



# Podcast as Interactive Learning Media in Indonesian Language Learning in Elementary Schools

## Podcast Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Agung T. Prawoto<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

### OPEN ACCESS

ISSN 2579-5813 (online)

*Edited by:*

Bisotoon Azizi

*Reviewed by:*

Agus Budiman., Amka

*\*Correspondence:*

Agung T. Prawoto  
agungtp9@gmail.com

*Received: 8 September 2023*

*Accepted: 27 October 2023*

*Published: 27 October 2023*

*Citation:*

Agung T. Prawoto (2023) Podcast as Interactive Learning Media in Indonesian Language Learning in Elementary Schools

*Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School. 7:2.*

*doi:*

10.21070/madro satun a. v 7 i 2 . 1592

Indonesian is a medium for communication and bonding to national unity. The many problems in understanding Indonesian and the obstacles to learning Indonesian for the general public, especially for students, is a crucial matter to find a solution to. Podcast interactive media is one of the learning media that is expected to be a solution to support the Indonesian language learning process. This is supported by the ADDIE method, which emphasizes strengthening substances such as Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Thus, it is expected to be able to improve language skills and interest in learning Indonesian for students.

**Keywords:** Podcast, Learning Media, ADDIE, Indonesian Language

Bahasa Indonesia merupakan media dalam komunikasi dan merekat persatuan bangsa banyaknya permasalahan dalam pemahaman Bahasa Indonesia serta kendala pada pembelajaran Bahasa Indonesia bagi masyarakat umum khususnya bagi peserta didik menjadi suatu hal yang penting untuk dicari penyelesaiannya. Media interaktif podcast merupakan salah satu media pembelajaran yang diharapkan menjadi solusi guna menunjang proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini didukung dengan metode ADDIE yang menekankan dalam penguatan substansi seperti Analisis, Desain, Developmen, Implementasi dan Evaluasi. Dengan demikian diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berbahasa dan minat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik.

**Kata Kunci:** Podcast, Media Pembelajaran, ADDIE, Bahasa Indonesia

## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang menjadi wadah pemersatu bangsa serta sebagai landasan bahasa secara resmi yang digunakan oleh Negara Indonesia. Oleh karena itu peran bahasa Indonesia sangat penting bagi Pendidikan nasional. Perkembangan masa kini banyak peserta didik yang belum cukup fasih dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar (Nurdiyanti & Suryanto, 2010). Hal ini menjadi perhatian khusus bagi para pendidik di lingkungan sekolah dasar. Kemampuan berbahasa Indonesia secara baik dan benar disampaikan secara formal di lingkungan sekolah dasar. Hal ini tentu tidak lepas juga dari peran orang tua yang mendasari kemampuan dasar peserta didik untuk berbahasa Indonesia saat berinteraksi di rumah sebagai bahasa ibu.

Faktanya di lapangan banyak sekali kendala dalam proses belajar dan mengajar bagi guru di sekolah dasar perihal mata pelajaran bahasa Indonesia. (Anzar & Mardhatillah, 2018). Mata pelajaran bahasa Indonesia tidak hanya terkait dengan kemampuan membaca dan menulis, namun juga sebagai kemampuan dasar berkomunikasi yang baik bagi para peserta didik. Namun lebih jauh lagi kita dapat menyampaikan pelajaran bahasa Indonesia untuk menopang tatanan kemampuan berkomunikasi dan meningkatkan kecerdasan berbahasa bagi peserta didik.

Mata pelajaran bahasa Indonesia cenderung dianggap kurang menarik ketika aktivitas yang dilakukan hanya seputar membaca dan menulis (Failasufa, Haryadi, & Nuryatin, 2022). Mata pelajaran bahasa Indonesia juga dianggap mata pelajaran yang cukup sulit karena beberapa faktor yang melatarbelakanginya, antara lain; pembelajaran yang didominasi dengan guru, media pembelajaran yang kurang menarik serta sudah kurang relevan pada zaman sekarang. Kurangnya variasi media dapat menyebabkan minat peserta didik menjadi rendah serta tidak munculnya motivasi dalam mengikuti proses belajar.

Selain itu kendala dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terletak pada penggunaan metode pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran/alat peraga pembelajaran. Seringkali alat peraga yang digunakan belum cukup menarik untuk menambah minat peserta didik terhadap pembelajaran, faktornya tentu kurang interaktifnya media tersebut dan cenderung monoton. Metode pembelajaran yang kini sedang dikembangkan adalah media interaktif berbasis internet dengan memanfaatkan platform digital yang memfasilitasi kebutuhan untuk melakukan podcast siniar.

Media audio podcast sudah tidak asing lagi bagi sebagian orang, berawal hanya pengguna Apple Broadcast hingga sekarang dapat di akses bebas menggunakan platform online. Media yang berasal dari Amerika ini memiliki revolusi siaran konvensional dengan kebebasan on demand. Saat sedang menikmati siaran podcast pendengar tidak lagi harus menunggu acara yang ingin di dengar, hanya dengan mencari topik siaran maka pendengar dapat menikmati saat itu juga. (Moore, 2022)

Podcast dapat didengarkan dengan segala suasana, karena memiliki banyak kriteria dalam isi sebuah rekaman audio yang diunggah dalam podcast. Terdapat beberapa platform yang mendukung tersedianya podcast, seperti; iTunes, Stitcher, Google Play dan Spotify. Ada tiga jenis podcast, seperti (Putra & Sudrajat, 2021) Podcast Interview, Solo Podcast dan Multi-Host Podcast yang memungkinkan peserta didik untuk menambah porsi belajar secara mandiri maupun berkelompok dan membuka ruang interaksi antar peserta didik juga dengan guru dan orang tua dalam satu platform. Dalam pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia tentu sangat diperlukan media latihan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik melalui perbincangan yang dirancang dengan suatu topik yang ditentukan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Terdapatnya pembelajaran yang menggunakan media interaktif podcast atau siniar
2. Peserta didik merasa bosan dengan media pembelajaran yang kurang interaktif dan cenderung monoton.
3. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung di sekolah.

Sedangkan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membuat media podcast dapat membantu memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia?
2. Bagaimana cara membuat desain pembelajarannya untuk menggunakan podcast sebagai media pembelajaran?
3. Bagaimana cara membuat media pembelajaran tersebut dapat diakses dimana saja pada era kekinian?

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat mengenai proses belajar dan mengajar pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI SDN Utan Kayu Utara 11 Pagi. Digunakan pola dan metode perolehan data dengan teknik survei menggunakan skala Likert. Skala Likert menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon 5 titik pilihan pada setiap butir pertanyaan, sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Budiaji, 2013). Sebagai sasaran populasi sampel digunakan subyek para peserta didik kelas VI di SDN Utan Kayu Utara 11 Pagi sejumlah 32 peserta didik. Selain itu ditambah studi kepustakaan dengan mengumpulkan informasi atau referensi mengenai topik terkait melalui buku-buku, artikel ilmiah dalam jurnal, e-book dan internet.

Hasil data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan metode model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi evaluation. Model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang

artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan. (Sugiyono, 2015)



**Gambar 1.** Model Addie

Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan di bawah ini:

Langkah-langkah model pengembangan ADDIE:

- Analisis (Analysis) Melakukan analisis kebutuhan materi wawancara, karakteristik peserta didik, analisis perangkat lunak dan analisis spesifikasi.
- Desain (Design) Terdiri dari pembuatan studio podcast, penyusunan materi dan tema podcast, penentuan durasi rekaman dan pendokumentasian.
- Pengembangan (Development) Terdiri dari pembuatan dokumentasi, dan broadcasting dokumentasi pada platform digital.
- Penerapan (Implementation) merupakan tahap uji coba media
- Evaluasi (Evaluation) Melakukan perbaikan produk berdasarkan uji coba lapangan dan pembuatan produk akhir berupa video dokumentasi dan diupload diplatform digital seperti youtube sebagai produk yang dikembangkan.

## PEMBAHASAN

### 1. Analisis

(Analysis) media interaktif podcast pada pembelajaran bahasa Indonesia ini ditujukan untuk peserta didik di SDN Utan Kayu Utara 11 Pagi. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan didapatkan analisis kebutuhan untuk pengguna media interaktif podcast yaitu dibutuhkan adanya ruang siaran yang dapat menjadi tempat belajar bahasa Indonesia seperti ruang kelas, kamar tidur, dan ruang laboratorium, serta adanya tema-tema bahasan yang berkesesuaian dengan materi yang akan diajarkan. Selain kebutuhan sistem, dalam perancangan media interaktif podcast ini juga dibutuhkan serangkaian peralatan untuk mendukung kelancaran proses pembuatan dan pengujian pembelajaran dengan media interaktif podcast. Berikut aspek-aspek yang dibutuhkan dalam pembuatan pembelajaran dengan media interaktif podcast.

**Tabel 1.** Aspek-aspek yang dibutuhkan dalam pembuatan pembelajaran dengan media interaktif podcas

No	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras
1	Windows 7 Sebagai sistem operasinya	PC Komputer denga spesifikasi processor core i3 memory 4096MB RAM Memory 500GB dan Monitor 14"

2	Anchor Sebagai Aplikasi pembuatan animasi dalam pembelajaran animasi interaktif.	Micropon set jack ke PC
3	Recorder Aplikasi pendukung untuk pengolahan untuk pengolahan suara dalam pembelajaran media interaktif.	Headphone

## 2. Desain

**Tabel 2.** Perancangan desain pembelajaran menggunakan media interaktif podcast

No	Kegiatan	Capaian
1	guru membuat desain pembelajaran yang dibagi dalam beberapa materi yakni materi wawancara.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
2	guru mempersiapkan kelengkapan podcast di ruang laboratorium sekolah	Media Potcast
3	guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang akan diberi project podcast dengan menghadirkan narasumber yang berbeda.	Pembuatan Kelompok Proyek
4	siswa mempersiapkan daftar pertanyaan sesuai tema yang akan disampaikan pada saat podcast	Pembuatan daftar pertanyaan
5	siswa melaksanakan program siaran secara berkala dengan tema-tema yang telah ditentukan.	Pelaksanaan program siaran
5	guru mendokumentasikan siaran yang telah dilaksanakan oleh siswa.	Pembuatan laporan proyek

## 3. Development (Pengembangan)

**Tabel 3.** Pengembangan yang diberikan dalam penelitian ini

No	Kegiatan	Pengembangan
1	Tema	Disesuaikan dengan tema dan kebutuhan bahasan
2	Dokumentasi	Publikasi secara media sosial

## 4. Implementasi

**Tabel 4.** Pembagian kelompok

Kelompok 1	Kelompok 2
Tema podcast : <i>Publik Speaking</i>	Tema Podcast : Puisi
Anggota	
Niko Chandra Yasmin Alfaro Nur Safa Fadilah Marsya Rifki	Stefany Ramli Tajul Khazana Cantika Raditya Malka Rachmadina
Kelompok 3	Kelompok 4
Tema Podcast : Cerpen	Tema Podcast : Pidato
Farizky Meiva Faeruz Tisya	Ruqoyah Naura Suci Yudha Rava

Jelita Rafika Fadillah Ibrahim	Rizka Putra Vebyria Bramantyo
---	--

### Pelaksanaan podcast

Dilaksanakan pada hari Selasa 10 Januari 2023



**Gambar 2.** Kelompok



**Gambar 3.** Kelompo 2

Pelaksanaan Podcast Hari Kamis 12 Januari 2023



**Gambar 4.** Kelompok 3



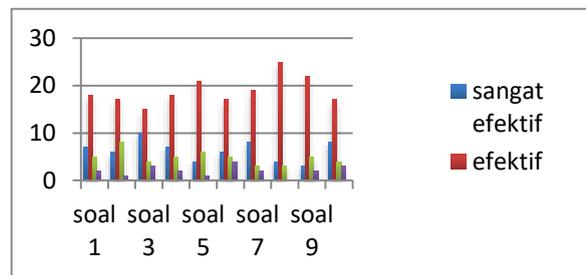
**Gambar 5.** Kelompok 4

## 5. Evaluasi

Tahapan evaluasi dilakukan melalui perhitungan data yang didapat dari hasil pengisian kuesioner. Kuesioner dibagikan kepada para peserta didik dan mengisi kuesioner tersebut. kuesioner diberikan kepada 32 peserta didik dimana setiap lembar kuesioner terdiri dari 10 pertanyaan. Hasil perhitungan kuesioner media interaktif podcast dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas 6 SDN Utan Kayu Utara 11 Pagi adalah sebagai berikut :

Berdasarkan hasil kuisisioner maka dapat dilihat prosentase dari respon siswa terhadap media interaktif podcast yang disajikan dalam proses pembelajaran antara lain 20% siswa menyatakan media interaktif podcast itu sangat efektif sedang

59% menyatakan efektif, 15% menyatakan ragu-ragu, 6% menyatakan kurang efektif dan 0% menyatakan sangat tidak efektif.



**Gambar 6.** prosentase respon siswa terhadap media interaktif podcast yang disajikan dalam proses pembelajaran

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan penelitian yang telah lakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya media podcast pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat membantu guru dan anak-anak dalam proses belajar bahasa Indonesia, dengan diterapkannya media interaktif podcast pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat membantu anak-anak dalam mengingat pelajaran sehingga proses belajar dan mengajar menjadi efektif dan menyenangkan, dan media interaktif podcast pada pembelajaran bahasa Indonesia ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja pada berbagai platform digital.

Namun, media interaktif podcast ini masih sangat sederhana, sehingga sangat mungkin untuk dikembangkan agar menjadi lebih baik lagi. Untuk pembuatan media interaktif ini sebaiknya dilakukan sebuah pengujian yang berulang-ulang agar dapat memenuhi kekurangan dan mengetahui baik atau tidaknya program ini, dalam penggunaan media interaktif podcast ini sebaiknya diawasi oleh orang dewasa yang dapat mengontrol proses belajar sehingga proses pembelajaran semakin baik, dan juga dalam perancangan media ini diperlukan perancangan yang matang agar lebih kreatif dalam menentukan metode pengenalan dan pengetahuan sehingga media interaktif podcast ini dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi yang berdampak luas.

## REFERENSI

- Anzar, S. F., & Mardhatillah, M. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016. *Ina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1).
- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan*.
- Failasufa, F., Haryadi, H., & Nuryatin, A. (2022). PROBLEMATIKA BAHASA INDONESIA YANG KURANG DIMINATI OLEH PESERTA DIDIK. *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastraan Indonesia*, 6(2).
- Moore, T. (2022). Pedagogy, Podcasts, and Politics: What Role Does Podcasting Have in Planning Education? *Journal of Planning Education and Research*.
- Nurdiyanti, E., & Suryanto, E. (2010). Pembelajaran literasi mata pelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar. *Paedagogia*, 13(2).
- Putra, W. R. S., & Sudrajat, R. H. (2021). Analisis Cerita Naratif Vladimir Propp Pada Cerita Kkn Desa Penari Versi Chanel Youtube Nessie Judge. *Proceedings of Management*, 8(4).
- Sugiyono, P. (2015). Metode penelitian kombinasi (mixed methods). *Bandung: Alfabeta*, 28, 1-12.