

Pembuatan Media Pembelajaran Agama Islam Pada Masa Pandemi Virus Covid 19 Berbasis Podcash Sosial Media Spotify di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

Gunawan^{1*}, Murtopo²

Politeknik Negeri Media Kreatif^{*1, 2}

^{*1}email: gunawan@polimedia.ac.id

²email: murtopo@polimedia.ac.id

Abstract

The spread of the Covid 19 Virus has halted learning activities at all levels of learning and hampered social distancing. This has made every educator and policymaker in the education world turn their heads to develop learning media. Internet-based media is a mandatory choice that must be done, so media applicators are competing to create learning media. Spotify Social Media Podcast is an internet-based application that is quite popular in the United States and various countries in Europe, even profitable for business, but not yet popular enough in Indonesia. The potential audience is quite large, because, in addition to being able to be heard on the street by commuters, about 30% of the population are auditory learners. For this reason, a literature study was carried out which aims to explore opportunities for audio podcasts to develop learning media at the Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan, as well as content analysis of several podcast content providers sites that are quite successful in Indonesia. The results of the study indicate that the audio podcast optimization strategy includes the development of podcast materials; the approach and distribution of content according to the needs, desires, and ways of students consuming audio content; and the suitability of the content with the character and orientation of the media. In addition, this effort must also be accompanied by an intensive campaign through various means. State the research objectives and targets to be achieved and the methods that will be used in achieving these goals.

Keywords: *Podcast Radio, Spotify, Learning With Spotify*

Artikel Info

Received:

02 September 2021

Revised:

06 October 2021

Accepted:

24 November 2021

Published:

04 December 2021

Abstrak

Menyebarnya Virus Covid 19 membuat aktivitas pembelajaran di seluruh jenjang pembelajaran terhenti dan terkendala social distancing, hal ini membuat setiap pendidik dan pemangku kebijakan di duni pendidikan memutar kepala untuk mengembangkan media pembelajaran. Media berbasis internet merupakan pilihan wajib yang harus dilakukan, sehingga aplikator media berlomba-lomba untuk membuat media pembelajaran. Podcash Sosial Media Spotify merupakan aplikasi berbasis Internet yang cukup populer di Amerika Serikat dan berbagai negara di Eropa, hal ini menguntungkan secara bisnis, namun belum cukup populer di Indonesia. Padahal potensi khalayaknya cukup besar, karena selain dapat didengarkan di jalan oleh para komuter, sekitar 30% populasi merupakan pelajar. Untuk itulah dilakukan penelitian kepustakaan yang bertujuan untuk mengeksplorasi peluang podcast audio untuk berkembang media pembelajaran di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan, serta analisis isi terhadap beberapa situs penyedia konten podcast yang cukup sukses di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi optimalisasi podcast audio mencakup pengembangan bahan podcast; pendekatan dan distribusi konten yang sesuai dengan kebutuhan, keinginan, serta cara mahasiswa mengonsumsi konten audio; serta kesesuaian konten dengan karakter dan orientasi media. Selain itu, upaya ini juga harus disertai kampanye yang intensif melalui berbagai cara. Kemukakan tujuan dan target penelitian yang ingin dicapai serta metode yang akan digunakan dalam pencapaian tujuan tersebut.

Kata Kunci : Radio Podcash, Spotify, Pembelajaran Dengan Spotify

A. Pendahuluan

Musibah mewabahnya Virus Corona atau Covid 19 yang mengakibatkan seluruh proses pembelajaran bersifat tatap muka yang akan menularkan ditiadakan, beralih

kepada pembelajaran berbasis daring (pembelajaran jarak jauh tanpa tatap muka dengan menggunakan media internet) (Setiawan, 2018). Banyak aplikasi yang digunakan dan tersedia, seperti: 1) Aplikasi yang dapat bertatap

muka secara bersamaan meliputi: Zoom, Google Meet, CloudX Telkomsel, Umeetme Telkom; 2) Aplikasi Chat bersama: Googel Classroom, Telegram Group, Whatsapp group Kelas, Line; 3) Aplikasi pembelajaran Online Elearning emoodle; 4) Video Pembelajaran berbasis Youtube (Fadilah et al., 2017).

Salah satu yang dikategorikan media content pembelajaran yaitu Podcast, Podcast merupakan penyampaian audio kepada pendengar, dengan rentang waktu tanpa batas, sehingga pendengar yang memiliki link Podcast dapat mengulang content yang ia inginkan (Arsyad, 2003). Podcast audio dapat menjadi peluang bagi para pengembang konten audio termasuk para pengelola pembelajaran berbasis radio streaming dan radio siaran konvensional di Indonesia. Pendapat Geoghegan dan Klass yang dikutip oleh Efi menjelaskan bahwa: potensi podcast terletak pada keunggulannya; dapat diakses secara otomatis, mudah dan kontrol ada di tangan konsumen, dapat dibawa-bawa, dan selalu tersedia (Fadilah et al., 2017). Penggunaan dan penggunaannya sangat membutuhkan pengetahuan yang cukup sebagai referensi dalam menjalankan aplikasi Podcast. Saat ini penggunaan

sarana layanan steaming ini mulai berkembang di dunia Pendidikan, namun tidak pada bidang formal pembelajaran (Nurzannah & Setiawan, 2020). Banyak layanan ini digunakan oleh kegiatan ekstra kurikuler siswa di luar jam sekolah, sehingga siswa lebih memahami dibanding guru (Gunawan, 2019). Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai kajian awal untuk menggali lebih jauh potensi Podcast sebagai salah satu pilihan media pembelajaran dengan audio berbasis online di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Penggunaan media Spotify sebagai media siar Podcast merupakan pilihan yang melihat kondisi trand saat ini, pada dasarnya banyak platform digital online yang menyediakan, seperti Google Podcast, Soundcloud, Anchor, Apple Podcast dan masih banyak lagi. Spotify bukan lagi hal yang tabu bagi generasi milenial, setiap handphone yang mereka miliki sudah tentu memiliki aplikasi Spotify sebagai media memutar music (Qword, 2020). Selain disajikan dalam bentuk online, Spotify juga tidak memakan space memori handphone yang besar, hal ini yang membuat generasi milenial memilih menggunakan aplikasi ini. Di samping itu, banyak artis

dan Radio-radio FM yang memiliki chanel di Youtube dan web, juga memiliki akun di Spotify sebagai media mereka menyampaikan konten-konten, sehingga target mereka tidak hanya secara offline namun online mereka sampaikan.



Gambar 1: Data Tren Internet dan Media Sosial Tahun 2020 di Indonesia

Data di atas menggambarkan bahwa penggunaan handphone oleh masyarakat sangat mendominasi dan perangkat yang terkoneksi internet lebih dari setengah jumlah perangkat yang digunakan di Indonesia. Hal ini mengkondisikan pengguna handphone lebih suka hal-hal berbau online, dari berbelanja, konsultasi kesehatan, eksistensi sosial dan kebutuhan hiburan. Penggunaan media terbaru saat ini tidak terlepas dengan masih eksisnya pengguna media lama, seperti masih ada penikmat radio FM dan AM serta siaran

televisi secara manual (Muhammad Luqman Hakim, Akhyar, 2017). Penikmat media online dan offline memiliki pasar masing-masing, sehingga eksistensi dari media offline masih terjaga (Gunawan, 2019).

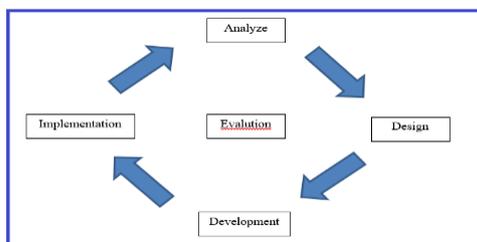
Dari uraian di atas dapat dirumuskan 2 rumusan masalah, yaitu: (1) Bagaimana Proses Pembuatan Media Podcast dengan Spotify, (2) Bagaimana Validasi Penggunaan Podcast menggunakan model ADDIE.

B. Metode Penelitian

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajar podcast ini adalah Model ADDIE yang metode ini digunakan dalam metode desain pembelajaran secara sistematis (Moleong, 2002). Metode ini menurut Sugiyono merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk.

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan dengan pendekatan ADDIE menurut Branch (Sugiyono, 2015). Pada metode ini terdapat 5 tahapan, yaitu (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, dan

(5) evaluation. Secara sederhana tahapan ADDIE Model dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2: Tahapan Model ADDIE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk mengumpulkan data menggunakan kuesioner. Instrumen kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam bentuk lembar kuesioner atau angket. Lembar kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari pengguna isi podcast/ mahasiswa, dan dosen. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

C. Hasil dan Pembahasan

Uraian hasil penelitian mencakup rancang bangun pengembangan media pembelajaran dan hasil validasi media pengembangan media podcast yang menggunakan model ADDIE.

Proses dan tahapan pengembangan media pembelajaran dengan podcast pada Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan berkaitan dengan tahapan-tahapan metode penelitian ini, yaitu (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, dan (5) evaluation yang di tambah dengan model ADDIE, tahapan model itu yaitu:

1. Analyze

Tahap analisis kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu: a.menganalisis media yang disampaikan oleh pengajar b.menganalisis pemahaman mahasiswa dalam materi yang di sampaikan oleh dosen c.menganalisis media yang efektif dan dapat diakses oleh mahasiswa. Dari hasil ini dilakukan analisis, baik dengan sesama teman sejawat dan para pemerhati pendidikan.

2. Design

Tahapan ini dilakukan setelah hasil Analisa telah dilakukan, sehingga dapat merancang design pembelajaran yang efektif. Dalam tahapan lanjutan ini peneliti mempersiapkan desain

pembelajaran yang efektif dan efisien bagi mahasiswa yang sifatnya kekinian.

3. **Devlopment**

Dalam tahapan pengembangan media pembelajaran ini, peneliti mencari sumber yang dapat menambah wacana dan memperkaya sumber media pembelajaran, sehingga akan menghasilkan media pembelajaran yang sesuai. Kegiatan ini juga melakukan validasi perangkat dan fasilitas yang akan di gunakan.

4. **Implementation**

Pada tahapan ini, dilakukan sementara pada matakuliah agama Islam, karena peneliti saat ini aktif mengajar agama Islam di Prodi Desain Grafis. Dalam tahapan ini juga dilakukan proses praproduksi, produksi dan pasca produksi, sehingga mengetahui kekurangan dan kelebihan media ini.

5. **Evaluation**

Tahapan ini dilakukan ketika hasil penerapan media pembelajaran ini diketahui, maka evaluasi yang dilakukan mengenai proses jalannya program media pembelajaran ini, baik bagi dosen,

mahasiswa dan kampus, sehingga akan dilakukan penyempurnaan.

Setelah media pembelajaran berbasis podcast ini selesai dilakukan, maka tahapan selanjutnya yaitu melakukan validasi, validasi dilakukan terhadap mahasiswa, dosen dan staf prodi yang mengakses media pembelajaran podcast ini.

Pelaksanaan kegiatan penelitian ini dilakukan dengan cara membagikan kuesioner kepada responden yaitu warga prodi Desain Grafis Polimedia Medan untuk mengisi data serta wawancara dengan responden prihal web radio streaming. Hasil kuesinor akan diolah sehingga data dapat dibaca.

1. **Bentuk Kuesioner Pertama**

Kuesioner pertama membahas tentang:

a. **Karakteristik Responden**

Tabel -1
Distribusi Frekuensi Siswa

No	Usia (tahun)	Jumlah	Persentase (%)
1	Semester 1	19	23.75
2	Semester 3	45	56.25
3	Semester 5	16	20
		80	100

Sumber: Hasil Penelitian, 2020 (Data diolah)

Karakteristik responden berdasarkan kelas dikelompokkan kedalam tiga kelompok yaitu kelompok Semester 1 kelompok Semester 3 dan Semester 5 sebagaimana yang ditampilkan pada Tabel-1 di atas dan dapat ditunjukkan bahwa dari 80 responden sebagian besar adalah Semester 3 yang berjumlah 45 responden (56.25%) dan selebihnya adalah Semester 1 yang berjumlah 19 responden (23.75%) serta semester 5 responden (20 %).

- b. Kelayakan dan Kemanfaatan memiliki Podcast Sosial Media Musik Spotify

Tabel 2**Kelayakan Podcast Sosial Media Musik Spotify**

No	Usia (tahun)	Jumlah	Persentase (%)
1	Sangat Perlu	37	46.25
2	Perlu	30	37.50
3	Biasa saja	5	6.25
4	Tidak Perlu	5	6.25
5	Sangat Tidak Perlu	3	3.75
		80	100

2. Bentuk Kuesioner Kedua

Kuesioner kedua membahas tentang Evaluasi Podcast yaitu:

- a. Tampilan

Tabel -3**Tanggapan Tampilan Podcast**

No	Usia (tahun)	Jumlah	Persentase (%)
----	--------------	--------	----------------

1	Sangat Memenuhi	40	50.00
2	Memenuhi	30	37.50
3	Biasa Saja	4	5.00
4	Tidak memenuhi	3	3.75
5	Sangat tidak Memenuhi	3	3.75
		80	100

Sumber: Hasil Penelitian, 2020 (Data diolah)

Tanggapan responden berdasarkan tampilan Podcast Sosial Media Musik Spotify dikelompokkan kedalam lima kelompok yaitu kelompok Sangat memenuhi, kelompok Memenuhi, Kelompok Biasa saja, Kelompok Tidak memenuhi dan kelompok Sangat tidak memenuhi, sebagaimana yang ditampilkan pada Tabel-3 di atas dan dapat ditunjukkan bahwa dari 80 responden sebagian besar adalah kelompok Sangat Memenuhi yang berjumlah 40 responden (50.00%), Memenuhi berjumlah 30 responden (37.50%), Biasa saja berjumlah 4 responden (5 %) dan selebihnya adalah tidak memenuhi dan sangat tidak memenuhi yang berjumlah masing-masing 3 responden (3.75%).

- b. Kemudahan Akses dan Penyajian

Tabel -4**Tanggapan Kemudahan Podcast Sosial Media Musik Spotify**

No	Usia (tahun)	Jumlah	Persentase (%)
----	--------------	--------	----------------

1	Sangat lancar	40	50.00
2	Lancar	30	37.50
3	Biasa Saja	4	5.00
4	Tidak Lancar	3	3.75
5	Sangat tidak Lancar	3	3.75
		80	100

Sumber: Hasil Penelitian, 2020 (Data diolah)

Tanggapan responden berdasarkan tampilan Podcash Sosial Media Musik Spotify dikelompokkan kedalam lima kelompok yaitu kelompok Sangat Lancar, kelompok Lancar, Kelompok Biasa saja, Kelompok Tidak Lancar dan kelompok Sangat tidak Lancar, sebagaimana yang ditampilkan pada Tabel-4 di atas dan dapat ditunjukkan bahwa dari 80 responden sebagian besar adalah kelompok Sangat Lancar, Lancar yang berjumlah 40 responden (50.00%), Lancar berjumlah 30 responden (37.50 %), Biasa saja berjumlah 4 responden (5 %) dan selebihnya adalah tidak Lancar dan sangat tidak Lancar yang berjumlah masing – masing 3 responden (3.75%).



Gambar 3: Tampilan Podcast

Saat ini keberadaan Podcash Sosial Media Musik Spotify sudah menjadi hal yang biasa dalam era teknologi music dan podcash di internet. Podcash dijadikan ajang penyampaian informasi ke public dengan system streaming. Dengan perkembangan era digital seperti sekarang Podcash Sosial Media Musik Spotify bisa menjadi solusi yang efektif untuk memperkenalkan dan menyampaikan sesuatu ke masyarakat, dan hal ini dapat di ulang berkali-kali dalam penyampaiannya.

Hal yang tidak dapat kita pungkiri bahwa masyarakat semakin mudah untuk mengakses teknologi internet. Disini yang pada akhirnya Podcash Sosial Media Musik Spotify semakin mudah diakses masyarakat, karena podcash menggunakan teknologi internet, artinya masyarakat semakin mudah mendapatkan informasi music dan streaming delay melalui internet.

Berbagai layanan podcash yang ada di internet, dari Google Podcash, Spotify, cloud dan masih banyak lagi, tidak hanya menghibur para pendengar dan penikmatnya, podcash memiliki beberapa manfaat, berikut ini beberapa manfaat dari podcash:

1. Melatih Fokus Imajinasi
Tidak berbeda dengan kegiatan membaca, memperhatikan orang berbicara dan menyimak diskusi, mendengarkan podcash juga dapat melatih kadar konsentrasi imajinasi kamu. Hal ini dikarenakan podcash hanya mengasah dan memerlukan konsentrasi indra pendengaran kita dalam mendengarkan materi pada podcash (Harfiani et al., 2021).
2. Menjadi/ Malatih pendengar yang baik.
Jika kita selalu mendengarkan podcash dengan topik yang berbeda, seperti musik, cerita rakyat, cerita anak muda, gosip membangun dan materi lainnya, secara tidak kita sadari telah mengasah kadar pendengaran kita kepada yang lebih baik, secara tidak kita sadari juga menjadikan kita sebagai pendengar yang budiman/ baik untuk orang lain.
3. Belajar Hal yang terbaru
Pada layanan podcash memiliki berbagai layanan, dari musik, hiburan humor, dan cerita pengalaman menarik. Hal ini menambah wacana kita sebagai pendengar ke arah informasi yang terbaru dan update, dengan argumen pembahasan yang berbeda dari sudut pandang yang berbeda pula. Ini yang menuntut kita, memandang informasi itu dari perspektif yang jernih.
4. Mudah didengar Kapan dan Dimana saja
Layanan dari Podcash menyajikan kepada kita materi yang dapat diakses kapanpun selagi kita terkoneksi dengan internet. Hal ini lebih menguntungkan bagi pelajar dan pendengar, sebab materi yang ingin kita dengarkan dapat diulang beberapa kali semau kita hingga materi dan topik yang kita ingin kita pahami.

Alamat Podcash Sosial Media Musik Spotify Desain Grafis dapat diakses dengan alamat yaitu <https://www.spotify.com/> dengan pencarian Desain Grafis Polimedia Medan. Di samping itu, selain menjadi media publikasi yang memaparkan seluruh kegiatan pembelajaran, juga menjadi rujukan oleh mahasiswa dalam pembelajaran di rumah yang dapat diulang berkali-kali.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian tentang tanggapan responden terhadap variabel kepuasan dan tampilan serta akselerasi tampilan Podcash Sosial Media Musik Spotify, maka sangat positif dan memudahkan mahasiswa Desain grafis Polimedia Medan dalam memahami proses pembelajaran yang di sampaikan dosen, materi dapat diputar berulang-ulang tanpa kuota internet yang besar
2. Kemanfaatan media Podcash Sosial Media Musik Spotify sebagai media pembelajaran sangat bermanfaat, sehingga mahasiswa dan dosen cukup melihat dan mendengarkan serta memasukkan materi di Podcash Sosial Media Musik Spotify.

E. Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- 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/jkj.v1i1.10562>

- Gunawan, A. A. R. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Harfiani, R., Mavianti, & Setiawan, H. R. (2021). Model Manajemen Pembelajaran pada Masa Pandemi. *Seminar Nasional Teknologi Edukasi Sosial Dan Humaniora*, 488.
- Moleong, L. J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Remaja Ros).
- Muhammad Luqman Hakim, Akhyar, A. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Journal of Arabic Studies*, 2(2), 156–162.
- Nurzannah, & Setiawan, H. R. (2020). Program Kemitraan Masyarakat Di Tengah Pandemi Covid-19 Bagi Guru SD (Pembuatan Media Evaluasi Pembelajaran Online). *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(2), 308.
- Qword. (2020). *Mengenal Apa Itu Podcast & Perkembangannya Saat Ini*.
- Setiawan, H. R. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Bildung.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.