

Validitas Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Mengevaluasi Informasi dalam Teks Negosiasi untuk Siswa SMA

The Validity of Interactive Learning Media on Evaluating Information in Negotiation Texts for High School Students

Al Abil Hidayatullah¹, & Dina Ramadhanti^{2*}

^{1&2}Universitas PGRI Sumatera Barat, Padang, Indonesia

Submission Track

Received: February 4, 2026

Final Revision: February 25, 2026

Accepted: February 25, 2026

Available Online: February 28, 2026

Keywords

Validity; learning media; evaluating information; negotiation texts.

*Corresponding Author:

dinaramadhanti32@gmail.com

Abstract

This study aims to test the validity of interactive learning media on material evaluating information in negotiation texts for high school students. Using a descriptive quantitative approach, the media developed based on needs analysis was assessed by three media experts and three subject matter experts through a questionnaire instrument. The results of the analysis show that the media obtained a very high validity score, with a percentage of 83.33% from media experts (covering aspects of design, interactivity, and accessibility) and 87.67% from subject matter experts (covering aspects of content suitability, presentation, and language). These findings confirm that the interactive media is feasible and valid for implementation in teaching negotiation texts at the high school level.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas media pembelajaran interaktif pada materi mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi untuk siswa SMA. Menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, media yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dinilai oleh tiga ahli media dan tiga ahli materi melalui instrumen angket. Hasil analisis menunjukkan bahwa media memperoleh skor validitas sangat tinggi, dengan persentase 83,33% dari ahli media (mencakup aspek desain, interaktivitas, dan aksesibilitas) dan 87,67% dari ahli materi (mencakup aspek kesesuaian isi, penyajian, dan kebahasaan). Temuan ini mengonfirmasi bahwa media interaktif tersebut layak dan valid untuk diimplementasikan dalam pembelajaran teks negosiasi di tingkat SMA.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) menuntut siswa memiliki kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk mengevaluasi informasi dari berbagai bentuk teks termasuk teks negosiasi. Siswa diminta untuk menilai kesesuaian, keakuratan, dan tujuan dari informasi yang disampaikan oleh pihak-pihak yang bernegosiasi. Pihak-pihak yang bernegosiasi itu menyampaikan penawaran, pengajuan, dan persetujuan tentang sesuatu hal (Szenes & Tilakaratna, 2021; Ramadhanti & Yanda, 2022). Siswa dengan kemampuan berpikir kritisnya mengevaluasi teknik dan cara bernegosiasi yang sesuai dengan kaidahnya. Guru dapat mengaplikasikan segala kreativitasnya dalam pembelajaran, baik menggunakan bahan ajar yang inovatif maupun media pembelajaran yang bervariasi.

Akan tetapi dalam praktiknya, pembelajaran teks negosiasi di sekolah masih banyak bersifat konvensional, berpusat pada guru, dan belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi (Hanafi et al., 2024). Guru juga belum melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran mengevaluasi informasi, siswa hanya mengerjakan latihan tertulis yang sifatnya penerimaan informasi (Ramadhanti & Helda, 2025). Terkait dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, siswa merasa guru masih belum menggunakan sarana pembelajarannya secara maksimal, buku sumber belum bervariasi, dan media yang digunakan belum meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Hidayatullah et al., 2025b). Akibatnya, kemampuan siswa dalam mengevaluasi informasi menjadi tidak berkembang dan tidak optimal, cenderung reproduktif, bukan reflektif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, untuk pembelajaran mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi, siswa memerlukan media pembelajaran yang interaktif. Dari segi kebutuhan belajar, siswa memerlukan akses dan teknologi berupa video simulasi negosiasi dilengkapi dengan animasi interaktif yang memvisualisasikan proses negosiasi. Dari segi tujuan pembelajaran, siswa memerlukan media yang membantu mereka mengurai struktur teks negosiasi, menilai argumen, dan praktik negosiasi. Dari segi karakteristik siswa, siswa menyukai media visual dan gamifikasi sehingga diperlukan media yang dapat memfasilitasi beragam gaya belajar mereka. Dari segi lingkungan belajar, siswa memerlukan akses ke media interaktif, google docs untuk evaluasi bersama, dan ruang kelas yang nyaman. Dengan demikian, siswa membutuhkan media pembelajaran yang kontekstual (relevan dengan kehidupan sehari-hari), partisipatif (menuntut siswa untuk berkreasi), adaptif dengan beragam gaya belajar mereka, dan dilengkapi dengan umpan balik, misalnya kuis untuk mengukur keterampilan mereka (Hidayatullah et al., 2025a).

Sebagaimana hasil analisis kebutuhan tersebut dan seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran interaktif dinilai mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran melalui teks, gambar, audio, dan video (Arsyad, 2014; Barut Tugtekin & Dursun, 2022). Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan pemrosesan informasi karena mengaktifkan saluran kognitif ganda visual dan verbal sehingga memperkuat pemahaman dan retensi informasi. Hal ini juga sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan terbentuk melalui pengalaman aktif dengan lingkungan belajar. Dengan demikian, penerapan media

pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, termasuk mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa, misalnya penggunaan lembar kerja digital berbasis google form dapat meningkatkan semangat belajar siswa SMA (Harun et al., 2024); *e-learning* berbasis blended learning dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memberdayakan guru dalam menghadapi tantangan pendidikan kontemporer (Kurniawati et al., 2024); penggunaan media alat peraga memperluas efektivitas dan aksesibilitas pembelajaran (Permatasari et al., 2024); penggunaan aplikasi WhatsApp dan Youtube meningkatkan semangat belajar siswa (Nurwahida, 2024); dan penggunaan media pembelajaran infografis meningkatkan pemahaman konsep sains pada siswa (Muliani, 2021). Temuan-temuan penelitian tersebut menunjukkan potensi besar dari penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran mengevaluasi informasi teks negosiasi.

Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada aspek penggunaan dan keefektifan media, bukan pada proses validasi pengembangannya. Walaupun ada belum secara khusus membahas tentang validitas media pembelajaran dalam konteks pembelajaran bahasa. Beberapa penelitian yang membahas tentang validitas media pembelajaran, yaitu: *Pertama*, validitas media pembelajaran digital untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar dari segi isi, sajian, bahasa, dan kegrafikaan (Devi & Rusdinal, 2023). Penelitian ini menilai validitas media digital berdasarkan skor rata-rata ahli tanpa analisis konstruk dan interaktivitas yang mendalam. *Kedua*, validitas media pembelajaran pada materi laju reaksi dari segi isi dan konstruk (Habibi & Agustini, 2022). Penelitian ini terbatas pada validasi terhadap aspek isi dan tampilan belum mencakup pada dimensi interaktivitas dan pengalaman pengguna secara komprehensif. *Ketiga*, validitas media pembelajaran genetika berbasis kearifan lokal berbentuk flipped book dari segi materi, media, dan bahasa (Roini et al., 2025). Penelitian ini lebih berfokus pada kelayakan materi daripada karakteristik digital dan interaktivitas media yang digunakan. *Keempat*, validitas media pembelajaran berbasis masalah berbantuan kodular untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kritis matematis siswa dari segi tampilan, konten dan presentasi, dan bahasa (Hafizhah et al., 2024). Penelitian ini mengkaji validitas media sekaligus uji efektivitas media sehingga belum memisahkan secara tegas antara kualitas desain media dan dampaknya terhadap pembelajaran. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian terkait analisis validitas media pembelajaran interaktif dalam konteks mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi di SMA.

Penelitian ini bertujuan untuk memvalidasi media pembelajaran interaktif secara lebih komprehensif dengan mengintegrasikan aspek desain digital, interaktivitas, multimedia, kesesuaian pedagogis, aksesibilitas, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung menekankan skor validitas, penelitian ini memposisikan validitas sebagai konstruk terpadu yang merepresentasikan kualitas teknis sekaligus dukungan terhadap pembelajaran bermakna.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat validitas konteks dan konstruk media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi untuk siswa SMA berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Validitas media meliputi aspek desain tampilan, navigasi dan user,

interaktivitas, multimedia, responsivitas, aksesibilitas, kesesuaian dengan tujuan, kemudahan penggunaan, keterpaduan unsur media, dan dukungan aktivitas. Validitas materi meliputi aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, ketepatan isi, keterpaduan materi, relevansi konteks, kejelasan penyajian, kebahasaan, contoh dan ilustrasi, kelengkapan materi, variasi penyajian, daya tarik dan daya pikir, dan keadilan dan inklusivitas. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang valid, menarik, dan sesuai dengan karakteristik kompetensi Abad 21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) (Branch, 2009). Penelitian ini berfokus pada tahapan develop khususnya bagian validitas produk media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi untuk siswa SMA, khususnya untuk siswa Kelas X SMAN 15 Padang dari segi validitas media dan validitas materi. Subjek penelitian terdiri atas tiga orang ahli media dan tiga orang ahli materi. Ahli media yang dipilih berasal dari keilmuan yang berbasis teknologi, yaitu ahli teknologi pendidikan, media pembelajaran, dan komputer dari Universitas PGRI Sumatera Barat dan Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Sementara itu, ahli media yang dipilih juga berasal dari keilmuan yang sesuai dengan pendidikan dan sastra Indonesia, yaitu ahli media, strategi, dan pembelajaran teks dari Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Universitas PGRI Wiranegara, dan Universitas Maritim Raja Ali Haji.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validitas media untuk ahli media dan angket validitas materi untuk ahli materi. Kisi-kisi angket validitas media pembelajaran untuk ahli media disajikan pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Kisi-Kisi Kuesioner Validitas Media Pembelajaran untuk Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Item
1	Desain tampilan	Tampilan menarik, kerapian <i>layout</i> , konsistensi, kesesuaian penggunaan warna dan gambar.	1, 2,
2	Navigasi dan <i>user interface</i>	Kemudahan navigasi, kelancaran transisi, kejelasan struktur menu, kemudahan akses fitur.	3, 4,
3	Interaktivitas	Adanya fitur interaktif, respons fitur, kemenarikan, merangsang keaktifan siswa.	5, 6, 7, 8, 9,
4	Multimedia	Audio, video, animasi yang digunakan secara tepat dan fungsional.	10, 11,
5	Responsivitas	Kemudahan akses media di berbagai perangkat dan ukuran layar.	12, 13,
6	Aksesibilitas	Fitur digunakan oleh berbagai pengguna, tidak terdapat hambatan teknis.	14, 15, 16,
7	Kesesuaian dengan tujuan	Media pembelajaran mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan karakteristik pembelajaran.	17, 18
8	Kemudahan penggunaan	<i>User interface user friendly</i> , informasi mudah ditemukan, dan proses tidak rumit.	19, 20

9	Keterpaduan unsur media	Keterpaduan antara teks, gambar, audio, video dalam mendukung kejelasan materi.	21, 22, 23
10	Dukungan terhadap aktivitas	Media mendorong pembelajara aktif, eksploratif, dan berbasis tugas.	24, 25

Selanjutnya, kisi-kisi angket validitas media pembelajaran untuk ahli materi disajikan pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kisi-Kisi Kuesioner Validitas Media Pembelajaran untuk Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Item
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1, 2, 3,
2	Ketepatan isi	Informasi akurat, tidak keliru, dan tidak menyesatkan.	4, 5,
3	Keterpaduan materi	Keruntutan materi dan keterkaitan antar bagian materi.	6
4	Relevansi konteks	Materi dekat dengan dunia nyata dan relevan dengan kehidupan siswa.	7, 21
5	Kejelasan penyajian	Bahasa jelas, mudah dipahami, dan tidak ambigu.	8, 22
6	Kebahasaan	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, ejaan benar, dan struktur kalimat yang baik.	9, 10,
7	Contoh dan ilustrasi	Dilengkapi dengan contoh, ilustrasi, atau studi kasus yang mendukung.	11, 24
8	Kelengkapan materi	Materi mencakup semua aspek penting, tidak ada yang tertinggal.	12, 13
9	Variasi penyajian	Disajikan dalam bentuk tek, gambar, audio, video, dan tabel secara seimbang.	14, 19
10	Daya tarik dan daya pikir	Penyajian materi dan isi pembelajaran mendorong eksplorasi, berpikir kritis, analitis, dan kreatif.	15, 16, 17, 20
11	Keadilan dan inklusivitas	Media pembelajaran dapat diterima oleh semua latar belakang siswa serta cocok digunakan untuk berbagai kemampuan siswa.	18, 23, 25

Kisi-kisi instrument validasi media pembelajaran di atas baik untuk ahli media maupun ahli materi disusun melalui sintesis beberapa rujukan yang meliputi prinsip media pembelajaran dan pembelajaran multimedia (Arsyad, 2014; Daryanto, 2016); Mayer, 2009). Kisi-kisi tersebut dikonstruksi menjadi pernyataan-pernyataan angket validitas berdasarkan integrasi konsep-konsep tersebut sesuai dengan konteks media yang dikembangkan. Angket validitas media pembelajaran tersebut sebelum diberikan kepada tiga orang ahli media dan tiga orang ahli materi, diperiksa dan divalidasi terlebih dahulu melalui *expert judgement* untuk memastikan bahwa angket yang digunakan sudah dapat mengukur validitas media pembelajaran baik dari segi media maupun materi.

Prosedur penelitian dilakukan dengan cara memberikan draf media pembelajaran yang dikembangkan pada masing-masing ahli, lalu ahli memberikan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut melalui angket validitas media dan angket validitas materi. Selanjutnya, analisis data dilakukan secara deskriptif, yaitu memahami data dan menganalisis secara mendalam menggunakan teori. Analisis validitas produk media pembelajaran dilakukan dengan tahapan berikut, yaitu penskoran dilakukan dengan menggunakan skala likert, menjumlahkan skor untuk setiap indikator, dan menghitung nilai validitas dengan rumus berikut ini.

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Nilai validitas ditafsirkan dengan menggunakan kategori sebagaimana disajikan pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Kriteria Penafsiran Validitas Media Pembelajaran

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	81–100	Sangat Valid
2	61–80	Valid
3	41–60	Cukup Valid
4	21–40	Kurang Valid
5	0–20	Tidak Valid

(Riduwan, 2007).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kelayakan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran mengevaluasi media pembelajaran diukur berdasarkan dua kriteria, yaitu validitas media dan validitas materi. *Pertama*, hasil pengujian validitas media pembelajaran dari segi kelayakan media. Validitas media pembelajaran interaktif dilakukan oleh tiga orang validator ahli media dengan menggunakan lembar penilaian yang meliputi sepuluh aspek, yaitu: desain, navigasi dan user interface, interaktivitas, multimedia, responsivitas, aksesibilitas, kesesuaian dengan tujuan, kemudahan penggunaan, keterpaduan unsur media, serta dukungan terhadap aktivitas belajar. Hasil penilaian dari ahli media tersebut disajikan pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Rekapitulasi Skor Validasi Media Pembelajaran (Validasi Media)

No	Aspek yang dianalisis	Validator Ahli Media			Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
		1	2	3			
1	Desain tampilan	8	6	7	21	87,50	Sangat Valid
2	Navigasi dan user	7	7	7	21	87,50	Sangat Valid
3	Interaktivitas	16	14	15	56	93,33	Sangat Valid
4	Multimedia	8	6	8	22	91,67	Sangat Valid
5	Responsivitas	8	7	7	22	91,67	Sangat Valid
6	Aksesibilitas	11	9	11	31	86,11	Sangat Valid

7	Kesesuaian dengan tujuan	8	6	7	21	87,50	Sangat Valid
8	Kemudahan penggunaan	5	6	7	18	75,00	Valid
9	Keterpaduan unsur media	10	11	11	32	88,88	Sangat Valid
10	Dukungan aktivitas	7	6	8	21	87,50	Sangat Valid
	Skor Total	92	80	92		264	
	Persentase	100	100	100		83,33%	
	Kategori Validitas						Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4 tersebut, nilai rata-rata keseluruhan validasi media sebesar 83,33% dengan kategori sangat valid sehingga media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan pada uji coba lapangan. Nilai validitas tertinggi terdapat pada aspek interaktivitas (93,33%), sedangkan nilai terendah terdapat pada aspek kemudahan penggunaan (75,00%), yang masih berada dalam kategori valid.

Selain itu, berdasarkan hasil validitas dari ahli media, juga diberikan beberapa saran dan masukan untuk perbaikan media pembelajaran. Saran dan masukan dari ahli media disajikan pada Tabel 5 berikut ini.

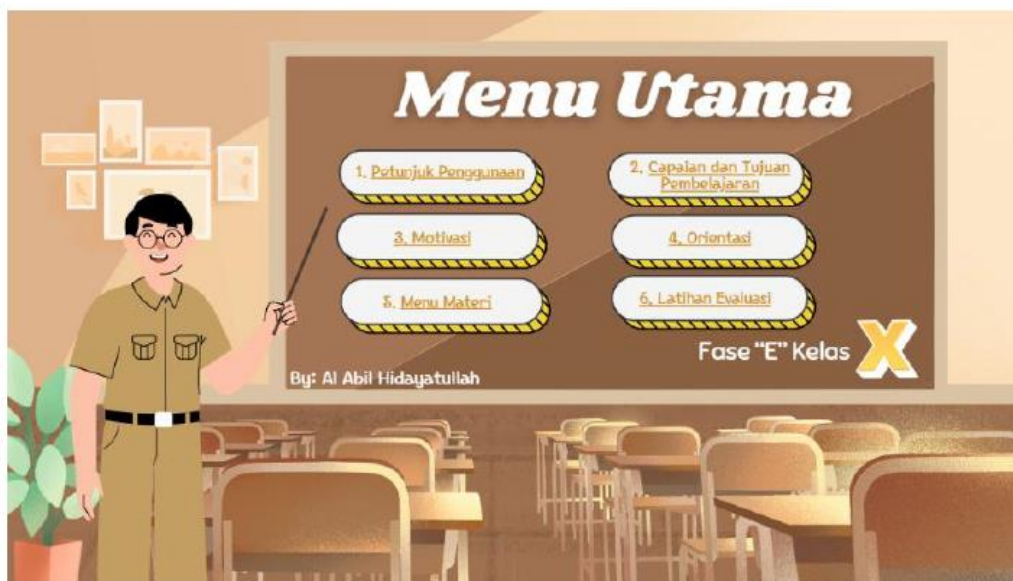
Tabel 5. Saran Perbaikan dari Ahli Media

No	Aspek yang dianalisis	Saran Perbaikan
1	Validator Media 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah petunjuk-petunjuk (1 halaman) untuk menjelaskan ikon-ikon yang ada di media. 2. Susun urutan slide secara sistematis (halaman utama, petunjuk siswa, dll). 3. Latihan sebaiknya diganti dengan praktik mengevaluasi teks negosiasi. 4. Hilangkan tombol next pada slide terakhir materi pada setiap menu/tombol 'home' saja
2	Validator Media 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada media perlu ditambahkan link ke sumberdaya eksternal untuk pendalaman materi bagi siswa. 2. Untuk bagian Evaluasi perlu diberikan score akhir. 3. Gunakan media untuk menyimpan nilai evaluasi.
3	Validator Media 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penambahan interaktivitas untuk meningkatkan keterlibatan siswa, pertimbangkan menambahkan elemen interaktif seperti kuis singkat, pertanyaan reflektif, atau simulasi negosiasi. 2. Penyisipan Latihan Soal Menyediakan latihan soal atau tugas di akhir materi dapat membantu siswa mengukur pemahaman mereka terhadap teks negosiasi.

Hasil uji validitas media pembelajaran dilakukan oleh tiga orang ahli media dengan menggunakan instrumen penilaian yang mencakup sepuluh aspek, yaitu: desain, navigasi dan user interface, interaktivitas, multimedia, responsivitas, aksesibilitas, kesesuaian dengan tujuan, kemudahan penggunaan, keterpaduan antar unsur, serta dukungan terhadap aktivitas.

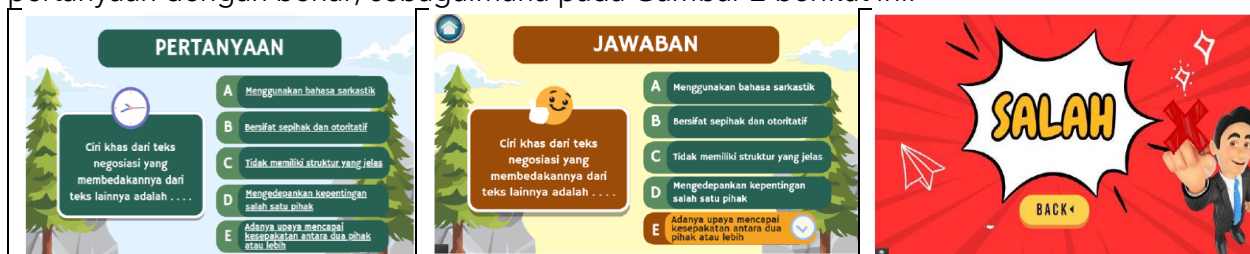
Hasil penilaian yang ditampilkan pada Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa total skor validitas sebesar 264 dari skor maksimum 300, dengan persentase rata-rata 83,33%. Berdasarkan kriteria interpretasi validitas, hasil tersebut termasuk kategori sangat valid sehingga media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan dengan sedikit revisi.

Secara lebih terperinci, aspek dengan skor tertinggi terdapat pada interaktivitas dengan persentase 93,33%, diikuti dengan multimedia (91,67%), dan responsivitas (91,67%). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran telah mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik dengan dukungan unsur multimedia yang baik. Menurut (Sadiman et al., 2011), media pembelajaran yang baik harus mampu menarik perhatian, memotivasi, serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hasil validitas ini memperkuat bahwa desain media yang dikembangkan telah memenuhi prinsip-prinsip interaktivitas dan daya tarik visual yang memadai. Salah satu bentuk tampilan media pembelajaran khususnya menu utama di sajikan pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Tampilan Menu Utama Media Pembelajaran

Selanjutnya, untuk interaktivitas diwujudkan dalam bentuk pemberian kuis. Siswa diberikan pertanyaan. Jika jawabannya benar maka akan dapat lanjut ke materi selanjutnya, Jika jawabannya salah, maka akan kembali ke awal lagi sampai siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar, sebagaimana pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Interaktivitas melalui Pemberian Kuis

Sementara itu, aspek dengan skor terendah adalah kemudahan penggunaan (75,00%) yang berada pada kategori valid bukan sangat valid. Hal ini menandakan bahwa meskipun

media sudah berfungsi dengan baik, masih terdapat beberapa hal yang perlu disempurnakan agar pengguna, baik guru maupun siswa lebih mudah mengoperasikan media. Salah satu bentuk tindak lanjut dari hasil ini adalah memperjelas petunjuk penggunaan dan memperbaiki urutan navigasi agar lebih sistematis. Hal ini sesuai dengan saran Validator Media 1 agar ada penambahan satu halaman khusus berisi panduan ikon serta penyusunan urutan slide secara lebih terstruktur. Selain itu, para validator juga memberikan masukan yang bersifat konstruktif untuk meningkatkan kualitas media, seperti penambahan link sumber daya internal untuk memperkaya materi (Validator Media 2) dan penyediaan latihan soal evaluasi, serta penguatan unsur interaktivitas melalui kuis atau simulasi sederhana (Validator Media 3). Saran dari validator tersebut sejalan dengan pendapat (Mayer, 2014) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang efektif harus menyediakan peluang bagi siswa untuk berinteraksi, berefleksi, dan mendapatkan umpan balik terhadap pemahaman mereka. Penambahan Petunjuk tombol navigasi sebagaimana saran Validator 1 disajikan pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 3. Petunjuk Penggunaan Media

Kedua, hasil pengujian validitas media pembelajaran dari segi kelayakan materi. Uji validitas materi pada media pembelajaran interaktif dilakukan oleh tiga orang validator ahli materi dengan menggunakan lembar penilaian yang meliputi sebelas aspek, yaitu: kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, ketepatan isi, keterpaduan materi, relevansi konteks, kejelasan penyajian, kebahasaan, contoh dan ilustrasi, kelengkapan materi, variasi penyajian, daya tarik dan daya pikir, dan keadilan dan inklusivitas. Hasil penilaian dari ahli media tersebut disajikan pada Tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Rekapitulasi Skor Validasi Media Pembelajaran (Validasi Materi)

No	Aspek yang dianalisis	Validator Ahli Materi			Jumlah Skor	Persentase (%)	Kategori
		1	2	3			
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	11	11	11	33	91,67	Sangat Valid
2	Ketepatan isi	7	7	6	20	83,33	Sangat Valid
3	Keterpaduan materi	4	3	4	11	91,67	Sangat Valid
4	Relevansi konteks	7	7	7	21	87,50	Sangat Valid

5	Kejelasan penyajian	7	7	6	20	83,33	Sangat Valid
6	Kebahasaan	7	7	6	20	83,33	Sangat Valid
7	Contoh dan ilustrasi	7	6	6	21	87,50	Sangat Valid
8	Kelengkapan materi	8	6	8	22	91,67	Sangat Valid
9	Variasi penyajian	6	7	8	21	87,50	Sangat Valid
10	Daya tarik dan daya pikir	14	13	16	42	87,50	Sangat Valid
11	Keadilan dan inklusivitas	12	10	12	34	94,44	Sangat Valid
	Skor Total	92	80	92		264	
	Persentase	100	100	100		87,67	
				0			
Kategori Validitas						Sangat Valid	

Berdasarkan Tabel 6 tersebut, nilai rata-rata keseluruhan validasi materi sebesar 87,67% dengan kategori sangat valid sehingga media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan pada uji coba lapangan. Nilai validitas tertinggi terdapat pada aspek keadilan dan inklusivitas (94,44%), sedangkan nilai terendah terdapat pada aspek kepatan isi, kejelasan penyajian, dan kebahasaan (83,33%), tetapi masih berada dalam kategori sangat valid.

Selain itu, berdasarkan hasil validitas dari ahli materi, juga diberikan beberapa saran dan masukan untuk perbaikan media pembelajaran. Saran dan masukan dari ahli materi disajikan pada Tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Saran Perbaikan dari Ahli Materi

No	Aspek yang dianalisis	Saran Perbaikan
1	Validator Materi 1	Materi secara keseluruhan sudah dipaparkan dalam media dengan baik. Hanya saja submateri "mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi" perlu diperjelas sedikit lagi. Jika perlu sertakan dengan "langkah-langkah teknis" bagaimana cara mengevaluasi informasi tersebut dengan sistematis sehingga peserta didik mampu mengikutinya. Di samping itu, jika tujuan akhir pembelajaran adalah peserta didik mampu mengevaluasi informasi yang terdapat dalam teks negosiasi, soal-soal yang disajikan dalam latihan/evaluasi.
2	Validator Materi 2	1. Untuk mendukung pernyataan No. 20 pada butir angket ini, sebaiknya disajikan dua buah teks negosiasi untuk dibandingkan, sehingga siswa bisa menilai mana yang lebih efektif atau tidak, atau apa kelebihan dan kelemahan dari dua teks negosiasi (Misalnya, apakah tujuan negosiasi jelas? Apakah alasan yang diberikan pihak yang bernegosiasi logis dan meyakinkan, apakah bahasa yang digunakan sopan, apakah kesepakatan menguntungkan kedua belah pihak, dll). Sehingga, hal ini akan dapat

		<p>mendorong siswa berpikir kritis tentang negosiasi mana yang lebih tepat digunakan. Sebenarnya, pada penjelasan lisan di video ada disebutkan, namun alangkah lebih baik disajikan juga dalam bentuk tertulis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Untuk mendukung pernyataan No.4 pada butir angket ini, sebaiknya cantumkan sumber referensi yang relevan. 3. Sebaiknya diberikan contoh teks kesalahan umum dalam bernegosiasi agar siswa dapat menghindari kegagalan dalam bernegosiasi, misalnya untuk tidak memaksakan kehendak, mengabaikan pendapat pihak lain, menggunakan bahasa kasar atau yang merendahkan, dan lain sebagainya.
3	Validator Materi 3	Materi disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sehingga lebih mudah dikontekstualisasikan dengan kehidupan senyatanya. Contoh-contoh dan evaluasi dibuat lebih menarik agar muncul penasaran oleh siswa untuk belajar lebih komprehensif.

Hasil validasi media pembelajaran interaktif oleh tiga orang ahli materi menunjukkan rata-rata skor sebesar 87,67% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi substansi isi, kelengkapan penyajian, dan relevansi materi, media pembelajaran ini telah sesuai dengan kriteria kelayakan isi karena suatu media pembelajaran dikatakan layak apabila memenuhi aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep, kedalaman, keluasan, dan kebermanfaatannya materi bagi peserta didik. Skor tertinggi diperoleh pada indikator keadilan dan inklusivitas (94,44%) yang menunjukkan bahwa media memperhatikan prinsip *education for all* yakni memberikan kesempatan belajar yang sama bagi seluruh siswa tanpa memandang latar belakang sosial maupun kemampuan. Keberadaan ilustrasi dan contoh yang beragam dalam media memperlihatkan perhatian terhadap keberagaman karakteristik siswa dalam mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi.

Selanjutnya, aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, keterpaduan materi, dan kelengkapan materi masing-masing memperoleh skor 91,67% dengan kategori sangat valid. Hal ini menandakan bahwa isi materi telah selaras dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, yaitu: kemampuan siswa mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi. Kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran ini memperkuat keterpaduan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sebagaimana dijelaskan oleh (Gagné et al., 2005; AlAfnan, 2025) bahwa rancangan materi yang baik harus secara sistematis mendukung pencapaian tujuan pembelajaran melalui urutan penyajian yang logis dan berjenjang. Pada media pembelajaran yang dikembangkan salah satunya pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 4. Urutan Sajian Materi Pembelajaran

Aspek relevansi konteks juga memperoleh kategori sangat valid (87,50%) yang berarti bahwa isi media telah dikontekstualisasikan dengan situasi kehidupan nyata siswa. Menurut (Johnson, 2007; Shearer et al., 2020), pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik dapat mengaitkan antara pengalaman belajar dengan realitas kehidupan mereka. Validator Materi 3 yang menyarankan agar contoh dan evaluasi lebih dikontekstualisasikan dengan kehidupan nyata memperkuat pentingnya prinsip *contextual relevance* ini. Dengan demikian, penyempurnaan materi berdasarkan konteks aktual siswa dapat meningkatkan *meaningful learning* dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka dalam memahami teks negosiasi. *Meaningfull learning* merupakan bagian dari *deep learning* yang diharapkan mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar mandiri dan dapat membuat keputusan dengan lebih tepat (Utami et al., 2025).

Aspek ketepatan isi, kejelasan penyajian, dan kebahasaan masing-masing memperoleh skor 83,33% dengan kategori sangat valid. Meskipun tergolong sangat valid, masih terdapat beberapa hal yang perlu ditingkatkan. Ahli Materi 1 menyatakan bahwa dalam menyajikan materi mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi harus disertai dengan langkah-langkah teknis yang sistematis. Saran ini penting diperhatikan karena pembelajaran yang efektif memerlukan tahapan yang jelas agar peserta didik dapat mengikuti proses berpikir dan tindakan yang diharapkan. Penyertaan langkah-langkah teknis dalam mengevaluasi informasi akan membantu siswa mengembangkan keterampilan analitis mereka secara bertahap, mulai dari memahami isi teks hingga menilai kebenaran dan relevansi argumen. Saran lain dari Validator Materi 2, yaitu menyoroti perlunya penyajian dua teks negosiasi untuk dibandingkan agar siswa dapat mengevaluasi perbedaaan efektivitas informasi dari masing-masing teks. Siswa perlu dilibatkan dalam membandingkan, menilai, dan mengkritisi teks berdasarkan konteks sosial dan bahasa yang digunakan. Perbandingan dua teks akan mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, khususnya dalam aspek analisis dan evaluasi sesuai dengan taksonomi Bloom revisi (Racmaningtyas et al., 2025; List & Sun, 2023; Rustam & Priyanto, 2022). Selain itu, saran agar disertai contoh kesalahan umum dalam bernegosiasi oleh Ahli Materi 2 juga sangat relevan dengan teori pembelajaran kontekstual dan reflektif. Menurut (Lee, 2013), pembelajaran reflektif memungkinkan siswa belajar dari kesalahan dan pengalaman sehingga dapat memperbaiki strategi berpikir dan bertindak. Dengan menampilkan contoh kesalahan, siswa akan lebih mudah memahami

prinsip-prinsip negosiasi yang efektif serta menghindari kesalahan pragmatis dalam komunikasi.

Dari segi daya tarik dan daya pikir, diperoleh skor 87,50% yang menunjukkan bahwa media mampu menstimulasi perhatian dan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dari (Keller, 1987; Keller, 2009) bahwa media pembelajaran harus mampu menarik perhatian dan menumbuhkan rasa ingin tahu agar siswa termotivasi untuk mempelajari materi lebih mendalam. Dengan memadukan elemen visual, teks, dan aktivitas interaktif, media ini sudah memenuhi sebagian besar komponen motivasional tersebut.

Secara keseluruhan, hasil validasi dari ahli materi menegaskan bahwa isi, struktur, dan penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi untuk siswa SMA. Saran dari para validator menjadi dasar penting untuk penyempurnaan media, terutama dalam memperjelas langkah-langkah teknis evaluasi, menambahkan contoh perbandingan teks, serta memperkaya konteks pembelajaran agar lebih reflektif dan aplikatif. Dengan penyempurnaan tersebut, media ini tidak hanya valid secara substansi, tetapi juga memiliki potensi kuat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan komunikatif siswa dalam memahami dan mengevaluasi teks negosiasi. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi yang menunjukkan kategori sangat valid juga memperkuat temuan-temuan penelitian-penelitian sebelumnya bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan memiliki potensi tinggi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Arsyad, 2014; Ahmmed, et al., 2022, Harjono, et al., 2023). Analisis kebutuhan yang dilakukan pada tahap awal berperan penting dalam memastikan bahwa setiap komponen media, mulai dari desain hingga isi materi, relevan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Hal ini selaras dengan model pengembangan ADDIE, khususnya tahap analisis menjadi dasar bagi efektivitas tahap-tahap berikutnya, termasuk *design* dan *development* (Branch, 2009).

Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi, media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi dinyatakan sangat valid dan layak digunakan pada tahap uji praktikalitas di lapangan. Beberapa kelebihan media pembelajaran interaktif ini, yaitu: desain visual yang menarik dan interaktif mendukung prinsip multimedia learning yang memadukan teks, gambar, animasi, dan suara untuk meningkatkan keterlibatan kognitif siswa; materi disusun sistematis dan kontekstual sesuai dengan tujuan pembelajaran teks negosiasi pada jenjang SMA, serta mengacu pada teori contextual teaching learning; inklusif dan adaptif sehingga dapat diakses oleh seluruh peserta didik dengan berbasis latar belakang kemampuan; dan berpotensi meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan reflektif melalui aktivitas evaluatif terhadap informasi dan teks negosiasi yang disajikan. Sementara itu, kelemahan media pembelajaran ini yaitu: navigasi dan kemudahan penggunaan masih perlu ditingkatkan dengan menambahkan *user guide* atau petunjuk penggunaan yang jelas untuk memudahkan siswa; langkah-langkah teknis evaluasi informasi belum tergambar secara eksplisit sehingga perlu dilengkapi dengan panduan tahap demi tahap agar siswa dapat mengikuti proses berpikir evaluatif dan sistematis; kurangnya variasi teks negosiasi dan contoh kesalahan umum yang dapat menghambat kemampuan analisis perbandingan siswa serta contoh negosiasi yang kurang efektif; dan belum sepenuhnya mendukung pembelajaran reflektif sehingga disarankan menambah latihan refleksi diri setelah siswa menyelesaikan kegiatan evaluasi teks. Dengan memperhatikan saran tersebut, media pembelajaran interaktif ini berpotensi menjadi media digital yang tidak hanya layak secara teknis dan substansial, tetapi juga efektif secara pedagogis dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengevaluasi informasi.

Hasil validasi yang menunjukkan kategori sangat valid pada aspek media dan materi mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan desain digital dan substansi pembelajaran. Implikasi pedagogis dari temuan ini adalah bahwa media tidak hanya layak digunakan sebagai alat bantu, tetapi juga berpotensi berfungsi sebagai lingkungan belajar digital yang mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi. Validitas pada aspek interaktivitas dan keterpaduan unsur media menunjukkan bahwa fitur-fitur yang dirancang dapat memfasilitasi pembelajaran aktif, sementara validitas materi menegaskan kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan rujukan bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, hasil validasi ini menjadi dasar untuk melanjutkan pengujian praktikalitas dan efektivitas agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan media terhadap pengalaman dan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran mengevaluasi informasi dalam teks negosiasi dinyatakan sangat valid baik oleh ahli media maupun oleh ahli materi sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMA. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi aspek kelayakan dari segi desain, navigasi dan user interface, interaktivitas, multimedia, responsivitas, aksesibilitas, kesesuaian dengan tujuan, kemudahan penggunaan, keterpaduan unsur media, serta dukungan terhadap aktivitas belajar dengan rata-rata skor 83,33%, sedangkan hasil validasi ahli materi memperlihatkan tingkat validitas 87,67% yang mencakup kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, ketepatan isi, keterpaduan materi, relevansi konteks, kejelasan penyajian, kebahasaan, contoh dan ilustrasi, kelengkapan materi, variasi penyajian, daya tarik dan daya pikir, dan keadilan dan inklusivitas. Secara teoretis, media ini sejalan dengan pinisp multimedia learning, contextual teaching learning, dan critical literacy yang menekankan pembelajaran bermakna, kontekstual, serta mendorong kemampuan berpikir kritis siswa. Meskipun demikian, beberapa penyempurnaan direkomendasikan antara lain penambahan langkah-langkah teknis evaluasi informasi, penyajian teks perbandingan, serta perbaikan navigasi untuk meningkatkan kemudahan penggunaan. Dengan hasil validasi yang tinggi dan potensi pedagogis yang kuat, media pembelajaran ini siap dilanjutkan ke tahap uji praktikalitas dan efektivitas, guna mengukur sejauh mana media mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman, serta kemampuan evaluatif siswa dalam menganalisis teks negosiasi secara kritis dan reflektif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian pengembangan media pembelajaran khususnya pada uji validitas produk. Terimakasih diucapkan kepada enam orang ahli media dan materi yang telah bersedia meluangkan waktu memvalidasi media pembelajaran dan memberikan saran demi kesempurnaan produk yang dikembangkan.

KONTRIBUSI PENULIS

Dalam penelitian dan penulisan laporan penelitian masing-masing anggota memiliki peran dan tugas masing-masing. Penulis 1 menulis rancangan proposal di bawah bimbingan

Penulis 2. Penulis merancang produk dan Penulis 2 menghubungi masing-masing ahli untuk memvalidasi produk. Selanjutnya, Penulis 1 menulis laporan penelitian. Sementara itu, Penulis 2 menulis, mereview dan mengedit artikel untuk dipublikasikan di jurnal.

KONFLIK KEPENTINGAN

Selama pelaksanaan penelitian, penulisan laporan, hingga penulisan artikel ilmiah sebagai luaran penelitian, tidak terdapat konflik kepentingan antar penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, S., Saha, J., & Tamal, M. A. (2022). Effectiveness of Need-Based Teacher's Training Program to Enhance Online Teaching Quality. *Education Research International*, 2022(1), 4118267. <https://doi.org/10.1155/2022/4118267>
- AlAfnan, M. A. (2025). Enhancing educational outcomes using AlAfnan taxonomy: integrating cognitive, affective, and psychomotor domains. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 14(3), 2419-2437. <http://doi.org/10.11591/ijere.v14i3.33147>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Barut Tugtekin, E., & Dursun, O. O. (2022). Effect of animated and interactive video variations on learners' motivation in distance Education. *Education and Information Technologies*, 27(3), 3247-3276. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10735-5>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. 53, Number 9). Springer Science and Business Media.
- Devi, M. Y., & Rusdinal. (2023). Validation of Digital Learning Media to Improve the Basic Literacy Skills of Low-Grade Elementary School Students. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 119-129. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3713>
- Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design* (5th ed.). Wadsworth/Thomson Learning.
- Habibi, A. R., & Agustini, R. (2022). Validity of learning media in reaction rate material. *JCER (Journal of Chemistry Education Research)*, 6(1), 8-13. <https://doi.org/10.26740/jcer.v6n1.p8-13>
- Hafizhah, A., Syaifuddin, M., & Ummah, S. K. (2024). Validity of Problem-Based Learning Media Assisted by Kodular To Improve Problem Solving Abilities and Mathematical Critical Thinking Abilities of Junior High School Students. *International Seminar on Student Research in Education, Science, and Technology*, 1(April 2024), 484-496.
- Harjono, H. S., Hariyadi, B., Priyanto, P., & Yugo, P. (2023). Cik Upik application as learning media to identify and describe the hikayat values. *Journal of Education Technology*, 7(2), 269-278. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.57254>
- Harun, F., Rusli, H., Wahyuni, S., Marwiyah, & Sudirman. (2024). Development of Google Form-based Digital Worksheets to Increase the Learning Spirit of High School Students. *JOSSE: Journal of Social and Scientific Education*, 1(1), 23-32. <https://doi.org/10.58230/josse.v1i1.43>
- Hidayatullah, A. A., Ramadhanti, D., & Helda, T. (2025a). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Mengevaluasi Informasi dalam Teks Negosiasi di SMA. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(2), 172-192. <https://doi.org/10.32528/bb.v10i2.3463>
- Hidayatullah, A. A., Ramadhanti, D., & Helda, T. (2025b). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas: Apa Kata Siswa?

- Journal of Social and Scientific Education*, 2(1), 12-21.
<https://doi.org/10.58230/josse.v2i1.302>
- Johnson, E. B. (2007). *Contextual Teaching&learning*. Mizan Learning Center.
- Keller, J. M. (1987). Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design. *Journal of Instructional Development*, 10, 2-10. <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Keller, J. M. (2009). The Arcs model of motivational design. In *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach* (pp. 43-74). Boston, MA: Springer US.
https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3_3
- Nurkurniawati, N., Fadilla, D., Astuti, S., Zahira, Z., & Lestari, Y. (2024). Pemanfaatan e-learning berbasis blended learning untuk pembelajaran di sekolah dasar. *Journal of Social and Scientific Education*, 1(2), 67-77. <https://doi.org/10.58230/josse.v1i2.93>
- Lee, S. (2013). *Effects of reflective journal writing in Japanese students' language learning*. Indiana University of Pennsylvania.
- List, A., & Sun, Y. (2023). To clarity and beyond: Situating higher-order, critical, and critical-analytic thinking in the literature on learning from multiple texts. *Educational Psychology Review*, 35(2), 40. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09756-y>
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Muliani, D. E. (2021). Validity And Practicality Of Infographic Teaching Media In The Basic Science Concepts Course. *Prosiding CELSciTech*, 5, 13-19.
- Nurwahida. (2024). Penggunaan Aplikasi Whatsapp dan Youtube dalam Pembelajaran Matematika. *JOSSE: Journal of Social and Scientific Education*, 1(2), 51-57. <https://doi.org/10.58230/josse.v1i2.120>
- Permatasari, W., Al-zahra, A., Mutmainnah, N. Q., & Habibullah, A. (2024). Pengembangan Media Alat Peraga Mencohariya pada Materi Huruf Hijayiyah di Sekolah Dasar. *JOSSE: Journal of Social and Scientific Education*, 1(2), 78-88. <https://doi.org/10.58230/josse.v1i2.112>
- Racmaningtyas, N. A., Firdaus, N., Afendi, A. R., Ramadhanti, D., Halim, A., Raprap, W. P., Subekti, P. A., Soumokil, E. L., Verrysaputro, E. A., Estede, S., & Fitriana, T. R. (2025). *Menjadi Guru Profesional: Strategi Pembelajaran dan Teknik Evaluasi yang Efektif*. Yogyakarta: Star Digital Publishing.
- Ramadhanti, D., & Yanda, D. P. (2022). *Pembelajaran Menulis Teks: Suatu Pendekatan Kognitif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ramadhanti, D., & Helda, T. (2025). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Mengevaluasi Informasi dalam Teks Negosiasi di SMA. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 172-192. <https://doi.org/10.32528/bb.v10i2.3463>
- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Roini, C., Suparman, Rasyid, M., Herliani, H., Sabtu, R., & Ilmi, Z. L. (2025). The Validity Test of Flipbook Learning Media in A Genetics Course Based on Local Wisdom in North Maluku. *BIODIDAKTIKA: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 20(1), 63-72. <https://doi.org/10.30870/biodidaktika.v20i1.29331>
- Rustam, R., & Priyanto, P. (2022). Critical thinking assessment in the teaching of writing Indonesian scientific texts in high school. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 26(1), 12-25. <https://doi.org/10.21831/pep.v26i1.36241>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2011). *Media pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Shearer, R. L., Aldemir, T., Hitchcock, J., Resig, J., Driver, J., & Kohler, M. (2020). What students want: A vision of a future online learning experience grounded in distance education theory. *American Journal of Distance Education*, 34(1), 36-52. <https://doi.org/10.1080/08923647.2019.1706019>
- Szenes, E., & Tilakaratna, N. (2021). Deconstructing critical reflection in social work and business: Negotiating emotions and opinions in reflective writing. *Journal of English for Academic Purposes*, 49, 100931. <https://doi.org/10.1016/j.jeap.2020.100931>
- Utami, P., Nadawina, N., Jaya, A., Ramadhanti, D., Halim, A., & Jati, G. P. R. S. (2025). *Penerapan Pembelajaran Deep Learning dalam Pendidikan di Indonesia*. Yogyakarta: Star Digital Publishing.