



# JURNAL ARTIKULA

ISSN (print) 2615-191X || ISSN (Online) 2615-1901

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA, SAstra INDONESIA DAN DAERAH  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MATHLA'UL ANWAR BANTEN



## Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TPACK terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdotal Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Malingping

Anih Novianti

Universitas Mathla'ul Anwar

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Received 23.08.2024

Received in revised form 26.08.2024

Accepted 04.09.2024

Available online 20.09.2024

### ABSTRACT

The Influence of TPACK-Based Learning Media on the Ability to Write Anecdotal Texts of Class X Students of Malingping State High School. This research aims to determine: 1) the ability to write anecdotal texts for class X SMA Negeri 1 Malingping students using learning media in the form of the Canva application; 2) the ability to write anecdotal texts for class X SMA Negeri 1 Malingping students using learning media in the form of the PixelLab application. This research was conducted using the experimental method and class X students for the 2023/2024 academic year as the population. The sample technique uses random sampling. The samples taken were class X E-6 and class X E-10 with a total of 74 students. The results of post-test calculations using the Canva application obtained Mean ( $\bar{x}$ ) = 81.24, Median (Me) = 80.00, Variance = 76.088 and standard deviation = 8.723. Meanwhile for the control class post-test scores used PixelLab application, namely, Mean ( $\bar{x}$ ) = 67.69, Median = 68.00, Variance = 92.961 and standard deviation = 9.642. Based on the data above, it can be said that learning media in the form of the Canva application is considered good, while learning media in the form of the PixelLab application is considered adequate. From the results of the data above, it can be concluded that there is a positive influence of the use of learning media in the form of the Canva application on the ability to write anecdotal texts in class X SMA Negeri 1 Malingping students.

Keywords: *Media, TPACK, Anecdotal Texts*

DOI: 10.30653/006.202472.16



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.  
© 2024 Anih Novianti

### PENDAHULUAN

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya sehingga terjadi perubahan yang bersifat positif dan pada tahap akhir didapat kemampuan, kecakapan dan pengetahuan baru. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia biasanya diarahkan untuk melihat kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa menggunakan bahasa Indonesia baik itu secara lisan maupun tulisan, maka diperlukan sebuah alternatif pembelajaran yang berorientasi agar siswa termotivasi lebih giat belajar dan aktif dalam proses pembelajaran.

<sup>1</sup> Corresponding author's address: Universitas Mathla'ul Anwar. Email: anihnovianti123@gmail.com

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, 2018). 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. Salah satu kegiatan menulis yaitu menulis teks anekdot.

Teks anekdot adalah cerita yang bersifat lucu atau mengandung humor tetapi mengandung kritik halus atau makna tersirat. Teks anekdot adalah sebuah cerita lucu sekaligus mengandung kritik atau fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Dibalik humor atau kelucuan yang ditampilkan, anekdot memiliki pesan yang diharapkan dapat memberikan pelajaran kepada khalayak. (Kemendikbud, 2021). Selain mengkritik, anekdot bertujuan menyampaikan nasihat. Nasihat dalam teks anekdot dikemas dalam bentuk humor melalui pesan tersirat. Kosasih (2017) yang mengemukakan "teks anekdot adalah teks yang berbentuk cerita yang di dalamnya berisi humor sekaligus kritik dan karenanya, anekdot seringkali bersumber dari kisah-kisah faktual dengan tokoh terkemuka yang nyata". Teks anekdot akan terlihat menarik jika didesain dengan berbagai macam *template* dan ikon yang terdapat dalam sebuah media.

Pengertian 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. Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2020). menurut Faujiah, dkk. (2022) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindrai yang berfungsi menjadi perantara, sarana dan indra untuk terjadinya proses komunikasi.

Berdasarkan pemaparan dan penjelasan dari beberapa teori di atas, penulis menarik kesimpulan bahwasannya media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan oleh seorang guru atau pendidik untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran supaya materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa dengan baik. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi Canva.

*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 (Aditma, 2020).

Menurut Wijaya (2020) menjelaskan bahwasanya dapat menjadi sebuah dasar dalam pembuatan dan pengembangan sebuah media pembelajaran yang efektif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Senada dengan pendapat di atas, maka Marice (2019:1-8) menjelaskan pula 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 Canva dan pixelLab merupakan media pembelajaran berbasis *TPACK*.

Garris (Mufida 2024) mengemukakan bahwa Canva merupakan aplikasi berbasis *online* yang menyediakan berbagai desain menarik berupa *template*, fitur-fitur dan kategori yang ada di dalamnya. Melalui aplikasi Canva, 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 Canva juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat membantu pada proses pembelajaran.

Selanjutnya Pelangi (2020) berpendapat bahwa aplikasi Canva adalah program desain *online*

yang menyediakan berbagai fitur yang menarik seperti presentasi, pamflet, poster, brosur, spanduk, resume dan lain sebagainya. Pendapat tersebut menyatakan bahwa aplikasi Canva memiliki berbagai fitur yang menarik sehingga dapat memudahkan dalam mencari fitur yang sesuai.

Herrawati (Buku Saku Aplikasi Edit Foto), PixelLab adalah sebuah aplikasi edit teks dan edit foto bisa berupa foto saja, foto dihiasi teks atau hanya edit teks saja. Manfaat aplikasi Pixel Lab ini pada pembelajaran menulis teks anekdot dapat menghasilkan sebuah desain yang kreatif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan menulis teks anekdot siswa menggunakan media pembelajaran berbasis TPACK berbentuk aplikasi Canva dan aplikasi PixelLab. Dalam penelitian ini diharapkan siswa lebih kreatif dan selektif dalam memilih kebahasaan teks anekdotnya. Penelitian ini juga diharapkan mampu menghasilkan pembelajaran yang menerapkan sistem teknologi berbasis TPACK (*Technological, Pedagogical and Content Knowledge*).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TPACK terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Negeri 1 Malingping."

## METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan suatu metode penelitian yang digunakan sebagai metode pengukuran Alat kuantitatif atau statistik atau analisis data untuk menguji validitas suatu hipotesis.

Penelitian kuantitatif merupakan suatu pendekatan untuk menguji teori-teori objektif dengan menguji hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini, pada gilirannya, dapat diukur, biasanya melalui instrumen, sehingga data bernomor dapat dianalisis menggunakan prosedur statistik (Creswell, 2018).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen semu dengan satu kelompok kelas eksperimen dan satu kelompok kelas kontrol. Desain penelitian ini digunakan untuk membandingkan prestasi siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*.

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Malingping yang terletak di Kecamatan Malingping - Kabupaten Lebak - Provinsi Banten di Jl. Raya Bayah. km. 4 NO.39. Peneliti melakukan penelitian ini kepada siswa kelas X SMAN 1 Malingping Tahun Pelajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel sebanyak 74 siswa, peneliti menggunakan teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* merupakan jenis pengambilan sampel yang dipilih secara acak dan murni kebetulan. Yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas X-E10 digunakan untuk kelas eksperimen, dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk aplikasi Canva yang berjumlah 38 siswa dan kelas X-E6 digunakan untuk kelas kontrol, dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk aplikasi PixelLab yang berjumlah 36 siswa.

Untuk memperoleh data dalam penelitian, instrumen penelitian merupakan perangkat yang penting. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan tes hasil belajar. "Tes menulis dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti memulai tes yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa dalam pengajaran menulis teks anekdot sebelum perlakuan. *Post-test* digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam mengajar menulis teks anekdot setelah diberikan perlakuan dan untuk membandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan hasil yang jelas dengan menggunakan aplikasi Canva dan tanpa menggunakan aplikasi PixelLab. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan penelitian yaitu mengetahui pengaruh media pembelajaran berbentuk aplikasi Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa, maka analisis data tersebut diambil melalui hasil *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas dan dihitung menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t menggunakan SPSS 22.

### Uji Normalitas

Uji normalitas adalah proses untuk menentukan apakah data berasal dari distribusi normal atau tidak. Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. (Gozali, 2016).

Berikut tabel hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar siswa	<i>Pre-test</i> eksperimen	,137	38	,068	,952	38	,104
	<i>Post-test</i> eksperimen	,133	38	,088	,970	38	,382
	<i>Pre-test</i> control	,145	36	,055	,919	36	,012
	<i>Post-test</i> control	,128	36	,146	,957	36	,172

Dari hasil data di atas dapat digambarkan nilai 0,068, 0,088, 0,055, dan 0,146 > 0,05. Jadi dapat diartikan bahwa data dari masing-masing kelompok berdistribusi normal. Artinya  $H_0$  diterima.

### Uji Homogenitas

Menurut Verma dan Abdel-Salam (2019) menyatakan bahwa homogenitas varians memastikan bahwa sampel diambil dari populasi yang memiliki varians yang sama terhadap beberapa kriteria.

Tabel Uji Homogenitas

Hasil Kemampuan Menulis Teks Anekdote	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		,021	1	72

## Uji T-tes

Untuk menganalisis hipotesis, peneliti menggunakan uji uji T-tes. Hal ini telah dijelaskan pada bab 3 bahwa uji statistik yang digunakan untuk membandingkan mean dua kelompok, kemudian diambil skor post-test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai hasil penelitian. Maka hasil datanya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Uji T-tes

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pre-test eksperimen - post-test eksperimen	-16,289	9,343	1,516	-19,360	-13,218	-10,748	37	,000
Pair 2	pre-test kontrol - post-test kontrol	-10,833	6,805	1,134	-13,136	-8,531	-9,551	35	,000

Berdasarkan hasil uji *Paired Sampel* di atas nilai t pada baris pertama (Equal variances diasumsikan) yaitu: -10,748 dengan Df 37 dan signifikansi two-tailed sebesar 0,000 yang berarti Sign two-tailed = 0,000 < 0,05. Jadi, Ho diterima. Dengan kata lain, terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran berbentuk aplikasi Canva terhadap penulisan anekdot siswa di kelas sepuluh SMAN 1 Malingping, Lebak-Banten pada tahun ajaran 2023/2024.

Sebagaimana diketahui bahwa dalam dunia pendidikan banyak sekali kemampuan yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa, salah satunya adalah kemampuan menulis. 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. 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. Salah satu kegiatan menulis yaitu menulis teks anekdot dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, contohnya aplikasi Canva.

Dari hasil analisis data. Rumusan masalahnya adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran berbentuk aplikasi Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa di kelas X SMAN 1 Malingping tahun ajaran 2023/2024. Berdasarkan hasil data

menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbentuk aplikasi Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa di kelas sepuluh SMAN 1 Malingping pada tahun ajaran 2023/2024. Berdasarkan perhitungan, siswa yang diberi media pembelajaran berbentuk aplikasi Canva lebih baik dibandingkan siswa yang tidak diberi media pembelajaran berbentuk aplikasi PixelLab.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa masing-masing penelitian yang telah dilakukan oleh Sirait, dkk (2023) dalam Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi, Neneng Wahyuni tahun (2023), yang berjudul "Pengaruh penggunaan media karikatur terhadap keterampilan menulis teks anekdot, Reza Ilham Andriatma (2022) berjudul "Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote. 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 Canva. Hasil penelitian terdahulu telah mendukung temuan yang peneliti temukan dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk aplikasi Canva memberikan pengaruh terhadap kemampuan menulis siswa.

*Pre-test* diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini bertujuan untuk mengukur keterampilan menulis siswa sebelum perlakuan menggunakan media pembelajaran berbentuk aplikasi Canva dan aplikasi PixelLab. Pada langkah ini peneliti memberikan tes. Sebagaimana diketahui bahwa sebagian besar siswa mempunyai kemampuan yang kurang baik dalam menguasai kemampuan menulis. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa sangat membutuhkan bantuan untuk meningkatkan kemampuan menulisnya. Pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa 38 orang dengan nilai tertinggi 85, nilai terendah 50, nilai rata-rata 65,13, dan nilai total 2475. Sedangkan hasil *Pre-test* pada kelas Kontrol berjumlah jumlah siswa sebanyak 36 orang, dengan nilai tertinggi 70, nilai terendah 45, nilai rata-rata 56,86 dan nilai total 2047. Terlihat bahwa terdapat sedikit perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Artinya, kemampuan menulis siswa di kedua kelas hanya sedikit berbeda. Nilai KKM pada kelas X adalah 75. Diketahui bahwa rata-rata nilai kedua kelas lebih rendah dari nilai KKM. Melihat hal tersebut, kemampuan menulis siswa mengalami kesulitan dalam menerapkan tata bahasa dan bingung untuk mengembangkan gagasan utama.

Peneliti memberikan *post-test* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan menulis teks anekdot siswa setelah memberikan perlakuan. Lihat pada tabel 4.1 dan 4.2, diketahui bahwa setelah diberikan perlakuan siswa mempunyai nilai yang lebih besar dari nilai *pre-test*. Hasil *post-test* kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan aplikasi Canva dengan jumlah siswa 38 orang, nilai tertinggi 98, nilai terendah 63, nilai rata-rata 81,42 dan nilai total adalah 3094. Sedangkan hasil *Post-test* pada kelas kontrol setelah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi PixelLab dengan jumlah siswa 36 orang, dengan nilai tertinggi 90, nilai terendah 50, nilai rata-rata adalah 67,69 dan total skornya adalah 2437. Dari hasil *Post-test* pada kelas eksperimen terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Sedangkan pada kelas kontrol terlihat adanya peningkatan namun tidak signifikan seperti pada kelas eksperimen. Dapat disimpulkan bahwa hal tersebut membuktikan bahwa kelas eksperimen memperoleh skor yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran berbentuk aplikasi Canva sangat efektif terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa.

Setelah memberikan *pre-test* dan *post-test*, peneliti menganalisis data dari kedua kelas dengan menguji normalitas, homogenitas dan hipotesis menggunakan skor *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan skor *pre-test* dan *post-test* kedua kelas.

Hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-smirnov dengan SPSS 2.2, signifikansi sebesar 0,068, 0,088, 0,055, dan 0,146 lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ . Jadi dapat diartikan bahwa data dari masing-masing kelompok berdistribusi normal. Artinya  $H_0$  diterima. Kemudian hasil uji homogenitas

menggunakan uji Levene dengan SPSS 2.2 nilai signifikansi  $0,884 > 0,05$  artinya kedua kelas tidak berbeda signifikan sehingga variansnya bermakna atau dapat diartikan datanya homogen.

Sedangkan untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan uji Paired sample T-test dimana nilai  $t$  pada baris pertama (Equal variances diasumsikan) yaitu:  $-10,748$  dengan  $df$  74 dan signifikansi two-tailed sebesar  $0,000$  yang berarti  $\text{Sign dua sisi} = 0,000 < 0,05$ . Jadi,  $H_a$  diterima. Dengan kata lain, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbentuk aplikasi Canva terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa di kelas sepuluh SMAN 1 Malingping.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *TPACK* terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdot Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Malingping” yang dilakukan menggunakan model penelitian kuantitatif eksperimen dengan menggunakan teknik pengumpulan data *pre-test* dan *post-test*, serta teknik analisis menggunakan uji *paired samples t-test*, peneliti mengambil dua kelas yaitu kelas XE-10 dengan jumlah 38 orang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas XE-6 yang berjumlah 36 orang dijadikan sebagai kelas kontrol. Hal ini terlihat dari hasil uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = -10,748$  dan nilai signifikansi ( $p$ -value) =  $0,000 < 0,05$ . Maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Artinya terdapat perbedaan skor yang signifikan pada kedua kelompok yaitu antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Oleh karena itu peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva mempunyai pengaruh yang baik dan signifikan terhadap kemampuan menulis teks anekdot siswa di kelas X SMA Negeri 1 malingping tahun ajaran 2023-2024.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia siswa, ada beberapa saran yang menurut penulis perlu untuk diperhatikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, diantaranya:

### 1. Bagi guru

Guru hendaknya mengembangkan media pembelajaran berbasis *TPACK* dalam proses pembelajaran sebagai media efektif dan baik agar memudahkan siswa dalam menentukan topik dan isi yang hendak ditulis dalam menulis teks anekdot, menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan dan menarik, serta mengenalkan siswa akan aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

### 2. Bagi peserta didik

Peserta didik hendaknya selalu memperhatikan dan menyimak pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan penuh keseriusan dan meningkatkan semangat dalam hal belajar, mampu mencoba menggunakan media pembelajaran atau aplikasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas agar terjalin hubungan timbal balik antara guru dengan siswa, sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

### 3. Bagi sekolah

Sekolah hendaknya memfasilitasi alat peraga dan media pembelajaran agar proses pembelajaran tidak monoton. Selain itu, sekolah juga hendaknya memberikan pelatihan kepada guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *TPACK* agar dapat mengupgrade diri sehingga tidak tertinggal oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih

## REFERENSI

- Aditama, V. & Pratiwi, D. R. (2020). Integrasi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dalam Perangkat Pembelajaran Daring Guru Bahasa Indonesia. *Basastra*.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research (Fourth Edi)*. Pearson Education.
- Djamarah, S dan Zain, A. (2021). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Faujiah, N. et al. (2022). "Kelebihan dan Kekurangan Jenis-jenis Media". *Jurnal Telekomunikasi Kendali dan Listrik*. 3, (2), 2721-9372.
- Ghazali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gumilar, S. I. & Aulia, T. A. (2021). *Buku Guru Cerdas Cergas Berbahasa dan Berbahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Herrawati, S. (2020). Buku Saku PixelLab. [online]. Tersedia: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.imaginstudio.imagetools.pixellab>. [15 Agustus 2020].
- Kosasih. (2017). *Jenis-jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK*. Bandung: Yrama Widya.
- Marice, M., Pramuniati, I., & Sitompul. J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pemahaman Membaca Bahasa Prancis setara A2 Berbasis techno Pedagogical and Content Knowledge (TPACK). *Media Didaktika*.
- Mufida, N. H. (2024). *Desain Mudah Ala Profesional dengan Canva*, Yogyakarta: Penerbit Anak Hebat Indonesia.

- Mondolalo, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lalolae dalam Menulis Teks Anekdote dengan Menggunakan Model nested Berbasis Berpikir Kritis. *Jurnal Literasi*.
- Nurmalenia, C., & Arief, E. (2023). Struktur dan Diksi Teks Anekdote Siswa Kelas X SMKN 1 Kelayang Kabupaten Indragiri Hulu Riau. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 34–44.
- Palungtana, J. R., & Dwikurnaningsih, Y. (2020). Evaluasi Kinerja Mengajar Guru IPS dalam Mengimplementasikan TPACK. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*.
- Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo*, 79.
- Suherli dkk. (2017). *Buku Guru Bahasa Indonesia Wajib Kelas X*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Tarigan, H.G (2018). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Edisi revisi. Bandung: Titian Ilmu.
- Verma, J. P., & Abdel-Salam, A. S. G. (2019). Testing statistical assumptions in research. In Testing Statistical Assumptions in Research. <https://doi.org/10.1002/9781119528388>
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Kata Pena.
- Wijaya, T. T., Murni, S., Purnama, A., & Tanuwijaya, H. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis TPACK Menggunakan hawgent Dynamic Mathematics Software. *COLLASE (Creative of learning Students Elementary Education)*.