

Pengembangan Media Pembelajaran Teachmint pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Tunas Pembangunan

Suci Dian Permatasari^{1*}, Roni Faslah², Darma Rika Swaramarinda³

^{1,2,3} Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email: sucidian26@gmail.com, ronifaslah@unj.ac.id, darmarika_s@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran *Teachmint* pada mata pelajaran Korespondensi; (2) untuk memperoleh informasi kelayakan dari media pembelajaran *Teachmint* pada mata pelajaran Korespondensi kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Tunas Pembangunan. Penelitian dan pengembangan digunakan sebagai jenis penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini bertempat di SMK Tunas Pembangunan yang dilakukan pada bulan Mei 2024 sampai dengan Juli 2024. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara dengan guru SMK Tunas Pembangunan. Baik ahli materi maupun ahli media menilai relevansi media pembelajaran. Analisis kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk menganalisis data. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan media pembelajaran *Teachmint* pada mata pelajaran Korespondensi telah dikembangkan. Hasil yang divalidasi oleh ahli diketahui bahwa sumber pembelajaran *Teachmint* pada mata pelajaran Korespondensi kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Tunas Pembangunan sangat cocok untuk hasil rerata skor validasi ahli media 86,3% dengan kategori “sangat layak” sebagai media pembelajaran. Skor validasi ahli materi rata-rata 97% dengan kategori “sangat layak” sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Learning Management System*, *Teachmint*, Korespondensi, *Research and Development*.

Abstract

This research aims to: (1) develop Teachmint learning media in the subject of Correspondence, (2) to obtain feasibility information from Teachmint learning media in the subject of Correspondence class X of Office Management at SMK Tunas Pembangunan. The type of research used is research and development (RnD) using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development method. This research took place at SMK Tunas Pembangunan which was carried out from May 2024 to July 2024. The data collection technique was collected by interviews with teachers of SMK Tunas Pembangunan. The feasibility of learning media is assessed by media experts and material experts. Data analysis was carried out by qualitative and quantitative analysis. Based on the research that has been carried out, Teachmint learning media on the subject of Correspondence has been developed. The results of expert validation are known that Teachmint learning media in the subject of Correspondence class X Office Management at SMK Tunas Pembangunan is very feasible to use with an average validation score of 86.3% for media experts with the category of "very feasible"

as a learning medium. The average validation score of material experts is 97% with the category of "very feasible" as a learning media.

Keywords: *Learning Media, Learning Management System, Teachmint, Correspondences, Research and Development (Rnd)*

Pendahuluan

Pendidikan di era digital mengalami perubahan signifikan dalam metode dan media pembelajaran. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi bagian penting dari proses belajar mengajar, menawarkan berbagai kemudahan dalam penyampaian materi dan interaksi antara guru dan siswa (Chamidah et al., 2021);(Chamidah et al., 2021). Di era informasi, pendidik harus kemampuan untuk menggunakan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pembelajaran. Akan sangat disayangkan jika guru hanya memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi dan siswa hanya mendengarkan. Indriyastuti (2021) menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Metode pembelajaran inovatif dan menarik dapat merangsang minat belajar peserta didik dan mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan Fajriani (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Media adalah komponen proses belajar mengajar yang dimaksudkan untuk memudahkan komunikasi atau penyampaian informasi antara guru dan siswa. Sedangkan menurut Ardiansyah & Widiyanto (2023), media dianggap sebagai alat untuk berkomunikasi satu sama lain.

National Education Association (NEA) (2023) mendefinisikan media sebagai sebuah perangkat yang dapat dibaca, dimanipulasi, didengar, dilihat, dan dimanipulasi dengan instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dan dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada siswa secara sistematis. Ini memungkinkan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan di mana siswa dapat belajar dengan baik dan mendapatkan hasil yang baik (Gaol et al., 2022);(Ginting et al., 2023);(Mustamiroh & Ramadhayanti, 2021)

Salah satu masalah utama yang dihadapi sekolah-sekolah adalah ketidaktahuan atau kurangnya pemahaman tentang bagaimana mengintegrasikan teknologi pembelajaran secara efektif (Rohani, 2019). Menurut temuan dari wawancara dengan Ibu Nurul selaku Guru Pengampu Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Tunas Pembangunan, ditemukan bahwa pembelajaran korespondensi masih menghadapi beberapa kendala yaitu siswa kesulitan ketika menyelesaikan masalah terhadap materi surat menyurat. Pembelajaran konvensional satu arah masih digunakan oleh banyak guru (*teacher centered*) dengan metode ceramah sehingga kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif. Siswa cenderung merasa bosan dan kurangnya alat bantu pembelajaran yang mendukung pemahaman materi secara komprehensif.

Pengembangan Media Pembelajaran Teachmint pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Tunas Pembangunan

Woods (2024) menjelaskan bahwa *teacher centered* adalah proses pembelajaran yang berpusat pada guru dan cenderung pasif karena kurang melibatkan peran fisik dan mental siswa. Selain itu, guru jarang menggunakan media ajar, terutama teknologi, dalam mengajar. Mereka hanya memberikan penjelasan di depan kelas dan menulis di papan tulis berdasarkan materi yang ada dalam buku. Karena siswa tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, hal itu mengurangi ketertarikan siswa pada pelajaran. Akibatnya, siswa tidak akan memiliki kesempatan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka dan kemampuan untuk memecahkan masalah saat belajar (Hamdani et al., 2019).

Mata pelajaran Korespondensi pada jurusan Manajemen Perkantoran di SMK Tunas Pembangunan merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan keterampilan khusus dalam menulis dan berkomunikasi secara profesional. Keterampilan ini sangat penting untuk dipelajari mengingat kebutuhan industri akan tenaga kerja yang komunikatif dan mampu menangani dokumen-dokumen perkantoran dengan efisien (Sastrohadiwiryono, 2008).

Mata pelajaran korespondensi, yang termasuk dalam bidang studi ini, memerlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya teoritis tetapi juga praktis. Korespondensi yang efektif adalah keterampilan penting yang harus dikuasai oleh siswa untuk mempersiapkan mereka memasuki dunia kerja di bidang perkantoran. Untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, pendidik dapat menggunakan alat teknologi untuk mengakses semua jenis informasi. Tidak hanya itu, melalui penggunaan teknologi peserta didik dapat memperoleh informasi dan keterampilan hidup seperti, kreativitas, berpikir kritis, literasi digital dan fleksibilitas (Wahyono, 2019).

Media pembelajaran yang ada belum sepenuhnya mendukung aksesibilitas dan fleksibilitas belajar, terutama di era digital seperti sekarang ini. Siswa membutuhkan media yang dapat diakses di mana pun dan kapan pun, serta mendukung berbagai gaya belajar. Di tengah berbagai tantangan tersebut, hadirnya *Learning Management System* (LMS) seperti *Teachmint* menawarkan solusi yang potensial. *Teachmint* adalah platform pembelajaran digital yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar mengajar secara lebih interaktif dan efisien.

Kursus yang memiliki karakteristik yang dibutuhkan oleh guru dan siswa yang di dalamnya Berkomunikasi secara langsung, mengerjakan kuis, merekam pelajaran, papan tulis, dan memantau kehadiran siswa selama pembelajaran online (Danial, 2022). *Teachmint* adalah salah satu *Learning Management System* yang dapat digunakan sebagai media penghubung dalam pembelajaran interaktif untuk membantu guru berinteraksi dengan siswa (Rompas et al., 2023).

Tujuan *Teachmint* dijadikan sebagai media pembelajaran adalah media ini sangat efektif, menciptakan suasana belajar menyenangkan, seru, dan interaktif, serta memudahkan pendidik dan peserta didik dalam mengakses pembelajaran yang sedang berlangsung (Fardany & Dewi, 2020). *Teachmint* diharapkan dapat mendukung proses belajar mengajar dengan lebih efektif dan efisien.

Namun, implementasi LMS seperti *Teachmint* di sekolah-sekolah masih menghadapi berbagai tantangan. Beberapa di antaranya adalah kesiapan infrastruktur

teknologi, kompetensi digital guru dan siswa, serta resistensi terhadap perubahan dari metode pembelajaran konvensional ke digital. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian menyeluruh terkait pengembangan dan media pembelajaran berbasis *Teachmint* di sekolah.

Media *Teachmint* sangat efektif untuk menunjang pembelajaran baik secara tatap muka maupun *daring*. Hasil penelitian Istiqomah (2024) menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran mempunyai persentase rata-rata sebesar 86,67%. Sejalan dengan penelitian Hasanah (2020) menunjukkan ketuntasan tes hasil belajar peserta didik adalah 86,36 sehingga menunjukkan desain pembelajaran dikategorikan sangat efektif.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil uji coba, desain pembelajaran diklasifikasikan sebagai sangat efektif. Adapun penelitian Pratiwi (2017) Penerapan model pembelajaran eksperiensial terintegrasi media *Teachmint* dalam kegiatan pembelajaran sejarah dapat memberikan manfaat bagi siswa karena dapat meningkatkan motivasi mereka dalam mempelajari sejarah sehingga juga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar mereka.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMK Tunas Pembangunan dan didukung dengan data penelitian yang sudah ada, pengembangan media pembelajaran ini akan difokuskan pada *Teachmint*. Penggunaan *Teachmint* diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih variatif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa.

Penelitian terdahulu oleh Sulastiani (2023) Hasilnya menunjukkan bahwa skor respon guru sebesar 80% dengan kategori sangat setuju dan respon siswa 86,67 dengan kategori sangat setuju dari hasil pengolahan data menunjukkan bahwa keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *teachmint* dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Pertanyaan penelitian berdasarkan oleh latar belakang di atas sehingga penulis menarik rumusan masalah yaitu: 1) bagaimana tahapan atau proses dalam mengembangkan media pembelajaran *Teachmint* pada mata pelajaran Korespondensi kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Tunas Pembangunan; 2) Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran pada mata pelajaran Korespondensi kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Tunas Pembangunan.

Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan media pembelajaran *Teachmint* dalam mata pelajaran Korespondensi di SMK Tunas Pembangunan. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi sekolah untuk mengembangkan sarana belajar berbasis LMS dan mengaplikasikan LMS untuk berbagai mata pelajaran. Bagi guru, media ini menawarkan alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran, yang dapat meningkatkan minat peserta didik. Sementara bagi peserta didik, *Teachmint* menyediakan sumber belajar baru yang mudah dipahami dan diakses kapan saja, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Metode Penelitian

Tempat pada penelitian ini dilakukan di SMK Tunas Pembangunan berlokasi di Jalan KH. Moh. Naim I No.68 RT.5/RW.11, Cipete Utara, Kecamatan Kebayoran Baru, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12150. Peneliti memilih SMK Tunas Pembangunan sebagai lokasi penelitian karena ahli materi mempunyai pengalaman mengajar selama kurang lebih 6 bulan mengajar mata pelajaran korespondensi di SMK Tunas Pembangunan Jakarta, sehingga peneliti dapat melakukan pengamatan terkait permasalahan mengenai media pembelajaran yang ada.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis web. Penelitian dan pengembangan akan digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk yang dibuat. *Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products.* Penelitian pendidikan dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk membuat dan memeriksa hasil pendidikan.

Model pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian pengembangan ini memilih untuk menggunakan model ADDIE karena memiliki tahapan yang sistematis dan mudah dipahami. Dengan demikian, model ADDIE dapat digunakan untuk pengembangan bahan ajar *handout* untuk menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Model ADDIE digunakan secara sistematis dan berurutan untuk memecahkan masalah dengan media belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Instrumen penelitian digunakan sesuai dengan tujuan pengukuran dan teori yang digunakan sebagai dasar. Peneliti menyebarkan kuesioner kepada para *expert validation* untuk mengetahui respon mereka terhadap produk yang dikembangkan.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Data Uji Kelayakan Ahli Media

Pada analisis data uji kelayakan oleh ahli media berdasarkan dengan tiga aspek yaitu aspek *usability*, *functionality*, dan komunikasi visual. Pengujian dilakukan dengan penyebaran angket kepada dua orang penguji yang terdiri dari satu orang dosen dan satu orang guru. Dalam perhitungan skor menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 5. Berikut perhitungan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Perhitungan Hasil Penilaian oleh Ahli Media

| No | Aspek Penilaian | No Butir | Skor Ahli Media | Jumlah Skor Tiap Aspek | Jumlah Skor yang diharapkan |
|----|------------------|----------|-----------------|------------------------|-----------------------------|
| 1 | <i>Usability</i> | 1 | 5 | 34 | 40 |
| | | 2 | 4 | | |
| | | 3 | 4 | | |
| | | 4 | 5 | | |
| | | 5 | 4 | | |
| | | 6 | 4 | | |
| | | 7 | 4 | | |

| No | Aspek Penilaian | No Butir | Skor Ahli Media | Jumlah Skor Tiap Aspek | Jumlah Skor yang diharapkan |
|----|-------------------|----------|-----------------|------------------------|-----------------------------|
| 2 | Functionality | 8 | 4 | 39 | 45 |
| | | 1 | 4 | | |
| | | 2 | 5 | | |
| | | 3 | 4 | | |
| | | 4 | 4 | | |
| | | 5 | 4 | | |
| | | 6 | 4 | | |
| | | 7 | 4 | | |
| | | 8 | 5 | | |
| 3 | Komunikasi Visual | 9 | 5 | 52 | 60 |
| | | 1 | 4 | | |
| | | 2 | 4 | | |
| | | 3 | 4 | | |
| | | 4 | 4 | | |
| | | 5 | 4 | | |
| | | 6 | 4 | | |
| | | 7 | 5 | | |
| | | 8 | 5 | | |
| | | 9 | 4 | | |
| | | 10 | 5 | | |
| | | 11 | 4 | | |
| 12 | 5 | | | | |

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Berikut ini adalah analisis penilaian yang dihasilkan oleh peneliti setelah melakukan perhitungan hasil evaluasi media pembelajaran oleh ahli media :

Tabel 2. Analisis Hasil Penilaian oleh Ahli Media

| No | Aspek Penilaian | Jumlah Butir | Jumlah Skor Tiap Aspek | Jumlah Skor yang diharapkan | Presentase Kelayakan |
|-----------------------|-------------------|--------------|------------------------|-----------------------------|----------------------|
| 1 | Usability | 8 | 34 | 40 | 85% |
| 2 | Functionality | 9 | 39 | 45 | 87% |
| 3 | Komunikasi visual | 12 | 52 | 60 | 87% |
| Jumlah | | 29 | 125 | 145 | |
| Skor Rata-Rata | | | | | 86,3% |

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Pada tabel di atas dapat dilihat hasil dari penilaian oleh ahli media mendapatkan skor persentase kelayakan dari aspek *Usability* sebesar 85%, aspek *Functionality* sebesar 87%, dan aspek Komunikasi Visual sebesar 87%, sehingga peneliti mendapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu 86,3%. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 3.5 maka media pembelajaran *Teacmint* dalam penelitian ini berada dalam kriteria kelayakan “Sangat Layak”.

Analisis Data Uji Kelayakan Ahli Materi

Ahli materi menganalisis hasil uji kelayakan dari tiga aspek: desain pembelajaran, isi materi, serta bahasa dan komunikasi. Pengujian dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada satu orang pengujian yaitu guru. Skor dihitung dengan menggunakan skala *Likert* dengan rentang 1 sampai 5. Tabel 1 menunjukkan bagaimana peneliti menghitung hasil penilaian dari ahli materi:

Pengembangan Media Pembelajaran Teachmint pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Tunas Pembangunan

Tabel 3. Perhitungan Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

| No | Aspek Penilaian | No Butir | Skor Ahli Media | Jumlah Skor Tiap Aspek | Jumlah Skor yang diharapkan |
|----|-------------------------------|----------|-----------------|------------------------|-----------------------------|
| 1 | Desain Pembelajaran | 1 | 5 | 30 | 30 |
| | | 2 | 5 | | |
| | | 3 | 5 | | |
| | | 4 | 5 | | |
| | | 5 | 5 | | |
| | | 6 | 5 | | |
| 2 | Isi Materi (<i>Content</i>) | 1 | 5 | 40 | 40 |
| | | 2 | 5 | | |
| | | 3 | 5 | | |
| | | 4 | 5 | | |
| | | 5 | 5 | | |
| | | 6 | 5 | | |
| | | 7 | 5 | | |
| | | 8 | 5 | | |
| 3 | Bahasa dan Komunikasi | 1 | 4 | 28 | 30 |
| | | 2 | 5 | | |
| | | 3 | 5 | | |
| | | 4 | 4 | | |
| | | 5 | 5 | | |
| | | 6 | 5 | | |

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Perhitungan hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli materi selanjutnya dilakukan analisis oleh peneliti, sehingga dihasilkan analisis hasil penilaian sebagai berikut:

Tabel 4. Analisis Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

| No | Aspek Penilaian | Jumlah Butir | Jumlah Skor Tiap Aspek | Jumlah Skor yang diharapkan | Presentase Kelayakan |
|-----------------------|-------------------------------|--------------|------------------------|-----------------------------|----------------------|
| 1 | Desain Pembelajaran | 6 | 30 | 30 | 100% |
| 2 | Isi Materi (<i>Content</i>) | 8 | 40 | 40 | 100% |
| 3 | Bahasa dan Komunikasi | 6 | 28 | 30 | 93% |
| Jumlah | | 20 | 98 | 100 | |
| Skor Rata-Rata | | | | | 97% |

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Pada tabel di atas dapat dilihat hasil dari penilaian oleh ahli materi didapatkan skor persentase kelayakan dari aspek Desain Pembelajaran 100%, aspek Isi Materi (*Content*) 100%, dan aspek Bahasa dan Komunikasi sebesar 98%, sehingga didapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu 97%. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 3.5 maka media pembelajaran *Teachmint* dalam penelitian ini berada dalam kriteria kelayakan “Sangat Layak”.

Kajian Produk

Dalam kajian produk ini, pengembangan media pembelajaran *Teachmint* berhasil dibuat oleh peneliti dan telah diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi. Hasil dari media pembelajaran *Teachmint* pada mata pelajaran Korespondensi di SMK Tunas Pembangunan berupa modul penggunaan atau tutorial yang peneliti buat secara digital. Berikut adalah kajian produk dalam penelitian ini:

Revisi Tahap 1

Pada revisi tahap 1 perbaikan akan dilakukan berdasarkan saran dari para ahli untuk membuat produk layak digunakan. Saran tersebut kemudian peneliti pahami untuk melakukan beberapa perubahan pada media pembelajaran *Teachmint*. Berikut peneliti sajikan komentar dan saran perbaikan ahli:

Aspek Media

Aspek media merujuk pada berbagai elemen atau karakteristik berupa media baik dalam konteks komunikasi, teknologi informasi, dan pembelajaran. Bagian dari modul panduan penggunaan media pembelajaran yang direvisi dan diperbaiki berdasarkan hasil komentar serta saran ahli media dijelaskan pada tabel 1:

Tabel 5. Revisi Berdasarkan Saran/Komentar Ahli Media

| No | Revisi | Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|----|---|----------------|----------------|
| 1 | Menambahkan logo UNJ pada sisi kiri atas dan logo kampus merdeka pada sisi kanan atas cover | | |
| 2 | Gambar dibuat lebih HD sehingga mudah dibaca dan tidak blur | | |

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Aspek Materi

Aspek materi merujuk pada berbagai elemen atau karakteristik terkait dengan isi atau konten yang disampaikan dalam konteks pendidikan, terutama dalam komunikasi, atau informasi. Berdasarkan komentar serta saran dari ahli materi tidak ada komentar

serta saran yang sifatnya revisi yang mengakibatkan perubahan pada materi di dalam modul media pembelajaran *Teachmint*.

Pembahasan

Pada penelitian ini peneliti akan melakukan pembahasan hasil dari penelitian dengan berdasarkan poin-poin yang telah dijelaskan pada rumusan masalah. Selanjutnya permasalahan tersebut dibahas dengan berdasarkan hasil yang telah diperoleh selama melakukan pengujian terhadap *website* media pembelajaran. Berikut ini peneliti jelaskan pembahasan dari hasil penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Korespondensi

Dalam mengembangkan media pembelajaran *Teachmint* pada mata pelajaran Korespondensi peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari empat tahap yaitu: *Analysis, Design, Development and Implementation*, dan *Evaluation*. Namun peneliti hanya sampai pada tahap *development and implementation* (pengembangan dan implementasi). Namun saat ini peneliti hanya sampai 3 tahap dikarenakan waktu yang sangat terbatas. Dalam pengembangan ini diawali dengan melakukan analisis terhadap ahli materi dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kelayakan Media Pembelajaran Korespondensi

Kelayakan media pembelajaran Korespondensi pada penelitian ini telah ditetapkan hasil dari pengujian ahli media dan ahli materi sebagai pengguna produk. Pengumpulan data menggunakan angket yang telah disebarakan kepada para ahli. Adapun penjelasan dari data hasil pengujian sebagai berikut:

Hasil Kelayakan Ahli Media

Dalam uji kelayakan oleh ahli media menggunakan 3 aspek penilaian yang di adaptasi kelayakan *website* yaitu aspek *usability* (kemudahan penggunaan), *functionality* (fungsionalitas) dan komunikasi visual. Data tersebut diperoleh dari satu orang ahli media yaitu Dosen Program Studi S-1 Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Jakarta yaitu Muhammad Ikhwan, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan hasil pengujian kelayakan oleh kedua ahli media didapatkan hasil rata-rata pada aspek *Usability* 85% termasuk kedalam kategori “sangat layak”, aspek *Functionality* 87% termasuk kedalam kategori “sangat layak”, dan aspek Komunikasi sebesar 87% termasuk kedalam kategori “sangat layak”, sehingga didapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu 86,3% termasuk ke dalam kategori “sangat layak”. Penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Sulastiani et al (2023) dengan judul “*Development of Online-Based Interactive Video Media using Teachmint Application for Natural Science Learning*”. Hasil uji validasi ahli media memperoleh skor sebesar 93% dengan kategori sangat layak.

Hasil Kelayakan Ahli Materi

Dalam uji kelayakan oleh ahli materi menggunakan tiga aspek dalam menentukan kelayakan *website* yaitu aspek desain pembelajaran, isi materi (*Content*), bahasa dan komunikasi. Ketiga aspek tersebut diadaptasi dari Widodo (2008) pada contoh instrumen

evaluasi bahan ajar online. Data tersebut diperoleh dari satu orang ahli materi yaitu satu orang guru Kepala Progam Manajemen Perkantoran di SMK Tunas Pembangunan yaitu Nurul Isnaeni S.Pd selaku ahli materi dalam pengujian kelayakan media. Dalam pengolahan data menggunakan bantuan *software Microsoft Excel*.

Berdasarkan hasil pengujian kelayakan oleh ahli materi didapatkan hasil rata-rata pada aspek Desain Pembelajaran 100% termasuk kedalam kategori “sangat layak”, aspek Isi Materi (*Content*) 100% termasuk ke dalam kategori “sangat layak”, dan aspek Bahasa dan Komunikasi sebesar 93% termasuk kedalam kategori “sangat layak”. Hasil keseluruhan dari setiap aspek didapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu 97% termasuk kedalam kategori “sangat layak”. Penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Sulastiani et al (2023) dengan judul “*Development of Online-Based Interactive Video Media using Teachmint Application for Natural Science Learning*”. Hasil uji validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 77,35% dengan kategori sangat layak.

Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Teachmint* pada mata pelajaran Korespondensi pada siswa kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Tunas Pembangunan. Pengembangan media pembelajaran *Teachmint* untuk subjek korespondensi dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan, juga dikenal sebagai *Research and Development (R&D)* yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Peneliti hanya sampai pada *development* dikarenakan waktu yang sangat terbatas.

Aplikasi *Teachmint* merupakan sebuah platform yang berinovasi dalam pembelajaran interaktif untuk memudahkan pendidik dan peserta didik belajar kapanpun dan di manapun secara efektif dan efisien. Hasil kelayakan media pembelajaran *Teachmint* pada mata pelajaran Korespondensi Kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Tunas Pembangunan oleh Ahli Media mendapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu 86,3% termasuk ke dalam kategori “sangat layak”. Sedangkan hasil kelayakan oleh Ahli Materi mendapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu 97% termasuk ke dalam kategori “sangat layak”.

BIBLIOGRAFI

- Chamidah, N., Hariadi, S. S., Selvi, A. M., & Siddiq, D. M. (2021). Strategi Komunikasi Dan Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pengembangan Ketahanan Desa Wisata Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Cirebon. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 27(1), 90–111. <https://doi.org/10.22146/jkn.61859>
- Danial, M. (2022). Peningkatan hasil belajar siswa dalam mengungkapkan expression of sympathy melalui model pmpdr dan aplikasi teachmint. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(3), 313–324.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.

- Fajriani, G., Surani, D., & Fricitarani, A. (2023). Evaluasi Berbasis Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa Generasi Z Kelas X Di SMK Pasundan 1 Kota Serang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(3), 36–42.
- Fardany, M. M., & Dewi, R. M. (2020). Pengembangan media pembelajaran powtoon berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 101–108.
- Gaol, B. K. L., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2022). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V SD. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 767–782. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8538>
- Ginting, D., Abda, M. I., Maq, M. M., Karina, M., & Sari, N. I. (2023). Pelatihan Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Filmora Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme Guru. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(3), 124–131.
- Hamdani, M., Prayitno, B. A., & Karyanto, P. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui metode eksperimen. *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning*, 16(1), 139–145.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran pada guru sd negeri 050763 gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 34–41.
- Indriyastuti, A. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Descriptive Text Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Hp Android Di Kelas X-MIPA-1 SMA Negeri 7 Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 7(1), 120–138. <https://doi.org/10.26877/jp3.v7i1.8936>
- Istiqomah, N., Aunurrofiq, M., & Winarti, E. R. (2024). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas XI F-6 SMAN 12 Semarang Melalui Model PBL dengan Pendekatan TaRL Berbantuan Teachmint. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional*, 1062–1070.
- Mustamiroh, M., & Ramadhayanti, F. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Software Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sd. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 11(2), 186–192. <https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.514>.
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*.
- Rompas, V. D., Wenas, J. R., Sambuaga, O. T., & Mangelep, N. O. (2023). Analysis of Students' Difficulties in Completing Operational Problems with Algebraic Forms. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2696–2703.
- Sastrohadiwiryono, S. (2008). *Manajemen Tenaga Kerja*. PT. Bumi Aksara.
- Sulastiani, Y., Sholih, S., & Rusdiyani, I. (2023). ANALISIS RESPON GURU DAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF APLIKASI TEACHMINT PADA MATERI SISTEM ORGANISASI SEL KELAS VII DI SMPN 5 RANGKASBITUNG DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 10(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012006>
- Wahyono, H. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam penilaian hasil belajar pada generasi milenial di era revolusi industri 4. 0. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 192–201.

Widodo, C. S., & Jasmadi, S. T. P. (2008). Panduan menyusun bahan ajar berbasis kompetensi. *Jakarta: Elex Media Komputindo*.

Woods, P. J., & Copur-Gencturk, Y. (2024). Examining the role of student-centered versus teacher-centered pedagogical approaches to self-directed learning through teaching. *Teaching and Teacher Education, 138*, 104415.

Copyright holder:

Suci Dian Permatasari, Roni Faslah, Darma Rika Swaramarinda (2024)

First publication right:

Syntax Admiration

This article is licensed under:

