

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

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 (Suyuti *et al.*, 2023). Di era informasi, pendidik harus memiliki kemampuan untuk menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Akan sangat disayangkan jika guru hanya memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi dan siswa hanya mendengarkan. Khairiah *et al* (2022) menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat merangsang minat belajar peserta didik dan mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran. (Kurniawan *et al.*, 2018).

Sejalan dengan Fajriani *et al* (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Media adalah suatu bagian dalam proses belajar mengajar yang bertujuan sebagai alat untuk mempermudah dalam penyampaian informasi atau dalam berkomunikasi antara pengajar dengan pelajar. Sedangkan menurut Ardiansyah & Widiyanto (2021) media adalah sebuah sarana untuk saling berkomunikasi. Sehingga berdasarkan hal tersebut diperoleh bahwa media adalah sesuatu yang digunakan untuk saling berkomunikasi satu sama lain. *National Education Association* (NEA) (2023) mendefinisikan media sebagai sebuah perangkat yang dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional tercapai dengan baik. Adapun menurut pendapat Kharissidqi & Firmansyah (2022) media pembelajaran adalah bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk

menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik secara terencana untuk supaya lingkungan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dimana penerimanya dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Salah satu masalah utama yang dihadapi sekolah-sekolah adalah ketidaktahuan atau kurangnya pemahaman tentang bagaimana mengintegrasikan teknologi pembelajaran secara efektif (Lumban Gaol & Simanjuntak, 2023). Berdasarkan hasil 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. Banyak guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah (*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.

Mujahida (2019) menjelaskan bahwa *teacher centered* adalah proses pembelajaran yang berpusat pada guru dan siswa cenderung bersikap pasif karena kurang melibatkan peran siswa secara fisik dan mental dalam pembelajaran. Guru juga jarang menggunakan media ajar dalam mengajar terutama media berbasis teknologi, hanya memberikan penjelasan di depan kelas dan menulis di papan tulis berdasarkan materi yang ada dalam buku. Hal itu menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran karena siswa tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan berdampak pada siswa yang tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*) dan keterampilan pemecahan masalah (*problem solving skills*) dalam pembelajaran (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 memiliki kemampuan komunikasi

yang baik dan mampu menangani dokumen-dokumen perkantoran dengan efisien (Sofiani & Prasetya, 2019). 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 (Ani Daniyati *et al.*, 2023).

Media pembelajaran yang ada belum sepenuhnya mendukung aksesibilitas dan fleksibilitas belajar, terutama di era digital seperti sekarang ini. Siswa membutuhkan media yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, 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. *Teachmint* dengan fitur-fitur yang dibutuhkan oleh guru dan siswa yang di dalamnya 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). *Teachmint* adalah salah satu *Learning Management System* yang dapat digunakan sebagai media penghubung dalam pembelajaran interaktif untuk mempermudah interaksi pendidik dengan peserta didik (Desita 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 (Widyastutik, 2024). *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 yang mendalam terkait pengembangan dan media pembelajaran berbasis *Teachmint* di sekolah.

Media *Teachmint* sangat efektif untuk menunjang pembelajaran baik secara tatap muka maupun *daring*. Hasil penelitian Sulastriani *et al* (2023) menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran mempunyai persentase rata-rata sebesar 86,67%. Sejalan dengan penelitian Kasiuhe *et al* (2023) menunjukkan ketuntasan tes hasil belajar peserta didik adalah 86,36 sehingga menunjukkan desain pembelajaran dikategorikan sangat efektif. Oleh karena itu, berdasarkan hasil uji coba, disimpulkan bahwa desain pembelajaran dikategorikan sangat efektif. Adapun penelitian Pratiwi *et al* (2024) 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 dalam menyampaikan materi dengan lebih variatif serta memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa. Berdasarkan uraian tersebut maka disusunlah sebuah konsep penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Teachmint* Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Tunas Pembangunan”**.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian berdasarkan oleh latar belakang di atas sehingga penulis menarik kesimpulan untuk dijadikan sebagai pokok permasalahan adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran *Teachmint* pada Mata Pelajaran Korespondensi kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Tunas Pembangunan. Dari pokok masalah tersebut penulis menguraikan ke dalam pertanyaan penelitian 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?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan dari pertanyaan penelitian di atas adalah :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Teachmint* pada Mata Pelajaran Korespondensi kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Tunas Pembangunan.
2. Memperoleh informasi kelayakan dari media pembelajaran pada Mata Pelajaran Korespondensi kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Tunas Pembangunan.

1.4 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran *Teachmint* dalam menyajikan Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Tunas Pembangunan.

B. Manfaat Praktisi

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah sehingga dapat mengembangkan sarana dan prasarana bagi kegiatan belajar berbasis LMS serta mampu mengembangkan LMS lain untuk berbagai Mata Pelajaran.

2. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan media pembelajaran berbasis LMS sebagai sumber alternatif dalam menjelaskan materi pelajaran Korespondensi. Dengan adanya variasi tersebut diharapkan peserta didik dapat tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memiliki sumber belajar baru yang mudah untuk dipahami sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar. Dengan adanya *Teachmint* Mata Pelajaran Korespondensi, akan memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pelajaran di manapun dan kapanpun.

