

Pengembangan Desain Pesan Podcast Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris

Muhammad Ilwan Al Asmahi ^{1*}, Novrianti ², Zuliarni ³, Fitri Maiziani ⁴

^{1, 2, 3, 4} Universitas Negeri Padang, Indonesia

* muhammadilwan7@gmail.com

Abstrak

The development of Podcast Message Design is carried out as an effort to solve learning problems where the lack of learning media used by teachers during the learning process has an impact on the low interest in learning and motivation of students. Podcast is one of the media that can support student learning both at school and individually at home. Learning media can be used as an alternative to reduce problems in learning in students' listening skills, so that learning can be fun. This study aims to develop a Podcast media in the eighth grade English subject in order to produce a media that is valid and suitable for use by teachers and students. This type of research is research and development (Research & Development) with a 4D model (Defind, Design, Development, Disseminate). The product validity test developed was carried out by three validators consisting of one material expert and two media experts. The product trial or practicality was carried out to the students of class VIII SMP with a total of 22 students to test the practicality of the podcast media product for Class VIII SMP English Subjects that had been designed. Based on the results of the assessment of the material validator and media validator, the material validation results obtained an average of 4.8 categorized as "very suitable", the validation results from the media validator 1 obtained an average of 4.5 categorized as "appropriate" and the media validator 2 obtained an average of 4.78 is categorized as "very feasible". This podcast media is said to be "practical" based on a practicality test with an average value of 4.57. Based on the results of the validity and practicality tests, it can be concluded that the Media Podcast for Class VIII Junior High School English Subjects that was developed is suitable for use in English Class VIII Junior High School Subjects.

Kata Kunci: *Pesan Podcast, Media Pembelajaran, Bahasa Inggris, 4D model*

Pendahuluan

Teknologi berkembang sangat pesat terutama di dunia komputer, dan penerapannya pada berbagai aspek kehidupan kita memerlukan perhatian penuh. Industri 4.0 telah menjadi fokus masyarakat dari berbagai negara, termasuk Indonesia. Menghadapi era teknologi, membutuhkan keterampilan yang harus dimiliki. Dalam dunia teknologi, generasi muda berperan dalam mendorong penggunaan teknologi masa kini. Dunia pendidikan juga terpengaruh dan terbawa oleh perubahan-perubahan yang dibawa oleh perkembangan teknologi. Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Menjelaskan Standar Nasional Pendidikan dalam Pasal 12 Ayat 1 huruf c yang menjelaskan bahwa "Suasana belajar yang menyenangkan adalah suasana belajar yang dirancang agar peserta didik mengalami proses belajar sebagai pengalaman yang menimbulkan emosi positif". Peningkatan mutu pendidikan erat kaitannya dengan keberhasilan pendidikan yang dicapai.

<https://doi.org/10.54065/jld.2.2.2022.229>

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dicapai dengan reformasi di bidang pendidikan, seperti penerapan sistem pembelajaran berbasis kurikulum pembelajaran mandiri. Pada saat ini terdapat kurikulum baru yaitu kurikulum mandiri, dimana kurikulum mandiri diartikan sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat alami mereka (Rahayu dkk., 2022). Media Pembelajaran adalah seperangkat alat yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk berkomunikasi dengan siswa. Materi yang disampaikan dalam program komunikasi akan lebih jelas, lebih lengkap dan menarik bagi siswa. Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menyampaikan pesan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus disesuaikan. Guru harus dapat memilih media pengajaran yang baik dan tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Keterlibatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar, semakin kongkrit pembelajaran yang diajarkan dan dirasakan oleh siswa maka pembelajaran semakin efektif (Hendri, 2016).

Pembelajaran akan efektif jika ada keterkaitan antara tujuan pembelajaran dan hasil pembelajaran. Penguasaan hasil belajar menunjukkan tercapainya tujuan pembelajaran yang direncanakan sehingga pembelajaran dikatakan efektif. Tingkat pencapaian suatu pembelajaran merupakan ukuran yang harus dicapai siswa dalam belajar. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan keterampilan. Mengetahui efektivitas suatu pembelajaran menjadi penting karena akan memberikan gambaran sejauh mana pembelajaran dapat mencapai tujuannya (Pendy dkk., 2022).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah memberikan kesadaran kepada masyarakat tentang pentingnya penguasaan bahasa Inggris. Bagaimana tidak, bahasa ini sudah mendominasi semua aspek kehidupan kita, misalnya dalam produk seperti makanan, obat-obatan, elektronik dan produk impor lainnya menggunakan bahasa Inggris, hal ini tentunya terkait dengan pendidikan dimana siswa SMA sudah mendapatkan pelajaran bahasa Inggris. melanjutkan dari sekolah dasar. Tidak hanya di dunia pendidikan, bahkan di dunia kerja pun sebagian besar kandidat sudah mewajibkan penguasaan bahasa Inggris bagi pelamar kerja.

Sebagai alat komunikasi global, bahasa Inggris harus dikuasai secara aktif, terutama keterampilan berbicara. Agar dapat berbicara dengan lancar dan akurat, siswa harus terlebih dahulu menguasai keterampilan menyimak, karena kemampuan tersebut merupakan kemampuan awal untuk menguasai keterampilan lain (berbicara, membaca, menulis). Bahasa Inggris adalah alat untuk komunikasi lisan dan tulisan. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya (Fikri dkk., 2022). Kemampuan berkomunikasi dalam arti penuh adalah kemampuan berwacana, yaitu kemampuan memahami atau menghasilkan teks lisan atau tulis yang dicapai dengan menggunakan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Keempat keterampilan ini digunakan untuk menjawab atau membuat teks dalam kehidupan sosial. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris diorientasikan untuk mengembangkan keterampilan tersebut agar lulusan mampu berkomunikasi dalam Bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris SMPN 39 Padang kelas VIII diperoleh data nilai hasil belajar peserta didik dilihat dari jumlah nilai pengetahuan yang dapat ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 1. Daftar Leger Nilai VIII.4 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Sampel	Jumlah Peserta Didik	Predikat C	Predikat B	Predikat A	Tanpa Keterangan
Siswa Kelas VIII.4	22 Orang	18 Orang	2 Orang	-	2 Orang

Sumber: Daftar Leger Nilai Bahasa Inggris SMPN 39 Padang Tahun Ajaran 2022/2023

Data pada tabel diatas menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris SMPN 39 Padang tahun ajaran 2022/2023 Semester 1. Tabel diatas menunjukkan kelas yang diampu oleh ibu Rina Martina Nova, S.Pd., yaitu dengan jumlah peserta didik sebanyak 22 orang dan pada umumnya mendapatkan nilai dengan predikat C. Pada saat melakukan kegiatan Praktik Lapangan Kependidikan di SMPN 39 Padang periode Juli-Desember 2021 yang telah peneliti amati, media bantu yang digunakan guru khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris hanya sebatas text book, power point, dan metode konvensional sehingga kurang mampu menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Sebagian besar peserta didik kurang bersemangat dan tidak fokus dalam menerima pembelajaran karena pembelajaran yang monoton, sehingga mempengaruhi minat, motivasi belajar, dan nilai yang diperoleh peserta didik dan dilanjutkan dengan diskusi oleh peneliti dan guru mata pelajaran Bahasa Inggris dimana keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis adalah keterampilan yang utama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Lalu langkah awal agar peserta didik berbicara dengan lancar dan akurat, peserta didik harus terlebih dahulu menguasai keterampilan mendengarkan atau menyimak, karena kemampuan tersebut adalah kemampuan awal untuk menguasai keterampilan lainnya (berbicara, membaca, menulis). Segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, terarah dan terkendali (Novrianti, 2019).

Tidak selalu pelajaran bahasa Inggris mudah untuk diamati, sebaliknya ada konsep dalam pengucapan kata yang sulit untuk diamati oleh siswa. Selama ini, kesulitan belajar bahasa Inggris menyebabkan kesulitan dalam pengucapan dan sulit untuk ditafsirkan. Hal inilah yang menjadi penyebab kurangnya motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris. Misalnya pada materi Kartu Ucapan dan Teks Undangan yang membutuhkan gambaran bagaimana cara membuat kartu ucapan dan teks undangan. Selain itu, siswa beranggapan bahwa bahasa Inggris mengandung banyak teks hafalan, terutama jika itu adalah deskripsi dari suatu proses. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis Podcast akan sangat membantu guru dalam menjelaskan materi yang berkaitan dengan proses pembelajaran, hal ini senada bahwa sebab dengan Podcast guru akan bisa memilih kombinasi mana yang cocok untuk materi mereka, apakah itu kombinasi antara gambar dan audio, atau kombinasi antara video animasi dan audio, dan sebagainya (Syahputra, 2022).

Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Podcast*, dimana *Podcast* merupakan media yang dapat digunakan oleh semua orang dalam bentuk audio melalui

komputer, laptop, dan ponsel android. Media *Podcast* ini dapat merekam audio dengan skenario yang dapat membuat pendengarnya merasa terjebak dalam situasi yang sebenarnya. *Podcast* didefinisikan sebagai materi audio atau video yang tersedia di Internet yang dapat ditransfer secara otomatis ke komputer atau pemutar media portabel, gratis atau berlangganan (Fikri dkk., 2022). Peneliti menggunakan media *podcast* karena dapat didengarkan secara offline tanpa mengunduh aplikasi, peserta didik akan diberikan file *podcast* dan dapat didengarkan secara offline tanpa mengunduh. *Podcast* ini dapat membantu peserta didik memahami materi yang mereka dengar dan tanpa menggunakan Internet dengan mudah dan hemat biaya. Hal ini senada dengan teori bahwa *Podcast* adalah file audio atau video yang diunggah ke web untuk diakses oleh seseorang terdaftar atau tidak terdaftar yang dapat didengarkan atau dilihat menggunakan komputer atau platform digital lainnya (Putri dkk., 2021).

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, peneliti mengajukan penelitian dengan judul “Pengembangan Desain Pesan *Podcast* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Kelas VIII Di SMP”. Kebaruan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa desain pesan *podcast* pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research & Development (R & D)*. Subjek penelitian yaitu siswa kelas VIII SMPN 39 Padang. Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi langsung. Instrumen yang digunakan adalah aplikasi *Microsoft office word*, *software Adobe Audition Pro CC 2019*, aplikasi *Adobe Premiere Pro*. Teknik analisis data praktikalitas yaitu dengan menghitung rata-rata jumlah skor yang diperoleh dari responden kemudian dicari persentasinya, dari hasil rata-rata tersebut dapat ditetapkan kriteria penilaian uji praktikalitas. Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini yang menggunakan model pengembangan 4D yaitu (*Define, Design, Development, Disseminate*) diantaranya:

Define (Pendefinisian)

Tahap *define* merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Pengertian tersebut dilakukan dengan observasi pendahuluan (observasi langsung) oleh peneliti. Observasi awal bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, sehingga dapat dikumpulkan data untuk merumuskan tujuan penelitian. Pada tahap ini peneliti menganalisis beberapa aspek, yaitu:

- a Analisis Kurikulum: Dalam merancang desain pesan *Podcast* sangat berkaitan dengan kurikulum, yaitu untuk mengetahui indikator apa yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran sehingga standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat dicapai.

- b Analisis Peserta Didik: Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa seperti latar belakang siswa dari segi usia, dan minat terhadap mata pelajaran. Karakteristik tersebut juga berupa gaya belajar peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan mengetahui karakteristik siswa maka peneliti dapat merancang sebuah media *podcast* yang sesuai dengan tingkat SMP.
- c Analisis Konsep: Analisis konsep ditujukan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis kurikulum. Analisis ini merupakan dasar dalam menyusun tujuan pembelajaran.
- d Analisis Sarana dan Prasarana: Analisis Sarana dan Prasarana ini dilakukan untuk melihat ketersediaan sarana dan prasarana sebagai penunjang produk yang akan dibuat (Nua dkk., 2018).

Design (Perancangan)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap definisi, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Perancangan desain pesan *podcast* sebagai media pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang dianalisis. Pada tahap ini ada empat langkah yang dilakukan, yaitu sebagai berikut:

- a Pemilihan Media: Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pemilihan media bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik. Proses pemilihan media disesuaikan dengan analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, perumusan tujuan, dan fasilitas yang terdapat pada aplikasi yang digunakan.
- b Pemilihan Format: Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan melakukan perekaman audio pada isi pembelajaran, sumber belajar, dan mengorganisasikan media. Format yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan siswa memahami materi, dan membantu dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *Greeting Card*.
- c Rancangan Awal: Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh media pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan. Rancangan awal dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu (1) Membuat naskah program menggunakan aplikasi *microsoft word* yang akan dibaca oleh narator, (2) Proses perekaman audio menggunakan *software Adobe Audition Pro CC 2019*, (3) Membuat media pembelajaran berbasis *podcast* pada pokok bahasan yang telah dipilih, (4) Hasil perekaman audio akan dikembangkan secara visual melalui video yang berisi teks/gambar menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*, dan (5) Pengeditan hasil akhir berupa format MP4 yang memuat beberapa teks/gambar menggunakan *software Adobe Premiere Pro* yang telah digabung oleh file *podcast* sebelumnya.

Development (Pengembangan)

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Tahap ini meliputi uji validitas produk dan uji coba terbatas dengan siswa. Uji Validitas: Validasi desain produk merupakan proses yang dilakukan untuk menilai rancangan produk. Desain pesan *Podcast* yang dikembangkan akan divalidasi oleh orang-orang yang berkompeten dalam bidangnya antara lain 2 orang ahli media, yaitu Dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, dan 1 orang ahli materi yaitu guru bidang studi Bahasa Inggris di SMP. Sedangkan Uji Praktikalitas: Setelah tahap validasi dan revisi, desain pesan podcast ini kemudian diujicobakan di lapangan. Uji coba lapangan dilakukan untuk mendapatkan masukan langsung berupa tanggapan, reaksi, dan komentar dari siswa terhadap podcast yang telah dibuat. Uji coba lapangan mencari kepraktisan digunakan untuk mencari kepraktisan media yang digunakan siswa.

Disseminate (Penyebaran)

Tahap penyebaran dalam penelitian ini adalah tahap menyebarkan media *podcast* yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas dengan metode *offline* dan *online*: Pada metode *offline* peneliti langsung memperkenalkan media pembelajaran yang dibuat kepada siswa dan guru di kelas lain untuk digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan Pada metode *online* peneliti menyebarkan di platform yang dalam jangka waktu sekarang mempunyai banyak penggunanya yaitu *Youtube*.

Hasil

Berdasarkan prosedur pengembangan 4D, diperoleh data hasil penelitian yang dilakukan selama penelitian berlangsung sebagai berikut:

Tahap Define

- a. Analisis Kurikulum: Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan dan hasil diskusi dengan guru pengajar, peneliti mengetahui bahwasanya kurikulum yang digunakan di SMPN 39 untuk kelas VIII di tahun 2022 ini sudah menggunakan kurikulum merdeka dimana kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat alaminya. Tetapi berdasarkan permasalahan pada mata pelajaran Bahasa Inggris, motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris rendah dikarenakan media yang digunakan oleh guru hanya menggunakan buku cetak atau LKS, sehingga siswa merasa jenuh karena guru menerangkan materi dengan monoton.
- b. Analisis Peserta Didik: Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa seperti latar belakang siswa dari segi usia, dan minat terhadap mata pelajaran. Karakteristik tersebut juga berupa gaya belajar peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran di kelas sehingga dapat disesuaikan dengan desain media yang akan dikembangkan. Berdasarkan data dari guru wali kelas, rata-rata peserta didik kelas VIII berusia 13-14 tahun dimana usia tersebut kemampuan motorik sudah berkembang sehingga mampu menggunakan media

podcast yang dikembangkan. Hasil pengamatan pada siswa kelas VIII bahwa sebagian besar siswa kurang tertarik dan merasa bosan dalam pembelajaran karena kecenderungan guru umumnya masih menggunakan media sederhana seperti Powerpoint dan buku cetak. Ketersediaan media podcast di sekolah masih kurang dan masih banyak guru yang belum dapat mengembangkan media podcast.

- c. Analisis Konsep: Analisis konsep ditujukan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis kurikulum. Analisis konsep termasuk pada analisis materi dan tugas.
- d. Analisis Sarana dan Prasarana: Analisis Sarana dan Prasarana ini dilakukan untuk melihat ketersediaan sarana dan prasarana sebagai penunjang produk yang akan dibuat. Analisis ini ditujukan pada fasilitas dan alat yang digunakan untuk menunjang media yang akan dipakai. Adapun fasilitas yang terdapat di SMPN 39 Padang yaitu ruang labor komputer yang terdapat didalamnya berupa 1 unit proyektor dan tiap PC menggunakan headset untuk user yang menggunakan perangkat komputer.

Tahap Design

- a. Menulis Naskah Podcast: Tahapan yang pertama yakni menulis naskah yang akan direkam dalam media podcast. Dalam hal ini peneliti menggunakan Microsoft Office Word sebagai aplikasi yang membantu dalam pembuatan naskah program dalam media podcast. Naskah dibuat sesuai dengan isi silabus dan materi yang disajikan terdiri dari 2 macam yaitu greeting card dan invitation text dengan mencari referensi dari internet dan buku Bahasa Inggris kelas VIII SMP.
- b. Perekaman Naskah: Tahapan selanjutnya adalah perekaman naskah audio podcast. Perekaman dilakukan di studio Radio TPFM Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dengan dua orang narator yang akan mengisi suara pada podcast. Pengisi suara podcast dibantu oleh satu orang mahasiswi jurusan Sastra Inggris UNP.
- c. Pengeditan Hasil Rekaman: Setelah rekaman selesai dilakukan, untuk tahap selanjutnya adalah pengeditan hasil rekaman menjadi bentuk media podcast. Pengeditan suara dilakukan menggunakan aplikasi Adobe Audition Pro CC 2019. Tahapan awal ialah menghilangkan noise pada semua suara yang telah direkam agar suara terdengar jernih dan jelas. Lalu mengelompokkan setiap track sesuai dengan urutan pada naskah yang telah dibuat sebelumnya. Peneliti juga mencari beberapa sound effect dan musik pendukung agar audio yang ditampilkan lebih menarik dengan adanya musik latar selama narator menyampaikan materi.
- d. Membuat Latar Gambar: Background gambar podcast dibuat menggunakan aplikasi canva. Setiap track nantinya akan diberi cover sesuai dengan masing-masing materi yang disampaikan dalam audio. Background ini diperuntukkan pada hasil akhir podcast yang akan di publish melalui Youtube.
- e. Mengubah Format: Audio yang sudah melewati tahap editing akan dimasukkan ke dalam aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 2015* untuk dilakukan pengeditan video, yang berisikan gambar ilustrasi serta text bacaan.

Tahap Development

Tahapan yang dilakukan setelah tahap perancangan adalah tahap pengembangan meliputi pengembangan desain layout dan materi, validasi oleh validator media dan validator materi terhadap produk yang dikembangkan.

- a. Uji Validitas Media: Berdasarkan data yang didapat dari ahli media I oleh Bapak. Dedi Supendra, S.Pd., MA diperoleh rata – rata sebesar 4,5 dengan kriteria “Layak”. Dari penilaian tersebut dapat diartikan bahwa media podcast ini layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data yang didapat dari ahli media II oleh Ibu Elsa Rahmayanti, M.Pd diperoleh dan rata-rata sebesar 4,78 dengan kriteria “Sangat Layak”. Dari penilaian tersebut dapat diartikan bahwa media podcast ini layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.
- b. Uji Validitas Materi: Dari tabel hasil validasi materi diatas dapat diketahui bahwa aspek kesesuaian materi pada media podcast memiliki penilaian sangat baik dengan rata-rata sebesar 4,8 yang menunjukkan bahwa materi telah lengkap dan sesuai dengan indikator pembelajaran. Dengan penilaian tersebut dapat diartikan bahwa media podcast ini “Sangat Sesuai” dan layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.
- c. Uji Praktikalitas: Berdasarkan hasil praktikalitas dari penilaian siswa terhadap media podcast diperoleh rata-rata sebesar 4,57 dengan kategori produk “sangat praktis”, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media *podcast greeting card & invitation text* untuk kelas VIII ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII SMP.

Tahap Dessiminate

Tahap penyebaran dilakukan untuk menguji media podcast oleh pengguna di lapangan. Siswa kelas VIII SMPN 39 Padang sebagai subjek penelitian memberikan respon penilaian terhadap media podcast berdasarkan aspek materi media podcast, desain dan fasilitas podcast, pedagogi, dan evaluasi. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2022. Kegiatan penyebaran ini melibatkan 22 orang siswa untuk menguji produk media podcast.

Pembahasan

Media desain pesan podcast yang dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *greeting card & invitation text* untuk kelas VIII SMP merupakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video dengan lebih mendominasi konten audio serta ilustrasi yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Media yang dihasilkan juga didukung dengan konten latihan yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat langsung berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah dapat menyediakan media yang dapat dimanfaatkan guru dan siswa sesuai dengan ATP atau silabus. Selain itu, podcast ini juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar bagi siswa untuk belajar secara mandiri berdasarkan kemampuan belajar yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Produk dalam penelitian ini dalam perencanaannya pada peserta didik digunakan dalam bentuk

individual, dengan belajar mandiri dapat mengakomodasikan peserta didik yang lamban menerima pelajaran karena ia dapat memberikan iklim yang lebih efektif dengan cara yang lebih individual dan tidak membosankan, Ini sejalan dengan pendapat (Tarigan dkk., 2015).

Desain pesan *podcast* yang dikembangkan dapat diterapkan melalui penggunaan media berbasis teknologi yaitu model *blended learning* yang dimana dalam model ini terdapat elemen interaksi sosial yaitu adanya interaksi *face to face* dan pelajaran secara online, hal ini sesuai dengan pendapat bahwa dengan menggunakan model *blended learning* mempunyai dampak yang lebih efektif daripada pembelajaran online ataupun pembelajaran tatap muka dari segi hasil belajar siswa, penggunaan *blended learning* bisa diterapkan dengan menggunakan kombinasi-kombinasi berikut 50/50 berarti 50% pembelajaran *online* dan *offline* 50% pembelajaran tatap muka, 75/25 yaitu 75% pembelajaran *online* dan *offline* 25% pembelajaran tatap muka, atau 25/75 jadi 25% pembelajaran *online* dan *offline* 75% pembelajaran tatap muka dari alokasi waktu pembelajaran (Abdullah, 2018).

Berdasarkan model pembelajaran yang digunakan, perencanaan penggunaan media desain pesan *podcast* ini cocok digunakan dalam strategi pembelajaran demonstrasi, dikarenakan peserta didik melihat contoh nyata dari sebuah keterampilan atau prosedur untuk dipelajari dengan menggunakan media yang mereka lihat, senada dengan pendapat bahwa karakteristik pada metode demonstrasi sebenarnya adalah untuk menyampaikan pembelajaran pada siswa dalam penangkapan proses melalui objek tertentu (Saheriestyan, 2021). Hal tersebut merujuk pada gaya belajar auditori dimana peserta didik dapat menyimpan informasi dengan baik ketika disajikan melalui suara dan ucapan. Menurut Hartono (2019) gaya belajar Auditori mengandalkan pendengaran untuk bisa memahami sekaligus mengingatnya. Artinya, untuk bisa mengingat dan memahami informasi tertentu, yang bersangkutan haruslah mendengarnya lebih dulu.

Penelitian dilakukan dengan 4 tahapan sesuai model 4D yang terdiri atas 4 tahap utama, yaitu *define* (Pendefinisian), *design* (Perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (Penyebaran). Tahap pertama dengan melakukan analisis kurikulum, analisis peserta didik dan analisis konsep serta analisis sarana dan prasarana. Tahap selanjutnya dilakukan pengembangan produk awal dengan membuat naskah *podcast* lalu membuat media pembelajaran *podcast* dengan aplikasi *Adobe Audition Pro CC 2019*. Selanjutnya dilakukan tahapan uji validitas oleh validator media dan materi, dan yang terakhir yaitu melakukan uji coba praktikalitas kepada siswa kelas VIII SMPN 39 Padang. Tahap validasi dilakukan oleh dua orang validator media dan satu orang validator materi. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2012) bahwa validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang. Pada proses pengembangan produk terdapat dua kali dilakukan revisi terhadap perancangan media yang dikembangkan,

Validasi materi meliputi aspek panduan dan informasi, konten atau materi media, dan evaluasi (Chaeruman, 2019). Validasi Materi dilakukan satu validator materi oleh guru Bahasa Inggris kelas VIII SMPN 39 Padang yaitu ibu Rina Martina Nova, S.Pd, terkait dengan proses pengembangan ini dari hasil validator materi diketahui bahwasanya media yang dikembangkan

memiliki kategori “Sangat Sesuai”. Hal ini sejalan dengan pendapat Hendri (2016) validasi materi ialah kegiatan mengumpulkan data atau informasi mengenai materi yang akan disajikan dalam media yang akan dikembangkan, apakah materi yang diberikan sesuai dengan silabus dan tujuan pembelajaran.

Validasi media meliputi beberapa aspek, yakni kinerja media, kesesuaian media, desain dan layout, kemudahan pengguna dan kualitas audio (Chaeruman, 2019). Terkait dengan aspek ini dari hasil validator media diketahui bahwasanya media yang dikembangkan memiliki kategori “Sangat Layak”. Sesuai dengan pendapat yang dikatakan, bahwa sebuah media pembelajaran dikatakan layak jika hasilnya sesuai dengan kriteria (Arikunto, 2012). Sedangkan Novrianti (2019) berpendapat bahwa suatu hasil pengembangan (produk) dikatakan layak jika produk berdasarkan teori yang memadai (validitas isi) dan semua komponen produk pembelajaran satu sama lain berhubungan secara konsisten (validitas konstruk). Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, kedua aspek tersebut sudah terpenuhi dengan melakukan validasi materi dan validasi media. Proses validasi produk dilakukan oleh validator dalam hal ini para ahli yang telah berpengalaman menilai suatu produk baru. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi/memperbaiki kekurangan produk setelah melalui proses validasi (Jusniar dkk., 2014). Hasil uji praktikalitas media yang dilakukan oleh peserta didik terhadap media *podcast* dari aspek materi media *podcast*, desain dan fasilitas media *podcast*, pedagogi, dan evaluasi, dapat dijelaskan bahwa penilaian yang dilakukan oleh peserta didik mendapat kategori “Sangat Praktis”.

Kesimpulan tersebut juga diperkuat oleh pendapat Hartono (2019) kepraktisan atau efisiensi produk ditentukan dari hasil penilaian pengguna. Menurut Syahputra (2022), langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data praktikalitas yaitu dengan menghitung rata-rata jumlah skor yang diperoleh dari responden kemudian dicari persentasenya, dari hasil rata-rata tersebut dapat ditetapkan kriteria penilaian uji praktikalitas. Temuan dari penelitian ini adalah pembuatan produk media *podcast* untuk proses pembelajaran.

Kesimpulan

Proses pengembangan media Interaktif ini menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Penelitian ini menghasilkan produk media *podcast* yang terdiri dari konten teks, gambar, audio, serta video yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Media yang dihasilkan juga didukung dengan konten kuis yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat langsung berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji validasi oleh validator materi dan validator media menunjukkan bahwa media *podcast Greeting Card* untuk kelas VIII SMP dinyatakan “sangat layak”. Hasil uji praktikalitas oleh pengguna (peserta didik) di SMPN 39 Padang, menunjukkan media *podcast greeting card* untuk kelas VIII SMP “sangat praktis” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan dari penelitian ini adalah pembuatan produk media *podcast* untuk proses pembelajaran, hal ini menjadi rekomendasi bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti pengaruh bagi peserta didik dalam pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran *podcast*.

Daftar Pustaka

- Abdullah, W. (2018). Model blended learning dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran. *Fikrotuna*, 7(1), 855-866. ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/fikrotuna/article/download/3169/2359/
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Chaeruman, U. A. (2019). Evaluasi Media Pembelajaran. *Dipetik Januari*, 1, 2021. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14419.12329>
- Fikri, A., Hidayati, A., Rahmi, U., & Anugrah, S. (2022). Pengembangan Podcast Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5(1), 604-613.
- Hartono. (2019). *Metodologi penelitian*. Riau: Zanafa Publishing.
- Hendri, N. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Captivate 7.0 Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 24–33. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v16i2.193>
- Jusniar, J., Side, S., & Anwar, M. (2014). Pengembangan Perangkat Assesment Berbasis Keterampilan Generik Sains (Kgs) Pada Mata Kuliah Praktikum Kimia Fisik li. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 1(1), 35-42.
- Novrianti, N. (2019). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Mind Mapping dengan Aplikasi Macromedia Director MX 2004 Pada Mata Pelajaran IPS Untuk kelas IX SMP. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(1).
- Nua, M. T. P., Wahdah, N., & Mahfud, M. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) K-13 Berbasis Discovery Learning Siswa SMA Kelas X Pada Materi Analisis Vektor. *Jiurnal Nalar Pendidikan*, 6(2), 95–104
- Pendy, A., Suryani, L., & Mbagho, H. M. (2022). Analisis keefektifan pembelajaran online di masa pandemi Covid-19 pada mahasiswa pendidikan matematika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19-27.
- Putri, Y. E., Pratiwi, W. D., & Nurhasanah, E. (2021). Penerapan Media Podcast terhadap Menyimak Puisi dalam Pembelajaran Daring Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2371–2379. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/858>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319.
- Saheriestyan, P., Primasatya, N., & Hidayah, E. (2021). Peningkatan Prestasi Belajar Tema Peristiwa Alam melalui Metode Demonstrasi dengan Berbantuan Media Pembelajaran Microsoft Sway di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2749–2759. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/919>
- Syahputra, W. F. (2022). Pengembangan Podcast Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMA pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Literasi Digital*, 2(1), 36–45. <https://doi.org/10.30605/jld.2.1.2022.113>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>