau kebutuhan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di

sekolah. Berdasarkan dengan hasil wawancara dengan pendidik Bahasa Indonesia dan peserta didik, peserta didik sering kali merasa bosan dan kurang antusias dengan media pembelajaran yang digunakan pendidik, sehingga peserta didik jarang memperhatikan penjelasan guru.

Media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru berupa *slide PowerPoint*. Pada kenyataannya peserta didik lebih tertarik ketika pembelajaran memanfaatkan teknologi digital. Peserta didik pun membutuhkan media pembelajaran yang dapat mereka gunakan secara mandiri. Selain jarang memperhatikan penjelasan guru, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menuliskan teks negosiasi naratif.

Pendidik merasa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi untuk proses belajar. Setelah melakukan tahap analisis, peneliti menentukan media yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran teks negosiasi, media tersebut yaitu *flipbook*. Setelah menemukan media yang tepat, peneliti melanjutkan pada tahap perancangan.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap kedua yaitu tahap perancangan, pada tahap ini peneliti melakukan rancangan awal dalam penyusunan media pembelajaran. Peneliti mencari isi atau materi melalui sumber yang digunakan oleh pendidik, sumber tersebut berupa modul atau buku paket khusus untuk pendidik. Tidak hanya materi berdasarkan sumber pendidik, materi lainnya pun dicari melalui jurnal dan *website* terpercaya. Selain mencari materi, peneliti pun mencari contoh mengenai teks negosiasi melalui sumber *youtube*, contoh-contoh mengenai materi teks negosiasi tersebut yang akan dicantumkan dalam media pembelajaran *flipbook*, contoh tidak hanya berupa video saja. Dimasukan pula contoh dalam bentuk teks dialog dan naratif untuk memudahlan peserta didik membedakan antara negosiasi dialog dan naratif.

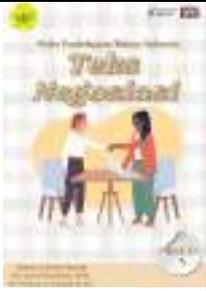
Materi yang disusun dalam media pembelajaran disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran yang hendak dicapai yaitu menulis teks negosiasi naratif, sehingga materi yang dicantumkan pada media pembelajaran

berupa struktur, kaidah, langkah penulisan teks negosiasi. Rancangan atau draf awal tersebut peneliti susun secara langsung pada aplikasi canva, selain memasukan materi, peneliti pun menyesuaikan desain dan tampilan pada media pembelajaran tersebut. Desain ini dimulai dengan merancang sampul, daftar isi, petunjuk kegiatan, pendahuluan. Pada bagian pendahuluan, peneliti memasukan elemen, Capaian Pembelajaran, dan tujuan pembelajaran, setelah desain awal selesai.

Peneliti melanjutkan dengan menyusun materi yang akan dimuat dalam media tersebut, materi yang dimasukan berupa pengertian, struktur, kaidah kebahasaan, dan langkah penulisan teks negosiasi. Dilanjutkan dengan merancang latihan dengan bantuan aplikasi *liveworksheet* yang dimasukan dalam bentuk kode batang, desain ini diakhiri dengan memasukan daftar pustaka sebagai referensi. Setelah melakukan tahap desain, kemudian draf media pembelajaran pada aplikasi canva akan di simpan dalam bentuk PDF dan dikembangkan menjadi sebuah media *flipbook* dengan menggunakan bantuan aplikasi *fliphtml5*. Adapun rancangan media pembelajaran *flipbook* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 8

RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Desain	Keterangan
	<p>Pada halaman pertama berisi logo (Universitas Pakuan, kurikulum merdeka, dan merdeka belajar, judul media pembelajaran, nama penulis, dan tingkat kelas. Ditambahkan elemen yang disesuaikan dengan tema materi.</p>
	<p>Pada halaman kedua berisi daftar isi sub materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Tidak banyak elemen yang dimasukan ke dalam halaman ini dikarenakan sudah banyak teks.</p>

	<p>Pada halaman ketiga berisi panduan kegiatan, pada halaman ini diberikan elemen untuk menghiasi teks dan bagian yang masih kosong pada halaman tiga. Elemen yang ditambahkan berupa daun-daun, papan, dan ranting.</p>
	<p>Pada halaman keempat media pembelajaran berisi elemen, capaian pembelajaran, dan tujuan dari pembelajaran untuk peserta didik. elemen yang digunakan dua orang peserta didik dan kotak untuk tulisan.</p>
	<p>Pada halaman kelima berisi tangkap layar mengenai contoh teks negosiasi dalam bentuk video. Agar peserta didik dapat melihat tayangan video, maka peserta didik dapat memindai kode batang yang ada dibawah gambar.</p>
	<p>Pada halaman keenam berisi rangkuman materi mengenai pengertian teks negosiasi dari dua sumber. Pada halaman ini ditambahkan elemen pedangan dan pembeli sebagai pendukung materi pembelajaran berupa tawar-menawar.</p>
	<p>Pada halaman ketujuh berisi materi berupa struktur dari teks negosiasi, struktur teks negosiasi dirangkum agar tidak terlalu banyak tulisan yang membuat peserta didik kesulitan membaca dan memahaminya.</p>
	<p>Pada halaman kedelapan berisi materi lanjutan berupa kaidah kebahasaan teks negosiasi. Kaidah kebahasaan teks negosiasi merupakan rangkuman dan dimasukan poin pentingnya saja. Tidak banyak elemen yang dimasukan pada halaman ini.</p>

	<p>Pada halaman kesembilan berisi contoh teks negosiasi dalam bentuk dialog secara tertulis. Diberikan elemen sebagai pendukung contoh teks negosiasi tersebut.</p>
	<p>Halaman kesepuluh merupakan lanjutan dari contoh pada halaman kesembilan, diberikan elemen tambahan untuk mendukung tema contoh teks negosiasi tersebut yaitu mengenai produk tekstil.</p>
	<p>Pada halaman kesebelas berisi contoh kedua dari teks negosiasi dalam bentuk dialog secara tertulis. Pada bagian bawah tulisan ditambahkan elemen sebagai pendukung contoh teks negosiasi.</p>
	<p>Pada halaman kedua belas berisi materi terakhir pada media pembelajaran ini, materi yang diberikan berupa langkah dalam menulis teks negosiasi. Pada halaman ini tidak banyak elemen yang digunakan.</p>
	<p>Pada halaman ketiga belas berisi contoh dari teks negosiasi dalam bentuk naratif secara tertulis. Tidak banyak elemen yang digunakan pada halaman ini, elemen yang digunakan hanya dua peserta didik dan kolom judul.</p>
	<p>Halaman keempat belas merupakan lanjutan dari contoh pada halaman ketiga belas, pada halaman ini diberikan elemen tambahan untuk mendukung tema contoh teks negosiasi tersebut yaitu jual beli tas.</p>

	<p>Pada halaman kelima belas berisi contoh kedua dari teks negosiasi dalam bentuk naratif secara tertulis. Pada bagian bawah tulisan ditambahkan elemen sebagai pendukung tema contoh teks negosiasi.</p>
	<p>Halaman keenam belas merupakan lanjutan dari contoh pada halaman kelima belas. Pada halaman ini diberikan elemen yang sama dengan halaman sebelumnya untuk mendukung tema contoh teks negosiasi tersebut yaitu tawar menawar harga telur.</p>
	<p>Pada halaman ketujuh belas berisi kode batang yang dapat dipindai oleh peserta didik. Kode batang berisi evaluasi mengenai teks negosiasi. Beberapa elemen digunakan pada halaman ini.</p>
	<p>Pada halaman kedelapan belas berisi kode batang yang dapat dipindai oleh peserta didik. Kode batang berisi refleksi setelah melakukan kegiatan pembelajaran.</p>
	<p>Pada halaman kesembilan belas berisi daftar rujukan mengenai materi yang terdapat pada media pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mencari materi yang lebih rinci dari rujukan tersebut.</p>
	<p>Pada halaman kedua puluh berisi biografi penulis. Pada halaman ini berisi foto dan identitas penulis.</p>

	<p>Pada halaman kedua puluh satu berisi ucapan terima kasih.</p>
---	--

Setelah media pembelajaran dimasukkan pada aplikasi *fliphtml5*, tahap selanjutnya yaitu menyesuaikan templet yang akan digunakan dalam *flipbook* tersebut. Pada aplikasi *fliphtml5* ini peneliti memasukan *link* video mengenai contoh negosiasi yang nantinya dapat langsung diklik pada *flipnook* tersebut oleh peserta didik. Selain memasukan video, peneliti juga memasukan *sound* untuk menghidupkan suasana media *flipbook* agar lebih menarik.

Selain menyusun media pembelajaran yang akan dikembangkan, pada tahap ini peneliti juga menyusun dan merancang instrumen penilaian lembar validasi untuk diberikan kepada tim validator dan angket untuk diberikan kepada pendidik dan peserta didik. Lembar validasi dan angket untuk digunakan dalam menilai kelayakan dan efektifitas media pembelajaran bagi peserta didik. Setiap instrumen yang dibuat memiliki 20 pertanyaan yang disesuaikan dengan poin yang akan divalidasi oleh ahli.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, di mana produk berupa media pembelajaran *flipbook* dikembangkan serta divalidasi oleh para ahli. Adapun ahli yang memberikan validasi yakni ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Dengan melakukan validasi produk, kelayakan media pembelajaran dapat diketahui, dan perbaikan dapat dilakukan sebelum media tersebut diimplementasikan kepada peserta didik di kelas. Berikut merupakan hasil media pembelajaran yang sudah melalui tahap validasi oleh ahli.



Gambar 4. 23
Sampul Depan Media Pembelajaran

Gambar sampul menunjukkan ilustrasi yang relevan dengan konten yang disajikan. Dalam gambar tersebut, tampak jelas elemen-elemen yang mendukung pembahasan yang ada dalam media, memberikan visualisasi yang lebih baik bagi pembaca. Validator telah meninjau gambar ini dan tidak memberikan revisi, yang menunjukkan bahwa gambar tersebut memenuhi standar kualitas yang diharapkan.



Gambar 4. 24.
Daftar isi dan Panduan Kegiatan

Pada gambar tersebut terdapat revisi yang diberikan oleh validator untuk memperbaiki media pembelajaran. Revisi tersebut meliputi dua hal yaitu penambahan daftar isi, validator mengusulkan agar daftar isi ditambahkan untuk memudahkan peserta didik dalam menavigasi materi pembelajaran. Kedua mengenai perbaikan tanda baca pada bagian panduan kegiatan, validator merekomendasikan perbaikan tanda baca pada halaman yang berisi panduan kegiatan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kejelasan dan keterbacaan teks, sehingga instruksi yang diberikan kepada peserta didik menjadi lebih mudah dipahami.



Gambar 4. 25.
Komponen kegiatan dan Tayangan Video

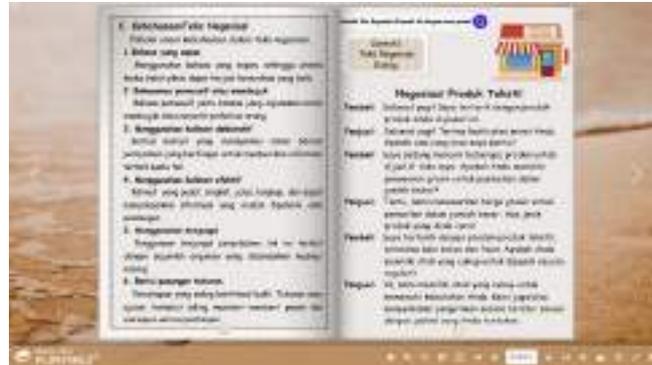
Pada gambar di atas terdapat revisi yang diberikan oleh validator terkait dengan media pembelajaran. Revisi tersebut mencakup Penambahan tujuan pembelajaran, validator mencatat bahwa tujuan pembelajaran belum tercantum, sehingga direkomendasikan untuk menambahkannya. Tujuan pembelajaran penting untuk memberikan gambaran jelas mengenai apa yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan materi. Sementara itu, pada halaman berikutnya, validator tidak memberikan revisi tambahan. Ini menunjukkan bahwa konten pada halaman tersebut sudah sesuai dengan standar yang diharapkan oleh ahli, baik dari segi materi maupun penyajian.



Gambar 4. 26.
Pengertian dan Struktur Teks Negosiasi

Bagian yang menjelaskan pengertian teks deskripsi revisi yang diberikan berupa penambahan petunjuk kegiatan, hal ini agar peserta didik dapat mengetahui kegiatan yang perlu dilakukan pada halaman tersebut. Pada bagian yang menjelaskan struktur teks negosiasi, validator

memberikan revisi yang berkaitan dengan visualisasi. Validator mencatat bahwa warna latar dan tulisan terlalu kontras, sehingga sulit dibaca oleh peserta didik. Oleh karena itu, disarankan untuk mengganti warna latar atau warna tulisan agar teks lebih mudah dibaca dan nyaman bagi mata.



Gambar 4. 27.

Kebahasaan dan Contoh dalam Bentuk Dialog Teks Negosiasi

Pada kedua gambar di atas, tidak terdapat revisi yang diberikan oleh validator. Ini menunjukkan bahwa materi dan tampilan pada gambar-gambar tersebut telah memenuhi standar yang diharapkan. Baik dari segi konten, penyajian, maupun visual, semua elemen dianggap sudah sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, sehingga tidak memerlukan perubahan atau perbaikan lebih lanjut.



Gambar 4. 28.

Contoh dalam Bentuk Dialog Teks Negosiasi

Pada halaman sembilan, validator tidak memberikan revisi apa pun. Ini menandakan bahwa konten dan penyajian pada halaman tersebut telah memenuhi standar yang diharapkan, baik dari segi materi, tampilan, maupun struktur informasi. Sedangkan pada halaman sepuluh validator

memberikan revisi berupa penambahan keterangan mengenai contoh yang disajikan. Revisi ini dilakukan untuk memberikan penjelasan yang lebih rinci, sehingga peserta didik dapat memahami contoh tersebut dengan lebih baik dan dapat mengaitkannya dengan konsep yang dipelajari.



Gambar 4. 29.
Langkah Penulisan dan Contoh Naratif Teks Negosiasi

Pada gambar tersebut, validator memberikan tiga revisi untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran, revisi pertama dan kedua terdapat pada halaman 11 yaitu ketepatan pemilihan kata. Vaidator mengusulkan perbaikan pada pemilihan kata yang digunakan agar lebih tepat dan sesuai dengan konteks pembelajaran dan penggantian warna latar pada halaman ini. Warna latar yang digunakan saat ini dianggap kurang sesuai, sehingga perlu diganti dengan warna yang lebih nyaman untuk dilihat dan tidak mengganggu keterbacaan teks.

Revisi pada halaman 12 mengenai penyesuaian contoh dengan tingkat kelas pengguna, validator mencatat bahwa contoh yang diberikan perlu disesuaikan dengan tingkat kelas pengguna. Contoh-contoh yang disajikan harus relevan dan sesuai dengan kemampuan serta pemahaman peserta didik, agar dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.



Gambar 4. 30.
Contoh dalam Bentuk Dialog Teks Negosiasi

Pada halaman 13 tidak mendapatkan revisi dari validator. Ini menunjukkan bahwa konten, penyajian, serta penulisan pada halaman tersebut telah sesuai dengan standar yang diharapkan, sehingga tidak memerlukan perbaikan lebih lanjut. Sedangkan untuk halaman 14, validator memberikan revisi yang berkaitan dengan sistematika penulisan, khususnya mengenai jarak antara satu kata dengan kata lainnya. Validator mencatat bahwa jarak antar kata perlu diperbaiki agar teks lebih rapi dan mudah dibaca oleh peserta didik. Revisi ini bertujuan untuk memastikan bahwa teks terlihat lebih teratur dan dapat dibaca dengan nyaman.



Gambar 4. 31.
Contoh dan Evaluasi mengenai Teks Negosiasi

Revisi pada halaman 15 ini disesuaikan dengan revisi yang diterapkan pada halaman 14, yaitu terkait dengan sistematika penulisan dan jarak antar kata. Hal ini bertujuan untuk menjaga konsistensi tata letak antar kata yang rapi, sama seperti perbaikan yang dilakukan pada halaman sebelumnya. Pada halaman 16 ini, validator tidak memberikan revisi. Ini

menunjukkan bahwa halaman tersebut sudah memenuhi standar yang diharapkan dalam hal konten, penyajian, dan tata letak, sehingga tidak memerlukan perubahan tambahan.



Gambar 4. 32.
Refleksi dan Biografi Penulis

Validator menyarankan untuk menambahkan bagian refleksi agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penambahan refleksi bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pada bagian biografi penulis, tidak terdapat revisi yang diberikan. Ini menunjukkan bahwa informasi mengenai biografi penulis sudah sesuai dan tidak memerlukan perubahan atau penambahan lebih lanjut.



Gambar 4. 33.
Daftar Rujukan dan Sampul Belakang

Revisi dilakukan pada bagian daftar rujukan dengan penambahan sumber dari internet. Penambahan ini bertujuan untuk memperkaya daftar rujukan dengan sumber informasi yang lebih luas dan relevan, serta memberikan peserta didik akses ke berbagai referensi tambahan yang dapat mendukung pemahaman mereka mengenai materi yang dipelajari.

Validasi dilakukan oleh ahli media, validasi ini dilakukan sebanyak dua kali dengan 20 pernyataan sebagai acuan untuk revisi media pembelajaran. Dalam dua kali proses validasi, beberapa poin catatan dijadikan acuan untuk revisi produk, seperti perubahan warna yang digunakan, penambahan daftar pustaka, dan sistematika penulisan. Setelah melalui tahap revisi, produk memperoleh hasil skor sebesar 88% dengan kategori "Sangat Layak".

Selanjutnya, produk divalidasi oleh ahli bahasa, validasi ini dilakukan sebanyak dua kali dengan 20 pernyataan sebagai acuan untuk revisi media pembelajaran. Dalam dua kali proses validasi, beberapa poin catatan dijadikan acuan untuk revisi produk, seperti perbaikan penulisan dan ketepatan pemilihan kata atau kalimat. Setelah melalui tahap revisi, produk memperoleh hasil skor sebesar 98% dengan kategori "Sangat Layak".

Terakhir, produk divalidasi oleh ahli materi, validasi ini dilakukan sebanyak dua kali dengan total 20 pernyataan yang menjadi acuan untuk revisi media pembelajaran. Revisi yang dilakukan oleh ahli materi mencakup perbaikan CP, koreksi kesalahan ketik, perbaikan contoh teks, serta perbaikan evaluasi belajar. Setelah melalui dua kali tahap validasi, media pembelajaran *flipbook* pada materi teks negosiasi memperoleh skor sebesar 100% dengan kategori "Sangat Layak".

4. Tahap *Implementation* (penerapan)

Tahap keempat yaitu tahap penyebaran. Setelah media pembelajaran *flipbook* melalui tahap validasi oleh ahli dan dinyatakan layak untuk digunakan, maka media pembelajaran dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X pada materi teks negosiasi. Uji coba produk dilaksanakan pada 22 Mei 2024 di kelas X-8 SMAN 1 Caringin Bogor dengan jumlah peserta sebanyak 32 peserta didik dalam satu pertemuan selama tiga jam pelajaran.

Pembelajaran dimulai dengan peserta didik memindai kode batang yang ada di monitor, kode batang tersebut berisi media pembelajaran yang sebelumnya dalam bentuk *link*. untuk memudahkan proses pembagian *link*

maka menggunakan kode batang. Setelah semua peserta didik mengakses *flipbook* dan mempelajari materi yang ada dalam media tersebut secara bersama-sama.

Peneliti mengamati respons peserta didik terhadap media pembelajaran *flipbook*. Peneliti pun mencoba menganalisis kemudahan penggunaan media *flipbook* bagi peserta didik dan mengidentifikasi kendala atau hambatan yang dihadapi peserta didik dalam menggunakan media *flipbook* dalam proses pembelajaran. Peserta didik antusias dengan media pembelajaran *flipbook* yang dibagikan, media ini merupakan media baru bagi peserta didik SMAN 1 Caringin. Pada proses pengisian angket, peserta didik menyatakan antusias dan puas dengan media pembelajaran *flipbook* pada materi teks negosiasi.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap kelima adalah evaluasi. Dalam proses perancangan produk, peneliti mengevaluasi temuan dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Melalui validasi produk, beberapa saran digunakan untuk revisi produk agar memenuhi kriteria kelayakan. Selama proses pembelajaran dan implementasi media pembelajaran yang telah dibuat, peserta didik antusias dengan media yang diberikan.

Evaluasi akhir dilakukan dengan memberikan angket respons kepada peserta didik di akhir pembelajaran dan angket respons pendidik. 32 peserta didik memberikan respons dengan rata-rata skor 88%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat efektif. Peserta didik merasa *flipbook* ini menarik, interaktif, dan membantu mereka lebih memahami materi teks negosiasi naratif dengan lebih baik. Pendidik juga memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan *flipbook*, dengan skor 98% dalam kategori sangat efektif. Pendidik berpendapat bahwa media *flipbook* memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Media ini tidak hanya mempermudah penyampaian dan pemahaman materi teks negosiasi naratif oleh para peserta didik, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan interaksi serta partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran

berlangsung. Dengan penggunaan *flipbook*, materi yang diajarkan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga membuat suasana belajar di kelas menjadi lebih dinamis dan interaktif.

Setelah menggunakan media *flipbook* dalam pembelajaran teks negosiasi, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. *Flipbook* yang dirancang dengan elemen visual dan konten yang menarik membuat peserta didik memahami konsep negosiasi lebih mendalam. Melalui *flipbook* peserta didik tidak hanya mendapatkan teori berupa pengertian, struktur, dan kaidah kebahasaan mengenai teks negosiasi, tetapi juga contoh-contoh nyata yang dapat dianalisis. Hal ini mendorong peserta didik berpikir kritis dan kreatif dalam membuat teks negosiasi naratif.

Dengan menggunakan media pembelajaran *flipbook* pada materi teks negosiasi ini peserta didik mampu menyusun teks negosiasi naratif dengan baik, mengidentifikasi bagian-bagian penting dalam teks negosiasi. Keterampilan ini tidak hanya berguna dalam konteks akademis, tetapi berguna pula dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *flipbook* dalam pembelajaran teks negosiasi terbukti meningkatkan efektivitas belajar. Hal ini pun dibuktikan dengan respons yang diberikan oleh peserta didik mengenai media pembelajaran *flipbook*.

Penggabungan antara materi teks negosiasi naratif dengan media pembelajaran *flipbook* menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menarik, dan mendalam. Penggunaan visual, interaktif, dan multimedia memperkaya pengalaman belajar peserta didik, membantu peserta didik memahami konsep negosiasi dengan lebih baik dan mengingat materi dengan lebih efektif.

Berdasarkan dengan pembahasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan *flipbook* sebagai media pembelajaran seiring dengan kemajuan teknologi era digital. Keberhasilan pengembangan *flipbook* ini tidak hanya dinilai dari hasil evaluasi, namun juga dinilai dari respons positif peserta didik dan pendidik dan juga proses pengembangan yang melibatkan validasi dan perbaikan berkelanjutan. Hal ini menunjukkan

pentingnya kolaborasi antara pengembang media, ahli, pendidik, dan peserta didik dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

Proses pengembangan *flipbook* ini melalui beberapa tahapan, mulai dari analisis kebutuhan, perencanaan desain, pengembangan konten, hingga validasi dan evaluasi. Pada tahap validasi dan evaluasi, media pembelajaran ini diuji oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Penilaian kelayakan dari ahli media mencapai 88%, yang masuk dalam kategori sangat layak. Ahli bahasa memberikan skor 98% untuk kelayakan bahasa, juga dalam kategori sangat layak. Kelayakan materi dinilai oleh ahli materi dengan skor sempurna 100%, menunjukkan bahwa konten materi pada media *flipbook* sangat relevan dan tepat untuk pembelajaran teks negosiasi naratif.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran *flipbook* untuk materi teks negosiasi naratif di kelas X SMAN 1 Caringin, Bogor, membuktikan bahwa inovasi teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Media ini tidak hanya memenuhi standar kelayakan dari para ahli, tetapi juga mendapatkan respons sangat positif dari pengguna akhir, yaitu peserta didik dan pendidik. Dengan hasil yang sangat baik ini, *flipbook* diharapkan dapat diimplementasikan lebih luas di sekolah-sekolah lain sebagai bagian dari upaya meningkatkan mutu pendidikan. Pengalaman dan hasil positif dari SMAN 1 Caringin, Bogor, dapat menjadi model bagi pengembangan media pembelajaran serupa di tempat lain, sehingga semakin banyak peserta didik yang dapat merasakan manfaat dari pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *flipbook* pada materi teks negosiasi naratif peserta didik kelas X SMAN 1 Caringin, Kabupaten Bogor. Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam uji coba produk, di mana uji coba produk dilakukan secara terbatas dan pada skala kecil. Masalah dengan jaringan internet yang tidak stabil menyebabkan beberapa peserta didik kesulitan dalam mengakses media *flipbook*.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan dengan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi teks negosiasi naratif kelas X SMAN 1 Caringin Bogor, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi teks negosiasi naratif kelas X SMAN 1 Caringin Bogor dengan menggunakan Model ADDIE, yakni *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran *flipbook* yang dapat diakses melalui kode batang atau *link* <https://online.fliphtml5.com/zhpaga/qjra/>. Media pembelajaran *flipbook* ini terdiri atas sampul, daftar isi, pendahuluan, materi pembelajaran, contoh-contoh mengenai teks negosiasi, evaluasi, refleksi dalam bentuk permainan, serta daftar pustaka.
2. Media pembelajaran *flipbook* pada materi teks negosiasi naratif kelas X dinyatakan valid (layak) digunakan oleh peserta didik di kelas dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks negosiasi. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan dengan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli, ahli media memberikan skor sebesar 88% dengan kriteria ‘Sangat Layak’, ahli bahasa memberikan skor sebesar 98% dengan kriteria ‘Sangat Layak’, dan ahli materi memberikan skor sebesar 100% dengan kriteria ‘Sangat Layak’.
3. Penggunaan media pembelajaran *flipbook* untuk materi teks negosiasi naratif di kelas X terbukti efektif sebagai sumber pembelajaran Bahasa Indonesia untuk teks negosiasi. Efektivitasnya dibuktikan melalui angket respons dari 28 peserta didik di akhir pembelajaran, yang menunjukkan hasil 88%, serta angket respons dari seorang pendidik yang memperoleh skor 98%. Kedua hasil angket ini menunjukkan bahwa media tersebut sangat efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan dengan hasil penelitian dan simpulan yang telah dibuat, terdapat beberapa saran yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran Media pembelajaran *flipbook* pada materi teks negosiasi naratif berpengaruh pada kondisi internet, sehingga ketika peserta didik akan menggunakan media tersebut perlu memastikan kondisi internet layak dan baik.
2. Media pembelajaran *flipbook* pada materi teks negosiasi naratif dapat dijadikan sebagai sasaran alternatif pembelajaran agar lebih menarik.
3. Pentingnya pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Media pembelajaran yang baik dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Diharapkan pada masa depan, semakin banyak peneliti yang fokus pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang berkualitas.

C. Rekomendasi

Berdasarkan dengan hasil penelitian, simpulan, dan saran yang sudah dibuat, terdapat rekomendasi sebagai berikut.

1. Melakukan uji coba produk pada skala besar yang melibatkan lebih banyak peserta didik.
2. Media pembelajaran dapat dikembangkan dalam format alternatif yang memungkinkan penggunaannya secara *offline* tanpa memerlukan koneksi internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Adminlp2m. (2022, September 30). *Mengenal Flipbook - Apa Itu, Manfaat dan Keunggulannya*. Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat. <https://lp2m.uma.ac.id/2022/09/30/mengenal-flipbook-apa-itu-manfaat-dan-keunggulannya/>
- Afifah Lubis, F. (2017). Kemampuan Peserta didik Kelas X Sma Negeri 6 Medan Menulis Teks Negosiasi Tahun Pelajaran 2017/2018. 5.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Banurusman, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Multimedia Untuk Peserta didik Kelas X Sma.(Skripsi Sarjana, Universitas Jember).
- Dalman, H. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Debby, M. (2020). *Teks Negosiasi*. Guepedia.
- Dhania, E. R., Anam, S., & Awalludin, A. (2019). Kemampuan dan Kesulitan Peserta didik Kelas X SMA Negeri 3 OKU dalam Menulis Teks Negosiasi. *Diksa : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 122–132. <https://doi.org/10.33369/diksa.v5i2.10099>
- Aulia. Fadillah Tri & Gumilar. (2021). *Cerdas Cergas Berbahasa Dan Bersastra Indonesia*. (Untuk SMA/SMK Kelas X). Jawa Barat: CV Arya Duta.
- Aulia. Fadillah Tri & Gumilar. (2021). *Buku Panduan Pendidik Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK Kelas X*. Jawa Barat: CV Arya Duta
- Harefa, Noveri, & Hayati, E. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Banten: Umpam press.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. CV. Tahta Media Group.
- Husein Batubara, H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia VI*. (2023). Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan.
- Khoerunnisa, N., Widya Cahyani, A., Anggitasari, D., & Zanuar, M. Y. (2022).

Pemanfaatan Wattpad sebagai Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Materi Menulis Cerita Pendek di SMP Negeri 1 Padamara. *Jurnal Studi Inovasi*, 2(3), 18–24. <https://doi.org/10.52000/jsi.v2i3.99>

Kosasih, E. (2017). *Jenis-jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.

Kustandi, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Lestari, I. (2022). *Teks Negosiasi dan Teks Anekdote*. Medan: Guepedia.

Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.

Maulida, H., Ananda, R., & Solin, M. (2019). Pengembangan Media Berbasis Animasi untuk Pembelajaran Teks Negosiasi pada Peserta didik Kelas XI MA 1. *Bahtera: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 06(12), 621–632.

Merlinda, S. (2019). *pengembangan media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana untuk peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Tempel*. 2008, 13–69.

Musfiqon. (2015). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Normuliati, S. (2020). *Pelatihan Keterampilan Menulis Fiksi Bagi Peserta didik SMKN 2 Marabahan*. 4(1), 111–114.

Nurfadillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.

Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332.

Rahmawati, Nur. (2023). Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Teks Drama di Kelas XI SMAN 1 Rancabungur. (Skripsi Sarjana, Universitas Pakuan).

Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>

Sapinatun Naza, A., Intiana, S. R. H., & Suyanu, S. (2022). Kemampuan Mengonstruksi Teks Negosiasi Peserta didik Kelas X IPS 2 MA NW AIK AMPAT. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2083–2093. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.909>

- Sari, E. K. (2018). Peningkatan Keterampilan Memproduksi Teks Negosiasi dengan Teknik Pemodelan dan Media Video pada Peserta Didik Kelas X Iis 4 SMA Negeri 3 Demak. (*Skripsi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.*)
- Sari, F. F. K., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6079–6085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1715>
- Siddik, M. (2016). Dasar-Dasar Menulis dengan Penerapannya. Malang: Tunggal. Mandiri Publishing.
- Silfia, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Berbasis Literasi Sains Untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *July*, 1–23.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono. (2019). *Handphone Sebagai Media Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Indocamp.
- Sukma2, R. S. E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip HTML5 pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Problem Solving di Kelas IV SDN 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 627–642.
- Susanti, E. D., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporate Pada Materi Luas Dan Volume Bola. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 37–46. <https://doi.org/10.32938/jpm.v3i1.1275>
- Tarigan, H. G. (2021). *Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Tri Aulia, F. (2023). *Bahasa Indonesia*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Jawa Barat: CV Arya Duta.
- Trihono, E. S. (2017). *Kemampuan Menulis Teks Naratif*. Malang: Media Nusa Creative.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Pengertian Menulis. *Abidin 2016, Dalman 2016*, 3(1), 10–27.
- Winarwi, E. W. (2021). Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif. In 2021. Bumi Aksara.
- Yuliana, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Materi Teks Negosiasi Kelas X Sman 1 Dramaga*. (Skripsi Sarjana, Universitas Pakuan).
- Yunita, N. salim. (2018). Persepsi Peserta didik terhadap Media Pembelajaran yang digunakan Mahasiswa Praktik Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNNES. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Semarang)

RIWAYAT HIDUP



Penulis skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Caringin Kabupaten Bogor” ini adalah Nahla Al Zahra Syaraf, lahir di Bogor, 19 September 2001. Nahla merupakan anak pertama dari Azhari Muchtar dan Titih Nurlatifah. Perempuan yang memiliki kegemaran membaca novel ini lulus dari SDN Cigombong 1, lalu melanjutkan pendidikannya di MTs Al-Istiqomah. Setelah menyelesaikan pendidikan di MTs, Ia lanjutkan pendidikannya di SMA Adzkiya Islamic School. Pada masa SMA, perempuan ini pernah menulis sebuah novelet sebagai salah satu tugas akhir masa SMA. Sejak SD sampai dengan SMA, ia gemar membaca novel, hal ini yang membuat ia memutuskan untuk mencoba menulis sebuah novelet sebagai syarat kelulusan di SMA. Ia pun memutuskan untuk melanjutkan pendidikannya di jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan Bogor.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Media Pembelajaran Flipbook Teks Negosiasi



Berren

Menulis

Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu mengaitkan suatu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif

Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab mengenai teks negosiasi peserta didik diharapkan mampu membuat teks negosiasi naratif secara kreatif dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, dan langkah penulisan.

Ayo Menyimak

PERHATIKAN TAYANGAN DI BAWAH INI!



Untuk mengakses video di atas kalian dapat menyalin kode berikut yang tertera atau klik ikon kerucut merah pada tulisan "Ayo" ya!

QR Code

4:01

Mari Kita Membaca

Bacalah di dalam hati teks di bawah ini, untuk melaporkan gambaran mengenai topik yang akan dibahas.

A. Pengertian Teks Negosiasi

Dalam Kurikulum Berbasis Sekolah Indonesia (KBSI), definisi negosiasi adalah sebuah proses tawar-menawar dengan berunding, untuk mencapai sebuah kesepakatan bersama.

Teks negosiasi adalah teks atau komunikasi tertulis yang memuat interaksi sosial untuk mencapai kesepakatan, di antara pihak-pihak yang memiliki kepentingan berbeda atau saling bertentangan.

Proses tawar-menawar ini bisa terjadi antara perorangan, antar kelompok, antar organisasi bahkan skala internasional.



B. Struktur Teks Negosiasi

Prinsip
Bentuk pembuka yang memberikan konsep mengenai subjek masalah sebuah permasalahan.

Isi
Pernyataan yang diungkapkan oleh salah satu pihak dengan tujuan agar yang diungkapkan oleh pihak lain dapat diterima.

Penutup
Terdapatnya sebuah kesepakatan di antara kedua belah pihak yaitu pihak pertama dan pihak kedua.

Tema
Mendapat berbagai macam bentuk baik antara pihak pertama dan pihak kedua, bentuk yang berkaitan negosiasi.

Baca dan pahami struktur teks negosiasi berikut ini!

4:21

C. Kebahasaan Teks Negosiasi
 Pahami unsur kebahasaan dalam teks negosiasi.

1. Bahasa yang sopan
 Menggunakan bahasa yang sopan, sehingga antara kedua belah pihak dapat terjadi komunikasi yang baik.

2. Bahasa yang persuasif atau membujuk
 Bahasa persuasif yaitu bahasa yang digunakan untuk membujuk atau menarik perhatian orang.

3. Menggunakan kalimat deklaratif
 Bentuk kalimat yang diucapkan dalam bentuk pernyataan yang berfungsi untuk memberikan informasi terkait suatu hal.

4. Menggunakan kalimat efektif
 Kalimat yang padat, singkat, jelas, lengkap, dan dapat menyampaikan informasi yang mudah dipahami oleh pendengar.

5. Menggunakan konjungsi
 Penggunaan konjungsi menyebabkan hal ini terikat dengan sejumlah argumen yang disampaikan masing-masing.

6. Bersifat pasangan tuturan
 Perakapan yang saling bertimbang balik. Tuturan atau ujaran tersebut saling memberi-menerima pesan dan respon antara partisipan.

Berikut Teks Negosiasi di bawah ini dengan suatu judul.

Contoh 1
Teks Negosiasi Dialog

Negosiasi Produk Tekstil

Pembeli: Selamat pagi! Saya tertarik dengan produk-produk Anda di pasar ini.

Penjual: Selamat pagi! Terima kasih atas minat Anda. Apakah ada yang bisa saya bantu?

Pembeli: Saya sedang mencari beberapa produk untuk dijual di toko saya. Apakah Anda memiliki penawaran grosir untuk pembelian dalam jumlah besar?

Penjual: Tentu, kami menawarkan harga grosir untuk pembelian dalam jumlah besar. Apa jenis produk yang Anda cari?

Pembeli: Saya tertarik dengan produk-produk tekstil, terutama kaos katun dan linen. Apakah Anda memiliki stok yang cukup untuk dipaket secara reguler?

Penjual: Ya, kami memiliki stok yang cukup untuk memenuhi kebutuhan Anda. Kami juga bisa menyediakan pengiriman secara terarah sesuai dengan jadwal yang Anda tentukan.

Contoh 2 Teks Negosiasi Dialog

Yasni Menawar Harga Topi

Pembeli: Selamat siang, Pak.

Penjual: Selamat siang kembali. Maaf ada yang bisa saya bantu?

Pembeli: Saya ingin beli topi. Ada nggak topi hitam yang bahan dasarnya dari perasa?

Penjual: Wah, ada. Mas. Stokan tinggal jilid saja yang paling cantik.

Pembeli: Tolong yang ini harganya sesuai benderol atau boleh ditawar, Pak?

Penjual: Oke, boleh. Mas. Menawar apa mau ditawar berapa?

Pembeli: Rp 150 ribu boleh, Pak?

Penjual: Wah maaf, Mas. Harga segitu belum boleh. Ini kualitas bagus, impor punya. Harga pasnya Rp 200 ribu, Mas.

Pembeli: Rp 180 ribu gimana, Pak?

Penjual: Maaf Mas, masih belum boleh. Ya sudah ini penawaran terakhir, Rp. 200 ribu.

Pembeli: Ya sudah, Pak. Saya sepatut.

Penjual: Terima kasih banget, Mas. Untuk pengemasannya di kasih, ya, Mas.

Sumber: *ditambahkan*

D. Langkah Menulis Teks Negosiasi

- 1. Memilih Tema**
Pilih tema yang paling menarik. Pilih tema berdasarkan pengalaman kalian di lingkungan sekitar.
- 2. Menentukan Pihak yang Terlibat**
Tentukan pihak yang terlibat dalam teks negosiasi berdasarkan dengan tema yang sudah dipilih.
- 3. Menentukan Perbedaan Kepentingan Dua Pihak**
Perbedaan antara keduanya harus ditunjukkan terlebih dahulu sebelum menentukan kesepakatan.
- 4. Menentukan Kesepakatan Dua Pihak**
Perbedaan pandangan dua pihak dapat diresolusikan dengan kesepakatan yang menguntungkan. Pada tahap ini, harus bisa menawarkan sebuah kesepakatan untuk mengakhiri perbedaan.
- 5. Menyusun Kerangka Teks**
Penyusunan kerangka berfungsi untuk mengembangkan teks secara lengkap dan utuh. Kerangka teks negosiasi harus disesuaikan dengan kelengkapan struktur teks.

Langkah menulis untuk menulis



Membeli Tas

Suatu sore yang cerah, seorang siswa bernama Erfan sedang berjalan-jalan dengan tujuan membeli tas baru untuk menunjang aktivitas kesehariannya sehari-hari. Tas lama yang dimilikinya sudah mulai parah. Erfan memutuskan untuk membeli ke toko tas yang terkenal di daerah tersebut.

Disampainya di toko, Erfan langsung melihat keleka tas yang tertata rapi di rak. Salah satu tas menarik perhatiannya. Desainnya sederhana dan kapasitasnya cukup besar. Erfan menghubungi penjual untuk lebih jelasnya.

Erfan: "Selamat sore, Pak. Saya sedang mencari tas baru. Apakah Bapak punya tas untuk sekolah?"

Penjual: "Selamat sore. Tentu saja ada berbagai tas di sini. Mau bisa pilih. Kita punya berbagai model tas, dari yang sederhana hingga model drage banyak kancing. Simak! Mungkin ada salah satu yang cocok?"

Erfan: "Saya tertarik dengan tas yang itu, Pak" ucap Erfan sambil menunjuk tas yang ia sukai.

Penjual: "Oh, tas itu cukup populer. Harganya Rp300.000,00."

Erfan: "Ih, eh, bolehkah saya melihat lebih detail? Apakah ada kerangka-kera harganya bisa lebih murah?"

Penjual: "Tentu saja. Silahkan lihat lebih dekat. Harga yang tertata sebenarnya cukup terjangkau untuk kualitas seperti itu."

Erfan mulai memeriksa tas itu dengan lebih detail. Setelah beberapa saat, Erfan bermaksud menawar harganya.

Erfan: "Pak, bolehkah saya menawar harga tasnya? Bagaimana kalau Rp300.000,00?"

Penjual: "Maaf, harga ini sudah sangat terjangkau, saya tidak bisa memberikan diskon banyak, maksimal paling 10%. Jadi, saya hanya bisa memberi harga Rp315.000,00. Tapi, tas bagus tentu harganya bisa segitu. Bagaimana?"

Erfan: "Oke, saya setuju Rp315.000,00. Untuk pembayarannya di mana, Pak?"

Penjual: "Pembayaran bisa langsung ke bank. Kami menerima pembayaran dengan uang tunai atau kartu kredit."

Erfan membayar tas pilihannya, menerima kuitansi, dan menanggalkan rona dengan senyum puas di wajahnya. Tas baru ini diharapkan dapat menjadi teman setia Erfan semestaer depan.

Penulis: Agus Sukarno
Ilustrasi: Agus S.



Contoh 2 Teks Negosiasi Berasil

Tawar Menawar Harga Telur

Toko ini milik Ajah menjual berbagai produk. Dari yang sudah lama beroperasi 100 tahunan menjadi 200 tahunan. Hal ini karena Toko Ajah memproduksi kue yang lezat di masa awal.

Sebelum menjual produk itu tersebut, Ajah berniat untuk menjual keuntungan sebagai-bahannya dengan menjual telur yang murah. Ajah menjual harga telur yang murah dengan menambahkan telur telur. Di toko A, harga telur yang ditawarkan Rp20.000/kg/ekor. Hal ini berbeda dengan toko B yang menawarkan telur Rp22.000/kg/ekor. Jika dilihat dari kondisi telur-telurnya, baik toko A dan B memiliki kualitas yang sama. Lantas, apakah perlu ke toko A untuk memperoleh untung dengan perbandingan?

Disampainya di toko A, Ajah bertany kepada pemilik toko.

"Apakah harga telur ini bisa turun jika saya membeli 500 kilogram?"

Ujapnya.



Cerita 1 Toko Berjualan Berapa?

Toko itu. Diji dik nomorin kargo Rp12.000/tokoran jka kono. mpa mndw mngkn? jwabi pndk tdk.

"Ditak, sga mndk Dika uruk mndw kargo mndk Rp10.000/tokoran?" tanya Ajah.

"Maf'aku kargo sga tdk bsa mndk. Dikngi kargo, kargo mndk 3 kargo Rp. Ajah kono mnd k jka sga mndw mndk Rp10.500/tokoran?" jwabwng tdk tdk.

"Ditak jka, sga mnd. Tolng ciptan pndk sga dngn knd jk jk." uruk Ajah.

Dik Ajah mnd tdk jng d'kntan rnk pndk tdk krgnt sngt kmpk kngk. Ajah mndk knd mndw knd kntngn jng knd d' mndw tdk jng dngk knd.

Sumber: Ar-Rabi

AYO BERLATIH

Setelah kalian memahami materi mengenai struktur, kalimat, dan langkah menulis teks narasi, tentunya sudah berlatih dengan membuat karya sastra berikut!

Pinisi Kode Narasi



Made with FLIPHTML5

REFLEKSI

Buatlah membuat karya sastra di bawah ini!

Sebelum kegiatan awal di kelasnya

Biografi Penulis



Nama : Nabila Ni Zahra Iqbal
 Instansi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Palsara Jember
 Email : nabilaqbra1902@gmail.com
 Alamat : Jl. NE 541 Subana Km. 11 Rt. 01/01, Caturaji,
 Jember

Made with FLIPHTML5



Lampiran 2 Transkrip Wawancara

Nama Pendidik : Dewi Yulianingsih, S.Pd.

Tanggal : 28 November 2023

Tempat : SMAN 1 Caringin Kabupaten Bogor

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Izin bertanya Bu, jumlah peserta didik di setiap kelas ada berapa ya?	Jumlah rata-rata peserta didik di setiap kelas berjumlah 35-36 orang.
2.	Kurikulum yang digunakan di SMAN 1 Caringin apa, Bu?	Sudah dua tahun SMAN 1 Caringin menggunakan kurikulum merdeka.
3.	Apa kendala peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran?	Peserta didik biasanya malas untuk memperhatikan ketika pendidik sedang menjelaskan, ada pula peserta didik yang bermain ponsel ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.
4.	Media pembelajaran apa yang selama ini Ibu gunakan?	Media pembelajaran yang saya gunakan <i>power point</i> .
5.	Permasalahan apa yang rata-rata dialami oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran?	Peserta didik lebih antusias ketika pembelajaran melibatkan ponsel masing-masing dibandingkan dengan memperhatikan materi yang ada di papan tulis.
6.	Dalam pemberian tugas menulis sebuah teks, apakah peserta didik sudah mampu membuat teks tersebut?	Sebagian peserta didik sudah mampu membuat teks sesuai dengan arahan yang diberikan. Namun, sebagian lagi masih sering menyalin teks yang terdapat di internet.
7.	Bagaimana pendapat Ibu ketika media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik berupa <i>flipbook</i> pada materi teks negosiasi?	Menurut saya media tersebut dapat menarik bagi peserta didik.

Lampiran 3 Surat Keterangan Valid Ahli Media

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Kabupaten Bogor" yang disusun oleh:

Nama : Nahla Al Zahra Syaraf

NPM : 032120041

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir instrumen penelitian, maka media Pembelajaran tersebut dinyatakan "VALID".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Begor, 16 Mei 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,


Dr. Sardi Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

Pembimbing Pendamping,


M. Fikyan Al-Fahad, M.Pd.
NIK. 1130718850

Validator Media,


M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.
NIK. 1130919886

Lampiran 4 Surat Keterangan Valid Ahli Bahasa

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.
 Jabatan : Dosen
 Instansi : Universitas Pakuan

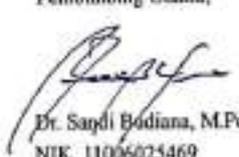
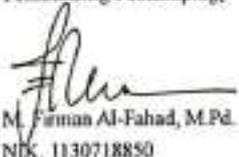
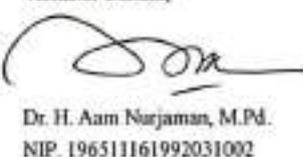
Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Kabupaten Bogor" yang disusun oleh:

Nama : Nahla Al Zahra Syaraf
 NPM : 032120041
 Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir instrumen penelitian, maka media pembelajaran tersebut dinyatakan "VALID".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 16 Mei 2024

<p>Mengetahui, Pembimbing Utama,</p>  <p>Dr. Saqdi Badiana, M.Pd. NIK. 11006025469</p>	<p>Pembimbing Pendamping,</p>  <p>M. Ferman Al-Fahad, M.Pd. NIK. 1130718850</p>	<p>Validator Bahasa,</p>  <p>Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd. NIP. 196511161992031002</p>
---	---	--

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 5 Surat Keterangan Valid Ahli Materi

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Siti Chodijah, M.Pd.

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Kabupaten Bogor" yang disusun oleh:

Nama : Nahla Al Zahra Syaraf

NPM : 032120041

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir instrumen penelitian, maka media pembelajaran tersebut dinyatakan "VALID".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 16 Mei 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,


Dr. Sandi Budhana, M.Pd.
NIK. 11066025469

Pembimbing Pendamping,


M. Firman Al-Fahad, M.Pd.
NIK. 1130718850

Validator Materi,


Siti Chodijah, M.Pd.
NIK. 11013020618

Lampiran 6 Lembar Validasi Pertama Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Validator : M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.

Peneliti : Nahla Al Zahra Syaraf

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook HTML5* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Bogor

Tautan Produk : <https://online.fliphtml5.com/zhpaga/atsw/>

**A. TUJUAN**

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur validitas produk dalam aspek media pada penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook HTML5* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Bogor.

B. PETUNJUK

Berikut ini merupakan petunjuk pengisian lembar validasi ahli media pada penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook HTML5* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Bogor:

1. Angket penilaian diisi oleh ahli media.
2. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda *ceklist* (✓) pada kolom nilai yang sudah disediakan.
Adapun point skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Ragu-ragu
 - 4 = Setuju
 - 5 = Sangat Setuju
3. Jika Bapak/Ibu berkenan untuk adanya perbaikan mohon dapat mengisi bagian saran.

C. PENILAIAN

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Desain sampul pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tepat.				✓	
2.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disajikan dengan unik sehingga menarik perhatian peserta didik.				✓	
3.	Ilustrasi yang terdapat pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disajikan dengan jelas.					✓
4.	Ilustrasi yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> menarik.					✓
5.	Ilustrasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disajikan secara terpadu.				✓	
6.	Ilustrasi pada media pembelajaran pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan materi teks negosiasi.				✓	
7.	Penggunaan karakter pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> konsisten.					✓
8.	Warna <i>background</i> dan teks pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tepat.		✓			
9.	Pemilihan dan komposisi warna dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tampil dengan sesuai.			✓		
10.	Pemilihan gambar pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan materi teks negosiasi.					✓
11.	Letak teks dan gambar pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> baik dan rapi.				✓	
12.	Pemilihan jenis huruf pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> baik dan tepat.				✓	
13.	Pemilihan ukuran huruf pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> baik dan tepat.				✓	
14.	Pemilihan <i>background</i> pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tepat.				✓	

15.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> nyaman untuk digunakan.				✓	
16.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> aman untuk digunakan				✓	
17.	Pemilihan media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tepat.					✓
18.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dapat digunakan dengan baik dan tidak mudah <i>hang</i> .				✓	
19.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> efektif dan efisien				✓	
20.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> mudah untuk mengakses tayangan video <i>youtube</i> .				✓	

Saran

Bagian yang kurang tepat	Saran perbaikan
1. Daftar isi 2. Hal 6 diubah background 5. Hal 10	- lanjutkan KDK (tombol home) - warna font atau background - sesuai dengan Bahasa Indonesia
4. ubah link youtube 5. tambahkan ke breaking	- tidak perlu kekode

Catatan

.....

.....

.....

.....

Bogor, 15 Mei 2024



M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.
NIK 1130919886

Lampiran 7 Lembar Validasi Kedua Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Validator : M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.

Peneliti : Nabila Al Zahra Syaraf

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook HTML5* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Bogor

Tautan Produk : <https://online.fliphtml5.com/zhpaga/tssw/>

**A. TUJUAN**

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur validitas produk dalam aspek media pada penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook HTML5* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Bogor.

B. PETUNJUK

Berikut ini merupakan petunjuk pengisian lembar validasi ahli media pada penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook HTML5* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Bogor:

1. Angket penilaian diisi oleh ahli media.
2. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda *ceklist* (✓) pada kolom nilai yang sudah disediakan. Adapun point skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Ragu-ragu
 - 4 = Setuju
 - 5 = Sangat Setuju
3. Jika Bapak/Ibu berkenan untuk adanya perbaikan mohon dapat mengisi bagian saran.

C. PENILAIAN

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Desain sampul pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tepat.					✓
2.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disajikan dengan unik sehingga menarik perhatian peserta didik.				✓	
3.	Ilustrasi yang terdapat pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disajikan dengan jelas.					✓
4.	Ilustrasi yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> menarik.					✓
5.	Ilustrasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disajikan secara terpadu.				✓	
6.	Ilustrasi pada media pembelajaran pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan materi teks negosiasi.					✓
7.	Penggunaan karakter pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> konsisten.				✓	
8.	Warna <i>background</i> dan teks pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tepat.				✓	
9.	Pemilihan dan komposisi warna dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tampil dengan sesuai.				✓	
10.	Pemilihan gambar pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan materi teks negosiasi.					✓
11.	Letak teks dan gambar pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> baik dan rapi.				✓	
12.	Pemilihan jenis huruf pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> baik dan tepat.				✓	
13.	Pemilihan ukuran huruf pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> baik dan tepat.				✓	
14.	Pemilihan <i>background</i> pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tepat.				✓	

15.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> nyaman untuk digunakan.					✓
16.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> aman untuk digunakan.				✓	
17.	Pemilihan media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tepat.				✓	
18.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dapat digunakan dengan baik dan tidak mudah <i>hang</i> .					✓
19.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> efektif dan efisien.				✓	
20.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> mudah untuk mengakses tayangan video <i>youtube</i> .					✓

Catatan

Revisi disarankan untuk penelitian.

Bogor, 16 Mei 2024



M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.
NIK. 1130919885

Lampiran 8 Lembar Validasi Pertama Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA		
Validator	: Dr. Aam Nurjaman, M.Pd.	
Peneliti	: Nahla Al Zahra Syaraf	
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook HTML5</i> Pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Bogor	
Tautan Produk	: https://online.fliphtml5.com/zhpaga/tssv/	

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur validitas produk dalam aspek bahasa pada penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook HTML5* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Bogor.

B. PETUNJUK

Berikut ini merupakan petunjuk pengisian lembar validasi ahli bahasa pada penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook HTML5* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Bogor:

1. Angket penilaian diisi oleh ahli bahasa.
2. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda ceklist (✓) pada kolom nilai yang sudah disediakan.
Adapun point skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Ragu-ragu
 - 4 = Setuju
 - 5 = Sangat Setuju
3. Jika Bapak/Ibu berkenan untuk adanya perbaikan mohon dapat mengisi bagian saran.

 Universitas Jember

C. PENILAIAN

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> baik dan benar				✓	
2.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan KBBI.				✓	
3.	Tidak terdapat kesalahan pengetikan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> .				✓	
4.	Tanda baca pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tepat.					✓
5.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> mudah untuk dipahami.				✓	
6.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> komunikatif.					✓
7.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tidak ambigu.					✓
8.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> lugas.				✓	
9.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> efektif.					✓
10.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> santun.					✓
11.	Struktur kalimat pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disusun dengan tepat.					✓
12.	Teks/dialog/materi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disajikan dengan tepat.					✓
13.	Kalimat petunjuk kegiatan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> mudah dipahami.				✓	
14.	Informasi atau pesan yang terdapat pada pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> mudah dipahami.					✓

15.	Istilah yang digunakan pada pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan teks negosiasi.				✓
16.	Istilah yang digunakan pada pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> konsisten.				✓
17.	Simbol yang digunakan pada pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan teks negosiasi.			✓	
18.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik.				✓
19.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.			✓	
20.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dapat memotivasi peserta didik.				✓

Saran

Bagian yang kurang tepat	Saran perbaikan
<ul style="list-style-type: none"> - Pilihan kata - Penulisan/ Pembaca 	<ul style="list-style-type: none"> - Pilih istilah dan penulisan secara konsisten - Buat petunjuk dari setiap tabel

Catatan

.....

.....

.....

Bogor, 15-5-2024



Dr. Aam Nurjaman, M.Pd.
NIP. 196511161992031002

Lampiran 9 Lembar Validasi Kedua Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Validator : Dr. Aam Nurjaman, M.Pd.

Peneliti : Nahla Al Zahra Syaraf

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook HTML5* Pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Bogor

Tautan Produk : <https://online.fliphtml5.com/zhpaga/okap/>

**A. TUJUAN**

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur validitas produk dalam aspek bahasa pada penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook HTML5* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Bogor.

B. PETUNJUK

Berikut ini merupakan petunjuk pengisian lembar validasi ahli bahasa pada penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook HTML5* Pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Bogor:

1. Angket penilaian diisi oleh ahli bahasa.
2. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda *ceklist* (✓) pada kolom nilai yang sudah disediakan.

Adapun point skala penilaian sebagai berikut:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Ragu-ragu
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

3. Jika Bapak/Ibu berkenan untuk adanya perbaikan mohon dapat mengisi bagian saran.

C. PENILAIAN

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> baik dan benar.					✓
2.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan KBBI.					✓
3.	Tidak terdapat kesalahan pengetikan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> .					✓
4.	Tanda baca pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tepat.					✓
5.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> mudah untuk dipahami.					✓
6.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> komunikatif.					✓
7.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tidak ambigu.					✓
8.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> lugas.					✓
9.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> efektif.					✓
10.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> santun.					✓
11.	Struktur kalimat pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disusun dengan tepat.					✓
12.	Teks/dialog/materi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disajikan dengan tepat.					✓
13.	Kalimat petunjuk kegiatan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> mudah dipahami.					✓
14.	Informasi atau pesan yang terdapat pada pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> mudah dipahami.					✓

15.	Isilah yang digunakan pada pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan teks negosiasi.					✓
16.	Isilah yang digunakan pada pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> konsisten.					✓
17.	Simbol yang digunakan pada pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan teks negosiasi.				✓	
18.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik.					✓
19.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.				✓	
20.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dapat memotivasi peserta didik.					✓

Catatan

.....
Dapat digunakan tanpa revisi

Bogor, 16-5-2024



Dr. Aam Nurjaman, M.Pd.
 NIP. 196511161992031002

Lampiran 10 Lembar Validasi Pertama Ahli Materi



LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Validator : Siti Chodijah, M.Pd.

Peneliti : Nabla Al Zahra Syaraf

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook HTML5* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Bogor

Tautan Produk : <https://online.fliphtml5.com/zhpaga/tssy/>

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur validitas produk dalam aspek materi pada penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook HTML5* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Bogor.

B. PETUNJUK

Berikut ini merupakan petunjuk pengisian lembar validasi ahli materi pada penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook HTML5* pada materi Teks Negosiasi Naratif kelas X SMAN 1 Caringin Bogor:

1. Angket penilaian diisi oleh ahli materi.
2. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda *ceklist* (✓) pada kolom nilai yang sudah disediakan.
Adapun point skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Ragu-ragu
 - 4 = Setuju
 - 5 = Sangat Setuju
3. Jika Bapak/Ibu berkenan untuk odanya perbaikan mohon dapat mengisi bagian saran.

 [Dipindai dengan CamScanner](https://www.creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

B. PENILAIAN

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran.		✓			
2.	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
3.	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> lengkap.					✓
4.	Materi teks negosiasi dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> jelas.					✓
5.	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> penting untuk dipelajari oleh peserta didik.					✓
6.	Materi teks negosiasi mudah dipahami oleh peserta didik melalui media pembelajaran <i>flipbook html5</i> .					✓
7.	Materi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disajikan secara runtut.					✓
8.	Contoh teks negosiasi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> jelas.		✓	.		
9.	Contoh teks negosiasi yang disajikan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tepat dengan materi pembelajaran				✓	
10.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dapat memberikan motivasi kepada peserta didik.					✓
11.	Penyajian materi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dapat menambah pemahaman peserta didik					✓

12.	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dikaitkan dengan situasi nyata peserta didik.					✓
13.	Contoh teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dikaitkan dengan situasi nyata peserta didik.					✓
14.	Teks negosiasi pada media pembelajaran Media <i>flipbook html5</i> menggunakan kalimat sederhana dan mudah dipahami peserta didik.					✓
15.	Teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kompetensi peserta didik.					✓
16.	Teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> menggunakan bahasa yang tidak mengandung ambigü.					
17.	Teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa baik dan benar					
18.	Evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan materi teks negosiasi.	✓				
19.	Evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disajikan secara jelas.					✓
20.	Evaluasi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dikaitkan dengan situasi nyata peserta didik.					✓

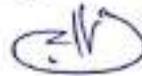
Saran

Bagian yang kurang tepat	Saran perbaikan
Capaian Pembelajaran	Contoh Capaian Pembelajaran
Indikator 14-17	Perbaiki indikator sesuai & validasi materi.

Catatan

Perbaiki sesuai dengan saran perbaikan

Bogor, 15 Mei 2024



Siti Chodijah, M.Pd.
NIK 11013020618

Lampiran 11 Lembar Validasi Kedua Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI



Validator : Siti Chodijah, M.Pd.

Peneliti : Nahla Al Zahra Syarif

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook HTML5* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Bogor

Tautan Produk : <https://online.fliphtml5.com/zhpaga/okap/>

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur validitas produk dalam aspek materi pada penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook HTML5* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Bogor.

B. PETUNJUK

Berikut ini merupakan petunjuk pengisian lembar validasi ahli materi pada penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook HTML5* pada materi Teks Negosiasi Naratif kelas X SMAN 1 Caringin Bogor:

1. Angket penilaian diisi oleh ahli materi.
2. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sudah disediakan.
Adapun point skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Ragu-ragu
 - 4 = Setuju
 - 5 = Sangat Setuju
3. Jika Bapak/Ibu berkenan untuk adanya perbaikan mohon dapat mengisi bagian saran.

 Dilyubungi dengan Cara Beriman

C. PENILAIAN

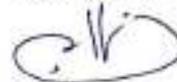
No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran.					✓
2.	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
3.	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> lengkap.					✓
4.	Materi teks negosiasi dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> jelas.					✓
5.	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> penting untuk dipelajari oleh peserta didik.					✓
6.	Materi teks negosiasi mudah dipahami oleh peserta didik melalui media pembelajaran <i>flipbook html5</i> .					✓
7.	Materi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disajikan secara runtut.					✓
8.	Contoh teks negosiasi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>flipbook html5</i> jelas.					✓
9.	Contoh teks negosiasi yang disajikan pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> tepat dengan materi pembelajaran.					✓
10.	Media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dapat memberikan motivasi kepada peserta didik.					✓
11.	Penyajian materi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dapat menambah pemahaman peserta didik.					✓
12.	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dikaitkan dengan situasi nyata peserta didik.					✓

13.	Contoh teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dikaitkan dengan situasi nyata peserta didik.				✓
14.	Teks negosiasi pada media pembelajaran Media <i>flipbook html5</i> mampu menumbuhkan imajinasi peserta didik.				✓
15.	Teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> mampu menimbulkan rasa ingin tahu.				✓
16.	Contoh video mengenai teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan materi.				✓
17.	Materi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dapat membantu guru dalam menyampaikan materi.				✓
18.	Evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> sesuai dengan materi teks negosiasi.				✓
19.	Evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> disajikan secara jelas.				✓
20.	Evaluasi teks negosiasi pada media pembelajaran <i>flipbook html5</i> dikaitkan dengan situasi nyata peserta didik.				✓

Catatan

Media Pembelajaran *Flipbook HTML5* pada materi Teks
Negosiasi Naratif "LAYAK" digunakan.

Bogor, 16 Mei 2024



Siti Chodijah, M.Pd.
NIK. 11013020618

Lampiran 12 Lembar Responden Angket Pendidik

Jawaban tidak dapat diedit

Angket Respons Guru pada "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook HTML5* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Bogor"

Petunjuk Penilaian:

1. Mohon Ibu/Bapak berkenan memberi tanda centang pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.

Skor 5 = Sangat Setuju
Skor 4 = Setuju
Skor 3 = Ragu-ragu
Skor 2 = Tidak Setuju
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju
2. Dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir yang sudah disiapkan, serta memberikan saran dan komentar pada kolom catatan yang telah disediakan.

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Nama lengkap *

Dewi Yulianingsih, S.Pd.

Jabatan *

Guru Bahasa Indonesia

1. Materi pada media pembelajaran *flipbook html5* sesuai dengan tujuan pembelajaran. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

2. Materi pada media pembelajaran *flipbook html5* sesuai dengan Capaian Pembelajaran. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran *flipbook html5* jelas. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

4. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran *flipbook html5* mudah dipahami. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

5. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran *flipbook html5* lengkap. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

6. Contoh yang disajikan dalam media pembelajaran *flipbook html5* sesuai dengan materi teks negosiasi. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

7. Contoh video mengenai teks negosiasi dalam media pembelajaran *flipbook htm15* menarik. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

8. Materi teks negosiasi pada media pembelajaran *flipbook htm15* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

9. Evaluasi yang disajikan dalam media pembelajaran *flipbook htm15* sesuai dengan materi teks negosiasi. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

10. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran *flipbook html5* dapat bermanfaat. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

11. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *flipbook html5* sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

12. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran *flipbook html5* mudah untuk dipahami. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

13. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran *flipbook html5* efektif. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

14. Ilustrasi yang digunakan pada media pembelajaran *flipbook html5* menarik. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

15. Warna, jenis, dan ukuran huruf pada media pembelajaran *flipbook html5* tepat. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

16. *Background* pada media pembelajaran *flipbook html5* tidak mengganggu kegiatan belajar. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

17. Media pembelajaran *flipbook html5* menarik digunakan dalam kegiatan pembelajaran. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

18. Media pembelajaran *flipbook html5* menambah motivasi dalam kegiatan belajar. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

19. Media pembelajaran flipbook html5 dapat diakses dengan mudah. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

20. Media pembelajaran flipbook html5 aman digunakan untuk kegiatan belajar. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Catatan *

Media pembelajarannya cukup menarik dan dapat langsung di aplikasi untuk guru Bahasa Indonesia

Lampiran 13 Hasil Angket Responden Peserta Didik

Jawaban tidak dapat diedit

Angket Respons Peserta Didik pada "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* *HTML5* pada Materi Teks Negosiasi Naratif Kelas X SMAN 1 Caringin Bogor"

Petunjuk Penilaian:

1. Peserta didik berkenan memberi tanda centang pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut.

Skor 5 = Sangat Setuju
Skor 4 = Setuju
Skor 3 = Ragu-ragu
Skor 2 = Tidak Setuju
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju
2. Peserta didik memberikan penilaian berdasarkan deskripsi butir yang sudah disiapkan, serta memberikan saran dan komentar pada kolom catatan yang telah disediakan.

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Nama Lengkap *

Risty tifany

1. Desain sampul Tepat. *

1

2

3

4

5

2. Ilustrasi pada Media Pembelajaran *flipbook html5* menarik. *

1

2

3

4

5

3. Ilustrasi pada *flipbook html5* sesuai dengan materi. *

1

2

3

4

5

4. Warna, jenis, dan ukuran huruf pada *flipbook html5* jelas. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

5. *Background* pada *flipbook html5* tepat dan tidak mengganggu. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

6. Media pembelajaran *flipbook html5* menarik digunakan dalam kegiatan pembelajaran. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

7. Media pembelajaran *flipbook html5* mudah untuk mengakses tayangan video. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

8. Media pembelajaran *flipbook html5* dapat diakses dengan mudah. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

9. Media pembelajaran *flipbook html5* nyaman digunakan untuk kegiatan belajar. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

10. Media pembelajaran *flipbook html5* dapat digunakan dengan baik dan tidak mudah *hang*. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

11. Materi teks negosiasi dalam media pembelajaran *flipbook html5* jelas. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

12. Materi teks negosiasi pada media pembelajaran *flipbook html5* mudah untuk dipahami. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

13. Materi teks negosiasi pada media pembelajaran *flipbook* *html5* menambah pengetahuan.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

14. Contoh teks negosiasi pada media pembelajaran *flipbook* *html5* jelas.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

15. Latihan pada media pembelajaran *flipbook* *html5* disajikan secara jelas.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

16. Bahasa yang digunakan pada Media pembelajaran *flipbook html5* mudah dipahami. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

17. Materi teks negosiasi pada media pembelajaran *flipbook html5* meningkatkan imajinasi. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

18. Media pembelajaran *flipbook html5* memberikan pengalaman belajar yang berbeda. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

19. Pembelajaran menggunakan media *flipbook html5* menjado lebih bervariasi. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

20. Penggunaan media pembelajaran *flipbook html5* membuat peserta didik termotivasi belajar. *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Catatan *

Sangat seru belajar menggunakan flipbook html5 ini karena kita jadi tidak bosan dengan materi materi nya dan juga bervariasi

Lampiran 14 Rekapitulasi Hasil Angket Peserta Didik

HASIL ANGKET RESPONS KELAS X-8

No	Nama Peserta Didik	Soal																				Skor Peroleh	Skor Maks.	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Abraham Andrias Frederne. S	5	5	4	5	2	5	4	5	5	5	4	5	5	5	3	5	4	5	3	5	89	100	89
2	Adies Aisyah Az Zahra	4	3	4	5	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77	100	77
3	Alaika Wulan Syaumina	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	94	100	94
4	Aldira Maharani	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	94	100	94
5	Andita Agustina	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99	100	99
6	Ashiira Nur Deviyani	4	5	5	4	3	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	93	100	93
7	Azahra Fitria Amanda	4	5	5	5	3	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	92	100	92
8	David Ronaldo Manullang	4	5	5	5	3	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	94	100	94
9	Dea Azimah Nurfadilah	4	3	4	5	4	3	3	4	4	5	2	4	4	4	2	4	3	3	3	4	72	100	72
10	Diva Mentari	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98	100	98
11	Elma Gytha suwardi	5	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4	5	3	5	5	4	4	5	4	86	100	86
12	Ezhar Putra Anugrah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	100	80
13	Fahmi Afandi	4	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95	100	95
14	Ismi Aulia Damayanti	4	3	4	5	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77	100	77
15	Kurnia	5	4	4	5	2	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	90	100	90
16	M Julpa Mustopa	4	4	3	2	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	72	100	72
17	M. Zaky Ramadhani Hendriansya	3	5	5	3	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	91	100	91
18	Moch. Akbar Ilham	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	91	100	91
19	Muhamad Fauzan Ruslan	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	90	100	90
20	Muhammad Fachri Rizki Burhanu	5	4	1	3	1	1	2	3	4	1	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	71	100	71
21	Muhammad Rijki	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98	100	98
22	Muhammad Rezki Setiyawan	4	5	5	5	3	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	93	100	93
23	Nayla Yasmin	5	4	5	3	3	3	5	3	4	2	4	4	5	4	5	5	5	3	5	3	80	100	80
24	Nur Muhammad Risad	3	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	3	5	5	4	5	86	100	86
25	Raisya Putri Sabila	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83	100	83
26	Reza Yusup Pahlepi	2	5	3	5	3	4	3	5	3	3	5	3	5	4	3	4	4	4	3	3	74	100	74
27	Risty Tifany	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	90	100	90
28	Safa Atarwiyah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99	100	99
29	Siti Putri Sari	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	94	100	94
30	Siti Rania	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	95	100	95
31	Syafitri Aulia	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	94	100	94
32	Virgie Hazel Audreyia	5	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4	5	3	5	5	4	4	5	4	86	100	86
																						Rata-Rata	88	

Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Angket Peserta Didik berdasarkan bobot soal

No	Nama Peserta Didik	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Abraham Andrias Frederne. S	5	5	4	5	2	5	4	5	5	5	4	5	5	5	3	5	4	5	3	5
2	Adies Aisyah Az Zahra	4	3	4	5	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	Alaika Wulan Syaumina	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5
4	Aldira Maharani	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5
5	Andita Agustina	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	Ashiira Nur Deviyani	4	5	5	4	3	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	Azahra Fitria Amanda	4	5	5	5	3	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4
8	David Ronaldo Manullang	4	5	5	5	3	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	Dea Azimah Nurfadilah	4	3	4	5	4	3	3	4	4	5	2	4	4	4	2	4	3	3	3	4
10	Diva Mentari	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	Elma Gytha suwardi	5	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4	5	3	5	5	4	4	5	4
12	Ezhar Putra Anugrah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13	Fahmi Afandi	4	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	Ismi Aulia Damayanti	4	3	4	5	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	Kurnia	5	4	4	5	2	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5
16	M Julpa Mustopa	4	4	3	2	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
17	M. Zaky Ramadhani Hendriansyah	3	5	5	3	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18	Moch. Akbar Ilham	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5
19	Muhamad Fauzan Ruslan	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5
20	Muhammad Fachri Rizki Burhanudin	5	4	1	3	1	1	2	3	4	1	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4
21	Muhammad Rijki	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	Muhammad Rezki Setiyawan	4	5	5	5	3	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
23	Nayla Yasmin	5	4	5	3	3	3	5	3	4	2	4	4	5	4	5	5	5	3	5	3
24	Nur Muhammad Risad	3	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	3	5	5	4	5
25	Raisya Putri Sabila	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	Reza Yusup Pahlepi	2	5	3	5	3	4	3	5	3	3	5	3	5	4	3	4	4	4	3	3
27	Risty Tifany	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5
28	Safa Atarwiyah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
29	Siti Putri Sari	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
30	Siti Rania	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5
31	Syafitri Aulia	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5
32	Virgie Hazel Audreylia	5	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4	5	3	5	5	4	4	5	4
	Jumlah total	140	137	140	139	120	141	134	141	146	128	144	143	153	144	142	146	146	142	145	146
	Jumlah	88	86	88	87	75	88	84	88	91	80	90	89	96	90	89	91	91	89	91	91
	Rata-rata	88																			

Lampiran 16 SK Skripsi



YAYASAN PAKUAN SELIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kota No. 402, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telepon (0210) 8175608 Bogor

SURAT KEPUTUSAN
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
 Nomor : 333/SK/DFK/PP/2014

TENTANG
 PENDAKOTATAN PEMBIMBING SKRIPSI
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- | | | | | | | | | | |
|---------------------------|---|--------------------|-------------------------|--------------------------|------------------|---------------------------|--|---------------|---|
| Merintangi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademik, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku. 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana. 4. Ujian Sarjana harus diselenggarakan dengan baik. | | | | | | | | |
| Mengingat | <ol style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Mengubah dari Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan. 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/002/2011, tentang Pembentukan dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa SAKS 2021-2025. | | | | | | | | |
| Memperhatikan | Laporan dan permohonan Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam rapat staf pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. | | | | | | | | |
| MEMUTUSKAN | | | | | | | | | |
| Menetapkan Pertama | <table border="0"> <tr> <td colspan="2">Mengangkat Saudara</td> </tr> <tr> <td>Dr. Sandi Budiana, M.Pd.</td> <td>Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>M. Firman Al-Fahad, M.Pd.</td> <td>Pembimbing Pendamping</td> </tr> </table> | Mengangkat Saudara | | Dr. Sandi Budiana, M.Pd. | Pembimbing Utama | M. Firman Al-Fahad, M.Pd. | Pembimbing Pendamping | | |
| Mengangkat Saudara | | | | | | | | | |
| Dr. Sandi Budiana, M.Pd. | Pembimbing Utama | | | | | | | | |
| M. Firman Al-Fahad, M.Pd. | Pembimbing Pendamping | | | | | | | | |
| Kedua | <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>: NAHLA AL ZAHRA SYARAF</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>: 031120841</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK HTML5 PADA MATERI TEKS NEGOSIASI NARATIF KELAS X SMAN 1 CARINGIN BOGOR</td> </tr> </table> | Nama | : NAHLA AL ZAHRA SYARAF | NPM | : 031120841 | Program Studi | : PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA | Judul Skripsi | : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK HTML5 PADA MATERI TEKS NEGOSIASI NARATIF KELAS X SMAN 1 CARINGIN BOGOR |
| Nama | : NAHLA AL ZAHRA SYARAF | | | | | | | | |
| NPM | : 031120841 | | | | | | | | |
| Program Studi | : PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA | | | | | | | | |
| Judul Skripsi | : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK HTML5 PADA MATERI TEKS NEGOSIASI NARATIF KELAS X SMAN 1 CARINGIN BOGOR | | | | | | | | |
| Ketiga | Keputusan yang bersangkutan diberlakukan baik dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan. | | | | | | | | |
| | Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan dibatalkan perbaikannya sepenuhnya. | | | | | | | | |

Ditetapkan di Bogor
 Pada tanggal 08 Mei 2014



- Tembusan :
1. Rektor Universitas Pakuan
 2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan

Lampiran 17 Surat Prapenelitian ke Sekolah



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermitu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kota Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8175408 Bogor

Nomor : 7312/WADEK I/FKIP/XI/2023

15 November 2023

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Caringin
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : NAHLA AL ZAHRA
SYARAF
NPM : 032120041
PENDIDIKAN BAHASA
Program Studi : DAN SASTRA
INDONESIA

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Dr. Bondi Budiana, M.Pd.
11006025469

Lampiran 18 Surat Penelitian ke Sekolah



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermitu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kota Pos 452, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375601 Bogor

Nomor : 6186/WADEK/IFKIP/M/2024

14 Mei 2024

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SMAN 1 Caringin
Universitas Pakuan
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : NAHLA AL ZAHRA SYARAF
NPM : 032120041
Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
Semester : Akhir

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 22 Mei 2024 mengenai:
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK HTML5 PADA MATERI
TEKS NEGOSIASI NARATIF KELAS X SMAN 1 CARINGIN BOGOR

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.



NIK. 11006025489

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan Keahasiswaan

Lampiran 19 Surat Setelah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH I
SMA NEGERI 1 CARINGIN
 Jl. Mayjen HE. Sukma Km 16 Caringin Bogor Telp. (0251) 8242246
 Email : smancar@yahoo.co.id website : https://sman1caringin.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 243/PK.03.01/SMANCAR/V/2024

Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Caringin Kab. Bogor menerangkan bahwa :

Nama : Nahla Al Zahra Syaraf
 NPM : 032120041
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Perguruan Tinggi : Universitas Pakuan

Telah melaksanakan Penelitian di Sekolah kami pada :

Hari : Rabu
 Tanggal : 22 Mei 2024

Dengan judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook HTML5 pada Materi Teks
 Negosiasi Naratif Kelas X SMA Negeri 1 Caringin kabupaten Bogor Jawa Barat.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan dan atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Bogor, 27 Mei 2024
 Pih. Kepala SMA Negeri 1 Caringin
 Wakasek Urusan, Kepraras

 Antri, M.Pd
 NIP. 196903281998021003

Lampiran 20 Surat Permohonan Validator Media



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermata, Mandiri dan Berkeprabdian

Nomor : 563/WADEK /FKIP/V/2024
 Perihal : Permohonan Validator Data

6 Mei 2024

Yth. Bapak M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.
 Dosen FKIP Universitas Pakuan
 Bogor

Dengan hormat,

Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Nahla Al Zahra Syaraf
 NPM : 032120041
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

kami mohon kesediaan Bapak untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan



Wakil Dekan Akademik dan Kemahasiswaan,

Wahid Budiana, M.Pd.
 NIK. 1.1006 025 469

Lampiran 21 Surat Permohonan Validator Bahasa



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkeadilan

Nomor : 563/WADEK I/FKIP/V/2024
 Perihal : Permohonan Validator Data

6 Mei 2024

Yth. Bapak Dr. H. Aam Najjaman, M.Pd.
 Dosen FKIP Universitas Pakuan
 Bogor

Dengan hormat,

Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Nahla Al Zahri Syarif
 NPM : 032120041
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

kami mohon kesediaan Bapak untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,



Dr. Sindi Budianna, M.Pd.
 NIK. 1.1006.025.469

Lampiran 22 Surat Permohonan Validator Materi



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Berbakti, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 563/WADEK/IFKIP/V/2024
Perihal : Permohonan Validator Data

6 Mei 2024

Yth. Ibu Siti Chodijah, M.Pd.
Dosen FKIP Universitas Pakuan
Bogor

Dengan hormat,

Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Nahla Al Zahra Syarif
NPM : 032120041
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

kami mohon kesediaan Ibu untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,



Lampiran 23 Modul Ajar

MODUL AJAR
BAHASA INDONESIA

A. Identitas Modul

Nama Penyusun : Nahla Al Zahra Syaraf

Kelas/Semester : X/2

Materi Pokok : Teks Negosiasi

Alokasi waktu : 3 JPX 45 Menit

Jumlah Peserta didik : 34

Fase/ Eleman	Fase E/ Menulis
Target	Peserta didik reguler
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu menyajikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks informasi atau fiksi. Peserta didik mampu mengalihwahkan satu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif.
Kompetensi Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memahami teks negosiasi. 2. Peserta didik mampu menulis teks negosiasi dengan baik.
Profil Pelajar Pancasila	<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia; terlihat dari sikap religius peserta didik. 2. Mandiri; terlihat dari inisiatif peserta didik dalam mencari sumber informasi yang berkaitan dengan materi. 3. Bernalar kritis; terlihat dari pemecahan masalah dalam kegiatan kelompok ataupun individu. 4. Kreatif; terlihat dari upaya peserta didik dalam menjawab pertanyaan serta mengerjakan penugasan yang diberikan.
Sarana dan Prasarana	Alat : Laptop, ponsel, <i>internet</i> , proyektor, <i>speaker</i> . Media : <i>Flipbook html5</i>

Sumber Pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Suherli, dkk. 2017. <i>Buku Peserta didik Bahasa Indonesia Kelas X Revisi Tahun 2017</i>. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. • Tri Aulia, Fadillah. 2021. <i>Buku peserta didik Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK Kelas X</i> (buku peserta didik). Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi • Tri Aulia, Fadillah. 2021. <i>Buku peserta didik Cerdas Cergas Berbahasa da Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK Kelas X</i> (buku pendidik). Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
Model Pembelajaran	Pembelajaran aktif (<i>Active Learning</i>)
Metode Pembelajaran	Tanya Jawab, diskusi, dan penugasan.
Materi Ajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian teks negosiasi 2. Struktur teks negosiasi 3. Kaidah teks negosiasi 4. Langkah menulis teks negosiasi

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab mengenai teks negosiasi, peserta didik diharapkan mampu membuat teks negosiasi naratif secara kreatif dengan memperhatikan struktur, kaidah, dan langkah penulisan.

C. Pemahaman Bermakna

Setelah memahami materi ini, peserta didik diharapkan dapat membuat satu teks negosiasi secara kreatif.

D. Pertanyaan Pemantik

1. Apa hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan negosiasi?
2. Apa yang perlu diperhatikan dalam menulis teks negosiasi?

E. Kegiatan Pembelajaran

Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menjawab salam pendidik. 2. Pendidik dan peserta didik berdoa bersama. 3. Pendidik menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. 4. Pendidik melakukan <i>ice breaking</i> sebelum memulai pembelajaran. 5. Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik. 6. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan pendidik 	15 Menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Peserta didik memahami materi teks negosiasi yang terdapat dalam <i>flipbook html5</i>. 8. Pendidik memberikan penjelasan lebih lanjut mengenai materi teks negosiasi. <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi teks negosiasi yang belum dipahami. <p>Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Peserta didik sesuai dengan pemahamannya secara bersama contoh mengenai teks negosiasi yang terdapat dalam <i>flipbook html5</i>. <p>Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Peserta didik secara berkelompok mengontruksi contoh teks negosiasi yang terdapat dalam <i>flipbook html5</i>. <p>Mengomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 12. Salah satu kelompok membacakan hasil kerja kelompok teks negosiasi yang terdapat dalam <i>flipbook html5</i>. 	80 Menit

	<p>13. Peserta didik lain menyampaikan pendapatnya mengenai penampilan temannya.</p> <p>14. Peserta didik menulis teks negosiasi lisan dalam bentuk naratif.</p> <p>15. Pendidik menilai dan memberikan masukan mengenai teks negosiasi yang ditulis oleh peserta didik.</p>	
Penutup	<p>16. Pendidik dan peserta didik menyampaikan kesimpulan terkait dengan materi yang dipelajari.</p> <p>17. Pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan.</p> <p>18. Peserta didik mengisi angket respon terhadap media pembelajaran <i>flipbook html5</i> pada materi teks negosiasi.</p> <p>19. Pendidik dan peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan “Doa” dan salam penutup</p>	15 Menit

F. Asesmen

Bentuk		
Profil Pelajar Pancasila	Tertulis	Performa
Penilaian diri	Membuat teks	Presentasi

Bogor, 22 Mei 2024

Mengetahui,
Pendidik Bahasa Indonesia SMAN 1 Caringin

Peneliti

Dewi Yulianingsih, S.Pd.
198407202022212027

Nahla Al Zahra Syaraf
032120041

Lampiran 24 Dokumentasi



Obsevasi Lanjutan



Penyerahan Surat Penelitian



Penggunaan Media Pembelajaran *flipbook*



Penggunaan Media Pembelajaran *flipbook*



Membacakan Contoh Negosiasi dalam Media Pembelajaran *flipbook*



Pengisian Angket Meia Pembelajaran *Flipbook* oleh Peserta Didik



Foto Bersama Kelas X-8



Pengisian Angket Media Pembelajaran *Flipbook* oleh Pendidik