

## Pembelajaran Menulis Teks Persuasif Dengan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Toontastic 3D* Pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 35 Bandung

Sherina Otaria<sup>1</sup>, Titin Nurhayatin<sup>2</sup>, Rendy Triandy<sup>3</sup>  
Universitas Pasundan Bandung

Alamat: Jl. Tamansari No. 6-8, Tamansari, Bandung Wetan, Tamansari, Bandung Wetan,  
Kota Bandung, Jawa Barat 40116, Indonesia.

Email Korespondensi : [sherinaoktaria29@gmail.com](mailto:sherinaoktaria29@gmail.com)

**Abstract** *This research is motivated by the selection of less innovative learning media, especially in learning to write persuasive texts so that students feel bored and have difficulty writing. The purpose of study was to test the effectiveness of learning to write persuasive texts based on linguistic structures and rules with learning media assisted by the toontastic 3D application for class VIII students at SMPN 35 Bandung in the 2022/2023 academic year. This study uses quantitative research methods with the type of research used is quasi-experimental. The research design used is true experimental pretest-pottest control group design. The subjects of this study were students in class VIII C and VIII D of SMPN 35 Bandung, each of which consisted of 21 people. The research instrument uses observation sheets and tests. Data analysis techniques used were 1) prerequisite test which included normality test and homogeneity test, 2) hypothesis test using IBM SPSS 22 application which included Wilcoxon signed rank test, and Mann Whitney test. From the data obtained, the learning media assisted by the toontastic 3D application is effectively used in learning to write persuasive texts for class VIII SMPN 35 Bandung in the 2022/2023 academic year. The results of this study indicate that the average value of the posttest experimental class is greater than the control class. The average value of the experimental class is 92.5 and the average value of the control class is 86.2. The results of the calculations that the author has done with the results of the analysis of the Mann Whitney test. In this test it is known that the experimental class obtained a mean rank value of 25.98 and a sum of rank value of 545.50. Whereas the control class obtained a mean rank value of 17.02 and a sum of rank value of 357.50 with a total overall result of the Mann Whitney test, namely, 0.03, <0.05.*

**Keywords:** *learning to write persuasive texts, toontastic 3D.*

**Abstrak** Penelitian ini di latar belakang oleh pemilihan media pembelajaran yang kurang inovatif khususnya dalam pembelajaran menulis teks persuasif sehingga peserta didik merasa bosan dan sulit dalam menulis. Tujuan penelitian adalah untuk menguji efektivitas pembelajaran menulis teks persuasif berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan dengan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* pada peserta didik kelas VIII SMPN 35 Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan yaitu *quasi eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan *true experimental pretest-pottest control grup design*. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VIII C dan VIII D SMPN 35 Bandung yang masing-masing berjumlah 21 orang. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu 1) uji prasyarat yang meliputi uji normalitas, dan uji homogenitas, 2) uji hipotesis menggunakan aplikasi IBM SPSS 22 yang meliputi uji *wilcoxon signed rank*, dan uji *mann whitney*. Dari data yang diperoleh tersebut maka media pembelajaran berbantuan aplikasi

*toontastic 3D* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks persuasif kelas VIII SMPN 35 Bandung tahun pelajaran 2022/2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu, 92,5 dan nilai rata-rata kelas kontrol 86,2. Hasil perhitungan yang telah penulis lakukan dengan hasil analisis uji *mann whitney*. Pada uji tersebut diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai *mean rank* sebesar 25,98 dan nilai *sum of rank* sebesar 545,50. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai *mean rank* sebesar 17,02 dan nilai *sum of rank* sebesar 357,50 dengan total hasil keseluruhan dari uji *mann whitney* yaitu, 0,03, < 0,05.

**Kata kunci** : Pembelajaran menulis teks persuasif, *toontastic 3D*.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran dapat disebut dengan sebuah interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam konteks belajar mengajar di sekolah. Menurut Huda (2014. 2) pembelajaran merupakan sebuah proses modifikasi yang didalamnya terdapat kapasitas manusia untuk bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya. Sehingga, pembelajaran ialah bentuk peralihan level pengetahuan pada manusia dari yang awalnya tidak paham menjadi paham. Keberhasilan dalam pendidikan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan dan dilihat dari hasil dan proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran disini juga melibatkan banyak topik pembahasan, salah satunya pembelajaran bahasa.

Pembelajaran bahasa menitikberatkan peserta didik untuk menguasai 4 keterampilan berbahasa. Dari 4 kemampuan keterampilan berbahasa tersebut meliputi berbicara, menulis, membaca, dan menyimak. Dalam mengembangkan potensi yang ada di setiap individu peserta didik yaitu dengan menguasai empat kemampuan tersebut. keterampilan bahasa merupakan salah satu keterampilan yang dapat dikembangkan oleh peserta didik.

Dari berbagai keterampilan, keterampilan menulis seringkali dianggap keterampilan sulit dan membosankan oleh peserta didik. Akan tetapi, bukan berarti kita tidak dapat melatih diri dan mencari solusi terhadap asumsi tersebut. Keterampilan menulis peserta didik dapat dilatih dengan melakukan bimbingan menulis karya tulis yang sederhana. Prastikawati et al (2020. 2) mengemukakan keterampilan menulis salah satu keterampilan yang membutuhkan bimbingan sehingga keterampilan ini cukup sulit untuk diterapkan ke peserta didik. Peran para pendidik dalam membimbing sangat dibutuhkan untuk membantu peserta didik yang kesulitan dalam menulis. Sejalan dengan hal itu, Dalman (2016. 2) mengemukakan keterampilan berbahasa sebagai salah satu keterampilan yang dapat dikembangkan, menulis ialah salah satu kegiatan yang bisa disebut lengkap dikarenakan penulis dituntut untuk dapat mengelompokkan serta menungkan isi berbagai ragam tulisan ke dalam tulisan. Namun, pada kenyataannya keterampilan menulis sangat minim disukai oleh orang karena keterampilan menulis di anggap

harus mempunyai bakat tersendiri untuk dikembangkan. Penulis membutuhkan ide dalam keterampilan bentuk tulisan selain itu penulis harus memiliki keterampilan dalam menuangkan gagasan. Kondisi nyatanya dalam menulis, salah satu masalahnya yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam mengemukakan ide dan gagasan yang hendak ditulis, Byrne (2014. 6), menyatakan terdapat tiga permasalahan yang membuat keterampilan menulis menjadi sulit untuk dikuasai diantaranya permasalahan linguistik, kognitif, dan ide. Permasalahan kesulitan menentukan ide dalam menulis suatu karya tidak serta merta membutuhkan pengukuhan tema sebagai jalan keluar dari kebuntuan, 10% responden dari penelitian di atas mengalami kesulitan karena diberi tema yang sama sehingga mereka merasa sulit mengembangkan tulisannya masing-masing. Menyikapi permasalahan tersebut pendidik berupaya mencari solusi dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dalam pembelajaran.

Permasalahan dalam pemilihan media pembelajaran yang kurang inovatif sering terjadi dalam dunia pendidikan. Hal itu dilatarbelakangi oleh kemampuan pendidik yang masih rendah dalam menggunakan teknologi. Sejalan dengan itu, dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh Lounard,dkk (2018. 5) dari hasil data obervasi bahwa tiap pendidik menunjukkan bahwa terdapat empat subjek yang beralias RM, IW, EL, dan CM dimana peserta didik tidak mampu memanfaatkan internet sebagai sarana mereka untuk mencari bahan ajar, terlihat pada saat proses pengajaran guru masih banyak tidak memanfaatkan internet sebagai media yang dapat mengisi proses pengajaran melalui internet. Seiring berkembangnya zaman, pendidik harus mampu membuat dan menggunakan media pembelajaran sesuai kebutuhan untuk menunjang pembelajaran. Sejalan dengan hal itu, Suwandi dalam Syanurdin (2019. 2) mengemukakan bahwa pada era digital ini menuntut pendidik untuk berkembang menjadi guru yang luar biasa untuk peserta didik. Artinya, pendidik harus bisa menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan dapat menerapkannya ke dalam pembelajaran. Maswan & Muslimin (2017. 4) menambahkan, di dunia pendidikan bahwa pendidikan dan teknologi sebagai dua sisi mata uang yang menyatu dan tidak dapat dipisahkan karena keberadaan dan perubahan teknologi yang semakin canggih tentu sangat berkaitan dengan dunia pendidikan. Dan hal tersebut juga sejalan dengan pepatah *agent of change* yang mana sebagai pendidik, harus bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan dapat menerapkannya kedalam media pembelajran berbasis TIK ke salah satu pembelajaran. Sehingga, pendidik dalam proses pembelajaran harus mampu mencari alternatif yang tepat pada media pembelajaran. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses

pembelajaran karena dengan media pembelajaran peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran.

Meninjau dari berbagai permasalahan yang telah dijelaskan di atas, penulis ingin memberikan solusi yakni, penggunaan media-media yang menarik, diharapkan keterampilan menulis peserta didik dapat meningkat. Pendidik bisa membimbing peserta didik dalam menulis teks persuasif melalui media-media menarik. Hal tersebut bisa direalisasikan salah satunya menggunakan media pembelajaran aplikasi *toontastic 3D*. Penulis menggunakan aplikasi *toontastic 3D* dalam penelitian ini karena ingin melibatkan kemajuan dan kecanggihan teknologi yang dapat dimanfaatkan kedalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran teks persuasif SMP Kelas VIII. Hidayatulloh (2017. 2) mengemukakan, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan pertimbangan alternatif pembelajaran mandiri baik di kelas maupun dirumah. Media pembelajaran sangat berdampak pada kegiatan pembelajaran. Semakin inovatif penggunaan media pembelajaran maka, kegiatan pembelajaran akan semakin baik.

Di era digital ada berbagai jenis media pembelajaran berbasis teknologi, teknologi dapat membantu kegiatan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Bentuknya pun beragam, ada yang berbasis video, animasi, audiovisual, cetakan, serta komputer. Menurut Saida (2015. 1) Setiap aktivitas pembelajaran sebagian peserta didik ingin mendapatkan dalam proses belajar mengajar media pembelajaran yang menarik yaitu dengan pembelajaran audiovisual karena pembelajaran audiovisual media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Maka, media pembelajaran berbasis audiovisual dapat dijadikan alternatif sebagai pengganti media pembelajaran konvensional. Pembelajaran audiovisual akan menghasilkan suasana pembelajaran yang inovatif serta menarik terhadap peserta didik.

Media pembelajaran audiovisual bertujuan untuk mempermudah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *toontastic 3D*. *Toontastic 3D* ialah sebuah aplikasi yang dikembangkan oleh *google* untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Aplikasi *toontastic 3D* ini dapat di download secara gratis melalui *IOS* dan *android*, tidak hanya itu aplikasi *toontastic 3D* ini juga menawarkan beberapa fitur menarik seperti animasi, efek transisi, dan lain sebagainya. Vanderborgh, (2017. 7) mengemukakan *toontastic 3D* merupakan aplikasi digitas baik untuk *android* maupun *Ios* yang berupa aplikasi mendongeng digital yang terinspirasi dari teater, animasi, dan wayang. Sehingga, pada aplikasi *toontatstic 3D* ini akan menghasilkan sebuah media pembelajaran yang berbentuk animasi. Penggunaan aplikasi *toontastic 3D* terbilang mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik. Hal

tersebut sejalan dengan pendapat Sam & Hashim, (2022. 7) mengatakan Kelebihan dari aplikasi *toontastic 3D* merupakan berbentuk video sehingga dapat mudah digunakan oleh peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran, terdapat juga berbagai animasi yang dapat menarik peserta didik dalam minat belajar, dan terakhir *toontastic 3D* dalam penggunaannya dapat menyediakan musik seperti memberikan efek suara dan transisi serta berbagai warna yang membuat proses pembelajaran lebih terlihat hidup dan menarik sehingga para peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran berlangsung. Sehingga, dengan adanya media pembelajaran *toontastic 3D* ini, pendidik juga dapat meningkatkan dan mengembangkan kreativitasnya untuk memberikan perubahan pada dunia pendidikan agar lebih baik.

Pendidik dapat mengabadikan foto, video, audio yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Sanjaya, (2018, . 170) mengemukakan bahwa media pembelajaran berperan dalam menangkap peristiwa atau objek tertentu. Misalnya dalam pembelajaran teks persuasif, pendidik merekam video yang berisikan materi pembahasan mengenai teks persuasif mulai dari struktur, ciri-ciri, pengertian, dan mencontohkan cara menggunakan media pembelajaran aplikasi *toontastic 3D* dalam menulis teks persuasif.

Penelitian terdahulu yang penulis temukan tentang penggunaan aplikasi *toontastic 3D* dalam pembelajaran pun beragam. (1) Karomah, Neli, 2021. *Pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis Toontastic 3D pada materi pencemaran lingkungan*. Skripsi. UIN Sunan Gunung Djati Bandung. (2) SARI, DIAN NOVITA, 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Film Animasi Petualangan Arisa Berbantuan Aplikasi Toontastic 3D Untuk Mendukung Minat Belajar Peserta didik SMP*. Skripsi. Universitas Jambi. (3) Mujahidawati, Novferma, Gugun M Simatupang , dkk, 2022. *Pelatihan Pembuatann Film Animasi Menggunakan Aplikasi Toontastic 3D untuk Mendukung Minat Belajar Peserta didik SMP*. Artikel. Universitas Jambi, Universitas Negeri Jakarta, Pengajar SD Al Azhar 57 Jambi. (4) Muhammad Iqbal Nur Riyadi, Rizki Suganda Putra, & Via Erista Nurjanah, 2022 *Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Toontastic pada Pembelajaran Tematik di SD Harapan Kasih*. Artikel. Universitas Pendidikan Indonesia.

Keempat penelitian di atas merupakan penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* yang diterapkan ke dalam pembelajaran. Pada penelitian yang akan penulis lakukan berfokus pada penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* pada kemampuan menulis teks persuasif. Maka dari itu, penelitian ini ingin membuktikan seberapa efektif pembelajaran menulis teks persuasif menggunakan media pembelajaran

berbantuan aplikasi *toontastic 3D*. Penelitian ini pun ingin menguji peningkatan keterampilan menulis menggunakan media pembelajaran berbentuk aplikasi *toontastic 3D* terhadap peserta didik. Dalam pembelajaran teks persuasif sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah sasaran. Penulis juga berharap, media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* ini dapat menjadi strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah sasaran dan semoga dengan adanya aplikasi *toontastic 3D* sebagai media pembelajaran dapat memberikan perubahan dan manfaat yang lebih baik untuk pendidikan ke depannya. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pembelajaran Menulis Teks Persuasif Berdasarkan Kaidah dan Struktur Kebahasaan dengan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Toontastic 3D* pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 35 Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023”.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **A. Pembelajaran**

Pembelajaran erat kaitannya dengan dunia pendidikan, khususnya dengan latihan mendidik dan belajar. Pendidik dan peserta didik dapat terlibat dalam kegiatan belajar mengajar offline atau online. Waskito (2014:3) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan gabungan yang terbuat dari berbagai komponen diantaranya bahan, kantor, manusia, perangkat keras, dan sistem yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Jika lingkungan belajar yang menyenangkan tercipta, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ini juga mempengaruhi bagaimana pembelajaran dipraktikkan. Sehingga pendidik dan peserta didik harus berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif guna mencapai tujuan pembelajaran.

### **B. Menulis**

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik. Menulis adalah proses menuangkan pikiran, perasaan, dan ekspresi penulis ke dalam kata-kata. Keterampilan menulis sulit dikuasai karena menuntut seseorang untuk menguasai pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman. Salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak tatap muka dengan pihak lain adalah menulis, menurut Tarigan (2008, hlm. 2). Dengan kata lain, menulis adalah metode berkomunikasi secara tidak langsung dengan orang lain.

Menurut Suhendra (2015, hlm. 2) menulis adalah keterampilan seseorang untuk mengungkapkan gagasan secara tertulis. Menulis dapat menjadi wadah seseorang untuk mengungkapkan isi pikirannya ke dalam bentuk sebuah tulisan. Dengan kata lain, menulis

dapat membantu penulis dalam menyalurkan ide, pikiran, serta perasaan dalam bentuk karya tulis.

### **1) Tujuan Menulis**

Dalam kegiatan menulis terdapat tujuan, baik itu ditunjukkan kepada penulis ataupun pembaca. Menurut Simarmata (2019, hlm. 5) mengungkapkan bahwa "Tujuan menulis adalah untuk memberikan informasi kepada pembaca, untuk menghibur pembaca, serta hingga dapat mengubah pandangan pembaca melalui sebuah karangan". Penulis dapat menyampaikan informasi, menghibur, dan mengubah pandangan pembaca melalui tulisan.

Artinya, menulis tentu memiliki tujuan yang membantu dan mempermudah pembaca untuk mengetahui isi dari tulisan yang disampaikan oleh penulis. Sejalan dengan hal tersebut, PYC Muslim, RA Siregar – (2022, hlm 15) mengungkapkan tujuan menulis secara khusus sebagai berikut:

- a) Deskripsi atau penjelasan
- b) Menciptakan gambaran yang sama seperti yang dilihat oleh pencipta tentang suatu artikel.
- c) Memberi kesan tentang bagaimana cerita berubah atau bergerak dari awal hingga akhir.
- d) Menginspirasi atau membujuk pembaca

Artinya, menulis tidak hanya sekedar menggungkapkan ide, gagasan, pemikiran, serta perasaan dalam bentuk tulisan. Menulis juga memiliki tujuan-tujuan diantaranya memberi informasi kepada pembaca agar mengetahui isi tulisan tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, tujuan menulis tidak hanya untuk membuat suatu karya saja tetapi, ada beberapa tujuan menulis yang bisa kita implementasikan dan bermanfaat untuk kehidupan kita.

### **2) Manfaat Menulis**

Banyak manfaat menulis yang dapat mendukung kehidupan manusia. Menulis juga dapat meningkatkan wawasan dan kreativitas penulis. Dalman (2018, hlm. 6) menegaskan bahwa menulis memiliki banyak manfaat bagi kehidupan, antara lain: mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi, meningkatkan kecerdasan, meningkatkan keberanian, dan menumbuhkan inisiatif. Menulis merupakan kegiatan yang meningkatkan kehidupan manusia dalam beberapa hal, salah satunya adalah meningkatkan kreativitas dan kecerdasan.

Lebih lanjut, Tarigan (2013, hlm.3) menyatakan bahwa keunggulan persuasif sebagai berikut, menulis membantu mendapatkan dan mengingat informasi, menulis menjernihkan pikiran, orang yang terbiasa menulis dapat mengontrol distribusi ide sesuai dengan jumlah kata/kalimat yang digunakan, menulis membantu mengatasi trauma, orang yang rajin menulis

akan lebih canggih dalam mentransfer ide ke dalam simbol, menulis membantu memecahkan masalah, menulis membantu ketika kita harus memilih, menulis mengajak kita untuk mengamati sesuatu yang lebih luas, menulis mengajak kita untuk berpikir lebih runtut dan logis. Artinya, dengan menulis, kita bisa memperluas perspektif kita terhadap dunia dan berpikir lebih logis dan kritis saat memecahkan masalah.

Artinya, kita bisa lebih produktif dan memberikan dampak positif pada kehidupan kita dengan menulis, yang meningkatkannya. Dapat disimpulkan dari penjelasan sebelumnya bahwa menulis dapat memberikan efek positif bagi kehidupan kita. Mencegah kepikunan, meningkatkan wawasan, dan menumbuhkan kreativitas adalah beberapa manfaat menulis untuk meningkatkan kehidupan.

### **C. Teks Persuasif**

#### **1) Pengertian Teks Persuasif**

Wijayanti, dkk (2013. 2) teks persuasif adalah suatu teks yang berisi sapaan, daya pikat, pengaruh atau gagasan kepada penggunanya, meyakinkan bahwa teks tersebut berfokus pada perasaan atau sensasi penggunanya. Artinya, teks yang berisi ajakan yang dapat memengaruhi pengguna. Menurut Setyaningsih (2019. 6): “Teks persuasif bertujuan membujuknya untuk mengikuti keinginan pengarang disertai dengan alasan dan bukti nyata.”. Dengan kata lain, teks yang mempengaruhi dianggap persuasif.

#### **2) Ciri-ciri Teks Persuasif**

Ciri-ciri teks persuasif harus diperhatikan ketika menulis teks persuasif. Ketika hendak menulis teks persuasif, kita harus memperhatikan ciri-ciri dari teks persuasif. Menurut Tim Edukasi KTSP (2006 . 2) “ Salah satu ciri khas paragraf persuasif adalah menggunakan kata-kata yang bersifat ajakan/bujukan seperti : “marilah atau ayolah” yang di dalam teks persuasif tersebut dapat meyakini pembaca dengan argumen atau alasan yang tepat”. Bahasa yang memikat dan menggugah minat pembaca biasanya digunakan dalam paragraf persuasif. Sejalan dengan hal tersebut, Fariyanti (2010. 3) menyatakan bahwa ciri-ciri paragraf persuasif adalah sebagai berikut: 1) itu harus mendapatkan kepercayaan pembaca; 2) pengaruh harus memiliki pilihan untuk membuat pemahaman atau perubahan melalui kepercayaan antara penulis dan pengguna; 3) persuasi harus dapat menciptakan kesepakatan atau penyesuaian melalui kepercayaan antara penulis dan pembaca; 4) persuasi sedapat mungkin menghindari konflik agar kepercayaan tidak hilang dan supaya kesepakatan pendapatnya tercapai; 5) persuasi memerlukan fakta dan data. Pada dasarnya, ciri paragraf persuasif yaitu terletak pada

penggunaan kata-kata yang mengajak, menghimbau, membujuk pembaca, dan isi teks yang disertai data dan fakta.

Sejalan dengan hal tersebut, Finoza (2015: 3) mengemukakan ciri-ciri teks persuasif sebagai berikut:

1. Berisi ajakan atau himbauan yang bersifat langsung dengan tujuan agar dapat menggerakkan pengguna/individu lain untuk mencapai sesuatu sesuai dengan kebutuhan penulis.
2. Upaya untuk membujuk orang lain untuk berpikir atau bertindak dengan cara yang disukai penulis.
3. Adanya bukti dan fakta-fakta yang penting dan tergambar dengan jelas sehingga dapat meyakinkan pembaca.
4. Berpengaruh secara tegas mempengaruhi perasaan atau sensasi pengguna.

Artinya, teks persuasif umumnya memiliki ciri-ciri berisi ajakan yang dapat mempengaruhi pembacanya untuk mengikuti sesuai dengan keinginan penulis. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks persuasif memiliki ciri khas tersendiri yaitu, cenderung menggunakan kata-kata yang bersifat mengajak. Contohnya, seperti kata ayolah, marilah.

### **3) Struktur teks persuasif**

Pada teks persuasif tentunya ada struktur yang harus dipahami sebelum menulis teks persuasif. Dalam buku Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP/MTS. Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017: 193) terdapat struktur teks persuasif diantaranya, rangkaian argument, pengenalan isu, penegasan kembali serta ajakan-ajakan.

#### **1. Pengenalan isu**

Pada bagian ini, penulis akan memperkenalkan terlebih dahulu mengenai topik yang akan dibahas dalam teks persuasif. Misalnya, buah jeruk adalah buah banyak mengandung vitamin C. Sehingga, pembaca tau bahwa topik yang di bahas dalam teks persuasif ini yaitu mengenai buah jeruk.

#### **2. Rangkaian argumen yang berisi pendapat disertai fakta**

Pada bagian ini, penulis mulai menyatakan argumen atau pendapat yang mendukung mengenai topik pembahasan, biasanya disertai dengan fakta dan data-data untuk lebih meyakinkan pembacanya. Misal, buah jeruk tidak hanya mengandung vitamin C yang baik untuk tubuh, namun kandungan di dalamnya pun terdapat Tiamin (vitamin B1): 0,08 mg, Riboflavin (vitamin B2): 0,03 mg, Energi: 45 kal, Protein: 0,9 g, Lemak: 0,2 g, Karbohidrat:

11,2 g, Serat: 1,4 g, Vitamin C: 49 mg, Niasin: 0,2 mg, Kalsium: 33 mg, Fosfor: 23 mg dan lain sebagainya yang dapat memberikan manfaat bagi kesehatan tubuh.

### 3. Ajakan-ajakan

Pada bagian ini, penulis akan mengungkapkan kalimat yang bersifat mengajak, menghimbau, dan membujuk pembacanya agar menyepakati argumen-argumen yang disampaikan oleh penulis dalam teks tersebut. Misal, ayo perbanyak konsumsi buah jeruk, agar terhindar dari berbagai penyakit.

### 4. Penegasan kembali yang berisi simpulan dan rangkuman

Pada bagian ini, penulis menegaskan kembali argumen-argumen yang telah disampaikan untuk memperkuat dan meyakinkan pembaca mengenai topik yang dibahas dalam teks tersebut. Misal, oleh karena itu, agar kita terhindar dari berbagai penyakit, mari mulai memperbanyak konsumsi buah jeruk yang dapat berperan sebagai antibiotik alami serta dapat menjaga kekebalan imunitas tubuh.

Struktur teks persuasif dapat diartikan terdiri dari bagian awal yang berfungsi sebagai pengantar atau pembuka, bagian tubuh yang berisi argumentasi, dan bagian penutup yang berisi penegasan kembali, yang harus kita pelajari dan pahami sebelum menulis teks persuasif.

## 4) Kaidah kebahasaan Teks Persuasif

Kaidah kebahasaan adalah aturan-aturan yang harus dipahami sebagai pedoman dalam menulis. Dalam buku Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP/MTS. Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017. 196) mengemukakan kaidah kebahasaan teks persuasif sebagai berikut:

- a) Kata teknis. Kata-kata teknis atau peristilahan yang berkaitan dengan topik yang dibahas. Berkaitan dengan permasalahan remaja, digunakan kata-kata yang relevan dengan permasalahan itu, seperti teknologi internet, reproduksi, aborsi.
- b) Kata penghubung argumentatif. Misalnya jika, sebab, karena, dengan demikian, akibatnya, oleh karena itu.
- c) Kata kerja mental. Seperti diharapkan, memprihatinkan, memperkirakan, mengagumkan, menduga, berpendapat, berasumsi, menyimpulkan.
- d) Kata-kata rujukan. Seperti berdasarkan data, merujuk pada pendapat. Pernyataan-pernyataan seperti itu digunakan untuk lebih meyakinkan dan memperkuat bujukan yang digunakan penulis sebelum maupun sesudahnya.

## 5) Langkah-Langkah Menulis Teks Persuasif

Dalam menulis teks persuasif tentunya ada langkah-langkah yang harus dilakukan. Langkah-langkah merupakan tahapan-tahapan yang harus diperhatikan penulis dalam menulis teks persuasif. Langkah-langkah menulis teks persuasif menurut Suparno dan Yunus (2018: 40), sebagai berikut:

### a) Tahap Pra-penulisan

Pada tahap ini dilakukan perencanaan untuk menulis teks persuasif. Salah satunya dengan menentukan topik dan kerangka- kerangka yang akan dikembangkan menjadi sebuah teks persuasif. Dengan dilakukannya penentuan topik pembahasan maka, penulisan akan lebih terarah dan sistematis.

### b) Tahap Penulisan

Tahap ini adalah tahap dimana kita telah siap melakukan proses menulis teks persuasif. Pada tahap ini kita bisa mengembangkan kerangka menjadi sebuah teks persuasif yang utuh. Jika, pada tahap prapenulisan kita telah mempersiapkan topik dan membuat kerangka-kerangka, topik dan kerangka tersebut dapat kita susun hingga membentuk sebuah teks persuasif yang utuh.

### c) Tahap Pasca penulisan

Tahap ini dilakukan penyuntingan dan perbaikan (revisi) dari teks persuasif yang telah dibuat sebelumnya. Setelah teks disusun hingga utuh, penulis akan melakukan pengecekan ulang barangkali ditemukan kesalahan penulisan dan lain sebagainya. Jika teks telah dirasa benar maka, penulis dapat menulis kembali teks persuasif yang benar di halaman baru.

## D. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Alat tersebut dapat berupa salindia, video animasi, modul, buku elektronik dan lain sebagainya. Jatiningtias, (2017: 2) Media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar. Maka dari itu, peran pendidik dalam membuat media pembelajaran agar terciptanya suasana belajar yang kondusif harus terus diupayakan.

## E. Aplikasi *Toontastic 3D*

Ada berbagai macam jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran, salah satunya aplikasi *toontastic 3D*. *Toontastic 3D* merupakan aplikasi yang dirilis oleh *Google* dan dapat diunduh melalui *android* dan *IOS* secara gratis. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan secara offline, lalu *toontastic 3D*

ini juga menawarkan beberapa fitur menarik seperti, musik, efek transisi, dan lain sebagainya untuk menunjang agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan inovatif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sam & Hashim, (2022. 7) “Kelebihan dari aplikasi *toontastic 3D* yaitu mudah digunakan karena hasilnya berupa video, serta terdapat animasi-animasi yang dapat menarik minat belajar peserta didik, selain itu, *toontastic 3D* juga menyediakan musik, pengguna dapat menambahkan suara, dan menyediakan efek transisi dengan berbagai warna yang menjadikannya lebih menarik dan terlihat hidup”.

## METODE PENELITIAN

### A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada SMPN 35 Bandung. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 35 Bandung. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII C yang berperan sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII D sebagai kelas kontrol. Dengan menggunakan dua kelas yakni kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* dan kelas kontrol dengan menggunakan media gambar dalam pembelajaran teks persuasif pada peserta didik Kelas VIII SMPN 35 Bandung. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental* dengan bentuk desain *true experimental pretest-posttest control group design*. Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, studi pustaka, observasi, uji coba dan tes. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat yang meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan aplikasi IBM SPSS 22 yang meliputi uji *wilcoxon signed rank* dan *uji mann whitney*.

**Tabel 2.1**  
**Desain True Experimental Pretest-Posttest Control Grup**

<b>Kelompok</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>	<b>Perlakuan</b>
Kelompok Eksperimen	EK/X	EK/Y	T
Kelompok Kontrol	KO/X	KO/Y	G

## **B. Subjek dan Objek Penelitian**

1. Subjek penelitian : Peserta didik SMPN 35 BANDUNG
2. Objek penelitian : Kemampuan menulis teks persuasif

## **C. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

### **1. Studi Pustaka**

Studi kepustakaan adalah metode pengumpulan data yang memanfaatkan catatan teori dan referensi lain yang berkaitan dengan penelitian. Menurut Hardani (2020. 41) “Studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang dalam situasi sosial yang dipelajari”. Dapat dikatakan bahwa dalam setiap penelitian diperlukan teori-teori para ahli dan referensi yang merujuk pada penelitian yang sedang dilakukan.

### **2. Observasi**

Observasi adalah strategi pengumpulan informasi yang dilakukan dengan melihat atau memperhatikan pemeriksaan objek baik secara langsung maupun secara melingkar. Observasi langsung dilakukan tanpa menggunakan perangkat, sedangkan observasi tidak langsung dilakukan dengan menggunakan peralatan. Alat yang digunakan adalah susunan catatan, skala penilaian, dll. Skala penilaian dan daftar catatan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini untuk memudahkan pengamatan.

### **3. Uji Coba**

Tahapan awal yang dilakukan dalam review ini adalah menguji media pembelajaran yang dibantu dengan aplikasi *toontastic 3D* kepada peserta didik kelas VIII dalam mempelajari cara membuat teks persuasif dalam kelompok percobaan. Hal ini bertujuan untuk membandingkan dan membedakan kemampuan peserta didik yang menerima media pembelajaran yang didukung oleh aplikasi *toontastic 3D* dan yang tidak.

### **4. Teknik Tes**

Tes ialah teknik pengumpulan data yg dilakukan buat mengukur kemampuan peserta didik menggunakan soal *pretest* yang diberikan kepada peserta didik sebelum diberikan perlakuan, sedangkan soal *posttest* diberikan pada peserta didik sesudah diberikan perlakuan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Hasil yang diperoleh dari tes awal (*pretest*) penelitian tersebut menunjukkan peserta didik yang masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dikarenakan kesulitan dalam mengembangkan ide dalam pembelajaran menulis teks persuasif. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 35 Bandung dengan subjek penelitian 21 peserta didik di kelas eksperimen dan 21 peserta didik di kelas kontrol. Penelitian dilakukan dengan memberikan perlakuan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* pada kelas eksperimen dan media gambar pada kelas kontrol. Aspek yang dinilai dalam pembelajaran menulis teks persuasif adalah kemampuan peserta didik dalam menulis teks persuasif berdasarkan struktur dan kaidah keahsaannya. Berdasarkan hasil *pretest* dalam pembelajaran menulis teks persuasif pada peserta didik kelas VIII SMPN 35 Bandung. Pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII C terdapat 21 peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jumlah keseluruhan hasil *pretest* kelas eksperimen adalah 1377 dengan nilai rata-rata 65,5. Pada kelas kontrol yaitu kelas VIII D terdapat 21 peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jumlah keseluruhan hasil *pretest* kelas kontrol adalah 1384 dengan nilai rata-rata 65,9. Dari hasil *pretest* yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat bahwa rata-rata pada kelas eksperimen lebih kecil daripada kelas kontrol. Maka dari itu, penulis melaksanakan pembelajaran menulis teks persuasif berdasarkan struktur dan kaidah keahasaan dengan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* yang dilakukan pada peserta didik kelas VIII SMPN 35 Bandung yang diharapkan mampu meningkatkan hasil pembelajaran menulis teks persuasif. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* menulis teks persuasif, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tabel 3.1**

#### **Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen**

No	Kode	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	EK1	58	91
2.	EK2	50	91
3.	EK3	66	83
4.	EK4	50	83
5.	EK5	58	91
6.	EK6	75	91
7.	EK7	66	83
8.	EK8	75	100
9.	EK9	66	100

10.	EK10	75	83
11.	EK11	66	100
12.	EK12	66	100
13.	EK13	66	100
14.	EK14	58	100
15.	EK15	66	91
16.	EK16	58	83
17.	EK17	75	91
18.	EK18	75	100
19.	EK19	75	91
20.	EK20	75	91
21.	EK21	58	100
<b>Jumlah</b>		<b>1377</b>	<b>1943</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>65,5</b>	<b>92,5</b>

**Tabel 3.2**

**Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol**

No	Kode	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	KO1	66	83
2.	KO2	75	83
3.	KO3	66	83
4.	KO4	66	100
5.	KO5	58	75
6.	KO6	66	91
7.	KO7	75	83
8.	KO8	58	75
9.	KO9	58	83
10.	KO10	58	75
11.	KO11	58	91
12.	KO12	58	75
13.	KO13	75	83
14.	KO14	75	100
15.	KO15	66	91
16.	KO16	66	83
17.	KO17	58	100
18.	KO18	75	83
19.	KO19	66	91
20.	KO20	75	83
21.	KO21	66	100
<b>Jumlah</b>		<b>1384</b>	<b>1811</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>65,9</b>	<b>86,2</b>

## 2. Pembahasan

Pada bagian ini, penulis akan memaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang telah disusun sesuai dengan hasil pengolahan data. Berikut penulis akan menyajikan hasil pembahasan penelitian.

### 1. Perbedaan Kemampuan Peserta Didik dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasif Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Toontastic 3D* Pada Kelas Eksperimen dan Menggunakan Media Gambar Pada Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan analisis data terdapat perbedaan hasil menulis teks persuasif pada peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan media pembelajaran *toontastic 3D* sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan media gambar. Hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan dalam menulis teks persuasif. Hal tersebut dibuktikan dengan melihat hasil rekapitulasi nilai peserta didik. Hasil *pretest* pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 65,5 dan nilai *posttest* memiliki nilai rata-rata 92,5. Artinya, peserta didik pada kelas eksperimen telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang mana KKM untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII adalah 78. Sedangkan untuk hasil *pretest* kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 65,9 dan nilai *posttest* memiliki nilai rata-rata 86,2. Artinya, peserta didik pada kelas kontrol belum semua peserta didik memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang mana KKM untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII adalah 78. Pada kelas kontrol terdapat 2 peserta didik yang masuk dalam kategori belum tuntas. Maka, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis teks persuasif dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* lebih baik dari pada pembelajaran menulis teks persuasif dengan menggunakan media gambar.

Hasil perbedaan tersebut juga dibuktikan dengan melihat hasil pengujian dengan uji *Wilcoxon Signed Rank*, bahwa hasil pengujian kelas eksperimen dengan nilai *pretest* dan *posttest* dengan hasil *positive ranks* atau mengalami peningkatan hasil pembelajaran menulis teks persuasif, dan kelas kontrol juga menunjukkan hasil *positive ranks* atau mengalami peningkatan hasil pembelajaran menulis teks persuasif. Total hasil keseluruhan dari uji *Wilcoxon Signed rank* yaitu, 0,002, menurut ketentuan bahwa  $\text{Asymp.Sig. (2-tailed)} < 0,05$  sehingga hasil dari uji tersebut hipotesis diterima dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peserta didik kelas eksperimen terhadap kemampuan dalam menggunakan pembelajaran dengan bantuan aplikasi *toontastic 3D* serta menggunakan media gambar kelas kontrol.

## 2. Keefektifan Media Pembelajaran *Toontastic 3D* dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasif Pada Peserta Didik kelas VIII SMPN 35 Bandung (Kelas Eksperimen)

Media pembelajaran *toontastic 3D* sebagai media pembelajaran yang digunakan penulis dalam pembelajaran menulis teks persuasif. Penulis menggunakan media pembelajaran *toontastic 3D* dengan tujuan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk diterapkan ke dalam dunia pendidikan khususnya dalam pembuatan media pembelajaran.. Perubahan dunia pendidikan tersebut juga sejalan dengan pepatah *agent of change* yang mana sebagai pendidik, harus bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan dapat menerapkannya kedalam media pembelajaran yang berbasis TIK. Sehingga, media pembelajaran *toontastic 3D* efektif dapat digunakan sebagai alternatif terhadap media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Terbukti dari hasil analisis uji *mann whitney* yang telah dilakukan oleh penulis. Pada uji tersebut diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai *mean rank* sebesar 25,98 serta nilai dari *sum of rank* sebesar 545,50. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai *mean rank* sebesar 17,02 dan nilai *sum of rank* sebesar 357,50 dengan total hasil keseluruhan dari uji *mann whitney* yaitu, 0,03, menurut ketentuan bahwa  $\text{Asymp.Sig. (2-tailed)} < 0,05$  sehingga hipotesis yang diterima dari uji tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* merupakan aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran teks persuasif kelas VIII SMPN 35 Bandung tahun pelajaran 2022/2023.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pembelajaran menulis teks persuasif di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* di kelas VIII SMPN 35 Bandung berhasil menunjukkan perbedaan kemampuan menulis teks persuasif dengan peningkatan nilai *pretest* ke *posttest*. Nilai pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* mengalami peningkatan yang lebih besar daripada kelas kontrol yang menggunakan media gambar. Berdasarkan hasil tersebut, maka pembelajaran menulis teks persuasif dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam menulis teks persuasif. Penulis berharap semoga penelitian ini bermanfaat bagi pembaca, peneliti selanjutnya, ataupun bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Semoga penelitian ini dapat membantu pendidik di Indonesia untuk lebih kreatif

dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Penulis berharap penelitian yang telah dilakukan dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi dalam pembelajaran menulis teks persuasif pada peserta didik kelas VIII.
2. Penulis berharap media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* dapat memberikan solusi kepada peserta didik dari permasalahan yang terjadi.
3. Penulis berharap hasil penelitian yang telah penulis lakukan dapat dijadikan sebagai pedoman untuk penelitian selanjutnya. Penulis juga berharap agar penelitian selanjutnya menjadi lebih baik dari penelitian sebelumnya khususnya pada pemilihan media pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks persuasif.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dalam penelitian ini penulis menyadari bahwa penelitian tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Titin Nurhayatin, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Rendy Triandy, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak SMPN 35 Bandung yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya. In: *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis ke 56 Universitas Negeri Makassar*. Badan Penerbit UNM, Makassar, pp. 1-6. ISBN 978 602 6883 76 6
- Jsimarmata, (2019). *Kita Menulis: Semua Bisa Menulis*.

- Karomah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis *Toontastic 3d* Pada Materi Pencemaran Lingkungan. (*Doctoral dissertation*, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Misnawati, M. (2023). *Melintasi Batas-Batas Bahasa Melalui Diplomasi Sastra Dan Budaya: Crossing Language Boundaries Through Literary And Cultural Diplomacy*. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 185-193.
- Misnawati, M., Asi, Y. E., Anwarsani, A., Muslimah, S., Ummi, U., & Lathifah, N. (2024). Kalimat Efektif dalam Bahasa Indonesia untuk Sukses Berkomunikasi. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(1), 245-256.
- Misnawati, M., Purwaka, A., Nurachmana, A., Cuesdeyeni, P., Christy, N. A., Ramadhan, I. Y., ... & Jumadi, J. (2024). Bahasa Indonesia untuk Keperluan Akademik Era DIGITAL. *Yayasan DPI*.
- Mulyana, M. A. (2017). Pembelajaran Menyajikan Teks Iklan dengan Menggunakan Multimedia Pada Siswa Kelas VIII SMP Pasundan 2 Bandung Tahun Pelajaran 2017/2018. (*Doctoral dissertation*, FKIP Unpas).
- Riyadi, M. I. N., Putra, R. S., & Nurjanah, V. E. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Toontastic* Pada Pembelajaran Tematik di SD Harapan Kasih. In *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 7, No. 1, pp. 10321-1041).
- Sari, D. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Film Animasi Petualangan Arisa Berbantuan Aplikasi *Toontastic 3d* Untuk Mendukung Minat Belajar Siswa SMP. (*Doctoral dissertation*, UNIVERSITAS JAMBI).
- Sari, V. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker dalam Pembelajaran Daring Sebagai Sumber Belajar pada Teks Iklan, Slogan, Atau Poster pada Siswa SMP Kelas VIII. (*Doctoral dissertation*, FKIP Universitas Lampung).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Widyawati, A. (2018). Bahasa Iklan Penawaran Barang Atau Jasa Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Stilistika: Kajian Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 3(2).