



Article History:

Submitted:
05-03-2026

Accepted:

15-03-2026

Published:

25-03-2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NEGO LAPBOOK
BERBASIS INTERAKTIF PADA TEKS NEGOSIASI UNTUK
SISWA SMA**

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE NEGO LAPBOOK LEARNING
MEDIA BASED ON NEGOTIATION TEXT FOR HIGH SCHOOL
STUDENT**

Devi Enjelina¹, Nanda Risky Ardhana²

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Jombang

Jl. Patimura III/20 Jombang 61418. Telp. (0321) 861319 Fax. (0321)

854319

devienjelina135@gmail.com

denrisky17@gmail.com

Abstract

This study aims to develop interactive learning media called Nego Lapbook on negotiation text material for high school students. This media is designed as a solution to the low interest and understanding of students towards negotiation texts which have been taught theoretically and are less interesting. The media development was carried out using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) which involves analyzing student needs, designing media in the form of lapbooks, developing interactive content such as short comics, quiz cards "what am I?" containing negotiation text material, implementing the media in learning, and evaluating its effectiveness. The Nego Lapbook media was validated by material experts and linguists with results indicating that the media is very suitable for use. The trial was conducted on grade X high school students involving pre-tests and post-tests. In addition, student



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author and STKIP PGRI Jombang

responses to the media were also very positive, with a practicality score reaching 90% with positive criteria. The results of this study indicate that the Nego Lapbook media is effective in increasing student understanding and involvement in learning negotiation texts. Therefore, this media is suitable for use as an alternative interactive learning in Indonesian subjects. This learning media is worth developing because there are changes in student learning achievement and the interactive approach makes learning more lively.

Keyword: *Learning Media, negotiation Text, Nego Lapbook*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Nego Lapbook berbasis interaktif pada materi teks negosiasi untuk siswa SMA. Media ini dirancang sebagai solusi atas rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap teks negosiasi yang selama ini diajarkan secara teoritis dan kurang menarik. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang melibatkan analisis kebutuhan siswa, perancangan media berbentuk lapbook, pengembangan konten interaktif seperti komik singkat, kartu kuis “apakah aku ?” yang berisi materi teks negosiasi, implementasi media dalam pembelajaran, dan evaluasi efektivitasnya. Media Nego Lapbook divalidasi oleh ahli materi dan ahli bahasa dengan hasil yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan. Uji coba dilakukan pada siswa kelas X SMA dengan melibatkan pre-test dan post-test, Selain itu, respons peserta didik terhadap media juga sangat positif, dengan skor kepraktisan mencapai 90% dengan kriteria positif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Nego Lapbook efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran teks negosiasi. Oleh karena itu, media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran ini layak untuk dikembangkan karena terdapat perubahan dalam prestasi belajar peserta didik serta pendekatan interaktif membuat pembelajaran lebih hidup.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Teks Negosiasi, Nego Lapbook*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat esensial, pendidikan merupakan modal untuk mengarungi zaman yang silih berganti. Menjadi bangsa yang maju tentu merupakan harapan setiap negara, hal tersebut dipengaruhi oleh pendidikan, begitu pentingnya pendidikan sehingga maju mundurnya pendidikan sangat mempengaruhi maju atau tidaknya bangsa tersebut dan dengan pendidikan akan mencetak sumber daya manusia yang baik dan bermutu. (Jamaludin & Rosidah, 2020) Pendidikan menjadi kunci untuk memajukan kehidupan berkualitas, karena bertujuan untuk meningkatkan kemampuan setiap individu. Proses pendidikan berfokus pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, kemampuan, pengembangan perilaku, dan nilai-nilai untuk pembentukan dan pengembangan diri siswa (Wahyu, 2016). Pendidikan di Indonesia dilaksanakan dalam beberapa jenjang yaitu SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi. Dalam hal ini akan membahas mengenai pendidikan tingkat sekolah menengah atas (SMA) khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas X yaitu teks Negosiasi.

Materi tentang teks negosiasi diajarkan kepada siswa kelas X di tingkat SMA yang menerapkan Kurikulum Merdeka. Teks negosiasi adalah jenis teks yang berisikan percakapan atau dialog antara pihak-pihak yang berusaha mencapai kesepakatan atau perjanjian dalam suatu konteks atau topik tertentu. Biasanya, teks ini digunakan dalam situasi bisnis, politik, atau kehidupan sehari-hari untuk membicarakan isu, bernegosiasi mengenai syarat-syarat, atau mencapai kesepakatan bersama. Struktur dari teks negosiasi melibatkan beberapa bagian, termasuk orientasi, pengajuan, penawaran, dan persetujuan, seperti yang dijelaskan oleh Aulia & Sefi (2021).

Pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang SMA tidak hanya menekankan pada pemahaman mengenai bacaan dan menulis saja, tetapi juga menumbuhkan keterampilan berbahasa secara aktif, seperti menyampaikan gagasan dan melakukan interaksi sosial. Salah satu materi yang penting adalah teks negosiasi, yang mencerminkan proses tawar menawar untuk tercapainya kesepakatan. Namun, dalam praktiknya banyak siswa yang belum memahami struktur dan ciri khas dari teks negosiasi. Hal ini dikarenakan penyajian teks negosiasi hanya dijelaskan secara teoritis saja.

Permasalahan yang sering muncul pada pembelajaran teks negosiasi adalah media pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik.

Pendidik cenderung masih menggunakan metode ceramah atau soal latihan buku paket sehingga peserta didik merasa bosan. Teks negosiasi sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari dan idealnya disampaikan dengan cara yang lebih kreatif melalui pendekatan interaktif yang menyenangkan sehingga mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi diatas, maka muncul pengembangan media pembelajaran nego lapbook berbasis interaktif. Media Lapbook merupakan media yang dapat membantu mempermudah penyampaian informasi atau pesan guru kepada siswa dalam materi pembelajaran melalui gambar maupun tulisan yang didukung oleh penjelasan guru sehingga dapat menarik minat siswa dan memberikan motivasi siswa untuk antusias dalam belajar. Media Lapbook adalah sebuah portofolio sederhana yang berbahan dasar dari kertas karton dan dilengkapi dengan gambar, grafik, diagram dan karya tulis dari suatu topik yang ditampilkan secara kreatif membentuk seperti buku dan dapat dibuka tutup (Rahmi, 2018).

Sedangkan Media pembelajaran interaktif menurut (Yanto, 2019) adalah suatu bentuk media pembelajaran yang dalam penggunaannya dapat menimbulkan keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran tersebut dengan saling memberikan pengaruh serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat perantara penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa dimana pada penggunaannya menimbulkan interaksi antara siswa dengan media, dengan cara saling berkaitan serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya.

Media ini dirancang berisi berbagai elemen edukatif seperti materi mengenai teks negosiasi, komik singkat teks negosiasi, kartu kuis “apakah aku?”, hingga QR Code berupa evaluasi yang berisi soal mengenai teks negosiasi. Media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai teks negosiasi melalui pendekatan visual, kreatif, dan ikut berpartisipasi didalamnya serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode research and development (R&D), yakni pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu

produk serta menguji tingkat keefektifannya. Menurut Sukmadinata (2015:164), research and development merupakan suatu proses atau tahapan yang dilakukan untuk menciptakan produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada.

proses pengembangannya, penelitian ini menerapkan model ADDIE (*analysis, development, design, implementation, and evaluate*) Model ini merupakan salah satu pendekatan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran. Berikut merupakan tahapan pengembangan buku lapbook mengacu pada 5 langkah model ADDIE menurut (Slamet, 2022: 26-30), yaitu (1) analisis meliputi kegiatan analisis kompetensi yang dituntut peserta didik, analisis karakter peserta didik tentang kapasitas belajarnya, kemampuan, keterampilan, sikap yang dimiliki peserta didik, analisis materi sesuai kompetensi. (2) perancangan (*design*) memuat kerangka acuan untuk siapa pembelajaran dirancang, kemampuan apa yang anda inginkan untuk dipelajari ? dan strategi pembelajaran. (3) pengembangan (*development*) kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik, sehingga menghasilkan produk pengembangan. (4) Implementasi (*implementation*) hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya. (5) Evaluasi (*evaluation*) yaitu evaluasi formatif dan sumatif.

Pemilihan model ADDIE dilatarbelakangi oleh kemudahan penerapan, kejelasan langkah-langkah, serta telah terbukti efektif digunakan dalam berbagai pengembangan media pembelajaran. Menurut (Puspasari, 2019) ADDIE merupakan model yang penggunaannya mudah untuk diterapkan pada kurikulum yang mengajarkan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Model ADDIE merupakan model yang rasional dan lengkap dibandingkan model penelitian lainnya. subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMA. Uji coba dilakukan agar memperoleh gambaran terhadap kepraktisan penggunaan media dalam konteks kelas. Jenis data yang digunakan oleh peneliti adalah data kualitatif yang diperoleh dari komentar dan kritik serta tanggapan peserta didik. instrument pengumpulan data dalam pengembangan ini berupa angket respon peserta didik, lembar validasi materi untuk mengetahui kesesuaian materi dengan capaian tujuan pembelajaran. Selain itu peneliti juga menggunakan dokumentasi untuk mendapatkan data berupa gambar ketika proses penggunaan media.

Teknik analisis data berupa analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil dari komentar dan sara ahli materi, ahli bahasa, guru dan peserta didik. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari angket dalam bentuk persentase. Analisis data validitas

produk sebagai acuan dalam mengelola data angka yang dihasilkan dari angket validasi media dan validasi materi. Data yang didapatkan dari hasil penilaian berupa format numerik kemudian diurutkan dengan rating (Bimrew, 2022). Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil secara keseluruhan validitas produk dan analisis data respon peserta didik, sebagai berikut

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan :

P= Presentase

X= Jumlah jawaban seluruh responden

X1= jumlah keseluruhan skor ideal

100%= konstanta

Tabel 1. Skala Presentase Respon Peserta didik dan Presentase Validitas Produk

Presentase	Kualifikasi	Keterangan
75-100%	Valid	Tidak revisi
51-74%	Cukup valid	Tidak revisi
25-50%	Kurang valid	Revisi
0-24%	Tidak valid	Revisi

Hasil dan Pembahasan

Langkah dalam kajian ini mengadopsi model ADDIE yang terdapat pada buku (Slamet, 2022) yang terdiri dari 5 langkah, yaitu 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, 5) evaluasi. Fokus pada kajian ini tertuju pada tahap ketiga, dengan tujuan pengembangan Nego-Lapbook sebagai media pembelajaran teks negosiasi. Berikut merupakan penjabaran secara terperinci mengenai langkah penelitian.

a. Analisis

Menurut (Slamet, 2022) analisis pada tahap pertama dengan melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik. Dalam hal ini materi yang dikembangkan adalah teks negosiasi yang mengacu pada kurikulum merdeka. Kompetensi yang dituju mencakup kemampuan dalam memahami struktur teks, ciri-ciri, kebahasaan, dan konteks dalam penggunaan teks negosiasi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga terdapat analisis karakter peserta didik, termasuk gaya belajar, motivasi dalam belajar, serta keterampilan dasar yang dimiliki. Dari analisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik ditemukan

adanya peserta didik yang kurang minat dan kurang memahami isi dari materi yang diberikan oleh pendidik. Oleh karena itu, Media pembelajaran nego lapbook dikembangkan dengan mempertimbangkan peserta didik menjadi lebih aktif dan interaktif. Media ini dirancang dalam bentuk lapbook menyenangkan yang mudah dipahami dan merangsang ingin tahu peserta didik.

b. Desain (Rancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk menyusun kerangka media pembelajaran berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Desain media mencakup penentuan tujuan pembelajaran, susunan isi materi, bentuk tampilan media, hingga strategi penyampaian materi kepada siswa. Dalam hal ini, Nego Lapbook dirancang khusus untuk siswa SMA dengan pendekatan interaktif dan kontekstual, sehingga mereka tidak hanya membaca, tetapi juga dapat memainkan kartu soal, melihat ilustrasi percakapan, dan menjawab pertanyaan reflektif.

Peneliti menggunakan media dari kardus sebagai bahan lalu diisi dengan materi teks negosiasi seperti pengertian, ciri, hingga kaidah kebahasaan. Terdapat bentuk yang dibuat unik sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu bagi peserta didik. Selain itu, strategi pembelajaran yang digunakan dalam media ini adalah pembelajaran berbasis aktivitas dan bermain peran, di mana siswa diajak untuk aktif mengamati, membaca, mendiskusikan, dan merespons isi lapbook. Dengan demikian, perancangan media ini diharapkan mampu memfasilitasi siswa untuk memahami teks negosiasi secara utuh dan menyenangkan.



Gambar 1. Desain Produk

c. Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan desain yang telah dirancang ke dalam bentuk produk nyata. Pada tahap ini, Nego Lapbook dikembangkan secara manual menggunakan bahan-bahan

seperti kardus, kertas warna, gambar ilustrasi, serta perlengkapan lain yang menunjang visualisasi. Komponen dalam kotak seperti materi ringkas seperti pengertian, ciri, hingga kaidah kebahasaan, kartu kuis “apakah aku?” yang didesain menggunakan canva, dan komik percakapan negosiasi yang terjadi di pasar yang setelah membaca komik singkat tersebut, peserta didik melanjutkan dengan aktivitas bermain peran sesuai dengan apa yang ada dikomik. Media ini disusun dengan pendekatan kreatif agar tampil menarik dan mudah dipahami siswa. Penyusunan fisik produk ini juga melibatkan uji coba awal pada skala kecil untuk melihat kelayakan awal media.

Selain aspek fisik, tahap ini juga mencakup pengembangan konten yang valid secara materi. Peneliti juga menyusun pertanyaan-pertanyaan kuis berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang telah dianalisis sebelumnya. Dalam tahap ini, dilakukan juga validasi oleh ahli materi dan ahli media guna menilai kesesuaian isi, kemenarikan desain, serta keefektifan media sebagai alat bantu pembelajaran. Jika media belum masuk kriteria yang ditentukan, maka peneliti segera melakukan revisi media berdasarkan masukan yang diberikan. Jika media sudah sesuai, maka peneliti melakukan uji coba pada peserta didik di kelas X SMA.



Gambar 2. Desain Produk

d. Implementasi

Menurut (Slamet, 2022:29) Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Prototype produk pengembangan perlu diuji cobakan secara riil di lapangan untuk memperoleh gambaran tentang keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Tahap implementasi merupakan momen di mana media hasil pengembangan diuji coba secara

nyata dalam proses pembelajaran. Nego Lapbook digunakan oleh siswa dalam sesi pembelajaran teks negosiasi untuk melihat bagaimana media tersebut membantu pemahaman siswa terhadap materi. Dalam pelaksanaannya, siswa diajak untuk membuka bagian-bagian dalam lapbook, membaca komik percakapan negosiasi sebagai acuan untuk bermain peran dengan teman yang lain, menjawab kartu kuis “Apakah Aku?”, serta mendiskusikan isi lapbook secara berkelompok atau individu.

Selama implementasi, guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam memahami isi media. Aktivitas pembelajaran dengan menggunakan Nego Lapbook menunjukkan adanya antusiasme dan partisipasi aktif dari siswa. Selain itu, media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena menggabungkan unsur visual, kinestetik, dan kolaboratif. Melalui tahap ini, peneliti juga memperoleh masukan langsung dari pendidik dan peserta didik mengenai kelebihan dan kekurangan produk untuk proses revisi lebih lanjut.



Gambar 3. Nego Lapbook

e. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas dan efektivitas media yang telah dikembangkan. Menurut (Slamet, 2022:29) Evaluasi dalam model ADDIE terbagi menjadi dua jenis, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan berlangsung, misalnya saat validasi oleh ahli atau saat uji coba terbatas. Hasil evaluasi formatif menjadi dasar untuk melakukan revisi pada media, baik dari segi isi, desain, maupun teknis penyajian.

Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah media diimplementasikan dalam pembelajaran. Peneliti mengevaluasi keberhasilan media dalam membantu siswa memahami teks negosiasi

melalui tes pemahaman, observasi aktivitas siswa, dan kuesioner respon siswa terhadap media. Berdasarkan hasil evaluasi, Nego Lapbook dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memudahkan pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Temuan ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran teks negosiasi.

Kevalidan Media Nego Lapbook

Kevalidan media nego lapbook diperoleh melalui proses validasi yang dilakukan pada tahap pengembangan (development) dalam model pengembangan. Menurut Badriyah (2023) Pengambilan data hasil uji coba validitas pada media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan peserta didik. Pengambilan data validitas hasil uji coba dilakukan oleh peserta didik setelah peneliti menerapkan media pembelajaran yang telah diberi penilaian oleh para ahli media dan ahli materi bahwa media pembelajaran tersebut telah dinyatakan layak untuk diuji cobakan.

Kevalidan media Nego Lapbook diperoleh melalui proses validasi yang dilakukan pada tahap pengembangan. Validasi dilakukan oleh dua validator, yaitu validator materi dan validator bahasa. Aspek penilaian terhadap materi mencakup kesesuaian isi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, ketepatan penyusunan serta penyampaian materi, keterkinian isi yang sesuai dengan perkembangan zaman, dan relevansi materi dengan tingkat perkembangan peserta didik di jenjang SMA. Sementara itu, aspek kebahasaan yang dinilai menurut pada BSNP (2012) meliputi ketepatan struktur dan tata bahasa, keefektifan kalimat, kebakuan istilah, kejelasan penyampaian pesan, kemampuan memotivasi peserta didik, serta kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional peserta didik.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media Nego Lapbook memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi dan bahasa, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran teks negosiasi. Beberapa saran dan masukan dari validator telah dijadikan dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media sebelum dilanjutkan ke tahap uji coba di lapangan. Validasi ini menjadi langkah penting dalam memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga memenuhi fungsi edukatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kepraktisan Media Nego Lapbook

Kepraktisan merupakan ukuran baik atau idaknya suatu alat penilaian. Kepraktisan dapat diartikan sebagai kemudahan dalam penyelenggaraan, membuat instrument, dan dalam pemeriksaan atau

penentuan keputusan yang objektif, sehingga keputusan tidak menjadi bias dan meragukan untuk orang lain atau pembaca (Alfirianu, 2017). Kepraktisan media nego lapbook dapat dilihat melalui oenilaian calon pengguna (guru) dan peserta didik. Uji coba dilakukan setelah melakukan validasi kepada validator dosen ahli dan dinyatakan valid dan layak untuk di uji cobakan.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik terhadap Media Nego Lapbook

No	Nama Peserta Didik	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	ADP	80	90
2	ABJ	76	80
3	DE	78	80
4	AA	74	80
5	ADS	80	90
6	ANN	76	90
7	MZA	77	80
8	AHS	70	80
9	ANN	81	90
10	CMM	80	90
11	DPL	76	90
12	DK	80	90
13	ELA	80	100
14	EMD	78	80
15	FHM	74	70
16	FM	76	80
17	HA	79	80
18	MA	86	100
19	SAJ	79	90
20	SKO	74	70

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa nilai peserta didik mengalami kenaikan. Sumber belajar dinilai oleh pendidik untuk mengetahui kepraktisan media yang dibuat. Pendidik memberikan penilaian bahwa media nego lapbook pada materi teks negosiasi layak untuk diuji cobakan. Sedangkan penilaian dari peserta didik dinyatakan valid. Kepraktisan sumber belajar dapat dilihat dari penilaian angket pesert didik. Berikut merupakan penialan angket peserta didik.

No.	Pertanyaan	Nilai	Tingkat Kevalidan
1.	Apakah media Nego Lapbook menarik bagi anda?	92 %	Positif
2.	Apakah media Nego Lapbook memudahkan anda dalam mendalami teks negosiasi ?	88 %	Positif
3.	Apakah media Nego Lapbook membuat anda lebih semangat dalam belajar?	89 %	Positif
4.	Apakah materi dan permainan yang berbasis interaktif mudah dipahami?	91 %	Positif
5.	Apakah media mudah untuk digunakan secara mandiri ?	87 %	Positif
6.	Apakah media Nego Lapbook membantu anda berpikir kritis saat bernegosiasi ?	90 %	Positif
7.	Apakah media Nego Lapbook membantu dalam meningkatkan dalam bernegosiasi ?	93 %	Positif
8.	Apakah suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan Nego Lapbook materi teks	90 %	Positif

	negosiasi ?		
	Nilai Akhir	90 %	positif

Berdasarkan pada hasil angket respon peserta didik pada 20 peserta. Diperoleh hasil 90% dengan kriteria positif. Nilai ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Nego Lapbook berada dalam kategori “valid” dan tidak memerlukan revisi. Hal ini dapat dikatakan bahwa media Nego Lapbook dapat meningkatkan pemahaman mengenai materi negosiasi.

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran Nego Lapbook berbasis Interaktif pada teks Negosiasi untuk Siswa SMA terbukti efektif. Media ini dirancang untuk mengatasi permasalahan yang terjadi yaitu media pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik, dimana pendidik cenderung masih menggunakan metode ceramah atau soal latihan buku paket sehingga peserta didik merasa bosan sehingga peserta didik kurang terlibat di dalamnya. Pengembangan dilakukan dengan menyesuaikan materi dengan kebutuhan peserta didik serta memanfaatkan pendekatan visual dan interaktif dalam bentuk Nego Lapbook.

Hasil validasi media yang dilakukan oleh peserta didik menunjukkan bahwa media Nego Labbok memperoleh rata-rata presentase sebesar 90%, yang termasuk dalam kategori valid dan tidak memerlukan revisi. Dengan pendekatan pengembangan model ADDIE, media ini telah melalui tahapan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Ini berarti media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, bahasa, penyajian, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Peserta didik memberikan respons positif terhadap media ini, baik dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, maupun kemampuannya dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap teks negosiasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Nego Labbok layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks negosiasi di tingkat SMA

References

- Afifah, Nur.dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar*. Jurnal Kiprah Pendidikan
- Aulia, F. T., & Sefi, I. G. (2021). Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK Kelas X. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Badriyah, Siti (2023) *Pengembangan Media Lapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V di MI Mamba'ul Ulum Kota Kediri*. Undergraduate (S1) thesis, IAIN Kediri.
- Dinti,A.k.dkk. (2025). *Implementasi Media Lapbook pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Materi Budaya Daerah Indonesia di SDN 1 Bumi Arum*. Jurnal Penelitian Nusantara. 1(6)
- Jamaludin, G.M., & Rosidah, Ani. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Penggunaan Media Lapbook*. Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. 6(1)
- Jayanti, A.,D.dkk. (2025). *Pengembangan Media Lapbook Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Materi Pancasila*. Jurnal Penelitian Nusantara 1(5)
- Oliviea, R.N.dkk. (2023). *Pengembangan Media Lapbook untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV*. Seminar Nasional PGSD UNIKAMA.
- Puspasari, R. & S. T. (2019). Pengembangan Bulkul Ajar Kompilasi Telori Graf delngan Modell Addiel. Joulrnl of Meldivels : Joulrnl of Mathelmatics Eldulcation IKIP Veltelran Selmarang, 3(1),
- Slamet, Fayrus Abadi. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Malang : Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang
- Wahyu, R. (2016). Implementasi model project based learning (PJBL) ditinjau dari penerapan kurikulum 2013. TEKNOSCIENZA, 1, 50–62.