



MEDIA BERBASIS TPACK SEBAGAI STRATEGI SCAFFOLDING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NEGOSIASI

Nia Yunengsih¹, Meliyawati², Saraswati³

^{1,2,3}Universitas Mathla'ul Anwar

*Correspondence e-mail: niayunengsih207@gmail.com¹, meliyawati3@gmail.com², saraswatimaulana@gmail.com³

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received: 27 Januari 2026

Accepted: 9 Februari 2026

Published: 29 Februari 2026

Hal: 601-607

Kata kunci:

Teks negosiasi; menulis; media vistacreate

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis TPACK yang difokuskan pada penggunaan aplikasi Vistacreate terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri Cigemblong Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode quasi eksperimen. Teknik pengumpulan dataanya yaitu menggunakan pre-test dan post-test pada pembelajaran. Teknik analisis adatanya menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t. Adapun hasil perhitungan *post-test* dengan menggunakan aplikasi Vistacreate diperoleh nilai Mean (\bar{x}) = 79,33, Median (Me) = 80,00, Varian = 42,538 dan standar deviasi = 6,522. Sedangkan untuk nilai *post-test* kelas kontrol menggunakan aplikasi Picsart yaitu, Mean (\bar{x}) = 68,15, Median = 70.00, Varian = 73,746 dan standar deviasi = 8,588. Berdasarkan data di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbentuk aplikasi Vistacreate dinyatakan baik, sedangkan media pembelajaran berbentuk aplikasi Picsart dinyatakan cukup. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang positif penggunaan media pembelajaran berbentuk aplikasi Vistacreate terhadap kemampuan menulis teks negosiasi pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Cigemblong.



© 2026 The Authors. Published by Jurnal Bastra. This is an open access article under the CC BY license <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

PENDAHULUAN

Menulis merupakan kegiatan menuangkan ide, pikiran atau gagasan ke dalam bentuk bahasa tulis dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Oleh karena itu seseorang harus menguasai kemampuan berbahasa agar dapat menulis dengan baik. Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain (Tarigan, 2021).

Menulis adalah suatu keahlian berbahasa yang dilakukan oleh individu untuk mengkomunikasikan informasi atau pesan kepada orang lain lewat tulisan. Ketika membuat tulisan, setiap orang tentu memiliki tujuan, baik itu untuk menginformasikan, menyampaikan pemikiran penulis, atau sebagai cara untuk berbagi ide. Dalman (2021) menjelaskan bahwa menulis memiliki beberapa tujuan yaitu: 1) tujuan penugasan, 2)

tujuan estetis, 3) tujuan penerangan, 4) tujuan pernyataan diri, 5) tujuan kreatif, 6) tujuan konsumtif. Dalam kenyataannya, pengungkapan suatu tujuan dalam sebuah tulisan tidak dapat secara ketat, melainkan sering bersinggungan dengan tujuan-tujuan yang lain.

Pada kegiatan menulis peserta didik dituntun berpikir untuk menuangkan ide dan perasaannya dengan baik. Proses tersebut sangat memerlukan keuletan untuk mengarang dan memperbaiki secara tepat dan mempertimbangkan ide dan pikirannya yang dituangkan dalam tulisan. Hal itu dibutuhkan agar tulisan dapat dipahami dan disenangi pembaca dengan baik. Di samping itu, aktivitas menulis memiliki berbagai keuntungan, seperti: 1) peningkatan kecerdasan, 2) pengembangan daya inisiatif dan kreativitas, 3) penumbuhan keberanian dan, 4) pendorongan kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi (Dalman, 2021). Salah satu jenis aktivitas menulis yang diajarkan di sekolah adalah pembelajaran teks negosiasi.

Teks negosiasi adalah suatu bentuk interaksi sosial yang biasanya berfungsi sebagai media untuk mencapai suatu penyelesaian bersama antara pihak yang memiliki perbedaan kepentingan. Abdurasyid (2011) mengemukakan "negosiasi merupakan suatu cara yang dilakukan individu untuk berkomunikasi satu sama lain dalam mengatur hubungan dalam bisnis dan kehidupan sehari-harinya atau proses yang dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan kita ketika ada pihak lain yang menguasai apa yang kita inginkan". Selain itu, teks negosiasi bertujuan mencari pemecahan masalah atau solusi yang dialami oleh pihak-pihak yang mempunyai kepentingan.

Teks negosiasi memiliki struktur pembelajaran yang berbeda dari teks lainnya, selain itu memahami struktur teks negosiasi sangat penting untuk memastikan komunikasi yang efektif dalam mencapai suatu hasil kesepakatan semua pihak yang terlibat. Santoso (2019) menambahkan teks negosiasi memiliki struktur yang dibentuk oleh: 1) Pembuka atau orientasi, bagian ini berisi pengantar yang menjelaskan permasalahan yang dibahas dalam suatu negosiasi. 2) Isi merupakan bagian ini berisi pengajuan dan penawaran. 3) Penutup merupakan tahap akhir dalam proses negosiasi, pada bagian ini telah didapatkan kesepakatan dalam bernegosiasi.

Dalam membuat teks teks negosiasi terdapat beberapa kaidah umum yang harus diperhatikan seorang penulis. Debby dan Mellisa (2020) menyebutkan beberapa kaidah kebahasaan yang terdapat dalam teks negosiasi sebagai berikut: 1) Menggunakan bahasa yang santun, 2) Terdapat ungkapan persuasif (bahasa yang membujuk), 3) Berisi pasangan tuturan, 4) Kesepakatan yang dihasilkan tidak merugikan dua belah pihak, 5) Bersifat memerintah dan memenuhi perintah, 6) Tidak berargumentasi dalam satu waktu, 7) Didasari argumen yang kuat disertai fakta, 8) Meminta alasan dari pihak mitra negosiasi (mengapa ya/tidak), 9) Jangan menyela argumentasi. Teks negosiasi akan terlihat menarik jika didesain dengan berbagai macam *template* dan ikon yang terdapat dalam sebuah media.

Media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai salah satu alat yang mempunyai peran penting dalam proses belajar dan mengajar, baik elektronik maupun non elektronik yang mampu menyampaikan informasi pembelajaran. Rohani (2014) menjelaskan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat di indera yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar. Sedangkan media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2013).

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat khususnya bagi guru dan murid dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. dalam proses pembelajaran penggunaan media sangat berpengaruh untuk mencapai tujuan pembelajaran karena dengan menggunakan media siswa dapat lebih memahami materi yang diberikan selain itu siswa lebih aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Sudjana dan Rivai (2013) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut: 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, 3) Metode mengajar akan lebih baik bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media berbasis *Technological, Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)*.

Technological, Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) merupakan sebuah kerangka yang di dalamnya memperlihatkan hubungan antara tiga pengetahuan seperti teknologi, pedagogik dan konten yang harus dikuasai guru untuk melakukan integrasi antar teknologi di dalam kegiatan pembelajaran. TPACK adalah sebuah pengetahuan yang bersifat baru yang harus dikuasai oleh guru untuk dapat melakukan integrasi antara teknologi di dalam kegiatan pembelajaran (Aditama, 2020). TPACK adalah suatu model yang dirancang untuk mendukung peningkatan keterampilan seorang pengajar dalam menguasai teknologi dalam kegiatan belajar mengajar (Palungtana, 2020). Senada dengan pendapat tersebut, Marice (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis TPACK ini mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, cara berpikir kritis, serta semangat belajar peserta didik di dalam penggunaannya. Fakta bahwa peserta didik cukup familiar dengan teknologi informasi dan komunikasi (khususnya internet) menjadi pertimbangan yang penting bagi pendidik untuk mengintegrasikan perkembangan teknologi dalam pembelajaran. Aplikasi Vistacreate dan Picsart merupakan media pembelajaran berbasis TPACK.

Penelitian terdahulu oleh Farida Maesaroh (2024) yang berjudul "Penggunaan Media Vistacreate dalam Pembelajaran Menulis Iklan Siswa SMPN Tangerang Selatan". Selain itu, Aelsa Putri Raza Aiza (2022) mengangkat judul "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Ilustrasi terhadap Keterampilan Menulis Teks Negosiasi". Rika Trisna Manik (2023) pula melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Berbasis Web terhadap Nilai Pendidikan Berbasis Karakter dalam Materi Menulis Teks Negosiasi". Semua penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa ada perbedaan dengan penelitian ini, namun penelitian ini juga memiliki persamaan, seperti media pembelajaran yang digunakan dengan media pembelajaran berbentuk aplikasi *Vistacreate*.

VistaCreate memiliki berbagai macam *template e-book*, dapat diakses secara gratis, dan yang paling penting peralatan atau perlengkapannya mudah digunakan oleh pengguna pemula yang belum berpengalaman dalam menyunting perangkat lunak. Melalui aplikasi *Vistacreate*, para pembuat desain dapat menuangkan ide-ide kreatif untuk membuat konten atau materi berbentuk visual yang menarik sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media promosi. Selain itu, aplikasi *Vistacreate* juga dapat

dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat membantu pada proses pembelajaran.

Olehnya itu, tujuan penelitian ini untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi menggunakan aplikasi Vistacreate, sebagai media pembelajaran berbasis TPACK dengan harapan bisa menjadi solusi alternatif untuk menunjang proses pembelajaran. Selain itu, keterlibatan teknologi diharapkan mampu menyederhanakan materi yang sulit dipahami sehingga siswa lebih mudah dalam menangkap informasi yang disampaikan dengan menerapkan sistem teknologi berbasis *Technological, Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)* dengan berbantuan aplikasi vistacreate.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *pretest posttest control group desain*. Tujuannya adalah mengetahui pengaruh media berbasis TPACK terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X di SMAN 1 Cigemblong. Populasi mencakup seluruh kelas X berjumlah 81 siswa, sedangkan sampel diambil menggunakan teknik *cluster random sampling*, dengan hasil kelas X-1 berjumlah 27 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X-3 berjumlah 27 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian ini berupa tes menulis teks negosiasi. Analisis data menggunakan *paired sample t-test* melalui program SPSS 22 for windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Mengacu pada penelitian menggunakan sampel penelitian kelas X-1 diberikan perlakuan menggunakan aplikasi vistacreate (kelas eksperimen) dan X-3 diberikan perlakuan menggunakan aplikasi picsart (kelas control), masing-masing 27 orang diperoleh data penelitian kemampuan menulis teks negosiasi. Data nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan Tabel 1.

Tabel 1. Data Nilai Post-test

Data	Nilai Posttest	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Nilai Tertinggi	85	95
Nilai Terendah	50	70
Rata-rata	68,15	79,33

*Sumber: Olah Data SPSS 22

Sesuai data yang tertera pada **Tabel 1**, nilai rata-rata *post-test* untuk kelas eksperimen meningkat dan melebihi nilai kelas kontrol. Hasil *post-test* ini didasarkan pada indikator kemampuan menulis teks negosiasi. Analisis data memakai program SPSS 22 for windows. Pengolahan bahan penelitian mencakup melalui beberapa tahap pengujian yakni:

Uji normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Test Of Normality		
	Statistik	dt	Sig
Posttest Kelas Eksperimen	0,141	27	0,181
Posttest Kelas Kontrol	0,155	27	0,093

*Sumber: Olah Data SPSS 22

Berdasarkan **Tabel 2**, dapat dilihat bahwa nilai *posttest* untuk kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi $0,181 > 0,05$. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa nilai *posttest* di kelas eksperimen terdistribusi dengan normal. Di sisi lain, nilai signifikansi untuk data *posttest* kelas kontrol adalah $0,093 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* di kelas kontrol juga memiliki data yang terdistribusi dengan normal.

Uji homogenitas

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Posttest	Tes Of Homogeneity Of Varians			
	Levence Statistic	df1	df2	sig
	1,365	1	52	0,248

*Sumber: Olah Data SPSS 22

Berdasarkan **Tabel 3**. Menunjukan bahwa nilai signifikasi sebesar $0,248 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa *varians* data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen atau berbeda secara signifikan. Karena data tidak memenuhi asumsi homogenitas, maka pada tahap pengujian hipotesis selanjutnya, peneliti menggunakan uji parametrik seperti uji *paired sampel t-test*.

Uji T

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T Test

Pair		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	preex - postex	-7,886	26	,000
Pair 2	preCon - postCon	-5,224	26	,000

*Sumber: Olah Data SPSS 22

Berdasarkan **Tabel 4**. Diperoleh nilai *t* sebesar $-7,886$ dengan *df* 26 dan signifikasi *two-tailed* sebesar $0,000$ yang berarti *sign two-tailed* = $0,000 < 0,05$. Jadi hipotesis diterima dengan kata lain, terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran berbentuk aplikasi *vistacreate* terhadap menulis teks negosiasi siswa kelas X SMAN 1 Cigemblong.

Pembahasan

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang didasari oleh *TPACK* dengan dukungan aplikasi *vistacreate* berpengaruh besar dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks negosiasi. Ini terlihat dari nilai

rata-rata *pre-test* untuk kelompok eksperimen yang mencapai 79,33, yang jelas lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mendapatkan 68,15. Selain itu, hasil ini diperkuat oleh analisis hipotesis yang menerapkan uji *paired sampel t-test* test, yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$.

Penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa tiap penelitian yang dilakukan memberikan pengaruh. Sebagai contoh, pada penelitian oleh Farida Maesaroh (2024) yang berjudul "Penggunaan Media Vistacreate dalam Pembelajaran Menulis Iklan Siswa SMPN Tangerang Selatan". Selain itu, Aelsa Putri Raza Aiza (2022) mengangkat judul "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Ilustrasi terhadap Keterampilan Menulis Teks Negosiasi". Rika Trisna Manik (2023) pula melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Berbasis Web terhadap Nilai Pendidikan Berbasis Karakter dalam Materi Menulis Teks Negosiasi". Semua penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa ada perbedaan dengan penelitian ini, namun penelitian ini juga memiliki persamaan, seperti media pembelajaran yang digunakan dengan media pembelajaran berbentuk aplikasi *Vistacreate*.

Media pembelajaran berbasis *TPACK* dengan penekanan pada aplikasi *vistacreate* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi di antara para siswa. Hasil dari pembelajaran di kelompok eksperimen menunjukkan kemajuan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini disebabkan oleh partisipasi aktif siswa dalam menyelesaikan tantangan dengan menggunakan media *vistacreate*, yang mendukung materi pelajaran dan mendorong siswa untuk berkontribusi lebih aktif.

Perbedaan pada nilai rata-rata tersebut mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran *TPACK* yang didukung oleh *vistacreate* memberikan dampak positif terhadap keterampilan menulis siswa. Media *TPACK* memotivasi siswa untuk secara aktif mengatasi masalah yang nyata dan berpikir kritis, sementara penggunaan *vistacreate* memudahkan siswa dalam memahami materi melalui visualisasi berwarna yang membantu pengelompokan informasi penting.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang didasarkan pada *TPACK* dengan bantuan aplikasi *vistacreate* memberikan pengaruh positif yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen yang mencapai 79,33, yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang hanya 68,15, dan juga didukung oleh hasil analisis hipotesis *paired sampel t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrasyid, P. H. (2011). *Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa (APS): Suatu Pengantar*. Penerbit PT Fikahati Aneska.
- Aditama, V. & Pratiwi, D. R. (2020). *Integrasi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dalam Perangkat Pembelajaran Daring Guru Bahasa Indonesia*. Basastra.
- Dalman, H. (2021). *Keterampilan Menulis*, Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Debby, R., & Melissa. (2020). *Teks Negosiasi*. Penerbit Guepedia.
- Djamarah, S dan Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Marice, M., dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pemahaman Membaca Bahasa Prancis setara A2 Berbasis techno Pedagogical and Content Knowledge (TPACK). *Media Didaktika*.
- Palungtana, J. R., & Dwikurnaningsih, Y. (2020). Evaluasi Kinerja Mengajar Guru IPS dalam Mengimplementasikan TPACK. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*.
- Rohani, A. (2014). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Santoso, D, A. (2019). *Diskusi Negosiasi dan Ceramah*. PT Media Sinergi Aksara.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Tarigan, G, H. (2021). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa Bandung.