



## Validitas Media Pembelajaran Audio Berbasis *Podcast Spotify*

Najla Aulia Putri Yazman<sup>1\*</sup>, Armiami<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang<sup>1,2</sup>

\*Corresponding author, e-mail: najlaauliapy@gmail.com

**Abstract** : Based on the results of observation and interviews, learning media used when the covid-19 pandemic is limited to the use of e-book for students to learn independently and there was no explanation of direct material by the teacher. This research aimed to develop podcast-based audio learning media in the subject of Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian class XII OTKP. The method of research was a development research by using ADDIE model. The application of this model only used the analysis, design, and development. The data collection techniques were interviews and validation sheets. Data analysis techniques used descriptive quantitative. The research results show that podcast-based audio learning media on Spotify have met valid criteria, with assessment details of 93% on material aspects and 75% on media aspects. Based on the results, it was concluded that the learning media based audio podcast Spotify can be used as learning media.

**Keywords** : learning media, podcast spotify, research and development



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2021 by author.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha dalam berproses menjadi individu yang aktif dalam meningkatkan potensi yang dimiliki individu tersebut. Dalam proses mengembangkan potensi diri, seseorang perlu dibimbing dan difasilitasi dalam melaksanakan aktivitas belajar. Salah satu fasilitas belajar yang memiliki peranan penting sebagai penunjang keberhasilan proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Menurut Miarso (Rusman et al., 2013:170) media pembelajaran ialah segala objek yang dipakai untuk menyalurkan informasi yang bisa menstimulasi penalaran, afeksi, atensi, dan keinginan pelajar sehingga mampu menggerakkan sistem belajar yang terencana, bertujuan, dan terkendali.

Media pembelajaran sebaiknya dibuat sesuai dengan perkembangan zaman dan situasi yang terjadi. Pada Maret 2020 awal diterapkannya pembelajaran daring oleh sekolah-sekolah di Indonesia. Hal tersebut terjadi karena adanya pandemi covid-19. Dengan dilakukannya

pembelajaran daring, mahasiswa maupun siswa mulai melakukan adaptasi dalam pembelajaran secara virtual. Pada pembelajaran virtual, mahasiswa/siswa melakukan pembelajaran tatap muka menggunakan laptop/*smartphone* dan aplikasi yang menunjang pertemuan kelas seperti *google meet* atau *zoom*. Dengan berubahnya aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh, maka materi pelajaran disajikan secara digital pula dengan bentuk *e-book*. Seiring dengan berjalannya waktu, dengan melakukan pembelajaran secara daring akan membuat mahasiswa/siswa terus-terusan menatap layar laptop/*smartphone* sehingga dapat menyebabkan mata mahasiswa/siswa menjadi lelah. Kelelahan mata dapat juga menyebabkan pandangan menjadi kabur dan sulit berkonsentrasi. Oleh sebab itu, diperlukan alternatif media pembelajaran lain yang tidak memfokuskan mahasiswa/siswa menatap layar laptop/*smartphone*. Semakin banyak alternatif media pembelajaran, maka semakin banyak pula pilihan mahasiswa/siswa untuk mendapatkan materi pembelajaran.

Pada generasi sekarang ini, siswa/mahasiswa dekat dengan teknologi digital. Teknologi yang semakin canggih dapat dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Di Indonesia, publik sudah mengetahui dan menggunakan *podcast*. Masyarakat mendengarkan konten audio *podcast Spotify* tidak luput dari gaya hidup masyarakat yang dinamis dan memerlukan fleksibilitas. Hasil survei Jakpat menunjukkan jumlah masyarakat Indonesia yang mendengarkan *podcast* didominasi oleh anak muda. Sebanyak 22,1% responden pendengar *podcast* berusia 15-19 tahun dan 22,2% pendengar *podcast* berada pada usia 20-24 tahun. Persentase jumlah pendengar *podcast* semakin turun seiring dengan usia masyarakat yang semakin tinggi. Jadi, dikarenakan minat pendengar *podcast* didominasi oleh anak muda yang masih menempuh pendidikan, maka *podcast* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

*Podcast* merupakan sarana yang dapat digunakan dengan cara mendengar suara melalui komputer, laptop, dan *handphone* (Asmi; 2019). Menurut Sudarmoyo (2020) *podcast* merupakan salah satu sarana penghubung yang dapat digunakan tidak hanya untuk berinteraksi bersama orang lain, tetapi juga untuk memberi cerita yang menarik dan berguna. *Podcast* sering disebut serupa dengan radio, namun media *podcast* lebih praktis dan fleksibel dari pada radio. Philips (2017) mengemukakan pengertian *podcast* yaitu media audio dengan format digital yang diproduksi dan dipublikasikan ke situs *online* untuk disebarkan kepada orang lain. *Podcast* bisa didengarkan secara langsung pada komputer, *smartphone*, serta didistribusikan ke perangkat yang mudah dibawa-bawa seperti Mp3 player agar dapat didengarkan secara aktif dimanapun dan kapanpun.

*Podcast* dapat disiarkan melalui jaringan internet serta bisa didengarkan oleh masyarakat melalui *web* ataupun aplikasi. Donnelly & Berge (Hutabarat; 2020) menyatakan *podcast* mempunyai keunggulan menarik dari pada media teknologi yang lain. *Podcast* bisa diputar saat pendengar sedang bersantai dan juga dapat didengarkan secara *multitasking*. Dengan menggunakan audio *podcast*, pendengar tidak perlu menatap layar *smartphone* dikarenakan hanya memerlukan indra pendengaran saja. *Podcast* dapat dikatakan sebagai media yang tidak terikat oleh jarak, ruang, dan waktu sehingga bisa digunakan dimanapun dan kapanpun. Dengan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify*, siswa dapat mendengarkan ulang konten pembelajaran sehingga siswa mampu memahami materi dengan

efektif. Ditegaskan oleh Goldman (2018) bahwa keberadaan *podcast* bukan menggantikan buku teks, akan tetapi kehadiran *podcast* signifikan sebagai media tambahan dalam pembelajaran.

Penelitian terkait pengembangan media pembelajaran audio *podcast Spotify* sudah dilakukan oleh beberapa peneliti lain. Mayangsari & Tiara (2019) meneliti *podcast* sebagai media pembelajaran di era milenial. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa cukup tinggi mahasiswa yang menerima media pembelajaran baru. Sedangkan Wardiman meneliti tentang pengaruh media pembelajaran audio *podcast Spotify* terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media audio *podcast* berlangsung efektif (Wardiman; 2021).

Asmi (2019) melakukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran audio *podcast*. Hasil penelitiannya yaitu media audio *podcast* dinyatakan valid dan layak diujicobakan. Umniyah & Hidayat (2021) meneliti tentang media audio *podcast Spotify* dalam membantu kelancaran pembelajaran jarak jauh. Hasil penelitian tersebut yaitu media pembelajaran audio *podcast Spotify* layak digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh. Selanjutnya hasil penelitian oleh Hill (2021) menjelaskan bahwa *podcasting* berpengaruh terhadap cara belajar siswa untuk bersaing dengan siswa lainnya, terutama perilaku *paralinguistic* (vocal) dan *chronemic* (menghargai waktu), serta membantu siswa dalam keterampilan komunikasi untuk sukses dalam berbagai situasi kehidupan nyata.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran audio *podcast* telah terbukti layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Namun belum ditemukan penelitian pengembangan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* untuk mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan yang peneliti lakukan yaitu membuat audio *podcast Spotify* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian. Tujuan penelitian ini ialah menjelaskan tingkat validitas media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* dalam mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian.

## METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan adalah penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang dipakai untuk memproduksi dan menguji keefektifan suatu produk (Sugiyono; 2013). Media pembelajaran yang dikembangkan berupa audio berbasis *podcast Spotify* dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dipilih karena memiliki prosedur yang sangat tersusun secara sistematis. Pada salah satu langkah dalam model ADDIE, pengembangan media pembelajaran menyertakan penilaian ahli sehingga sebelum dilakukan uji coba media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* yang telah dikembangkan akan dilakukan revisi berdasarkan penilaian dan saran dari ahli.

Proses pengembangan audio *podcast Spotify* menggunakan model ADDIE pada penelitian ini dibatasi sampai tahap *development*. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara guru dan siswa, serta lembar validasi. Selanjutnya teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk menjelaskan tingkat validitas media

pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* yang dikembangkan. Hasil validasi diinterpretasikan menggunakan kriteria sebagai berikut.

**Tabel 1. Kriteria Validitas**

No	Persentase Validitas	Tingkat Validitas
1	86% - 100%	Sangat valid, bisa diaplikasikan tanpa revisi.
2	71% - 85%	Cukup valid, bisa diaplikasikan dengan revisi kecil.
3	51% - 70%	Kurang valid, belum bisa diaplikasikan dan masih perlu revisi besar.
4	0% - 50%	Tidak valid, tidak bisa diaplikasikan.

Sumber : *Modifikasi Akbar (2016)*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Produk yang telah dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* untuk siswa kelas XII OTKP tingkat Sekolah Menengah Kejuruan dengan mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian. Pengembangan media pembelajaran tersebut dikembangkan dengan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap *development*. Tahap pelaksanaan pada pengembangan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* akan dijelaskan sebagai berikut:

### *Analysis*

Pada tahap *analysis*, dilakukan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan perlunya media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* dalam mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian. Analisis kebutuhan meliputi analisis terhadap masalah yang muncul dalam kegiatan pembelajaran. Data penelitian pada analisis masalah didapatkan dari hasil pengamatan peneliti secara langsung, wawancara guru, dan wawancara siswa. Tujuan analisis masalah yaitu untuk mengumpulkan tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Informasi tersebut diperlukan sebagai dasar untuk melaksanakan pengembangan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify*. Berdasarkan hasil wawancara dengan dua orang guru, masih adanya kendala terkait media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran daring seperti siswa tidak memahami materi dengan menggunakan *e-book* dan kurangnya minat siswa untuk membaca. Selanjutnya dari hasil wawancara dengan 10 orang siswa, kesimpulan yang diperoleh yaitu media pembelajaran *e-book* yang digunakan selama pembelajaran daring kurang efektif. Rata-rata kendala dalam media pembelajaran yang diterapkan yaitu siswa malas membaca, sehingga ilmu pengetahuan dari materi Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian tidak sampai kepada siswa. Sebaiknya memang dibuatkan media alternatif lain agar siswa bisa memilih sendiri bagaimana mereka akan menerima materi pelajaran, apakah dengan membaca, mendengarkan, atau menonton video.

## Design

Pada tahapan desain, peneliti menentukan materi pelajaran yang dipakai dalam pengembangan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify*. Materi yang dipilih yaitu tentang “Penghargaan Pegawai”.

Tahap desain selanjutnya yaitu membuat naskah materi pelajaran yang akan disampaikan dalam media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Pada tahap desain ini, peneliti juga mendesain gambar sebagai gambar sampul yang akan ditampilkan dalam media *podcast Spotify*.



Gambar 1. Sampul episode *podcast*

## Development

Pada tahap *development* (pengembangan) terdiri dari tiga langkah kegiatan yaitu: 1) Mengembangkan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* yang telah dirancang, 2) Melakukan uji validitas terhadap media yang dikembangkan, 3) Melakukan revisi produk sesuai masukan ahli.

Dalam mengembangkan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify*, peneliti menggunakan aplikasi Anchor untuk merekam dan mengedit audio *podcast* yang akan di-*publish* pada aplikasi *Spotify*. Tampilan hasil dari produk yang telah dikembangkan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. Tampilan audio *podcast*



Gambar 3. Tampilan audio *podcast* saat diputar

Setelah peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify*, selanjutnya dilakukan validasi oleh dua orang validator. Validator tersebut terdiri dari validator materi dan validator media. Hasil penilaian ahli disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 2. Penilaian oleh Validator**

No	Validator	Rata-rata	Persentase	Interpretasi
1	Validator Materi	3,73	93%	Sangat Valid
2	Validator Media	3	75%	Valid

Sumber : Data Diolah 2022

Hasil analisis uji validitas oleh ahli materi menunjukkan tingkat validitas yang tinggi dengan nilai rata-rata 3,73 atau dengan persentase 93%. Rata-rata penilaian ahli media terhadap media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* adalah 3 dengan persentase 75% yang menunjukkan bahwa media tersebut termasuk pada kriteria cukup valid dan perlu direvisi kecil. Jadi, penilaian terhadap media pembelajaran audio berbasis *podcast spotify* oleh validator materi dan validator media menyatakan sudah valid untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan revisi sedikit.

Setelah produk audio *podcast spotify* divalidasi, peneliti melakukan perbaikan produk audio *podcast spotify* berdasarkan arahan oleh ahli materi dan ahli media. Perbaikan yang telah peneliti lakukan yaitu memperbaiki naskah materi dan melakukan penyempurnaan produk dengan rincian sebagai berikut: menambahkan contoh yang relevan dengan lingkungan dan pengalaman belajar siswa, merangkum materi yang disajikan sebelum melakukan *closing*, menyebutkan tujuan mempelajari materi penghargaan pegawai secara eksplisit, serta melakukan rekaman dan pengeditan ulang audio *podcast spotify* sehingga tidak ada lagi suara audio *podcast spotify* yang terputus.

## Pembahasan

Hasil penelitian ini yaitu media pembelajaran audio berbasis *podcast spotify* yang dikembangkan dengan Model ADDIE dinyatakan valid. Media pembelajaran audio berbasis *podcast spotify* yang telah dibuat hanya dapat didengarkan saja, namun pendengar dapat memutar audio *podcast* secara *multitasking* ataupun ketika bersantai. Media pembelajaran audio berbasis *podcast spotify* divalidasi oleh dua orang dosen yaitu dosen Pendidikan Ekonomi UNP sebagai validator materi dan dosen Kurikulum & Teknologi Pendidikan UNP sebagai validator media. Validator materi dan validator media berperan sebagai penilai media pembelajaran audio berbasis *podcast spotify*. Penilaian tersebut menggunakan angket validasi.

Hasil uji validitas materi menunjukkan bahwa materi penghargaan pegawai pada media pembelajaran audio berbasis *podcast spotify* sudah dirancang sesuai dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, hasil uji validitas media memperlihatkan bahwa media pembelajaran audio berbasis *podcast spotify* masih perlu direvisi sedikit agar dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mendapatkan materi pelajaran. Peneliti telah melakukan perbaikan pada produk audio *podcast spotify* berdasarkan saran dari validator materi dan validator media sehingga media pembelajaran audio berbasis *podcast spotify* layak diaplikasikan sebagai media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, penerapan media pembelajaran audio berbasis *podcast spotify* dinyatakan layak. Hal tersebut sinkron dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Asmi (2019) yaitu membuktikan media audio *podcast* valid dan layak diujicobakan. Selain itu, penelitian oleh Abidin & Widodo (2018) menyebutkan bahwa media audio berbasis *podcast* dikatakan valid dengan rincian hasil penilaian ahli media yaitu 94,44% dan penilaian ahli materi yaitu 93,75%. Menurut penelitian Widyasari dan Hayya (2021), media pembelajaran *podcast* masuk ke dalam kategori layak dan tidak perlu direvisi. Tingkat kelayakan media pembelajaran *podcast* tersebut 80%, artinya sudah layak diterapkan pada anak kelas III SD. Selanjutnya, hasil penelitian oleh Adha et al. (2022) menyatakan media *podcast* layak digunakan sebagai media pembelajaran materi difraksi.

Manfaat yang dapat dirasakan dari penggunaan media pembelajaran audio berbasis *podcast spotify* yaitu dapat didengarkan ketika bersantai, secara *multitasking*, dan pendengar tidak perlu menatap layar laptop/*smartphone*. Jadi, dapat dikatakan media pembelajaran audio berbasis *podcast spotify* merupakan media yang praktis dan fleksibel. Sejalan dengan Frydenberg dan Nathan & Chan (Hutabarat; 2020) manfaat *podcast* yaitu memperbesar *fleksibility* dalam pembelajaran, meningkatkan aksesibilitas belajar, dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran audio berbasis *podcast spotify* memiliki tingkat valid yang tinggi dan layak untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran, baik sebagai media pembelajaran jarak jauh maupun sebagai media suplemen pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran audio berbasis *podcast spotify* fleksibel, dapat diakses di *smartphone* maupun laptop, serta dapat didengarkan dimanapun dan kapanpun tanpa batasan jarak, ruang, dan waktu. Dengan menggunakan media pembelajaran audio berbasis *podcast spotify*, siswa memiliki pengalaman belajar yang baru sehingga bisa memperkaya pengalaman siswa pada saat belajar.

## SIMPULAN

Media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah audio berbasis *podcast Spotify* dalam mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian untuk siswa kelas XII OTKP. Pengembangan media tersebut menggunakan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap *development*. Hasil validasi menyatakan bahwa media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* yang dihasilkan telah valid dan layak diaplikasikan sebagai media pembelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian. Dengan menggunakan media pembelajaran audio berbasis *podcast spotify*, siswa dapat menambah pengalaman belajar baru. Berdasarkan hal tersebut, disarankan untuk peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian eksperimen terhadap media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* untuk mengetahui tingkat keefektifan media tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, J. D., & Widodo, S. (2018). Pengembangan Media Audio Berbasis Podcast Materi Storytelling Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak SMK Krian 1 Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 2018, 9.2.
- Adha, E. H., Wulandari, N., & Setiaji, B. (2022). Podcast FISIKA ASIX Sebagai Media dalam Menunjang Pembelajaran Fisika di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 2(1), 97-103
- Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Asmi, A. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio berbasis Podcast pada Materi Sejarah Lokal di Sumatera Selatan. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 3(1), 49-56.
- Goldman, T. (2018). *The Impact of Podcast in Education*. Advanced Writing: Pop Culture Intersection. 29.
- Hill, A. (2021). The Power of Voice : Using Audio Podcasts to Teach Vocal Performance and Digital Communication. *Journal of Communication Pedagogy*, 4, 38-50.
- Hutabarat, P. M. (2020). Pengembangan podcast sebagai media suplemen pembelajaran berbasis digital pada perguruan tinggi. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2).
- Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Golden Age*, 3(02), 126-135.
- Phillips, B. (2017). Student-Produced Podcasts in Language Learning—Exploring Student Perceptions of Podcast Activities. *IAFOR Journal of Education*, volume 5 page 159.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudamoryo, S. (2020). Podcast sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 65-73.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Umniyyah, N., & Hidayat, R. (2021). Pengembangan media berbasis audio melalui podcast sporify untuk menunjang pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan*, 1(1), 34-39.



- Wardiman, W. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Materi Perkembangan Musik Barat Di Kelas XI SMA Negeri 2 Sinjai* (Doctoral dissertation, Fakultas Seni dan Desain).
- Widyasari, R., & Hayya, A. S. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2).