

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO BERBASIS
PODCAST SPOTIFY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
MATA PELAJARAN OTOMATISASI TATA KELOLA KEPEGAWAIAN
KELAS XII OTKP SMK LABOR BINAAN FKIP UNRI**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

NAJLA AULIA PUTRI YAZMAN

NIM 18053062

JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2022

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO BERBASIS
PODCAST SPOTIFY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN OTOMATISASI TATA KELOLA
KEPEGAWAIAN KELAS XII OTKP SMK LABOR BINAAN FKIP UNRI**

Nama : Najla Aulia Putri Yazman
BP/NIM : 2018/18053062
Keahlian : Administrasi Perkantoran
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi

Disetujui oleh
Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi



Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd
NIP 19820311 200501 2 005

Padang, Agustus 2022
Pembimbing



Dr. Armiati, S.Pd, M.Pd
NIP. 19800524 200312 2 010

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

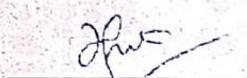
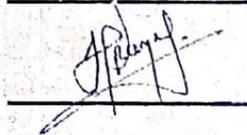
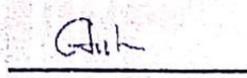
*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Padang*

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO BERBASIS PODCAST SPOTIFY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN OTOMATISASI TATA KELOLA KEPEGAWAIAN KELAS XII OTKP SMK LABOR BINAAN FKIP UNRI

Nama : Najla Aulia Putri Yazman
BP/NIM : 2018/18053062
Keahlian : Administrasi Perkantoran
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi

Padang, Agustus 2022

Tim Penguji

No	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1	Ketua	Dr. Armiati, S.Pd, M.Pd	
2	Anggota	Efni Cerya, S.Pd, M.Pd.E	
3	Anggota	Sri Arita, S.Pd, M.Pd.E	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Najla Aulia Putri Yazman

NIM/BP : 18053062/2018

Jurusan : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Ekonomi

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis *Podcast Spotify* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XII OTKP SMK Labor Binaan FKIP UNRI” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis/skripsi ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis/skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan menyebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.

Padang, Agustus 2022
Yang menyatakan:

Najla Aulia Putri Yazman
NIM. 18053062

ABSTRAK

Najla Aulia Putri Yazman (2018/18053062) : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis *Podcast Spotify* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XII OTKP SMK Labor Binaan FKIP UNRI. Skripsi. Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Pembimbing : Dr. Armiami, S.Pd, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola kepegawaian kelas XII OTKP. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuesioner, dan penilaian hasil belajar siswa dalam bentuk tes. Teknik analisis data yang digunakan yakni deskriptif kuantitatif. Untuk mengetahui dampak media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* dilakukan analisis dengan pengujian hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* sudah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil validasi dari ahli menyatakan bahwa media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* telah valid dengan kategori penilaian sangat valid. Uji kepraktisan yang dilakukan dengan responden guru dan siswa menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* telah praktis untuk digunakan. Hasil uji efektivitas media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify*.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Audio, Podcast *Spotify*, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis *Podcast Spotify* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XII OTKP SMK Labor Binaan FKIP UNRI”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis menerima bantuan serta dukungan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Armiati, S.Pd, M.Pd selaku Dosen pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Rani Sofya, S.Pd, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Efni Cerya, S.Pd, M.Pd.E dan Ibu Sri Arita, S.Pd, M.Pd.E selaku tim penguji.
5. Kepada seluruh Bapak dan Ibu dosen serta staff tenaga kependidikan Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang.

6. Kepada Kepala Sekolah SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru beserta perangkatnya yang memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Teristimewa untuk orang tua penulis Ibu Elva Zianti, kedua adik penulis Aisyah dan Ibnu, serta keluarga besar yang turut mendoakan, memberikan dorongan, dan pengorbanan baik secara moril maupun materil hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada Kak Alya, Kak Dinda, dan Kak Nada yang telah menjadi teman penulis pada akhir masa PPL dan turut memberikan dukungan untuk penulis dalam melakukan proses penelitian.
9. Kepada seluruh teman penulis yang turut menyemangati serta memotivasi penulis.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat dalam menambah ilmu pengetahuan dan sebagai referensi bagi pembaca.

Padang, Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian.....	12
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	12
BAB II KAJIAN TEORI	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Hasil Belajar	14
a. Pengertian Hasil Belajar	14
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	15
c. Hasil Belajar Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian	17
2. Media Pembelajaran	18
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	18
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	20
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	22
d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	23

e. Media Pembelajaran Audio Berbasis <i>Podcast</i>	25
B. Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Konseptual.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Model Pengembangan.....	33
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
D. Prosedur Penelitian	35
E. Definisi Operasional	35
F. Teknik Pengumpulan Data	36
1. Instrumen Penelitian	36
2. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	39
G. Teknik Analisis Data	44
a. Analisis Validitas Media Pembelajaran	44
b. Analisis Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	45
c. Analisis Efektivitas Media Pembelajaran	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Hasil Pengembangan dan Analisis Data.....	49
1. <i>Analyze</i> (Analisis).....	49
2. <i>Design</i> (Desain)	59
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	67
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	79
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	81
B. Pembahasan	87
1. Validitas Media Pembelajaran	87
2. Praktikalitas Media Pembelajaran	87
3. Efektivitas Media Pembelajaran	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	93
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1. Nilai Ulangan Terakhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian XI OTKP SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru Tahun Ajaran 2021/2022	6
Tabel 2. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast <i>Spotify</i>	35
Tabel 3. Kisi-kisi Pertanyaan Wawancara	37
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Pembelajaran	37
Tabel 5. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Guru	38
Tabel 6. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Siswa.....	38
Tabel 7. Kategori Validitas	39
Tabel 8. Nilai Validitas Instrumen Penelitian	39
Tabel 9. Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal	40
Tabel 10. Interpretasi Indeks Kesukaran.....	42
Tabel 11. Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal.....	43
Tabel 12. Kriteria Validitas.....	45
Tabel 13. Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran.....	46
Tabel 14. Subjek Uji Coba Pada Siswa.....	47
Tabel 15. Klasifikasi Hasil Normalized Gain (g) Hake	47
Tabel 16. Hasil Wawancara dengan Guru OTKP	49
Tabel 17. Hasil Wawancara dengan Siswa XII OTKP	52
Tabel 18. KI dan KD Pembelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XII OTKP	54
Tabel 19. Hasil Analisis Kurikulum OTKPP	56
Tabel 20. Hasil Angket Karakteristik Siswa XII OTKP	58
Tabel 21. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	73
Tabel 22. Saran Ahli Materi Untuk Materi OTKPP	74

Tabel 23. Hasil Penilaian Ahli Media	74
Tabel 24. Saran Ahli Media Untuk Media Pembelajaran <i>Podcast</i>	75
Tabel 25. Revisi Media Pembelajaran Audio Berbasis <i>Podcast Spotify</i>	76
Tabel 26. Praktikalitas Media Pembelajaran Menurut Guru	81
Tabel 27. Praktikalitas Media Pembelajaran Menurut Siswa	83
Tabel 28. Rata-rata Hasil Belajar Siswa	84
Tabel 29. Hasil Uji Normalitas Data Peningkatan Hasil Belajar	85
Tabel 30. Hasil Analisis Uji Homogenitas Varians Data.....	85
Tabel 31. Hasil Analisis Uji-t Data Hasil Belajar Siswa	86

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1. Persentase 10 Besar Pendengar Podcast di Dunia.....	4
Gambar 2. Persentase Pendengar Podcast di Indonesia	5
Gambar 3. Sampul Episode Podcast	67
Gambar 4. Merekam Audio Podcast	68
Gambar 5. Memposisikan Garis Potonh	69
Gambar 6. Delete Segment	69
Gambar 7. Audio yang telah dihilangkan	70
Gambar 8. Menyimpan hasil editan audio podcats	70
Gambar 9. Menambahkan backsound pada audio podcast	71
Gambar 10. Mempublish audio podcast.....	72
Gambar 11. Tampilan audio podcast pada aplikasi <i>Spotify</i>	72
Gambar 12. Tampilan audio podcast saat diputar	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
A. Lembar Validasi Instrumen Penelitian.....	96
1. Lembar Validasi Instrumen Analisis Kurikulum	97
2. Lembar Validasi Instrumen Wawancara dengan Guru	100
3. Lembar Validasi Instrumen Wawancararas dengan Siswa	103
4. Lembar Validasi Instrumen Karakteristik Siswa	105
5. Lembar Validasi Instrumen Media Pembelajaran.....	108
6. Lembar Validasi Instrumen Kepraktisan Media Menurut Siswa.....	110
7. Lembar Validasi Instrumen Kepraktisan Media Menurut Guru	113
B. Instrumen Penelitian.....	116
1. Instrumen Penilaian Kurikulum	117
2. Instrumen Wawancara dengan Guru	120
3. Instrumen Wawancara dengan Siswa.....	121
4. Instrumen Karakteristik Siswa	122
5. Instrumen Penilaian Materi	124
6. Instrumen Penilaian Media	127
7. Instrumen Penilaian Kepraktisan Media Menururt Siswa	130
8. Instrumen Penilaian Kepraktisan Media Menurut Guru	132
C. Validasi dan Uji Coba Intrumen Penelitian	134
C.1. Validitas.....	135
1. Instrumen Wawancara dengan Guru	135
2. Instrumen Wawancara dengan Siswa.....	136
3. Instrumen Penilaian Kurikulum	137
4. Instrumen Karakteristik Siswa	138
5. Instrumen Penilaian Produk	139
6. Instrumen Kepraktisan Media Menurut Guru	140
7. Instrumen Kepraktisan Media Menurut Siswa.....	141

C.2 Uji Coba Soal	142
1. Hasil Nilai Uji Coba Soal.....	142
2. Tabel Analisis Daya Beda (D), Taraf Kesukaran (P) dan Validitas Item Soal Uji Coba Penelitian	145
3. Reliabilitas Soal	147
D. Perangkat Pembelajaran	148
1. Silabus	149
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	154
E. Data Penelitian	163
1. Data Penilaian Materi.....	164
2. Data Penilaian Media	165
3. Data Penilaian Kepraktisan Media Menurut Siswa	166
4. Data Penilaian Kepraktisan Media Menurut Guru.....	167
F. Pengujian Efektivitas Media Pembelajaran	168
1. Daftar Nilai Pretest dan Posttest	169
2. Pengujian Prasyarat Analisis, Normalitas	171
3. Homogenitas	172
4. Pengujian Efektivitas dengan Teknik Anova.....	173
5. Analisis Uji t	174
G. Dokumentasi Penelitian	175
1. Wawancara dengan Guru	176
2. Wawancara dengan Siswa.....	176
3. Pengisian Angket Karakteristik Siswa	178
4. Proses Belajar Mengajar	178
H. Surat Keterangan Penelitian.....	180
1. Surat Izin Wawancara dengan Guru dan Siswa	181
2. Surat Penelitian	182
3. Surat Balasan Izin Penelitian	183
I. Produk Penelitian.....	184

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha dalam berproses menjadi individu yang aktif dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Dalam proses mengembangkan potensi diri, seseorang perlu dibimbing dan difasilitasi dalam melaksanakan aktifitas belajar. Pendidikan juga merupakan investasi ilmu untuk masa depan. Dengan adanya pendidikan setiap individu dapat mengembangkan dirinya agar mampu menghadapi berbagai perubahan dampak dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan (Mudlofir dan Rusdiyah, 2017: 126). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut pendapat Miarso (dalam Rusman, dkk, 2013:170) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Dalam membuat media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan perkembangan zaman dan situasi yang terjadi.

Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media yaitu adanya kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media, adanya familiaritas

media, ada sejumlah media pembelajaran yang dapat dipilih atau diperbandingkan, ada sejumlah kriteria atau norma yang dipakai dalam proses pemilihan (Abidin, 2016). Dari pernyataan tersebut, salah satu hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media yaitu adanya familiaritas media. Maksud dari familiaritas media yaitu mengenal utuh tentang tentang media yang akan dipilih termasuk kekurangan dan kelebihanannya. Dalam memperhatikan kekurangan kelebihan media harus dihubungkan dengan tujuan pembelajaran (media pembelajaran mampu mencapai tujuan kognitif begitu juga dengan afektif dan psikomotor), sasaran belajar (individu, kelompok, klasikal), isi pesan yang dipelajari (alat media dapat digunakan untuk menyajikan pesan yang dipelajari yang bersifat faktual, konsep, prinsip dan prosedur).

Berdasarkan penjelasan di atas, dalam mempertimbangkan pengembangan media pembelajaran juga harus melihat dari karakteristik materi. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola kepegawaian yang isi materinya bersifat konsep. Materi yang bersifat konsep ini sebaiknya dijelaskan langsung oleh guru agar siswa lebih paham mengenai konsep-konsep dalam materi pelajaran. Dalam memilih media pembelajaran sebaiknya juga disesuaikan dengan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada Maret 2020 awal diterapkannya pembelajaran daring oleh beberapa perguruan tinggi dan disusul oleh sekolah-sekolah yang ada di Indonesia. Hal ini terjadi dikarenakan adanya pandemi Covid-19. Dengan dilakukannya pembelajaran daring, mahasiswa maupun siswa mulai melakukan adaptasi

dalam pembelajaran secara virtual. Pada pembelajaran virtual, mahasiswa/siswa melakukan pembelajaran tatap muka menggunakan laptop/*smartphone* dan aplikasi *google meet* atau *zoom*.

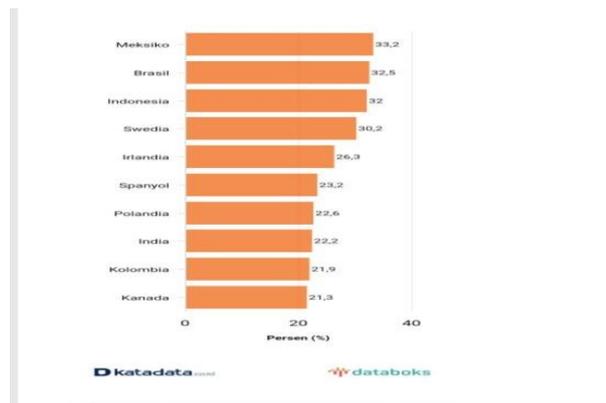
Dengan berubahnya aktivitas pembelajaran yang semula dilakukan dalam satu ruangan kelas menjadi belajar dengan jarak jauh, maka dosen ataupun guru semakin kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Terutama dalam pembuatan video pembelajaran agar siswa tetap mendapatkan ilmu pengetahuan mengenai materi yang diajarkan. Seiring dengan berjalannya waktu, dengan melakukan pembelajaran tatap muka secara daring akan membuat mahasiswa/siswa terus-terusan menatap layar laptop/*smartphone* sehingga dapat menyebabkan mata mahasiswa/siswa menjadi lelah. Kelelahan mata dapat juga menyebabkan pandangan menjadi kabur dan sulit berkonsentrasi. Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif media pembelajaran lain untuk dapat menunjang pembelajaran. Semakin banyak alternatif media pembelajaran, maka semakin banyak pula pilihan mahasiswa/siswa untuk mendapatkan materi pembelajaran.

Pada September 2021 SMK Labor Binaan FKIP UNRI menerapkan 50% pembelajaran secara tatap muka, yaitu dalam satu kelas siswa dibagi menjadi dua kelompok belajar. Kelompok 1 melakukan pembelajaran tatap muka di sekolah pada minggu ganjil dan kelompok 2 melakukan pembelajaran tatap muka di sekolah pada minggu genap. Bagi siswa yang tidak melakukan pembelajaran di sekolah, mereka tetap melakukan pembelajaran secara mandiri di rumah. Untuk itu dibutuhkan media yang dapat membantu mereka dalam

belajar secara mandiri. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify*. Dengan media pembelajaran audio *podcast* yang dapat diakses di aplikasi *Spotify*, siswa yang belajar secara mandiri dapat mendengarkan penjelasan materi dari guru. Media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* tidak untuk menggantikan peran buku sebagai bahan ajar. Melainkan untuk menambah atau menjabarkan materi yang tidak tertulis dalam buku.

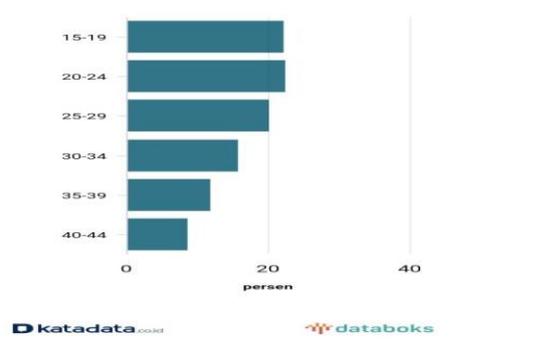
Selain sebagai pembelajaran jarak jauh, media pembelajaran audio *podcast* juga dapat digunakan sebagai media suplemen pembelajaran. Maksudnya yaitu media audio *podcast* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pra kelas, sehingga siswa memiliki kesiapan untuk belajar atau diskusi di dalam kelas. Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran audio *podcast* dapat digunakan dalam situasi pembelajaran apapun.

Podcast merupakan sejenis radio yang dapat didengarkan dengan jangkauan yang luas. Menurut Philips (2017) *podcast* adalah suatu file audio digital yang dibuat dan diunggah pada *platform online* untuk dibagikan pada orang lain. *Podcast* juga merupakan hasil rekaman audio yang dapat didengarkan oleh khalayak umum melalui media internet. *Podcast* dapat didengarkan kapanpun tanpa batas waktu dan dapat didengarkan dimanapun tanpa adanya batasan jarak. Pada saat ini *podcast* sudah didengarkan oleh masyarakat Indonesia baik dalam bidang hiburan maupun pendidikan. Berikut merupakan data pendengar *podcast* di berbagai negara pada kuartal II tahun 2021:



Gambar 1. Persentase 10 Besar Pendengar *Podcast* di Dunia
Sumber: databoks.katadata.co.id

Dari data persentase tersebut, dapat terlihat negara Indonesia berada diperingkat 3 (tiga) pendengar *podcast* terbanyak. Sebanyak 32% pengguna internet di Indonesia mendengarkan *podcast*. Hal tersebut dapat dijadikan peluang bagi guru untuk membuat media pembelajaran berbasis *podcast Spotify*, sebab yang akan mendengarkan materi tidak hanya siswa yang berasal dari sekolah tempat guru mengajar saja akan tetapi siswa di seluruh Indonesia yang membutuhkan materi tersebut juga dapat mengaksesnya. Sehingga jangkauan ilmu yang disebarkan semakin luas.



Gambar 2. Persentase Pendengar *Podcast* di Indonesia
Sumber: databoks.katadata.co.id

Pada hasil survey Jakpat menunjukkan jumlah pendengar *podcast* di Indonesia didominasi oleh anak muda. Secara rinci 22,1% responden pendengar *podcast* berusia 15-19 tahun. Sebanyak 22,2% pendengar *podcast* berusia 20-24 tahun. Jumlah pendengar *podcast* semakin menurun seiring bertambahnya usia. Jadi dikarenakan minat pendengar *podcast* adalah anak muda yang masih menempuh pendidikan, maka *podcast* juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Menurut Slameto (2010) hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh, dikuasai atau merupakan hasil belajar dari adanya proses belajar. Adapaun faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari aspek jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh) dan aspek psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, dan kesiapan). Sedangkan faktor eksternal meliputi aspek keluarga (cara orang tua mendidik anak, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang pendidikan kebudayaan), aspek sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi/komunikasi pengajar dengan peserta didik, alat belajar, media pembelajaran), dan faktor masyarakat (corak kehidupan tetangga, media massa dan teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat). Hal ini berarti media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

Berikut adalah perolehan hasil belajar siswa XI OTKP SMK Labor Binaan FKIP UNRI pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian yang terdaftar pada tahun ajaran 2021/2022.

Tabel 1. Nilai ulangan terakhir semester ganjil mata pelajaran otomatisasi tata kelola kepegawaian XI OTKP SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru tahun ajaran 2021/2022

Kelas	Jumlah Siswa	Belum Tuntas		Tuntas	
		<77,8	%	>77,8	%
XI OTKP 1	24 Siswa	19	79%	5	21%
XI OTKP 2	23 Siswa	14	61%	9	39%
Total	47 Siswa	33	70%	14	30%

Sumber : Guru Mata Pelajaran

Berdasarkan data pada tabel 1, dapat dilihat bahwa nilai ulangan pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian kelas XI OTKP di SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru menunjukkan hasil belajar siswa yang masih banyak belum mencapai hasil belajar yang optimal. Hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa dapat dikatakan kurang memuaskan karena 70% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di kelas XI OTKP memiliki 2 (dua) guru yang mengajar di kelas berbeda, untuk metode pembelajaran yang diberikan gurupun berbeda antar kelas. Namun untuk hasil belajar pada kedua kelas XI OTKP sama-sama rendah.

Salah satu faktor yang menyebabkan nilai ulangan siswa rendah yaitu siswa belum sepenuhnya mampu untuk melakukan pembelajaran secara mandiri. Pada saat ulangan tersebut dilakukan, sekolah menerapkan pembelajaran 50% tatap muka sehingga bagi siswa yang mendapatkan jadwal belajar mandiri di rumah tidak terlalu mengerti dengan materi pelajaran yang diuji ketika ulangan. Karena, siswa yang belajar mandiri di rumah hanya membaca modul yang diberikan oleh guru melalui *google classroom* saja. Modul yang dibagikan melalui *google classroom* yaitu berupa file Microsoft Word.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, 37,5% siswa membaca materi pelajaran tidak sampai selesai, 37,5% siswa membaca materi pelajaran kadang-kadang, dan 25% tidak membaca sama sekali. Siswa yang membaca materi tidak sampai selesai yaitu hanya membaca materi pelajaran sedikit saja bahkan ada siswa yang hanya membaca judul saja pada modul yang dikirimkan melalui *google classroom*. Selain itu, terdapat juga siswa yang sama sekali tidak membuka maupun mengunduh file modul tersebut. Hal ini disebabkan karena siswa malas membaca atau minat membaca siswa rendah, mereka lebih suka mendengarkan penjelasan materi. Untuk itu, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* agar selain membaca modul atau buku pelajaran, siswa juga bisa mendapatkan penjelasan materi pelajaran dengan mendengarkan audio *podcast Spotify*.

Selain karena hal tersebut, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* dikarenakan pada objek penelitian yaitu SMK Labor Binaan FKIP UNRI memiliki fasilitas studio radio. Namun studio radio tersebut belum dimanfaatkan dengan maksimal dikarenakan tidak ada penyiar yang konsisten, program siaran yang terencana, dan belum memiliki jadwal siaran yang teratur, sehingga radio sekolah tersebut lebih sering hanya memutar lagu saja. Dari pada memutar lagu saja, sebaiknya studio radio tersebut dapat dimanfaatkan untuk memutar audio berbasis *podcast Spotify* di lingkungan sekolah. Radio sekolah tersebut dapat didengarkan di taman literasi. Pada jam istirahat, siswa banyak yang duduk di

taman literasi tersebut, sehingga siswapun bisa mendengarkan materi pembelajaran yang dapat diselingi dengan pemutaran lagu.

Penelitian ini dilakukan untuk membuat media pembelajaran berbasis *podcast Spotify*, karena *podcast Spotify* mudah diakses dan dapat diunduh. Selain itu, media pembelajaran *podcast* dapat didengarkan secara *multitasking* yaitu *podcast* dapat didengarkan ketika pendengar melakukan aktivitas lain yang tidak membutuhkan tingkat fokus atau konsentrasi yang tinggi. Dikutip dari jurnal “Podcast Sebagai Media Pembelajaran di Era Millennial” menyatakan bahwa *Podcast* telah diuji cobakan pada sebuah penelitian oleh Copley (2007) yang menunjukkan lebih banyak siswa mengunduh materi yang akan dibahas, sehingga siswa lebih siap untuk berdiskusi membahas materi yang ada (Mayangsari, 2019). Hal ini menunjukkan *Podcast* dapat meningkatkan kesiapan dan persiapan siswa dalam belajar, sehingga siswa lebih aktif berinteraksi ketika belajar di dalam kelas.

Pada penelitian ini, media *podcast* akan dikembangkan dalam materi Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian dikarenakan hasil belajar siswa masih rendah, terjadinya hambatan daya serap siswa ketika belajar secara mandiri, serta kurangnya tingkat fokus pendengaran siswa saat guru menyampaikan materi di dalam kelas. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* untuk menambah pengalaman belajar bagi siswa khususnya siswa jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang, identifikasi masalah dalam skripsi ini adalah:

1. Kelelahan mata pada siswa ketika belajar daring yang mengharuskan menatap layar laptop/*smartphone*.
2. Pada hasil belajar siswa 70% belum mencapai KKM pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian kelas XI OTKP SMK Labor Pekanbaru.
3. Hambatan daya serap siswa ketika belajar mandiri pada materi pembelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian.
4. Tingkat fokus pendengaran siswa dalam mendengarkan materi pembelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, diperlukan batasan-batasan masalah yang relevan agar lebih terfokus. Batasan masalah dalam penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian kelas XII OTKP SMK Labor Binaan FKIP UNRI. Media pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan metode ADDIE.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan tersebut, maka perumusan masalah yang dapat dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah tingkat validitas media pembelajaran Audio Berbasis *Podcast Spotify* yang dikembangkan pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian?
2. Bagaimanakah tingkat praktikalitas media pembelajaran Audio Berbasis *Podcast Spotify* yang dikembangkan pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian?
3. Bagaimanakah tingkat efektivitas media pembelajaran Audio Berbasis *Podcast Spotify* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang dapat diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Menjelaskan tingkat validitas media pembelajaran Audio Berbasis *Podcast Spotify* pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian.
2. Menjelaskan tingkat praktikalitas media pembelajaran Audio Berbasis *Podcast Spotify* pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian.
3. Menjelaskan tingkat efektivitas media pembelajaran Audio Berbasis *Podcast Spotify* pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi peneliti, dapat menyampaikan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* dalam mata pelajaran otomatisasi tata kelola kepegawaian serta dapat memberikan pemahaman materi kepada peserta didik dengan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru, dapat menjadikan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran otomatisasi tata kelola kepegawaian dan memberikan pengalaman baru melalui media pembelajaran audio *podcast Spotify*.
3. Bagi peserta didik, dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran otomatisasi tata kelola kepegawaian baik secara *online* maupun *offline*, dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri, dapat didengarkan oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun, serta peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang baru.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk hasil pengembangan adalah media pembelajaran audio mengenai materi Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian yang dikemas dalam bentuk *podcast* yang dapat didengarkan melalui aplikasi *Spotify*. Dalam proses pengembangan media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify*

menggunakan aplikasi Anchor untuk merekam, mengedit, dan mendistribusikan media audio *podcast* ke aplikasi *Spotify*.

Isi materi dalam media audio tersebut disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi. Media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* mempunyai spesifikasi sebagai berikut.

1. Suara narasi pada media audio terdengar dengan jelas dan jernih.
2. Terdapat suara latar berupa musik agar ketika siswa mendengarkan audio berbasis *podcast Spotify* tidak terlalu monoton.
3. Media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* memuat tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran.
4. Penyajian materi pada media pembelajaran audio berbasis *podcast Spotify* dibagi menjadi dua pertemuan.
5. Terdapat gambar yang dapat menggambarkan pembahasan materi sebagai gambar sampul episode *podcast*.
6. Terdapat teks yang mendeskripsikan apa saja yang akan dijelaskan di dalam media audio pada saat mendistribusikan media pembelajaran audio berbasis *podcast* ke aplikasi *Spotify*.