



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:

TPACK; scaffolding; teks negosiasi; keterampilan menulis; media digital pembelajaran

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan menulis teks negosiasi pada peserta didik menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang mengintegrasikan aspek pedagogik, konten, dan teknologi secara sistematis. Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas media pembelajaran berbasis Technological, Pedagogical, and Content Knowledge (TPACK) melalui pemanfaatan aplikasi VistaCreate sebagai strategi scaffolding dalam pembelajaran menulis teks negosiasi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment tipe pretest-posttest control group. Sampel penelitian berjumlah 54 siswa kelas X SMA Negeri 1 Cigemplong yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui teknik cluster random sampling. Data diperoleh melalui tes menulis teks negosiasi dan dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, serta uji t berbantuan SPSS 22. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 79,33, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 68,15. Uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi TPACK melalui media desain digital mampu meningkatkan kualitas struktur, kaidah kebahasaan, dan koherensi teks negosiasi siswa. Secara empiris, hasil penelitian menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi visual-interaktif berbasis TPACK efektif sebagai strategi pedagogis untuk meningkatkan keterampilan menulis pada jenjang pendidikan menengah.



© 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 dituntut 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 berargumen dalam satu waktu, 7) Didasari argumen yang kuat disertai fakta, 8) Meminta alasan dari pihak mitra negosiasi (mengapa ya/tidak), 9) Jangan menyela argument. 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

Test Of Normality			
Kelas	Kolomogrov-Smirnov		
	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

Tes Of Homogeneity Of Varians				
Posttest	Levence	df1	df2	sig
	Statistic			
	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

		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 penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media berbasis TPACK melalui aplikasi VistaCreate dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional berbasis desain sederhana.

Perbedaan rerata posttest (79,33 pada kelas eksperimen dan 68,15 pada kelas kontrol) mengindikasikan bahwa integrasi teknologi yang dirancang secara pedagogis berkontribusi terhadap peningkatan kualitas tulisan siswa. Secara statistik, nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) menegaskan bahwa perbedaan tersebut bukan terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan dampak dari perlakuan pembelajaran.

Secara konseptual, temuan ini selaras dengan kerangka Technological, Pedagogical, and Content Knowledge (TPACK) yang menekankan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi (content knowledge), tetapi juga oleh kemampuan guru mengelola strategi pembelajaran (pedagogical knowledge) serta memanfaatkan teknologi secara tepat (technological knowledge). Integrasi ketiga komponen tersebut memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang kontekstual dan adaptif. Dalam konteks penelitian ini, VistaCreate tidak sekadar berfungsi sebagai alat desain visual, melainkan sebagai medium pedagogis yang memfasilitasi proses konstruksi teks secara bertahap.

Dari perspektif teori scaffolding, penggunaan media berbasis TPACK berperan sebagai penopang kognitif yang membantu siswa memahami struktur teks negosiasi secara sistematis. Template visual, pengaturan tata letak, dan fitur desain membantu siswa mengorganisasi orientasi, pengajuan, penawaran, hingga penutup secara lebih terstruktur. Dukungan visual tersebut meminimalkan beban kognitif (cognitive load) sehingga siswa dapat lebih fokus pada pengembangan argumentasi dan penggunaan kaidah kebahasaan. Dengan demikian, teknologi berfungsi sebagai alat mediasi yang memperkuat proses internalisasi konsep.

Peningkatan kualitas tulisan pada kelas eksperimen juga terlihat pada aspek koherensi dan kelengkapan struktur teks. Siswa menunjukkan kemampuan lebih baik dalam menyusun dialog negosiasi yang logis, menggunakan ungkapan persuasif secara tepat, serta menghadirkan solusi yang tidak merugikan kedua belah pihak. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi TPACK mendorong pembelajaran yang tidak hanya bersifat mekanis, tetapi juga reflektif dan bermakna. Teknologi visual memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, sementara strategi pedagogis yang terencana memastikan bahwa penggunaan teknologi tetap berorientasi pada capaian kompetensi.

Sebaliknya, pada kelas kontrol, meskipun terjadi peningkatan nilai, hasilnya tidak setinggi kelas eksperimen. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media tanpa integrasi pedagogis yang sistematis cenderung menghasilkan pembelajaran yang kurang optimal. Teknologi yang tidak dirancang berdasarkan kebutuhan konten dan strategi pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu tambahan, bukan sebagai instrumen transformasi pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pemanfaatan media digital berbasis desain visual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar menulis. Namun, kontribusi penelitian ini terletak pada penegasan bahwa efektivitas tersebut bukan semata-mata karena faktor teknologi, melainkan karena integrasi antara teknologi, pedagogi, dan konten dalam kerangka TPACK. Dengan kata lain, kualitas pembelajaran ditentukan oleh keselarasan antarunsur tersebut.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menegaskan bahwa media berbasis TPACK mampu menjadi strategi inovatif dalam pembelajaran menulis teks negosiasi. Integrasi teknologi yang dirancang secara pedagogis terbukti meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun struktur teks, menerapkan kaidah kebahasaan, serta mengembangkan argumentasi yang rasional dan persuasif. Oleh karena itu, penerapan TPACK dalam

pembelajaran bahasa Indonesia memiliki relevansi teoretis dan praktis untuk mendukung transformasi pembelajaran di era digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis Technological, Pedagogical, and Content Knowledge (TPACK) melalui pemanfaatan aplikasi VistaCreate efektif meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Cigemblong. Secara empiris, perbedaan rerata hasil posttest antara kelas eksperimen (79,33) dan kelas kontrol (68,15) menunjukkan peningkatan capaian yang signifikan pada kelompok yang memperoleh perlakuan berbasis TPACK. Hasil uji statistik memperkuat temuan tersebut dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga dapat ditegaskan bahwa penggunaan media berbasis desain digital memberikan pengaruh nyata terhadap kualitas tulisan siswa.

Secara pedagogis, penerapan TPACK tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai strategi scaffolding yang memfasilitasi siswa dalam memahami struktur teks negosiasi, menerapkan kaidah kebahasaan secara tepat, serta mengembangkan argumentasi yang logis dan persuasif. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menulis terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemandirian belajar siswa.

Dengan demikian, pemanfaatan media digital berbasis TPACK dapat direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks negosiasi. Penelitian ini juga membuka peluang pengembangan kajian lanjutan terkait efektivitas model TPACK pada jenis teks lainnya maupun pada jenjang pendidikan yang berbeda guna memperkuat validitas eksternal temuan.

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. (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.