

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PODCAST UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA  
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
KELAS X DI SMK TELKOM  
BANJARBARU**

Angga Eki Duta Rahmadan, Hamsi Mansur, Zaudah Cyly Arrum Dalu  
Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat  
angga.eki.net@gmail.com, hamsi.mansur@ulm.ac.id, zaudah.dalu@ulm.ac.id

**Abstract**

*The development of increasingly sophisticated and sophisticated technology can be called part of the industrial revolution 4.0, which has made the learning process more diverse and varied. The use of podcast-based learning media is a form of information and communication technology development that can be used as an alternative learning media. The purpose of this study was to develop podcast-based learning media, to determine the feasibility of the learning media and to determine students' speaking skills at SMK Telkom Banjarbaru. The development model used in this study refers to the 4D (four-D) research and development model with four stages, namely define, design, develop, and disseminate. The data collection techniques in this study were interviews, observations, and expert validation questionnaires, as well as student response questionnaires. The results of development research show that Podcast-based learning media is able to create an interactive and more meaningful learning atmosphere for students. Schools can utilize podcast learning media as digital learning media to support teaching and learning activities in improving students' speaking skills.*

**Keywords:** *Instructional Media, Podcast, Indonesian language*

**Abstrak**

Perkembangan teknologi yang semakin meningkat dan canggih dapat disebut sebagai bagian dari revolusi industri 4.0, telah membuat proses pembelajaran menjadi lebih beragam dan bervariasi. Penggunaan media pembelajaran berbasis podcast merupakan bentuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang bisa digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis podcast, mengetahui kelayakan dari media pembelajaran tersebut dan untuk mengetahui kemampuan berbicara Siswa di SMK Telkom Banjarbaru. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan 4D (*four-D*) dengan empat tahapan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan angket validasi ahli, serta angket respon peserta didik. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Podcast mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan lebih bermakna bagi peserta didik. Sekolah dapat memanfaatkan media pembelajaran podcast sebagai media pembelajaran digital untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dalam peningkatan kemampuan bicara siswa.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Podcast, Bahasa Indonesia

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, Pendidikan tidak akan ada habisnya, Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting (Yayan Alpian & dkk, 2019).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia. Undang-Undang tersebut menggambarkan tujuan dan sasaran pendidikan di Indonesia, yang mencakup berbagai aspek pengembangan peserta didik. Dalam konteks ini, pendidikan dianggap sebagai upaya yang sadar dan terencana untuk membantu peserta didik mengembangkan diri mereka secara holistik. Memberikan peserta didik pemahaman tentang nilai-nilai spiritual dan keagamaan, serta membantu mereka mengembangkan keyakinan dan spiritualitas mereka. Berakhlak mulia untuk mendorong peserta didik untuk berperilaku dengan moralitas dan integritas yang tinggi, serta bertanggung jawab dalam tindakan mereka. Serta memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan agar peserta didik dapat berkontribusi secara efektif kepada masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan yang baik tidak terlepas dari komponen yang ada didalam pendidikan itu sendiri. Dalam aktifitas pendidikan terdapat enam komponen pendidikan yang dapat membentuk pola interaksi atau saling mempengaruhi namun komponen integrasinya terutama terletak pada pendidik dengan segala kemampuan dan keterbatasannya. Komponen-komponen pendidikan tersebut meliputi: 1) tujuan, 2) pendidik, 3) siswa, 4) isi/materi, 5) metode, dan 6) situasi lingkungan. Sedangkan Noeng Muhadjir mengungkapkan bahwa komponen-komponen pendidikan meliputi: 1) tujuan, 2) subyek didik, 3) pendidik, 4) lingkungan. Sejalan dengan pendapat diatas Aminuddin Rasyad berpendapat bahwa "unsur-unsur esensial pendidikan adalah 1) materi pendidikan, 2) siswa dan pendidik 3) tujuan pendidikan, 4) cara-cara mendidik 5) alat pendidikan, 6) lingkungan pendidikan, 7)

evaluasi pendidikan. Dari beberapa pendapat diatas yang membahas perihal komponen-komponen pendidikan dapat disimpulkan bahwa terdapat 6 komponen pendidikan yang digunakan dalam acuan pendidikan yaitu: 1) tujuan, 2) siswa, 3) pendidik, 4) isi/materi, 5) situasi lingkungan dan 6) alat pendidikan.

Dalam dunia pendidikan, pentingnya fokus pada mutu pendidikan adalah untuk memastikan bahwa peserta didik mendapatkan pendidikan yang bermutu dan relevan dengan tuntutan zaman, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi mereka dengan baik dan berkontribusi pada perkembangan masyarakat dan dunia kerja (Marzuki, 2012). Selain itu, mutu pendidikan adalah derajat keunggulan dalam pengelolaan pendidikan secara efektif dan efisien untuk melahirkan keunggulan akademis dan ekstra kurikuler pada peserta didik yang dinyatakan lulus untuk satu jenjang pendidikan atau penyelesaian pembelajaran tertentu (Zahro, 2014).

Berdasarkan pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa mutu pendidikan adalah program dari sebuah pendidikan yang unggul dalam pengelolaan pendidikan secara efektif dan efisien dalam melahirkan lulusan yang unggul dalam akademis. Pendidikan sebagai interaksi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Proses pendidikan bukan hanya tentang mentransfer informasi dari pendidik ke peserta didik, tetapi juga melibatkan aliran informasi sebaliknya, yaitu dari peserta didik ke pendidik. Ini menciptakan sebuah dinamika interaktif yang memungkinkan pertukaran gagasan, pengetahuan, dan pengalaman antara kedua belah pihak. Interaksi yang aktif antara pendidik dan peserta didik memainkan peran penting dalam pengembangan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik. Melalui diskusi, pertanyaan, tanggapan, dan kolaborasi, peserta didik dapat memperluas pemahaman mereka, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan mengubah pola perilaku mereka menjadi lebih baik. Selain itu, proses timbal balik ini juga dapat meningkatkan wawasan peserta didik dan membantu mereka mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi yang semakin meningkat dan canggih dapat disebut sebagai bagian dari revolusi industry 4.0, telah

membuat proses pembelajaran menjadi lebih beragam dan bervariasi W.S. Winkel mengatakan media pembelajaran dapat diterjemahkan secara meluas dan sempit: pertama, secara luas, media merupakan beberapa individu, materi atau kejadian yang memberi jalan ke peserta didik untuk memperoleh ilmu, keahlian dan kepribadian. Kedua, secara sempit, media merupakan alat-alat yang menjadi jembatan antara peserta didik dan materi pembelajaran, contohnya laptop dan televisi (Susanto, 2013).

Pemanfaatan teknologi pendidikan dalam pembelajaran sangat diperlukan agar lebih meningkatkan variasi pembelajaran dan meningkatkan keinginan pembelajaran oleh peserta didik itu sendiri. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran di kelas. Di samping itu, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Melihat potensi tersebut, pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk kemudahan proses pembelajaran di sekolah, berkembangnya teknologi sehingga membuat media pembelajaran pun makin bervariasi, ada media pembelajaran secara visual, audio dan audio visual, salah satu contoh dari media pembelajaran audio visual adalah media pembelajaran video podcast, video podcast merupakan video yang menyajikan pembicara yang menyampaikan materi di dalamnya, biasanya podcast sendiri dapat dilakukan secara individual, berdua, maupun grup.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Video Podcast yang diharapkan dapat menjadi media yang membantu guru dalam pembelajaran yang efektif serta dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa di dalam kelas maupun di luar kelas. Hasil observasi penulis pada guru kelas X SMK Telkom Banjarbaru, menunjukkan bahwa guru masih mengalami banyak kesulitan dalam mengatasi siswa pada saat proses belajar berlangsung. Terlihat dari adanya siswa yang belum aktif dalam mengikuti proses belajar di dalam kelas baik dalam individu maupun kelompok dan

kurangnya interaksi dari siswa ke siswa maupun kepada guru pengajar. Adapun tujuan penelitian ini yaitu 1) untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran Berbasis Podcast di SMK Telkom Banjarbaru. 2) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Podcast di SMK Telkom Banjarbaru. 3) untuk Mengetahui media pembelajaran berbasis Podcast Untuk Meningkatkan kemampuan berbicara Siswa di SMK Telkom Banjarbaru.

### **Metode Penelitian**

Pengembangan Media Pembelajaran ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D). Pada penelitian ini dikembangkan media video pembelajaran berbasis *podcast* untuk meningkatkan Kemampuan berbicara siswa pada siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Di SMK Telkom Banjarbaru. Materi pada Video Pembelajaran ini disampaikan melalui *podcast* yang dilakukan oleh dua orang dengan bahasa yang mudah dipahami dan lebih santai sehingga diharapkan dengan pengembangan media video pembelajaran *podcast* ini akan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Di SMK Telkom Banjarbaru. Adapun desain penelitian ini yaitu menggunakan desain *eksperimen the one-group pretest-posttest design* ini hanya memiliki 2 set data hasil pengukuran yaitu *pretest* (T1) dan pengukuran (T2) Hipotesis yang diuji hanya satu yaitu “Ada perbedaan antara nilai rerata pretest dan nilai rerata *posttest*”.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket. Pada kegiatan observasi, penulis ingin mengetahui seberapa jauh keterampilan bicara siswa apakah sesuai dan berbanding lurus dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahapan wawancara, wawancara dilakukan dengan salah satu guru mata kuliah Bahasa Indonesiadi SMK Telkom Banjarbaru, yaitu bapak Muhammad Rizki Pratama, S. Pd., serta beberapa orang siswa SMK Telkom Banjarbaru jurusan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak). Wawancara dalam penelitian ini menggunakan pedoman wawancara, sehingga dapat dikategorikan sebagai wawancara

terstruktur. Adapun bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, dimana angket tersebut telah disediakan jawaban, dan responden diminta untuk memberika keterangan atau jawaban atas butir-butir pernyataan sesuai dengan keadaan sesungguhnya.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data

### Hasil dan Pembahasan

Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis podcast di SMK Telkom Banjarbaru Pengembangan media pembelajaran Video Pembelajaran berbasis Podcast di SMK Telkom Banjarbaru dilakukan dengan model pengembangan 4D (*Four-D*). Model ini terdiri dari empat fase utama: definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi. Tahap desain meliputi analisis front-end, analisis peserta didik, analisis tugas, dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap desain kemudian meliputi, pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal. Selanjutnya adalah tahap pengembangan yang meliputi uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, lalu uji coba lapangan. Dan terakhir, tahap diseminasi media disebarakan di sekolah tempat penelitian dilakukan.

Langkah awal pengembangan media ini adalah dengan melakukan observasi ke SMK Telkom Banjarbaru dan wawancara dengan guru SMK, menganalisis kurikulum disekolah tersbut agar nantinya media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Hasil wawancara dengan pengakuan guru bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih terbatas. Media pembelajaran yang digunakan pada saat itu memiliki beberapa kelemahan, seperti buku pelajaran yang diberikan memiliki kriteria yang lumayan tebal, memuat sedikit gambar dan monoton, sehingga kurang maksimalnya penyampaian materi pembelajaran Bahasa Indonesia, hal ini membuat peserta didik menjadi kurang berminat dan tidak fokus dalam pembelajaran.

Di sekolah, peneliti juga melakukan observasi dengan mengamati kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dan peserta didik. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi pada bulan Okober 2022 dengan mengamati proses pembelajaran Bahasa

deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket atau kuesioner yang telah diisi peserta dengan Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase yang diperoleh dari angket peserta sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma n} \times 100\%$$

Indonesia yang dilakukan di dalam kelas. Hasil observasi yang didapatkan adalah proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X kurang efektif. Selama proses pembelajaran, peserta didik tidak berperan aktif karena penggunaan media yang minim. Bahkan, dari beberapa peserta didik tersebut banyak yang kurang memahami materi pelajaran karena tidak adanya media yang memperjelas materi pelajaran membuat pemahaman peserta didik terkait materi masih abstrak. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis podcast serta dilengkapi dengan penjelasan sehingga dapat membantu peserta didik untuk dapat memahami materi ajar dengan lebih mudah. Dengan adanya media sosial, peserta didik dapat belajar dari mana saja dan kapan saja, tanpa terbatas oleh waktu dan ruang. Hal ini memungkinkan pembelajaran dapat terjadi secara mandiri dan memungkinkan siswa atau peserta untuk mengontrol kecepatan dan cara mereka belajar. Adapun empat tahapan utama tersebut sebagai berikut:

#### 1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahapan ini bertujuan untuk mendefinisikan kebutuhan pembelajaran dan mengumpulkan informasi untuk produk yang akan dikembangkan. Tahapan ini juga bisa dikatakan tahapan analisis dan identifikasi masalah untuk memperoleh berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembagkkan. Adapun langkah pada tahap ini, yaitu:

##### a. Analisis Awal

Analisis yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pembelajaran. Analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil observasi menunjukkan masih terdapat permasalahan yang dihadapi dalam proses mengajar. Permasalahan tersebut seperti, guru dominan menggunakan

metode ceramah sehingga peserta didik pasif dan hanya mengacu pada satu bahan ajar buku cetak.

b. Analisis Peserta Didik

Pada tahap ini peneliti mendapatkan informasi terkait karakteristik peserta didik SMK Telkom Banjarbaru Kelas X dan menentukan media dengan pertimbangan karakteristik tersebut. Analisis karakteristik peserta didik ini dilakukan dengan memperhatikan aspek-aspek peserta didik SMK Telkom Banjarbaru Kelas X baik dari segi kognitif, psikomotorik dan afektif. Kemudian didapatkan kesimpulan bahwa peserta didik SMK Telkom Banjarbaru Kelas X rata-rata memiliki *smartphone* serta dapatmemanfaatkannya dengan cukup baik, sehingga peneliti mempertimbangkan hal tersebut. Peneliti juga mempertimbangkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki akses

Youtube dan terbiasa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Media di era pembelajaran 4.0 juga harus merupakan media yang mudah diakses kapan saja dan dimana saja yang terintegritas dengan internet dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

c. Analisis Materi

Pada analisis tugas ini bertujuan untuk mengetahui tugas-tugas yang dilakukan peserta didik. Analisis tugas ini meliputi analisis kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) terkait materi pembelajaran. Hasil analisis pada tahap ini untuk menentukan materi apa yang akan diterapkan ke dalam media pembelajaran. Materi teks negosiasi dipilih sebagai materi yang akan dimuat ke dalam media pembelajaran berbasis podcast yang akan dikembangkan.

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti

Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengevaluasi pengajuan, penawaran dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tertulis.</li> <li>• Menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan dan penutup dalam teks negosiasi secara lisan atau tulis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.</li> <li>• Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.</li> <li>• Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural <b>dan metakognitif</b> berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</li> <li>• Mengolah, menalar, menyaji, <b>dan mencipta</b> dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, <b>serta bertindak secara efektif dan kreatif</b>, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.</li> </ul>

a. Pemilihan Media

Pada penelitian ini media yang dikembangkan dan dipilih adalah media pembelajaran berbasis *podcast*. Pemilihan media pembelajaran berbasis *podcast* ini dirasa cukup tepat untuk menyelesaikan

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini untuk menyiapkan rancangan media yang akan dibuat. Tahap perancangan ini meliputi:

masalah pembelajaran yang ada disekolah, dikarenakan media pembelajaran berbasis podcast ini sendiri lebih mudah untuk di simak dan siswa pun lebih mudah memvisualisasikan materi ajar yang susah dipahami menjadi lebih mudah dipahami dengan penyampaian yang lebih sederhana dan menarik. Media pembelajaran berbasis podcast juga dapat diakses dengan mudah selama terhubung dengan internet dan dirasa cukup mudah dalam penggunaannya bagi peserta didik, sehingga media ini dipilih sebagai media yang akan dikembangkan.

b. Pemilihan Format

Pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran dimaksudkan untuk merancang konten pembelajaran yang akan dikembangkan dengan membuat desain media pembelajaran meliputi storyboard video podcastnya, penentuan bumper awal dan tulisan. Selain itu dalam tahapan ini juga dilakukan penentuan strategi, pendekatan, dan metode selama proses pembelajaran. Discovery learning adalah model pembelajaran yang tepat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia karena

meningkatkan kemampuan menalar dan berfikir kritis peserta didik.

c. Rancangan Awal

Pada tahap ini dilakukan perancangan awal dari media pembelajaran yang dikembangkan seperti pembuatan Storyboard dan perancangan identitas dari media pembelajaran yang akan dibuat, seperti mencari pemateri yang sesuai dengan materi yang dipilih yakni pembahasan “Teks Negosiasi”, menentukan pertanyaan yang relevan dengan pembahasan yang ada, dan pembuatan bumper.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D adalah pengembangan (*develop*). Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah

produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu penilaian ahli yang disertai revisi dan uji coba pengembangan. Pada penelitian uji coba pengembangan dilakukan pada kelas X-RPL SMK Telkom Banjarbaru sebagai subjek penelitian. Setelah diketahui hasil dari uji validasi ahli dan uji coba pengembangan produk kemudian direvisi sesuai dengan saran para validator hingga produk layak dan dapat digunakan. Penilaian atau validasi oleh ahli dapat ditentukan dengan kriteria kelayakan yang didapat dari rerata skor responden. Nilai rerata skor responden kemudian dikonversikan sesuai table konversi kelayakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran menurut responden.

a. Validasi Ahli

Verifikasi ahli ini digunakan untuk memvalidasi konten media pembelajaran berbasis Podcast pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan. Guru mata pelajaran sebagai ahli materi dan dosen ahli media akan mengevaluasi media pembelajaran berbasis Podcast yang dikembangkan sehingga dapat diketahui kelayakannya. Validator berjumlah dua orang dengan satu orang validator media, dan satu orang validator materi.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh satu orang ahli materi yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Telkom Banjarbaru. Validator materi 1 yaitu Bapak Muhammad Rizki Pratama S.Pd. Angket yang digunakan berjumlah 20 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5. Aspek penilaian ahli materi meliputi aspek desain pembelajaran, isi materi, audia & bahasa, dan interpretasi kemampuan berbicara siswa. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian diratarata menjadi skor penilaian dengan rentang skor 0%100%. Hasil rerata skor yang diperoleh kemudian dikategorikan tingkat kelayakannya.

Tabel 2. Data Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Skor	Nilai Maksimal	Persentase	Kategori
1	Desain Pembelajaran	18	20	90%	Sangat Layak
2	Isi Materi	34	35	97,14%	Sangat Layak
3	Audio dan Bahasa	20	20	100%	Sangat Layak

4	Interpretasi Kemampuan Berbicara Siswa	24	25	96%	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>				<b>95,78%</b>	<b>Sangat Layak</b>

c. Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media dilakukan oleh satu orang ahli media yaitu satu orang dosen Universitas Lambung Mangkurat yaitu Adrie Satrio M.Pd. Angket yang digunakan berjumlah 14 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5. Aspek penilaian ahli

media meliputi aspek pendahuluan, presentasi audio, penyajian, presentasi video. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang skor 0%-100%. Hasil rerata skor yang diperoleh kemudian dikategorikan tingkat kelayakannya

Tabel 4. 1 Data Hasil Validasi Media

No	Aspek	Skor	Nilai Maks.	Presentase	Kategori
1	Pendahuluan	11	15	73,33%	Layak
2	Presentasi Audio	6	10	60%	Layak
3	Penyajian	17	20	85%	Sangat Layak
4	Presentasi Video	20	25	80%	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>				<b>74,58%</b>	<b>Layak</b>

d. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran podcast sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Uji coba produk dilakukan pada salah satu kelas X di SMK Telkom Banjarbaru, yaitu kelas X-RPL sebagai subjek penelitian. Media pembelajaran diterapkan pada peserta didik kemudian peserta didik mengisi angket respon peserta didik. Angket yang digunakan berjumlah 15 butir pernyataan dengan pilihan 1-5. Skor yang diperoleh melalui angket, kemudian diratarata menjadi skor penilaian dengan rentang 0% - 100%. Hasil rerata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya.

media *podcast* yang digunakan lalu media *podcast* ini akan di *Uploud* di Youtube untuk mnambah jejaring siswa yang ingin melihat atau khalayak umum yang ingin mempelajari atau mengetahui media berbasis *podcast* yang membahas terkait “teks negosiasi”.

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis *podcast* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pegembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D dengan empat tahapan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Materi yang dipilih pada media ini adalah materi semester 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu teks negosiasi dengan sasaran utama pengguna media pembelajaran ini adalah peserta didik kelas X. Produk akhir ini dapat dilihat pada gambar-gambar dibawah ini:

4. Penyebaran (*Disseminate*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarkan produk media pembelajaran berbasis *podcast* yang dikembangkan dan telah dinyatakan layak digunakan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X di SMK Telkom Banjarbaru. Penyebaran dilakukan secara daring dengan membagikan link *gdrive* yang digunakan sebagai media dalam mengunggah



Gambar 1. Media Pembelajaran *Podcast*



Gambar 2. Pembukaan *Podcast*



Gambar 3. Pembahasan Materi Teks Negosiasi



Gambar 4. Penutup *Podcast*

Seperti halnya pada penelitian (Asmi, Dhita, & Supriyanto, 2019) mengatakan bahwa berdasarkan uji validasi dan hasil pretest serta posttest media *podcast* termasuk kategori tinggi sehingga media audio berbasis *podcast* memiliki pengaruh yang sangat tinggi terhadap pemahaman materi mahasiswa. Terlebih lagi beberapa respon dan saran mahasiswa yang mengatakan media audio berbasis *podcast* mudah dan sangat membantu. Sejalan juga pada penelitian (Mayangsari & Tiara, 2019) mengungkapkan bahwa dengan media *podcast* hasil belajar siswa meningkat dari kategori sedang ke baik. Pada penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *podcast* yang berisikan materi teks negosiasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia semester 2.

Media tersebut dilakukan pengecekan kelayakan/validasi media pembelajaran berbasis *podcast* oleh ahli yang terdiri dari satu ahli mater dan satu ahli media. Validasi

dilakukan secara *offline* dengan memberikan angket secara langsung kepada ahli. Hasil uji validasi dari ahli materi sebesar 97,78% dari nilai maksimal 100%.

Dari ahli media mendapatkan rerata skor sebesar 74,58% dari nilai maksimal 100%. Sedangkan dari respon siswa sebesar 86,19% dari nilai maksimal 100%. Dari penilaian tersebut didapatkan hasil uji coba produk media pembelajaran berbasis *podcast* menunjukkan skor dengan kategori “Layak”. Maka dari itu media pembelajaran berbasis *podcast* yang dikembangkan oleh peneliti dikatakan layak dan dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK Telkom Banjarbaru.

Setelah di lihat dari proses pengembangan dan kelayakan media, lalu di implementasikan kepada siswa kelas X SMK Telkom Banjarbaru setelah dilihat dari hasil praktek dan wawancara kepada guru pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat peserta dapat lebih mudah memahami dan mempraktekan teks negosiasi secara langsung sehingga peningkatan kemampuan berbicara siswa dapat dikatakan “Cukup Meningkatkan”.

Mengetahui Media Pembelajaran berbasis *Podcast* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa di SMK Telkom Banjarbaru. Terjadi peningkatan kemampuan berbicara pada mahasiswa dengan kategori “Sedang” yang diperoleh dari hasil perhitungan Nilai Speaking siswa. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *podcast* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang peneliti uraikan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *podcast* di SMK Telkom Banjarbaru. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Four-D Models*). Penelitian ini bertujuan untuk membuat produk akhir berupa media pembelajaran berbasis *podcast*, pada media pembelajaran berbasis *podcast* yang telah

dikembangkan oleh peneliti, materi yang dibahas adalah “Teks Negosiasi” dengan narasumber Dosen Prodi Bahasa dan Sastra FKIP ULM, setelah media di produksi dan dikembangkan tentunya peneliti melaksanakan uji kelayakan media dan uji kelayakan materi kepada para ahli yang telah ditentukan.

2. Kelayakan Media Pembelajaran berbasis podcast di SMK Telkom Banjarbaru. Hasil uji validasi dari ahli materi sebesar 97,78% dari nilai maksimal 100%. Dari ahli media mendapatkan rerata skor sebesar 74,58% dari nilai maksimal 100%. Sedangkan dari respon siswa sebesar 86,19% dari nilai maksimal 100%. Dari penilaian tersebut didapatkan hasil uji coba produk media pembelajaran berbasis podcast menunjukkan skor dengan kategori “Layak”. Maka dari itu media pembelajaran berbasis *podcast* yang dikembangkan oleh peneliti dikatakan layak dan dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK Telkom Banjarbaru.
3. Mengetahui Media Pembelajaran berbasis *podcast* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa di SMK Telkom Banjarbaru. Terjadi peningkatan kemampuan berbicara pada mahasiswa dengan kategori “Sedang” yang diperoleh dari hasil perhitungan Nilai *Speaking* siswa. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *podcast* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Adapun saran dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagi Siswa, apabila ingin mendapatkan pengetahuan dan pengalaman belajar mengenai teks Negosiasi dan bagaimana mengimplementasikan negosiasi di kehidupan sehari - hari dengan menggunakan Video Pembelajaran berbasis *Podcast*.
2. Bagi Guru, Video Pembelajaran berbasis *Podcast* ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik siswa dalam pembelajaran sehari-sehari, selain mudah untuk diakses, siswa dapat membuka media ini kapan saja dan dimana saja.

3. Bagi Sekolah, Video Pembelajaran berbasis *Podcast* ini telah dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, diharapkan bagi SMK Telkom Banjarbaru dapat memanfaatkan hasil penelitian pengembangan ini sebagai arsip dan sumber bacaan bagi Siswa(i) SMK Telkom Banjarbaru, serta bagi Sekolah-Sekolah lain dapat bisa lebih memanfaatkan Video Pembelajaran berbasis *podcast* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.
4. Bagi Pengembang dan Peneliti Selanjutnya, dengan adanya hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam mengembangkan hal-hal baru dalam penelitiannya pada ruang lingkup Pengembangan Video *Podcast*, selain itu disarankan jika ingin melakukan penelitian berbasis pengembangan sebaiknya dapat dimaksimalkan dalam pembuatan naskah agar tidak ada pengulangan pengolahan media (revisi).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Almuzam, B. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Pembelajaran “Rifan Anak Merdeka” Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas VI MI Diponegoro 03 Karangklesem. Universitas Negeri Semarang.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. Jawa Barat: CV Jejak.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmi, A. R., Dhita, A. N., & Supriyanto. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast Pada Materi Sejarah Lokal Di Sumatera Selatan. Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah, 49-56.
- Barrit, C., & Alderman, J. (2014). Ccreating a Reusable Learning Object Strategy. San Fransisco: Pfeiffer .

- Copley, J. (2007). Audio and video podcast of lectures for campus-based. 44 (4): 387 - 399.
- Dr. Yusufhadi Miarso, M. (2004). Menyemai benih teknologi pendidikan. Prenadamedia Group.
- Edirisingha, Palitha, Chiara Rizzi , & Ming Nie. (2007). Podcasting to Provide Teaching and Learning Support for An Undergraduate Module on English Language and Communication. Turkish Online Journal of Distance Education.
- Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19. (2020). Peta Sebaran. <https://covid19.go.id/peta-sebaran>.
- KOMPAS.com. (2022). KOMPAS.com. Retrieved 10 09, 2022, from Kemendikbud Izinkan Sekolah Tatap Muka Kembali 100 Persen, Ini Syaratnya: <https://nasional.kompas.com/read/2022/03/10/15481191/kemendikbud-izinkan-sekolah-tatap-muka-kembali-100-persen-ini-syaratnya>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Prenada media.
- Marzuki , M. (2012). Manajemen Mutu Perguruan Tinggi. 5.
- Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial. Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi, 126-135.
- Meng, P. (2015). Podcasting and Vodcasting. University of Missouri IAT Services White Paper.
- Nurrita, T. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Misykat. 03(01), 171.
- Ramayulis. (n.d.). Pengantar Ilmu Pendidikan. (Jakarta: Rajawali Press, ), 35.
- Salim, A. (2022). Analisis Perubahan Sistem Pelaksanaan Pembelajaran Daring ke Luring. : Jurnal Studi Islam, Vol. XII No. 1 Juni 2022.
- Sardiman, A. (2020). Interaksi & motivasi belajar mengajar.
- Seels, B., & Richey, R. (1994). Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasannya. Universitas Negeri Jakarta.
- Seels, B., & Richey, R. (2012). Instructional technology: The definition and domains of the field. IAP.
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan . Jurnal Kajian Ilmiah (JKI) , 1-3.
- Staker, H. (2012). Classifying K-12 Blended Learning. Innosight Institute.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- TEMPO.CO. (2022, Maret 3). 2 Tahun Pandemi Covid-19, Ringkasan Perjalanan Wabah Corona di Indonesia. Retrieved Oktober 09, 2022, from TEMPO.CO: <https://nasional.tempo.co/read/1566720/2-tahun-pandemi-covid-19-ringkasan-perjalanan-wabah-corona-di-indonesia>
- Tim detikcom. (2020, April 26). Kapan Sebenarnya Corona Pertama Kali Masuk RI? detiknews.<https://news.detik.com/berita/d-4991485/kapan-sebenarnya-corona-pertama-kali-masuk-ri>.
- Walton, G., & Blenkinsopp, E. (2005). Using mobile technologies to give health students access to learning resources

in the UK community setting,”  
Health. Information and Libraries  
Journal, 51-65.

Yanti, N., & Sumianto. (2021). Analisis  
Faktor-Faktor yang Menghambat  
Minat Belajar Dimasa Pandemi  
Covid-19 pada siswa SDN 008 Salo.  
Jurnal Pendidikan Tambusai 5.1, 608-  
614.

Yayan Alpian, M., & dkk. (2019). Pentingnya  
Pendidikan Bagi Manusia. Jurna  
Buana Pengabdian, Vol. 1 No 1.

Zahro, A. (2014). Total Quality Management  
Teori & Praktik Manajemen untuk  
Mendongkrak Mutu Pendidikan. 28.