



## **Pengembangan Media Audio Berbasis *Podcast* dalam Pembelajaran Digital: Peran dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat**

**Sofi Kesumaningtyas<sup>1✉</sup>, Dheva Fadia Anjani<sup>2</sup>, Dila Yumerda<sup>3</sup>, Dadan Nugraha<sup>4</sup>**

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

E-mail : [sopika25@upi.edu](mailto:sopika25@upi.edu)<sup>1</sup>, [dhevaanjani223@upi.edu](mailto:dhevaanjani223@upi.edu)<sup>2</sup>, [dilayumerda@upi.edu](mailto:dilayumerda@upi.edu)<sup>3</sup>, [dadannugraha@upi.edu](mailto:dadannugraha@upi.edu)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mampu memberikan nilai efektivitas dalam media pembelajaran berbasis digital. Penting adanya inovasi untuk mampu menciptakan sistem pembelajaran yang menarik karenanya kita memang tidak dapat menghindari cepat perkembangan suatu zaman. Tentu harus mampu beradaptasi dan mengikuti setiap perkembangan tersebut agar mengetahui hal apa saja yang perlu dikembangkan dan diperbaharui sesuai dengan keadaan dan kebutuhan saat ini dalam abad 21 era digitalisasi. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifitas penggunaan media audio berbasis podcast khususnya terkait materi Peran dan Kegiatan Ekonomi Dalam Masyarakat yang merupakan pengetahuan dasar dalam mempelajari ekonomi studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sesuai dengan temanya, *Podcast* ini merupakan edisi “Ngemiy”: *Bincang Tentang Ekonomi Yuk!* yang terdiri dari lima Episode dengan pembahasan yang berbeda sesuai dengan urutan dasar dari sumber materi yang didapat. Metode yang digunakan dalam Penelitian adalah metode ADDIE yang merupakan bentuk penjabaran dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio berbasis podcast layak digunakan dan akan terus dikembangkan Kembali dalam pembelajaran. Hal ini dikhususkan pada bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terkait materi Peran dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat yang masih jarang ditemukan dalam pemanfaatan media secara digital.

**Kata Kunci:** podcast, media digital, peran dan kegiatan ekonomi masyarakat.

### **Abstract**

*This research is motivated by the development of science and technology that can provide value for effectiveness in digital-based learning media. Innovation needs to create an interesting learning system because we really cannot avoid the rapid development of an era. Of course, you must be able to adapt and follow each of these developments to know what things need to be developed and updated according to current conditions and needs in the 21st-century era of digitalization. The purpose of this research is to find out the effectiveness of using podcast-based audio media, especially related to the material on Roles and Economic Activities in Society which is basic knowledge in studying economics in Social Sciences (IPS). In line with the theme, Podcast is an edition of “Ngemiy”: Let's Talk about the Economy! which consists of five Episodes with different discussions according to the basic order of the source material obtained. The method used in this research is the ADDIE method which is a form of elaboration of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the study indicate that podcast-based audio media is feasible to use and will continue to be developed in learning. This is devoted to the field of Social Sciences (IPS) studies related to the Role and Economic Activities of the Community which is still rarely found in the use of digital media.*

**Keywords:** podcast, digital media, the role and economic activities of the community.

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia pada awal 2020 mengalami dampak yang cukup berat karena adanya *pandemic covid-19* yang mengharuskan orang-orang untuk bekerja dan belajar di rumah. Pembelajaran yang awalnya lebih banyak berinteraksi secara langsung, kini berubah menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang memunculkan berbagai ide metode belajar dengan penerapan khusus di kalangan pendidik atau guru atau dosen. Karena pada kenyataannya, perkembangan dunia teknologi tentu tidak dapat terpisahkan dengan bidang Pendidikan, terutama dalam perannya sebagai pendukung untuk kegiatan pembelajaran dan kita sebagai seseorang yang hidup dalam perkembangan zaman tentu harus mampu beradaptasi dengan kondisi yang ada. Walaupun pada saat ini kasus *pandemic* sudah jauh berkurang dan semakin lebih baik, namun semenjak kejadian tersebut, masyarakat terbiasa akan keadaan tersebut, dimana kegiatan diahlikan secara online dengan adanya pemanfaatan teknologi di era digital. Berbagai metode pembelajaran melalui internet dapat diakses dengan mudah, seperti *google classroom*, *whatsapp*, *zoom* ataupun *google meet*, hingga adanya inovatif baru terkait media dalam mendukung berbagai aktivitas secara online melalui fitur-fitur yang beragam, salah satunya adalah media audio berbasis podcast. WS Winkel (dalam Asmi, 2019). memberikan pendapatnya terkait arti media pembelajaran yang dapat diartikan secara luas dan sempit. Pertama, media dalam arti luas adalah sekumpulan orang, bahan, atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keahlian, dan kepribadian. Kedua, media dalam arti sempit adalah alat yang menjembatani antara siswa dengan materi pembelajaran seperti laptop dan televisi

Sebagai seorang pendidik tentunya harus mempersiapkan strategi apa yang sesuai dengan pembelajaran seperti media, metode, maupun sumber belajar. Media dan metode pembelajaran merupakan aspek yang penting Ketika akan merancang suatu pembelajaran dengan harapan dapat diimplementasikan secara optimal. (Susilowati et al., 2020). Dengan menggunakan media dan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai akan memberikan rasa ketertarikan dan merangsang anak untuk terus berpikir kritis dan selalu mencari tahu maupun aktif bertanya, sehingga terciptalah pembelajaran yang diharapkan oleh anak didik serta pendidik secara nyaman, tidak membosankan dan menyenangkan (Y. E. Putri et al., 2021).

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat pembelajaran tidak harus dilakukan secara tatap muka. Untuk menyikapi hal tersebut, tentu dibutuhkan media penunjang yaitu media pembelajaran digital. *Podcast* dikatakan juga sebagai radio digital oleh beberapa orang. Berdasarkan hasil data dari *Google Trends*, persentase penggunaan *podcast* dengan penggunaan *vlog* yaitu 59:40, dimana tentunya *podcast* lebih unggul dari *vlog*. Dengan Pencapaian popularitas terhadap penggunaan *podcast* tersebut, maka media *podcast* ini dapat dijadikan sebagai inovasi dalam pembuatan media pembelajaran (Rachmawati et al., 2019). Media *podcast* ini merupakan media yang dapat digunakan dengan cara mendengarkan audio dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan HP, komputer dan laptop. Media *audio podcast* yakni rekaman suara yang dibuat dengan skenario atau materi yang akan disampaikan dengan keadaan sebenarnya. Dari arti tersebut maka media ini dapat dikategorikan sebagai *E-learning* yang memiliki arti pembelajaran terstruktur yang ditujukan dengan menggunakan media elektronik sebagai pendukung proses pembelajaran. Pembelajaran dengan *e-learning* dapat dilakukan kapan saja, dimana saja, memudahkan proses belajar bagi siswa. Oleh karena itu, teknologi berpengaruh terhadap perkembangan tempat dan waktu belajar (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021).

Pembelajaran yang menggunakan media buku saja terkesan klasik dan sulit, dalam arti hanya memanfaatkan tulisan dan terlihat cukup membosankan, sehingga diperlukan inovasi baru dalam penyampaian materi contohnya pada mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS ini merupakan bidang pelajaran yang wajib diberikan kepada setiap pelajar, baik dari jenjang dasar hingga pada perguruan tinggi sekalipun. Pada pelajaran ini, pelajar bukan hanya diberikan tentang ilmu sosial saja, melainkan dibekali untuk dapat berkembang dan bermanfaat bagi kehidupan bangsa yang lebih berkualitas (Sari & Ahmad, 2021).

Tujuan dari pemberian mata pelajaran Ilmu Pendidik Sosial (IPS) yakni agar dapat membimbing setiap anak didiknya yang diharapkan mampu menjadi seseorang yang bertanggung jawab, demokrat dan tentram. Berbicara dengan pelajaran berbasis sosial ini tentunya tidak akan jauh dari salah satu materi yang membahas mengenai “Keragaman Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Masyarakat”. Materi ini merupakan dasar dalam mengenal pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya dalam bidang Ekonomi. Untuk itu, setidaknya sebagai pelajar muda tentu harus mampu memahami bagaimana bentuk keragaman dari kegiatan ekonomi di masyarakat. Namun, setelah menelaah berbagai sumber bacaan yang ada, materi ini lebih banyak disampaikan melalui buku atau *e-book* saja, belum terlihat dengan jelas inovasi media yang diaplikasikan, terutama dalam kegiatan pembelajaran. Pendapat lain menyebutkan bahwa pembelajaran ini lebih banyak berupa penjelasan materi yang dapat memungkinkan suasana belajar terasa bosan apabila hanya dengan menggunakan buku sebagai media. Padahal seperti yang telah dipaparkan diatas, bahwa teknologi semakin berkembang dan sudah banyak sekali metode atau media yang dapat dimanfaatkan secara digital. Maka dari itu sangat diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mempermudah dalam menyampaikan dan menerima materi yang disampaikan. Melalui permasalahan tersebut peneliti bertujuan untuk mengembangkan salah satu media berbasis digital yakni *podcast* yang akan dirancang dan dikemas secara menarik, sehingga mampu membantu para pendidik ataupun pelajar dalam kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Karena media *podcast* ini menjadi salah satu inovasi dalam bidang Pendidikan. Tom Webster (Hutabarat, 2020) menjelaskan bahwa “*the path to brains via the ears (sound) is faster than the path through the eyes (sight)*”. Di era ini, setiap orang dengan teknologi yang dimilikinya dapat menciptakan dan mengonsumsi *voice media*. *Podcast* dapat menjadi hal yang positif dan meningkatkan hasil belajar dan pemahaman pada beberapa materi. Permendikbud RI 2016 No. 22 menyebutkan bahwa sumber belajar berbasis literasi digital menjadi penting untuk diterapkan di era ini, karena mampu menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, visual, dan audiovisual dengan cara yang menarik dan interaktif (Dwishiera et al., 2021).

## METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode *design and development research* atau desain (perancangan) suatu penelitian berbasis pengembangan yang nantinya akan menghasilkan produk berupa media dalam belajar dengan pemanfaatan teknologi secara digital. Sugiyono, 2012 (dalam Angko, N & Mustaji, 2013) menjelaskan bahwa metode penelitian yang berlatar belakang pengembangan adalah metode suatu penelitian yang digunakan untuk menciptakan atau menghasilkan produk tertentu dengan adanya pengujian keefektifan dari produk tersebut. Richey and Klein (2009) memberikan uraian penjelasan bahwa “*the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development*” Perancangan dan penelitian pengembangan merupakan kajian sistematis dari proses perancangan, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar empiris untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya dinyatakan kembali dalam sudut pandang yang sama bahwa “*design and development research seeks to create knowledge grounded in data systematically derived from practice*” Perencanaan dan penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan atau mengembangkan pengetahuan didasarkan pada data yang sistematis dari penerapan suatu produk.

Prosedur yang diterapkan dalam penelitian ini berupa model ADDIE yang diartikan dalam 5 tahap, yaitu *analytic* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Model ini dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 untuk merancang suatu sistem pembelajaran. Sesuai dengan penjelasan tersebut, Model ADDIE terdiri atas 5 komponen utama yang saling berkaitan dan terstruktur, dengan arti bahwa mulai dari tahap awal hingga tahap akhir dalam proses pengaplikasiannya harus dilakukan secara sistematis melalui sudut pandang yang rasional. Sugihartini &

Yudiana, (2018) mengartikan pula bahwa tahapan-tahapan dalam model ADDIE ini merupakan tahapan yang memang sering digunakan dalam penelitian karena bentuk rancangannya atau konsep yang sangat sistematis sehingga diharapkan mampu menghasilkan produk yang siap digunakan serta memenuhi standarisasi pengujian terkait pengembangan produk. Konsep tersebut akan menjadi dasar dalam penelitian ini yang merupakan tahapan dalam merancang media digital berbasis audio. Adapun langkah-langkah penelitian ADDIE jika disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut.



**Gambar 1. development design model of ADDIE.**

#### **Tahap pertama: *Analysis* (Analisis)**

Pada tahap ini, peneliti menganalisis keadaan dan kebutuhan terkait media belajar yang dapat dikembangkan secara inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Tujuannya adalah untuk mengamati jenis-jenis media apa saja yang diperlukan dalam pembelajaran di era digitalisasi serta mengetahui tingkat keefektifan media berbasis digital yang mampu memberikan kemudahan dalam pembelajaran.

#### **Tahap Kedua: *Design* (Perancangan)**

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan media berbasis digital berdasarkan hasil analisis sebelumnya berupa permasalahan yang berkaitan dengan kebutuhan media dalam pembelajaran sesuai dengan kajian teori penelitian, meliputi kegiatan dalam penyusunan pelaksanaan program, mulai dari penentuan sasaran penelitian hingga langkah-langkah kerja secara umum. Tahap ini berkaitan pula dengan instrumen validasi yang memiliki peran sebagai pedoman dalam proses pembuatan produk, sehingga dapat menciptakan suatu produk pengembangan berbasis desain dan penelitian yang mampu memberikan solusi dari adanya permasalahan tersebut. Produk yang akan dihasilkan yaitu media audio berbasis podcast.

#### **Tahap Ketiga: *Development* (Pengembangan)**

Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun media secara sistematis berdasarkan hasil rancangan desain. Membuat naskah materi yang telah disesuaikan dengan tema pembahasan yaitu mengenai ekonomi, membuat sampul (cover) sebagai pendukung tampilan agar terlihat menarik, hingga rekaman audio dari setiap suara yang nantinya akan disusun berdasarkan rancangan awal.

#### **Tahap Keempat: *Implementation* (Implementasi)**

Pada tahap ini, adalah kegiatan menerapkan media (produk) yang telah dikembangkan berdasarkan rancangan sistematis dalam tahap pengembangan. Kemudian dilakukan pengujian serta perbaikan awal media yang didasarkan pada lembar instrumen validasi ahli serta mahasiswa yang dimana memiliki peran sebagai pengguna media pembelajaran. Dengan hal ini, dapat diketahui kelayakan produk yang akan diimplementasikan dari setiap kriteria penilaian seperti aspek media, bahasa, dan materi yang termuat dalam hasil produk. Hasil dari implementasi ini akan dijadikan landasan pada tahap pelaksanaan evaluasi.

#### **Tahap Kelima: *Evaluation* (Evaluasi)**

Pada tahap ini, dilakukan pemaparan hasil akhir penilaian dalam bentuk evaluasi dari validator ahli dan mahasiswa, baik data-data dalam bentuk persentase atau angka terkait kelayakan media yang dikembangkan maupun data-data dari segi pendapat ahli berupa masukan dan saran dalam pengembangan media. Kemudian dari hasil penilaian tersebut, maka akan dilakukan tahap akhir dalam perbaikan produk. Hal ini dimaksudkan agar produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan sesuai dengan idealitas dari kebutuhan media pembelajaran yang dikembangkan dengan pemanfaatan teknologi pada era digital sebagai solusi dari jawaban atas permasalahan yang telah ditemukan dan dianalisis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

### ***Analysis***

Studi pendahuluan pada tahap analisis ini merupakan awal dalam melakukan penelitian dan pengembangan metode. Berdasarkan hal ini, maka didapatkan hasil studi pendahuluan terkait media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan keadaan dan kebutuhan dari adanya perkembangan teknologi di era digital. Ketika menelaah kembali, kegiatan belajar mengajar pada saat ini dilakukan secara daring yang dilatarbelakangi oleh kondisi *pandemic* dengan adanya batasan dalam sistem pembelajaran. Tentu perlu adanya inovatif dalam menciptakan dan mengembangkan media yang mampu memberikan nilai efektifitas bagi pengguna. Dengan adanya penggunaan media yang kreatif akan memberikan kemungkinan bagi pelajar untuk lebih banyak belajar, dan biasa menanamkan nilai baik yang sudah dipelajari serta mampu meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Karna pada dasarnya, ketika telah memiliki minat untuk meningkatkan pengetahuannya, maka dari hal tersebutlah muncul motivasi yang besar dalam mengembangkan apa yang akan ia ketahui lebih jauh. (Sultan & Akhmad, 2020). Melalui hasil survey yang telah dilakukan, media pembelajaran yang digunakan (baik oleh pendidik atau oleh pelajar secara langsung) masih cukup terbatas, dalam arti hanya berpusat pada media-media yang telah ada dan kurang memberikan perhatian dengan adanya pembaharuan khususnya dalam materi Peran dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Materi tersebut merupakan salah satu pengetahuan dasar yang perlu dipahami. Ketika akan mempelajari suatu bahasan terkait ekonomi. Terlebih lagi, untuk calon pendidik yang nantinya akan memberikan pengaruh besarnya dalam pendidikan anak bangsa. Penggunaan media pembelajaran berupa audio visual terbukti mampu menyajikan materi ekonomi secara efektif (Avania & Sholikhah, 2021).

### ***Design***

Setelah mendapatkan hasil dari proses analisis, tahap kedua adalah perancangan. Perancangan media ini dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: 1.) Menentukan nama media podcast. Nama yang digunakan diambil dari kata yang mudah untuk diingat dan juga disebutkan. Nama media podcast ini adalah “Suara Dalam Kata” yaitu pada edisi “Ngemiy”: Bincang Tentang Ekonomi Yuk! 2.) Menentukan logo dari media yang dikembangkan. Logo ini harus sesuai dengan bahasan pada materi yang akan disampaikan melalui audio yaitu terkait beragamnya kegiatan perekonomian masyarakat pada pendalaman pembelajaran IPS, dan terakhir 3.) Membuat layout tampilan yang menjadi tatanan pada setiap tampilan media. Tatanan layout ini juga disesuaikan Kembali dengan rancangan materi yang telah disusun pada tahap sebelumnya.

### ***Development***

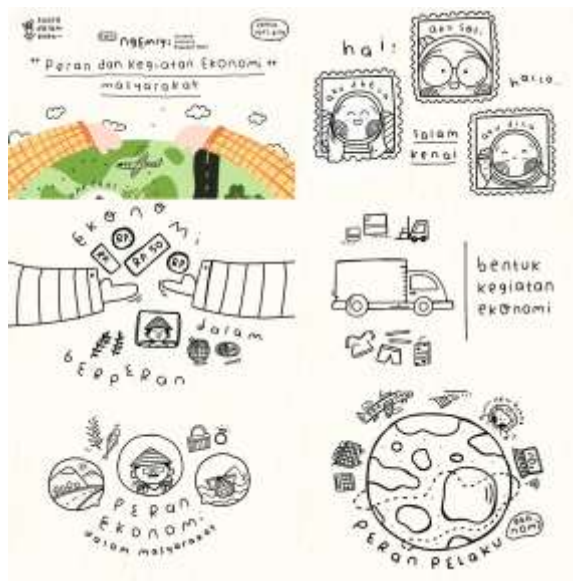
Produk yang dibuat diwujudkan dalam bentuk *podcast* yang telah ditentukan dan direncanakan secara sistematis sesuai dengan konsep penelitian yang melatarbelakangi pengembangan suatu produk. Adi Saputra et al., 2020 dalam penelitiannya, menyebutkan bahwa pada tahun 2020 jumlah peminat podcast mengalami kenaikan hingga sebesar 50%-75,3% dan akan terus meningkat hingga tahun-tahun berikutnya, karnanya pada tahun tersebut dimana *Pandemic* terjadi, seluruh kegiatan sangat terfokus pada dunia digital dan memanfaatkan berbagai media sosial hingga platform yang dapat membantu berbagai aktivitas jarak jauh.

Pemanfaatan Media podcast dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh masyarakat terutama pelajar atau mahasiswa yang telah mengetahui apa itu *podcast* dan bagaimana cara menggunakannya. Telah banyak dikemukakan oleh sebagian penelitian bahwa media podcast ini dapat dengan mudah diakses melalui *gadgets* baik secara *online* maupun *offline* (di download terlebih dahulu) dengan adanya kemudahan teknologi zaman sekarang, juga dinilai praktis, serta dapat didengarkan dimana saja dan kapan saja.

Proses pembuatan media *podcast* ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu :1.) Tahap pra produksi, pada tahap ini meliputi penentuan nama *podcast*, materi yang akan dibahas dalam *podcast*, desain *podcast*, pembuatan *logo*, mendesain tampilan yang sesuai dengan sub materi yang akan dibahas.2) Tahap produksi, pada tahap ini dilakukan pembuatan desain *logo* menggunakan aplikasi *Medibang paint*, *layout* dan juga gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang ada di *podcast*. Pengambilan audio dilakukan dengan cara merekam menggunakan *handphone*. Materi yang telah dipilih dengan menggunakan analisis selanjutnya direkam sesuai dengan konsep yang telah disusun. setelah rekaman materi telah selesai selanjutnya dimasukan ke dalam *podcast* yang telah jadi yaitu pada aplikasi *anchor* dan juga *spotify*.3) Tahap review, pada tahap ini dilakukan uji coba pemutaran media *podcast* yang berisi materi.

Setelah perancangan media *podcast* selesai, dilakukan kegiatan validasi kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Dari hasil validasi dapat digunakan sebagai masukan bagi tim peneliti terhadap produk yang dibuat. Secara kuantitatif, nilai akhir yang didapatkan dari validasi ahli media mendapatkan nilai 85% masuk kedalam kategori sangat baik, validasi ahli bahasa mendapatkan nilai 80% sehingga masuk kedalam kategori sangat baik, dan validasi ahli media sebesar 85,71% sehingga masuk kategori baik.

Berikut merupakan tampilan cover podcast serta tampilan podcast yang telah di upload melalui platform *spotify*:



**Gambar 2. Tampilan Cover Podcast.**





Gambar 3. Podcast Dalam Platform Anchor



Gambar 4. Podcast Dalam Platform Spotify.

### Implementation

Pada tahap implementasi ini dilakukan untuk dapat mengetahui bagaimana respon mahasiswa terhadap media podcast pada minat belajar mahasiswa. Implementasi media podcast ini dilakukan dengan cara uji coba melalui pengiriman link *podcast* dan menyebarkan link *google form* kepada mahasiswa dan seorang ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Terdapat empat belas indikator penilaian yang diberikan terkait dengan media *podcast* yang dibuat, dari keseluruhan nilai setelah dipersentasikan semua indikator penilaian masuk dalam kategori baik. Pada pernyataan kemudahan akses media *podcast* mendapatkan nilai tinggi.

### Evaluation

Pada tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil dari penggunaan media podcast dalam meningkatkan belajar dan minat belajar mahasiswa terutama pada materi Peran dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Setiap hasil dari pengujian cobaan produk dijadikan sebagai acuan perbaikan produk untuk kedepannya. Pada proses evaluasi, untuk dapat melihat keefisienan dan keefektifan media podcast, tim peneliti menggunakan tes berupa kuesioner melalui *google form*.

Tabel 1  
Hasil kuesioner mahasiswa terhadap produk media *podcast*

No.	Indikator	Penilaian					Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5		
1.	Tampilan sampul (cover) media	0	0	1	4	7	77,14%	Baik
2.	Media dapat diakses di mana saja dan kapan saja	0	0	0	3	9	81,42%	Baik

3.	Suara pada media jelas	0	0	0	5	7	78,57%	Baik
4.	Keefektifan dalam penggunaan media	0	0	0	4	8	80,00%	Baik
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	0	0	0	5	7	78,57%	Baik
6.	Kalimat yang digunakan sederhana(lugas)	0	0	1	3	8	78,57%	Baik
7.	Penyampaian materi komunikatif dan interaktif	0	0	2	2	8	77,14%	Baik
8.	Materi sesuai dengan tujuan pembuatan media	0	0	1	2	9	80,00%	Baik
9.	Penggunaan media dapat memberikan arahan untuk memahami materi ekonomi terkait peran dan kegiatan ekonomi dalam masyarakat	0	0	1	2	9	80,00%	Baik
10.	Penggunaan media dapat memberikan motivasi dalam belajar	0	0	1	3	8	78,57%	Baik
11.	Isi materi sesuai dengan judul pembahasan	0	0	0	4	8	80,00%	Baik
12.	Materi disampaikan secara runtut dalam setiap episode	0	0	0	2	10	82,85%	Baik
13.	Memiliki kebermanfaatan dalam pengembangan media belajar yang inovatif	0	0	1	3	8	78,57%	Baik
14.	Media menarik minat untuk digunakan	0	0	0	4	8	80,00%	Baik

**Tabel 2**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No.	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan sampul (cover) pada media podcast				√	
2.	Media podcast dapat diakses dimana saja dan kapan saja					√
3.	Suara pada media podcast jelas				√	
4.	Media podcast dapat memberikan keefektifan bagi pengguna				√	
	Jumlah					17
	%					85%
	Tingkat Pencapaian					Sangat baik

**Tabel 3**  
**Hasil validasi ahli bahasa**

No.	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√
2.	Kalimat yang digunakan dalam menjelaskan materi sederhana(lugas)					√
3.	Penyampaian materi melalui media podcast komunikatif dan interaktif					√
	Jumlah					12
	%					80%
	Tingkat Pencapaian					Sangat baik

**Tabel 4**  
**Hasil validasi ahli materi**

No.	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Materi sesuai dengan tujuan dalam pembuatan Media Podcast					√
2.	Pembelajaran melalui media podcast dapat mengarahkan mahasiswa untuk memahami ekonomi terkait peran dan kegiatan ekonomi					√
3.	Penggunaan media podcast dalam menyampaikan materi terkait peran dan kegiatan ekonomi masyarakat dapat memberi motivasi dalam belajar					√
4.	Isi materi dalam podcast sesuai dengan judul pembahasan					√



5.	Materi disampaikan secara runtut dalam setiap episode	√
6.	media podcast bermanfaat dalam pengembangan metode belajar yang inovatif	√
7.	Media podcast menarik minat pengguna untuk digunakan	√
Jumlah		30
%		85,71%
Tingkat Pencapaian		Sangat baik

Kriteria skala penilaian :

- 1: sangat kurang
- 2: kurang
- 3: cukup
- 4: baik
- 5: sangat baik

**Tabel 5**  
**Kategori Persentase**

Tingkat Pencapaian	Interpretasi
Sangat Baik	76% - 100%
Baik	56% - 75%
Cukup	40% - 55%
Kurang Baik	< 40%

Kegiatan validasi yang dilakukan kepada ahli materi terdiri dari tiga aspek, yakni aspek media, aspek bahasa, dan aspek materi. masing-masing dari ketiga aspek itu memiliki deskriptor yang berbeda-beda. Setiap deskriptor diberi angka penilaian 1,2,3,4,5 dengan kriteria semakin besar bilangan yang dirujuk, maka semakin baik atau sesuai dengan aspek yang disebutkan. Dari hasil penelitian mengenai media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menunjukkan bahwa semua aspek termasuk dalam kategori sangat baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini, media audio berbasis *podcast* dalam pembelajaran di era digital telah sesuai dengan kebutuhan media inovatif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya terkait materi Peran dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat yang dikembangkan sesuai dengan rancangan penelitian. Menghadapi berbagai bentuk perkembangan zaman, peran dalam bidang Pendidikan tentu akan sangat berpengaruh dalam menciptakan generasi penerus bangsa yang sangat diharapkan mampu memberikan dampak yang besar dalam perkembangannya. Apalagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan bidang yang akan saling berkaitan dan mampu memberikan pembaharuan dengan beragam ide yang kreatif dan inovatif. Dengan adanya perkembangan teknologi khususnya pada teknologi informasi dan komunikasi memberikan banyak peluang dalam kemudahan pada proses pembelajaran khususnya pada ketersediaan media pembelajaran. (Dwi Susilowati & Faiziyah, 2020)

Media audio berbasis *podcast* ini dari edisi “Ngemiy”: *Bincang Tentang Ekonomi Yuk!* merupakan bentuk alternatif dalam memberikan, mengembangkan, dan memperkenalkan kepada mahasiswa maupun pelajar serta pendidik karena dapat belajar dan memperluas pengetahuan maupun wawasannya melalui media audio dengan memanfaatkan salah satu *Platform Spotify* untuk dapat didengar dimanapun dan kapanpun sehingga mampu memberikan keefektifan dalam penggunaannya. Pengguna dapat memilih dua opsi, apakah akan didengarkan secara *online* atau *offline*. Jika ingin mendengarkan secara *offline* maka pengguna dapat mendownload terlebih dahulu *podcast* yang dituju untuk didengar tanpa harus tersambung dengan data jaringan. Selain itu, jika dilihat dari aspek desain, pemilihan cover dalam podcast juga mampu menarik perhatian para pendengar. Untuk itu, peneliti memanfaatkan salah satu aplikasi *painting* berupa *Medibang Paint* untuk memberikan kesan visual dari setiap episode dalam *podcast* tersebut.

Setelah melalui beberapa tahap, dimulai dari analisis, rancangan, pengembangan, hingga pada validasi ahli, maka media Podcast ini dapat dikategorikan dengan nilai persentase sebesar 85% pada hasil validasi ahli media, 80% pada hasil validasi ahli bahasa, dan 85,71% pada hasil validasi ahli materi dengan tingkat pencapaian sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Audio Berbasis Podcast terkait materi Peran dan Kegiatan Ekonomi layak digunakan sebagai sarana dalam pembelajaran IPS dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Saputra, B., Muhamamdiyah, S., & Sidoarjo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Podcast Smamita Bercakap Dalam Pembelajaran Ekonomi Di Sma Muhamamdiyah 1 Taman. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 375–382. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Angko, N. & M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal Kwangsan*, 1(1), 1–15.
- 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>
- Avania, W. F., & Sholikhah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2531–2538. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/885>
- Dwishiera, N., Darmayanti, M., & Hendriani, A. (2021). Kompetensi Guru SD dalam Membuat Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Anchor. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(2), 132–140. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/>
- Hutabarat, P. M. (2020). Pengembangan Podcast sebagai Media Suplemen Pembelajaran Berbasis Digital pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2), 107–116. <https://doi.org/10.7454/jsht.v2i2.85>
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- 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>
- Rachmawati, F., Muhajarah, K., & Kamaliah, N. (2019). Mengukur Efektivitas Podcast sebagai Media Perkuliahan Inovatif pada Mahasiswa. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(1), 38–44. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i1.3750>
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1012>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sultan, M. A., & Akhmad, A. (2020). Media Podcast terhadap Kemampuan Menyimak. *JKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(1), 40–45. <https://doi.org/10.26858/jkp.v4i1.12044>
- Susilowati, R. D., S. &, & Nuqhty, F. (2020). Penerapan Podcast pada Aplikasi Spotify Sebagai Media

5341 *Pengembangan Media Audio Berbasis Podcast dalam Pembelajaran Digital: Peran dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat – Sofi Kesumaningtyas, Dheva Fadia Anjani, Dila Yumerda, Dadan Nugraha*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2896>

Pembelajaran Matematika di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika*, 4(1), 68–78. [journal.unesa.ac.id/index.php/jrpipm](http://journal.unesa.ac.id/index.php/jrpipm)

Urfaulwiya, S., & Maureen, I. Y. (2020). Pengembangan Media Audio Berbasis Podcast Materi Cerita Rakyat (Hikayat) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Smk Negeri 1 Jombang Pengembangan Media Audio Berbasis Podcast Materi Cerita Rakyat ( Hikayat ) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Ke. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 10(29), 1–9.

Widhayanti, A., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Media Audiovisual Berbantuan Power Point Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1587–1593. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/627>