

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO *PODCAST* NARASI MENGUNAKAN APLIKASI *ANCHOR* UNTUK PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS FIKSI DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Siti Rofi'atul Adawiyah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Siti.18009@mhs.unesa.ac.id

Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd.

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

maryamdamayanti@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilandasi oleh adanya kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menyimak teks fiksi. Hal ini disebabkan oleh, guru dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian pengembangan media yang bertujuan untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan media pembelajaran audio *podcast* narasi untuk pembelajaran menyimak teks fiksi. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg and Gall dengan enam langkah-langkah prosedurnya yaitu, potensi masalah, pengumpulan data, desain media, validasi media, revisi media, uji coba media. Subjek penelitian adalah siswa kelas V MI Ar-Rohman Bangah. Validasi dilakukan oleh para ahli dengan hasil 83,3% dari ahli materi dan 84% dari ahli media, sehingga media dikategorikan menjadi sangat valid. Kepraktisan media diperoleh dari hasil respon guru kelas dengan skor 91,6% dan respon siswa dengan skor 96,5% media ini dikategorikan sangat praktis. Sedangkan keefektivan media diperoleh dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*, skor yang diperoleh mencapai 0,75 dengan kriteria terjadi peningkatan tinggi setelah menggunakan media. Berdasarkan kesimpulan diatas bahwa media audio *podcast* narasi menggunakan aplikasi *Anchor* telah valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran menyimak teks fiksi kelas V MI Ar-Rohman Bangah.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Podcast* Narasi, Aplikasi *Anchor*, Menyimak Teks Fiksi

Abstract

This research is based on the difficulties experienced by students in learning Indonesian, especially listening to fiction texts. This is due to the fact that teachers in learning only use the lecture method and the lack of use of learning media. Therefore, the researcher conducted a media development research that aims to measure the validity, practicality, and effectiveness of the narrative podcast audio learning media for learning to listen to fiction texts. This development research uses the Borg and Gall model with a six-step procedure, namely, potential problems, data collection, media design, media validation, media revision, media testing. The research subjects were students of class V MI Ar-Rohman Bangah. Validation was carried out by experts with the results of 83.3% from material experts and 84% from media experts, so the media was categorized as very valid. The practicality of the media is obtained from the results of the class teacher's response with a score of 91.6% and the student's response with a score of 96.5% this media is categorized as very practical. While the effectiveness of the media was obtained from the comparison of the pretest and posttest scores, the score obtained reached 0.75 with the criteria for an increase in height after using the media. Based on the conclusions above, the audio podcast narrative media using the Anchor application has been valid, practical, and effectively used as a learning medium for listening to fiction texts for class V MI Ar-Rohman Bangah.

Keywords: Development, Learning Media, Narrative Podcast, Anchor Application, Listening to Fiction Text

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting yang harus diajarkan di setiap sekolah, karena bahasa Indonesia memiliki kedudukan dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Tujuan khusus pengajaran bahasa Indonesia dikemukakan oleh Susanto (2013) untuk melatih kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang masing-masing saling terkait. Kemampuan yang paling mendasar ialah menyimak, sehingga kemampuan ini berperan penting dalam memperoleh kemampuan berbahasa yang lainnya.

Menyimak merupakan kegiatan mendengarkan secara seksama untuk memahami isi yang disampaikan oleh narasumber. Menurut Tarigan (2008:29) menyimak adalah kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan yang dilakukan dengan sengaja, penuh perhatian, disertai pemahaman, apresiasi dan interpretasi untuk memperoleh pesan, informasi, memahami makna komunikasi, dan merespon yang terkandung dalam lambang lisan yang disimak. Kemampuan menyimak dapat dilatih dengan berbagai hal, salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran. Menurut pendapat Martaulina (2018) salah satu cara untuk melatih kemampuan menyimak adalah menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran. Media digunakan sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta cara untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis dan model yang sama-sama memiliki tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran bagi guru dan siswa. Media yang efektif, efisien dan mudah diaplikasikan sangat diperlukan seiring kemajuan dan perkembangan zaman. Salah satunya yaitu jenis media pembelajaran menggunakan media audio. Media audio Menurut Hamdani (2010:249) media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap siswa kelas V MI Ar-Rohman Bangah pada saat pembelajaran menyimak teks fiksi, guru hanya melakukan pembelajaran dengan menerapkan metode ceramah, selain itu juga penggunaan media hanya menggunakan buku paket dan teks fiksi, hal ini membuat siswa merasa kesulitan dalam materi menyimak dan membuat pembelajaran menjadi monoton dan membosankan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti memberikan sebuah solusi, yaitu pengembangan media pembelajaran yang bertujuan agar siswa dapat lebih

mudah dalam mengikuti pembelajaran terutama ketika pembelajaran menyimak teks fiksi. Media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran audio *podcast* narasi menggunakan aplikasi anchor, hal ini dipilih karena media yang biasa digunakan oleh para pendidik yakni buku cetak yang hanya bisa dibaca dan berfungsi sebagai alat evaluasi (Rina dkk, 2018). Peneliti mengembangkan *podcast* berfokus pada penyajian teks fiksi berupa audio. Podcast akan dikemas semenarik mungkin agar dapat memudahkan proses pembelajaran siswa dalam pembelajaran menyimak teks fiksi.

Menurut shera (2010:35) *podcast* adalah sebuah website yang menyediakan media komunikasi berupa suara seperti siaran radio yang dapat diunduh dan didengarkan kapan saja. *Podcast* memberikan akses kebebasan kepada para pengguna untuk bisa memilih konten sesuai dengan keinginannya, selain itu juga konten dapat diunduh secara otomatis agar dapat didengarkan kapan pun dan di mana pun berada.

Goldman (dikutip Hutabarat 2020:108) menyatakan manfaat *podcast* dalam pendidikan di antaranya sebagai berikut: (1) *podcast* dapat dijadikan sebagai bahan pengajaran inovatif bagi seorang pengajar dalam merancang kegiatan pembelajaran, (2) membantu siswa dalam proses kegiatan pembelajaran baik di dalam dan di luar kelas, (3) *podcast* membantu calon pengajar dalam peningkatan kesiapan dan persiapan.

Sedangkan narasi berasal dari bahasa latin *narre*, yang memiliki arti memberi tahu. Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), narasi adalah sebuah cerita atau kejadian sastra atau deskripsi sebuah kejadian atau peristiwa, kisah, tema sebuah karya seni. Dalam sebuah tulisan narasi merupakan proses menceritakan sebuah urutan kejadian, baik secara nyata maupun secara imajinasi.

Media *podcast* narasi merupakan media dengan menggabungkan menceritakan sebuah cerita melalui audio yang ditampilkan melalui aplikasi anchor. Dalam hal ini narasi digunakan sebagai panduan penyampaian isi materi pada content *podcast*. Narasi di sini berupa naskah teks yang akan disampaikan pada isi *podcast*. Konsep media *podcast* narasi adalah berupa rekaman audio yang terdapat pada aplikasi anchor. Content *podcast* terdapat tiga episode dengan judul dan gambar sampul yang berbeda-beda.

Pengembangan media *podcast* narasi diharapkan mampu mengatasi permasalahan pada proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan penelitian media *podcast* sebelumnya yang dilakukan oleh Muhammad Sulthoni, Indra Tejamukti dan Agus Suprijono dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio berbasis *podcast* sebagai media pelengkap pembelajaran

learning management system (LMS) pada mata pelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa sekolah Indonesia davao” hasil penelitian berasal dari hitungan tes siswa $t = 7.587 > 1.753$ dengan taraf signifikansi 0,05 sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian media audio *podcast* menunjukkan efektivitasnya dalam pembelajaran terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam kemampuan menyimak.

Berdasarkan hasil pengamatan dan permasalahan di atas, maka dengan ini dilakukan penelitian dengan judul : **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio *Podcast* Narasi Menggunakan Aplikasi *Anchor* untuk Pembelajaran Menyimak Teks Fiksi di kelas V Sekolah Dasar”**.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Di mana Peneliti akan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran *Podcast* Narasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran Menyimak Teks Fiksi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2010:407) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan mengkaji keefektifan produk tertentu.

Penelitian ini menggunakan model Borg and Gall. Pengembangan menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016:298) memiliki sepuluh tahap prosedur yaitu, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produk masal.

Pengembangan media *Podcast* Narasi dilakukan sampai pada tahap enam yaitu uji coba produk. Karena menurut Fathoni, dkk (2015:133) prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan bukan merupakan langkah-langkah baku yang harus diikuti secara baku. Setiap pengembang dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan. Dengan demikian, maka dengan ini peneliti memutuskan untuk menggunakan enam langkah dari sepuluh langkah yang ada. Penelitian ini hanya terbatas sampai pada terciptanya sebuah produk yang dihasilkan dinilai valid oleh tim ahli media dan ahli materi, dinilai praktis dan efektif berdasarkan respon guru kelas dan siswa.

Tahap pertama yakni potensi masalah. Potensi masalah berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di MI Ar-Rohman Bangah pada kelas V. Sebelum penelitian dilakukan peneliti melakukan observasi awal untuk menemukan potensi permasalahan yang terjadi di sekolah.

Tahap kedua yakni pengumpulan data, tahapan ini dilakukan dengan cara observasi wawancara terhadap guru kelas V MI Ar-Rohman Bangah tentang kurikulum yang digunakan, proses kegiatan pembelajaran, karakteristik, minat belajar, serta media pembelajaran yang cocok dengan siswa kelas V. Sehingga dapat mempertimbangkan perencanaan produk yang akan digunakan sebagai bahan ajar dalam kelas.

Tahap ketiga yakni desain produk, setelah diperoleh data yang dibutuhkan, maka dibuatlah desain produk yang sesuai informasi yang telah didapatkan sebelumnya. Dalam tahap ini diawali dengan pembuatan desain produk media pembelajaran *Podcast* Narasi yang disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa. Media *Podcast* Narasi dirancang berbentuk media audio yang bisa diputar pada aplikasi *anchor* atau diputar secara langsung oleh guru. Media ini dilengkapi dengan gambar sampul dan *background* audio sebagai pelengkap media. Media *Podcast* Narasi terdiri tiga episode, setiap episode memiliki judul dan gambar sampul yang berbeda-beda.

Tahap keempat yakni validasi desain, tahap ini menghasilkan produk berupa link yang bisa langsung diakses oleh semua orang. Setelah produk dibuat maka produk akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Apabila hasil belum mencapai kriteria maka produk akan direvisi terlebih dahulu. Dalam proses validasi akan menghasilkan komentar, serta saran yang bisa digunakan sebagai dasar revisi produk. Jika produk media telah mencapai kriteria valid maka dapat dilakukan uji coba di lapangan.

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap hasil validasi media berdasarkan isi materi dan tampilan media yang dikembangkan. aspek yang dinilai untuk validasi materi meliputi kelayakan isi dan kebahasaan. Sedangkan aspek yang dinilai untuk validasi media meliputi teknis media dan teknis penyajian.

Media yang dikembangkan peneliti dapat dikatakan valid dan dapat diuji cobakan apabila mendapatkan hasil presentase yang diberikan para ahli kurang lebih 61%-80%.

Tahap kelima yaitu revisi desain, pada tahap ini setelah produk divalidasi produk diperbaiki berdasarkan komentar maupun saran dari para ahli.

Tahap keenam yaitu uji coba produk, penelitian ini menggunakan desain *One-Grup Pretest-Posttest Design*. Hal ini untuk mengetahui hasil sebelum dan sesudah media ini digunakan. Kemudian dilakukan penilaian terhadap media dengan memberikan angket respon kepada guru kelas dan siswa.

Penelitian pengembangan media *podcast* narasi dilakukan di MI Ar-Rohman Bangah menggunakan uji coba skala kecil dengan jumlah 20 siswa. Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian

ini. Data yang diperoleh diolah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan media yang telah dikembangkan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian meliputi observasi, wawancara, dan angket. Observasi bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pada proses pembelajaran siswa kelas V sekolah dasar terkait keterampilan menyimak siswa. Teknik wawancara dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran secara langsung, wawancara dilakukan peneliti dengan guru kelas V MI Ar-Rohman Bangah.

Teknik angket bertujuan untuk memperoleh data terkait validasi materi, validasi media, respon guru dan respon siswa, serta lembar angket validasi ahli materi dan ahli media terhadap penggunaan media audio *podcast* narasi. Pada instrument angket berupa lembar validasi materi, lembar validasi media, lembar angket respon siswa dan lembar angket respon guru kelas.

Teknis analisis data pada penelitian ini menggunakan teknis analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif diperoleh dari data primer dan sekunder yaitu data sumber utama dan data pendukung. Data sumber utama pada penelitian ini diperoleh dari guru kelas V MI Ar-Rohman Bangah, sedangkan data pendukungnya diperoleh dari jurnal, artikel, buku, serta penelitian sebelumnya.

Teknis analisis data kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk menganalisis data hasil validasi ahli, hasil respon guru dan siswa sebagai pengguna media, dan hasil pretest dan posttest.

Adapun penilaian terhadap validasi menggunakan skala likert yakni :

Tabel 1. Skala penilaian validasi

KRITERIA	SKOR
Tidak baik	1
Kurang baik	2
Cukup baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

Kemudian hasil perhitungan diolah dengan rumus perhitungan menurut Sugiyono, (2015:137) yakni:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Kevalidan

f = Perolehan jumlah skor

N = Perolehan maksimum jumlah skor

Hasil yang diperoleh diolah berdasarkan kriteria interpretasi validitas berikut ini :

Tabel 2. Kriteria interpretasi

NILAI	KRITERIA INTERPRETASI
0% -20%	Tidak Valid
21% -40%	Tidak valid
41%-60%	Cukup valid
61% -80%	valid
81% - 100%	Sangat valid

(Sugiono,2018)

Sedangkan untuk mengetahui hasil kepraktisan media diperoleh dari angket respon oleh guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran audio *podcast* narasi. Peneliti menggunakan skala Guttman dalam menyusun pertanyaan dalam lembar angket.

Tabel 3. Penilaian skala Guttman

Skor	Kriteria
1	Ya
0	Tidak

Hasil yang diperoleh diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = kepraktisan

f = Perolehan jumlah skor

N = Perolehan maksimum jumlah skor

Hasil perolehan skor akhir dianalisis menggunakan tabel kriteria kepraktisan yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan

Nilai	Kriteria interpretasi
0% - 20%	Tidak praktis
21% - 40%	Kurang praktis
41% - 60%	Cukup praktis
61% - 80%	praktis
81% - 100%	Sangat praktis

Untuk mengetahui efektivitas media diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan pada siswa, maka peneliti menggunakan bantuan N-Gain yang memiliki rumus sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{100 - \text{skor pretest}}$$

Setelah hasil perhitungan dilakukan, maka peneliti menggunakan acuan pada tabel kriteria N-Gain dibawah ini :

Tabel 5 kriteria keefektivan

Nilai N-gain	Kriteria
$-1,00 \leq g \leq 0,0$	Terjadi penurunan
$g = 0$	Tidak terjadi penurunan
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

Dari tabel diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa media audio *podcast* narasi untuk pembelajaran menyimak teks fiksi dinyatakan efektif dengan presentase ketuntasan belajar nilai N-Gain $> 0,30$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Penelitian pengembangan media *podcast* narasi untuk pembelajaran menyimak teks fiksi siswa kelas V MI Ar-Rohman Bangah. Kualitas media *podcast* narasi dilihat dari kevalidan, kepraktisan dan keefektivan media pembelajaran. Dalam Penelitian ini menggunakan model Borg and Gall dengan enam tahap proses pengembangannya, yakni tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk. Berikut proses tersebut :

Potensi Dan Masalah

Tahap pertama yaitu Potensi masalah. Melalui observasi awal dan wawancara yang dilakukan di MI Ar-Rohman Bangah, Potensi masalah yang didapatkan mencakup berbagai informasi bahwa guru dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah, selain itu juga penggunaan media hanya menggunakan buku paket dan teks fiksi cetak, hal inilah yang menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam materi menyimak, dan membuat pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti akan menciptakan sebuah produk media pembelajaran menarik dengan memanfaatkan teknologi yang menarik perhatian siswa dalam menyimak teks fiksi.

Pengumpulan Data

Tahap kedua yaitu pengumpulan data. Tahap ini diperoleh berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas V MI Ar-Rohman Bangah. Hasil dari tahap ini yaitu mengetahui tentang proses pembelajaran, karakter, minat, dan hasil belajar siswa.

Sekolah MI Ar-Rohman Bangah menggunakan kurikulum KMA 183 tahun 2019, kurikulum ini merupakan kurikulum baru untuk Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah yang mulai digunakan pada tahun pelajaran 2020/2021. Selain itu juga menggunakan kurikulum 2013 revisi 2018. Guru kelas V dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode ceramah, kadang-kadang menggunakan media pembelajaran berupa teks cerita.

Pada kelas V MI Ar-Rohman Bangah, minat siswa dalam materi teks fiksi cukup tinggi, akan tetapi siswa memiliki kesulitan dalam memahami isi sebuah teks fiksi terlebih ketika diberikan teks fiksi yang memiliki cerita sangat panjang. Siswa merasa bosan harus membaca cerita sebanyak itu. Oleh karena itu siswa memerlukan media yang inovatif untuk bisa memberikan rangsangan awal terhadap ketertarikan terhadap materi yang akan dipelajari.

Desain Produk

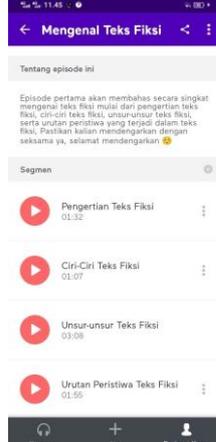
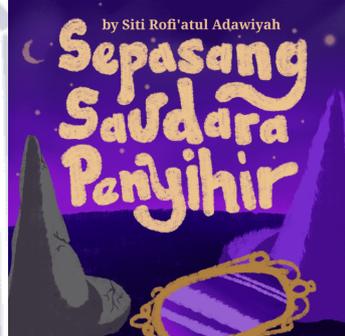
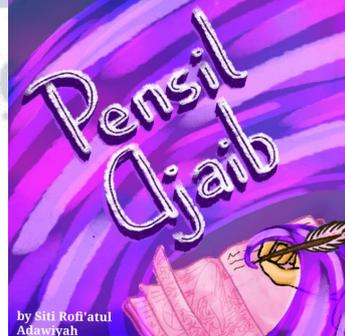
Tahap ketiga yaitu desain produk, pada tahap desain produk diawali dengan perancangan konsep produk yang akan dikembangkan berdasarkan informasi yang sudah didapatkan sebelumnya. Pembuatan desain produk media pembelajaran *Podcast* narasi disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa. Langkah pertama yaitu rancangan konsep tampilan dan isi dari media *Podcast* narasi. *Podcast* narasi merupakan media dengan berbasis audio yang ditampilkan melalui aplikasi anchor.

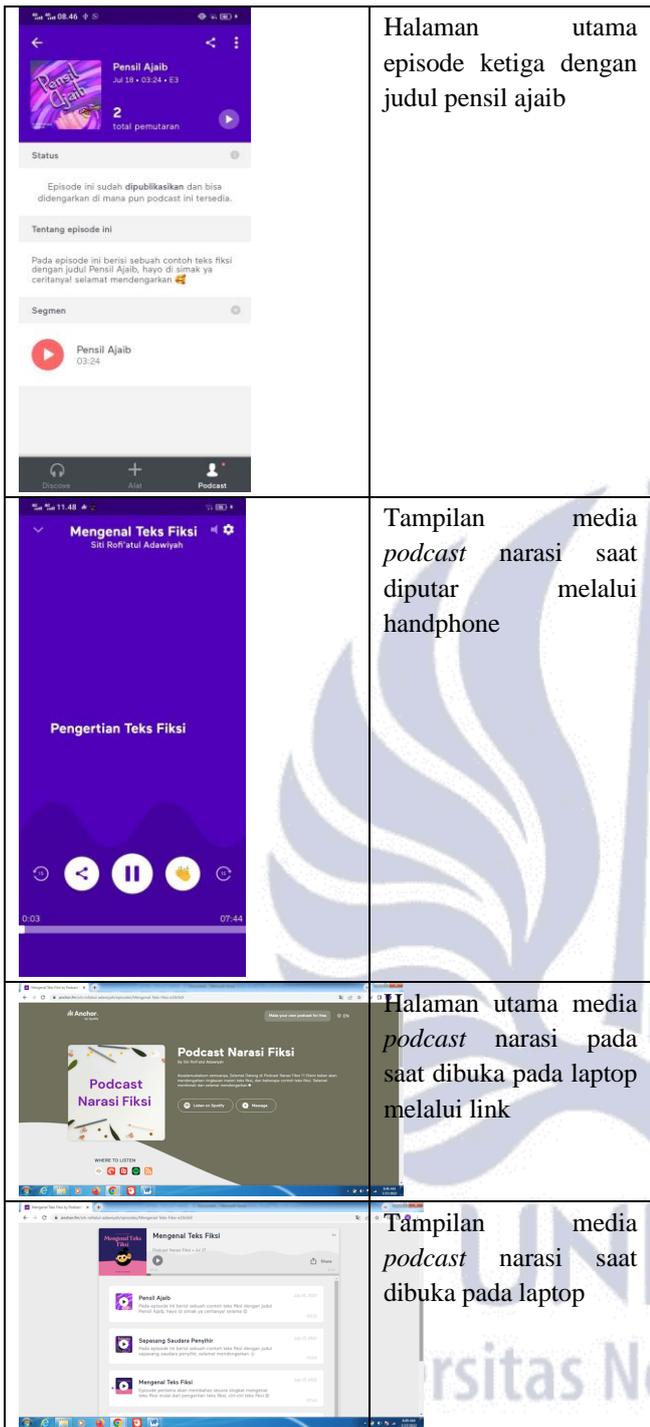
Pemilihan materi disesuaikan dengan KI, KD, Indikator serta tujuan pembelajarannya. Materi yang akan disajikan pada *podcast* narasi fiksi adalah materi teks fiksi di mana di dalamnya akan ada tiga episode dengan beberapa segmen di dalamnya. Satu episode pertama berjudul mengenal teks fiksi, dalam episode ini terdiri empat segmen yang akan menjelaskan secara singkat tentang teks fiksi di antaranya yaitu pertama pengertian teks fiksi, kedua ciri ciri teks fiksi, ketiga unsur-unsur teks fiksi, dan keempat urutan peristiwa pada teks fiksi. Pada episode kedua dan ketiga merupakan contoh teks fiksi dengan judul sepasang saudara penyihir dan pensil ajaib.

Spesifikasi media *podcast* narasi fiksi dirancang berupa rekaman audio yang akan diupload pada aplikasi anchor. Media *podcast* narasi fiksi dilengkapi dengan gambar sampul dan background pada setiap episode. Gambar sampul dibuat dengan perpaduan warna yang menarik dan dilengkapi dengan identitas peneliti. Ukuran gambar sampul menggunakan ukuran standar yang dipakai di seluruh web yaitu 1080×1080 piksel (rasio 1:1) dengan ukuran tersebut gambar sampul akan terlihat jelas di semua platform mendengarkan *podcast*.

Tabel 6. rancangan desain media *podcast* narasi

Design	Keterangan
	<p>Tampilan Gambar sampul <i>podcast</i> narasi. Desain sampul dibuat secara langsung pada aplikasi <i>anchor</i>. Desain media hanya berisi tulisan dengan didukung background yang cocok.</p>
	<p>Tampilan utama <i>podcast</i> narasi berisi trailer, dan ketiga episode.</p>
	<p>Tampilan gambar episode pertama dengan judul mengenal teks fiksi.</p>
	<p>Halaman utama episode pertama dengan judul mengenal teks fiksi.</p>

	<p>Tampilan segmen-segmen yang ada pada episode pertama</p>
	<p>Tampilan gambar sampul episode kedua. Episode ini berisi contoh teks fiksi dengan judul sepasang saudara penyihir.</p>
	<p>Halaman utama episode kedua dengan judul sepasang saudara penyihir</p>
	<p>Tampilan gambar sampul episode ketiga. Pada episode ini berisi contoh teks fiksi dengan judul pensil ajaib</p>



Halaman utama episode ketiga dengan judul pensil ajaib

Tampilan media *podcast* narasi saat diputar melalui handphone

Halaman utama media *podcast* narasi pada saat dibuka pada laptop melalui link

Tampilan media *podcast* narasi saat dibuka pada laptop

pada tanggal 27 juli 2022. Validasi materi bertujuan untuk menentukan kesesuaian materi terhadap pembelajaran siswa pada media *podcast* narasi. Lembar validasi terdiri 12 pertanyaan yang terbagi dalam 2 aspek yaitu : 1. Kelayakan isi, 2. Kebahasaan. Hasil validasi mendapatkan nilai sebesar 50 dari 60 nilai maksimal Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus, tingkat kevalidan materi pada media audio Podcast narasi sebesar 83,3% yang dikategorikan media sangat valid.

b. Validasi ahli media

Validasi media dilakukan oleh dosen PGSD Unesa yaitu Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. pada tanggal 27 Juli 2022. Uji validasi media dilakukan bertujuan untuk menentukan kelayakan dan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Lembar validasi terdiri 12 pertanyaan yang terbagi dalam 2 aspek yaitu : 1. Teknisi Media, 2. Teknisi Penyajian. Hasil validasi mendapatkan nilai sebesar 63 dari 75 nilai maksimal. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus, tingkat kevalidan media pada media audio Podcast narasi sebesar 84% yang dikategorikan media sangat valid.

Tabel 7. Rekapitulasi hasil validasi

Kevalidan	Presentase	Kriteria
Materi	83,3%	Sangat valid
Media	84%	Sangat valid

Revisi produk

Tahap kelima yaitu revisi produk. Tahap ini merupakan tahap perbaikan produk berdasarkan hasil dari komentar dan saran dari tim ahli.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dapat dikatakan bahwa materi yang digunakan pada media *podcast* narasi dinyatakan sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran menyimak teks fiksi, meskipun ada beberapa revisi di dalamnya. Sedangkan hasil validasi ahli media juga dinyatakan sangat valid digunakan meskipun juga terdapat beberapa revisi di dalamnya. Perbaikan media ini terkait dengan penggunaan Bahasa Indonesia (pada instrument maupun isi *podcast*), intonasi dari guru penyaji kurang tegas.

Sedangkan saran untuk perbaikan media yaitu, karena fokus pembuatan media adalah keterampilan menyimak, lebih baik kalau siswa dibekali teks dan gambar. Jadi sambil mendengarkan audio *podcast* bisa sambil menyimak teks dan gambar. Karena *podcast* hanya menampilkan audio, maka sangat penting menguasai intonasi, penekanan kata, penjiwaan karakter dan olah

Validasi produk

Tahap keempat yaitu validasi produk. Pada tahap ini produk yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh tim ahli materi dan media. Sehingga produk dapat memenuhi kriteria yang ditentukan. Proses validasi juga menghasilkan komentar dan saran yang akan digunakan untuk melakukan perbaikan. Berikut ini adalah hasil validasi:

a. Validasi ahli materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen Universitas Negeri Surabaya yaitu Dr. Hendratno, M.Hum.

suara pemutaran audio *podcast* beberapa memerlukan langganan aplikasi sehingga agak merepotkan.

Setelah mendapatkan saran dan masukan, peneliti melakukan perbaikan produk media sesuai dengan saran dan masukan validator agar media yang akan dikembangkan menjadi lebih baik.

Uji coba produk

Tahap uji coba merupakan tahap penerapan atau penggunaan produk media dalam kegiatan pembelajaran. Efektivitas sebuah produk dapat dilihat pada saat uji coba. Setelah media diperbaiki, kemudian di uji dengan subjek 20 siswa kelas V MI Ar-Rohman Bangah. Uji coba dilaksanakan pada hari Rabu, 3 Agustus 2022 di MI Ar-Rohman Bangah yang sudah melaksanakan pembelajaran offline. Pelaksanaan uji coba diawali dengan pengerjaan soal *pretest* sebagai tolak ukur pemahaman awal siswa. Setiap siswa mengerjakan *pretest* yang telah disediakan. Soal *pretest* terdiri 20 soal dengan rincian 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Selanjutnya melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio *podcast* narasi. Dalam pelaksanaan uji coba, siswa terbagi menjadi 5 kelompok dengan jumlah anggota 4 siswa tiap kelompok. Dalam setiap kelompok akan diberikan LKPD untuk pembelajaran.

Kegiatan awal pembelajaran siswa dikondisikan dan mendengarkan penjelasan oleh peneliti terkait media *podcast* narasi. Selanjutnya peneliti memutar media *podcast* narasi menggunakan pengeras suara. Media *podcast* narasi berisi materi tentang teks fiksi dan contoh teks fiksi. Setiap masing-masing kelompok menyimak media *podcast* narasi yang disajikan oleh peneliti. Setelah memahami uraian materi teks fiksi dan contoh teks fiksi, siswa berdiskusi bersama kelompoknya mengerjakan LKPD. Setelah mengerjakan LKPD perwakilan setiap kelompok membacakan hasil diskusinya di depan kelas, sedangkan kelompok lainnya mendengarkan dan menyimak teman yang maju.

Tabel 8 Uji Coba Media *Podcast* Narasi

No.	Gambar	Keterangan
1.		Siswa mengerjakan <i>pretest</i>

2.		Peneliti menyajikan media <i>podcast</i> narasi dengan bantuan pengeras suara.
3.		Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi bersama kelompoknya
4.		Siswa mengerjakan <i>posttest</i>
5.		Siswa mengisi lembar angket respon peserta didik

Setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran, peneliti memberikan angket respon siswa sebagai pengguna media audio *podcast* narasi. Hal ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui kesan siswa selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Hasil respon siswa akan mengetahui kepraktisan media pembelajaran audio *podcasts* narasi. Lembar angket respon berisi 10 pernyataan dengan 2 pilihan jawaban yaitu “Ya” dengan skor 1 dan “Tidak” dengan skor 0 sesuai skala guttman.

Tabel 9 Hasil Respon siswa

No	Pernyataan	Skor
1	Bentuk media menarik	20
2	Suara pada media dapat terdengar jelas	20
3	Backsound media mendukung materi yang disajikan	18
4	Media audio sesuai dengan materi menyimak teks fiksi	19
5	Penggunaan bahasa mudah dipahami	20
6	Media mudah digunakan	19
7	Media dapat memudahkan pembelajaran menyimak	18

8	Media aman digunakan oleh pengguna	19
9	Media dapat membuat siswa tertarik belajar	20
10	Media dapat memotivasi siswa	20
	Total keseluruhan	193

Hasil yang diperoleh dihitung menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{193}{200} \times 100\%$$

$$P = 96,5$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh presentase sebesar 96,5% maka dapat dinyatakan bahwa media masuk dalam kategori sangat praktis.

Selanjutnya angket respon juga diberikan kepada guru kelas. Hal ini juga bertujuan untuk mengetahui pendapat guru terkait media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil angket respon guru juga akan digunakan untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran audio podcats narasi. Lembar angket respon berisi 12 pernyataan dengan 2 pilihan jawaban yaitu "Ya" dengan skor 1 dan "Tidak" dengan skor 0. Hasil yang diperoleh berdasarkan respon guru kelas sebesar 91,6%. Maka dapat dinyatakan bahwa media termasuk dalam kategori sangat praktis.

Kemudian siswa diberikan lembar posttest untuk mengukur kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran audio *podcast* narasi. Untuk mengetahui keefektivan media yang telah dikembangkan, peneliti menghitung hasil peningkatan pada pretest dan posttest siswa menggunakan perhitungan rumus N-Gain. Perolehan nilai pretest dan posttest dari 20 siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10 Hasil Pretest Dan Posttest

No	Nama	Pretest	Posttest
1.	Alzena Nayyara Aulitama	76	96
2.	Lionel Galih Alvaro	76	100
3.	Ahmad Ubaidillah	80	84
4.	Anindiyya Aulia Faradila	72	96
5.	Rifqah Ayu Putri Ningsih	60	88
6.	Keysa Azzahra Putri	48	92
7.	Aida Akila Ghaizani	88	100
8.	Muhammad Nizar Nizam	48	84

9.	Dimas Rantaulana	56	92
10	Alawwal Putra Wicaksono	76	96
11.	Muhammad Tegar Apriyanto	68	88
12.	Muhammad Abaddi	64	84
13	Najwa Iliyatul Fawaiz	56	96
14	Muhammad Alif Syaifullah	68	92
15	Muhammad Haikal Musthofa	56	84
16	Rehan Bayu Pratama	64	92
17	Zaskia Suci Ramadhani	60	88
18	Muhammad Qais Yazid R.	68	100
19	Revan Teguh Cahyonon	72	92
20	Alfiana Permata Aisyah	88	96
	Rata – rata	67,2	92

Maka selanjutnya rata-rata hasil pretest dan posttest diukur dengan menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut :

$$N\text{-gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{100 - \text{skor pretest}}$$

$$N\text{-gain} = \frac{92 - 67,2}{100 - 67,2}$$

$$N\text{-gain} = \frac{24,8}{32,8}$$

$$N\text{-gain} = 0,75$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio *podcast* narasi untuk pembelajaran menyimak teks fiksi memperoleh skor 0,75 yang termasuk dalam kriteria peningkatan tinggi yaitu $0,70 < g < 1,00$. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pada hasil belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini dilihat dari nilai pretest dan posttest. Dengan penggunaan media pembelajaran audio *podcast* narasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari rata-rata nilai pretest 67,2 menjadi rata-rata 92 pada nilai posttest.

Pembahasan

Kevalidan

Kevalidan berasal dari kata valid yang berarti shahih atau sesuai dengan cara ketentuan yang ada. Menurut Nieveen Rochmad, (2012:69) aspek kevalidan meliputi apakah

perangkat pembelajaran dikembangkan sesuai teoritiknya serta terdapat konsistensi internal pada setiap komponennya. Validitas perangkat pembelajaran dapat dikatakan valid apabila perangkat pembelajaran dinyatakan layak digunakan dengan revisi atau tanpa revisi oleh validator.

Kevalidan media, pada penelitian berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli validasi media dan validasi materi. Validasi materi pada media audio *podcast* narasi dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Surabaya yaitu bapak Dr. Hendratno, M.Hum. pada tanggal 27 Juli 2022. Validasi materi mendapatkan hasil penilaian 50 dari 60 nilai maksimal. Berdasarkan perhitungan dengan rumus kevalidan, media audio *podcast* narasi mendapatkan presentase 83,3% dengan kriteria sangat valid. Kurang maksimalnya hasil kevalidan disebabkan oleh penggunaan bahasa Indonesia pada isi *podcast*, dan intonasi yang kurang tegas. Oleh karena itu, peneliti memperbaiki penggunaan bahasa Indonesia dan intonasi agar menjadi menarik.

Validasi media pada media audio *podcast* narasi dilakukan pada tanggal 27 Juli 2022 oleh Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Surabaya. Validasi media mendapatkan hasil penilaian 63 dari 75 nilai maksimal. Berdasarkan hasil perhitungan dari rumus kevalidan, maka validasi media audio *podcast* mendapatkan presentase sebesar 84% dengan kriteria sangat valid. Kurang maksimalnya hasil kevalidan disebabkan oleh kurangnya kelengkapan teks dan gambar dikarenakan media ini digunakan untuk keterampilan menyimak sehingga lebih baik jika dibekali teks dan gambar, selain itu penguasaan intonasi, penekanan kata, penjiwaan karakter dan olah suara kurang tegas. Oleh karena itu, peneliti memperbaiki berdasarkan masukan dari validator media agar media menjadi lebih baik.

Kepraktisan

Praktis dapat diartikan bahwa perangkat pembelajaran sesuai dengan praktik dan dapat memberikan kemudahan ketika digunakan. Van Den Akker Rochmad (2012:70) mengemukakan bahwa suatu perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika praktisi atau ahli menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan di lapangan. Sedangkan menurut Nieveen Rochmad (2012:70) mengemukakan bahwa aspek kepraktisan merujuk pada dua hal, yaitu praktisis atau ahli menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan bermanfaat bagi pengguna, dan perangkat pembelajaran mudah diterapkan di lapangan. Kepraktisan dalam penelitian ini ditentukan dengan angket respon

guru dan siswa. Angket respon digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna perangkat pembelajaran yang dikembangkan mengenai seberapa cocok dan mudah diterapkan dalam pembelajaran. Angket yang digunakan sesuai dengan skala Guttman yakni dengan 2 pilihan jawaban antara “Ya” atau “Tidak”

Angket respon diberikan kepada guru kelas untuk mengetahui pendapat guru kelas terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil respon angket guru memperoleh presentase 91,6%, hal ini dapat dikategorikan bahwa media sangat praktis. Pemberian angket respon siswa dilaksanakan setelah media diuji cobakan pada siswa kelas V MI Ar-Rohman dengan jumlah 20 siswa. Hasil respon angket siswa memperoleh presentase 96,5% , hal ini dapat dinyatakan bahwa media audio *podcast* narasi dikategorikan dalam kriteria sangat praktis.

Berdasarkan hasil angket, dapat diketahui bahwa siswa tertarik dan merasa senang saat belajar menggunakan media audio *podcast* narasi yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dengan hal ini media audio *podcast* narasi diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran keterampilan menyimak siswa kelas V.

Keefektivan

Efektif memiliki arti membawa pengaruh atau hasil sesuai dengan tujuan. Keefektivan perangkat pembelajaran dapat dilihat dari tujuan penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran. Aspek keefektivan dilihat dengan dua hal, yaitu praktisi atau ahli menyatakan perangkat pembelajaran efektif berdasarkan pengalaman menggunakan perangkat pembelajaran tersebut, dan secara nyata perangkat pembelajaran dapat mempengaruhi hasil evaluasi formatif sesuai dengan harapan. Menurut Rochmad (2012:71) indikator yang menyatakan perangkat pembelajaran efektif dapat dilihat dari hasil belajar siswa, aktivitas siswa, dan respon siswa.

Keefektivan media pada penelitian ini berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan media audio *podcast* narasi. *Pretest* memiliki tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa. *Pretest* dilakukan oleh siswa kelas V MI Ar-Rohman sebanyak 20 siswa. Berdasarkan hasil *pretest* yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang kurang memahami teks fiksi yang disimak hanya dengan melihat buku atau media cetak. Rata-rata nilai *pretest* yang didapatkan siswa yaitu 60, 56, bahkan nilai yang paling rendah yaitu 48.

Setelah melakukan *pretest*, peneliti mengukur tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media audio *podcast* narasi dalam proses pembelajaran yaitu dengan

melakukan *posttest*. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa rata-rata siswa mendapatkan nilai 88, 93, 96, dan nilai tertinggi 100. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, peneliti melakukan analisis data menggunakan rumus N-Gain. Hasil yang diperoleh berdasarkan hitungan N-Gain mendapatkan nilai sebesar 0,75 yang mana termasuk dalam kategori terjadi “peningkatan tinggi”. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan peneliti, maka media audio *podcast* narasi dapat dikatakan efektif untuk pembelajaran menyimak teks fiksi siswa kelas V Sekolah Dasar.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa media *podcast* narasi untuk pembelajaran menyimak teks fiksi kelas V Sekolah Dasar sebagai berikut :(1) Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan dengan 6 tahap penelitian yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk dan uji coba produk. Media pembelajaran audio *podcast* narasi telah teruji kelayakannya melalui 3 aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

(2) Validitas Media pembelajaran *podcast* narasi diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli media dan ahli materi. Media audio *podcast* narasi dinyatakan valid digunakan sebagai media pembelajaran dengan hasil presentase kevalidan materi 83,3% dengan kategori sangat valid dan kevalidan media 84% juga dengan kategori sangat valid.

(3) Kepraktisan media audio *podcast* narasi diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa. Hasil analisis dari angket respon guru mendapatkan presentase 91,6% dan hasil angket respon siswa sebesar 96,5%, dengan hal ini menunjukkan bahwa media audio *podcast* narasi dapat dikategorikan media yang sangat praktis dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran untuk keterampilan menyimak teks fiksi kelas V Sekolah Dasar.

(4) Keefektifan media audio *podcast* narasi diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan kepada 20 siswa kelas V Sekolah MI Ar-Rohman Bangah. Berdasarkan perolehan hasil belajar dihitung menggunakan rumus N-Gain dengan mendapatkan skor 0,75 dengan kriteria terjadi “peningkatan tinggi”. Maka media audio *podcast* narasi dapat dinyatakan efektif.

Dari pemaparan hasil analisis data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media audio *podcast* narasi merupakan media yang dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran menyimak teks fiksi siswa kelas V Sekolah Dasar. .

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dilakukan terkait media audio *podcast* narasi untuk keterampilan menyimak teks fiksi kelas V , maka saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Media *podcast* narasi diharapkan dapat memberikan manfaat dan membantu dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menyimak teks fiksi dengan mengikuti pembaruan teknologi dan kebutuhan peserta didik.
2. Media *podcast* narasi dapat dijadikan alternatif penelitian pengembangan selanjutnya dengan materi lainnya seperti puisi, pantun, paragraph, dll. Karena jika cakupan materi diperluas maka media akan menjadi lebih baik dan lebih menarik dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Mohamad Sulthoni, I. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast Sebagai Media Pelengkap Pembelajaran Learning Management System (Lms) Pada Mata Pelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Sekolah Indonesia Davao. *jurnal pendidikan sejarah dan sosiologi*, 2, 13-23.
- Syamsuddin, R., & Makassar, U. N. (2021). *Buku keterampilan berbahasa indonesia*. May.
- Ellya Novera, Daharnis, Yeni Erita, A. F. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349_6356.
- Mustika Dewi, I. (2017). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Anak Menggunakan Media Audio Pada Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6(3), 215538.
- Pengembangan Media Pembelajaran SDMI (Marlina, M.Pd., Dr. Abdul Wahab, M.Si. etc.) (z-lib.org).pdf.* (n.d.).
- Sultan, M. A., & Akhmad, A. (2020). Media Podcast terhadap Kemampuan Menyimak. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(1), 40. <https://doi.org/10.26858/jkp.v4i1.12044>
- Munawarah, F. H., & Dkk. (2021). *Model dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD* (p. 153). <https://id.id1lib.org/book/19085128/99ed68>
- Lestari, D., & Fatonah, K. (2021). *Pemanfaatan Media Podcast Dalam Pembelajaran Menyimak Bagi S*
i
s
w
a