

# PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI TEACHMINT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS XI DKV PADA MATA PELAJARAN FOTOGRAFI DIGITAL DI SMK PGRI CIAWIGEBANG

Ade Arif Hidayah<sup>1</sup>, Dena Latif Setiawan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA Moertasiah Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia  
Email: [adearifhidayah21@gmail.com](mailto:adearifhidayah21@gmail.com)

---

## Article History

Received: 10-08-2024

Revision: 17-08-2024

Accepted: 19-08-2024

Published: 21-08-2024

**Abstract.** This study aims to analyze the influence of the application of Teachmint application-based learning media on student learning outcomes in grade XI Visual Communication Design (DKV) in the subject of Digital Photography at SMK PGRI Ciawigebang. The use of technology in education, especially learning applications, is increasingly important in supporting an effective and efficient learning process. The Teachmint app was chosen because of its interactive features that are expected to increase student engagement and improve learning outcomes. The research method used is pre-experiment with one group design pre-test and post-test. Data was collected through learning outcome tests before and after the intervention, as well as observations and questionnaires to measure students' responses to the use of the Teachmint application. The results of the study show that there is an increase in student learning outcomes after the implementation of Teachmint application-based learning media at SMK PGRI Ciawigebang. There is a significant difference between student learning outcomes before and after using Teachmint-based learning media. Based on the results of the descriptive analysis, the average pretest scores of students were obtained 52.50 and 72.19, this means that the difference in student learning outcomes using learning media based on the teachmint application before and after learning

**Keywords:** Media, Teachmint App, Learning Outcomes, Digital Photography

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Teachmint* terhadap hasil belajar siswa di kelas XI Desain Komunikasi Visual (DKV) pada mata pelajaran Fotografi Digital di SMK PGRI Ciawigebang. Penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya aplikasi pembelajaran, semakin penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Aplikasi Teachmint dipilih karena fitur-fitur interaktifnya yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre eksperimen* dengan *desain one group pre-test and post-test*. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar sebelum dan sesudah intervensi, serta observasi dan angket untuk mengukur respons siswa terhadap penggunaan aplikasi *Teachmint*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran berbasis aplikasi Teachmint di SMK PGRI Ciawigebang. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis Teachmint. Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh nilai rerata pretest siswa 52,50 dan 72,19, ini berarti perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi teachmint sebelum dan setelah melakukan pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media, Aplikasi *Teachmint*, Hasil Belajar, Fotografi Digital

---

**How to Cite:** 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. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1704>

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada setiap peserta didik. Proses yang dimaksud yaitu suatu tahap agar terjadi interaksi antara pendidik untuk mendapatkan timbal balik dari peserta didik berupa pemahaman terhadap ilmu dan pengetahuan, pembelajaran bertujuan untuk menentukan arah yang ingin dituju dari serangkaian aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran bukan hanya untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan tetapi sebagai upaya untuk membentuk karakter peserta didik sesuai dengan perkembangan fisik, intelektual dalam segi kognitif dan bahasanya, serta emosi dan sosial. Dalam pembelajaran ini berdampak pada 6 aspek kompetensi siswa yaitu aspek pengetahuan (*knowledge*), aspek pemahaman (*understanding*), aspek kemahiran (*skill*), aspek nilai (*value*), aspek sikap (*attitude*) dan aspek minat (*interest*).

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android merupakan salah satu bentuk variasi atau pengembangan dari buku-buku, modul, hand out dan lain sebagainya yang biasanya digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini karena dirasa buku, modul, hand out ataupun sejenisnya belum bisa membuat siswa menjadi nyaman dan dapat mempelajari materi dimana saja. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android ini yang diharapkan mampu dalam menunjang siswa mempelajari materi dimana saja dan kapanpun sehingga siswa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar (Kurniawan & Rohman, 2019)

Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau konten kepada khalayak atau audiens. Media dapat berupa berbagai macam bentuk, termasuk tulisan, gambar, audio, video, dan kombinasi di antaranya. Tujuan utama dari penggunaan media adalah untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan cara yang efektif kepada orang lain. Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk digunakan pada mata pelajaran Fotografi Digital dengan materi ajar mengenai prosedur pemotretan benda di kelas XI DKV salah satunya yaitu dengan penggunaan media berbasis aplikasi *Teachmint*, karena materi Fotografi Digital digital ini memerlukan media pembelajaran yang menarik. *Teachmint* adalah salah satu aplikasi mobile terbaru untuk pendidik, dan lembaga pelatihan. Aplikasi ini memiliki fitur *Learning Management System (LMS)* yang memungkinkan komunikasi sederhana antara guru dan siswa baik di dalam maupun di luar kelas. *Teachmint* juga dapat membantu mengerjakan kuis atau tes, berbagai tugas rumah dan materi pelajaran, komunikasi dengan siswa, dapat juga melaksanakan kelas online dengan merekam kelas, mengajar dengan papan tulis, memantau kehadiran, kinerja dan lainnya (Sitorus & Manurung, 2023).

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Teachmint* ini diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa melalui adanya fitur dari aplikasi *Teachmint*, Aplikasi *Teachmint* ini bertujuan untuk keanekaragaman dalam belajar dan sebagai upaya meningkatkan daya tarik, motivasi, dan prestasi dalam pembelajaran Fotografi Digital digital. Media ini juga berfungsi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi, dan mampu menutupi kekurangan dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *teachmint* terhadap hasil belajar siswa di kelas XI DKV pada mata pelajaran Fotografi Digital Di SMK PGRI Ciawigebang”.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2022). Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bentuk *pre-experimental tipe one group pretest-posttest design*. Dimana dalam bentuk ini terdapat dua kali tes yang disebut dengan *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian hasil belajar akan diketahui karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. *Pretest* dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar Siswa Dikelas XI DKV Pada Mata Pelajaran Fotografi Digital di SMK PGRI Ciawigebang, kemudian *treatment* yang diberikan adalah dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *teachmint*. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui kondisi akhir setelah diberikan *treatment*, sehingga akan terlihat perbedaan hasil belajar siswa antara *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan perbedaan yang terlihat sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan maka akan terlihat pengaruh dari media pembelajaran berbasis aplikasi *Teachmint* terhadap hasil belajar siswa. Pelaksanaan penelitian ini didahului dengan pengadaaan *pretest* terlebih dahulu, kemudian diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *teachmint*, setelah itu diadakan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

$O_1$  = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

$O_2$  = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

$X$  = *Treatment* yang diberikan

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK PGRI Ciawigebang Tahun Akademik 2023/2024 yang berjumlah 32 orang. Sampel yang dipilih atau ditetapkan untuk keperluan analisis dan sampel pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* dengan jenis *Purposive Sampling* dalam menentukan sampel yang akan diteliti. Sampel merupakan peserta didik kelas XI Desain Komunikasi Visual yang berjumlah 32 orang dengan rincian sebagai berikut.

**Tabel 1.** Rincian Jumlah Sampel

Kelas	Rincian		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
XI DKV 1	19	13	32

Teknik pengumpulan data terdiri dari (1) Tes Pilihan Ganda; Tes pilihan ganda disini bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan (treatment) maka peneliti menggunakan tes berupa pretest-posttest yang hasilnya dapat mengetahui apakah ada peningkatan atau tidak terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan atau tidak menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Teachmint*, dan (2) Dokumentasi; Metode dokumentasi ialah mencari data mengenai hal yang akan di teliti berupa catatan, buku, majalah, dan sebagainya. Teknik yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian dalam bentuk dokumentasi ini yaitu dengan cara mengambil gambar ataupun data tentang hal-hal yang berkaitan dengan penelitian. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mengkonsolidasikan dan mendukung data penelitian. Instrumen penelitian yaitu Tes. Tes yaitu terdiri dari serangkaian pertanyaan atau latihan dan alat lain yang mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, dan bakat seseorang. Tes ini merupakan tes objektif yang berbentuk pilihan ganda dan menggunakan metode pretest dan posttest tes. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes selanjutnya dianalisis menggunakan uji-t dengan program IBM SPSS Statistic 24.

- Uji Normalitas; Uji normalitas dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai normal atau tidaknya distribusi skor tes yang diperoleh siswa. Apabila data berdistribusi normal maka peneliti bisa menggunakan uji statistic parametrik sedangkan jika tidak berdistribusi normal maka peneliti harus menggunakan uji non parametrik. Peneliti memilih uji *Kolmogorov Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* untuk menguji normalitas terdapat dalam program IBM SPSS 24.

- Uji t; Setelah uji prasyarat terpenuhi, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah uji hipotesis menggunakan uji t dengan *Paired sample t-test* datanya berdistribusi normal. Analisis uji t digunakan untuk melihat perbedaan skor *pretest* dan *posttest* menggunakan program IBM SPSS statistic 23, dikarenakan program tersebut telah sesuai dengan standar penelitian yang akan dilakukan.
- Uji Nilai Peningkatan (N-gain); Uji Normalized gain atau N-gain score bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu. Untuk mengetahui peningkatan tes awal dan tes akhir kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat dicari menggunakan N-gain.:

$$NGain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

## HASIL

### Hasil Perhitungan Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui valid tidaknya suatu soal tes yang akan digunakan dalam penelitian. Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi Product moment. Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh validitas soal yang dilakukan pada 10 soal.

**Tabel 2.** Hasil Uji Validitas Soal

Nomor soal	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	0,39		Valid
2	0,407		Valid
3	0,44		Valid
4	0,54		Valid
5	0,44		Valid
6	0,44	0.374	Valid
7	0,58		Valid
8	0,48		Valid
9	0,53		Valid
10	0,51		Valid

Pengambilan keputusan valid atau tidaknya soal tes diambil dari perbandingan nilai r-hitung dan r-tabel. Jika r-hitung > r-tabel maka soal tes tersebut dinyatakan valid. Nilai r-tabel untuk uji validitas adalah senilai 0,374 sehingga berdasarkan tabel 4.2 didapatkan dari total 10 soal tes yang diujikan terdapat 10 soal yang valid karena r-hitung lebih dari r-tabel.

### Hasil Perhitungan Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsisten atau tidak soal tes yang digunakan dalam penelitian. Hasil perhitungan uji reliabilitas adalah

$$r_i = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

$$r_i = \left[ \frac{10}{10-1} \right] \left[ 1 - \frac{2,507056}{5,821573} \right]$$

$$r_i = \left[ \frac{10}{9} \right] [1 - 0,430649]$$

$$r_i = \left[ \frac{8}{7} \right] [0,569351]$$

$$r_i = 0,632612$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh koefisien reliabilitas tes yaitu sebesar 0,63 maka dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut mempunyai reliabilitas dengan kategori sedang.

### Hasil Perhitungan Daya Pembeda

Uji beda soal tes ditujukan untuk mengetahui kemampuan soal tersebut dalam membedakan siswa yang dapat menjawab soal dengan tepat dan tidak.

**Tabel 3.** Hasil daya pembeda soal

Nomor Soal	Daya Pembeda	Kriteria
1	0,279	Cukup
2	0,213	Cukup
3	0,580	Baik
4	0,448	Baik
5	0,279	Cukup
6	0,28	Cukup
7	0,275	Cukup
8	0,72	Cukup
9	0,514	Baik
10	0,448	Baik

Berdasarkan Tabel 3 hasil menunjukkan bahwa nilai daya pembeda pada masing-masing butir soal yang jika dikategorikan didapatkan bahwa daya pembeda kategori baik 4 soal, cukup 6 soal. Pada penelitian soal tes yang digunakan merupakan soal dengan daya pembeda kategori cukup dan baik.

### Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran merupakan langkah untuk mengetahui bagaimana kesukaran soal yang dibedakan dalam kategori mudah, sedang, dan sukar. Berikut ini hasil indeks kesukaran soal diperoleh sebagai berikut

**Tabel 4.** Hasil tingkat kesukaran soal

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,625	Sedang
2	0,5	Sedang
3	0,56	Sedang
4	0,4	Sedang
5	0,59	Sedang
6	0,65	Sedang
7	0,53	Sedang
8	0,5	Sedang
9	0,5	Sedang
10	0,406	Sedang

Berdasarkan tabel 4 hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai Tingkat kesukaran soal dan klasifikasi menurut kategori, didapatkan Tingkat kesukaran di tiap butir soal adalah 10 soal sedang.

### Hasil Uji Normalitas

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi teachmint. Adapun data yang digunakan adalah data nilai pretest dan *posttest* siswa. Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat untuk menentukan jenis uji yang digunakan.

**Tabel 5.** Output hasil uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.146	32	.082	.967	32	.415
Posttest Hasil Belajar	.154	32	.053	.936	32	.056

Berdasarkan uji normalitas *Kolmogorov-smirnov* pada taraf signifikansi 5% atau 0,05 keputusan normal atau tidaknya suatu data diambil berdasarkan pada ketentuan jika nilai *sig.* > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan data dinyatakan berdistribusi normal. Tabel 5 menunjukkan nilai signifikansi dikelas eksperimen lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas di atas, dapat

disimpulkan bahwa uji prasyarat terhadap nilai *pretest Posttest* terpenuhi. Maka uji yang akan digunakan adalah dengan uji parametrik yaitu uji *Paired simple t-test*.

**Hasil Uji Paired simple t-test**

**Tabel 6.** Output Hasil Uji Paired Simples t-test

		Paired Differences			t	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean		
Pair 1	Pretest Hasil Belajar	-19.688	14.477	2.559	-7.69	31.000
	Postest Hasil Belajar					
					95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper

Berdasarkan tabel output hasil uji t, diperoleh nilai *sig* = 0,000, yang berarti lebih kecil dari  $\alpha$  0,05. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi teachmint.

**Tabel 7.** Output Hasil Deskripsi Statistik Uji Paired Simples T-Test

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Hasil Belajar	52.50	32	23.827	4.212
	Postest Hasil Belajar	72.19	32	14.532	2.569

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh nilai rerata pretest siswa 52,50 dan 72,19, ini berarti terjadi pengaruh dan perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi teachmint sebelum dan setelah melakukan pembelajaran.

**Hasil Uji N-Gain**

Analisis peningkatan hasil kemampuan hasil belajar siswa didapatkan dari rata-rata skor N-gain siswa pada kelas eksperimen, dengan menghitung selisih skor *pretest-posttest* dan dibandingkan dengan selisih skor ideal dengan skor *pretest* sehingga didapatkan nilai N-gain pada masing-masing siswa dalam dua kelas tersebut.

**Tabel 8.** Output hasil N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-gain skor	30	.00	.80	.3923	.19045
Ngain persen	30	.00	80.00	39.2341	19.04463
Valid N (listwise)	30				

Data *N-gain score* dilihat dari rata rata bahwa hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi teachmint memiliki peningkatan dengan rata rata sebesar 0,3923 yang masuk kedalam kategori sedang

## **DISKUSI**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK PGRI Ciawigebang dengan melibatkan satu kelas sampel, yaitu kelas XI DKV yang terdiri dari 32 siswa. Penelitian dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi untuk memahami karakteristik subjek dan objek penelitian, menyusun kisi-kisi instrumen pretest dan posttest, serta melakukan validasi instrumen oleh ahli materi. Hal ini penting untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan valid dan reliabel, yang menjadi landasan untuk mengukur hasil belajar siswa secara akurat. Tahap pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua pekan, di mana pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media berbasis aplikasi Teachmint dengan materi fotografi.

Pengumpulan data yang terstruktur menunjukkan pendekatan yang sistematis dalam penelitian, di mana setiap langkah dilakukan untuk mendukung pengumpulan data yang valid dan dapat diandalkan. Setelah pengumpulan data, tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa. Uji validitas menunjukkan bahwa semua 10 soal tes yang digunakan adalah valid, dengan nilai *r*-hitung yang lebih besar dari *r*-tabel. Selain itu, uji reliabilitas menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas sebesar 0,63 berada pada kategori sedang, menunjukkan bahwa soal tersebut konsisten dalam mengukur kemampuan siswa. Hasil uji daya pembeda menunjukkan bahwa empat soal memiliki daya pembeda yang baik, sedangkan enam soal lainnya berada pada kategori cukup, yang mengindikasikan kemampuan soal dalam membedakan tingkat pemahaman siswa. Uji tingkat kesukaran juga dilakukan, di mana semua soal berada pada kategori sedang, menunjukkan bahwa tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa di kelas XI DKV.

Penelitian ini mencerminkan bahwa soal-soal yang digunakan relevan dan dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi fotografi secara efektif. Dalam analisis hipotesis, uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, yang memungkinkan penggunaan uji parametrik. Hasil dari uji paired simple *t*-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*sig*) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari  $\alpha$  0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Teachmint terhadap hasil belajar siswa. Rerata pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan dari 52,50 menjadi 72,19,

mengindikasikan bahwa siswa mengalami kemajuan yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari (2022) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi seperti Teachmint dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Dengan demikian siswa yang menggunakan *Teachmint* lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mampu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Lebih jauh, penelitian ini menyarankan agar sekolah mempertimbangkan penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam kurikulum mereka, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pendekatan praktis seperti fotografi digital. Dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia, pengajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mereka secara keseluruhan. Diharapkan, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan metode pembelajaran di SMK dan institusi pendidikan lainnya, untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan efisien di era digital saat ini.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran berbasis aplikasi Teachmint di SMK PGRI Ciawigebang. Data N-gain score dilihat dari rata-rata bahwa hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi teachmint memiliki peningkatan dengan rata-rata sebesar 0,3923 yang masuk ke dalam kategori sedang. Penggunaan media pembelajaran berbasis Teachmint memberikan pengaruh positif terhadap siswa. Berdasarkan tabel output hasil uji t, diperoleh nilai  $sig = 0,000$ , yang berarti lebih kecil dari  $\alpha 0,05$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi teachmint. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis Teachmint. Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh nilai rerata pretest siswa 52,50 dan 72,19, ini berarti perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi teachmint sebelum dan setelah melakukan pembelajaran.

**REFERENSI**

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Candra Nainggolan, A., Muhammad Amin Fauz, K., & Sitompul, P. (2023). Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Teachmint. *Journal on Education*, 6(1), 7911–7921. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4201>
- Dasar, S. S., & Agusti, N. M. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 5794–5800.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- 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.
- Kurniawan, M. F. T., & Rohman, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan (Studi Pada Kelas XI APK SMK Muhammadiyah 3 Singosari Materi Aspek Organisasi). *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(14), 72–77. <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Latifah, S., Yuberti, Y., & Agestiana, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 9–16. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.3851>
- Mafruhah, S., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Al-Maarif Singosari Malang. *Vicratina*, 4(1), 65–71.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Novalia, M., Ismanto, E., Vitrian, V., Darni, R., Alrian, R., & Herlandi, P. B. (2018). Google Apps for Education (Gafe) Demi Peningkatan Kualitas Pembelajaran Era Digital Di Smk Dar-El Hikmah Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 2(2), 7–11. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v2i2.1094>
- Puspitaningtyas, Z., & Kurniawan, A. W. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif. *Yogyakarta: Pandiva Buku*.