

Analisis Media Dadu dalam Penulisan Teks Negosiasi Siswa Kelas X MA Al-Muttahidah

Indah Lestari¹, Wahyu Lestari², & Ahmad Ilzamul Hikam³

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

Jl. PB. Sudirman No. 360 Semampir Kraksaan, Probolinggo, Jawa Timur, Indonesia

**Pos-el: il2273779@gmail.com¹,
why.lestari94@gmail.com², ilzam.alhikam@gmail.com³**

Abstract

This study aims to describe the learning strategy that utilizes dice media in teaching negotiation text writing, the challenges encountered during its implementation, and the teacher's contribution in improving the participation of tenth-grade students at MA Al-Muttahidah. This research employed a qualitative approach with a descriptive study design. The participants consisted of an Indonesian language teacher, tenth-grade students, and the vice principal for curriculum affairs. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted using the interactive model of Miles and Huberman, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that the use of dice media through a game-based learning approach helped students explore ideas, determine themes, and creatively construct negotiation dialogues. The implementation of dice media also created a more dynamic learning environment, as students became more actively involved in discussions and group activities. However, several challenges were identified during the implementation, including students' lack of self-confidence, difficulties in organizing the structure of negotiation texts, and limited instructional time. Furthermore, the teacher played a crucial role as a facilitator, motivator, and classroom manager in supporting students' participation throughout the learning process. Therefore, dice media can serve as an effective alternative instructional medium for teaching negotiation text writing.

Keywords: *Dice Media, Game-Based Learning, Negotiation Text, Indonesian Language Learning.*

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menggambarkan strategi pembelajaran yang memanfaatkan media dadu dalam menulis teks negosiasi, tantangan yang dihadapi saat penggunaan media dadu, serta kontribusi guru dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas X di MA Al-Muttahidah. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan tipe studi deskriptif. Responden penelitian meliputi guru Bahasa Indonesia, siswa kelas X, dan wakil kepala sekolah yang bertanggung jawab atas kurikulum. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk menganalisis data, digunakan model interaktif oleh Miles dan Huberman yang mencakup pengurangan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media dadu dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan mempermudah siswa dalam mengeksplorasi ide, menentukan tema, serta menyusun dialog negosiasi secara kreatif. Pemanfaatan media dadu juga menjadikan suasana belajar lebih dinamis karena siswa lebih aktif dalam diskusi dan aktivitas kelompok. Namun, selama pelaksanaannya masih ada beberapa kendala, seperti rendahnya kepercayaan diri beberapa siswa, kesulitan dalam menyusun struktur teks negosiasi, dan keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran. Selain itu, peran guru sangat penting sebagai fasilitator, motivator, dan manajer pembelajaran untuk mendukung partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung. Dengan demikian, media dadu bisa menjadi pilihan alternatif yang efektif dalam pengajaran teks negosiasi.

Kata-kata kunci: *Media dadu, Game based learning, Teks negosiasi, Pembelajaran bahasa indonesia*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di Indonesia saat ini terus berkembang seiring dengan perkembangan kurikulum dan upaya peningkatan kualitas, namun masih menghadapi sejumlah tantangan seperti rendahnya keterlibatan siswa dan kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif. Menurut laporan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah tahun 2025, kemampuan literasi dan numerasi siswa menunjukkan peningkatan, namun mutu pembelajarannya di beberapa sekolah masih memerlukan peningkatan melalui metode pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berfokus pada siswa. Kondisi ini juga terdapat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X MA Al-Muttahidah yang masih berfokus pada satu arah, membuat beberapa siswa menghadapi tantangan dalam menyusun ide, menyusun percakapan, dan menyusun teks negosiasi dengan baik. Permasalahan tersebut timbul karena minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga pembelajaran belum mampu melibatkan siswa secara aktif.

Salah satu keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan menulis. Dalam Murtaza (2022) menulis merupakan proses kognitif yang melibatkan tahap perencanaan, penulisan, dan peninjauan kembali. Kemampuan ini mengharuskan siswa untuk dapat mengembangkan ide, menyusun tulisan, serta menggunakan aturan

bahasa dengan benar. (Nurpadilah, 2018). Namun, keterampilan menulis teks negosiasi masih menjadi tantangan bagi beberapa pelajar karena mereka menghadapi masalah dalam menemukan inspirasi, mengorganisir kerangka naskah, dan merasa kurang percaya diri saat mengekspresikan pemikiran mereka.

Permasalahan tersebut ditemukan pada siswa kelas X di MA Al- Muttahidah, Berdasarkan observasi awal pada tanggal 23 Februari 2026, sebanyak 75% atau 19 dari 25 siswa masih kesulitan menyusun teks negosiasi dan mengembangkan dialog negosiasi secara runtut. Selain itu, sekitar 70% atau 18 dari 25 siswa menunjukkan rendahnya partisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media yang variatif, sehingga pembelajaran cenderung berlangsung satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Dalam buku Aulia 2021 menjelaskan teks negosiasi adalah proses interaksi antara individu atau kelompok untuk mencapai kesepakatan yang saling menguntungkan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Ada beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari proses pengembangan sebuah media pembelajaran salah satunya yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran,

sehingga tujuan pendidikan bisa tercapai secara optimal (Ahnaf: 2021). Media yang berfungsi untuk memudahkan konsep, menghubungkan teori praktik serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Naqiyah: 2025). Dalam konteks ini, pendekatan *Game Based Learning* yang dikenalkan oleh Marc Prensky dalam Sulaiman (2025) menekankan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media dadu. Dadu berfungsi sebagai media pembelajaran untuk menentukan topik, peran, dan situasi negosiasi, sehingga siswa terdorong untuk mengembangkan ide secara lebih variatif dan kontekstual (Pugu, 2024). Dalam pembelajaran, selain menggunakan strategi, pendidik juga harus menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi (Susetya: 2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi murid dalam belajar Bahasa Indonesia. Karena pada dasarnya, pengajar yang berkontribusi dalam menetapkan suksesnya para pelajar (Pratama: 2020). Pada hakikatnya, pembelajaran berbasis permainan dikembangkan sebagai suatu aktivitas pendidikan yang terorganisir yang secara perlahan-lahan mengembangkan pengertian dan mengarahkan pelajar menuju penguasaan keterampilan (Farika:

2025).

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan media pembelajaran, tetapi sebagian besar masih berfokus pada media digital atau metode tertentu (Hutagalung, 2021). Kajian mengenai penggunaan media permainan sederhana seperti dadu dalam pembelajaran teks negosiasi, khususnya tingkat Madrasah Aliyah masih tergolong terbatas. Berdasarkan kajian ini, masih ada *reserach gap* dalam penelitian, yaitu minimnya penelitian tentang penggnaan media permainan sederhana (non-digital) seperti dadu dalam pembelajaran menulis teks negosiasi, terutama di tingkat Madrasah Aliyah. Selain itu, kajian-kajian sebelumnya belum secara menyeluruh meneliti implementasi media dadu, hambatan yang muncul selama proses belajar, dan peran guru dapat meningkatkan partisipasi siswa. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengkajian penggunaan media dadu sebagai media pembelajaran berbasis permainan non-digital dalam konteks pembelajaran menulis teks negosiasi di Madrasah Aliyah, dengan penekanan pada tiga aspek tersebut secara terintegrasi. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan media pembelajaran menggunakan media dadu, hambatan dalam pelaksanaan, serta kontribusi guru dalam mendorong partisipasi siswa. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan sumbangan teoritis untuk pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dan

menjadi alternatif praktis bagi pengajar Bahasa Indonesia dalam meningkatkan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Menurut Moleong dalam Pratiwi (2020) penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data berupa tulisan berasal dari fenomena secara mendalam. Penelitian ini dilaksanakan di MA Al Muttahidah berlokasi di Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur, semester genap tahun pelajaran 2025- 2026. Subjek penelitian ini meliputi 6 siswa, satu guru bahasa Indonesia, serta wakil kepala sekolah bidang kurikulum sebagai informan pendukung. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih individu yang dianggap paling paham dan berperan aktif dalam penerapan pelaksanaan menggunakan media dadu. Objek penelitian mencakup penggunaan media dadu dalam pembelajaran, keterlibatan siswa, serta proses pembelajaran teks negosiasi. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, ditemukan strategi guru dalam menggunakan media dadu, hambatan yang dihadapi dalam implementasi media dadu dan peran guru dalam meningkatkan

kualitas pengajaran menulis.

data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sejalan dengan Sugiyono (2016) menyatakan bahwa data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumbernya. Sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung. Teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model interaktif yang mencakup tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Model ini memungkinkan peneliti untuk menyaring data yang relevan, menyusunnya dalam bentuk deskriptif yang terstruktur, lalu menarik makna dan pola dari temuan lapangan. Teknik ini dikembangkan oleh Miles dan Huberman, dalam Wadi et al. (2025), dan umum digunakan dalam pendekatan kualitatif. Teknik keabsahan data dengan melakukan triangulasi teknik dan triangulasi sumber dengan membandingkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

keterlibatan siswa.

A. Strategi Pembelajaran Menggunakan Media Dadu dalam Penulisan Teks Negosiasi
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, strategi pembelajaran yang digunakan

dalam penerapan media daduialah melalui pembelajaran berbasis permainan (game based learning). Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, setelah itu siswa melempar dadu yang memiliki tema, peran, situasi, dan tujuan dalam negosiasi. Hasil dari lemparan dadu itu dijadikan sebagai landasan untuk menyusun teks negosiasi dalam kelompok. Sebelum peneliti mempraktikkan media dadu, guru bahasa Indonesia menyampaikan pembelajaran teks negosiasi masih berjalan secara konvensional, sehingga siswa kurang aktif dan kesulitan mengembangkan ide. Hal tersebut terlihat pada kutipan wawancara berikut.

“Sebelum penelitian ini dilakukan, pembelajaran menulis teks negosiasi berjalan seperti biasa. Namun, ada beberapa siswa yang kurang aktif dan kesulitan mengembangkan ide saat menulis” (Guru bahasa Indonesia)

Temuan ini menunjukkan bahwa rendahnya partisipasi siswa tidak hanya disebabkan oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh strategi pembelajaran yang masih berpusat kepada guru. Dengan penggunaan media dadu dalam konteks pembelajaran berbasis permainan, siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, serta membuat

keputusan sendiri saat menyusun teks negosiasi. Hal ini membuktikan bahwa media dadu berfungsi lebih dari sekadar media pembelajaran, tetapi juga dapat mengubah proses belajar menjadi lebih berfokus pada siswa. Temuan ini mendukung teori Marc Prensky yang menyatakan bahwa elemen permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik karena siswa terlibat aktif dalam proses belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan studi oleh Hidayah (2022), tetapi penelitian ini menambahkan fakta bahwa media permainan sederhana seperti dadu juga efektif digunakan tanpa perlu bergantung pada teknologi digital, sehingga lebih mudah untuk diterapkan di sekolah dengan sarana yang terbatas.

“Menurut saya pembelajarannya menjadi lebih seru dan menarik dikarenakan sebelumnya saya tidak pernah menulis teks negosiasi menggunakan media dadu” (Siswa)

Reaksi positif dari para siswa menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media dadu tidak hanya tampak dari meningkatnya semangat belajar, tetapi juga dari terbentuknya interaksi antar siswa saat melakukan diskusi dalam kelompok. Kegiatan melempar dadu, memilih tema, dan merancang dialog negosiasi

mendorong siswa untuk berpikir dengan cara yang spontan dan kerja sama. Dengan cara ini, media dadu dapat meminimalkan dominasi guru dan sekaligus memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan melalui pengalaman belajar yang langsung. Hasil ini memperkuat teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menyoroti bahwa pengetahuan dicapai melalui interaksi sosial dan kolaborasi di antara para peserta didik. (Dewi: 2025).

B. Hambatan yang Dihadapi dalam Implementasi Media Dadu

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media dadu dalam proses belajar teks negosiasi masih menghadapi sejumlah hambatan. Hambatan ini terutama disebabkan oleh perbedaan dalam kemampuan akademis, tingkat percaya diri siswa, serta keterbatasan waktu yang tersedia untuk pembelajaran. Para guru menyatakan bahwa beberapa siswa masih kesulitan dalam memilih topik, merangkai kalimat, dan menyesuaikan struktur teks negosiasi. Di samping itu, ada siswa yang merasa ragu untuk mengemukakan pendapat mereka di depan kelas, seperti yang tercantum dalam hasil wawancara berikut.

“Masih ragu- ragu jika harus

di depan teman- teman, tapi jika berdua dengan guru saya sangat berani mengeluarkan pendapat” (Siswa)

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dadu dapat meningkatkan aktivitas belajar, namun belum sepenuhnya mengatasi rintangan yang muncul dari faktor internal siswa. Kemauan untuk ikut serta masih dipengaruhi oleh tingkat kepercayaan diri dan kesiapan masing-masing individu. Dengan begitu, efektivitas media tidak hanya tergantung pada daya tarik permainan, tetapi juga pada kemampuan guru untuk memberikan dukungan sesuai dengan karakteristik siswa. Ini sejalan dengan pendapat Darmawan (2018) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran yang aktif tetap membutuhkan arahan guru agar partisipasi siswa berjalan secara maksimal.

Hambatan lain terkait dengan pengelolaan waktu. Pelaksanaan permainan, diskusi kelompok, hingga penulisan teks memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga guru harus mengelola setiap fase pembelajaran dengan cara yang efisien. Di sisi lain, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum menyatakan bahwa masih ada sejumlah siswa yang cenderung tidak aktif selama proses belajar. Situasi ini menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan siswa

tidak terjadi secara merata, dipengaruhi oleh motivasi serta karakter belajar tiap individu. Temuan ini mendukung pendapat Hamzah B. Uno yang menyatakan bahwa setiap siswa memiliki karakteristik belajar yang berbeda, sehingga respons mereka terhadap strategi pembelajaran juga bervariasi. Temuan ini sejalan dengan pandangan Hamzah B. Uno yang mengungkapkan bahwa setiap pelajar memiliki motivasi dan sifat belajar yang beragam. Maka dari itu, meskipun penggunaan media dadu dapat meningkatkan partisipasi sebagian besar pelajar, guru masih harus menerapkan pendekatan khusus untuk siswa yang cenderung pasif agar mereka dapat lebih aktif dalam proses belajar.

Dengan begitu, temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan dadu sebagai media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan partisipasi sebagian besar siswa, tetapi efektivitasnya tetap dipengaruhi oleh berbagai faktor pribadi, keterampilan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran, serta waktu yang disediakan. Ini berarti bahwa media dadu berperan sebagai pemicu dalam proses pembelajaran, bukan sebagai faktor tunggal yang menentukan keberhasilan dalam belajar.

C. Peran Guru dalam Meningkatkan Keterlibatan

Siswa

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa guru memiliki peran krusial dalam meningkatkan partisipasi siswa ketika menggunakan media dadu dalam proses belajar. Tugas ini tidak sebatas penyampaian materi, tetapi juga mencakup peran sebagai fasilitator, motivator, dan pen pengelola pembelajaran yang menjamin penggunaan media berjalan dengan baik. Guru menyampaikan informasi tentang struktur teks negosiasi, memimpin diskusi kelompok, dan memberi dukungan kepada siswa yang menghadapi tantangan dalam menyusun teks.

“Menurut saya cukup efektif, Karena siswa menjadi lebih aktif” (Guru bahasa Indonesia)

Pernyataan ini mengungkapkan bahwa keberhasilan penggunaan media dadu tidak hanya bergantung pada alat tersebut, tetapi juga pada cara guru dalam mengatur kegiatan pembelajaran. Guru dapat memandu dialog, memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat, dan membangun pengalaman belajar yang lebih interaktif. Perubahan ini juga terlihat dari suasana kelas yang menjadi lebih hidup setelah penerapan media dadu.

“Iya, kelas terlihat lebih hidup dibanding sebelumnya. Siswa mulai ada yang bertanya” (Guru bahasa Indonesia)

Hasil dari observasi ini mendukung penemuan yang ada. Guru secara proaktif mendorong siswa untuk berani mengungkapkan pendapat, mengarahkannya ke diskusi, serta menjaga konsentrasi siswa sepanjang sesi pembelajaran. Penemuan ini sejalan dengan pernyataan Yasin (2023) yang menekankan bahwa pembelajaran yang sukses membutuhkan guru untuk menciptakan interaksi belajar yang dinamis. Di samping itu, peran guru sebagai pendukung juga sejalan dengan pandangan

Mulyasa (2021) yang menyatakan bahwa tugas guru adalah membimbing siswa dalam mengembangkan pengetahuan mereka melalui pembelajaran yang aktif.

Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan media dadu dalam mendorong partisipasi siswa tidak hanya tergantung pada sifat media yang menarik, tetapi juga diakibatkan oleh keterlibatan aktif guru dalam mendukung, memotivasi, serta mengatur proses belajar agar terjalin interaksi pembelajaran yang lebih aktif dan berarti.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang dilakukan di kelas X MA Al-Muttahidah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dadu menggunakan *game based learning* berpotensi menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Media dadu memberi kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan ide-ide, memilih tema, serta menyusun teks negosiasi dengan lebih inovatif melalui kegiatan diskusi dalam kelompok. Di samping itu, penggunaan media dadu juga memfasilitasi peningkatan partisipasi siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat, sehingga dinamika pembelajaran menjadi lebih interaktif. Meski begitu, dalam pelaksanaannya masih

ada berbagai tantangan seperti rendahnya rasa percaya diri beberapa siswa, kesulitan dalam merancang struktur teks negosiasi, serta keterbatasan waktu belajar. Oleh sebab itu, peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan pengelola pembelajaran merupakan elemen krusial dalam mendukung keberhasilan pemanfaatan media dadu.

Dari sudut pandang teoritis, penelitian ini memperkuat gagasan tentang *game based learning* yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Penelitian ini juga memberikan kontribusi dengan mengindikasikan bahwa media permainan sederhana (non-

digital), seperti media dadu, bisa menjadi pilihan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran menulis teks negosiasi di tingkat Madrasah Aliyah. Secara praktis, temuan dari penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru Bahasa Indonesia dalam menentukan media pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan dan kolaborasi siswa.

Penelitian ini menghadapi beberapa batasan karena hanya dilakukan di satu kelas di satu sekolah dengan jumlah partisipan yang minim dan berfokus pada pembelajaran teks mengenai negosiasi. Oleh karena itu, temuan dari penelitian ini belum bisa diterapkan secara umum pada konteks pembelajaran yang lebih luas. Penelitian yang akan datang dianjurkan untuk melibatkan lebih banyak sekolah dan peserta, meneliti penerapan media dadu pada berbagai materi pembelajaran Bahasa Indonesia lainnya, atau menggabungkan media dadu dengan alat pembelajaran berbasis digital untuk mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, D., & Wahyudin, D. (2018). Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru.
- Ahnaf, F. H., Rochmawati, F., Hamdala, S., & Muzemil, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi pada Materi Fonologi untuk Mahasiswa menggunakan PowerPoint. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 59-65.
- Dewi, R. K., Yusuf, M., & Subagya, S. (2025). Implementation of Vygotsky's Theory of Social Constructivism in Learning Pancasila Education in Elementary Schools As Strengthening Cooperation Attitudes. *Jurnal Paedagogy*, 12(1), 163-171.
- Farika, D. I., Islam, M. H., & Hamdiah, M. (2025). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Teks Berita Kelas VII SMP. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(1), 1-13.
- Hidayah, N. (2021). Implementasi Game-Based Learning Dengan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Materi Perilaku Jujur, Amanah Dan Istiqomah Pada Siswa Kelas VII-A SMP Negeri 1 Ngunut. *Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 264-270.
- Hutagalung, R. H., Simanjuntak, H., & Manurung, R. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME EDUKATIF BERBANTUAN WEBSITE EDUCAPLAY TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS NEGOSIASI PADA SISWA KELAS X. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 2(2), 755-768.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). Rapor Pendidikan Indonesia Tahun 2025. Jakarta: Kemendikdasmen.
- Mulyasa, H. E. (2021). Menjadi guru penggerak merdeka belajar. Bumi Aksara.
- Murtaza, Q. (2022). A cognitive account of the development of writing skill. *The Routledge International Handbook of Research on Writing*, 206-224.
- Naqiyah, N. K., Quthny, A. Y. A., & Hikam, A. I. (2025). Representasi Kritik Sosial dalam Film Lafran dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(1), 27-41.
- Nurpadilah, S. (2018). Kemampuan menulis teks negosiasi dengan menggunakan metode picture and picture di SMK.
- Pratama, L. D., & Lestari, W. (2020). Pengaruh pelatihan terhadap kompetensi pedagogik guru matematika. *Jurnal Cendekia*, 4(1), 278-285.
- Pratiwi, B., & Hapsari, K. P. (2020). Kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pemanfaatan youtube sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 282-289.
- Pugu, M. R. (2024). Diplomasi Dan Negosiasi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sugiono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r & d. Bandung: alfabeta, 288.
- Susetya, H. H. H. (2021). Implementasi Strategi Pembelajaran Anticipation Guide pada Pemahaman Membaca Siswa. *Matapena: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(2), 219-224.
- Sulaiman, NS, Zulkifli, NSA, & Kadir, TAA (2025, September). Meningkatkan
- Indah L., Wahyu L., & Ahmad I. H., *Analisis Media Dadu Dalam...*(14-24)

- Pendidikan Melalui Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat dan Arah Masa Depan. Dalam Konferensi Internasional IEEE 2025 tentang Teknologi Industri & Teknik Komputer (ICITCE) (hlm. 99-104). IEEE.
- Uno, HB (2023). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan . Character Earth.
- Wadi, H., Suharta, G. P., Widiani, I. W., Lasmawan, I. W., & Junaidi, E. (2025). Kurikulum Merdeka Sosiologi: Analisis Penerapan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 10(2), 1713-1720.
- Yasin, M., & Jannah, S. S. F. (2023). Konsep Metode Diskusi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Fiqih. Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 4(3), 2207-2217.