PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 4 AGUSTUS 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.8922
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

PODCAST SEBAGAI MEDIA DIGITAL PADA MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGANNYA

Ulpah Samrotul Puadah[1], Nur Ela[2], Linda Aji Apriani[3], Dadan Nugraha[4]

[1,2,3,4] Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia
[1]*ulfahspuadah@upi.edu*, [2]*nurela0203@upi.edu*, [3]*lindaajiapriani@upi.edu*, [4]*dadan@upi.edu*

PODCASTS AS DIGITAL MEDIA ON THE MATERIAL OF HUMAN INTERACTION WITH THE ENVIRONMENT

ARTICLE HISTORY

Submitted:
12 April 2022
12th April 2022

Accepted:
19 Juli 2022
19th July 2022

Published:
25 Agustus 2022
25th August 2022

ABSTRACT

Abstract: *This article discusses the development process, the feasibility of podcasts as digital media on the material of human interaction with the environment. It is aimed to find out how social science learning subject material regarding human interaction with the environment that is packaged through digital podcast media, which is feasible to use and makes it easier to use and increases the listeners' understanding. The research was conducted online with the research subject of PGSD UPI students at Sumedang Campus. The research method used was the ADDIE research and development concept. The research concept of this ADDIE development model consisted of several stages, Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluation. The instrument used was a questionnaire for media validation. Based on the results of the validation analysis, it could be concluded that the quality of the digital podcast media product developed was categorized into the appropriate category. It could be seen from the results of the evaluations that was carried out by several students, the first student, the second student with an average media validity score of 3.83 was categorized into a valid category. Language validity was 3.25 with a valid category and material validity was 4 with a very valid category, which was a previous total category average of 3.69. With the existence of the research, it is required that it could be a solution for the constraints of learning activities, especially the solutions regarding media in learning.*

Keywords: digital media, podcast, human interaction with the environment

Abstrak: *Artikel ini membahas tentang proses pengembangan, kelayakan podcast sebagai media digital pada materi interaksi manusia dengan lingkungannya. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana materi IPS mengenai interaksi manusia dengan lingkungannya yang dikemas melalui media digital podcast layak digunakan dan mempermudah penggunaan serta meningkatkan pemahaman para pendengarnya. Penelitian tersebut dilakukan secara daring dengan subjek penelitian Mahasiswa PGSD UPI Kampus Sumedang. Metode penelitian yang digunakan merupakan konsep research and development ADDIE. Konsep penelitian model pengembangan ADDIE ini meliputi beberapa tahapan, yakni tahapan Analyze (analisis), Design (desain), Develop (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Instrumen yang digunakan berupa angket untuk validasi media. Berdasarkan hasil analisis validasi dapat disimpulkan bahwa kualitas produk media digital podcast yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh beberapa mahasiswa yaitu mahasiswa pertama. Mahasiswa kedua dengan perolehan rerata kevalidan media memiliki nilai sebesar 3.83 dengan kategori valid. Kevalidan bahasa sebesar 3.25 dengan kategori valid dan kevalidan materi dengan nilai sebesar 4 dengan kategori sangat valid, yang mana dengan perolehan rerata kategori seluruhnya 3.69. Dengan adanya penelitian tersebut diharapkan mampu menjadi solusi bagi terkendalanya kegiatan pembelajaran terlebih solusi mengenai media dalam pembelajaran.*

Kata Kunci: ***media digital, podcast, interaksi manusia dengan lingkungan***

CITATION

Puadah, U, S., Ela, N., Apriani, L, A., & Nugraha, D. (2022). Podcast Sebagai Media Digital Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11* (4), 1063-1071. DOI: http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.8922.

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 4 AGUSTUS 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.8922
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama bagi perkembangan suatu bangsa. Dalam proses perkembangan suatu bangsa tentunya memerlukan andil dari bidang pendidikan serta perkembangan teknologi. Pada saat ini, peserta didik yang duduk di sekolah dasar serta menengah merupakan generasi Z. Generasi Z merupakan suatu kelompok individu kelahiran tahun 1995-2010 yang mempunyai karakteristik yang sangat familiar dengan perkembangan teknologi (Umniyyah and Hidayat 2021).

Dalam ruang lingkup pendidikan dan pembelajaran, media digunakan sebagai perantara yang dapat memberikan fasilitas komunikasi dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan maupun yang sedang dilaksanakan, sehingga pesan dan materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima baik oleh peserta didik (Wijayanto, Setiawan, and Firmansyah 2020). Dengan begitu maka pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik sebagai pengguna utama dari media pembelajaran yang diciptakan sehingga akan dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik yang baru serta bervariatif. Kriteria yang harus diperhatikan ketika memilih media pembelajaran meliputi: 1) capaian tujuan, 2) karakter peserta didik, 3) stimulus belajar yang digunakan, 4) keadaan lingkungan, 5) kondisi setempat dan 6) luasnya jangkauan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat diterjemahkan secara meluas dan sempit; pertama, secara luas adalah media merupakan beberapa individu, materi atau kejadian yang memberikan 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 seperti contohnya laptop, televisi dan media yang mendukung pembelajaran lainnya (Asmi 2019).

Adanya fenomena virus Covid-19 yang merajalela menjadi sebuah kendala dalam menjalankan aktifitas di ruang umum termasuk keefektifan kegiatan pembelajaran di sekolah. Maka semua aktivitas publik dilakukan berbasis digital secara daring/online termasuk penyampaian materi pembelajaran sekolah atau materi kuliah. Kegiatan pembelajaran secara online memang terlihat praktis, namun ada juga kendala yang dapat mengganggu keefektifan berjalannya kegiatan seperti terkendala sinyal menyebabkan materi yang disampaikan tidak bisa diterima dengan baik dan utuh. Oleh karena itu salah satu solusi untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa, peneliti akan mengembangkan salah satu media pembelajaran berbasis Audio Podcast. Dengan media podcast ini materi bisa didengarkan kapan saja dan dimana saja.

Pengertian dari Podcast itu adalah sebuah media yang dapat digunakan dengan cara mendengarkan audio yang telah di upload melalui komputer, laptop, smartphone, tablet dan media lainnya yang mendukung secara internet. Media audio podcast dipilih menjadi solusi karena media ini dapat digunakan sebagai alat pengajaran yang berguna bagi guru dan dapat membantu siswa dalam proses kegiatan belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas (Ananda et al. 2022) Media audio podcast ini bisa merekam suara yang telah dibuat skenarionya yang dapat membawa seakan-akan pendengar terbawa ke dalam keadaan sebenarnya. Podcast diartikan sebagai materi audio atau video yang biasa tersedia di internet serta dapat secara mudah di akses baik gratis maupun platform yang berlangganan.

Penelitian ini lebih mengkaji mengenai pengembangan media pembelajaran podcast pada materi “Interaksi Manusia dengan Lingkungan” pada materi kelas 5 Sekolah Dasar. Dimana penelitian ini bersifat pengembangan dalam ilmu pendidikan yang menjadi skemanya untuk mendapatkan materi yang dikemas secara audio podcast bisa di akses melalui internet. Berdasarkan paparan tersebut maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 4 AGUSTUS 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.8922
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

Model Fisikal Media Pembelajaran berbasis Audio Podcast pada Materi "Interaksi Manusia dengan Lingkungan"?. 2) Bagaimana efektivitas Media Pembelajaran berbasis Audio Podcast pada Materi "Interaksi Manusia dengan Lingkungan"?

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Menurut Tim LPM DKI Jakarta, sebagaimana dikutip ulang oleh Jamaludin & Rachmatullah (2017:124) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan pesan berupa informasi pada kegiatan belajar mengajar sehingga siswa dapat merangsang minat dan perhatiannya dalam pembelajaran.

Pembelajaran merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh suatu individu untuk membantu peserta didik memenuhi kebutuhannya agar potensi yang dimiliki dapat berkembang sesuai zamannya. Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan saat proses belajar mengajar yang dapat membantu menyampaikan makna pesan secara jelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Kustandi, C., & Darmawan, D., 2020:6).

Pendapat lain dikemukakan oleh Hamidjojo, sebagaimana dikutip ulang oleh Hosnan (2014:111) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dipadukan dengan tujuan dan isi kurikulum pembelajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, menurut Rossi dan Breidle, sebagaimana dikutip ulang oleh Sanjaya (2013:163) menyatakan media pembelajaran berarti segala alat serta bahan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan diantaranya radio, televisi, buku, koran dan lainnya.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi memberi informasi yang berguna bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuannya, dan media pembelajaran menjadi alat serta materi yang digunakan untuk mencapai tujuan pelajaran.

Media Digital Podcast

Perkembangan media digital saat ini memang sudah berkembang sangat pesat, mengingat saat ini peran teknologi sudah tidak dapat dilepaskan dari setiap kehidupan manusia. Secara definisi, media digital adalah format konten yang dapat diakses oleh perangkat-perangkat digital. Media digital ini bisa berupa website, media sosial, gambar dan video digital, audio digital dan lain-lain. Dalam proses belajar mengajar, media digital sangat membantu pengajar untuk mendistribusi materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Bahkan media digital (lebih dikenal multimedia) bisa menambah minat belajar akan materi tertentu ketika memanfaatkan media digital. Media digital untuk pembelajaran antara lain: kata-kata dalam bentuk cetak, gambar materi ajar, audio, video, Animasi.

Akhir-akhir ini banyak sekali bermunculan aplikasi-aplikasi baru berbasis sosial media dari berbagai sumber, baik itu dari internet, televisi streaming dan lain sebagainya. Dan trend aplikasi saat ini adalah aplikasi *podcast* Podcast adalah rangkaian episodik dari file audio digital kata yang diucapkan yang dapat diunduh pengguna ke dalam perangkat pribadi agar mudah didengarkan. Podcast dalam bahasa Indonesia disebut siniar yaitu file audio yang diunggah di internet dengan tujuan untuk didengarkan oleh banyak orang.

Sudarmoyo (2020:2) berpendapat bahwa podcast adalah salah satu media komunikasi yang bisa kita manfaatkan bukan saja untuk berkomunikasi dengan orang lain tapi juga saling berbagi informasi yang menarik dan penting. Meskipun kerap kali disebut mirip radio, namun bisa dibilang podcast lebih praktis daripada radio. Karena podcast lahir pada generasi digital yang serba

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 4 AGUSTUS 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.8922
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

cepat dan mudah untuk diakses. Inilah salah satu keunggulan podcast, yaitu kemudahan mengakses dan fleksibilitas, memiliki banyak pilihan serta tidak ada iklan berlebihan seperti radio.

Sejalan dengan pendapat diatas, (Mulyono & Himmah, 2021) mengemukakan bahwa *podcast* merupakan program dalam bentuk digital (audio/video) yang bisa diunduh dari internet dan diputar pada alat pemutar maupun perangkat komputer individu. Meskipun *podcast* menyajikan banyak topik, namun umumnya topik yang didiskusikan hanya ditayangkan pada satu episode saja. Tidak hanya dalam bidang komunikasi, *podcast* kini telah dikaji manfaatnya dalam bidang pendidikan.

Hasilnya menunjukkan bahwa *podcast* dalam dunia pendidikan dapat diimplementasikan ke berbagai konteks dan tujuan pembelajaran tentunya dengan memperhatikan format dan jenis *podcast* itu sendiri. Di samping itu, *podcast* juga berfungsi dalam meningkatkan kemampuan komunikasi, motivasi belajar, dan kepercayaan diri siswa.

Dalam penelitian ini *podcast* dijadikan sebagai media digital yang berisi materi muatan Ilmu Pengetahuan Sosial mengenai interaksi manusia dengan lingkungan.

Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya

Materi mengenai " Interaksi manusia dengan lingkungannya" termasuk ke dalam materi muatan Ilmu pengetahuan Sosial. Berikut pokok-pokok materi yang disampaikan dalam podcast ini meliputi :

1) Manusia, Manusia merupakan salah satu makhluk ciptaan Tuhan yang dibekali dengan akal atau pikiran. Berdasarkan cirinya manusia terbagi menjadi, manusia sebagai makhluk individu, manusia sebagai makhluk sosial dan manusia sebagai makhluk budaya.
2) Lingkungan, Pengertian dari lingkungan adalah kombinasi antara fisik yang mencakup keadaan sumber daya alam seperti tanah, air, energi surya, mineral serta flora fauna yang tumbuh di atas tanah maupun di lautan dengan kelembagaan yang meliputi ciptaan manusia seperti keputusan bagaimana menggunakan lingkungan fisik tersebut. Sedangkan lingkungan menurut Sri Hayati adalah sebuah kesatuan di antara suatu ruang dan semua benda serta keadaan makhluk hidup yang ada di dalam ruang tersebut. Di dalam kesatuan tersebut juga ada makhluk hidup dan perilakunya, hal ini tentunya berlaku untuk manusia dan makhluk hidup lain.
3) Interaksi sosial, Manusia terlahir sebagai makhluk sosial, kenyataan tersebut menyebabkan manusia tidak bisa hidup tanpa kehadiran manusia lainnya. Dan hubungan tersebut dapat dikategorikan sebagai interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang terjadi antara individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok.
4) Interaksi manusia dengan lingkungan, Interaksi yang terjadi antara manusia dengan lingkungan sekitar atau alam dapat dilihat sebagai hubungan antara kualitas kependudukan dengan kualitas lingkungan dan dapat dipahami lebih dengan menjadikan tindakan-tindakan manusia dan akibat lingkungan yang ditimbulkan sebagai pokok kajian dan penjelasannya (Tjitradjaja dan Vayda, 1990).
5) Keragaman masyarakat dan manfaatnya, Keberagaman dalam masyarakat adalah sebuah keadaan yang menunjukkan perbedaan yang cukup banyak macam atau jenisnya dalam masyarakat. Indonesia mempunyai keragaman sosial budaya yang sangat tinggi.

Pembangunan sosial budaya, Bentuk dan pengaruh aktivitas masyarakat dalam pembangunan sosial budaya, serta Bentuk aktivitas masyarakat terhadap sosial ekonomi.

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 4 AGUSTUS 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.8922
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2022, dengan subjek penelitiannya merupakan mahasiswa PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang. Metode penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian ini merupakan konsep research and development ADDIE. Model ADDIE merupakan model yang digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu audio berbasis *podcast*,pada proses pembelajaran yang memanfaatkan media dan teknologi. ADDIE adalah model desain instruksional yang berlaku untuk semua jenis pendidikan, dan model yang relatif sederhana (Asmi, 2019).

Konsep penelitian model pengembangan ADDIE ini meliputi beberapa tahapan. Berikut beberapa tahapan yang kami lakukan dalam proses pengembangan media pembelajaran: (1) *Analyze* (Analisis), menganalisis dan spesifikasi produk yang diperlukan. Pada tahap ini, kami mencoba menganalisis sumber minat belajar dan spesifikasi materi yang akan disampaikan melalui *podcast*; mencari dan mengumpulkan materi tentang Interaksi manusia dengan lingkungannya untuk disampaikan melalui media yang akan dikembangkan. (2) *Design* (Perancangan), tahap ini kami mulai melakukan perancangan media sesuai dengan hasil analisis pada tahap sebelumnya. Perancangan media meliputi Memilih aplikasi yang akan digunakan, Membuat akun dan Menentukan template pada tampilan episode *podcast*; (3) *Develop* (Pengembangan), merupakan tahap penyusunan konten materi, rekaman audio, dan tampilan berdasarkan desain yang sudah ditentukan; (4) *Implementation* (Implementasi), yaitu kegiatan menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangakan pada lingkup pengembangan, yaitu lingkup validator oleh mahasiswa PGSD UPI Kampus Sumedang. Hasil dari implementasi ini akan dijadikan sebagai landasan pada tahap selanjutnya yaitu evaluasi; (5) *Evaluation* (Evaluasi), pada tahap ini merupakan kegiatan pemaparan hasil evaluasi dari validator media, berupa data kuantitatif yang memunculkan penilaian responden berbentuk angka atau persentase terkait kelayakan media. Sedangkan data kualitatif yang memunculkan data berupa kritik dan saran terkait produk media yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan angket media pembelajaran. Angket ini diberikan kepada validator untuk mengetahui kelayakan media dan materi yang diberikan apakah sesuai dengan tujuan penelitian. Isi dari angket media pembelajaran ini meliputi kesesuaian konten, kemenarikan media, dan manfaat media. Setelah penyebaran angket dan menghasilkan data, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data.

Proses analisis data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik analisis data kualitatif dengan mengelompokkan informasi-informasi dari kualitatif yang berasal dari tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang didapatkan dari validator media. Analisis data ini dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki atau merevisi produk pengembangan media pembelajaran *podcast*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian media pembelajaran berupa podcast sebagai media digital pada materi interaksi manusia dengan lingkungannya ini menggunakan 5 tahap dari model pengembangan ADDIE, maka hasil yang didapatkan sebagai berikut:

Analyze : analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah mencari dan mengumpulkan materi tentang Interaksi manusia dengan lingkungannya untuk disampaikan melalui media yang akan dikembangkan. Selanjutnya menentukan media digital yang akan digunakan pada penelitian pengembangan, yaitu *podcast*.

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 4 AGUSTUS 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.8922
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

Design : setelah mendapatkan hasil dari proses analisis, tahap selanjutnya adalah perancangan. Hal yang dilakukan pada proses perancangan ini yaitu; (1) Memilih aplikasi yang akan digunakan untuk menginput *podcast* yang akan dibuat. Aplikasi yang kami gunakan adalah Anchor. (2) Membuat akun. (3) Menentukan template pada tampilan episode *podcast*. Template tersebut disesuaikan dengan materi yang disampaikan.

Development : proses pengembangan media podcast terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: (1) Tahap pra produksi, tahap ini meliputi penentuan materi yang akan disampaikan dalam podcast, penentuan aplikasi sasaran input *podcast*, pembuatan akun, desain *podcast*, dan mendesain tata tampilan. (2) Tahap produksi dan editing, pada tahap ini dilakukan eksekusi dari desain template untuk tampilan episode. Kemudian melakukan pengambilan audio, berdasarkan materi yang telah disusun. Setelah materi audio selesai direkam , audio tersebut diinput kedalam aplikasi Anchor. Selanjutnya tahap editing. Audio yang telah diinput kedalam aplikasi bisa diedit sesuai dengan rencana dan kebutuhan. Misalkan jika rekaman audio materinya terpisah, maka dalam aplikasi tersebut bisa diedit untuk disatukan. Bisa ditambahkan backsound, dan suara selingan dengan music yang sudah tersedia di dalam aplikasi tersebut. (3) Tahap review, pada tahap ini dilakukan uji coba pemutaran media *podcast* yang berisi materi audio dan telah melalui tahap editing.

Implementation : pada tahap ini dilakukan validasi media oleh validator untuk mengetahui kelayakan media dan kesesuain materi yang disampaikan dengan tujuan penelitian. Hasil tanggapan dan revisi dari validator akan digunakan sebagai dasar perbaikan media *podcast* sebelum disebarkan.

Evaluation : Tahap ini dilakukan untuk mengetahui dan melaporkan hasil evaluasi dari validator media, berupa data kuantitatif yang memunculkan penilaian responden berbentuk angka atau persentase terkait kelayakan media. Sedangkan data kualitatif yang memunculkan data berupa kritik dan saran terkait produk media yang dikembangkan. Penilaian kevalidan media podcast akan layak digunakan untuk uji coba apabila dengan skor rata-rata valid. Berikut data evaluasi hasil validasi:

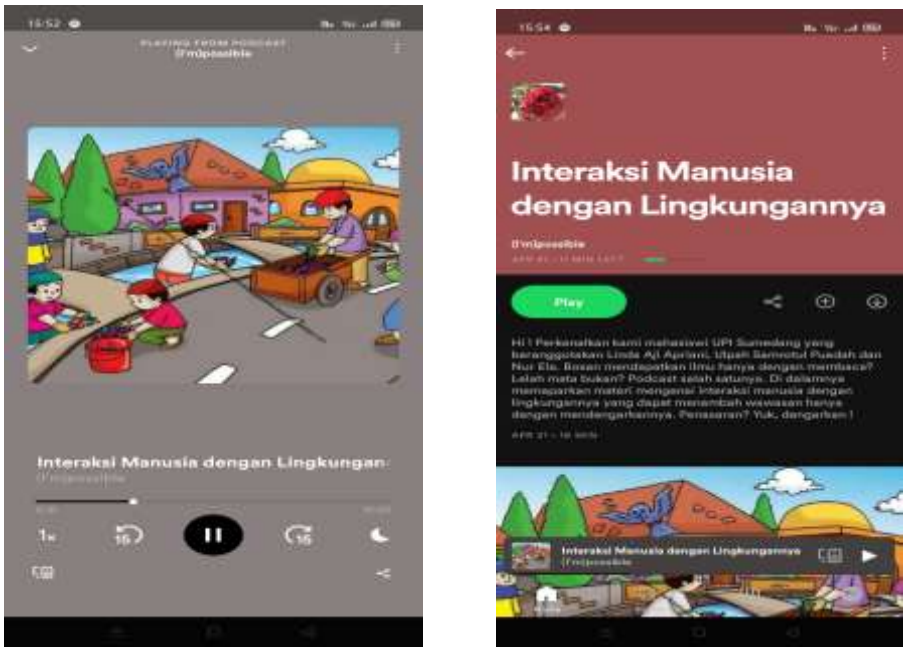
Tabel 1. Data Evaluasi Hasil Validasi

No.	Kriteria	Validator		Rata-rata	Rata-rata kategori
A.	**Media**	V1	V2		
1	Desain sampul produk	4	4	4	
2	Kreativitas	4	3	3.5	
3	Kualitas suara pada media	4	4	4	
4	Kemudahan dalam penggunaan media	3	4	3.5	**3.83**
5	Ketertarikan penggunaan	4	4	4	
6	Reliabilitas media yang digunakan	4	4	4	
B.	**Bahasa**				
7	Komunikatif	3	3	3	
8	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik	4	3	3.5	**3.25**
C.	**Materi**				
9	Akurasi materi yang disampaikan	4	4	4	
10	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	**4**
	Rata-rata				**3.69**

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 4 AGUSTUS 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.8922
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

Adapun masukan berupa kritik dan saran yang diberikan oleh validator adalah durasi *podcast* yang terlalu lama, maka sebagai alternatif solusinya penyampaian materinya dibagi kedalam beberapa part. Kemudian tanggapan dari validator 2 mengatakan bahwa dalam penyampaian materi interaksi manusia dengan lingkungannya masuk dalam kategori baik, media yang digunakan juga sangat beradaptasi dengan teknologi. Namun pada *podcast* ini terdapat kesalahan atau kurang ketelitian dari peneliti sebagai pengembang media yaitu jeda yang cukup panjang antara materi 1 dan materi 2. Sebagai alternatif solusinya bisa dilakukan pengeditan ulang untuk menghilangkan jeda dan bisa juga ditambahkan selaan/interludes pada saat revisi.

Produk akhir dari proses pengembangan ini adalah media digital berupa *podcast* yang memuat materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Media digital *podcast* ini merupakan media audio yang dihasilkan melalui proses perekaman di telepon seluler dengan materi yang mengarah ke interaksi manusia dengan lingkungannya. Penggunaan audio berbasis *podcast* sendiri yaitu dengan cara disimpan di Handphone, di Laptop, kemudian bisa di upload di situs Website, maupun dapat disebarluaskan di media sosial lainnya. Cara efektif untuk penggunaanya lebih baik disimpan di Handphone sehingga siapapun dapat mendengarkannya dimanapun dan kapanpun, untuk lebih baiknya lagi bisa menggunakan Earphone sehingga suara sangat jelas.



Gambar 1. Contoh Tampilan Podcast di Handphone

Media digital berbasis podcast ini dapat digunakan berulang-ulang dimana dan kapan pun pun, baik dirumah, maupun di tempat yang diinginkan dan waktu yang diinginkan sehingga siapapun dapat memahami materi lebih baik lagi, bahwa terjadinya pengulangan dalam mendengarkan materi melalui audio dapat melatih daya hafal dan ingatan sehingga materi yang disampaikan oleh audio dapat dipahami dengan sangat baik.

Secara keseluruhan, media digital berbasis *podcast* ini layak dan efektif

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 4 AGUSTUS 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.8922
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh beberapa mahasiswa yaitu mahasiswa pertama , mahasiswa kedua dengan perolehan rerata kevalidan media memiliki nilai sebesar 3.83 dengan kategori valid, kevalidan bahasa sebesar 3.25 dengan kategori valid dan kevalidan materi dengan nilai sebesar 4 dengan kategori sangat valid. Dengan perolehan rerata kategori seluruhnya 3.69.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan. Pada penelitian (Chris Evan, 2008) hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa meyakini podcast efektif dalam membantu mereka belajar, dibandingkan hanya membaca buku teks dan catatan. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Ratna Dwi yang mengemukakan hasil penelitiannya bahwa penggunaan podcast juga dapat digunakan oleh siswauntuk memahami prinsip, ide dalam implementasi pembelajaran jarak jauh (Susilowati et al., 2020). Podcast audio dapat menjadi sumber belajar yang efektif karena: (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, (2) mampu menggugah imajinasi pendengar karena konten yang terdapat disajikan, selain berisi materi pembelajaran juga diperjelas dengan musik ilustrasi dan sound effect, (3) konten lebih dinamis (Saksono & Faiza, 2014). Dengan diterapkannya media podcast dalam menyampaikan materi pembelajaran, siswa dapat mudah memahami isi dan menjadi alternatif penghilang kejenuhan belajar hanya dengan membaca buku teks dan catatan. Penggunaan podcast juga lebih mudah dan praktis untuk diakses/didengarkan kapanpun dan dimanpun.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan analisis temuan yang dipaparkan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan dari podcast yang telah dikembangkan menjadi media pembelajaran IPS ini dapat memberikan kemudahan dalam belajar, karena mudah diakses dan fleksibilitas, memiliki banyak pilihan, bisa digunakan dan didengarkan kapanpun, dimanapun dan oleh siapapun, dibagikan di media Sosial manapun termasuk aplikasi chatting berupa *WhatsApp*, serta dapat diupload pada situs website.

Berdasarkan validasi mahasiswa memberikan kritik dan saran berupa (1) perbaikan durasi untuk dibagi menjadi beberapa part sehingga pendengar mampu membedakan sub-sub (2) jeda yang terlalu panjang. Sebagai alternatif solusinya bisa dilakukan pengeditan ulang untuk menghilangkan jeda dan bisa juga ditambahkan selatan/interludes pada saat revisi.

Media digital berbasis *podcast* merupakan media yang telah layak untuk diuji cobakan kelapangan maupun disebarluaskan kepada tenaga pendidik dengan hasil validasi dua mahasiswa yang telah dilalui, yaitu Validasi media dengan hasil rata-rata 3.83 Validasi Bahasa dengan hasil rata-rata 3.25 dan Validasi materi dengan hasil rata-rata 4. Validasi dengan nilai 4 berarti media digital *podcast* layak untuk diuji cobakan.

Rekomendasi

Mengacu pada hasil penelitian dan pengembangan media digital *podcast* di atas, peneliti hendak memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam kegiatan belajar khususnya pada saat pembelajaran secara online atau daring.
2. Bagi pendidik sebagai bahan pertimbangan dan sumber informasi bagi guru dalam pembelajaran di kelas agar menambah pengetahuan, keterampilan, dan kreatifitas para pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
3. Bagi peneliti hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagaimana cara melakukan langkah praktis dalam mengembangkan media menjadi

ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.8922
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

efektif, menyenangkan, bermakna, dan lebih mudah dipahami.

Bagi peneliti lain hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pihak pihak yang sedang berada dalam situasi yang sama dengan apa yang dilakukan di dalam penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

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. https://doi.org/10.17509/historia.v3i1.21017

Hutabarat, P, M. (2020). Pengembangan Podcast Sebagai Media Suplemen. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*. *2*(2), 107–116.

Jamaludin, U. & Rachmatullah, R. (2018). *Pembelajaran Pendidikan IPS Teori Konsep dan Aplikasi Bagi Guru dan Mahasisw*a. Bekasi : CV. Nurani.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Prenada Media.

Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*, *3*(02), 126–136.

Mulyono, D. D., & Himmah, R. (2021). Podcast Sebagai Media Suplemen Pembelajaran. *JIKE: Jurnal Ilmu Komunikasi Efek*, *5*(1), 25–36. https://doi.org/https://doi.org/10.32534/jike.v5i1.2323

Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran.* Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Saksono, W. T., & Faiza, I. (2014). Podcast Sebagai Sumber Belajar Berbasis Audio Audio Podcasts As Audio-Based Learning Resources. *Teknodik.*, 18.(3), 304–314.

Sudarmoyo. (2020). Podcast sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pengembangan*, *5*, 65–73. https://doi.org/https://doi.org/10.32585/edudikara.v5i2.212

Surahman, S., & Tosepu, Y. A. (n.d.). *Podcast dan Teori Uses & Gratifications*.

Susilowati, R. D., Sutama, S., & Faiziyah, N. (2020). Penerapan Podcast pada Aplikasi Spotify Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 4(1), 68-78.

Umniyyah, N., & Hidayat, R. (2021). Pengembangan media berbasis audio melalui podcast spotify untuk menunjang pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, *1*(1), 34–39. https://doi.org/10.17977/um066v1i12021p34-39