

## **PENGEMBANGAN *PODCAST* SEJARAH LOKAL BANJARNEGARA BERBASIS *SPOTIFY* DI MA TANBIHUL GHOFILIN BANJARNEGARA**

**Sefri Shafa Ali Fida<sup>1</sup>, Romadi<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia; [sefri.s.a.f@students.unnes.ac.id](mailto:sefri.s.a.f@students.unnes.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia; [romadi@mail.unnes.ac.id](mailto:romadi@mail.unnes.ac.id)

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi dan platform digital yang sangat pesat dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, sebagai contoh menjadikan platform digital sebagai media pembelajaran bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *podcast spotify* pada materi sejarah lokal Banjarnegara pada masa kolonial di MA Tanbihul Ghofilin Banjarnegara dan menguji kelayakan *podcast spotify* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Uji coba dilakukan terhadap ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan sejumlah siswa MA Tanbihul Ghofilin Banjarnegara kelas XI untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *podcast spotify*. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan presentase nilai sebesar 78% untuk validasi materi, 87% untuk validasi media dan 83% untuk validasi pembelajaran. Sedangkan hasil uji coba terhadap peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 82%. Berdasarkan hasil validasi ahli dan rata-rata tersebut dapat dinyatakan bahwa *podcast* sejarah lokal Banjarnegara berbasis *spotify* “layak” dijadikan media pembelajaran sejarah.

*Kata kunci: Pengembangan, podcast, spotify, sejarah lokal*

### **I. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat sangat berdampak besar bagi dunia pendidikan juga, terutama kemudahan dalam mengakses dan membuat media pembelajaran bagi pendidik. Upaya menghubungkan pembelajaran dengan teknologi dapat dijadikan alternatif untuk membantu siswa menguasai konsep abstrak dan keterampilan inti (Yusro et al., 2023). Menurut Sani (2019) media pembelajaran memiliki nilai praktis yaitu penggunaan media dapat mendobrak batasan pengalaman yang dimiliki siswa dan dapat mengatasi batas ruang kelas, terutama untuk penyajian materi pembelajaran yang sulit diamati secara langsung oleh siswa. Adanya media pembelajaran yang saat ini tersedia secara online juga memudahkan siswa untuk mengakses

media belajar dimana pun dan kapan pun. Terbatasnya sumber literasi yang disediakan sekolah dalam meningkatkan hasil belajar siswa menjadi masalah penting saat ini, maka dari itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang mudah untuk diakses dimanapun dan kapanpun (Padli et al., 2023). Media sosial dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan media pembelajaran, hal tersebut dibuktikan dalam penelitian Rizki (2023) dihasilkan kesimpulan bahwa media sosial dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dan pembelajaran dengan cara yang interaktif. Selain itu dalam penelitian Irhamni & Ashari (2023) dijelaskan bahwa pembelajaran dengan media platform digital dapat meningkatkan partisipasi dan kolaborasi siswa serta memberikan pengalaman belajar baru yang mendalam.

Maraknya podcast di Indonesia menjadi sebuah peluang bagi pendidik untuk mengembangkan media dalam bentuk podcast. Menurut (Wibowo, 2022) dikutip dari buku yang berjudul “Podcast”, podcast merupakan serangkaian rekaman audio video yang memiliki beberapa seri episode. Survei mengenai tanggapan masyarakat terhadap *podcast* yang dilakukan oleh Daily sosial bekerja sama dengan JakPat *Mobile Survey Platform* (2018) melakukan survey terhadap pengguna *smartphone* yang berjumlah 2023, didapatkan hasil bahwa faktor yang dianggap menarik oleh responden yang terdiri dari konten (65,00%) dan fleksibilitas akses (62,69%) hal tersebut membuat mereka memilih *podcast*. Hasil selanjutnya dikatakan bahwa *spotify* merupakan layanan paling populer bagi responden sebagai platform untuk mendengarkan *podcast* dengan persentase sebesar 52,02%. Selanjutnya data dari *Global Web Index* (GWI) yang dilansir dari laman databoks disebutkan bahwa pendengar *podcast* Indonesia merupakan terbesar kedua di dunia dalam kuartal III 2021. Pendengar *podcast* sebanyak 35,6% dari total pengguna internet yang berumur 16 sampai 24 tahun. Berdasarkan hasil survei tersebut sudah dipastikan bahwa media *podcast* sudah populer dan banyak didengarkan oleh masyarakat terlebih pada peserta didik yang masih muda pasti sudah tidak asing dan sering mendengarkan *podcast*. Hal tersebut juga selaras dengan yang dipaparkan oleh Imarshan (2021) pendengar *podcast* di Indonesia meningkat sejak covid-19 dan menjadi media informasi utama bagi masyarakat.

Menurut Daryanto (2016) terdapat materi pembelajaran yang cocok

disampaikan melalui media audio yaitu sejarah, PPKN, sosiologi, musik, aneka suara binatang dan lain-lain. Berdasarkan hal tersebut pemilihan pengembangan media pada materi sejarah lokal dianggap tepat jika disampaikan melalui media audio seperti *podcast*. Selain itu jangkauannya sangat luas jika disiarkan melalui *spotify* dan mudah untuk diakses selagi terkoneksi dengan internet. Seperti dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Suroyo tentang pengembangan media *podcast* berbasis aplikasi *spotify* pada pembelajaran sejarah (Suroyo et al., 2024). Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis *podcast spotify*, adapun materi yang akan dibahas yaitu sejarah lokal Banjarnegara hal tersebut memiliki alasan tersendiri yaitu masih banyaknya siswa yang belum mendalami sejarah di daerahnya sendiri sehingga peneliti tertarik untuk membahas sejarah lokal dengan ahli sejarah di Banjarnegara. Menurut Syahputra et al., (2020) sejarah lokal efektif untuk membangun kesadaran dan rasa bangga terhadap budaya daerah serta nasionalisme peserta didik.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) yang dalam bahasa Indonesia berarti penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang nantinya menghasilkan suatu produk yang sudah diuji keefektifannya (Sugiyono, 2017). Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang merupakan kependekan dari proses pengembangan yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development*

(Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE memiliki konsep pengembangan yang inovatif, memperhatikan dasar pengembangan produk yaitu sesuai kebutuhan dan perkembangan teknologi (Putri Weldami & Yogica, 2023). Tahap analisis merupakan langkah awal dalam menentukan permasalahan dan kondisi yang ada di lapangan, hal tersebut dilakukan dengan analisis kebutuhan guru dan siswa untuk dapat menentukan tujuan pengembangan (Cahyono et al., 2023). Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa MA Tanbihul Ghofilin Banjarnegara sedangkan sampel yang diambil yaitu siswa kelas IX MA Tanbihul Ghofilin Banjarnegara. Adapun teknik pemilihan sampel yaitu menggunakan teknik *cluster random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dari kelas sebagai kelompok atau *cluster*. Uji coba dilakukan terhadap ahli media, ahli media dan ahli pembelajaran selain itu media pembelajaran juga diuji kelayakannya terhadap siswa. Instrumen yang digunakan dalam uji coba yaitu menggunakan angket atau kuesioner. Data yang diperoleh diolah secara kuantitatif menggunakan microsoft excel.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### *Analysis*

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam pengembangan media. Tahap ini dilakukan dengan menganalisis masalah dan kebutuhan untuk memperkenalkan sajarah lokal Banjarnegara kepada siswa. Selanjutnya menganalisis karakteristik atau profil siswa seperti usia, minat, dan cara belajar mereka serta terkait media belajar yang mereka gunakan. Terakhir yaitu menganalisis tujuan pembelajaran, di mana pada penelitian ini pembelajaran dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan siswa tentang sejarah lokal dan keterampilan mendengarkan dan analisis kritis terhadap informasi yang diterima. Tahap analisis ini bertujuan untuk mengetahui jenis media yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran di era digitalisasi dan mengetahui sejauh mana media berbasis digital mampu memberikan kemudahan dalam belajar (Kesumaningtyas et al., 2022). Peneliti melakukan analisis melalui observasi lapangan dan penyebaran kuesioner kepada 37 siswa kelas XI MA Tanbihul Ghofilin Banjarnegara. Berikut merupakan hasil kuesioner analisis kebutuhan media pembelajaran siswa.

**Tabel 1.** Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Siswa

No	Pertanyaan/Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Siswa paham tentang materi sejarah yang disampaikan guru	30	7
2.	Guru sering bertanya kepada siswa ketika pembelajaran sejarah berlangsung	31	6
3.	Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang sulit	19	18
4.	Guru sering menggunakan metode ceramah ketika pembelajaran berlangsung	34	3

5. Guru sering menggunakan metode diskusi ketika pembelajaran	11	26
6. Metode yang digunakan oleh guru beragam	9	28
7. Metode yang digunakan guru membuat siswa lebih paham belajar sejarah	15	22
8. Dalam proses pembelajaran sejarah selalu menggunakan media pembelajaran	10	27
9. Media pembelajaran di sekolah ini sudah memadai	5	32
10. Media pembelajaran yang digunakan guru sudah memadai	6	31
11. Guru sering menggunakan media pembelajaran ketika pembelajaran berlangsung	10	27
12. Media pembelajaran yang digunakan guru pada saat ini menyenangkan	14	23
13. Penjelasan dari guru sudah cukup untuk memahami materi	17	20
14. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar sejarah	6	31
15. Guru menggunakan media internet untuk mendukung pembelajaran	5	32
16. Guru menggunakan media audio untuk menunjang pembelajaran sejarah	1	36
17. Guru menggunakan media bercorak handout (seperti bahan ajar, modul, dsb) untuk menunjang pembelajaran	13	24
18. Guru sering menggunakan media berbasis audio	1	36
19. Sering terjadi kendala dalam menggunakan media audio	7	30
20. Guru sering menyampaikan materi sejarah lokal Banjarnegara saat pembelajaran	8	29
22. Siswa setuju diadakan pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis <i>podcast spotify</i> pada materi sejarah lokal Banjarnegara	37	0

Tabel 1 menunjukkan bahwa mayoritas siswa memahami sejarah yang disampaikan oleh guru. Meski demikian, terkait metode dan media pembelajaran yang digunakan selama

proses pembelajaran kurang variatif. Media pembelajaran yang digunakan saat ini belum memadai oleh sebagian besar siswa, dengan 32 menyatakan bahwa media di sekolah belum

mencukupi kebutuhan pembelajaran dan 31 siswa menyatakan media yang digunakan guru juga belum memadai. Di sisi lain, 36 siswa menyatakan tidak pernah ada penggunaan media audio, padahal 37 siswa setuju jika dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *podcast*.

Berdasarkan hasil kuesioner analisis kebutuhan media pembelajaran siswa di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *podcast* sangat dibutuhkan siswa. Hal ini terlihat dari tingginya minat dan respon positif yang diberikan oleh siswa, yang mengindikasikan bahwa *podcast* dapat menjadi alternatif efektif untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan 100% siswa setuju terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *podcast*, ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media *podcast* sebagai sarana alternatif yang dapat memudahkan pemahaman serta mendukung akses siswa terhadap materi.

### **Design**

Tahap kedua dalam pengembangan media model ADDIE adalah menyusun konsep *podcast* yang akan dikembangkan. Pada tahap desain, media pembelajaran berbasis digital dirancang berdasarkan hasil analisis sebelumnya berupa permasalahan dan kebutuhan yang berkaitan dengan media belajar (Rahmah & Ahsanuddin, 2023). Pada penelitian ini, tahap perancangan media dilakukan melalui beberapa tahapan dimulai dengan menentukan tema, format, dan *podcast* yang akan diproduksi. Penentuan nama, logo, dan desain media *podcast* yang dikembangkan menjadi bagian penting dalam menarik perhatian audiens. Selanjutnya menyusun topik-topik yang relevan seperti peristiwa sejarah, tokoh lokal, dan kebudayaan Banjarnegara. Dilanjutkan dengan memilih jenis format *podcast* yang bervariasi seperti wawancara dengan narasumber

sejarawan atau tokoh lokal, narasi sejarah, atau diskusi interaktif antara pengajar dan siswa. Berikutnya pada tahap desain ini, peneliti juga menyusun kisi-kisi yang disesuaikan dengan kuesioner sebagai petunjuk dalam menyusun komponen-komponen penilaian yang terdapat pada kuesioner validator maupun respon siswa terkait efektifitas dan kelayakan penggunaan media pembelajaran *podcast* berbasis *Spotify* sejarah lokal Banjarnegara (Nantana & Wiradimadja, 2023).

### **Development**

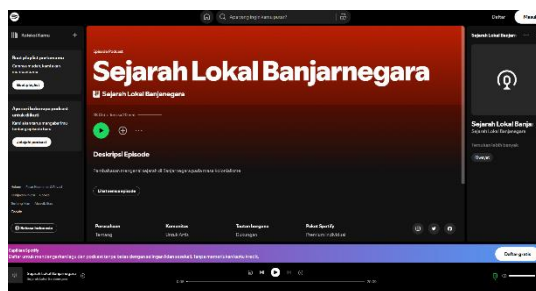
Setelah merancang konsep, tahap selanjutnya adalah proses mewujudkan konsep atau desain tersebut menjadi kenyataan dalam kegiatan pembelajaran atau produk pembelajaran (Putri et al., 2023). Pada proses pengembangan, ada beberapa tahapan dan kebutuhan yang dilakukan peneliti antara lain tahap pra produksi yang meliputi pembuatan nama, logo, dan desain *podcast* yang menarik dan inovatif menggunakan *software* pendukung berupa Canva serta mempersiapkan materi seputar sejarah lokal Banjarnegara termasuk peristiwa penting, tokoh, dan budaya lokal yang akan dibahas untuk setiap *episode* sesuai dengan analisis dan konsep yang telah disusun sebelumnya. Peneliti melakukan pengembangan materi melalui berbagai referensi seperti buku, wawancara dengan sejarawan, hingga literatur internet. Berikutnya tahap produksi meliputi menulis naskah untuk setiap episode dengan mempertimbangkan gaya bahasa yang menarik dan mudah dipahami. Setelah itu proses perekaman suara menggunakan *handphone* dan alat perekam teknologi terkini yaitu *mic condensor* yang diintegrasikan melalui *mixer audio* agar suara yang dihasilkan benar-benar jernih. Pengisi suara dalam media pembelajaran *podcast* ini berkolaborasi dengan guru sejarah sekaligus ahli cagar budaya Banjarnegara. Berikutnya melakukan pengeditan audio

menggunakan aplikasi *Spotify for podcaster* untuk memastikan kualitas audio yang baik dan menambahkan elemen musik latar dan efek suara yang sesuai agar dapat menciptakan pengalaman mendengarkan yang menyenangkan. Setelah rekaman selesai diedit

selanjutnya dirilis ke aplikasi *Spotify*. Namun sebelum itu, beberapa *episode* diuji coba dengan audiens terbatas untuk mendapatkan masukan awal mengenai konsep, penyampaian, maupun kualitas audio.



**Gambar 1.** Tampilan *Cover Podcast*



**Gambar 2.** *Podcast* Dalam Platform *Spotify*

### ***Implementation***

Tahap implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran. Artinya dalam tahap ini semua yang telah dikembangkan sesuai dengan peran dan fungsinya agar dapat diterapkan (Kesumaningtyas et al., 2022). Tahap implementasi ini dilakukan dengan menguji coba media secara langsung melalui pembelajaran untuk mengukur efektivitas dan daya tarik *podcast* sebagai media pembelajaran. Tujuan implementasi media pembelajaran *podcast* ini yaitu untuk

mengenalkan sejarah lokal Banjarnegara melalui format audio yang menarik kepada siswa MA Tanbihul Ghofilin kelas IX IPS 3 berjumlah 19 siswa dan IPA berjumlah 21 siswa. Tahapan implementasi media pembelajaran *podcast* dimulai dengan persiapan awal yang meliputi pengenalan konsep *podcast*, manfaat *podcast* bagi pendidikan, dan cara mengaksesnya melalui *Spotify*. Selanjutnya peluncuran *podcast* meliputi memastikan dapat diakses oleh siswa. Setelah *podcast* dirilis, mengadakan sesi diskusi kelas untuk mendapatkan umpan balik dari siswa menggunakan kuesioner yang

mencakup pertanyaan tentang kepuasan konten, pemahaman, dan apakah *podcast* mendorong minat mereka terhadap sejarah lokal. Implementasi *podcast* sejarah lokal ini diharapkan memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif melalui format audio yang inovatif dan dapat meningkatkan minat siswa terhadap sejarah dan budaya daerah mereka.

**Evaluation**

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa baik tujuan pengembangan media pembelajaran *podcast* tercapai. Evaluasi ini dilakukan dengan cara uji coba melalui penyebaran kuesioner melalui *google form* kepada ahli media, ahli materi,

ahli pembelajaran dan sejumlah siswa MA Tanbihul Ghofilin Banjarnegara kelas XI untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *podcast Spotify*. Setiap ahli memiliki aspek penilaian yang berbeda, di mana masing-masing aspek terdiri atas sejumlah indikator yang digunakan untuk menilai kualitas serta kesesuaian media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian yang diberikan oleh ahli media, materi, dan pembelajaran secara keseluruhan berada dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut memnuhi standar kualitas dalam hal kejelasan materi, kesesuaian penggunaan media, dan keefektifan pembelajaran.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil Validasi 3 Ahli

<b>Produk Pengembangan</b>	<b>Validasi Materi</b>	<b>Validasi Media</b>	<b>Validasi Pembelajaran</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Kesimpulan</b>
<i>Podcast</i> Sejarah Lokal Banjarnegara berbasis <i>Spotify</i>	78%	87%	83%	83%	Sangat Baik	Kriteria sangat baik sehingga dapat diuji cobakan

Berdasarkan Tabel 2 rekapitulasi yang dilakukan menggunakan kuesioner terhadap para ahli, dari ketiga ahli masing-masing memiliki skor yang berbeda. Skor presentase 78% pada ahli materi, 87% ahli media, 83% ahli pembelajaran. Dari rata-rata ketiga ahli

tersebut mendapatkan nilai skor presentase akhir sebesar 83%. Dengan demikian, *podcast* memiliki kriteria sangat baik sehingga dapat diuji kelayakan terhadap siswa untuk media pembelajaran.

**Tabel 3.** Presentase Tingkat Pencapaian

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

**Tabel 4.** Kelayakan Media Pembelajaran Untuk Siswa XI IPS 3

NO	Indikator	Penilaian					Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5		
1.	Tampilan sampul ( <i>cover</i> ) media menarik	0	1	5	13	0	73%	Layak
2.	Media dapat diakses dimana saja dan kapan saja	0	0	1	17	1	80%	Layak
3.	Suara pada media jelas	0	0	0	18	1	81%	Sangat Layak
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	0	0	1	14	4	83%	Sangat Layak
5.	Kalimat yang digunakan sederhana (lugas)	0	0	2	17	0	78%	Layak
6.	Materi sesuai dengan tujuan pembuatan media	0	0	2	9	8	86%	Sangat Layak
7.	Penggunaan media dapat memberikan motivasi dalam belajar	0	0	2	14	3	81%	Sangat Layak
8.	Isi materi sesuai dengan judul pembahasan	0	0	0	15	4	84%	Sangat Layak
9.	Materi disampaikan secara runtut	0	0	0	19	0	80%	Layak
10.	Media menarik minat untuk digunakan	0	0	7	11	1	74%	Layak
11.	Pembelajaran sejarah lebih menyenangkan	0	0	3	12	4	81%	Sangat Layak
12.	Pengoperasian media podcast lancar	0	0	0	19	0	80%	Layak
13.	Media podcast spotify mudah digunakan	0	0	0	17	2	82%	Sangat Layak
14.	Pembelajaran menggunakan podcast spotify memberikan pengalaman baru	0	0	0	10	9	89%	Sangat Layak
15.	Materi podcast sejarah lokal Banjarnegara menarik minat untuk didengarkan	0	0	2	13	4	82%	Sangat Layak
16.	Podcast sejarah lokal Banjarnegara harus disebarluaskan kepada masyarakat setempat untuk meningkatkan rasa nasionalisme	0	0	1	6	12	92%	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>							82%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 4 uji kelayakan yang dilakukan menggunakan kuesioner terhadap media pembelajaran podcast pada kelas XI IPS 3 sebanyak 19 siswa, dari 16 indikator yang diukur, sebanyak 10 indikator dinyatakan “sangat layak” oleh para siswa, sementara 6 indikator lainnya dikategorikan

“layak”. Rata-rata presentase kelayakan keseluruhan pada kelas XI IPS 3 mencapai 82% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian, *podcast* memiliki kelayakan yang tinggi untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**Tabel 5.** Kelayakan Media Pembelajaran Untuk Siswa XI IPA 1

NO	Indikator	Penilaian					Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5		
1.	Tampilan sampul (cover) media menarik	0	1	1	16	3	80%	Layak
2.	Media dapat diakses dimana saja dan kapan saja	0	1	0	15	5	83%	Sangat Layak
3.	Suara pada media jelas	0	0	2	12	7	85%	Sangat Layak
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	0	0	2	13	6	84%	Sangat Layak
5.	Kalimat yang digunakan sederhana (lugas)	0	2	3	13	2	71%	Layak
6.	Materi sesuai dengan tujuan pembuatan media	0	0	1	17	3	82%	Sangat Layak
7.	Penggunaan media dapat memberikan motivasi dalam belajar	0	0	2	14	5	83%	Sangat Layak
8.	Isi materi sesuai dengan judul pembahasan	0	0	1	14	6	85%	Sangat Layak
9.	Materi disampaikan secara runtut	0	0	5	14	2	77%	Layak
10.	Media menarik minat untuk digunakan	0	0	1	11	9	88%	Sangat Layak
11.	Pembelajaran sejarah lebih menyenangkan	0	0	1	16	4	83%	Sangat Layak
12.	Pengoperasian media podcast lancar	1	0	2	16	2	77%	Layak
13.	Media podcast spotify mudah digunakan	0	0	2	16	3	81%	Sangat Layak
14.	Pembelajaran menggunakan podcast spotify memberikan pengalaman baru	0	0	1	16	4	83%	Sangat Layak

15.	Materi podcast sejarah lokal Banjarnegara menarik minat untuk didengarkan	0	0	1	14	6	85%	Sangat Layak
16.	Podcast sejarah lokal Banjarnegara harus disebarluaskan kepada masyarakat setempat untuk meningkatkan rasa nasionalisme	0	0	0	7	14	93%	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>							82%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 5 uji kelayakan yang dilakukan menggunakan kuesioner terhadap media pembelajaran *podcast* pada kelas XI IPA 1 sebanyak 21 siswa, dari 16 indikator yang diukur, sebanyak 12 indikator dinyatakan “sangat layak” oleh para siswa, sementara 4 indikator lainnya dikategorikan “layak”. Rata-rata persentase kelayakan keseluruhan pada kelas XI IPA 1 mencapai 82% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian, *podcast* memiliki kelayakan yang tinggi untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis dari dua kelas yaitu kelas XI IPS 3 dan XI IPA 1, diperoleh persentase kelayakan yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran *podcast*. Kedua kelas tersebut memberikan tanggapan yang positif dengan persentase kelayakan rata-rata yang menunjukkan bahwa mayoritas indikator penilaian berada dalam kategori sangat layak. Hal ini berarti bahwa media *podcast* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran. Dengan hasil ini dapat disimpulkan bahwa media *podcast* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mendukung proses belajar mengajar. *Podcast* juga memiliki potensi yang besar untuk diakses dan didengarkan oleh masyarakat umum sehingga masyarakat dapat

dengan mudah memperoleh pengetahuan yang bermanfaat mengenai sejarah lokal yang kurang dikenal luas. Dengan media yang mudah dijangkau dan dapat didengarkan kapan saja dan dimana saja, *podcast* mampu menjangkau berbagai kalangan sehingga penyebaran informasi sejarah lokal menjadi lebih efektif dan menarik.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, penerapan media audio dalam pembelajaran di era digital dengan berbasis *podcast* telah sesuai dengan media yang inovatif dalam pembelajaran di MA Tanbihul Ghofilin Banjarnegara terutama terkait materi Sejarah Lokal Banjarnegara yang dikembangkan sesuai dengan konsep rancangan dalam penelitian. Media edukasi audio berbasis *podcast* berikut dengan edisi “*Sejarah Lokal Banjarnegara*” merupakan menjadi solusi inovatif dalam memperkenalkan kepada siswa pelajar untuk dapat memperluas wawasan dan pengetahuan terutama mengenai sejarah Kota Banjarnegara dengan memanfaatkan platform *Spotify* dimanapun dan kapanpun sehingga dapat memberikan keefektifan dalam penggunaannya.

Setelah melalui beberapa tahapan seperti dari analisis, desain, pengembangan, hingga uji kelayakan dari para siswa dan validasi dari para ahli. Dari kelas XI IPS 3 dan XI IPA 1 masing-masing mendapatkan rata-rata kelayakan media audio sebesar 82%. Sedangkan validasi dari para ahli dapat dikategorikan dengan nilai presentase sebesar 87% pada hasil validasi ahli media, 78% pada hasil validasi ahli materi, 83% pada hasil validasi ahli pembelajaran dengan rata rata presentase sebesar 83%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pengembangan *Podcast* Berbasis *Spotify* khususnya materi Sejarah Lokal Banjarnegara layak digunakan sebagai sarana dalam media pembelajaran dengan memenuhi standar kualitas dan keefektifan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, B. T., Prihatin, R., Sukmawati, F., & Santosa, E. B. (2023). *Development of Authentic Assessment with Project Based Learning Approach in Primary School Students*. 15(1), 539–548. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v15i1.3987>
- Daryanto, D. (2016). *Media pembelajaran: Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Penerbit Gava media.
- Imarshan, I. (2021). POPULARITAS PODCAST SEBAGAI PILIHAN SUMBER INFORMASI BAGI MASYARAKAT SEJAK PANDEMI COVID-19 THE POPULARITY OF PODCAST AS INFORMATION SOURCES CHOICE. *Perspektif Komunikasi: Jurnal Ilmu Komunikasi Politik Dan Komunikasi Bisnis*, 5(2), 213–221.
- Irhamni, H., & Ashari, M. K. (2023). *Digital Platform-Based Learning Innovation in Elementary Schools in the Industry 4 . 0 Era : Systematic Literature Review*. 15(2), 945–958. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v15i2.3327>
- Kesumaningtyas, S., Anjani, D. F., Yumerda, D., & Nugraha, D. (2022). Pengembangan Media Audio Berbasis Podcast dalam Pembelajaran Digital: Peran dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5331–5341. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2896>
- Nantana, M. G. R., & Wiradimadja, A. (2023). Inovasi Belajar Abad 21 Melalui Pengembangan Media Podcast Pembelajaran IPS Berbasis Instagram. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 10(01), 69–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/ji psindo.v10i1.57702>
- Padli, A. faiz N., Abdullah, R., Huda, A., & Maksum, H. (2023). *Development of E-Learning ICT Guidance at Hidayatul Musthafawiyah Salafiyah Islamic Boarding School*. 15(1), 203–218. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v15i1.2495>
- Putri, E. L., Derta, S., Musril, H. A., & Okra, R. (2023). Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VII Berbentuk Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 di SMPN 7 Bukittinggi. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS : Journal of Information Management*, 7(2), 194–203. <https://doi.org/10.51211/imbi.v7i2.2218>
- Putri Weldami, T., & Yogica, R. (2023). Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi. *Journal on Education*, 06(01), 7543–

7551.

*Resources for Junior High School Students.* 15(1), 133–146.  
<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v15i1.2406>

Rahmah, L. A., & Ahsanuddin, M. (2023). Pengembangan Media Podcast pada Aplikasi Spotify sebagai Media Pembelajaran Maharah al- Istima'. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(11), 1613–1625.  
<https://doi.org/10.17977/um064v2i112022p1613-1625>

Rizki, J. S. W. (2023). *Social Media as Tools of Communication and Learning.* 15(1), 391–404.  
<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v15i1.2429>

Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar.* PT Raja Grafindo.

Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan.* Alfabeta.

Suroyo, Adellia, P., & Isjoni Ishaq. (2024). Development of Podcast Media Based on the Spotify Application in History Learning on the Influence of Islamic Religion and Culture in Indonesia at Profession Bina Vocational School. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(1), 1021–1027.  
<https://doi.org/10.36526/santhet.v8i1.3917>

Syahputra, muhammad afriliyan, Saruyatun, & Ardianto, D. T. (2020). PERANAN PENTING SEJARAH LOKAL SEBAGAI OBJEK PEMBELAJARAN UNTUK MEMBANGUN KESADARAN SEJARAH. *Historia*, 4(1), 85.

Wibowo, M. C. (2022). *Poadcast* (M. C. Wibowo (ed.); 1st ed.). Yayasan Prima Agus Teknik Bekerja sama dengan Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM).

Yusro, A. C., Safitri, W., Ngabdiningsih, S. W., & Ahsanul, M. (2023). *Development of Students ' Science Worksheets Based on Liveworksheet as Alternative Learning*