

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

by Syarah Amaliyah Usman

Submission date: 25-Jul-2024 11:06AM (UTC+0700)

Submission ID: 2422118416

File name: i_Teks_Negosiasi_Berbantuan_Aplikasi_Anyflip_pada_Siswa_Kela.pdf (842.13K)

Word count: 3069

Character count: 19373



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

¹Syarah Amaliyah Usman, ²M. Oky Fardian Gafari,

^{1,2}Universitas Negeri Medan

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

Korespondensi penulis: kezharyadi@yahoo.co.id

Abstract. *This research aims to: (1) describe the process of developing teaching materials for negotiation text materials assisted by the Anyflip application for class Mada Medan. The research and development model used is ADDIE with five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The instruments used were interviews, as well as material validation questionnaires, design validation, and responses from Indonesian language study teachers. Data were analyzed using qualitative descriptive and quantitative descriptive analysis techniques (Likert scale). The results of the research and development carried out are teaching material products for negotiation text materials assisted by the Anyflip application with good average assessment results.*

Keywords: *anyflip application, development, negotiation text*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip* pada siswa kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan dan (2) mendeskripsikan bentuk produk bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip* pada siswa kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan lima tahap, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Instrumen yang digunakan adalah wawancara, serta angket validasi materi, validasi desain, dan respon guru bidang studi Bahasa Indonesia. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif (skala likert). Hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan adalah produk bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip* dengan rerata hasil penilaian baik.

Kata kunci: aplikasi *anyflip*, pengembangan, teks negosiasi

1. LATAR BELAKANG

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. 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

Received: Mei 18, 2024; Revised: Juni 20, 2024; Accepted: Juli 23, 2024; Online Available: Juli 25, 2024;

* Syarah Amaliyah Usman, kezharyadi@yahoo.co.id

dalam teks negosiasi secara lisan atau tulis. 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.

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).

Latar belakang masalah dan usulan penelitian ini didukung oleh penelitian oleh 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 inilah, penulis mengangkat topik mengenai pengembangan bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip pada siswa kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan.

2. KAJIAN TEORITIS

Adapun yang menjadi landasan teori pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

2.1. 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.

Menurut Prastowo (2012) bahan ajar memiliki fungsi yang dibedakan menjadi dua macam, yakni bagi guru dan bagi siswa. Fungsi bahan ajar bagi guru yakni sebagai pedoman guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan kepada siswa, selain itu bahan ajar bagi guru berfungsi sebagai alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran. Sedangkan bagi siswa, bahan ajar berfungsi sebagai pedoman siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasai siswa.

Selain memiliki fungsi, bahan ajar juga memiliki manfaat sesuai pernyataan oleh Kosasih (2021), yakni memberi pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik dalam kegiatan belajarnya. Hal ini dapat dilakukan dengan cara membaca bahan ajar ke dalam kelas atau mengunjungi bahan ajar yang dapat dijangkau peserta didik maupun guru dan menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diamati secara langsung, yaitu dengan cara menunjukkan model, denah, sketsa, foto, film dan lain sebagainya.

Selain itu, bahan ajar juga memiliki beragam jenis bentuk. Menurut Rindaningsih (2019) bahan ajar dapat berbentuk seperti buku, modul, *handout* dan lembar kerja.

2.2. Teks Negosiasi

Menurut Kosasih (2014) teks negosiasi adalah proses penetapan keputusan secara bersama antara beberapa pihak yang memiliki kepentingan berbeda. Teks negosiasi merupakan teks yang berisi suatu cara dalam menetapkan keputusan yang dapat disepakati oleh dua pihak atau lebih untuk mencukupi kepuasan pihak-pihak yang berkepentingan. Fungsi dari teks negosiasi menurut Kosasih (2014) yaitu di dalam teks membahas suatu isu tertentu dengan disertai sejumlah argumen dari dua pihak atau lebih dengan tujuan untuk mengompromikan atau menyepakati kepentingan-kepentingan yang berbeda. Kegiatan itu berisi adu tawar yang kemudian berujung pada kesepakatan atau ketidaksepakatan. teks negosiasi memiliki unsur pembangun yaitu pembukaan yang berisi pengenalan isu atau sesuatu yang dianggap masalah oleh salah satu pihak, lalu memiliki struktur isi yang berisi berupa adu tawar dari kedua belah pihak untuk mencari penyelesaian yang saling menguntungkan, sampai diperolehnya

kesepakatan atau ketidaksepakatan. Pada bagian penutup teks negosiasi berisi persetujuan dan kesepakatan kedua belah pihak.

2.3. 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). 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. Aplikasi anyflip ini memiliki kelebihan yakni mudah diakses melalui perangkat komputer, laptop dan sejenisnya. Selain itu, aplikasi anyflip ini juga dapat menghilangkan kebosanan siswa karena aplikasi ini lebih bervariasi.

Berdasarkan teori yang mendasari penelitian ini, maka peneliti memiliki 2 hipotesis yang akan menjadi jawaban dari penelitian ini, yakni:

- Proses pengembangan bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip pada siswa kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan.
- Bentuk produk bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip pada siswa kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D). Metode penelitian dan pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan, validator materi dan validator media. Objek dalam penelitian ini adalah bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi anyflip. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, angket atau kuisioner. Instrumen penelitian menggunakan validasi dari ahli materi, ahli media dan guru bidang studi. Teknik analisis data menggunakan skala likert.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan lima tahap yaitu pertama analisis (*analysis*), kedua desain (*design*), ketiga pengembangan (*development*), keempat implementasi (*implementation*), dan kelima evaluasi (*evaluation*). Lokasi penelitian bertempat di SMA Swasta Gajah Mada Medan, beralamat Jalan HM. Said, Gaharu, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian dilaksanakan sesuai dengan jadwal pembelajaran Bahasa Indonesia pada semester genap di kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan tahun pembelajaran 2021/2022.

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menggunakan model ADDIE dengan lima tahap 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.

4.1.1. Proses Pengembangan Bahan Ajar Materi Teks Negosiasi Berbantuan Aplikasi Anyflip pada Siswa Kelas X SMA Gajah Mada Medan

a) Analisis

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 menjelaskan teks negosiasi. 4) Aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran belum menjadikan siswa interaktif.

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. Pengetahuan yang telah dicapai siswa adalah hanya mampu menjelaskan pengertian teks negosiasi. 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. Agar tercapai kompetensi dasar 3.10 dan 4.10 teks negosiasi maka diperlukan bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip*. 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.

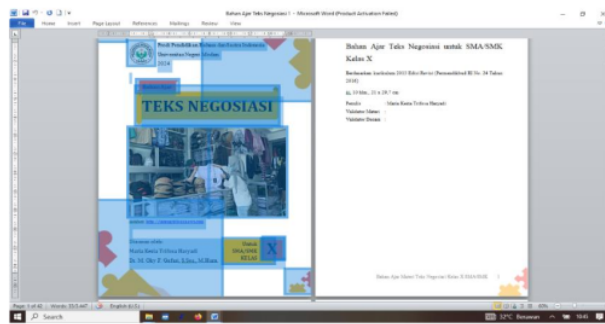
b) Desain

Pada penyajian desain yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), kompetensi bahan ajar berdasarkan BSNP dan materi pembelajaran.

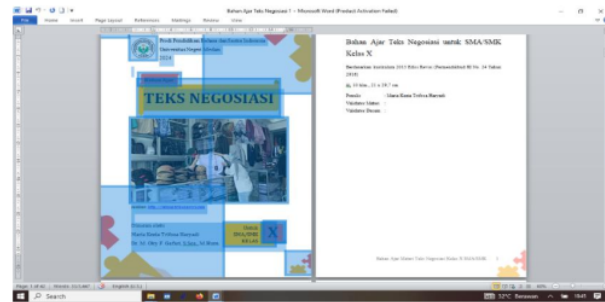
c) Pengembangan

- Produksi Bahan Ajar

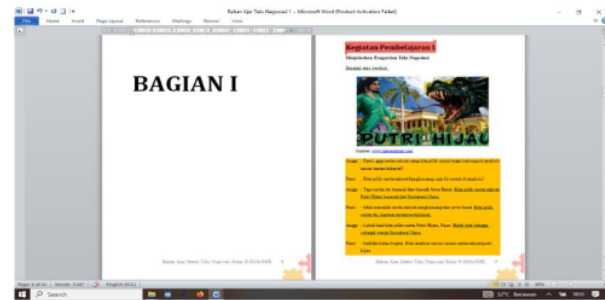
Tujuan produksi bahan ajar adalah memperoleh bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip*.



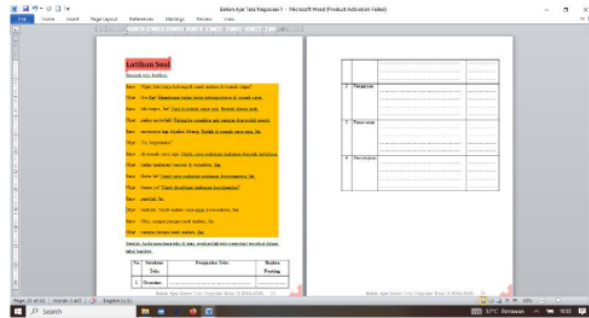
Gambar 1. Tampilan Cover di Microsoft Word



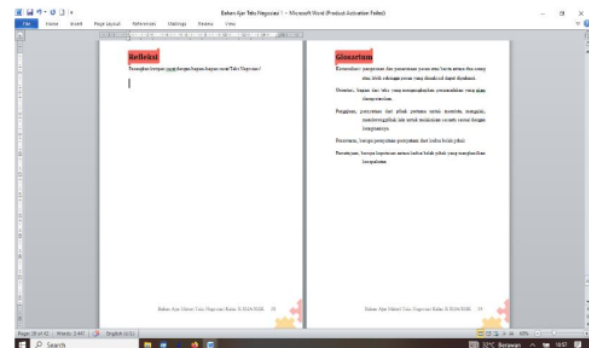
Gambar 2. Tampilan Pengantar di Microsoft Word



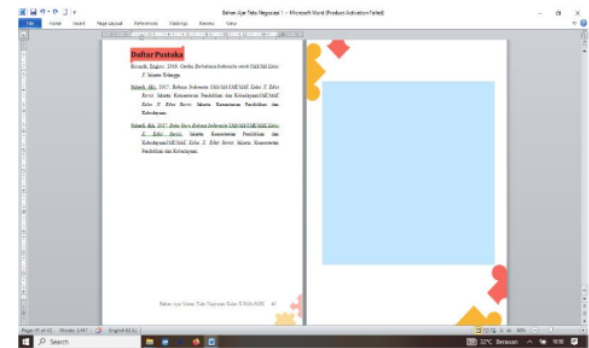
Gambar 3. Tampilan Kegiatan Pembelajaran di Microsoft Word



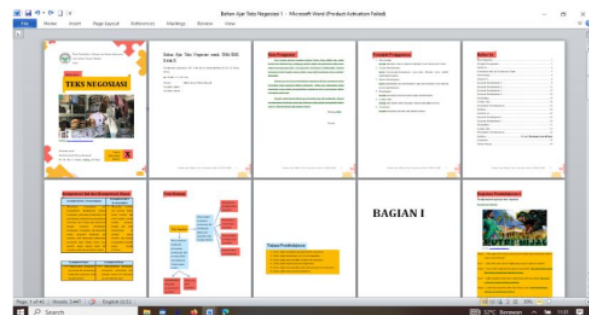
Gambar 4. Tampilan Soal Latihan di Microsoft Word



Gambar 5. Tampilan Glosarium di Microsoft Word



Gambar 6. Tampilan Daftar Pustaka di Microsoft Word



Gambar 7. Tampilan Produk Bahan Ajar di Microsoft Word

- 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. Pada tahap uji validasi bahan ajar dilakukan dengan validasi ahli materi, validasi ahli desain dan validasi guru mata pelajaran dengan indikator penilaiannya masing-masing.

d) Implementasi

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, 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.

Hasil uji coba lapangan bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip* pada siswa kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan dengan jumlah siswa sebanyak 37 diperoleh rata-rata sebesar 55,21 yang setara dengan 84,94%.

e) Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip* sesuai dengan penilaian dan saran validator materi, validator desain. Setelah bahan ajar divalidasi, kemudian dilakukan revisi bahan ajar. Berikut hasil evaluasi bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip*.

- Revisi bahan ajar materi teks negosiasi hasil evaluasi validator materi

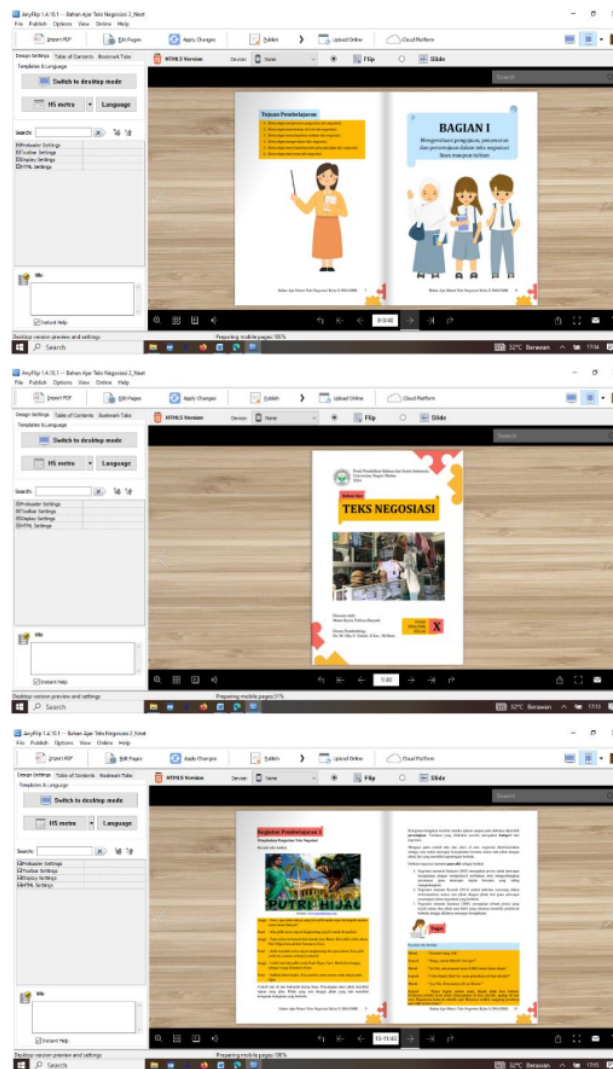
Penilaian yang dilakukan validator materi terhadap lembaran angket salah satunya dengan memberi saran. Saran validator materi terhadap bahan ajar, yaitu perbaiki petunjuk penggunaan, cantumkan indikator pencapaian kompetensi, tambahkan latihan atau tugas yang disesuaikan dengan indikator dan KD, perbaiki ketetapan penulisan dan EYD, Daftar Pustaka disesuaikan dengan pendapat ahli yang muncul di bahan ajar.

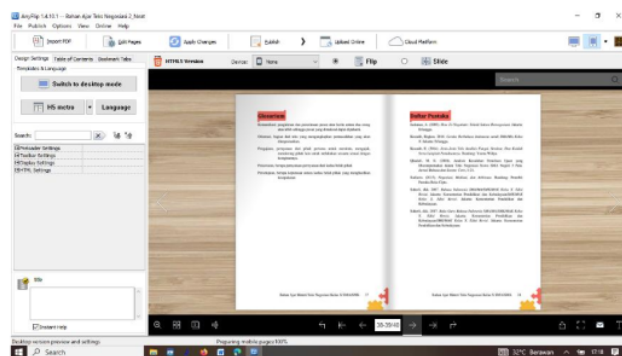
- Revisi bahan ajar materi teks negosiasi hasil evaluasi validator desain

Penilaian yang dilakukan validator desain terhadap lembaran angket salah satunya dengan memberi saran. Saran validator desain terhadap bahan ajar adalah perbaiki jarak antar kata, perbaiki jarak antar kata di tabel menjadi 11 *point*, dan perbaiki desain sesuai dengan coretan.

4.1.2. 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.





4.2. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan yang 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*). Tahapan penelitian dan pengembangan bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip* pada siswa kelas X SMA Gajah Mada Medan sebagai berikut.

Uji tabulasi validasi ahli materi didapat nilai jumlah skor kelayakan isi 61 skor, kelayakan penyajian 47 skor, kelayakan bahasa 34 skor, dan kelayakan kontekstual 33 skor. Nilai rerata skor kelayakan isi 3,812 skor, kelayakan penyajian 3,615 skor, kelayakan bahasa 3,777 skor, dan kelayakan kontekstual 3,666 skor. Persentase nilai kelayakan isi 76,25 %, kelayakan penyajian 72,3 %, kelayakan bahasa 75,55 %, dan kelayakan kontekstual 73,33 %. Kriteria penilaian bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip* adalah layak.

Uji tabulasi validasi ahli desain didapat nilai jumlah skor 101 skor. Nilai rerata skor 3,884 skor. Persentase nilai 77,69%. %. Kriteria penilaian bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip* adalah layak.

Uji tabulasi validasi guru Bahasa Indonesia didapat nilai jumlah skor 68 skor. Nilai rerata skor 4,25 skor. Persentase nilai 85%. Kriteria penilaian bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip* adalah sangat layak.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan, diperoleh simpulan bahwa Bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip* dikembangkan dengan model ADDIE, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip*. Bahan ajar dapat dioperasikan dengan menggunakan gawai, *laptop*,

dan komputer yang terkoneksi internet. Bahan ajar yang telah diproduksi terlebih dahulu di validasi oleh ahli materi, ahli desain dan guru Bahasa Indonesia. Hasil uji validasi diperoleh persentase penilaian validator materi 74,35% dengan kriteria layak, persentase penilaian validator desain 77,69% dengan kriteria layak, dan persentase penilaian guru Bahasa Indonesia 85% dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya, bahan ajar diimplementasikan kepada siswa kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan. Tahap akhir implementasi bahan ajar adalah siswa mengisi angket respon siswa. Hasil uji respon siswa diperoleh persentase penilaian 84,97% dengan kriteria penilaian sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis merekomendasikan agar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip* dapat dimanfaatkan siswa sebagai sumber belajar pada proses kegiatan pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Anggelina, R., & Sylvia, I. (2021). Efektivitas e-modul pembelajaran sosiologi berbasis anyflip dalam meningkatkan penguasaan materi siswa kelas XI di SMA. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 94-103.
- Handayati, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar pada mata pelajaran IPA. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 369-384.
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis teks dalam mata pelajaran bahasa Indonesia SMA/MA/SMK*. Bandung: YRAMA WIDYA.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mariana, I. M. (2016). *Pengantar perencanaan pembelajaran di sekolah dasar*. Denpasar: LPMP Bali.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratiwi, D. A. (2021). *Perencanaan pembelajaran SD/MI*. Sigli: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Rindaningsih, I. (2019). *Perencanaan pembelajaran MI*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Wajdi, H. F. (2021). *Buku ajar perencanaan, pengajaran panduan di perguruan tinggi*. Malang: Ahlimedia Press.

Pengembangan Bahan Ajar Matei Teks Negosiasi Berbantuan Aplikasi Anyflip pada Siswa Kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	kelasa.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
2	Submitted to UIN Ar-Raniry Student Paper	1%
3	Sri Handayati. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK DENGAN MEMANFAATKAN FITUR RUMAH BELAJAR PADA PADA MATA PELAJARAN IPA", JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2020 Publication	1%
4	jonedu.org Internet Source	1%
5	ojs.berajah.com Internet Source	1%
6	pakar.pkm.unp.ac.id Internet Source	1%
7	prin.or.id Internet Source	1%

8	jim.unindra.ac.id Internet Source	1 %
9	wislah.com Internet Source	1 %
10	Armiati Armiati, Isra Hidayati. "Desain Pembelajaran Trigonometri Berbasis Contextual Teaching and Learning Bernuansa Etnomatematika Melayu Riau", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2023 Publication	1 %
11	Submitted to Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia Student Paper	1 %
12	scite.ai Internet Source	1 %
13	www.psychologymania.com Internet Source	1 %
14	jurnal.umj.ac.id Internet Source	1 %
15	irje.org Internet Source	1 %
16	karyailmiah.unipasby.ac.id Internet Source	1 %
17	Submitted to UPN Veteran Jawa Timur Student Paper	1 %

		1 %
18	www.ejournal.citrabakti.ac.id Internet Source	1 %
19	Submitted to University of Mary Student Paper	1 %
20	journal.aripi.or.id Internet Source	1 %
21	fr.scribd.com Internet Source	1 %
22	mafiadoc.com Internet Source	1 %
23	Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Student Paper	1 %
24	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1 %
25	jurnal.stkippersada.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%

Pengembangan Bahan Ajar Matei Teks Negosiasi Berbantuan Aplikasi Anyflip pada Siswa Kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11
