

**PENGEMBANGAN DESAIN PESAN *PODCAST* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana pendidikan pada program studi Teknologi Pendidikan*



Oleh:

MUHAMMAD ILWAN AL ASMAHI

NIM. 18004025

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN DESAIN PESAN *PODCAST* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VIII SMP

Nama	: Muhammad Ilwan Al Asmahi
NIM/BP	: 18004057/ 2018
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Departemen	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 23 Agustus 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Novrianti, M.Pd
NIP. 198011012008012014

Ketua Jurusan KTP FIP UNP



Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd
NIP. 198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan Skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Desain Pesan *Podcast* Sebagai Media
Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris
Kelas VIII SMP .
Nama : Muhammad Ilwan Al Asmahi
NIM/BP : 18004025/ 2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 23 Agustus 2022

Tim Penguji

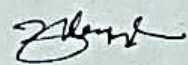
Nama

Tanda Tangan

Ketua : Novrianti, M.Pd
NIP. 198011012008012014



Anggota 1. Dra. Zuliarni, M.Pd
NIP. 195907271985032001



2. Fitri Maiziani, S.Pd., M.Pd
NIP. 198905042019032008



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Ilwan Al Asmahi
NIM/BP : 18004025/ 2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Desain Pesan *Podcast* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Padang, Agustus 2022
Yang Menyatakan,



Muhammad Ilwan Al
Asmahi
NIM. 18004025

ABSTRAK

Muhammad Ilwan Al Asmahi (2022): Pengembangan Desain Pesan Podcast Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP

Pengembangan desain pesan *podcast* dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah pembelajaran dimana kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru pada saat melakukan proses pembelajaran, hal tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar dan motivasi peserta didik. *Podcast* merupakan salah satu media yang mampu mendukung pembelajaran siswa baik di sekolah maupun individu di rumah. Media pembelajaran dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam pembelajaran pada keterampilan menyimak siswa, sehingga dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *podcast* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII agar menghasilkan media yang layak dan praktis digunakan oleh guru dan siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan model 4D (*Defind, Design, Development, Disseminate*). uji validitas produk yang dikembangkan dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari satu orang ahli materi dan dua orang ahli media. Uji coba atau praktikalitas produk dilakukan kepada siswa kelas VIII SMP dengan jumlah 22 siswa untuk menguji kepraktisan produk media *podcast* mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII SMP yang telah dirancang.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator materi dan validator media, diperoleh hasil validasi materi rata-rata sebesar 4,8 dikategorikan “sangat sesuai”, hasil validasi dari validator media 1 diperoleh rata-rata sebesar 4,5 dikategorikan “layak” dan validator media 2 diperoleh rata-rata sebesar 4,78 dikategorikan “sangat layak”. Media *podcast* ini dikatakan “praktis” berdasarkan uji praktikalitas dengan rata-rata nilai 4,57. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa media *podcast* mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII SMP yang dikembangkan layak digunakan pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII SMP

Kata Kunci: *Pengembangan, Podcast, Bahasa Inggris*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Desain Pesan *Podcast* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP ”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Diri saya sendiri yang telah mampu berjuang hingga saat ini, terimakasih karena sudah berlapang hati menerima setiap keadaan, terimakasih sudah mencintai diri sendiri, terimakasih karena selalu berpikir positif ketika keadaan sempat tidak berpihak, dan selalu berusaha mempercayai diri sendiri, hingga akhirnya mampu membuktikan bahwa saya bisa mengandalkan diri sendiri, terimakasih karena tidak pernah menyerah. *You are awesome*.
2. Ibu Novrianti, M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Departement Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

4. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd dan Ibu Fitri Maiziani, S.Pd., M.Pd selaku penguji I dan II yang senantiasa mengarahkan peneliti untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Rina Martina Nova, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Dedi Supendra, S.Pd.,MA dan Elsa Rahmayanti, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini
7. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Pengajar serta Karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
8. Kedua orang tua Papi dan Mami yang telah membiayai dan selalu berdoa serta berjuang dan memberikan motivasi untuk keberhasilan anaknya dalam menyelesaikan perkuliahan. Terimakasih sudah memberikan cinta dan kasih sayang sehingga peneliti tumbuh menjadi seperti ini
9. Sahabat peneliti, Lara Febri Dwi Putri, Amirul Fikri, Rifana Indah Widianingrum yang telah membantu peneliti dalam mengembangkan media ini dan terimakasih atas empat tahunnya bersama penulis menikmati hiruk pikuk didunia perkuliahan, pahit, manis, asam, asin kehidupan kampus serta terimakasih sudah berjuang bersama.
10. Ruang studio radio TPFM yang telah menjadi rumah singgah dikampus, terima kasih atas ruang untuk bebas berkreasi bebas beraktifitas dan bebas bergaya, terimakasih atas banyak pengalaman yang diberikan.
11. Keluarga besar Radio TPFM Ardilah, Lara, Lukman, Devi, Keke, Hafan, Vitri, Priska, Nadiva, Kia, Hendra, Kak Tasya, Kak Noni, Kak Tya, Kak Tika, Bang Ade, Bang Nawi, Bang Wahyu serta crew-crew lain yang tidak dapat

disebutkan satu persatu yang telah mengisi hari-hari menyenangkan penulis selama perkuliahan.

12. Teman-teman seangkatan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang berjuang bersama yang tidak bisa disebutkan satu persatu
13. Semua pihak yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan, walaupun demikian peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang optimal. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini.

Padang, 23 Agustus 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Spesifikasi Produk.....	8
F. Manfaat Pengembangan	11
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori.....	13
B. Penelitian Relevan.....	23
C. Kerangka Konseptual	25
D. Evaluasi Kelayakan Produk.....	27
BAB III. METODE PENGEMBANGAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Model Pengembangan	32
C. Prosedur Pengembangan	33
D. Uji Coba Produk	38

BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Pengembangan.....	46
B. Pembahasan	60
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Daftar Leger Nilai VIII.4	5
Tabel 2. Kisi-kisi Instrument Validitas <i>Podcast</i> Ahli Media	39
Tabel 3. Kisi-kisi Instrument Validitas <i>Podcast</i> Ahli Materi.....	40
Tabel 4. Kisi-kisi Instrument Praktikalitas.....	41
Tabel 5. Skor Skala <i>Likert</i>	42
Tabel 6. Kriteria Validitas dan Praktikalitas	45
Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media	56
Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 9. Hasil Perbaikan & Tindak Lanjut.....	58
Tabel 10. Hasil Uji Praktikalitas.....	59

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	26
Gambar 2. Prosedur Pengembangan	33
Gambar 3. Diagram Materi <i>Greeting Card & Invitation Text</i>	48
Gambar 4. Proses Perekaman dan Pengeditan Audio	51
Gambar 5. Proses Pembuatan <i>Background Podcast</i>	51
Gambar 6. Proses Pengeditan Video.....	52
Gambar 7. Tampilan Awal <i>Podcast</i>	53
Gambar 8. Tampilan Kompetensi Dasar	54
Gambar 9. Tampilan Materi <i>Podcast</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. ATP/Silabus Pelajaran.....	71
Lampiran 2. Naskah <i>Podcast Greeting Card & Invitation Text</i>	74
Lampiran 3. Angket Validasi Media 1 Tahap 1	81
Lampiran 4. Angket Validasi Media 2 Tahap 1	84
Lampiran 5. Angket Validasi Media 1 Tahap 2	87
Lampiran 6. Angket Validasi Media 2 Tahap 2	90
Lampiran 7. Angket Validasi Materi	93
Lampiran 8. Angket Praktikalitas	100
Lampiran 9. Hasil Uji Praktikalitas.....	107
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian Jurusan.....	108
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Padang	109
Lampiran 12. Surat Bukti Pelaksanaan Penelitian di SMPN 39 Padang	110
Lampiran 13. Dokumentasi Kegiatan	111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi berkembang sangat pesat, terutama di dunia komputer, dan penerapannya pada berbagai aspek kehidupan kita membutuhkan perhatian penuh. Industri 4.0 telah menjadi fokus masyarakat dari berbagai negara termasuk Indonesia. Menghadapi zaman teknologi, membutuhkan keterampilan yang harus dimiliki. Dalam dunia teknologi, generasi muda berperan dalam mendorong dalam menggunakan teknologi sekarang. Dalam dunia pendidikan juga terpengaruh dan terbawa oleh perubahan-perubahan yang dibawa oleh perkembangan teknologi. Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Menjelaskan tentang Standar Nasional Pendidikan pada Pasal 12 Ayat 1 huruf c yang menjelaskan bahwa:

Suasana belajar yang menyenangkan adalah suasana belajar yang dirancang agar Peserta Didik mengalami proses belajar sebagai pengalaman yang menimbulkan emosi positif.

Peningkatan kualitas pendidikan sangat erat hubungannya dengan keberhasilan pendidikan yang dicapai. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dicapai dengan pembaruan dalam bidang pendidikan seperti diberlakukannya sistem pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka belajar. Pada saat ini hadirilah sebuah kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka, di mana kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat alaminya (Rahayu et al., 2022)

Menurut Pendy dkk (2022) Pembelajaran akan efektif jika ada keterkaitan antara tujuan dan hasil pembelajaran. Ketuntasan hasil pembelajaran menunjukkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sehingga pembelajaran dikatakan efektif. Tingkat pencapaian suatu pembelajaran merupakan ukuran yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat berupa peningkatan pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan. Mengetahui keefektifan suatu pembelajaran merupakan hal penting karena akan memberikan gambaran sejauh mana pembelajaran dapat mencapai tujuan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah memberikan kesadaran kepada masyarakat akan pentingnya penguasaan Bahasa Inggris. Bagaimana tidak, bahasa ini telah mendominasi segala aspek kehidupan kita, contoh pada produk seperti makanan, obat, elektronik dan produk – produk impor lainnya menggunakan Bahasa Inggris, hal tersebut tentu berkaitan terhadap pendidikan yang dimana peserta didik tingkat sekolah menengah yang sudah mendapatkan pelajaran Bahasa Inggris yang berkelanjutan dari sekolah dasar. Tidak hanya dalam dunia pendidikan bahkan di dunia kerja sebagian besar telah mensyaratkan penguasaan Bahasa Inggris kepada para calon pelamar kerja.

Bahasa Inggris dianggap sebagai salah satu bahasa terpenting untuk mengakses informasi, mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menjalin komunikasi dengan publik. Menyadari perlunya kemampuan berbahasa Inggris, sekolah berperan penting sebagai tempat membekali, melatih dan membiasakan siswa dengan Bahasa Inggris. Mata pelajaran

Bahasa Inggris bertujuan untuk mengembangkan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis sehingga setelah lulus, siswa dapat berkomunikasi dan berbicara dalam Bahasa Inggris pada tingkat tertentu dapat belajar Bahasa Inggris (Subiyantoro¹ & Mulyani, 2017).

Sebagai alat komunikasi global, Bahasa Inggris harus dikuasai secara aktif, terutama keterampilan berbicara. Untuk berbicara dengan lancar dan akurat, peserta didik harus terlebih dahulu menguasai keterampilan mendengarkan, karena kemampuan tersebut adalah kemampuan awal untuk menguasai keterampilan lainnya (berbicara, membaca, menulis). Bahasa Inggris adalah alat untuk komunikasi lisan dan tulis. Berkomunikasi adalah untuk memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Kemampuan berkomunikasi dalam arti penuh adalah kemampuan berwacana, yaitu kemampuan memahami atau menghasilkan teks lisan atau tulis yang dicapai dengan menggunakan empat keterampilan berbahasa, yaitu *listening*, *reading*, *speaking*, dan *writing*. Keempat keterampilan tersebut digunakan untuk menjawab atau membuat teks dalam kehidupan sosial. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris diorientasikan untuk mengembangkan keterampilan tersebut agar lulusan mampu berkomunikasi dalam Bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu (Depdiknas, 2006).

Mata pelajaran Bahasa Inggris dalam kurikulum merdeka belajar di tingkat sekolah menengah pertama (SMP) dengan alokasi waktu belajar, 1 x 30 menit per jam pelajaran terdapat 2 pertemuan per minggu. Saat menerapkan program baru di sekolah, guru terkadang masih terjebak pada

kebiasaan lama mengajar dengan metode ceramah atau penjelasan singkat karena persyaratan materi ajar yang harus segera selesai. Ini merupakan langkah mundur karena mengurangi kesempatan siswa untuk menguasai dan meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris mereka. Hal tersebut dikarenakan perubahan kurikulum yang baru sekarang dan sekolah penggerak menjadi pedoman utama bagi sekolah lain, dimana sejalan dengan pendapat Ainia (2020) guru sebagai subjek utama yang berperan diharapkan mampu menjadi penggerak untuk mengambil tindakan yang memberikan hal-hal positif kepada peserta didik.

Media Pembelajaran adalah seperangkat alat yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk berkomunikasi dengan peserta didik. Materi yang disampaikan dalam program komunikasi akan lebih jelas, lengkap dan menarik bagi peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menyampaikan pesan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus disesuaikan. Guru harus dapat memilih media ajar yang baik dan tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Hendri (2016) keterlibatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar, semakin kongkrit pembelajaran yang diajarkan dan dirasakan oleh siswa maka pembelajaran semakin efektif.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris SMPN 39 Padang kelas VIII diperoleh data nilai hasil belajar peserta didik dilihat dari jumlah nilai pengetahuan yang dapat ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 1. Daftar Leger Nilai VIII.4 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

No	Sampel	Jumlah Peserta Didik	Predikat C	Predikat B	Predikat A	Tanpa Keterangan
1.	Siswa Kelas VIII.4	22 Orang	18 Orang	2 Orang	-	2 Orang

Sumber : Daftar Leger Nilai Bahasa Inggris SMPN 39 Padang Tahun Ajaran 2022/2023

Data pada tabel diatas menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris SMPN 39 Padang tahun ajaran 2022/2023 Semester 1. Tabel diatas menunjukkan kelas yang diampu oleh ibuk Rina Martina Nova, S.Pd., yaitu dengan jumlah peserta didik sebanyak 22 orang dan pada umumnya mendapatkan nilai dengan predikat C. Pada saat melakukan kegiatan Praktik Lapangan Kependidikan di SMPN 39 Padang periode Juli-Desember 2021 yang telah peneliti amati, media bantu yang digunakan guru khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris hanya sebatas *text book*, *power point*, dan metode konvensional sehingga kurang mampu menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran merupakan hal yang penting untuk menunjang pembelajaran yang menyenangkan, dengan demikian sekolah SMPN 39 Padang memiliki satu ruang labor komputer yang terdiri dari 28 unit dan dilengkapi dengan masing-masing *headset*. Sebagian besar peserta didik kurang bersemangat dan tidak fokus dalam menerima pembelajaran karena pembelajaran yang monoton, sehingga mempengaruhi minat, motivasi belajar, dan nilai yang diperoleh peserta didik dan dilanjutkan dengan diskusi oleh peneliti dan guru mata pelajaran Bahasa Inggris dimana keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis adalah keterampilan yang utama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Lalu langkah awal agar peserta didik berbicara dengan lancar

dan akurat, peserta didik harus terlebih dahulu menguasai keterampilan mendengarkan atau menyimak, karena kemampuan tersebut adalah kemampuan awal untuk menguasai keterampilan lainnya (berbicara, membaca, menulis). Segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Novrianti, 2016).

Tidak selalu pelajaran Bahasa Inggris itu mudah diamati, sebaliknya terdapat konsep dalam pengucapan kata yang sulit diamati peserta didik. Selama ini kesulitan pembelajaran Bahasa Inggris mengarah pada kesulitan dalam pelafalan dan sulit untuk diartikan. Hal tersebut yang menjadi alasan kurangnya motivasi peserta didik untuk mempelajari Bahasa Inggris. Contohnya pada materi *greeting card* dan *invitation text* yang membutuhkan gambaran bagaimana membuat kartu ucapan dan teks undangan. Disamping itu, peserta didik beranggapan bahwa Bahasa Inggris mengandung banyak teks hafalan, terutama jika itu merupakan deskripsi sebuah proses. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran desain pesan *podcast* akan sangat membantu guru dalam menjelaskan materi yang berkaitan dengan proses, hal ini senada dengan pendapat Syahputra (2022) sebab dengan *podcast* guru akan bisa memilih kombinasi mana yang cocok untuk materi mereka, apakah itu kombinasi antara gambar dan audio, atau kombinasi antara video animasi dan audio, dan sebagainya.

Peneliti telah mengembangkan media pembelajaran berbasis *podcast*, dimana *podcast* merupakan media yang dapat digunakan oleh

semua orang dalam bentuk audio melalui komputer, laptop, dan ponsel android. Media *podcast* ini dapat merekam audio dengan skenario yang dapat membuat pendengarnya merasa terjebak dalam situasi yang sebenarnya. *Podcast* didefinisikan sebagai materi audio atau video yang tersedia di internet yang dapat ditransfer secara otomatis ke komputer atau pemutar media portable, gratis atau berlangganan (Asmi, 2019).

Peneliti menggunakan media *podcast* karena dapat didengarkan secara offline tanpa mengunduh aplikasi, peserta didik akan diberikan file *podcast* dan dapat didengarkan secara offline tanpa mengunduh. *Podcast* ini dapat membantu peserta didik memahami materi yang mereka dengar dan tanpa menggunakan internet dengan mudah dan hemat biaya. Hal ini senada dengan teori Putri dkk (2021) *podcast* adalah file audio atau video yang diunggah ke web untuk diakses oleh seseorang terdaftar atau tidak terdaftar yang dapat didengarkan atau dilihat menggunakan komputer atau platform digital lainnya.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti mengajukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Desain Pesan *Podcast* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas VIII Di SMP.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan media berupa buku cetak, LKS dan sesekali menggunakan media *Powerpoint* sederhana pada materi tertentu.
2. Peserta didik belum pernah melakukan proses pembelajaran berbasis *listening* atau keterampilan menyimak untuk melatih keterampilan Bahasa Inggris siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, rumusan masalah yang didapat dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan desain pesan *podcast* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII?
2. Bagaimana mengembangkan Media pembelajaran *podcast* yang layak dengan mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII?
3. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan desain pesan *podcast* yang dikembangkan untuk mata pelajaran Bahasa Inggris yang diterapkan di SMP?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan desain pesan *podcast* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII.
2. Menghasilkan media *podcast* yang layak untuk mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII.

3. Menghasilkan media *podcast* yang praktis untuk mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam pengembangan media ini adalah berupa media audio berbasis *podcast* dengan model pengembangan 4D pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *greeting card & invitation text* kelas VIII yang berkualitas dan layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, media audio ini dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri di sekolah maupun di rumah untuk mempelajari mengenai materi tentang *greeting card & invitation text*.

Adapun spesifikasi produk media audio yang dikembangkan oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menghasilkan format video yaitu MP4, format ini biasa digunakan dalam memutar suatu video. Format MP4 ini berisikan visual dan teks/gambar, oleh karena itu dalam pembelajaran memerlukan PC/Laptop dan smartphone android dengan spesifikasi minimal:
 - a. Menggunakan versi android minimal 4.4 (*KitKat*)
 - b. Bisa digunakan secara *offline* dalam memutar *podcast*
 - c. File *podcast* juga dapat diakses melalui link Youtube
2. Media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi perekam audio *Adobe Audition CC 2019*. Dan dibantu dengan tambahan aplikasi pendukung:
 - a. *Microsoft Office Word* untuk membuat naskah yang akan dibacakan oleh narator.

- b. *Canva* untuk membuat perancangan desain background *podcast*.
 - c. *Adobe Premiere Pro CC 2015* untuk pengeditan file video *podcast*.
3. Media Pembelajaran ini mudah diakses peserta didik sebagai sumber belajar mandiri secara offline maupun online.
 4. Dari aspek materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan KI, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum peserta didik lebih terarah dalam penggunaannya. Adapun beberapa kompetensi dasar dalam materi *greeting card*:
 - 3.5 Membandingkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks khusus dalam bentuk *greeting card*, dengan memberi dan meminta informasi terkait dengan hari-hari spesial, sesuai dengan konteks penggunaannya.
 - 4.5 Menyusun teks khusus dalam bentuk *greeting card*, sangat pendek dan sederhana, terkait hari-hari spesial dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks.

Adapun beberapa kompetensi dasar dalam materi *invitation text*:

- 3.4 Menerapkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi interpersonal lisan dan tulis yang melibatkan tindakan menyuruh, mengajak, meminta ijin, serta menanggapi, sesuai dengan konteks penggunaannya
- 4.4 Menyusun teks interaksi interpersonal lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan menyuruh, mengajak, meminta ijin, dan menanggapi dengan memperhatikan fungsi

sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

5. Dari aspek media, media pembelajaran berbasis *podcast* ini memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a. Media *podcast* dibuat menggunakan *software Adobe Audition CC 2019* dan bantuan *Microsoft Office Word* dalam pembuatan naskah yang akan dibacakan oleh narator.
 - b. Audio berisikan materi pembelajaran dan dilengkapi dengan musik latar yang mendukung dan sesuai dengan pembelajaran..
 - c. Setelah peserta didik memahami materi yang didengar, terdapat kuis yang berguna sebagai evaluasi pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi menarik.
 - d. Hasil evaluasi dalam bentuk kuis yang dibuat menggunakan *Google Form* dan link dibagikan ke peserta didik. Kuis dalam media ini berisikan sebuah pertanyaan yang berupa pertanyaan *objective* dan jawaban berupa pernyataan.

F. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Guru, memberikan inovasi baru dalam pembelajaran Bahasa Inggris agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
2. Bagi siswa, hasil media ini dapat digunakan sebagai acuan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran Bahasa Inggris materi *greeting card & invitation text*.

3. Bagi penulis, sebagai bahan untuk mengaplikasikan dan menjadi sarana belajar yang baru yang bertujuan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini diasumsikan bahwa desain pesan *Podcast* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk proses belajar mengajar di kelas serta dapat mempermudah siswa kelas VIII untuk belajar secara aktif dan mandiri, sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan menggunakan media ini peserta didik akan lebih mudah menerima pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang meningkatkan kemampuan *listening*/menyimak.

Sementara itu keterbatasan pengembangan yaitu penelitian yang hanya terbatas pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP pada materi *greeting card & invitation text*. Penelitian hanya difokuskan pada pengembangan dan pembuatan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *podcast* pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *greeting card & invitation text* untuk kelas VIII SMP dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan desain pesan *podcast* ini menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, Dessiminate*). Penelitian ini menghasilkan produk media *podcast* yang terdiri dari konten video yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Media yang dihasilkan juga didukung dengan konten kuis yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat langsung berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Hasil uji validasi oleh validator materi dan validator media menunjukkan bahwa media *podcast greeting card & invitation text* untuk kelas VIII SMP dinyatakan “sangat layak”.
3. Hasil uji praktikalitas oleh pengguna (peserta didik) di SMPN 39 Padang, menunjukkan media *podcast* materi *greeting card & invitation text* untuk kelas VIII SMP “sangat praktis” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Media *podcast* pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *greeting card & invitation text* kelas VIII SMP dapat digunakan guru dan siswa sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
2. Guru sebagai fasilitator pembelajaran hendaknya mampu menciptakan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa.
3. Pengembangan desain pesan *podcast* ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian pengembangan *podcast* selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning Dalam Meningkatkan. *Ejournal.Kopertais4*, 7(1), 855–866. ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/fikrotuna/article/download/3169/2359/
- Abidin, J., & Widodo, S. (2018). Pengembangan Media Audio Berbasis Podcast Materi Storytelling Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak Smk Krian 1 Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa*, 1–6.
- 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>
- Ainia, D. K. (2020). “Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter.” *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101.
- Arikunto, S. (2012). Dasar-dasar evaluasi pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- 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>
- Budiyono, S. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Reasearch and Develpment). Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Chaeruman, U. A. (2019). Evaluasi Media Pembelajaran. *Dipetik Januari, December*, 0–15. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14419.12329>
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas Nomor 22 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. 1–43.
- Desriana, B., & Budiningsih, C. A. (2018). Audiobook pembelajaran mata kuliah literatur berdasarkan perspektif behavioral untuk meningkatkan pemahaman bahasa Jerman. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 140–150. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.13377>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fadilah, E., Yudhapramesti, P., & Aristi, N. (2017). Podcast sebagai Alternatif Distribusi Konten Audio. *Jurnal Kajian Jurnalisme*, 1(1), 90–104. <https://doi.org/10.24198/kj.v1i1.10562>

- Hartono. (2019). Metodologi penelitian. Riau: Zanafa Publishing.
- Hendri, N. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Captivate 7.0 Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 24–33. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v16i2.193>
- Indahsari, N. A., Yuniasih, N., & Sulistyowati, P. (2019). Analisis Kesesuaian Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V di SD Muslimat NU Kota Malang. *Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 3(1), 544–550. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/67>
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- Jusniar, S., & Sumiati, A. 2014 Pengembangan perangkat assesment berbasis keterampilan generik sains (KGS) pada mata kuliah pratikum kimia fisika II. *Jurnal Universitas Sriwijaya*, 1(1).
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Novianti, W. S., Herlina, H., & Kusumajati, W. K. (2019). Meningkatkan Keterampilan Pelafalan Siswa melalui Media Podcast. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 1–6.
- Novrianti. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MIND MAPPING DENGAN APLIKASI MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004 PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK KELAS IX SMP*. 1, 2016.
- Nua, M. T. P., Wahdah, N., & Mahfud, M. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) K-13 Berbasis Discovery Learning Siswa SMA Kelas X Pada Materi Analisis Vektor. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 6(2), 95–104.
- Pendy, A., Suryani, L., & Mbagho, H. M. (2022). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19 pada Mahasiswa Pendidikan Matematika*. 4(1), 19–27.
- Purnanindya, R., & Munir, M. (2013). Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembeajaran TIK untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta. *Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika*, 2(1), 2.
- Purwanto. 2012. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- 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>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319.
- Riduwan. 2012. Pengantar Statistika Sosial. Bandung: Alfabeta.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*. Hlm.59-71
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Rusdi, F. (2012). *Podcast Sebagai Industri Kreatif*. 91–94. <http://dewanpers.or.id/publikasi/buku/878-data->
- Saheriestyan, P., Primasatya, N., & Hidayah, E. (2021). Peningkatan Prestasi Belajar Tema Peristiwa Alam melalui Metode Demonstrasi dengan Berbantuan Media Pembelajaran Microsoft Sway di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2749–2759. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/919>
- Situmorang, R., & Widyaningrum, R. (2019). *Desain Pesan dalam Pembelajaran*. 1–27.
- Subiyantoro1, S., & Mulyani, S. (2017). Kegunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris the Use of Interactive Multimedia in English Language. *Jurnal Edudikara*, 2(2), 92–100.
- Sudarmoyo, S. (2020). Podcast sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 65–73.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: CV Alfabeta.
- Syahputra, W. F. (2022). Pengembangan Podcast Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMA pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Literasi Digital*, 2(1), 36–45. <https://doi.org/10.30605/jld.2.1.2022.113>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Trianto. (2010). Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi dan Implementasinya Dalam KTSP). Bumi Aksara

- Wahyudi, N. (2019). DESAIN PESAN PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL Nanang. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(1), 1–9.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>