

Artikel Pengabdian kepada Masyarakat

## Implementasi Pengembangan Bahan Ajar Materi Teks Negosiasi Berbantuan Aplikasi Anyflip pada Siswa Kelas X SMA Gajah Mada Medan

Indah Purnama Sari<sup>1\*</sup>, Putri Rizki Syafrayani<sup>2</sup>, Tengku Aldy Hatta<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia

<sup>2</sup> Fakultas Bahasa dan Seni, Linguistik Terapan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

<sup>3</sup> Pendidikan Bahasa Indonesia, Sekolah Islam Al-Azhar Asy-Syarif Sumatera Utara, Medan, Indonesia

### INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 02 Agustus 2024  
Revisi Akhir: 01 September 2024  
Diterbitkan *Online*: 05 September 2024

### KATA KUNCI

Model ADDIE  
Anyflip  
Pengembangan  
Implementasi  
Evaluasi

### KORESPONDENSI (\*)

Phone: +62 822-7683-7886  
E-mail: [indahpurnama@umsu.ac.id](mailto:indahpurnama@umsu.ac.id)

### A B S T R A K

Proses penelitian dan pengembangan bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip pada siswa kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan dengan model ADDIE, yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Bahan ajar yang telah diproduksi di validasi oleh ahli materi, ahli desain dan guru Bahasa Indonesia. Hasil uji validasi diperoleh rerata persentase penilaian validator materi dari 74,36% setelah perbaikan bahan ajar menjadi 80,48% dengan kriteria sangat layak, rerata persentase penilaian validator desain dari 77,69% setelah perbaikan bahan ajar menjadi 81,53% dengan kriteria sangat layak, dan rerata persentase penilaian guru bahasa Indonesia 85% dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya, hasil uji repon siswa diperoleh rerata persentase penilaian adalah 84,94% dengan kriteria sangat baik.

### PENDAHULUAN

Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang dirancang secara sistematis dalam bentuk tertulis dan tidak tertulis yang digunakan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran agar tercapai kompetensi standar dan kompetensi dasar dalam kurikulum. Selanjutnya, Bahan ajar menurut Prastowo (2012) adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak, sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.

Fungsi bahan ajar bagi guru adalah sebagai pedoman bagi guru dalam meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan interaktif serta alat evaluasi pembelajaran. Selanjutnya, fungsi bahan ajar bagi peserta didik adalah pedoman bagi peserta didik dalam belajar secara mandiri sesuai kecepatan masing-masing kapan saja dan dimana saja. Bahan ajar memenuhi fungsi dengan baik menurut Kosasih (2021) yaitu bagi peserta didik, bahan ajar harus memberikan pengetahuan dan informasi secara sistematis dan terprogram. Bagi guru, bahan ajar menyampaikan materi secara terprogram sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Berdasarkan kurikulum 2013 salah satu teks yang harus dicapai siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia semester genap kompetensi pengetahuan dan keterampilan kelas X SMA adalah 3.10 Mengevaluasi pengajuan, penawaran dan

persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tertulis. 4.10 Menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan dan penutup dalam teks negosiasi secara lisan atau tulis.

Negosiasi adalah bentuk interaksi sosial untuk mencapai kesepakatan antara satu pihak dengan pihak yang lain. Negosiasi menurut KBBI V Daring (2016) merupakan proses tawar menawar dengan jalan berunding untuk mencapai kesepakatan bersama antara satu pihak (kelompok atau organisasi) dan pihak (kelompok atau organisasi) yang lain.

Teks Negosiasi adalah dialog negosiasi antara satu pihak dengan pihak yang lain untuk mencapai kesepakatan. Teks Negosiasi mengajarkan siswa untuk mencapai kesepakatan. Teks Negosiasi terdiri atas tiga bagian, yaitu pembukaan, isi, dan penutup.

Pembelajaran Digital merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi yang terhubung dengan jaringan internet. Pembelajaran digital memiliki kelebihan antara lain yaitu, pelaksanaannya dapat dilakukan dimanapun dalam kondisi apapun, tidak terbatas pada tempat, tidak harus menyertakan tatap muka secara langsung antara guru dan peserta didik (Marlya Fatira AK, 2021: 6).

Pembuatan bahan ajar pada materi teks negosiasi memerlukan aplikasi untuk melakukan pengembangan, maka digunakan aplikasi Anyflip. Aplikasi Anyflip merupakan sebuah platform untuk pembuatan buku digital yang memuat link, video, suara, gambar, dan teks. Aplikasi anyflip merupakan salah satu aplikasi yang didesain untuk membantu guru dalam membuat animasi ebook yang bisa digunakan di desktop dan mobile serta menyampaikan materi pembelajaran yang menarik bagi siswa (Handayati, 2020).

Aisyah Sekar Sari (2021) pembelajaran bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 10 Palembang diketahui bahwa hasil nilai rata-rata menulis teks negosiasi masih banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMA Negeri 10 Palembang pada pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X adalah 75. Bukan skala penilaian yang kecil namun bisa termasuk ke dalam kategori skala yang besar untuk mencapai KKM di angka 75, hasil ketuntasan yang diperoleh tergolong rendah sebesar 45% apalagi jika dengan sistem belajar daring seperti sekarang ini bisa saja mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Fauzah Afifah Lubis (2017) keterampilan menulis teks negosiasi siswa masih belum sesuai dengan struktur teks negosiasi hal ini dibuktikan dari hasil tugas menulis teks negosiasi siswa yang diikuti oleh 30 siswa. Dikatakan rendah karena masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan. Rendahnya hasil tugas menulis teks negosiasi tersebut adalah dari 30 siswa yang mengikuti, ternyata 22 siswa belum mendapatkan nilai batas KKM, sedangkan 8 siswa sudah memenuhi batas KKM yang telah ditentukan.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru bidang studi bahasa Indonesia di SMA Swasta Gajah Mada Ibu Nuraida, S.Pd., pembelajaran bahasa Indonesia kelas X terdapat empat permasalahan. Permasalahan pertama, bahan ajar yang digunakan tidak bervariasi hanya berupa buku teks; kedua, bahan ajar yang digunakan masih bersifat umum karena contoh-contoh teks yang digunakan tidak dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa; ketiga, bahan ajar yang digunakan belum memperkaya pengetahuan siswa dalam kompetensi mengevaluasi dan menjelaskan teks negosiasi; keempat, aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran belum menjadikan siswa interaktif.

Yunarida dkk (2020) dalam penelitian berjudul Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Negosiasi di SMK Kota Semarang (Development Of Teaching Materials Writing Negotiation Text In Vocational School, Semarang City). Kelayakan bahan ajar menulis teks negosiasi melalui surat niaga yang dikembangkan memperoleh nilai dari segi kecakupan isi sebesar 90 (sangat layak), segi ketepatan isi memperoleh nilai 83,33 (layak), segi kemudahan pemahaman memperoleh nilai 76,67 (layak), segi kemenarikan isi memperoleh nilai 76,67 (layak), dan dari segi kualitas keseluruhan terhadap produk bahan ajar memperoleh nilai 83,33 (layak). Bahan ajar tersebut dapat dijadikan sumber belajar yang mampu membantu peserta didik dalam mencapai ketuntasan pembelajaran.

Anggelina dan Ike (2021) dalam penelitian berjudul Efektivitas E- Modul Pembelajaran Sosiologi Berbasis Anyflip dalam Meningkatkan Penguasaan Materi Siswa Kelas XI di SMA. Nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $0.000 < 0.05$ ) dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 6 Merangin sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan yaitu e-modul pada pembelajaran sosiologi berbasis anyflip. Hasil ini memperlihatkan bahwa penggunaan e-modul berbasis anyflip pada pembelajaran sosiologi SMA kelas XI IPS 2 pada materi integrasi sosial efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 6 Merangin, khususnya pada materi integrasi sosial.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis berencana melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Materi Teks Negosiasi Berbantuan Aplikasi Anyflip pada Siswa Kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan”.

## ANALISIS SITUASI

### *Bahan Ajar*

Bahan Ajar menurut (Mariana, 2016) adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar yang menginspirasi dan efektif. Bahan ajar menurut (Pratiwi, 2021) adalah seperangkat materi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan atau generalisasi yang sengaja dirancang secara sistematis dalam bentuk apapun baik tulisan, benda, atau teknologi untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam memahami konsep dipembelajaran. Selanjutnya, bahan ajar menurut (Wajdi, 2021) merupakan segala bentuk alat, informasi, bahan tertulis, maupun tidak tertulis yang dapat membantu dan digunakan para pendidik (guru) dalam melaksanakan aktivitas kegiatan pembelajaran di kelas.

### *Teks Negosiasi*

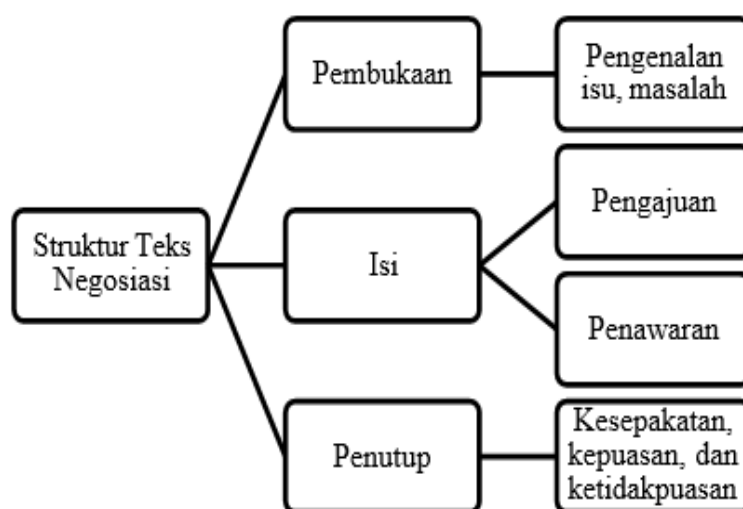
Definisi negosiasi menurut Kosasih (2014) sebagai berikut:

1. Negosiasi merupakan proses penetapan keputusan secara bersama antara beberapa pihak yang memiliki kepentingan berbeda.
2. Negosiasi merupakan suatu cara dalam menetapkan keputusan yang dapat disepakati oleh dua pihak atau lebih untuk mencukupi kepuasan pihak-pihak yang berkepentingan.

### *Struktur Teks Negosiasi*

Struktur teks negosiasi menurut Kosasih 2014 dibentuk oleh tiga bagian, yakni pembukaan, isi, dan penutup.

1. Pembukaan berisi pengenalan isu atau sesuatu yang dianggap masalah oleh salah satu pihak, misalnya permintaan cuti kerja karena terkait dengan kehamilan.
2. Isi berupa adu tawar dari kedua belah pihak untuk mencari penyelesaian yang saling menguntungkan, sampai diperolehnya kesepakatan atau ketidaksepakatan. Di dalamnya mungkin terdapat argumen-argumen, termasuk penentangan dan sanggahan-sanggahan.
3. Penutup berisi persetujuan dan kesepakatan kedua belah pihak. Mungkin pula di dalamnya ada ucapan terima kasih, harapan, ataupun ungkapan lainnya sebagai penanda kepuasan ataupun ketidakpuasan.



Gambar 1. Bagan Struktur Teks Negosiasi

## Aplikasi Anyflip

Anyflip merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang dirancang untuk membantu para guru membuat animasi e-book yang sesuai untuk media desktop dan mobile sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik di setiap kesempatan (Handayati, 2020). Pendaftaran akun anyflip menurut Maghfirohdi (2022) pada laman web <http://anyflip.com> kemudian mengunggah dokumen yang dikehendaki dalam bentuk PDF.

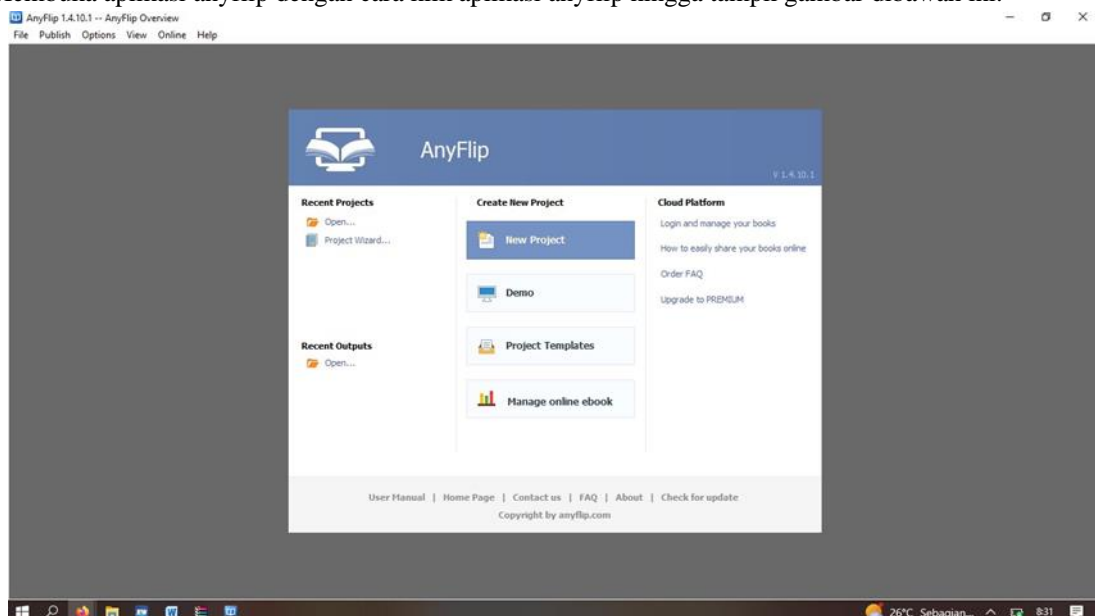
Aplikasi anyflip menurut Handayati (2020) adalah salah satu software yang dirancang untuk memudahkan guru untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik seperti e-book. Anyflip memiliki fungsi editing dan objek multimedia ke halaman yang bisa dibolak-balik seperti buku asli. Dalam software ini juga terdapat fungsi editing untuk menambahkan video, gambar, audio, hyperlink dan objek multimedia ke dalam halaman yang bisa dibolak-balik sehingga tampilan ebook menjadi lebih menarik.

Kelebihan dari aplikasi anyflip yaitu:

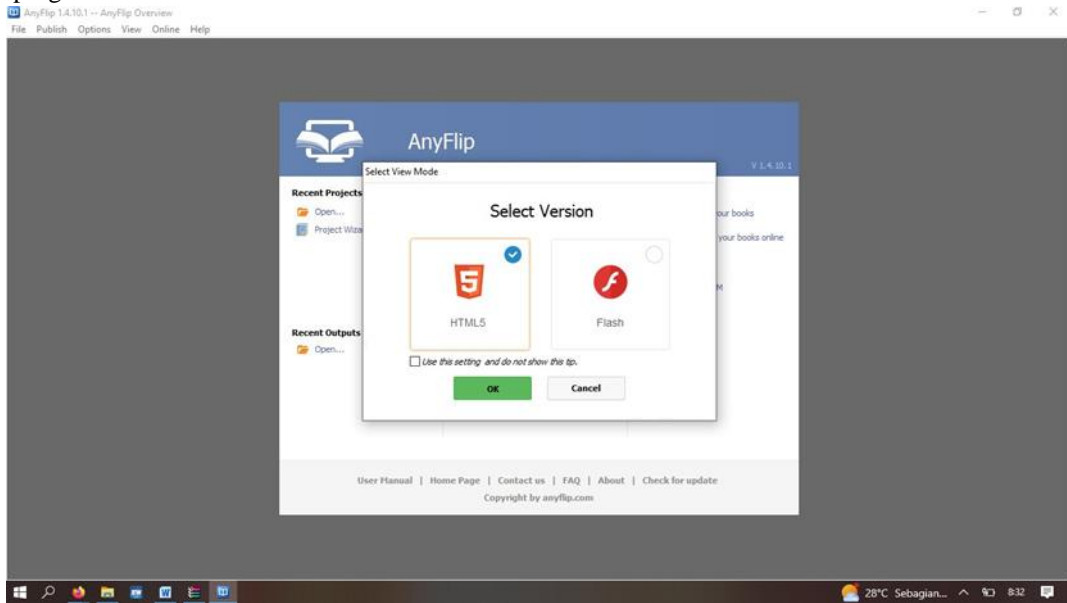
1. Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari media pembelajaran.
2. Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena aplikasi yang digunakan lebih bervariasi.
3. Siswa bisa belajar secara interaktif.
4. Penggunaan aplikasi Anyflip bisa tanpa dalam jaringan internet.
5. Mudah dibaca dan dicermati dengan detail karena dapat diperbesar.
6. Dapat digunakan di komputer, laptop, dan sejenisnya.

Langkah-langkah menggunakan aplikasi anyflip yang telah di instal di google sebagai berikut.

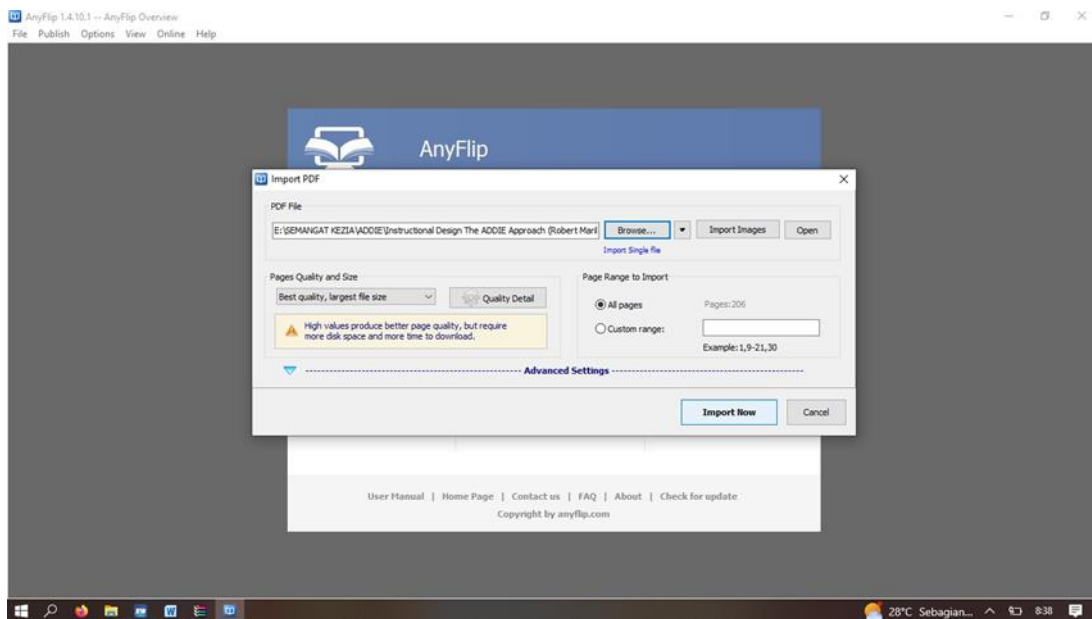
1. Membuka aplikasi anyflip dengan cara klik aplikasi anyflip hingga tampil gambar dibawah ini.



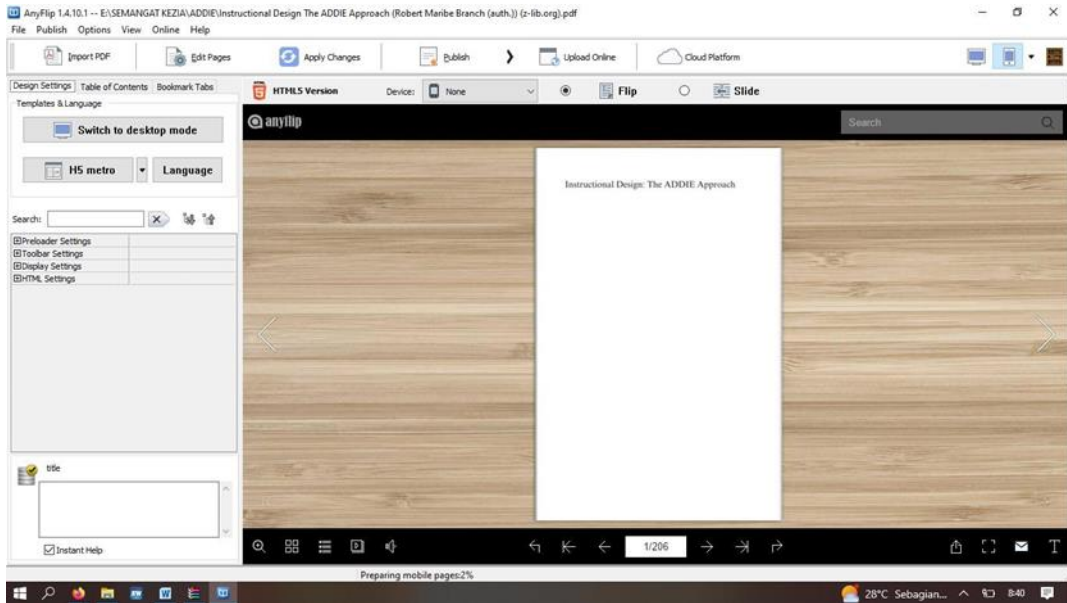
2. Membuat proyek baru pada aplikasi anyflip dengan cara klik new project, klik HTML5 dan klik OK hingga tampil gambar dibawah ini.



3. Memilih pdf file yang akan di edit pada aplikasi anyflip dengan cara klik browser, klik kolom save in, klik file yang akan dimasukkan, dan klik save hingga tampil gambar dibawah ini.



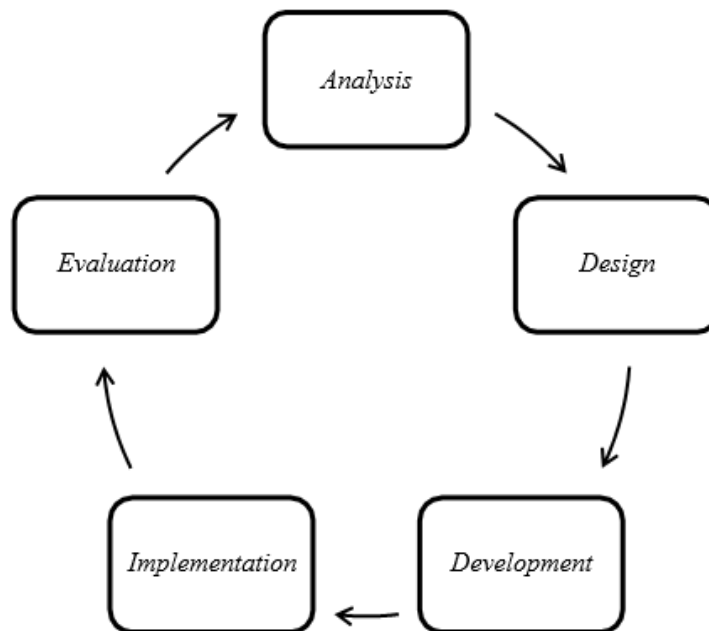
- Memasukan pdf file yang akan di edit pada aplikasi anyflip dengan cara klik import now hingga tampil gambar dibawah ini.



## METODE PELAKSANA

### *Prosedur Penelitian dan Pengembangan*

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an sebagai berikut.



Gambar 2. Langkah- Langkah Penggunaan Metode Research and Development (R&D)

- Analisis

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan analisis kebutuhan kinerja, analisis siswa, analisis fakta, konsep, prinsip, dan prosedur materi pembelajaran, serta analisis tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, output yang akan dihasilkan adalah berupa karakteristik atau profile calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

## 2. Desain

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (blue- print). Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (blue-print) di atas kertas harus ada terlebih dahulu. Apa yang kita lakukan dalam tahap desain ini? Pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (specific, measurable, applicable, dan realistic). Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kemudian tentukanlah strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Di samping itu, pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam suatu dokumen bernama blue-print yang jelas dan rinci.

## 3. Pengembangan

Pengembangan adalah proses mewujudkan blue-print alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan atau diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang kita kembangkan.

## 4. Implementasi

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Misal, jika memerlukan software tertentu maka software tersebut harus sudah diinstal. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan atau setting tertentu tersebut juga harus ditata. Barulah diimplementasikan sesuai skenario atau desain awal.

## 5. Evaluasi

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misal, pada tahap rancangan, mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya review ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang kita buat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang kita kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil dan lain-lain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan telah dilakukan menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan, yaitu pertama analisis (analysis), kedua desain (design), ketiga pengembangan (development), keempat implementasi (implementation), dan kelima evaluasi (evaluation). Tahap penelitian dan pengembangan bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip pada siswa kelas X SMA Gajah Mada Medan sebagai berikut.

### ***Proses Pengembangan Bahan Ajar Materi Teks Negosiasi Berbantuan Aplikasi Anyflip Pada Siswa Kelas X SMA Gajah Mada Medan***

#### ***Analisis Kinerja***

Masalah dasar yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan adalah 1) Bahan ajar yang digunakan tidak bervariasi hanya berupa buku teks. 2) Bahan ajar yang digunakan masih bersifat umum karena contoh-contoh teks yang digunakan tidak dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

3) Bahan ajar yang digunakan belum memperkaya pengetahuan siswa dalam kompetensi mengevaluasi dan menyusun teks negosiasi. 4) Aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran belum menjadikan siswa interaktif



### ***Analisis Siswa***

1. Siswa kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan berjumlah 37 orang yang terdiri dari 23 orang laki-laki dan 14 orang perempuan, dengan usia 15-18 tahun.
2. Pengetahuan yang telah dicapai siswa adalah hanya mampu menjelaskan pengertian teks negosiasi.
3. Kemampuan yang harus dicapai siswa adalah kompetensi dasar 3.10 Mengevaluasi pengajuan, penawaran dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tertulis, dan 4.10 Menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan dan penutup dalam teks negosiasi secara lisan atau tulis.
4. Agar tercapai kompetensi dasar 3.10 dan 4.10 teks negosiasi maka diperlukan bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip.

### ***Analisis Fakta, Konsep, Prinsip, dan Prosedur Materi Pembelajaran***

Berdasarkan kompetensi dasar 3.10 dan 4.10 serta studi pustaka terhadap buku-buku dan artikel, maka materi teks negosiasi yang akan dipelajari siswa adalah 1) Pengertian teks negosiasi; 2) Ciri-ciri teks negosiasi; 3) Struktur teks negosiasi; dan 4) Pola-pola penyajian teks negosiasi.

### ***Desain (Design)***

1. Penyusunan bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip dengan memperhatikan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).
2. Kompetensi bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip berdasarkan BNSP (2005), yakni kelayakan isi, penyajian, bahasa, kontekstual dan kegrafikaan.
3. Komponen bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip adalah berikut.
  - a. Cover
  - b. Identitas bahan ajar
  - c. Kata pengantar
  - d. Petunjuk penggunaan
  - e. Daftar Isi
  - f. Kompetensi inti dan kompetensi dasar
  - g. Indikator pencapaian kompetensi
  - h. Tujuan pembelajaran
  - i. Bagian I
  - j. Kegiatan pembelajaran
  - k. Rangkuman
  - l. Latihan Soal
  - m. Pedoman Penskoran
  - n. Refleksi
  - o. Glosarium
  - p. Daftar Pustaka

### ***Pengembangan (Development)***

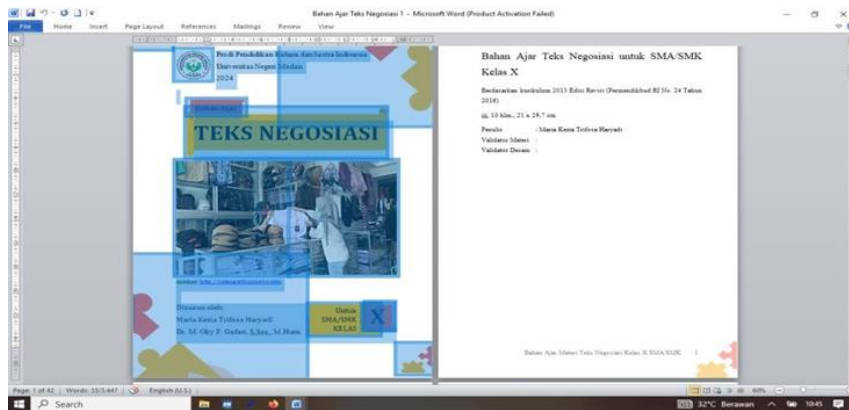
#### ***Produksi Bahan Ajar***

Tujuan produksi bahan ajar adalah memperoleh bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip.



1. Cover Bahan Ajar

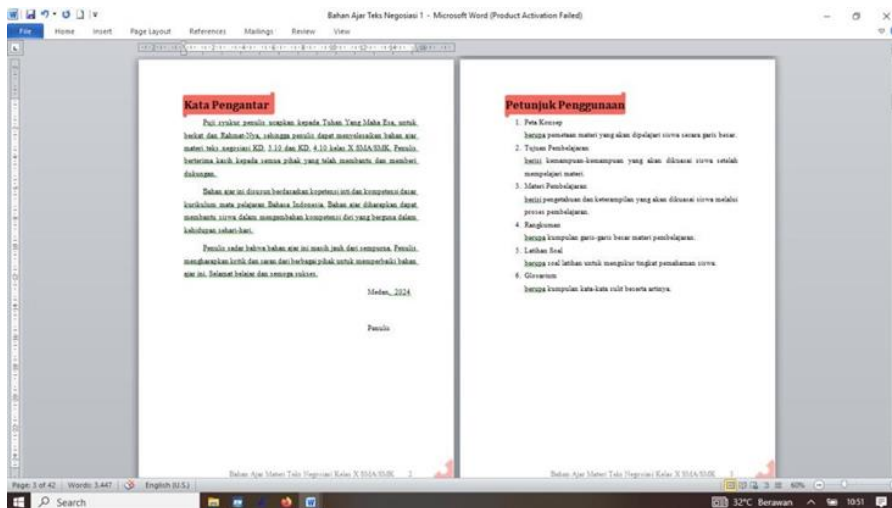
Pembuatan cover dilakukan dengan menggunakan aplikasi Microsoft word dan aplikasi canva.



Gambar 3. Tampilan Cover di Microsoft Word

2. Pengantar Bahan Ajar

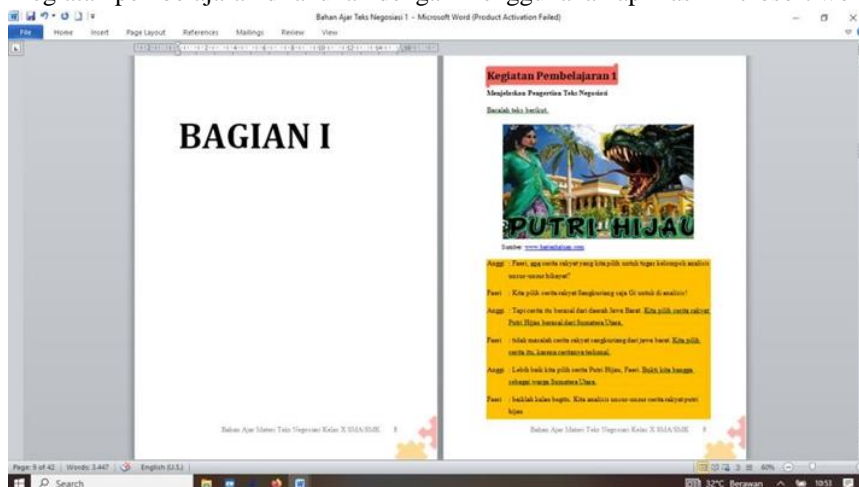
Pembuatan pengantar bahan ajar dilakukan dengan menggunakan aplikasi Microsoft word.



Gambar 4. Tampilan Pengantar di Microsoft Word

3. Kegiatan Pembelajaran

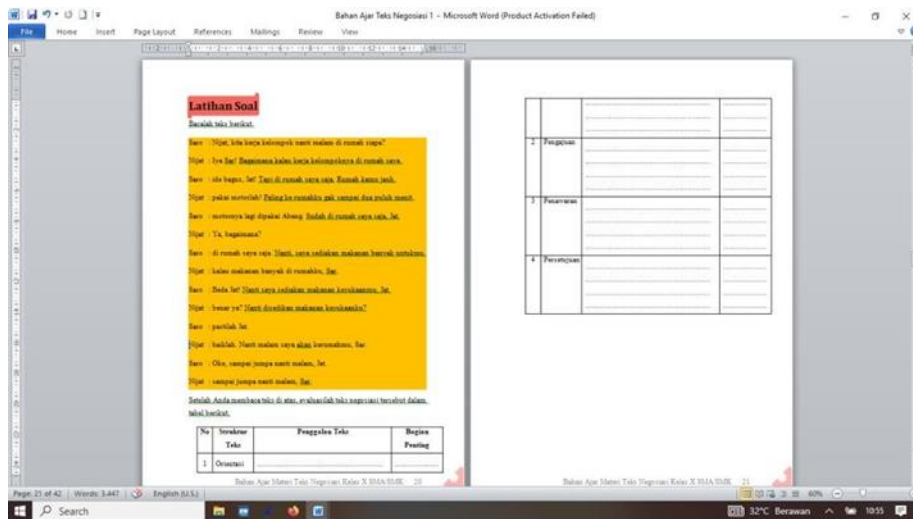
Pembuatan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi Microsoft word.



Gambar 5. Tampilan Kegiatan Pembelajaran di Microsoft Word

4. Soal Latihan

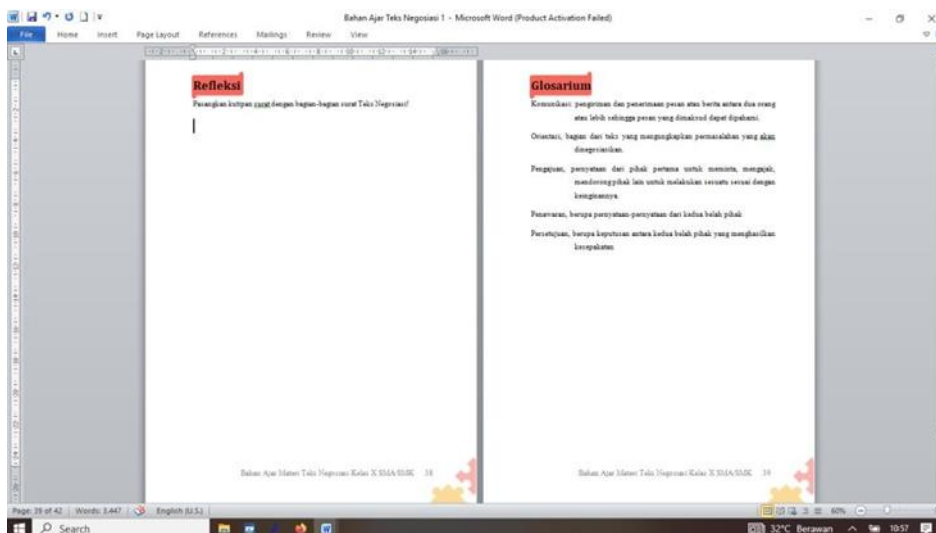
Pembuatan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi Microsoft word.



Gambar 6. Tampilan Soal Latihan di Microsoft Word

5. Glosarium

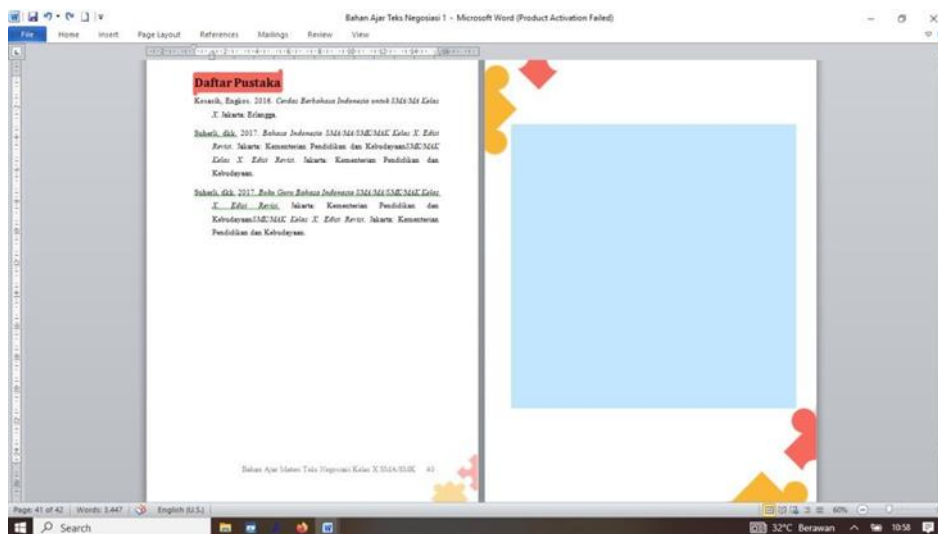
Pembuatan glosarium dilakukan dengan menggunakan aplikasi Microsoft word.



Gambar 7. Tampilan Glosarium di Microsoft Word

6. Daftar Pustaka

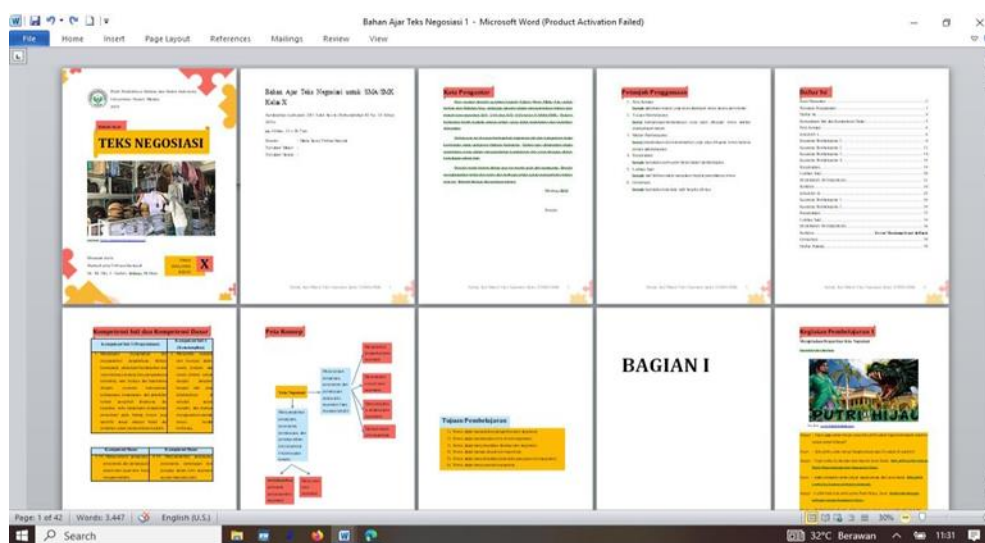
Pembuatan daftar pustaka dilakukan dengan menggunakan aplikasi Microsoft word.



Gambar 8. Tampilan Daftar Pustaka di Microsoft Word

7. Penyelesaian Produk

Tahap penyelesaian produk dilakukan dengan menggabungkan seluruh teks dan gambar. Selanjutnya, produk dibuat dalam bentuk file pdf.



Gambar 9. Tampilan Produk Bahan Ajar Materi Teks Negosiasi

**Uji Validasi Bahan Ajar**

Tahap uji validasi bahan ajar bertujuan untuk memperoleh data kelayakan bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip yang telah dikembangkan. Validasi terhadap produk dilakukan oleh ahli materi, ahli desain dan guru bidang studi.

1. Validasi Ahli Materi

Materi yang tercantum dalam bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip dinilai oleh Ibu Lili Tansliova, M.Pd. Berikut tabel hasil uji penilaian dari ahli materi.

2. Validasi Ahli Desain

Desain bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip dinilai oleh Bapak Drs. Gamal Kartono, M.Si. berikut hasil uji penilaian dari ahli desain.

3. Validasi Guru Mata Pelajaran

Penilaian bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip dilakukan oleh guru bahasa Indonesia kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan, yaitu Ibu Nuraida, S.Pd. Berikut hasil uji penilaian dari guru Bahasa Indonesia.

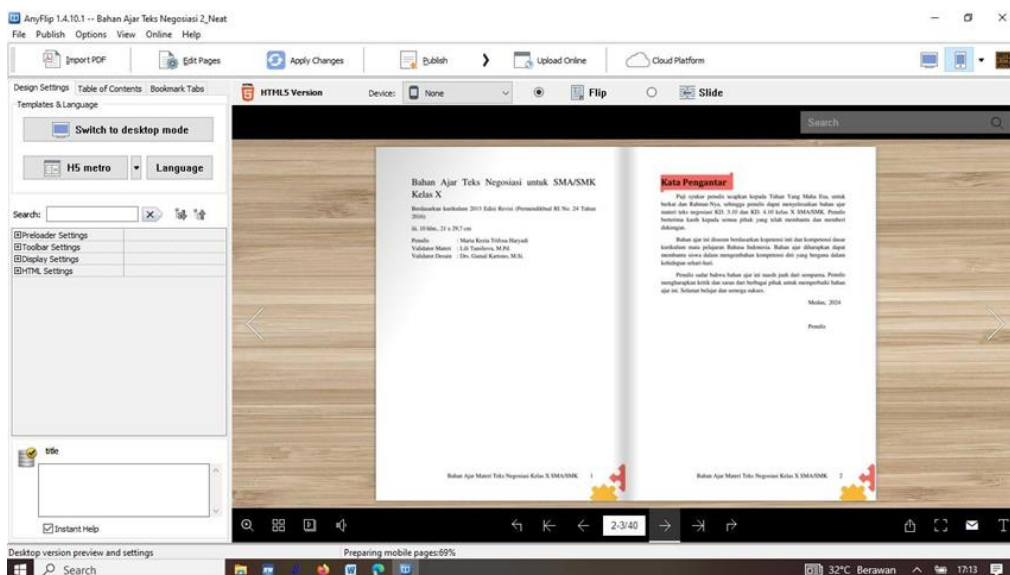
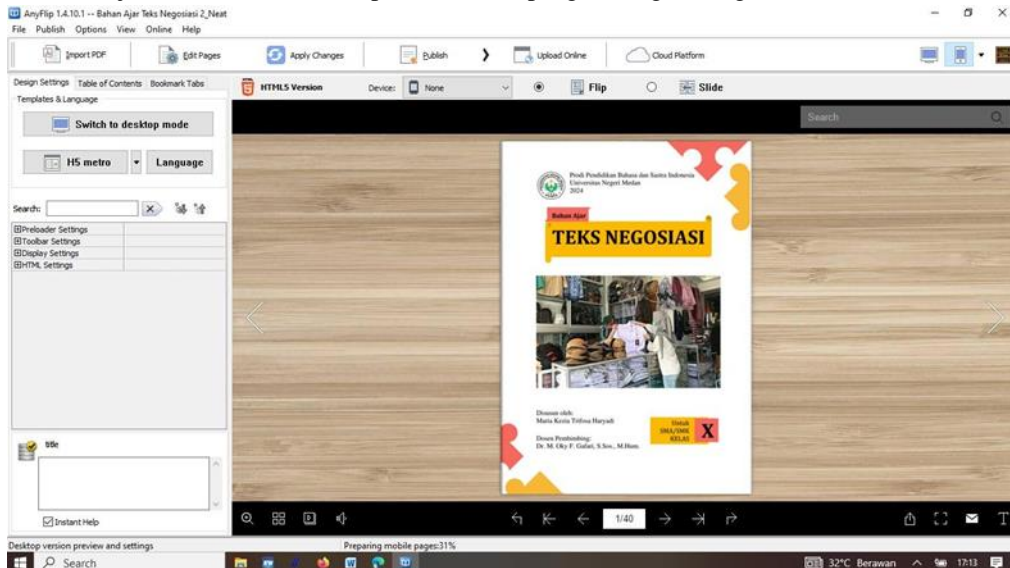
4. Implementasi (Implementation)

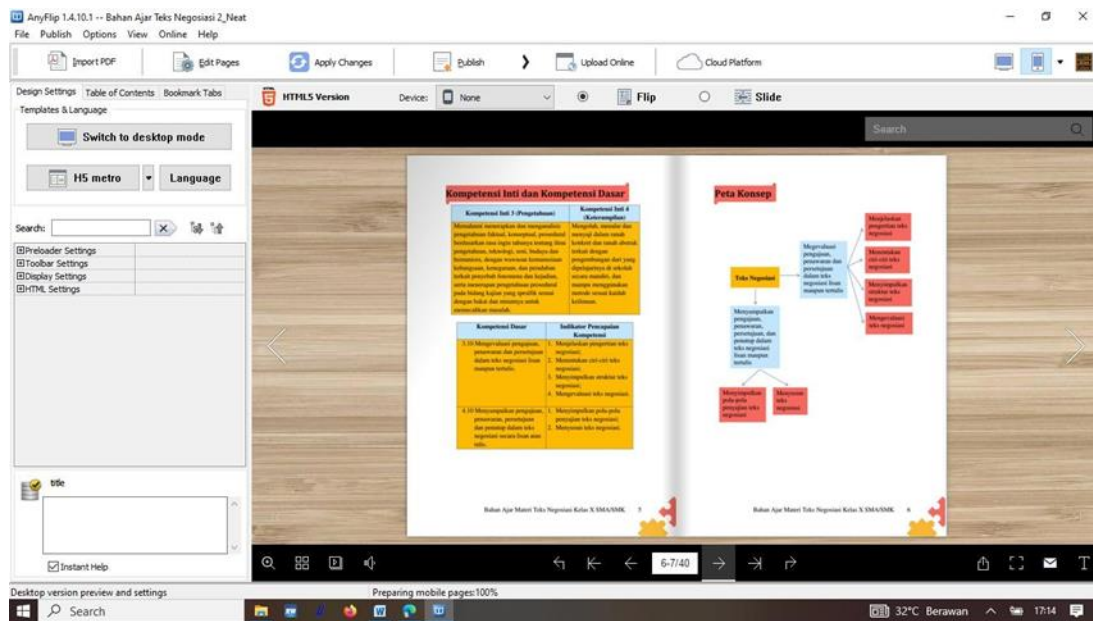
Bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip yang telah dikembangkan serta divalidasi ahli materi dan ahli desain. Selanjutnya, tahap implementasi bahan ajar kepada siswa kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan.

Tahap implementasi bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip, yaitu pertama, siswa diberikan pranala bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip melalui grup whatsapp; Kedua, siswa diarahkan cara menggunakan aplikasi anyflip; Ketiga, siswa dipandu untuk membaca petunjuk penggunaan bahan ajar; Keempat, siswa dipersilahkan untuk membaca bahan ajar; Terakhir, siswa diberikan angket respon siswa yang berisi penilaian terhadap bahan ajar, sehingga diperoleh hasil uji coba lapangan.

**Bentuk Produk Bahan Ajar Materi Teks Negosiasi Berbantuan Aplikasi Anyflip Pada Siswa Kelas X SMA Gajah Mada Medan**

Bentuk produk bahan ajar hasil dari dilakukan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE adalah berikut.





## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan, diperoleh simpulan sebagai berikut : Proses penelitian dan pengembangan bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip pada siswa kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan dengan model ADDIE, yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Bahan ajar yang telah diproduksi di validasi oleh ahli materi, ahli desain dan guru Bahasa Indonesia. Hasil uji validasi diperoleh rerata persentase penilaian validator materi dari 74,36% setelah perbaikan bahan ajar menjadi 80,48% dengan kriteria sangat layak, rerata persentase penilaian validator desain dari 77,69% setelah perbaikan bahan ajar menjadi 81,53% dengan kriteria sangat layak, dan rerata persentase penilaian guru bahasa Indonesia 85% dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya, hasil uji repon siswa diperoleh rerata persentase penilaian adalah 84,94% dengan kriteria sangat baik. Bentuk produk bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip pada siswa kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan adalah lembaran bahan ajar digital dengan tampilan terdiri atas: (1) cover, (2) identitas dan kata pengantar, (3) petunjuk penggunaan dan daftar isi, (4) KI, KD, indikator pencapaian kompetensi, dan peta konsep, (5) tujuan pembelajaran dan bagian I, (6) kegiatan pembelajaran 1 dan tugas, (7) tugas dan kegiatan pembelajaran 2, (8) tugas dan kegiatan pembelajaran 3, (9) tugas, (10) kegiatan pembelajaran 4, (11) rangkuman dan latihan soal, (12) latihan soal dan pedoman penskoran, (13) refleksi dan bagian II, (14) kegiatan pembelajaran 1, (15) kegiatan pembelajaran 1 dan kegiatan pembelajaran 2, (16) kegiatan pembelajaran 2, (17) rangkuman dan latihan soal, (18) latihan soal dan pedoman penskoran, (19) pedoman penskoran dan refleksi, (20) glosarium dan daftar pustaka. Bahan ajar yang dapat dioperasikan dengan menggunakan gawai, laptop, dan komputer yang terkoneksi internet.

## DAFTAR PUSTAKA

### Artikel Jurnal:

- Satria, A., Ramadhani, F., & Sari, I.P. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Sekolah Menengah Kejuruan Telkom 2 Medan Menggunakan Codeigniter. *Wahana Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 2 (1), 23-31
- Sari, I.P., Batubara, I.H., Al-Khowarizmi, A., & Hariani, P.P. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Arsip Digital Berbasis Web untuk Mengatur Sistem Kearsipan di SMK Tri Karya. *Wahana Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 1 (1), 18-24
- Hatta, T.A., Sari, I.P., Hariani, P.P., & Novita, A. (2024). Development of Class X Biography Text E-Module at Dr Wahidin Sudirohusodo High School Medan Based on Digital Applications K-Visoft Flipbook Maker. *Altafani: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1 (1)
- Sari, I.P. (2020). Implementasi Pembayaran SPP Berbasis WEB Pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah Kota Medan. *Jurnal Pengabdian Barelang* 2 (03), 11-14



- Sari, I.P., Al-Khowarizmi, A., & Batubara, I.H. (2021). Implementasi Aplikasi Mobile Learning Sistem Manajemen Soal dan Ujian Berbasis Web Pada Platform Android. *IHSAN: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT* 3 (2), 178-183
- Batubara, I.H., Sari, I.P., Hariani, P.P., Saragih, M., Novita, A., Lubis, B.S., & Siregar, E.F.S. (2021). Pelatihan Software Geogebra untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika SMP Free Methodist 2. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4 (3), 854-859
- Sari, I.P., Hariani, P.P., Satria, A., & Manurung, A.A. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Arsip Materi Ajar Berbasis Web untuk Guru MAS Darul Falah. *Wahana Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 2 (2), 59-65
- Guntur, S., Ichsan, A., & Sari, I.P. (2024). Designing a Web-Based Mail Management System at the Beringin Helvetia Sub-district Office. *Altafani: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1 (1)
- Hatta, T. A., Sari, I.P., & Syafrayani, P.R. (2024). Language Melody, Islamic Harmony: The Role of Indonesian Language Teachers in Creating Inspiring Islamic Schools. *EDUCATION JOURNAL OF INDONESIA* 5 (1)

### **Buku:**

- Indah Purnama Sari. *Algoritma dan Pemrograman*. Medan: UMSU Press, 2023, pp. 290.
- Indah Purnama Sari. *Buku Ajar Pemrograman Internet Dasar*. Medan: UMSU Press, 2022, pp. 300.
- Indah Purnama Sari. *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. Medan: UMSU Press, 2021, pp. 228.
- Janner Simarmata Arsan Kumala Jaya, Syarifah Fitrah Ramadhani, Niel Ananto, Abdul Karim, Betrisandi, Muhammad Ilham Alhari, Cucut Susanto, Suardinata, Indah Purnama Sari, Edson Yahuda Putra. *Komputer dan Masyarakat*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2024, pp.162.
- Mahdianta Pandia, Indah Purnama Sari, Alexander Wirapraja Fergie Joanda Kaunang, Syarifah Fitrah Ramadhani Stenly Richard Pungus, Sudirman, Suardinata Jimmy Herawan Moedjahedy, Elly Warni, Debby Erce Sondakh. *Pengantar Bahasa Pemrograman Python*. Medan : Yayasan Kita Menulis, 2024, pp.180
- Zelvi Gustiana Arif Dwinanto, Indah Purnama Sari, Janner Simarmata Mahdianta Pandia, Supriadi Syam, Semmy Wellem Taju Fitrah Eka Susilawati, Asmah Akhriana, Rolly Junius Lontaan Fergie Joanda Kaunang. *Perkembangan Teknologi Informatika*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2024, pp.158
- Dr. Marah Doly Nasution, Indah Purnama Sari, Asrar Aspia Manurung, Ahmad Riady Hasibuan, Putri Rizki Syafrayani, Tia Aulia Lubis, Suci Khairani, Salsabila Maisah Andani, Balqish Az-Zahra Shahnaz, Lola Fadhillah, Mulkan Azhari. *Perkembangan Teknologi Dan Transformasi Digital dalam Dunia Pendidikan*. Medan: UMSU Press, 2024, pp.228
- Asrar Aspia Manurung, Indah Purnama Sari, Ahmad Riady Hasibuan, Putri Rizki Syafrayani, Tia Aulia Lubis, Suci Khairani, Salsabila Maisah Andani, Balqish Az-Zahra Shahnaz, Lola Fadhillah, Mulkan Azhari, M. Firza Alpi. *Pengantar Pendidikan Teknologi*. Medan: UMSU Press, 2024, pp. 219