

**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**

*(Analysis of Teacher and Student Responses to the Use of Interactive Video Learning Media Teachmint Application on the Material of Cell Organisation System Class VII at SMPN 5 Rangkasbitung in Improving Learning Achievement)*

Yani Sulastiani<sup>1</sup>, Sholih, Isti Rusdiyani<sup>1</sup>

Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
7772210019@untirta.ac.id

**Abstract**

*The purpose of this study was to determine how teachers and students respond to the use of interactive learning media using the teachmint application. This study uses the Research and Development (R&D) methodology, using the 4D model which consists of four stages, namely defining, designing, developing and disseminating. Data collection techniques that have been carried out are observation, interview and questionnaire distribution using Likert scale data analysis techniques. The results showed that the teacher's response score was 80% with a strongly agreed category and the student's response was 86.67 with a strongly agreed category from the results of data processing indicating that the success of the learning process using the teachmint application can run effectively and efficiently.*

**Keywords:** *Interactive Learning Media, Teachmint, Science*

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif penggunaan aplikasi teachmint Penelitian ini menggunakan metodologi *Research and Development (R&D)*, dengan menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), desain (*design*), (*Development*) pengembangan dan penyebaran (*disseminate*). Teknik pengumpulan data yang telah dilaksanakan yaitu observasi, wawancara dan penyebaran angket dengan menggunakan Teknik analisis data skala likert. 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.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Teachmint, IPA

## A. PENDAHULUAN

Beberapa dari hasil penelitian telah menunjukkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengarah kepada peningkatan hasil belajar siswa terhadap metode pengajaran menjadi lebih baik efektif dan efisien. (Pardimin et al., 2019:1312). Teknologi digital memberikan manfaat kepada siswa maupun guru dengan menawarkan peluang yang menarik untuk pembelajaran. Media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Gerlach & Ely,1971). Salah satu hal yang menarik siswa dalam pemanfaatan media video interaktif yaitu berinteraksi secara realitas virtual atau pembelajaran *online*. (Skulmowski & Xu, 2022). Melalui integrasi kurikulum yang sedang berjalan memiliki dampak signifikan dan dampak yang positif terhadap prestasi belajar siswa, terutama dalam hal pengetahuan, keterampilan praktis dan keterampilan skill atau kemampuan prasetasi akademik. Tujuan utama pembuatan suatu media atau suatu produk pembelajaran adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran jadi lebih menarik dan menyenangkan dan terciptanya interaksi kreatif anatar siswa dan guru (Saputri, 2019:1).

Aplikasi teachmint merupakan salah satu *star up* dan inovasi yang *up to date* dalam pengajaran *all-in-one* terbesar untuk pengajar, guru, siswa dan Lembaga pelatihan yang semuanya tersaji lengkap dengan satu aplikasi yang berbasis seluler. Teachmint memudahkan guru dan siswa dapat terhubung di dalam dan diluar kelas, teachmint memiliki *Learning Management System (LMS)* aplikasi dengan perangkat lunak yang dirancang untuk membuat, mendistribusikan dan mengatur penyampaian materi pembelajaran dalam jaringan, bertujuan untuk memudahkan guru dalam merencanakan proses pembelajaran secara *online* (Wyman-blackburn, n.d.). Teachmint dengan fitur-fitur yang dibutuhkan oleh guru dan siswa yang dialamnya terdapat fitur untuk mengerjakan kuis, merekam pada saat pembelajaran, papan tulis, berkomunikasi secara langsung dan memantau kehadiran siswa pada saat proses pembelajaran *online* berlangsung (Danial, 2022).

Proses pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) peran guru yang dominan dalam menyiapkan, menyusun dan memprogram proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*), guru aktif, dan siswa cenderung bersikap pasif sehingga proses pembelajaran kurang dalam melibatkan peran siswa secara fisik dan mental dalam pembelajaran. (Wiyono et al., 2019:152) Siswa sebagai subjek belajar. Metode pembelajaran yang konvensional membuat susana di kelas terkesan monoton,

kurangnya variasi guru dalam menerapkan materi yang relevan. Guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang terintegrasi. Upaya untuk memecahkan permasalahan tersebut diatas, maka dilakukanlah penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa dan guru dalam pengembangan media video interaktif dengan aplikasi teachmint di SMPN 5 Rangkasbitung pelajaran IPA materi sistem organisasi sel.

Proses pembelajaran IPA menitikberatkan pada suatu proses penelitian. Hal ini terjadi ketika siswa belajar IPA mampu meningkatkan proses berpikir untuk memahami fenomena-fenomena alam (SulistiyowatiWisudawati & Eka, 2014:11). Hasil belajar IPA yang dicapai oleh siswa tergolong rendah dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satu faktor yaitu kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Respon siswa merupakan reaksi sosial yang dilakukan siswa dalam menanggapi pengaruh atau rangsangan dari situasi yang dilakukan orang lain (Kartini & Putra, 2020:12). Pembelajaran yang menarik membuat siswa lebih senang dan mudah menyerap ilmu yang terlihat dari respon siswa selama proses pembelajaran. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perhatian, kemauan siswa untuk belajar (Miarso, 2004:1989). Penelitian ini diharapkan mampu menjawab pertanyaan bagaimana respon dan kesiapan guru maupun siswa dalam menggunakan multimedia interaktif di dalam proses pembelajaran.

## **B. KAJIAN TEORITIK**

Berikut beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Muhamad Danial (2022) dengan judul peningkatan hasil belajar dalam meningkatkan *expressions of sympathy* melalui model *Preactivity, Main activity, Post Activity, Demonstration and Reinforcement* (PMPDR) dan aplikasi *teachmint*. Penelitian Tindakan kelas di SMPN 2 Bontomarannu dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas IX.B. Hasilnya adalah terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Preactivity, Main activity, Post Activity, Demonstration and Reinforcement* (PMPDR) dan Aplikasi Teachmint. Adapun rincian hasil penelitian adalah hasil belajar siswa kelas IX.B SMP Negeri 2 Bontomarannu pada siklus I masuk kategori tinggi dengan jumlah nilai rata-rata 75 sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan signifikan dengan kategori sangat tinggi dengan nilai rata-rata 83.
2. Penelitian yang dilakukan (Kasiuhe et al., 2023) dengan judul jurnal pengembangan desain matematika materi SPLDV dengan *teachmint* berbantuan *math solver*. Penelitian

ini dilaksanakan di SMK Kristen 2 Tomohon. Penelitian ini menggunakan model Generik EDR karya Mckenney dan Reeves dengan tahapan yang dilakukan yaitu tahap analisis-eksplorasi, tahap desain-konstruksi, tahap evaluasi-refleksi, tahap pematangan intervensi-pemaknaan teoritik, dan tahap implementasi. Dalam pengembangan desain pembelajaran ini, ada tiga hal yang akan dinilai yaitu valid, praktis dan efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata total nilai validasi Modul Ajar 4,47 dan rata-rata total nilai validasi THB 4,55 dengan kategori sangat baik yang memenuhi kriteria valid. Hasil angket respon peserta didik menunjukkan rata-rata total nilai 4,31 yang menunjukkan desain pembelajaran sangat praktis. Lalu persentase ketuntasan tes hasil belajar peserta didik adalah 86,36, sehingga ini menunjukkan desain pembelajaran dikategorikan sangat efektif.

3. Penelitian yang dilakukan (Susano, 2023) dengan judul kajian dan opini mahasiswa terhadap poenggunaan aplikasi techmint matakuliah logika matematika Penelitian ini membahas pandangan atau opini mahasiswa sebagai pengguna aplikasi selama perkuliahan logika matematika berlangsung. Berdasarkan hasil angket dan wawancara yang dilakukan ditemukan bahwa aplikasi ini bagus untuk pembelajaran daring karena dapat menyimpan jadi satu untuk semua bahan perkuliahan sehingga tidak berceceran dan semua terdokumentasi secara lengkap baik versi pdf maupun versi video hasil perekaman otomatis selama sesi *live*.

### **C. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian menggunakan metodologi *research and Development (R&D)*. Penelitian ini telah dilaksanakan di SMPN 5 Rangkasbitung kelas VII. Perolehan skor diolah dengan menggunakan skala *likert* menurut (Sudaryono, 2021:47) skala *likert* dapat memperlihatkan item yang dinyatakan dalam beberapa respon senang atau tidak senang terhadap sebuah item. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon siswa dan guru terhadap penggunaan aplikasi *teachmint* dalam proses pembelajaran IPA. Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMPN 5 Rangkasbitung dengan sampel penelitian sebanyak 31 siswa. Data yang dianalisis merupakan angket respon siswa dan angket respon guru. Aspek-aspek yang terkandung dalam angket tersebut terdiri dari aspek

tampilan, aspek kemudahan pengguna, aspek penyajian materi serta aspek manfaat. Di bawah ini merupakan skor presentase skala *likert* dengan gradasi 1-5. Kemudian melakukan perhitungan rata-rata pada setiap aspeknya, lalu diinterpretasikan skor menjadi nilai kualitatif berdasarkan kategori presentasi yang telah ditentukan.

**Tabel 1. Kategori Presentase**

<b>Presentase Pencapaian</b>	<b>Interprestasi</b>
76-100%	Sangat Setju
56-75 %	Setuju
40-55 %	Cukup Setuju
20%- 39 %	Tidak Setuju
0%-19,99%	Sangat Tidak Setuju

#### **D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

##### **Hasil Analisis Kebutuhan**

Hasil penelitian yang akan disajikan merupakan hasil dari pengamatan terhadap siswa kela VII di SMPN 5 Rangkasbitung. Setelah siswa dan guru menggunakan media video interaktif *teachmint* pada proses pembelajaran, maka siswa dan guru diberikan angket untuk menilai media video interaktif *teachmint*. Berikut ini merupakan beberapa tampilan video aplikasi *teachmint* untuk digunakan pada proses pembelajaran IPA materi sistem organisasi sel.

##### **Tahap Desain Produk**

###### **a. Pengumpulan Data**

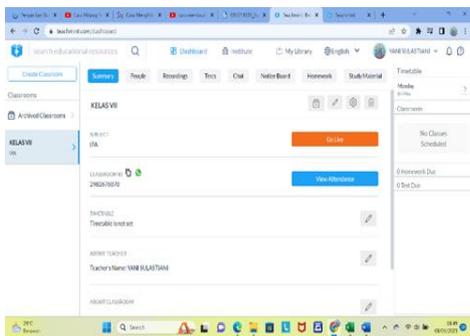
Tahap ini bertujuan untuk menentukan pokok masalah waktu proses pembelajaran, untuk mengetahui bahan ajar yang sudah ada perlu untuk dikembangkan. Analisis ini dilakukan dengan tahapan pra penelitian melalui observasi dan wawancara dengan guru SMPN 5 Rangkasbitung Berdasarkan wawancara dengan guru diketahui bahwa dalam penyampaian materi bahan ajar dengan metode ceramah (*teacher centered*) dan buku-buku paket yang ada di sekolah yang menyebabkan kurangnya motivasi belajar yang berpengaruh pada prestasi belajar.

b. Desain Produk

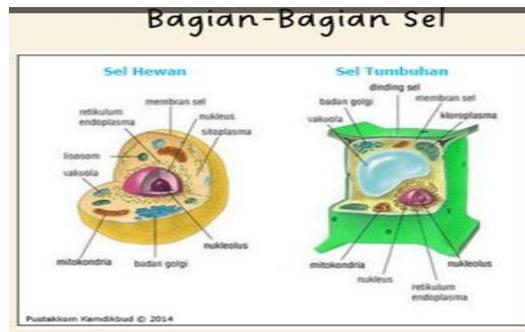
Tahap ini peneliti membuat rancangan atau desain dari produk yang dikembangkan. Peneliti membuat *story board* sebagai gambaran awal atau garis besar dari media video interaktif. *Story Board* tersebut menjadi acuan dalam proses pembuatan media video interaktif dengan menggunakan aplikasi *teachmint*.

c. Tahap perancangan media video pembelajaran yaitu terdapat pada gambar dibawah ini:

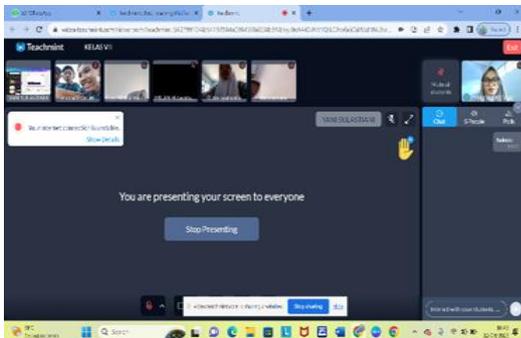
Gambar 1 tampilan dashboard aplikasi



Gambar 2 tampilan bagian-bagian sel



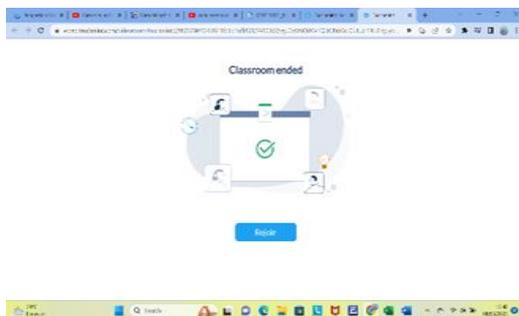
Gambar 3 Tampilan Pembelajaran online



Gambar 4 tampilan video materi jenis-jenis sel



Gambar 5 tampilan video kelas online berakhir



Media yang akan disebarakan kepada pengguna yaitu guru dan siswa sudah terlebih dahulu di validasi oleh ahli media sebelum digunakan sebagai media pembelajaran sejumlah 31 siswa dan 1 guru. Tahap selanjutnya siswa dan guru diberikan angket penggunaan media interaktif teachmint dari beberapa aspek yaitu aspek: aspek manfaat, aspek kemudahan penggunaan aplikasi, aspek penyajian materi serta aspek tampilan. Berikut hasil respon siswa terhadap media video aplikasi teachmint.

**Tabel 2. Hasil Respon Siswa**

Aspek	Presentase	Kriteria
Tampilan	86,67	sangat setuju
Kenudahan Penggunaan	82,67	sangat setuju
Penyajian Materi	86,67	sangat setuju
Manfaat	89,33	sangat setuju

Berdasarkan hasil presentas aspek tampilan dari respon siswa mendapat skor 86,67, aspek kemudahan penggunaan 82,67, aspek penyajian materi skor 86,67 dan aspek manfaat media dengan skor 89,33 dengan skor rata-rata 86,67 kategori sangat setuju maka, media aplikasi teachmint dapat digunakan untuk media pembelajaran interaktif.

**Tabel 3. Hasil Respon Guru**

Aspek	Presentase	Kriteria
Tampilan	80	sangat setuju
Kenudahan Penggunaan	80	sangat setuju
Penyajian Materi	80	sangat setuju
Manfaat	80	sangat setuju

Berdasarkan hasil respon guru terhadap media aplikasi *teachmint* dari sisi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, penyajian materi, dan manfaat media diperoleh nilai skor rata-rata 80% dengan kategori sangat setuju, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *teachmint* dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA materi sistem organisasi sel kelas VII.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa kelas VII di SMPN 5 Rangkasbitung memberikan respon yang positif terhadap media pembelajaran interaktif aplikasi teachmint. Dari hasil uji coba terhadap 31 siswa memperoleh nilai rata-rata 86,67% dengan kriteria sangat setuju. Sedangkan hasil perolehan dari respon

guru diperoleh nilai rata-rata 80% memberikan respon positif dengan kriteria sangat setuju. Maka dari itu penggunaan media video interaktif aplikasi teachmint mendapatkan respon yang positif baik dari siswa maupun guru dan dinyatakan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## REFERENSI

- 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. <https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1441>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Kasiuhe, D. B., Sulangi, V. R., & Pesik, A. (2023). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Materi SPLDV Dengan Teachmint Berbantuan Microsoft Math Solver. *Journal on Education*, 06(01), 280–292.
- Pardimin, Arcana, N., & Supriadi, D. (2019). Developing media based on the information and communications technology to improve the effectiveness of the direct instruction method in mathematics learning. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(4), 1311–1323. <https://doi.org/10.17478/jegys.562636>
- Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M. S. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan (II)*. PUSTEKKOM Departemen pendidikan nasional. <https://books.google.co.id/books?id=rhVNDwAAQBAJ&lpg=PR38&ots=iy0xPqXSDI&dq=pendidikan menurut miarso&lr&pg=PA55#v=onepage&q=pendidikan menurut miarso&f=false>
- Saputri, D. F. (2019). *Media Pembelajaran IPA SMP Desain Sederhana Hingga Berbasis ICT*. Program Studi Pendidikan Fisika IKIP PGRI Pontianak. <https://books.google.co.id/books?id=Iv4FEAAAQBAJ>
- Skulmowski, A., & Xu, K. M. (2022). Understanding Cognitive Load in Digital and Online Learning: a New Perspective on Extraneous Cognitive Load. *Educational Psychology Review*, 34(1), 171–196. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09624-7>
- Sudaryono. (2021). *statistik untuk penelitian* (1st ed.). Yogyakarta.
- SulistiyowatiWisudawati, asih widi, & Eka. (2014). *metodologi pembelajaran IPA*. Bumi Aksara.
- Susano, A. (2023). *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi APLIKASI EMAIL CLIENT MULTI-PLATFORM Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi*. 4(1), 279–290.
- Wiyono, E., Herawati, H., & Yanuardi, Y. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 151. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v8i2.1508>
- Wyman-blackburn, P. S. (n.d.). *Using 3D printers to create authentic experiences*.