

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *PLOTAGON* DALAM MENULIS TEKS
NEGOSIASI SISWA KELAS X SMA NEGERI 1
INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

oleh

Mahdi Tabah

NIM 06021981621074

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PLOTAGON DALAM MENULIS TEKS NEGOSIASI SISWA
KELAS X SMA NEGERI 1 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Mahdi Tabah

NIM 06021981621074

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

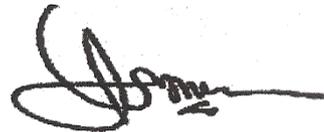
Mengesahkan:

Koordinator Program Studi



**Ernalida, S.Pd., Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002**

Pembimbing



**Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum.
NIP 196910221994031001**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PLOTAGON DALAM MENULIS TEKS NEGOSIASI SISWA
KELAS X SMA NEGERI 1 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Mahdi Tabah

NIM 06021981621074

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 28 Juli 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum.



2. Anggota : Yenni Lidyawati, M.Pd.



Indralaya, Juli 2022

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

NIP 196902151994032002



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :Mahdi Tabah

NIM :06021981621074

Program Studi :Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Plotagon* Dalam Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Indralaya Utara” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Agustus 2022

A rectangular stamp from Indonesia, featuring a portrait of a man and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '20.000', and 'METRAI TANDEK'. The stamp number '0F2AJX96706897' is visible at the bottom. A handwritten signature is written over the stamp.

Mahdi Tabah

NIM 06021981621074

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Plotagon* dalam Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., dekan FKIP Unsri, Ketua Jurusan Bahasa dan Seni Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum., Koordinator Program Studi Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., yang telah memberikan banyak kemudahan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dr. Zahra Alwi, M.Pd. dan Yenni Lidyawati, M.Pd. sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan penulisan skripsi ini. Lebih lanjut ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya ditujukan kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama masa perkuliahan berlangsung, tanpa mereka saya bukan siapa-siapa. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMA Negeri 1 Indralaya Utara Drs. Thohir Hamidi, M.Si. dan guru Bahasa Indonesia Rusniani Dewi, S.Pd. yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Juli 2022

Penulis,



Mahdi Tabah

DAFTAR ISI

Mengesahkan	2
TIM PENGUJI.....	3
PERNYATAAN	<u>iii</u>
PRAKATA	i5
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	10
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	11
BAB I PENDAHULUAN	<u>1</u>
1.1 Latar Belakang	<u>1</u>
1.2 Rumusan Masalah	<u>4</u>
1.3 Tujuan Penelitian.....	<u>4</u>
1.4 Manfaat Penelitian.....	<u>4</u>
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	<u>6</u>
2.1 Penelitian Pengembangan Media	<u>6</u>
2.2 Media Pembelajaran.....	6
2.2.1 Tujuan Media Pembelajaran.....	7
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	7

2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.2.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	9
2.3 <i>Plotagon</i>	9
2.4 Teks Negosiasi.....	11
2.4.1 Struktur Teks Negosiasi.....	11
2.4.2 Kaidah Teks Negosiasi.....	12
2.4.3.Langkah-langkah Menulis Teks Negosiasi.....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	14
3.1 Metode Penelitian.....	14
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	15
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	16
3.3.1 Teknik Angket.....	16
3.3.2 Teknik Wawancara.....	16
3.3.3 Lembar Validasi.....	16
3.4 Teknik Analisis Data.....	18
3.4.1 Teknik Analisis Data Angket.....	18
3.4.2 Teknik Analisis Data Wawancara.....	18
3.4.3 Teknik Analisis Lembar Penilaian.....	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	20
4.1 Hasil Penelitian.....	20
4.1.1 Analisis Kebutuhan.....	20
4.1.2 Desain Produk.....	23
4.1.3 Validasi Desain.....	25
4.1.4 Perbaikan Desain.....	30
4.2 Pembahasan.....	32
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	34

5.1 Simpulan.....	34
5.2 Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA.....	36
LAMPIRAN	38

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.	Langkah-langkah Penelitian.....	15
Bagan 2.	<i>Flowchart</i> media ajar.....	24

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Indikator Validasi.....	17
Tabel 2.	Persentase Kelayakan Produk.....	18
Tabel 3.	Hasil Analisis Angket.....	20
Tabel 4.	Garis Besar Isi Media.....	24
Tabel 5.	Penilaian Validator Desain Pembelajaran.....	25
Tabel 6.	Saran Validator Desain Pembelajaran.....	26
Tabel 7.	Penilaian Validator Materi.....	27
Tabel 8.	Saran Validator Materi.....	27
Tabel 9.	Perbaikan Media Ahli Materi.....	28
Tabel 10.	Penilaian Validator Media.....	29
Tabel 11.	Saran Validator Media.....	29
Tabel 12.	Perbedaan <i>Prototype</i> 1 dan 2.....	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Tampilan <i>Plotagon</i>	11
-----------	--------------------------------	----

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *PLOTAGON*
DALAM MENULIS TEKS NEGOSIASI SISWA KELAS X SMA NEGERI 1
INDRALAYA UTARA**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Plotagon* pada pembelajaran menulis teks negosiasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan menggunakan langkah penelitian dan pengembangan Sugiyono. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, angket, dan lembar penilaian. Hasil dari penelitian ini yaitu guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran menulis teks negosiasi berbasis *Plotagon* untuk menumbuhkan motivasi dan minat siswa untuk menulis serta membantu siswa belajar secara mandiri. Uji validitas media pembelajaran berbasis *Plotagon* pembelajaran menulis teks negosiasi divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Uji validitas oleh ahli media mendapat nilai 90% dikategorikan sangat layak. Uji validitas oleh ahli materi mendapat nilai 77% dapat dikategorikan layak. Uji validitas oleh ahli desain pembelajaran mendapat 100% dapat dikategorikan sangat layak. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media pembelajaran menulis teks negosiasi berbasis *Plotagon* ini layak dan cocok diujicobakan dalam pembelajaran menulis teks negosiasi.

Kata-kata kunci: Menulis teks negosiasi, Pengembangan media, *Plotagon*

Nama : Mahdi Tabah
NIM : 06021981621074
Pembimbing : Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum.
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

**DEVELOPMENT OF PLOTAGON-BASED LEARNING MEDIA IN
WRITING NEGOTIATION TEXTS FOR CLASS X STUDENTS OF SMA
NEGERI 1 INDRALAYA UTARA**

ABSTRACT

This study aims to produce learning media and determine the feasibility of Plotagon-based learning media in learning to write negotiating texts. This study uses research and development methods using research and development steps Sugiyono. Data collection techniques in this study used interview techniques, questionnaires, and assessment sheets. The results of this study are that teachers and students need learning media to write Plotagon-based negotiating texts to foster students' motivation and interest in writing and help students learn independently. The test of the validity of the Plotagon-based learning media for learning to write negotiating texts was validated by media experts, material experts, and linguists. The validity test by media experts got a score of 90% which was categorized as very feasible. The validity test by material experts got a score of 77% which could be categorized as feasible. The validity test by the learning design expert got 100% which could be categorized as very feasible. Thus, it is concluded that the learning media for writing negotiation texts based on Plotagon is feasible and suitable to be tested in learning to write negotiating texts.

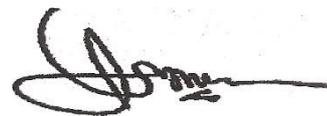
Keywords: Writing negotiating texts, Media development, Plotagon

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Ernalida, S. Pd., M. Hum., Ph. D.
NIP 196902151994032002

Indralaya, Agustus 2022
Pembimbing



Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum.
NIP 195905281983031001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi mempengaruhi kehidupan masyarakat sehari-hari. Penggunaan teknologi yang tepat berguna untuk kegiatan pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaktif yang berlangsung secara dinamis antara guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dapat menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif.

Dengan mempelajari bahasa Indonesia dengan kurikulum 2013 berbasis teks, siswa akan dapat memperoleh empat keterampilan berbahasa: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Tujuan pembelajaran berbasis teks adalah agar siswa dapat mengembangkan teks secara mandiri. Dimulai dengan seorang pendidik yang memberikan pemodelan, siswa bekerja sama untuk mengembangkan teks. Selain itu, siswa juga perlu memahami tujuan sosial dari setiap teks yang dipelajari (Mahsun, 2014:19).

Kumala (2018) berpendapat bahwa perkembangan teknologi membuat banyak media pembelajaran dikemas secara menarik dalam bentuk video. Baik guru maupun siswa dapat menghasilkan video untuk mendukung proses pembelajaran. Dikemas dalam hitungan menit, video ini memberi guru dan siswa fleksibilitas untuk membuat pilihan yang tepat untuk kebutuhan belajar mereka. Video dapat disajikan dalam semua bidang kebutuhan belajar, termasuk kognisi, emosi, psikomotor dan keterampilan interpersonal. Video sering digunakan oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran audiovisual untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan menengah menghadirkan berbagai jenis teks. Salah satunya adalah teks negosiasi. Tujuan khusus siswa dalam mempelajari, memahami, dan menulis teks negosiasi adalah untuk memungkinkan siswa terlibat dalam keterampilan tawar-menawar dan menulis surat penawaran/ pertanyaan (surat komersial). Pemahaman negosiasi dapat digunakan siswa untuk menyelesaikan masalah dengan bernegosiasi untuk mencapai kesepakatan tanpa merugikan salah satu pihak. Selain memecahkan masalah, siswa juga dapat merundingkan perbedaan pendapat untuk menghindari konflik antara kedua belah pihak.

Negosiasi juga dapat dilakukan untuk menjalin kerjasama antara individu dan kelompok melalui kesepakatan-kesepakatan tertentu. Siswa juga membutuhkan keterampilan tawar menawar untuk terlibat dalam kegiatan tawar menawar di berbagai bidang yang memerlukan tawar menawar, seperti negosiasikan siswa dengan guru atau anak dengan orang tua untuk mengambil keputusan. Oleh karena itu, sebelum siswa memulai negosiasi dan menulis negosiasi, siswa harus memberikan dan memahami kegiatan negosiasi dan peluang dan aturan menulis negosiasi, baik secara lisan maupun tertulis.

Pembelajaran teks negosiasi di tingkat SMA/SMK kelas X tertuang dalam rumusan KD 3.11 dan 4.11. Rumusan KD 3.11 yaitu menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi. Sedangkan rumusan KD 4.11 yaitu mengkonstruksikan teks negosiasi dengan memerhatikan isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan dan penutup) dan kebahasaan. Dari paparan KD 3.11 dan 4.11, setelah pembelajaran siswa dituntut untuk dapat menyusun teks negosiasi lisan dalam bentuk dialog dan menyusun teks negosiasi dalam bentuk tulis (surat penawaran dan pengajuan) (Kemendikbud, 2013:16).

Observasi awal dilakukan pada tanggal 11 April 2022 di SMA Negeri 1 Indralaya Utara untuk memperoleh informasi tentang kesulitan pembelajaran teks negosiasi. SMA Negeri 1 Indralaya Utara merupakan salah satu sekolah yang ada di Indralaya dengan akreditasi A. Sekolah ini juga telah menerapkan kurikulum 2013 pada kelas X khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hal

tersebut, SMA Negeri 1 Indralaya Utara dipilih sebagai objek penelitian media pembelajaran berbasis plotagon yang dikembangkan. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa, mengetahui desain media pembelajaran, dan mengetahui kelayakan media pembelajaran.

Media pembelajaran multimedia adalah media yang dapat memuat audio, visual (gambar), audiovisual (video) secara keseluruhan atau sebagian menjadi satu. Media ini dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media multimedia ini lebih dari sekadar menarik secara visual. Namun, media tersebut juga dapat merangsang kemampuan siswa untuk menonton berbagai jenis video yang ditawarkan. Selain video, media juga dapat memuat unsur audio, gambar, teks, dan animasi yang diharapkan dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa.

Aplikasi pembuatan media pembelajaran ini adalah plotagon. Keistimewaan aplikasi ini dapat membuat media yang lebih menarik dan beragam. Pengembangan media pembelajaran multimedia seharusnya memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Media pembelajaran yang dibuat dalam penelitian ini adalah video 3D yang dapat dikemas secara offline dalam bentuk DVD/CD, Flashdisk, ataupun Android. Pemutaran media sambil belajar di laptop dirancang untuk memberikan kebebasan kepada guru untuk memilih urutan pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran berbasis Plotagon dalam menulis teks negosiasi untuk siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Melalui media tersebut, peneliti berharap dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks negosiasi. Penelitian ini juga akan membantu guru bahasa Indonesia menggunakan media *Plotagon* untuk mengajari mereka menulis negosiasi.

Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sholihatin Laily (2020), yang berjudul *pengembangan media pembelajaran bahasa arab berbasis aplikasi plotagon pada siswa ma nu petung panceng gresik*. Penilaian dilakukan dengan dengan mengisi angket terdiri dari 3 kriteria yang terjabarkan menjadi 9 indikator, dan terbagi menjadi 3 aspek, yaitu: aspek materi, aspek media pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon, dan aspek

bahasa. Pengisian angket dilakukan setelah siswa melakukan proses pembelajaran dengan media pembelajaran video animasi berbahasa Arab. Penilaian oleh 26 siswa mendapat nilai 758 poin dari nilai 936, dengan nilai prosentase ideal 81% atau termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Selain itu penelitian ini relevan dengan Lestari (2015), Hasil penelitian ini yaitu uji produk dari aspek kelayakan isi rata-rata diperoleh persentase 83,67%, aspek tampilan media rata-rata diperoleh persentase 87,16%, aspek sajian media diperoleh persentase rata-rata 80,96%, dan aspek bahasa diperoleh persentase rata-rata 85,83%. Keseluruhan hasil uji produk menunjukkan media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan dapat diimplementasikan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran teks negosiasi menggunakan *Plotagon* untuk kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara?
- 2) Bagaimanakah rancangan media pembelajaran teks negosiasi menggunakan *Plotagon* untuk kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara?
- 3) Bagaimanakah validasi media pembelajaran teks negosiasi menggunakan *Plotagon* untuk kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara?

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu secara umum dan secara khusus. Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media ajar berbasis *Plotagon* dalam pembelajaran menulis teks negosiasi. Secara khusus, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- 1) mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran teks negosiasi menggunakan *Plotagon* untuk kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara;
- 2) mendeskripsikan rancangan media pembelajaran teks negosiasi menggunakan *Plotagon* untuk kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara, dan

- 3) mendeskripsikan hasil validasi media pembelajaran teks negosiasi menggunakan *Plotagon* untuk kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara.

1.4 Manfaat

- 1) Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat menjadi sumbangan berupa konsep pengembangan media ajar berbasis *Plotagon*.

- 2) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah, guru, dan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam keterampilan menulis teks negosiasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Perkasa.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Depdiknas. (2008). DEPDIKNAS. In *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*.
- Dewi, Kumala dan Budiana. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa*. Malang: UB Press.
- Dick, Walter., & Carey, Lou. (2009). *The Systematic Design of Instruction*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Kosasih, Engkos. (2013). *Cerdas Berbahasa Indonesia untuk MA/ SMA/ SMK kelompok wajib*. Jakarta: Erlangga.
- Laily, Sholihatin. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Siswa Ma Nu Petung Panceng Gresik*. Skripsi. Universitas Negeri Malang.
- Lestari, N.D. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teks Negosiasi melalui Menulis-Berbicara untuk siswa SMK*. Skripsi, Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang.
- Lewicki, Roy. J. (2012). *Negosiasi :Negotiation*. Diterjemahkan : M.Yusuf Hamdan. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mahsun. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gama Persada.
- Salama, F. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Cerita Animasi Berbantuan Lectora Inspire Dan Plotagon Pada Sub Pokok Bahasan Perbandingan Senilai Dan Berbalik Nilai*. Universitas Jember.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran*. Kaukaba.
- Sholihatin, L. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Siswa MA NU Petung Panceng Gresik*. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VI, 320–326.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*.

Prenadamedia Group.

Sugiyono. (2016). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *CV Alfabeta*. <https://doi.org/https://doi.org/10.3929/ethz-b-000238666>

Sutrisno dan Kusmawan Ruswandi. (2007). Modul Melakukan Negosiasi Bisnis dan Manajemen. Sukabumi: Yudhistira.

Wulandari, D. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Plotagon Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas Xi Di Smp Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015 2016. *Unnes*.