



KEMENARIKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *TEACHMINT* PADA MATA KULIAH MANAJEMEN PENDIDIKAN MAHASISWA PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR

**Laurensia Masri Perangin Angin¹, Sorta Simanjuntak², Rinto Pandiangan³,
Masta Marselina Sembiring⁴**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan^{1,2,3,4}

Surel: laurensiamasri@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this research is to evaluate the feasibility, usefulness and efficacy of Teachmint-based learning resources in the Unimed PGSD Department of Educational Materials Management course using classroom management strategies. The ADDIE model-analysis, design, development, implementation, and evaluation-was used in this research and development project. In terms of product validity, the results of data revision and validation from media experts obtained a percentage of 84.35 in the very feasible category, while data validation findings from material experts obtained a percentage of 73.21% which was included in the feasible category. In terms of beauty, 91.60% of the results met the very attractive criteria. In terms of efficacy, students scored an average of 57.6 before the test and an average of 88.8 after the test. The results of the average value show that there are factors that influence the use of Teachmint-based learning resources.

Keywords: *Attraction, Media, Learning, Teaching, Management, Education*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan, kegunaan, dan kemampuan sumber belajar berbasis Teachmint pada mata kuliah Manajemen Materi Pendidikan jurusan PGSD Unimed dengan menggunakan strategi pengelolaan kelas. Model ADDIE-analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi-digunakan dalam proyek penelitian dan pengembangan ini. Dari segi validitas produk, hasil revisi dan validasi data dari ahli media memperoleh persentase sebesar 84,35 dengan kategori sangat layak, sedangkan temuan validasi data dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 73,21% yang termasuk dalam kategori layak. Dari segi kecantikan, 91,60% hasilnya memenuhi kriteria sangat menarik. Dalam hal kemanjuran, siswa memperoleh nilai rata-rata 57,6 sebelum ujian dan rata-rata 88,8 setelah ujian. Hasil nilai rata-rata menunjukkan bahwa terdapat faktor yang mempengaruhi pemanfaatan sumber belajar berbasis *Teachmint*.

Kata Kunci: *Kemearikan, Media, Pembelajaran, Teachmint, Manajemen, Pendidikan*

Copyright (c) 2023 Laurensia Masri Perangin Angin¹, Sorta Simanjuntak², Rinto Pandiangan³, Masta Marselina Sembiring⁴

✉ Corresponding author :

Email : laurensiamasri@gmail.com

HP : 085358980963

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 24 Dec 2023, Accepted 27 Dec 2023, Published 28 Dec 2023

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional seperti yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999, pada pasal 2 yaitu: (1) menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik dan/ atau profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan/ atau menciptakan iptek, mengembangkan dan menyebarluaskan iptek serta mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan kehidupan bangsa karena pendidikan merupakan suatu proses usaha dalam membentuk manusia yang cerdas dan terampil, mewujudkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan kreatif serta mampu bersaing dalam menghadapi tantangan dan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi. Namun berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada mata kuliah Manajemen Pendidikan yang selama ini diajarkan di jurusan PGSD Unimed ditemukan bahwa pada mata kuliah Manajemen Pendidikan didominasi oleh media pembelajaran *powerpoint* sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang antusias saat pembelajaran berlangsung yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

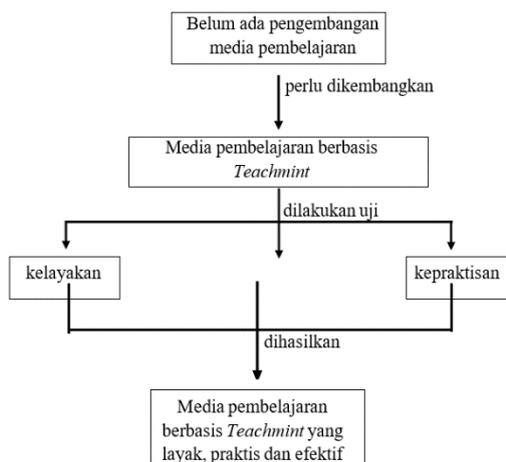
Salah satu upaya optimalisasi yang dapat dilakukan oleh dosen adalah dengan pengadaan media pembelajaran berbasis *Teachmint* yang inovatif, menarik, dan informatif. Dengan media pembelajaran tersebut, diharapkan dapat memicu proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga akan tercipta proses pembelajaran yang efektif

dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Teachmint* Pada Mata Kuliah Manajemen Pendidikan Materi Pendekatan Manajemen Kelas Di Jurusan PGSD Unimed”. Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Teachmint* pada mata kuliah Manajemen Pendidikan materi pendekatan manajemen kelas yang dikembangkan di jurusan PGSD Unimed?
2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran berbasis *Teachmint* pada mata kuliah Manajemen Pendidikan materi pendekatan manajemen kelas yang dikembangkan di jurusan PGSD Unimed?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *Teachmint* pada mata kuliah Manajemen Pendidikan materi pendekatan manajemen kelas yang dikembangkan di jurusan PGSD Unimed?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yaitu suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kualitas produk tersebut. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Teachmint* pada mata kuliah Manajemen Pendidikan materi pendekatan manajemen kelas di jurusan PGSD Unimed. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Langkah-langkah prosedur penelitian pengembangan ini akan dijabarkan sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Analisis ini langkah awal peneliti untuk mencari suatu potensi masalah. Berdasarkan masalah yang ditemui inilah selanjutnya akan dicari sebuah solusi yang tepat. Tahapan ini terdiri dari beberapa aspek yaitu analisis kinerja yang meliputi masalah dalam kegiatan pembelajaran, dan yang selanjutnya adalah analisis kebutuhan yang merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan CPMK dan sub CPMK apa yang perlu dicapai oleh mahasiswa/i. Kedua analisis tersebut digunakan untuk mencari solusi permasalahan yang ditemukan.

2. *Design* (Perencanaan)

Berdasarkan masalah yang terjadi di lapangan, pada tahapan ini peneliti mulai menentukan solusi yang tepat yang berupa produk yang dituangkan dalam perencanaan.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap memproduksi media pembelajaran berdasarkan naskah yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Fungsi naskah sangat

penting karena sebagai panduan dalam memproduksi sebuah media.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini produk diujicobakan kepada mahasiswa/ i jurusan PGSD Unimed semester III tahun ajaran 2023/2024

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media di evaluasi kembali.

Subyek penelitian ini ada beberapa unsur, yaitu:

1. Ahli materi

Penelitian ini memerlukan ahli materi sebagai validator atau pemberi saran atau komentar mengenai materi.

2. Ahli media

Penelitian ini memerlukan ahli materi sebagai validator atau pemberi saran atau komentar mengenai media.

3. Subyek uji coba

Pemilihan subyek ini akan dilakukan secara random dengan harapan dapat menjadi sumber data dari perwakilan para mahasiswa/i jurusan PGSD Unimed semester V tahun ajaran 2023/2024 mengenai kemenarikan dan keefektifan media. Penelitian ini akan dilaksanakan di Jurusan PGSD Unimed selama 11 bulan terhitung mulai bulan Januari s/d November 2023.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar validasi, angket dan tes. Observasi akan dilakukan untuk memperoleh informasi permasalahan yang terkait dengan media pembelajaran sehingga produk yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil observasi tersebut. Sedangkan lembar validasi dan angket digunakan untuk menjaring data validasi ahli materi, data validasi ahli media dan kemenarikan produk yang dikembangkan. Sedangkan tes untuk mengumpulkan data hasil belajar mahasiswa/

i sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *Teachmint*.

Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari hasil pengembangan, respon validator untuk memperoleh kelayakan media pembelajaran berbasis *Teachmint* tersebut, respon mahasiswa/ i dalam desain uji coba untuk memperoleh penilaian mereka terhadap media media pembelajaran berbasis *Teachmint* tersebut dan tes untuk memperoleh keefektifan media pembelajaran berbasis *Teachmint* tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian berdasarkan prosedur penelitian pengembangan akan dijabarkan sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Analisis ini langkah awal peneliti untuk mencari suatu potensi masalah. Berdasarkan masalah yang ditemui inilah selanjutnya akan dicari sebuah solusi yang tepat. Tahapan ini terdiri dari beberapa aspek yaitu analisis kinerja yang meliputi masalah dalam kegiatan pembelajaran, dan yang selanjutnya adalah analisis kebutuhan yang merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan CPMK dan sub CPMK apa yang perlu dicapai oleh mahasiswa/ i. Kedua analisis tersebut digunakan untuk mencari solusi permasalahan yang ditemukan.

2. *Design* (Perencanaan)

Berdasarkan masalah yang terjadi di lapangan, pada tahapan ini peneliti mulai

menentukan solusi yang tepat yang berupa produk yang dituangkan dalam perencanaan. Peneliti mulai mengembangkan garis besar isi media yang berisi hal-hal yang akan disajikan dalam media pembelajaran berbasis *Teachmint*, selanjutnya garis besar isi media dituangkan dalam bentuk *flow chart*, serta naskah untuk mempermudah proses pengembangan pada tahap selanjutnya.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap memproduksi media pembelajaran berdasarkan naskah yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Fungsi naskah sangat penting karena sebagai panduan dalam memproduksi sebuah media. *Software* yang digunakan dalam memproduksi media pembelajaran ini adalah *Teachmint*. Tahap pengembangan ini, sebelum diterapkan langsung dalam pembelajaran terlebih dahulu dilakukan validasi kepada ahli materi untuk menilai apakah konten sudah sesuai dengan CMPK dan Sub CPMK, serta ahli media untuk menilai kelayakan media pembelajaran tersebut.

Produk dan instrumen penilaian didistribusikan kepada ahli media dan materi untuk mengetahui tingkat kelayakan modul pembelajaran yang telah dibuat.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor	Max.	%	Ket.
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	Max	%	Ket.
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 85,41% 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 83,33% 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.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini produk diujicobakan kepada mahasiswa/I jurusan PGSD Unimed semester III tahun ajaran 2023/2024 untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran berbasis *Teachmint* dan keefektifan sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Teachmint*.

Tabel 3. Hasil Uji Kemerarikan

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 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*.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa aspek kesesuaian materi memiliki penilaian dengan persentase sebesar 71,42% yang tergolong layak. Pada aspek kesesuaian bahasa memiliki penilaian dengan persentase sebesar 75% yang tergolong layak. Berdasarkan penilaian tersebut maka diperoleh rata-rata sebesar 73,21% yang tergolong layak.

Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa aspek desain tampilan memiliki penilaian dengan persentase sebesar 85,41% yang tergolong sangat layak. Pada aspek kemudahan penggunaan media memiliki penilaian dengan persentase sebesar 83,33% yang tergolong sangat layak. Berdasarkan penilaian tersebut maka diperoleh rata-rata sebesar 84,35% yang tergolong sangat layak.

Hasil uji kemenarikan menunjukkan bahwa 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.

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*.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa: Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa aspek kesesuaian materi memiliki penilaian dengan persentase sebesar 71,42% yang tergolong layak. Pada aspek kesesuaian bahasa memiliki penilaian dengan persentase sebesar 75% yang tergolong layak. Berdasarkan penilaian tersebut maka diperoleh rata-rata sebesar 73,21% yang tergolong layak. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa aspek desain tampilan memiliki penilaian dengan persentase sebesar 85,41% yang tergolong sangat layak. Pada aspek kemudahan penggunaan media memiliki penilaian dengan persentase sebesar 83,33% yang tergolong sangat layak. Berdasarkan penilaian tersebut maka diperoleh rata-rata sebesar 84,35% yang tergolong sangat layak.

Hasil uji kemenarikan menunjukkan bahwa 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.

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*.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- , 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhari, Ardian, dan Helda Silvia. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi* ISSN: 2303, no. 1: 3.
- Peraturan Pemerintah RI No. 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Media Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Susilana, Rudi, dan Riana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.