

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *TEACHMINT* MATA
KULIAH TELAAH KURIKULUM UNTUK MENDUKUNG IMPLEMENTASI
KURIKULUM MBKM DI PROGRAM STUDI
PGSD UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**

**Laurensia Masri Perangin angin¹, Risma², Imelda Free Unita Manurung³,
Yusron Abda'u Ansya⁴**

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel: laurensiamasrimasripa@gmail.com

Abstract: The aim of this research is to determine the feasibility, practicality and effectiveness of Teachmint-based learning media in the Education Materials Management course with a classroom management approach in the Unimed PGSD department. This research is research and development using the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Regarding product validity, the results of data validation from material experts obtained a percentage of 73.21% which was included in the feasible category and the revision and data validation results of media experts obtained a percentage of 84.35 in the very feasible category. Regarding attractiveness, the percentage obtained was 91.60% with very attractive criteria. Regarding effectiveness, the average student pre-test score was 57.6 and the average student post-test score was 88.8. The results of the average value indicate that there is an influence in the use of Teachmint-based learning media.

Keyword: Development, Teachmint-Based Learning Media

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran berbasis *Teachmint* pada mata kuliah Manajemen Pendidikan materi pendekatan manajemen kelas di jurusan PGSD Unimed. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Mengenai validitas produk, hasil data validasi dari ahli materi diperoleh persentase 73,21% yang termasuk dalam kategori layak dan revisi serta hasil data validasi ahli media diperoleh persentase 84,35 dengan kategori sangat layak. Mengenai kemenarikan, didapatkan persentase sebesar 91,60% dengan kriteria sangat menarik. Mengenai keefektifan, rata-rata dari nilai pre-test mahasiswa adalah 57,6 dan rata-rata nilai post-test mahasiswa adalah 88,8. Hasil rata-rata nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Teachmint*.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Berbasis Teachmint

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Asyhari dan Silvia (2016) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, serta menarik perhatian peserta didik agar mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif. Gagne dan Briggs, seperti dikutip dalam Arsyad (2011), menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Alat-alat ini bisa berupa buku, kaset, video, film, slide, televisi, hingga perangkat berbasis komputer. Media ini tidak hanya menjadi sarana untuk menyampaikan informasi, tetapi juga alat untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Ansya & Salsabilla, 2024).

Levie dan Lentz (dalam Kartikasari dan Rahmawati, 2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama. Fungsi atensi bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik sehingga mereka dapat berkonsentrasi pada materi yang diajarkan. Fungsi afektif, di sisi lain, berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, misalnya melalui penggunaan teks bergambar yang membuat peserta didik merasa nyaman dan tertarik. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki fungsi kognitif yang membantu peserta didik memahami dan mengingat informasi lebih baik, serta fungsi kompensatoris yang memberikan alternatif penjelasan

bagi teks atau materi yang sulit dipahami (Ansya, 2023). Fungsi-fungsi ini menjadikan media pembelajaran sebagai komponen yang esensial untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Menurut Febrian & Nasution (2024 dan Firmadani (2020), media pembelajaran juga menawarkan berbagai manfaat praktis. Salah satu manfaatnya adalah membuat konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret. Konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara verbal dapat disederhanakan melalui penggunaan media, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran juga memungkinkan guru untuk menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sulit diakses ke dalam kelas. Misalnya, binatang buas dapat ditampilkan melalui video atau televisi, memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya tanpa risiko. Selain itu, media memungkinkan guru untuk menunjukkan objek yang terlalu besar atau kecil, seperti pesawat udara atau bakteri, melalui gambar atau ilustrasi. Media pembelajaran bahkan mampu merepresentasikan gerakan yang terlalu cepat atau lambat, misalnya dengan menampilkan video gerakan panah yang melesat atau proses pertumbuhan kecambah (Biassari & Putri, 2021).

Susilana dan Riyana (2008) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi. Media berbasis teknologi cetak mencakup teks, grafik, dan foto yang merepresentasikan objek pembelajaran secara visual. Teknologi audio-visual menggunakan perangkat keras seperti proyektor atau tape recorder untuk mendukung pengajaran. Media berbasis komputer, di sisi lain, memungkinkan penyimpanan dan penyajian materi dalam format digital, memberikan fleksibilitas dan akses yang lebih luas.

Selain itu, media gabungan teknologi cetak dan komputer mengintegrasikan berbagai format media untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sumiharsono & Hasanah, (2017) dan Tohir et al (2024) menambahkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik penggunaannya. Media auditif, visual, dan audio-visual masing-masing berfungsi untuk menyampaikan informasi melalui suara, gambar, atau kombinasi keduanya. Jangkauan media juga beragam, mulai dari yang bersifat luas hingga terbatas, tergantung pada kebutuhan pembelajaran (Ansyah et al., 2024).

Dilihat dari teknik penggunaannya, media pembelajaran terbagi menjadi media yang diproyeksikan dan yang tidak diproyeksikan. Media yang diproyeksikan, seperti film slide atau transparansi OHP, membutuhkan alat proyeksi khusus agar dapat digunakan (Gunawan, 2016; Romadonah & Maharani, 2019). Sementara itu, media yang tidak diproyeksikan, seperti buku atau gambar, dapat langsung digunakan tanpa memerlukan perangkat tambahan. Klasifikasi ini menunjukkan keragaman media pembelajaran yang dapat dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran tertentu.

Salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan adalah portofolio. Portofolio adalah kumpulan dokumen atau hasil karya mahasiswa yang terorganisir secara sistematis untuk mencerminkan perkembangan, pencapaian, dan proses pembelajaran mereka dalam kurun waktu tertentu. Media ini digunakan untuk memberikan penilaian autentik yang tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga proses belajar yang dilalui siswa. Dalam

pembelajaran, portofolio dapat mencakup berbagai jenis karya seperti laporan proyek, hasil eksperimen, esai, foto, video, hingga catatan reflektif, yang semuanya dirancang untuk mendokumentasikan kemajuan siswa secara menyeluruh.

Dengan kemajuan teknologi, portofolio kini dapat disajikan dalam bentuk digital, yang dikenal sebagai e-portofolio. E-portofolio memberikan kemudahan dalam pengelolaan, penyimpanan, dan pembagian karya siswa secara lebih efisien (Rahmadana, 2022). Penggunaan e-portofolio memungkinkan penilaian yang lebih holistik, karena tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga proses dan perkembangan yang telah dilalui oleh siswa.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam merancang efektif e-portofolio yaitu *teachmint*. Aplikasi *Teachmint* menawarkan solusi *all-in-one* untuk mendukung proses pembelajaran. *Teachmint* adalah aplikasi berbasis seluler yang dirancang untuk membantu pengajar, pendidik, dan lembaga pelatihan dalam mengelola pembelajaran secara lebih efisien. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti kelas online live, perekaman kuliah, polling live, berbagi catatan real-time, dan papan tulis digital. Dengan fitur-fitur ini, *Teachmint* memungkinkan pengajar untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung pembelajaran online secara efektif. Kemudahan dalam pengelolaan kelas, dari pemberian materi hingga evaluasi, menjadikan *Teachmint* sebagai alat yang relevan bagi guru di era digital (Ambarwati et al., 2021).

Selain itu, aplikasi ini memberikan fleksibilitas bagi pengajar untuk mengatur jadwal kelas,

memberikan pengumuman, dan bahkan melakukan tes online. Dengan satu platform, pengajar dapat memenuhi berbagai kebutuhan pembelajaran tanpa harus menggunakan banyak aplikasi atau perangkat. Fitur-fitur seperti perekaman kuliah dan berbagi catatan juga memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja, memberikan kesempatan belajar yang lebih fleksibel. Teachmint bukan hanya sebuah aplikasi, tetapi juga solusi yang mampu mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran dalam satu ekosistem digital yang lengkap.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis Google Sites yang dirancang untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada mata kuliah Telaah Kurikulum di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FIP UNIMED. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar tersebut berdasarkan validasi ahli, kepraktisannya dalam mendukung proses pembelajaran, serta keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi kurikulum. Dengan pengembangan ini, diharapkan bahan ajar yang dihasilkan mampu memfasilitasi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan tuntutan kurikulum MBKM, sehingga mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa secara optimal.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development) yang bertujuan menghasilkan produk tertentu dan

menguji kualitasnya (Sugiyono, 2013). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis Teachmint yang dirancang untuk digunakan pada mata kuliah Manajemen Pendidikan dengan materi pendekatan manajemen kelas di Program Studi PGSD, Universitas Negeri Medan. Proses pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) yang terdiri dari lima tahap utama untuk memastikan produk yang dihasilkan berkualitas, layak digunakan, dan efektif mendukung pembelajaran.

Tahap pertama adalah Analisis (Analyze), yang berfokus pada identifikasi masalah pembelajaran yang terjadi di lapangan. Pada tahap ini, dilakukan analisis kinerja untuk mengenali kendala dalam proses pembelajaran dan analisis kebutuhan untuk menentukan CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah) dan Sub CPMK yang perlu dicapai oleh mahasiswa. Informasi ini digunakan sebagai dasar untuk merumuskan solusi yang tepat. Analisis yang mendalam pada tahap ini memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjawab kebutuhan nyata di lapangan.

Tahap kedua adalah Perencanaan (Design), di mana solusi yang dirumuskan pada tahap analisis mulai dituangkan dalam bentuk perencanaan produk. Peneliti menyusun garis besar isi media pembelajaran, merancang flow chart, dan menyiapkan naskah yang menjadi panduan produksi media pembelajaran berbasis Teachmint. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa pengembangan media berjalan terarah dan sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi. Rancangan produk ini kemudian menjadi dasar untuk proses

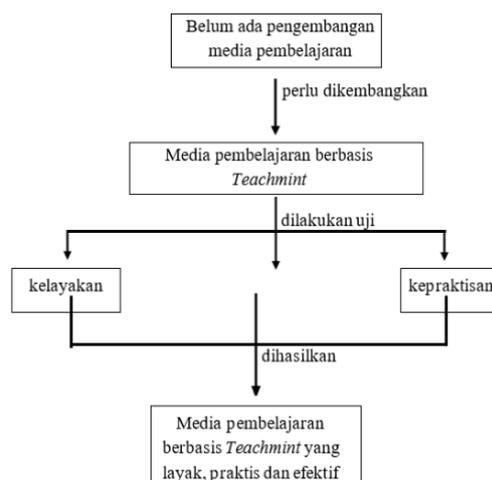
pengembangan lebih lanjut pada tahap berikutnya.

Tahap ketiga adalah Pengembangan (Development), yang meliputi tiga bagian utama: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pada tahap ini, media pembelajaran berbasis Teachmint mulai diproduksi berdasarkan naskah yang telah dirancang sebelumnya. Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian konten dengan CPMK dan Sub CPMK, sementara validasi oleh ahli media digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media secara teknis. Hasil validasi ini menjadi masukan untuk menyempurnakan produk sebelum dilakukan pengujian kepada mahasiswa.

Tahap keempat adalah Implementasi (Implementation), di mana media pembelajaran yang telah divalidasi diuji coba kepada mahasiswa PGSD Unimed semester III tahun ajaran 2023/2024. Pengujian ini bertujuan mengumpulkan data mengenai tingkat kemenarikan dan keefektifan media

pembelajaran berbasis Teachmint. Uji coba dilakukan dengan membandingkan hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan media ini, sehingga dapat diperoleh gambaran efektivitas produk dalam meningkatkan pemahaman dan capaian pembelajaran mahasiswa.

Tahap terakhir adalah Evaluasi (Evaluation), yang mencakup evaluasi keseluruhan terhadap media pembelajaran berbasis Teachmint berdasarkan hasil validasi, angket, dan tes. Teknik pengumpulan data meliputi observasi untuk mengidentifikasi permasalahan awal, lembar validasi untuk mendapatkan masukan dari ahli, angket untuk menjangkau respon mahasiswa, serta tes untuk mengevaluasi hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk menilai kelayakan, kemenarikan, dan keefektifan media. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Dengan tahapan pengembangan yang sistematis menggunakan model

ADDIE, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran

berbasis Teachmint yang tidak hanya layak dan menarik, tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran pada mata kuliah Manajemen Pendidikan. Hal ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan PGSD FIP UNIMED.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti untuk mengidentifikasi potensi masalah dalam kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Manajemen Pendidikan. Berdasarkan observasi awal, ditemukan sejumlah permasalahan yang menghambat efektivitas pembelajaran. Salah satu masalah utama adalah kurangnya keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran, yang disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman mahasiswa terhadap materi, terutama pada submateri pendekatan manajemen kelas. Di samping itu, metode pengajaran yang masih bersifat konvensional juga menjadi kendala dalam upaya mencapai Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang telah ditetapkan. Untuk itu, peneliti menganggap pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Selanjutnya, dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan CPMK dan Sub CPMK yang relevan dengan mata kuliah ini. Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi secara jelas, tetapi

juga memfasilitasi interaksi dan keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Berdasarkan kebutuhan tersebut, media pembelajaran berbasis *Teachmint* dipilih sebagai alternatif solusi. Media ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dengan menyediakan materi yang terstruktur, menarik, dan interaktif, serta mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel. Tahapan analisis ini menjadi landasan utama dalam merancang dan mengembangkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan tujuan pembelajaran.

Tahap Desain

Pada tahap perencanaan, peneliti mulai menentukan solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap analisis. Solusi tersebut berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *Teachmint* yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa dalam mata kuliah Manajemen Pendidikan, khususnya pada materi pendekatan manajemen kelas. Peneliti mengembangkan garis besar isi media yang memuat elemen-elemen penting yang akan disajikan, seperti tujuan pembelajaran, materi pokok, contoh kasus, dan evaluasi pembelajaran. Garis besar ini dirancang secara terstruktur agar mampu mencakup seluruh aspek Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang telah ditetapkan.

Untuk mempermudah proses pengembangan, garis besar isi media dituangkan dalam bentuk *flow chart* yang menggambarkan alur penyampaian materi secara sistematis. Selain itu, peneliti menyusun naskah sebagai panduan dalam memproduksi konten media pembelajaran. Naskah ini mencakup penjelasan terperinci

mengenai materi, arahan penggunaan media, serta panduan interaktif yang mendukung keterlibatan mahasiswa. Dengan adanya *flow chart* dan naskah ini, tahap perencanaan menjadi lebih terarah, sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran di kelas.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan terdiri dari tiga fase utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, yang masing-masing dilakukan secara sistematis untuk memastikan kualitas media pembelajaran berbasis *Teachmint*. Pada fase pra-produksi, peneliti mempersiapkan seluruh kebutuhan teknis berdasarkan naskah yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Naskah ini menjadi dokumen panduan utama dalam proses pengembangan, yang mencakup struktur materi, desain visual, dan

interaktivitas yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa.

Fase produksi dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak *Teachmint*, yang dipilih karena fiturnya yang mendukung pembuatan media pembelajaran interaktif. Dalam tahap ini, seluruh konten dimasukkan dan diintegrasikan ke dalam *Teachmint* sesuai dengan struktur yang ditentukan dalam naskah. Setelah selesai, media pembelajaran melalui fase pasca-produksi, di mana dilakukan validasi oleh ahli materi untuk memastikan bahwa konten telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dan sub-CPMK. Selain itu, validasi juga dilakukan oleh ahli media untuk menilai kelayakan desain, antarmuka, dan fitur interaktif yang disajikan. Proses validasi ini bertujuan untuk menjamin bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor	Skor max.	Persentase	Keterangan
Kesesuaian Materi	20	28	71,42%	Layak
Kesesuaian Bahasa	9	12	75%	Layak
Rata-rata			73,21%	Layak

Dari tabel hasil validasi materi di atas dapat diartikan bahwa aspek kesesuaian materi pada media pembelajaran memiliki penilaian dengan persentase sebesar 71,42% yang menunjukkan bahwa materi telah lengkap dan sesuai dengan CPMK dan Sub CPMK. Pada aspek kesesuaian

bahasa dalam media pembelajaran memiliki penilaian dengan persentase sebesar 75% yang menunjukkan bahwa materi memiliki bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Dengan penilaian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut memiliki penilaian sebesar 73,21% yang artinya

media pembelajaran layak untuk digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Manajemen Pendidikan materi pendekatan manajemen kelas, akan tetapi

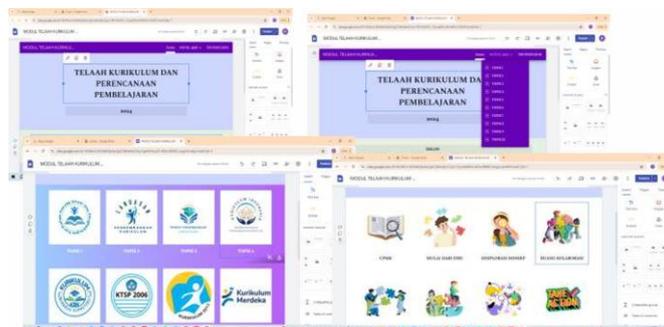
ada beberapa catatan revisi untuk ditindaklanjuti agar media pembelajaran lebih sempurna. Berikut adalah catatan revisi dari ahli materi:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor	Skor max.	Persentase	Keterangan
Desain Tampilan	41	48	85,41%	Sangat Layak
Kemudahan Penggunaan Media	10	12	83,33%	Sangat Layak
Rata-rata			84,35%	Sangat Layak

Dari tabel hasil validasi media di atas dapat diartikan bahwa aspek desain tampilan dalam media pembelajaran memiliki penilaian dengan persentase sebesar 85,4% yang menunjukkan bahwa desain tampilan memiliki komposisi tampilan, letak menu dan tombol, serta ukuran, warna, dan jenis font yang tepat. Pada aspek kemudahan penggunaan media memiliki penilaian dengan persentase sebesar 83,3% yang

menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan dapat membantu mahasiswa/i dalam kegiatan belajar mengajar. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut memiliki penilaian sebesar 84,35% yang artinya media pembelajaran sangat layak untuk digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran pada mata kuliah mata kuliah Manajemen Pendidikan. Berikut media pembelajaran yang dikembangkan:



Gambar 2. Media Pembelajaran Berbasis Teachmint

Tahap Implementasi

Pada tahap ini produk diujicobakan kepada mahasiswa/i jurusan PGSD Unimed semester III tahun

Diterima pada : 21 November 2024; Disetujui pada : 27 Desember 2024; Dipublikasi pada : 28 Desember 2024

ajaran 2023/2024 untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran berbasis *Teachmint* dan keefektifan

sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Teachmint*.

Tabel 3. Hasil Uji Kemenarikan

Aspek	Persentase	Kriteria
Kualitas Isi	90,60%	Sangat Menarik
Kualitas Media	90,70%	Sangat Menarik
Kualitas Teknis	93,50%	Sangat Menarik
Rata-rata	91,60%	Sangat Menarik

Berdasarkan tabel tersebut didapatkan persentase sebesar 90,60% untuk aspek kualitas isi, 90,70% untuk aspek tampilan media dan 93,50% untuk

aspek kualitas teknis. Berdasarkan nilai dari ketiga aspek tersebut, didapati rata-rata sebesar 91,60% dengan kriteria sangat menarik.

Tabel 4. Hasil Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Nama Mahasiswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	AAW	70	98
2.	AVI	62	90
3.	AAN	60	88
4.	AHP	64	92
5.	AFS	60	90
6.	ADCK	50	82
7.	AIA	58	86
8.	AAH	60	92
9.	BKPP	70	94
10.	BRPP	56	88
11.	DAS	50	88
12.	DBF	66	90
13.	FBV	50	86
14.	GBO	46	80
15.	GMFP	52	88
16.	GRAS	60	90
17.	GA	48	82
18.	JDP	56	84
19.	LSW	64	92
20.	MK	62	90
21.	MCI	70	92
22.	MGWA	64	90
23.	NFAH	64	88
24.	NPM	70	94
25.	NRU	70	96

26.	NPPS	54	82
27.	NEG	62	90
29.	NAZS	50	86
30.	NR	62	90
Rata-rata		57,6	88,8

Tabel tersebut menunjukkan bahwa rata-rata dari nilai *pre-test* mahasiswa adalah 57,6 dan rata-rata nilai *post-test* mahasiswa adalah 88,8. Hasil rata-rata nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Teachmint* terhadap pembelajaran. Dapat dilihat dari perbedaan hasil nilai mahasiswa antara sebelum diterapkan media pembelajaran berbasis *Teachmint* dengan setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis *Teachmint*.

Tahap Evaluasi

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Teachmint* layak digunakan dalam pembelajaran. Pada aspek kesesuaian materi, media memperoleh penilaian dengan persentase sebesar 71,42%, sedangkan pada aspek kesesuaian bahasa, persentase penilaian mencapai 75%. Dari kedua aspek ini, rata-rata penilaian ahli materi adalah 73,21%, yang tergolong layak. Sementara itu, validasi oleh ahli media menunjukkan hasil yang sangat baik. Pada aspek desain tampilan, media mendapatkan persentase sebesar 85,41%, dan pada aspek kemudahan penggunaan media, penilaian mencapai 83,33%. Rata-rata keseluruhan hasil validasi ahli media adalah 84,35%, yang tergolong sangat layak.

Hasil uji kemenarikan menunjukkan respon yang sangat positif

dari mahasiswa. Media mendapatkan persentase sebesar 90,60% untuk aspek kualitas isi, 90,70% untuk aspek tampilan media, dan 93,50% untuk aspek kualitas teknis. Dari hasil tersebut, rata-rata penilaian terhadap tingkat kemenarikan media adalah 91,60%, yang tergolong sangat menarik. Selain itu, hasil analisis *pre-test* dan *post-test* juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar mahasiswa. Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Teachmint*, rata-rata nilai *pre-test* mahasiswa adalah 57,6. Setelah menggunakan media tersebut, rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 88,8. Perbedaan signifikan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *Teachmint* efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Teachmint* tidak hanya layak dan menarik, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mahasiswa, sehingga dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah Manajemen Pendidikan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran berbasis *Teachmint* terbukti memiliki tingkat kelayakan dan efektivitas yang tinggi dalam mendukung pembelajaran pada mata kuliah Manajemen Pendidikan, khususnya pada materi pendekatan manajemen kelas.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi kriteria kelayakan, dengan rata-rata persentase 73,21%. Pada aspek kesesuaian materi, media memperoleh skor 71,42%, sedangkan pada aspek kesesuaian bahasa, media mendapatkan nilai sebesar 75%. Hal ini mengindikasikan bahwa media sudah cukup lengkap dalam menyampaikan materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dan menggunakan bahasa yang komunikatif serta sesuai kaidah.

Dari hasil validasi ahli media, media pembelajaran berbasis Teachmint memperoleh rata-rata skor sebesar 84,35%, yang tergolong dalam kategori sangat layak. Pada aspek desain tampilan, media mendapatkan persentase sebesar 85,41%, yang menunjukkan bahwa tampilan media sudah dirancang secara menarik dan ergonomis. Aspek kemudahan penggunaan media mendapatkan skor 83,33%, yang mengindikasikan bahwa media ini mudah dioperasikan oleh mahasiswa dan efektif dalam mendukung proses belajar-mengajar. Validasi ini menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik dari segi visual tetapi juga praktis dan fungsional dalam penggunaannya.

Hasil uji kemenarikan juga menunjukkan tanggapan yang sangat positif dari mahasiswa terhadap media pembelajaran ini. Dengan rata-rata skor sebesar 91,60%, media berbasis Teachmint dianggap sangat menarik berdasarkan tiga aspek: kualitas isi (90,60%), kualitas tampilan media (90,70%), dan kualitas teknis (93,50%). Penilaian ini mencerminkan bahwa media tersebut mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi mahasiswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Dampak positif penggunaan media ini terhadap hasil belajar mahasiswa terlihat dari perbedaan signifikan pada nilai pre-test dan post-test. Rata-rata nilai pre-test mahasiswa sebelum menggunakan media adalah 57,6, sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat tajam menjadi 88,8 setelah penggunaan media. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Teachmint efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini juga menunjukkan bahwa media mampu memfasilitasi keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran, sehingga mendukung tercapainya CPMK yang telah ditetapkan.

Penelitian ini didukung oleh temuan dari Permatasari et al (2024), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Teachmint* memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mahasiswa. Dalam studi tersebut, media interaktif berbasis aplikasi juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa selama proses pembelajaran, yang sejalan dengan hasil penelitian ini. Penelitian lain oleh Hidayah dan Setiawan (2024) menyatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi yang menarik secara visual dan mudah digunakan mampu mendukung hasil belajar mahasiswa secara signifikan.

Selain itu, penelitian oleh Sitorus dan Manurung (2023) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis platform digital seperti *Teachmint* meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui integrasi fitur-fitur interaktif, seperti kuis daring dan ruang diskusi. Hal ini mendukung temuan bahwa media ini tidak hanya memberikan pengalaman

belajar yang menarik, tetapi juga meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Hasil penelitian juga mengidentifikasi beberapa poin revisi dari ahli materi untuk penyempurnaan media. Meski secara keseluruhan media layak digunakan, revisi pada aspek tertentu dapat semakin meningkatkan kualitas materi dan bahasa yang disampaikan. Dengan memperhatikan catatan ini, media pembelajaran berbasis Teachmint dapat dioptimalkan lebih lanjut agar memberikan hasil yang lebih maksimal.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis Teachmint tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan dan kemenarikan, tetapi juga memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Dengan dukungan dari penelitian terdahulu, media ini dapat menjadi solusi inovatif yang dapat diadopsi dalam pembelajaran mata kuliah lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di pendidikan tinggi.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran berbasis Teachmint melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi berhasil dilaksanakan dengan baik. Media ini divalidasi oleh ahli materi dengan hasil rata-rata 73,21% (kategori layak) dan oleh ahli media dengan hasil rata-rata 84,35% (kategori sangat layak). Hasil uji coba lapangan juga menunjukkan bahwa media ini sangat menarik dengan persentase rata-rata 91,60%, mencakup aspek kualitas isi, tampilan media, dan kualitas teknis.

Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan dalam pembelajaran mahasiswa, dengan rata-rata nilai pre-test sebesar 57,6 meningkat menjadi 88,8 pada post-test. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media berbasis Teachmint memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinilai efektif dan sangat menarik untuk diterapkan dalam mendukung pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan kepada LPPM Universitas Negeri Medan dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan yang telah mendukung jalannya penelitian hingga selesai.

DAFTAR RUJUKAN

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184.
- Ansya, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ansya, Y. A., Ardhita, A. A., Rahma, F. M., Sari, K., & Khairunnisa, K. (2024). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA

KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS SISWA SEKOLAH DASAR. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(3), 598–606. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.60183>

- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajran IPA terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13.
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4, 62–74.
- Febrian, M. A., & Nasution, M. I. P. (2024). Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 152–159.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Gunawan, A. (2016). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi melalui penggunaan media pendidikan dalam pembelajaran IPS SD. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 3(2).
- Hidayah, A. A., & Setiawan, D. L. (2024). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Teachmint Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas XI DKV pada Mata Pelajaran Fotografi Digital di SMK PGRI Ciawigebang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4937–4947.
- Kartikasari, A., & Rahmawati, I. (2018). *Pengembangan media game moou train berbasis android pada mata pelajaran matematika materi perkalian untuk siswa kelas III SD*. State University of Surabaya.
- Permatasari, S. D., Faslah, R., & Swaramarinda, D. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Teachmint pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Tunas Pembangunan. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(10), 4263–4274.
- Rahmadana, A. (2022). E-Portofolio Berbasis Project Based Learning Terintegrasi Googledoc pada Matakuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Syntax Transformation*, 3(02), 190–197.
- Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). Motions graphic sebagai media pembelajaran. *Jurnal Utile*, 5(2), 115–122.
- Sitorus, T. F., & Manurung, I. F. U. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Teachmint untuk

- Meningkatkan Keterampilan Memecahkan Masalah Siswa Kelas IV di UPTD SDN 122332 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21577–21582.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Tohir, A., Handayani, F., Sulistiana, R., Wiliyanti, V., Arifianto, T., & Husnita, L. (2024). Analisis Penerapan Augmented Reality Dalam Proses Pemahaman Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 8096–8102.