



Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial

Dewi Mayangsari¹, Dinda Rizki Tiara²

PG-PAUD Universitas Trunojoyo Madura¹ PG-PAUD Universitas Trunojoyo Madura²

Email : dewi.sari@trunojoyo.ac.id¹, dinda.rtiara@trunojoyo.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas media pembelajaran *podcast ececast* berbasis teknologi informasi audio. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian yaitu mahasiswa PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura yang berjumlah 84 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan efektivitas media pembelajaran *podcast* yang didapatkan dari angket minat belajar dan hasil *pre-post* nilai mata kuliah diantaranya bahwa minat masuk kategori cukup yaitu dari 45,04 menjadi 44,80, sedangkan nilai mata kuliah mengalami peningkatan dari 59,4 dengan kategori sedang menjadi 68,60 termasuk kategori baik. Media *podcast* dianggap efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci : media pembelajaran, podcast, Era Milenial

Abstract

This study aims to see the effectiveness of learning media Ececast podcasts based on audio information technology. Researchers use the ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The research subjects were 84 students of Early Childhood Education, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University. The results showed the effectiveness of the podcast learning media obtained from the study interest questionnaire and the results of the pre-post course scores included that interest in the category was sufficient, from 45.04 to 44.80, while the value of the course had increased from 59.4 with the moderate category to 68.60 including the good category. Podcast media are considered effective for improving learning outcomes.

Keywords: learning media, podcasts, Milenial Era

PENDAHULUAN

Di era milenial, generasi yang saat ini mendominasi di Indonesia yaitu mahasiswa dengan ciri utama melekat pada teknologi digital (Badan Pusat Statistik, 2018:17). Mereka memanfaatkan teknologi digital dalam seluruh aspek kehidupan mereka, mulai dari sosialisasi hingga pendidikan. Salah satu bentuk teknologi digital yang berkembang pada generasi milenial ini adalah *podcast*. Penggunaan *podcast* saat ini telah menyentuh pendidikan yaitu sebagai media pembelajaran. *Podcast* dapat



meningkatkan hasil belajar pada beberapa materi, salah satunya adalah kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris siswa. Kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris siswa meningkat setelah diberikan media *podcast* (Samad, Ahmad & Diana, 2017: 97). Siswa dapat memilih materi yang mereka sukai dan mendengarkannya sebagai bahan materi pembelajaran, sehingga mereka bisa belajar sesuai dengan yang mereka inginkan. Selain itu *podcast* digunakan sebagai salah satu media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa cukup meningkat melalui penggunaan *podcast* sebagai media pada kursus daring yang dilakukan (Bolliger, Supawan & Christine, 2010: 714). Meningkatnya motivasi belajar melalui kursus daring dilihat dari berbagai sudut yaitu berdasarkan gender, kelas dan juga pengalaman belajar daring sebelumnya.

Motivasi belajar berkaitan erat pula dengan minat belajar. Minat dianggap sebagai *gerbang pembuka* untuk menguatkan motivasi yang dimiliki dalam mencapai suatu tujuan. Mahasiswa PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura ditengarai sedang mengalami penurunan minat belajar. Bila dilihat dari keadaan kelas yang kurang hidup dalam diskusi hingga minat mahasiswa sebagai peserta didik datang tidak tepat waktu, terlambat dalam pengumpulan tugas hingga lulus pada waktu yang cukup lama. Minat belajar mahasiswa yang rendah terkadang disebabkan oleh beberapa faktor yaitu psikologi yang terdiri dari motivasi, perhatian, ketertarikan dan juga lembaga pendidikan. Menurut penelitian Jirana, Syamsiara dan Nurmiati (2015) sarana prasarana yang disediakan oleh kampus dapat memicu minat belajar mahasiswa. Sarana prasarana yang disiapkan oleh pihak lembaga pendidikan salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang diberikan tentunya harus mempertimbangkan sasaran pengguna dan juga perkembangan jaman.

Media pembelajaran yang ada saat ini memerlukan adanya pengembangan menjadi lebih mudah diakses, digunakan dan dipahami oleh peserta didik. Banyak sekali media-media audio yang dibuat untuk memberikan sarana belajar yang fleksibel. Semakin banyak buku yang dibahas lebih mudah dalam sebuah aplikasi yang disebut dengan *podcast*. *Podcast* telah menjadi sebuah aplikasi yang banyak digunakan saat ini untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Melalui *podcast* orang dapat mendengarkan hal – hal yang mereka ingin ketahui dengan mudah. *Podcast* telah diuji cobakan pada sebuah penelitian oleh Copley (2007) yang menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang mengunduh materi untuk belajar. *Podcast* menjadikan mahasiswa mengetahui gambaran tentang materi yang akan dibahas lebih mudah dan cepat sehingga mahasiswa lebih siap untuk berdiskusi membahas materi yang ada. *Podcast* juga bisa menjadi sarana untuk lebih dekat dengan lingkungan kampus, dimana mahasiswa dapat mendengar cerita inspiratif sehingga mahasiswa lebih termotivasi dalam perkuliahan maupun mengembangkan kemampuan diri.

Berdasarkan penjelasan dari permasalahan minat belajar mahasiswa yang ada dimana berkaitan dengan media pembelajaran serta perkembangan teknologi saat ini,



maka media pembelajaran *podcast* ini dirasa dapat menjadi salah satu solusi. Ketertarikan peneliti terhadap permasalahan yang ada mendorong peneliti melakukan penelitian dengan judul “*Podcast* Sebagai Media Pembelajaran di Era Milenial”

METODELOGI PENELITIAN

Metode penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan konsep *research and developemnt* ADDIE. Konsep pengembangan ini berisikan beberapa tahap yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Ramansyah,2018). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan *ADDIE*, di mana tahapan dalam pengembangan media pembelajaran melalui beberapa tahap, yaitu:: (1) *Analyze* (Analisis), menganalisis keadaan dan spesifikasi produk yang diperlukan. Pada bagian ini, yang digali adalah sumber minat belajar dan spesifikasi materi yang diinginkan mahasiswa PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura yang perlu disampaikan melalui *podcast*; (2) *Design* (Perancangan), melakukan perancangan media sesuai dengan analisis tahap sebelumnya. Dari analisa tersebut akan dibuat *blueprint* berdasarkan tujuan pengembangan. Perancangan media pembelajaran meliputi sasaran, penyusunan dan pelaksanaan program, fokus kegiatan dan langkah-langkah kerja. *Design* yang dibuat melalui studi banding dengan institusi yang sudah mengembangkan *e learning* secara konsisten dan disertai validasi dari ahli setelah perancangan media; (3) *Development* (Pengembangan), yaitu menyusun konten materi, rekaman audio, dan tampilan berdasarkan desain yang sudah ditentukan dan divalidasi oleh ahli; (4) *Implementatiton* (Implementasi), adalah kegiatan menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada lingkup pengembangan, yaitu lingkup validator ahli dan lingkup mahasiswa PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura sebagai pengguna media pembelajaran. Hasil dari implementasi pada lingkup pengembangan akan dijadikan landasan pada pelaksanaan tahap evaluasi.; dan (5) *Evaluation* (Evaluasi), diantaranya memaparkan hasil evaluasi dari validator ahli dan mahasiswa, berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari hasil evaluasi akan memunculkan data berupa penilaian responden dalam bentuk angka atau prosentase terkait kelayakan media yang dikembangkan, sedangkan data kualitatif dari hasil evaluasi memunculkan data berupa kritik dan saran terkait produk media yang dikembangkan.

Subjek penelitian ini yaitu 84 mahasiswa PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura yang terdiri dari semester 2,4 dan 6 saat pengambilan data melalui survey mengenai materi yang ingin didengarkan dalam *podcast*, sedangkan mahasiswa tersebut sudah berada di semester 3,5 dan 7 ketika diberikan *podcast*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Angket terdiri atas dua bagian, yaitu angket minat belajar pada suatu materi yang diberikan pada mahasiswa disertai kesediaan mengikuti penelitian mulai dari proses awal hingga akhir, serta angket yang



diberikan pada ahli media untuk mengetahui kelayakan media dan materi yang diberikan apakah sesuai dengan tujuan penelitian. Angket minat belajar pada suatu materi merupakan angket tertutup yang berisikan pertanyaan mengenai minat belajar, sedangkan angket media pembelajaran yang diberikan pada ahli meliputi kesesuaian konten, kemenarikan media, dan manfaat media. Setelah penyebaran angket dan mendapatkan data, selanjutnya dilakukan analisis data.

Proses analisis data dalam penelitian pengembangan menggunakan model *ADDIE* pada penelitian ini dengan dua teknik yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Teknik analisis data kualitatif dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang didapatkan dari ahli media. Analisis data dijadikan acuan untuk memperbaiki atau merevisi produk pengembangan media pembelajaran *podcast*, sedangkan analisis statistik deskriptif melalui teknik prosentase dari data yang didapatkan melalui angket mahasiswa setelah penggunaan media *podcast*. Efektivitas penggunaan media diambil pula dari data nilai mata kuliah mahasiswa berkaitan dengan materi yang dikembangkan beserta minat belajarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, dengan model pengembangan *ADDIE*, maka hasil yang didapatkan sebagai berikut:

Analyze

Analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah mencari tahu matakuliah yang menjadi pilihan mahasiswa untuk didengarkan melalui *podcast*. Pada tahapan analisa, peneliti melakukan survey melalui *google form*. Hasilnya 163 mahasiswa yang bersedia mengisi dan tersebar pada semester 2,4 dan 6 dengan materi yang ingin didengarkan pada semester berikutnya, semester 2 yaitu mata kuliah strategi pembelajaran, semester 4 dengan mata kuliah pilihan *parenting*, dan semester 6 mata kuliah skripsi. Materi yang disarankan inilah yang nantinya akan dimasukkan dalam media pembelajaran, dengan mempersiapkan materi pendukung dari dosen pengampu atau *PJMK*, serta mempersiapkan soal *pre-post* masing-masing mata kuliah untuk nantinya digunakan melihat keefektifan dari segi hasil belajar.

Design

Setelah mendapatkan hasil dari proses analisis, tahap selanjutnya adalah perancangan. Perancangan media ini dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: (1) Menentukan nama media *podcast*. Nama media *podcast* diambil dari hal yang familiar dan juga mudah disebutkan. Nama media *podcast* ini adalah *EceCast* yang mana singkatan dari *Early Childhood Education Podcast*; (2) Menentukan logo dari media



yang dikembangkan. Logo media harus menunjukkan objek yang dibahas dan juga menunjukkan pendengar tidak hanya mendengar tetapi juga menceritakan atau memberikan informasi (3) Membuat *layout* tampilan media. *Layout* ini menjadi tatanan isi pada setiap halaman tampilan media. Tatanan *layout* disesuaikan dengan materi yang ada.

Development

Desain yang telah dibuat diwujudkan dalam produk aplikasi *ececast* semacam *podcast* yang sudah dikenal masyarakat dan dapat diinstal melalui *gadget* secara *offline*. Media ini dipilih dengan pertimbangan kepraktisan, kemudahan dan keterjangkauan teknologi, serta efisiensi biaya. Petunjuk penggunaan juga disertakan dalam media tersebut, sedangkan soal latihan diberikan berupa *pre post test* secara manual. Secara spesifik, *hardware* yang digunakan untuk mengembangkan media dengan spesifikasi RAM 4 GB dengan *processor core i3* dan penyimpanan menggunakan SSD. Sedangkan aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media *podcast* ini dengan menggunakan *software* Android Studio 3.4.3. Selain aplikasi untuk mengembangkan media secara sistem, pengembangan juga menggunakan *software* CorelDraw untuk mendesain segala gambar dan bentuk yang terdapat pada penampilan media.

Proses pengembangan media *podcast* terdiri dari beberapa tahap, yaitu: (1) Tahap pra produksi, tahap ini meliputi penentuan nama, desain *podcast*, pembuatan logo, mendesain tata tampilan dan juga penentuan materi yang akan dimasukkan dalam *podcast* (2) Tahap produksi, pada tahap ini dilakukan eksekusi dari desain logo, *layout* dan juga gambar – gambar yang ada di *podcast*. Selain itu pengambilan audio juga dilakukan. Materi yang telah dipilih dengan melakukan analisis direkam dengan konsep yang telah disusun. Setelah materi audio telah selesai, audio tersebut dimasukkan ke dalam media *podcast* yang telah jadi; dan (3) Tahap *review*, pada tahap ini dilakukan uji coba pemutaran media *podcast* yang telah berisi materi audio.

Setelah media *podcast* selesai, maka dilakukan validasi media pada validator media. Hasil revisi dari digunakan sebagai dasar perbaikan media *podcast* sebelum disebarkan. Masukan yang diberikan oleh validator ahli media, diantaranya gambar yang diambil harus hasil dari *design* sendiri, penambahan pada informasi kompetensi dasar pada masing-masing materi dan juga penambahan nama pengembang media sehingga kami dari tim peneliti merubah tampilan logo mata kuliah dengan desain sendiri, menambahkan kompetensi dasar pada masing-masing materi dan menambahkan nama pengembang pada media tersebut. Secara kuantitatif, nilai yang didapatkan 100% sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi atau sangat layak, tidak perlu direvisi.

Implementation

Tahap implementasi ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon mahasiswa mengenai media *podcast* terhadap minat belajar mahasiswa. Media *podcast* akan diimplementasikan pada beberapa jenis uji coba lapangan, yaitu uji coba perseorangan,



kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba perorangan dilakukan pada pada 3 mahasiswa di kelas 5A.

Pada pernyataan tentang kesenangan dalam menggunakan *podcast* cukup tinggi, begitu pula dengan pernyataan tentang kemampuan dalam menggunakan media meskipun belum satu mahasiswa yang benar-benar setuju bahwa mereka merasa mampu menggunakan media. Namun untuk pernyataan tentang kesan *podcast* masih rendah. Bila dilihat dari hasil yang ada, masih perlu sedikit memperbaiki cara penggunaan media agar mahasiswa lebih mampu menggunakan media. Selain itu perlu adanya perbaikan dari kualitas audio maupun tampilan agar mahasiswa lebih terkesan dengan media.

Sedangkan Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 10 mahasiswa di kelas 7B. Berdasarkan hasil uji coba pada kelompok kecil, didapatkan beberapa hal yang dapat digunakan sebagai dasar revisi media. Berdasarkan dari hasil uji kelompok kecil tersebut terlihat hasil respon secara keseluruhan dengan nilai 73,75% yaitu kategori cukup tinggi. Pada pernyataan tentang kesenangan dalam penggunaan media masih meningkat. Namun beberapa masih menemui kesulitan dalam penggunaan media. Beberapa mahasiswa masih tidak memahami cara menggunakan *podcast*. Selain itu kesan mahasiswa pada media juga masih kurang optimal.

Uji Coba Kelompok Besar

Tahapan setelah melakukan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, maka uji coba terakhir adalah uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan pada 71 mahasiswa. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, menunjukkan respon hasil 60,61% dengan kategori cukup tinggi.

Evaluation

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari penggunaan media *podcast* pada minat belajar mahasiswa. Pada setiap hasil uji coba dijadikan dasar perbaikan pada media yang selanjutnya akan diuji cobakan hasil perbaikannya, sehingga hasil media *podcast* pada akhirnya bisa menjadi lebih baik dan menjadi lebih efektif. Pada proses evaluasi, untuk melihat keefektifan penggunaan media *podcast ececast*, tim peneliti menggunakan *pre-test* dan *post-test* masing-masing mata kuliah yang dimasukkan dalam materi *podcast ececast*, sedangkan untuk mengetahui minat belajar mahasiswa, tim peneliti memberikan angket minat sebelum dan sesudah diberikan *podcast ececast*.

Tabel 1 Evaluasi Hasil

Kategori	Semester	Pre	Post	Keterangan	Rata-rata
Minat	3A	46,44 (Cukup)	46,23 (Cukup)	Turun 0,21 namun masih kategori cukup	Dari 45,04 menjadi 44,80, turun 0,24 namun



	5A	44,51 (Cukup)	44,36 (Cukup)	Turun 0,15 namun masih kategori cukup	masih dalam kategori yang sama yaitu cukup
	7B	44,16 (Cukup)	43,82 (Cukup)	Turun 0,34 namun masih kategori cukup	
Materi	3A	60,55 (Sedang)	73,66 (Baik)	Naik 13,11, kategori dari sedang menjadi baik	Dari 59,40 menjadi 68,60, naik 9,2, kategori sedang menjadi baik
	5A	58,85 (Sedang)	65,15(Sedang)	Naik 6,3, kategori sedang	
	7B	58,80 (Sedang)	67,00 (Baik)	Naik 8,2 poin, kategori dari sedang ke baik	

Berdasarkan paparan di atas, efektivitas media pembelajaran *podcast ececast* cukup meningkat pada hasil belajar namun tidak terlalu signifikan meningkatkan minat belajar mahasiswa PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian mengenai pengembangan media *podcast* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura, dapat dilihat bahwa respon mahasiswa cukup tinggi dalam menerima media pembelajaran yang baru. Hasil belajar mahasiswa juga meningkat, namun belum efektif dalam meningkatkan minat belajar. Jika ditinjau dari literatur, media merupakan komponen penting dalam belajar sehingga siswa terangsang untuk memperoleh informasi (Gagne, dalam Sadiman dkk, 2011), menggali pembelajaran lebih mendalam sehingga menghasilkan pengetahuan, ketrampilan dan sikap (Gerlach & Ely dalam Asyar, 2012), serta merupakan solusi dari keterbatasan ruang, waktu maupun indrawi. Media pembelajaran yang saat ini banyak diikuti peserta didik yaitu mahasiswa adalah *podcast* berupa suara digital yang terdapat dalam aplikasi sehingga mudah disimpan dan diputarkan kapan saja. *Podcast* dapat digunakan untuk mengulang materi dan memperbaiki pemahaman. Hal ini nampak pula pada penelitian yang dilakukan oleh tim peneliti,



pengembangan media *podcast ececast* terbukti mampu menghasilkan pengetahuan yang lebih baik dikarenakan pengulangan informasi terkait materi kuliah sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Penelitian lain yang memiliki hasil sama dengan penelitian ini yaitu penelitian Vogt, dkk (2009) menemukan para peserta mendapatkan nilai yang lebih baik pada penggunaan *podcast* dan mengaku puas. Pada penelitian *podcast ececast*, hasil respon mahasiswa terkait media ini juga masuk kategori cukup tinggi dan puas meskipun masih terdapat kendala pada sinyal dan fitur *gadget* yang belum mendukung sepenuhnya untuk mengaplikasikan materi dengan memori yang besar. Selain itu, kepuasan dalam menggunakan *podcast* juga tergambar dari ciri generasi mahasiswa milenial sekarang yang dekat dengan perkembangan teknologi. Mereka mengikuti aktivitas apa saja yang dapat menunjang pembelajaran maupun pendidikan, salah satunya dengan media *podcast* karena pembelajaran dianggap kekinian, mudah, praktis dan dapat diulang untuk lebih memahami materi.

Materi *podcast* yang didengarkan dapat disesuaikan dengan materi-materi yang mereka perlukan, terbukti pada penelitian (Samad, Ahmad & Diana, 2017: 97) dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris karena mahasiswa lebih inten dan fokus mendengarkan materi yang mereka perlukan. Setelah itu, mereka juga dapat mempraktekannya. Penggunaan *podcast* juga berdampak positif pada meningkatnya motivasi belajar daring siswa (Bolliger, Supawan & Christine, 2010: 714). Siswa menemukan kemudahan untuk mendapatkan materi belajar dan dapat mengulangnya kembali. Kemudahan mendapatkan materi dan hasil yang memuaskan menjadikan siswa memiliki motivasi yang lebih tinggi saat menggunakan *podcast* sebagai media untuk pembelajaran daring. Pada beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa *podcast* selain dapat meningkatkan hasil belajar, juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan ketrampilan praktis siswa. Sedangkan pada penelitian ini, tim peneliti fokus untuk melihat efektivitas *podcast* pada hasil belajar dan minat belajar.

Pada hasil belajar terbukti dapat meningkat dari kategori sedang ke baik, hanya saja untuk minat belajar berada dalam kategori yang sama yaitu sedang dan cenderung mengalami penurunan poin. Linier pula dengan hasil uji coba lapangan, yang menunjukkan bahwa saat media diujicobakan pada kelompok perseorangan dan kelompok kecil hasilnya meningkat, namun ketika diberikan pada kelompok besar responnya menurun dibandingkan dengan uji coba sebelumnya. Dapat dilihat bahwa semakin besar kelompok semakin besar pula variasi respon dan minat terhadap suatu media pembelajaran. Minat menurut Hurlock (1999) dijelaskan sebagai sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih, mendatangkan kepuasan yang merupakan suatu kebutuhan seseorang. Semakin kuat kebutuhan, semakin kuat minat tersebut bertahan. Selain itu, minat merupakan kesenangan sementara. Jika kesenangan itu ada, kemungkinan intensitas dan motivasi yang menyertainya bertahan pada diri seseorang. Selanjutnya,



semakin sering minat disalurkan dan lingkungan tempat seseorang tinggal mendukung minat tersebut, maka akan meningkat. Secara umum, minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diasumsikan minat mahasiswa yang cenderung menurun dikarenakan kekuatan atau dorongan dalam belajar kurang bertahan atau menetap hingga akhir pembelajaran, merasa kurang puas karena dalam media pembelajaran yang berbasis teknologi kecanggihan media yang dimiliki dan jaringan juga turut berpengaruh, pengetahuan yang didapatkan dari materi *podcast* kurang disalurkan secara praktis setelah mereka memperoleh pengetahuan, serta minat yang sudah ada kurang disertai dengan keinginan kuat untuk belajar dari dalam diri. Hal ini dapat dilihat dari *podcast* merupakan media berbasis teknologi informasi yang mengakomodir kemampuan belajar mandiri, berbasis teknologi, dapat mengulang materi namun minim proses interaksi. Selain itu, sejalan dengan Fahyuni (2017) yang mengemukakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mengakomodir gaya belajar siswa dapat meningkatkan prestasi belajar maupun motivasi siswa. Dengan demikian, media *podcast* yang dikembangkan sebaiknya tidak hanya dibuat untuk mengakomodir pembelajaran secara audio, namun dapat pula disertai versi visualnya dan pemberian tugas untuk mengakomodir variasi gaya belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan materi yang ingin didengarkan mahasiswa dalam media pembelajaran *podcast* adalah mata kuliah strategi pembelajaran, *parenting* dan skripsi. Efektivitas media pembelajaran *podcast* yang didapatkan dari angket minat belajar dan hasil *pre-post* nilai mata kuliah diantaranya bahwa minat masuk kategori cukup yaitu dari 45,04 menjadi 44,80, sedangkan nilai mata kuliah mengalami peningkatan dari 59,4 dengan kategori sedang menjadi 68,60 termasuk kategori baik. Media *podcast* dianggap efektif untuk meningkatkan hasil belajar, namun belum signifikan untuk meningkatkan minat belajar.

Pada hasil belajar terbukti dapat meningkat dari kategori sedang ke baik, hanya saja untuk minat belajar berada dalam kategori yang sama yaitu sedang dan cenderung mengalami penurunan poin. Minat mahasiswa yang cenderung menurun dikarenakan kekuatan atau dorongan dalam belajar kurang bertahan atau menetap hingga akhir pembelajaran, merasa kurang puas karena dalam media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi kecanggihan media yang dimiliki dan jaringan kurang mendukung, pengetahuan yang didapatkan dari materi *podcast* kurang disalurkan secara praktis setelah mereka memperoleh pengetahuan, serta minat yang sudah ada kurang disertai dengan keinginan kuat untuk belajar dari dalam diri.

Saran

Saran bagi peneliti selanjutnya:



1. *Podcast* serupa dapat dikembangkan dengan mengakomodir materi yang *update*, dengan bahasa yang informal namun tetap dalam sesuai konten. Selain memasukkan materi kuliah, *podcast* dapat juga dikembangkan untuk memotivasi mahasiswa dengan kisah inspiratif.
2. Peneliti selanjutnya hendaknya memperhitungkan kondisi, waktu dan peralatan dalam merekam materi karena berkaitan langsung dengan kejelasan suara yang dihasilkan.
3. Variabel lain yang dapat diteliti untuk selanjutnya berkaitan dengan *podcast* adalah gaya belajar, konsentrasi dan *self regulated learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Badan Pusat Statistik. (2018). Profil Generasi Milenial Indonesia. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.
- Bolliger, Supawan & Christine. (2010). Impact of Podcasting on Student Motivation in The Online Learning Environment. *Computers Education*. 55: 714 – 722.
- Copley, Jonathan. (2007). Audio and video podcast of lectures for campus-based student: production and evaluation of student use. *Innovation in Education and Teaching International*, 44 (4): 387 - 399
- Fahyuni, Eni Fariyatul. (2017). Buku Ajar Teknologi, Informasi dan Komunikasi Prinsip dan Aplikasi dalam Studi Pemikiran Islam. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Fatmalia, A. DAMPAK ERA MILENIAL TERHADAP PERILAKU ANAK USIA DINI. In *Seminar Nasional dan Call for Paper “Membangun Sinergitas Keluarga dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas* (pp. 180-185).
- Hurlock, Elizabeth H. (1999). Perkembangan Anak Jilid 2 Edisi Keenam. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Mack & Mitch. (2007). Podcasting Bible. Canada: Wiley Publishing, Inc.
- Ramansyah, Wanda. (2018). Model-Model Pengembangan Media Pembelajaran. Bangkalan: UTM Press.
- Rosell-Aguilar, Fernando. (2015). Podcasting as A Language Teaching and Learning Tool. *Case Studies in Good Practice*, 10, (3): 31 – 39.
- Sadiman dkk. (2011). Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Samad, Ahmad & Diana. (2017). The Use Of Podcast In Improving Students’ Speaking Skill. *Journal of English Language and Education*. 3, (2): 97 – 111.



- Vogt, dkk. (2009). The Impact of Podcasting on the Learning and Satisfaction of Undergraduate Nursing Student. *Nurse Education in Practice*, 10, 38 – 42
- Warsihna, J. (2016). Meningkatkan Literasi Membaca dan Menulis dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 67-80.
- Wibiarani, S. (2018, December). Penggunaan Busy Book dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini di Era Milenial. In *SENDIKA: Seminar Pendidikan* (Vol. 2, No. 1, pp. 11-14).