

PENGEMBANGAN E-LKPD TEKS NEOSIASI BERBANTUAN ANYFLIP UNTUK SISWA KELAS X SMA NEGERI 7 MEDAN

Jelita Teresia Br L. Tobing¹, Mara Untung Ritonga²

PBSI FBS Universitas Negeri Medan

Alamat e-mail : jelitatobing2020@gmail.com,

marauntungritonga@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop an Anyflip-assisted E-LKPD for negotiation texts for grade X students of SMA Negeri 7 Medan. This study uses a research and development method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this development research were material expert validators, media expert validators, and Indonesian language teachers at SMA Negeri 7 Medan. Data collection techniques were carried out through observation, interviews with Indonesian language teachers, and student needs questionnaires. The results showed that the Anyflip-assisted E-LKPD for negotiation texts was declared very suitable for use in learning. The material expert validation obtained a percentage of 83.07% with a very suitable category, the media expert validation obtained a percentage of 93.33% with a very suitable category, and the Indonesian language teacher obtained a percentage of 98.46% with a very suitable category. Therefore, it is concluded that the Anyflip-assisted E-LKPD is very suitable for use by teachers and students in learning. Keywords: E-LKPD development, negotiation text, Anyflip, HOTS.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD teks negosiasi berbantuan *Anyflip* untuk siswa kelas X SMA Negeri 7 Medan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Subjek penelitian pengembangan ini, yaitu validator ahli materi, validator ahli media, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 7 Medan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan angket kebutuhan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD teks negosiasi berbantuan *Anyflip* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 83,07% dengan kategori sangat layak, validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia memperoleh persentase sebesar 98,46% dengan kategori sangat layak sehingga disimpulkan bahwa E-LKPD

berbantuan *Anyflip* sangat layak digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan E-LKPD, teks negosiasi, *Anyflip*, HOTS.

A. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk menentukan dan menyesuaikan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, serta minat belajar peserta didik. Fleksibilitas tersebut memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih relevan, bermakna, dan berpusat pada peserta didik sehingga mampu mendukung pengembangan potensi siswa secara optimal. Menurut Wahyudin (2024), Kurikulum Merdeka menekankan penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagai pedoman dalam membentuk karakter, kemandirian, dan kemampuan berpikir peserta didik. Melalui penerapan Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi abad ke-21.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Kurikulum Merdeka terdapat pembelajaran berbasis teks, salah satunya adalah teks negosiasi. Teks negosiasi merupakan teks yang memuat proses tawar-menawar

antara dua pihak atau lebih untuk mencapai kesepakatan yang saling menguntungkan. Pembelajaran teks negosiasi memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik, terutama dalam menyampaikan pendapat secara santun, menghargai lawan bicara, serta mencari solusi dari suatu permasalahan. Menurut Masfufah dan Hutagalung (2022), teks negosiasi berfungsi membantu pihak-pihak yang memiliki kepentingan berbeda untuk mencapai kesepakatan bersama tanpa menimbulkan kerugian bagi pihak mana pun. Dengan demikian, pembelajaran teks negosiasi tidak hanya berfokus pada kemampuan memahami struktur teks, tetapi juga membentuk sikap komunikatif, kritis, dan solutif dalam kehidupan sehari-hari.

Capaian Pembelajaran (CP) pada materi teks negosiasi kelas X SMA Kurikulum Merdeka berada pada fase E. Peserta didik diharapkan mampu memahami, mengidentifikasi, dan mengevaluasi struktur, ciri-ciri, serta kaidah kebahasaan teks negosiasi. Oleh karena itu,

pembelajaran teks negosiasi perlu didukung dengan bahan ajar yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), khususnya pada aspek menganalisis (*analyzing-C4*).

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 7 Medan, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran teks negosiasi. Pertama, LKPD yang digunakan masih berbentuk buku cetak sehingga kurang menarik dan belum mendukung pembelajaran digital interaktif. Kedua, LKPD yang digunakan belum sepenuhnya mengarah pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), khususnya pada kemampuan menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi. Ketiga, sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku paket Kemendikbud tanpa adanya media pendukung lain seperti video atau bahan ajar digital. Keempat, motivasi dan minat belajar siswa dalam mengerjakan LKPD masih rendah. Selain itu, hasil belajar siswa dalam menulis teks negosiasi juga belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 7 Medan, yaitu Aidha Rizkina, menunjukkan bahwa pembelajaran teks negosiasi belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Guru masih menggunakan sumber belajar konvensional berupa buku paket dan belum tersedia LKPD interaktif yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi bahan ajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada era digital.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi melalui serangkaian aktivitas belajar yang sistematis. Menurut Trianto dalam Effendi dan Sutiarso (2021), LKPD berfungsi sebagai pedoman belajar yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif siswa melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Sementara itu, Lestari (2021) menyatakan bahwa LKPD merupakan bahan ajar berbentuk lembaran yang memuat materi, ringkasan, serta petunjuk kegiatan yang harus dilakukan peserta didik. Dengan

demikian, LKPD dapat membantu siswa belajar secara mandiri, aktif, dan terarah.

Seiring perkembangan teknologi di abad ke-21, bahan ajar tidak lagi hanya berbentuk cetak, tetapi mulai dikembangkan dalam bentuk digital. Salah satu inovasi bahan ajar digital adalah E-LKPD (*Electronic Lembar Kerja Peserta Didik*). Menurut Putri dan Ansari (2025), perkembangan teknologi digital dalam pendidikan mendorong penggunaan sumber belajar interaktif yang mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. E-LKPD menjadi alternatif bahan ajar yang praktis karena dapat diakses melalui komputer, laptop, maupun telepon pintar sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan menarik.

Salah satu platform digital yang dapat digunakan dalam pengembangan E-LKPD adalah *Anyflip*. *Anyflip* merupakan platform digital yang mampu mengubah dokumen PDF menjadi flipbook interaktif dengan tampilan menarik dan mudah diakses secara daring. Menurut Handayati (2020), *Anyflip* dapat dimanfaatkan guru untuk membuat bahan ajar digital yang interaktif dengan mengintegrasikan

berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, audio, dan tautan interaktif. Penggunaan *Anyflip* dalam pengembangan E-LKPD diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Penelitian relevan sebelumnya dilakukan oleh Septiani dan Amir (2023) dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) pada Materi Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMAN 1 Sarolangun”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Penelitian lain dilakukan oleh Putri dan Ansari (2025) mengenai pengembangan LKPD elektronik berbantuan Heyzine Flipbooks pada materi teks negosiasi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan platform digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran.

Keterbaruan penelitian ini terletak pada pengembangan E-LKPD teks negosiasi berbantuan *Anyflip* yang berorientasi pada keterampilan

berpikir tingkat tinggi (HOTS) khususnya pada aspek menganalisis (C4). E-LKPD yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi dan latihan, tetapi juga memuat aktivitas pembelajaran kontekstual, video pembelajaran, serta tugas interaktif yang dapat diakses secara fleksibel oleh siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-LKPD Teks Negosiasi Berbantuan *Anyflip* untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Medan”. Pengembangan E-LKPD ini diharapkan mampu menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran teks negosiasi, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development / R&D) dengan pendekatan ADDIE. Menurut Sugiyono (2014) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggris Research and Development

adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sebelum produk tersebut diproduksi, peneliti perlu mengidentifikasi masalah agar produk yang diciptakan sesuai dengan kebutuhan dan dapat diuji keefektifannya. Model ADDIE merupakan salah satu model yang diterapkan dalam penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Meriam & Nam (dalam Waruwu, M., 2024) model ADDIE biasa digunakan dalam konteks pengembangan produk pembelajaran berbasis kinerja. Model ADDIE ini merupakan suatu model yang bisa digunakan untuk mengembangkan media, bahan ajar, model pembelajaran, dan strategi pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan E-LKPD pada materi teks negosiasi berbantuan *Anyflip* telah dilaksanakan di SMA Negeri 7 Medan. Produk E-LKPD yang dihasilkan disajikan dalam bentuk flipbook digital melalui platform *Anyflip*. E-LKPD yang dikembangkan memuat materi teks negosiasi, contoh

teks, aktivitas pembelajaran, serta soal berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS). Produk yang dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakannya.

Proses Pengembangan E-LKPD Teks Negosiasi Berbantuan *Anyflip*

1. Tahap analisis dilakukan sebagai langkah awal dalam pengembangan E-LKPD teks negosiasi berbantuan *Anyflip*. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kebutuhan peserta didik. Analisis dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran yang berlangsung di SMA Negeri 7 Medan sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, diketahui bahwa pembelajaran teks negosiasi masih menggunakan LKPD berbentuk buku cetak dan belum memanfaatkan media pembelajaran digital interaktif. Selain itu, peserta

didik masih mengalami kesulitan memahami materi teks negosiasi serta kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik juga lebih tertarik menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses melalui perangkat digital.

2. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun desain awal E-LKPD teks negosiasi berbantuan *Anyflip*. Pada tahap ini, peneliti menyusun kerangka isi E-LKPD, merancang tampilan visual, serta menyusun aktivitas pembelajaran berbasis HOTS. Langkah pertama dilakukan dengan menentukan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) sesuai Kurikulum Merdeka. Selanjutnya, peneliti menyusun kerangka isi E-LKPD yang terdiri atas halaman sampul, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi teks negosiasi, contoh teks negosiasi, dan latihan berbasis HOTS. Desain E-LKPD dibuat

menggunakan Canva dengan ukuran A4 agar mudah dikonversi menjadi flipbook digital pada platform *Anyflip*. Desain dibuat semenarik mungkin melalui pemilihan warna, jenis huruf, gambar, dan ilustrasi yang sesuai dengan materi teks negosiasi.

3. Pada tahap pengembangan, peneliti mulai membuat desain E-LKPD menggunakan Canva. Desain yang telah selesai kemudian diunduh dalam format PDF dan diunggah ke platform *Anyflip* untuk diubah menjadi flipbook digital. E-LKPD yang dikembangkan memuat beberapa komponen utama, yaitu cover, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi teks negosiasi, contoh teks, dan LKPD berbasis HOTS. Selain itu, peneliti juga menambahkan ikon navigasi seperti tombol home dan next untuk mempermudah penggunaan media. Setelah produk selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah validasi oleh ahli materi dan ahli media

untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

Kelayakan E-LKPD Teks Negosiasi Berbantuan *Anyflip*

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai aspek kelayakan isi, penyajian, dan bahasa pada E-LKPD yang dikembangkan.

Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
Kelayakan Isi	18	Sangat Baik
Kelayakan Penyajian	24	Sangat Baik
Kelayakan Bahasa	12	Sangat Baik
Total Skor	54	Sangat Baik
Persentase	83,07%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, E-LKPD memperoleh persentase sebesar 83,07% dengan kategori sangat layak.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai tampilan, kemanfaatan, dan aspek bahasa pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
Kelayakan Tampilan	33	Sangat Baik
Kelayakan Kemanfaatan	9	Sangat Baik
Kelayakan Bahasa	14	Sangat Baik
Total Skor	56	Sangat Baik
Persentase	93,33%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media, E-LKPD memperoleh persentase sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak.

Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran

Penilaian guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikan E-LKPD dalam proses pembelajaran.

Tabel Penilaian Guru Mata Pelajaran

Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
Desain Media	34	Sangat Baik
Materi dan Bahasa	30	Sangat Baik
Total Skor	64	Sangat Baik

Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
Persentase	98,46%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, E-LKPD memperoleh persentase sebesar 98,46% dengan kategori sangat layak.

Pembahasan

Proses Pengembangan E-LKPD Teks Negosiasi Berbantuan *Anyflip*

Pengembangan E-LKPD teks negosiasi berbantuan *Anyflip* dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, dan pengembangan. Pada tahap analisis, peneliti menemukan bahwa pembelajaran teks negosiasi masih menggunakan LKPD konvensional sehingga peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih praktis, menarik, dan mudah diakses.

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun desain E-LKPD berdasarkan kebutuhan peserta didik dan tuntutan Kurikulum Merdeka. E-LKPD dirancang dengan tampilan menarik menggunakan Canva dan

dikembangkan dalam bentuk flipbook digital menggunakan *Anyflip*. Penggunaan *Anyflip* mempermudah peserta didik mengakses media pembelajaran melalui smartphone maupun laptop.

Pada tahap pengembangan, E-LKPD yang telah selesai dirancang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan, penyajian, dan bahasa. Dengan demikian, E-LKPD teks negosiasi berbantuan *Anyflip* layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kelayakan E-LKPD Teks Negosiasi Berbantuan *Anyflip*

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, E-LKPD teks negosiasi berbantuan *Anyflip* memperoleh kategori sangat layak. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 83,07%, ahli media sebesar 93,33%, dan guru mata pelajaran sebesar 98,46%.

Tabel Hasil Akhir Validasi Produk

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	83,07%	Sangat Layak
2	Ahli Media	93,33%	Sangat Layak
3	Guru Mata Pelajaran	98,46%	Sangat Layak
	Rata-rata	91,62%	Sangat Layak

Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD teks negosiasi berbantuan *Anyflip* telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran, mempermudah peserta didik memahami materi, serta mendukung keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Selain itu, penggunaan *Anyflip* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel karena media dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian skripsi ini mengenai pengembangan E-LKPD teks negosiasi berbantuan *Anyflip* untuk siswa kelas X SMA Negeri 7

Medan, maka dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi hingga tahap implementasi. Tahap pertama, yaitu analyze (analisis), dilakukan melalui kegiatan wawancara dan observasi. Berdasarkan hasil kegiatan tersebut, diketahui bahwa E-LKPD teks negosiasi yang digunakan di sekolah belum bersifat interaktif. Tahap kedua, yaitu design (perancangan), difokuskan pada penyusunan dan perancangan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Selanjutnya, tahap ketiga, yaitu development (pengembangan), dilakukan dengan merealisasikan desain yang telah dirancang. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan E-LKPD teks negosiasi berbantuan *Anyflip* dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran yang utuh, layak, dan siap

digunakan dalam proses pembelajaran.”

2. Pada tahap ini dihasilkan produk berupa E-LKPD teks negosiasi berbantuan *Anyflip* yang selanjutnya melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, serta guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil validasi menunjukkan bahwa persentase rata-rata dari seluruh aspek penilaian memperoleh skor sebesar 83,08% dari ahli materi, 93,33% dari ahli media, dan 98,46% dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori sangat layak, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Buku :

- Anderson, L., & Krathwohl, D. (2010). Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Debby, M. (2020). Teks Negosiasi. Medan: Guepedia.
- Kemendikbud (2017). Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS). Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kosasih, E. (2014). Jenis-Jenis Teks. Bandung: YRAMA WIDYA.
- Rabita, M. H. (2024). Bahasa Indonesia Kelas X: Sukses Bernegosiasi. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Satata, Sri. (2018). Modul Tema 4: Teks Negosiasi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Wahyudin, D. (2024). Kurikulum Merdeka. Semarang: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.
- Materi Pencemaran Lingkungan. Jurnal Natural Science Education Research, 6(1), 112-121.
- Ansyari, A., Aprilia, N., & Salamah, S. (2024). Pengembangan Materi Ajar Pendidikan Agama Islam Di SMP Dan Problematikanya. Journal on Education, 6(4), 21666-76.
- Apreasta, L., Darniyanti, Y., & Sapira, B. (2023). Pengembangan E-LKPD Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Elemen Membaca dan Memirsa dalam Kurikulum Merdeka di Kelas IV Sekolah Dasar. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(3), 979-984.
- Dokta, V. (2025). Pengembangan Elektronik E-LKPD pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarso, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. Jurnal basicedu, 5(2), 920-929.
- Elvi, M., Siregar, N. A. R., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Software Geogebra pada Materi Transformasi Geometri. Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika, 3(1), 80-91.
- Handayati, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book dengan Memanfaatkan Fitur Rumah Belajar pada Mata Pelajaran IPA. JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 1(4), 369-384.

Jurnal :

- Abraham, I., Tjalla, A., & Indrajit, R. E. (2021). HOTS (High Order Thingking Skill) dalam Paedagogik Kritis. JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan), 5(3).
- Aini, K., Rosidi, I., Muharrami, L. K., Hidayati, Y., & Wulandari, A. Y. R. (2023). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Animation Drawing Menggunakan Model ADDIE pada

- Lestari, D. D., & Muchlis, M. (2021). E-LKPD Berorientasi Contextual Teaching and Learning untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Termokimia. *Jurnal pendidikan kimia indonesia*, 5(1), 25-33.
- Masfufah, E. A., & Hutagalung, T. (2022). Pengembangan Materi Teks Negosiasi Berbasis Media Video Alight Motion. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 11(2), 190-204.
- Masrifah, M., Balulu, N., & Nengkeula, H. (2021). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Multimodus Representasi pada Konsep Momentum dan Impuls untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 2(2), 18-23.
- Meriana, T., & Murniarti, E. (2021). Analisis pelatihan asesmen kompetensi minimum. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(2), 110-116.
- Muhsam, J. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Model Inkuiri Terintegrasi Life Skills pada Siswa Kelas IV SD Negeri Oeba 3 Kupang. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 1(1), 24-31.
- Nurmayanti, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Siswa Menulis Teks Negosiasi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Think Pair and Share di Kelas X IPA 3 SMAN 1 Pamarican Kabupaten Ciamis. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 2(2).
- Pratama, R. A., & Saregar, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scaffolding untuk Melatih Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 84-97.
- Putri, D. A., & Ansari, K. (2025). Pengembangan LKPD Elektronik Materi Teks Negosiasi Berbantuan Heyzine Flipbooks pada Siswa Kelas X SMA Taman Siswa Tapan Dolok. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(1), 6965-6976.
- Sari, W. A., & Nurgiyantoro, B. (2020). Validasi bahan ajar menulis teks nonfiksi berbasis pendekatan genre. *Universitas Ahmad Dahlan BAHASTRA*, 40(1), 60-64.
- Setiabudi, A., Susanta, A., & Maulidiya, D. (2019). Efektifitas LKPD dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 3(2), 228-241.
- Septiani, W., & Amir, A. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) pada Materi Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMAN 1 Sarolangun. *Simpati*, 1(1), 80-92.
- Simanjuntak, R. Z., Ritonga, M. U., & Matondang, Z. (2024). Development of folklore teaching materials assisted by digital comics for grade 3 students. *Inovasi Kurikulum*, 21(2), 751-762.

- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(7), 1256-1268.
- Utari, W., & Gafari, M. O. F. (2023). Pengembangan Materi Ajar Teks Negosiasi dengan Pendekatan Kontekstual dalam Kurikulum Merdeka pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3).
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.
- Zamsiswaya (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 46363-46369.