



Developing a Podcast in Spotify Application as a Learning Media of *Maharah al- Istima'*

Pengembangan Media *Podcast* pada Aplikasi Spotify sebagai Media Pembelajaran *Maharah al- Istima'*

Lailana Aulia Rahmah, Mohammad Ahsanuddin*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: mohammad.ahsanuddin.fs@um.ac.id

Paper received: 2-8-2022; revised: 25-10-2022; accepted: 30-11-2022

Abstract

Technology allows innovation in education, such as utilizing podcasts for learning. Podcast is a new alternative to audio-based learning, however, its use has never been developed for listening skill in the Arabic Language Education (ALE) class of Universitas Negeri Malang (UM). This study aims to describe the development process of podcast media and its feasibility using RnD method of Branch's ADDIE model. This media was tested on 20 students who had taken the *Istima' Tsanawy*. Data collection is carried out by observation, interviews, needs analysis questionnaires, and response questionnaires for product trial results. The results of this study explain the development of podcasts equipped with supporting features such as illustrated vocabulary, practice questions in the form of educational games, and evaluation questions. After being developed, this media received a positive response. Students are enthusiastic in learning with podcasts because it is considered fun and different (a new thing), so the learning interest increases. The percentage of due diligence by experts and students gets an average number of 93.7 percent which was categorized as very valid, meaning that this media can be implemented in the field as a learning medium.

Keywords: podcast, learning media, Arabic listening skill

Abstrak

Teknologi mampu memberikan pembaharuan dalam ranah pendidikan dengan pemanfaatan *podcast* dalam proses pembelajaran. *Podcast* merupakan alternatif baru dalam pembelajaran berbasis audio. Penggunaan *podcast* belum pernah dikembangkan pada pembelajaran *Maharah al-Istima'* di kelas Pendidikan Bahasa Arab UM, padahal *podcast* memiliki banyak keunggulan yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masa kini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *podcast* dan kelayakan penggunaannya di lapangan dengan menggunakan metode RnD model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch. Media ini diujikan kepada 20 mahasiswa yang telah menyelesaikan mata kuliah *Istima' Tsanawy*. Pengambilan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan, dan angket respon hasil uji coba produk. Hasil penelitian ini memaparkan pengembangan media berupa *podcast* yang dilengkapi dengan fitur pendukung seperti kosakata bergambar, latihan soal dalam bentuk *game* edukatif, dan soal evaluasi. Setelah dikembangkan, media ini mendapatkan respon positif di lapangan. Mahasiswa berantusias dalam menerima materi dalam bentuk *podcast*, karena dianggap menyenangkan dan berbeda (hal yang baru), sehingga minat belajar meningkat karena pembelajaran yang lebih variatif. Presentase dari uji kelayakan oleh para ahli dan mahasiswa mendapatkan jumlah rata-rata 93,7 persen yang dikategorikan sebagai sangat valid, artinya media ini dapat diimplementasikan di lapangan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *podcast*; media pembelajaran; *maharah al- istima'*

1. Pendahuluan

Teknologi informasi dan komunikasi memiliki peranan yang krusial guna kelangsungan hidup di era ini. Selain digunakan sebagai media informasi dan komunikasi, teknologi juga

memiliki peran yang besar dalam ranah pendidikan (Carroll, 2017). Sebagaimana dikatakan oleh Hidayat dan Khotimah (2019), bahwa pesatnya teknologi mempengaruhi aspek pendidikan dikarenakan adanya dorongan kuat yang menuntut pengajar untuk “literasi digital” serta memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Bahalwan & Wahidah (2021) menyatakan bahwa perkembangan zaman mampu memunculkan banyak pandangan mengenai proses pembelajaran. Teknologi telah memicu pendidikan menjadi lebih terbuka, dengan memiliki sifat fleksibel dan dapat diakses oleh siapapun dan dari kalangan manapun (Uno & Lamatenggo, 2011). Dalam risetnya, Hidayat dan Khotimah (2019) mengatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam aspek pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi pembelajaran, kualitas belajar, dan hasil belajar. Banyak aplikasi yang dapat digunakan sehari-hari sekaligus sebagai media pembelajaran salah satunya yaitu *podcast* pada aplikasi Spotify.

Menurut Phillips (2017) “*podcast* merupakan file audio digital yang dibuat dan kemudian diunggah ke *platform online* untuk dibagikan kepada orang lain.” *Podcast* mengacu pada distribusi file audio dalam format digital. Indriastuti dan Saksono (2015) menyebutkan bahwa *podcasting* berpotensi untuk menjadi salah satu cara yang efektif sebagai media pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: *re-usability* dan *re-playing*, ketidaktergantungan terhadap satu perangkat saja karena *podcast* dapat dioperasikan melalui *device* apapun. Selain itu, *podcast* juga dinilai ‘memakan’ penyimpanan lebih kecil dibanding dengan media lainnya. Hal yang mengesankan, *podcast* bisa diputarkan kapanpun dan dimanapun, sehingga dapat digunakan sambil melakukan aktivitas lainnya (*on the go*). Pramudita & Nurfebiaraning (2017) memaparkan bahwa Spotify merupakan perusahaan penyedia jasa *streaming* musik, *podcast*, dan video komersial yang dapat diakses melalui banyak *platform*, diantaranya melalui aplikasi di Android dan iOS, serta melalui PC.

Podcast dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis audio, salah satunya dalam pembelajaran *Maharah al-Istima'*. *Maharah al-Istima'* (keterampilan menyimak) merupakan salah satu keterampilan pembelajaran dalam bahasa Arab yang penting digunakan sebagai sarana pertama dalam berkomunikasi dengan orang lain (Naifah, 2017). Farid (2018) mengimbuhi bahwa keterampilan menyimak merupakan hal yang memiliki dampak yang besar dalam memahami suatu bahasa. Oleh karena itu, perlu ada media yang mampu membantu mempermudah dalam pemahaman bahasa.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan dosen pengampu *Istima' Tsanawy*, didapatkan bahwa sejauh ini pembelajaran *istima'* belum pernah memanfaatkan media *podcast*, melainkan selalu menggunakan rekaman audio dari buku paket *al-Arabiyyah Baina Yadaik* (ABY) yang diputarkan secara klasikal di kelas, baik daring maupun luring. Selain itu, hasil dari analisis kebutuhan didapatkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting guna mempermudah pemahaman materi dan menjadikannya sebagai media *refreshing*. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih variatif, kompleks, dan mudah diakses oleh seluruh mahasiswa dengan beberapa fitur yang dapat membantu dalam memahami materi pembelajaran *maharah al-istima'*. Sebagaimana disebutkan oleh Jamaludin dan Saputra (2021) dalam penelitiannya bahwa penggunaan *podcast* dalam pembelajaran cerita rakyat mendapatkan hasil yang valid serta mampu memberi pengaruh secara positif dan signifikan terhadap tingkat penguasaan materi. Sejalan dengan penelitian Rosyidah, Furaidah, & Suryati (2021) dan Ilana, Hidayat, & Mardasari (2021) yang mengembangkan media *podcast* pada pembelajaran bahasa Inggris dan Mandarin memiliki hasil positif terhadap keterampilan berbahasa asing bagi peserta didik.

Berdasarkan landasan pemikiran dan pemaparan data di atas, peneliti melakukan penelitian ini guna mengembangkan media pembelajaran *podcast* pada *maharah al- istima'* serta memaparkan kelayakannya setelah diimplementasikan. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media *Podcast* pada Aplikasi Spotify sebagai Media Pembelajaran *Maharah al- istima'*” selain dengan dapat berkembangnya media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar yang dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami materi sehingga dapat tercipta pembelajaran yang berkualitas.

2. Metode

Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan pada metode ini adalah model yang dikembangkan oleh Branch. ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Model ADDIE digunakan atas dasar pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran (Rosmiati, Supratman, & Madawistama, 2021). Pada pelaksanaannya, penelitian ini dilakukan di Departemen Sastra Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang dalam kurun waktu dua bulan yaitu pada bulan Mei sampai dengan Juni 2022. Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah mahasiswa jenjang sarjana Program Studi Pendidikan Bahasa Arab angkatan 2021 yang telah menyelesaikan mata kuliah *Istima' Tsanawy* sejumlah 20 mahasiswa. Penelitian ini dilakukan mulai dari observasi, wawancara, uji coba kelayakan media, dan pengisian angket respon oleh mahasiswa.

Teknik pengumpulan data yang berupa wawancara, angket, dan observasi. Wawancara ini dilakukan kepada dosen pengampu untuk mengetahui kondisi kelas saat proses pembelajaran *Maharah al-Istima'* sebelum diterapkan penggunaan media *podcast*. Khususnya untuk menganalisis proses pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran yang digunakan serta mengetahui karakteristik mahasiswa saat proses pembelajaran. Selanjutnya, angket yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan kepada para ahli validasi dan mahasiswa. Angket yang ditujukan kepada ahli validasi digunakan untuk menilai kelayakan media dalam segi kualitas tampilan media dan materi yang digunakan serta sebagai pertimbangan untuk merevisi dan mengembangkan media yang dibuat. Sedangkan angket yang ditujukan kepada mahasiswa merupakan angket analisis kebutuhan yang digunakan sebagai acuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran *Maharah al-Istima'* sebelum diterapkan media *podcast* serta mengetahui apa yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam pembelajaran ini dan angket respon kelayakan media yang digunakan sebagai acuan untuk mengetahui respon dan kelayakan media yang dikembangkan. Teknik selanjutnya yaitu observasi kelas yang bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran oleh dosen pengampu. Sebagaimana disebutkan oleh Sugiyono (2015) bahwa observasi tidak hanya terbatas pada sudut pandang orang atau subyek seperti halnya wawancara dan angket, akan tetapi observasi dapat memberikan informasi mengenai obyek-obyek lain yang mampu diamati. Jadi, observasi bisa terbilang lebih spesifik dan valid dibandingkan teknik pengumpulan data yang lain.

Teknis analisis data menggunakan skala Likert, yaitu merubah data kualitatif menjadi kuantitatif (Emzir, 2017). Ketentuan skor dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria penilaian*

No.	Kriteria	Nilai	Teknik Pengukuran
1	Sangat Baik	5	Diukur dengan
2	Baik	4	menyebarkan angket
3	Cukup	3	penilaian pada ahli
4	Kurang Baik	2	materi, ahli media,
5	Sangat Kurang Baik	1	dan mahasiswa.

(*dengan modifikasi) (Sugiyono, 2015, p. 93)

Setelah memperoleh hasil penilaian angket validasi dari para ahli dan uji coba oleh mahasiswa, selanjutnya hasil tersebut akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Presentase yang dicari
 Σ : Total jawaban responden dalam 1 item
 Σx_1 : Jumlah jawaban ideal dalam 1 item
 100 : Bilangan konstan

Untuk mendapatkan validasi, digunakan pedoman klasifikasi validitas produk yang digunakan untuk mengetahui seberapa valid atau layak produk yang dikembangkan (Tabel 2).

Tabel 2. Pedoman Klasifikasi Validitas Produk

Presentase	Klasifikasi	Keterangan
85,01–100,00%	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01–85,00%	Cukup valid	Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
50,01–70,00%	Kurang valid	Disarankan tidak digunakan, karena perlu revisi besar
01,00–50,00%	Tidak valid	Tidak boleh dipergunakan

(Akbar, 2016)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Proses Pengembangan Media *Podcast*

Tahap Analisis (Analyze)

Terdapat tiga proses dalam tahap ini, yaitu wawancara, penyebaran angket, dan observasi pembelajaran. Ketiga proses ini dilakukan dalam satu hari yaitu 9 Mei 2022. Wawancara dilakukan untuk menganalisis proses pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran yang digunakan di Sastra Arab Universitas Negeri Malang dari sisi pengampu mata kuliah. Dari hasil wawancara dengan dosen pengampu, didapatkan kesimpulan berikut ini: 1) Dosen biasanya menggunakan Sistem Pengelolaan Pembelajaran (SIPEJAR) berbasis *moodle* agar sentral mengenai penugasan dan penilaian, grup WhatsApp hanya digunakan untuk koordinasi dan komunikasi, pengumpulan tugas tidak di grup agar sentral, serta menggunakan Zoom dan Google Meet untuk menyampaikan pembelajaran daring; 2) Audio yang digunakan dalam pembelajaran diambil dari buku paket *al-Arabiyah Baina Yadaik*; 3) Media pembelajaran yang digunakan berupa Kahoot dan Quiziz; dan 4) Dosen memberikan latihan soal dan soal evaluasi berupa *multiple choice*, *fill in the blank*, *esai*, menjawab pertanyaan, *shahih-khoto'*, menjodohkan, dan mengurutkan kalimat (model sinkronus). Dan memberikan audio tematik, kemudian mahasiswa memilih tema yang diinginkan, lalu dituliskan manuskripnya secara lengkap (model asinkronus)

Pengisian angket terbuka dilakukan oleh tiga perwakilan mahasiswa dari kelas yang diobservasi. Pengisian angket ini bertujuan untuk menganalisis proses pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran yang telah digunakan dari sisi mahasiswa hingga mendapat simpulan sebagai berikut: 1) Mahasiswa kelas *Istima' Tsanawy* biasa menggunakan Sipejar, Google Meet dan Zoom untuk mengakses pembelajaran; 2) Mahasiswa diberikan latihan soal berupa kuis online seperti tanya jawab, benar salah, menulis kalimat sederhana dan soal turnamen (Kahoot dan Quiziz); 3) Mahasiswa diberikan soal evaluasi pada akhir pembelajaran berupa menulis kalimat sederhana atau transkrip dari audio yang telah disimak; dan 4) Audio yang digunakan hanya dari buku paket *al- Arabiyah Baina Yadaik*.

Observasi yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana kondisi selama pembelajaran mengenai proses pembelajaran yang dilakukan, media yang digunakan, sumber belajar, serta respon mahasiswa selama pembelajaran. Hasil dari observasi mendapatkan poin-poin sebagai berikut: 1) Dosen memulai pembelajaran *Istima' Tsanawy* dengan memutar audio secara klasikal sebanyak tiga kali pengulangan; 2) Beberapa mahasiswa berantusias untuk mendengarkan audio yang diputarkan dengan seksama dan beberapa mahasiswa yang lain terlihat kesulitan karena audio yang diputarkan terlalu cepat dan waktu yang singkat; 3) Setelah audio diputarkan, dosen memberikan latihan soal secara klasikal dengan menunjuk mahasiswa untuk menjawabnya secara langsung melalui Sipejar; 4) Soal yang diberikan berupa menuliskan 10 kosakata atau 5 kalimat sempurna dari audio yang telah diputarkan. Mahasiswa diberikan waktu 5 menit untuk mengerjakannya; 5) Dosen menjelaskan konteks dari audio yang diputarkan serta membahas beberapa hasil kerja mahasiswa secara klasikal; 6) Pada sisa waktu akhir pembelajaran, dosen memberikan latihan soal berupa *game tournament* dari audio yang diperdengarkan melalui aplikasi Kahoot secara *online*; dan 7) Terdapat beberapa mahasiswa yang tidak mengikuti *game tournament* dikarenakan mengalami kendala sinyal dan internet. Karena, kuis Kahoot ini memerlukan sinyal dan internet yang kuat.

Keseluruhan analisis tersebut dibutuhkan untuk menentukan langkah selanjutnya yang akan diambil dalam melakukan pengembangan media pembelajaran *maharah al- istima'*.

Tahap Desain (Design)

Pembuatan desain didasarkan pada hasil kegiatan analisis, yaitu dibutuhkannya media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Setelah itu, rancangan dari media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan dengan melakukan pembuatan media berupa audio *podcast* dari buku cerita rakyat *Majmu'at al-Hikayat al-Sha'biyyat al-Indunisiyyat* karangan Cep Wanda Efendi yang merupakan salah satu alumni Sastra Arab, Universitas Negeri Malang. Tidak hanya *podcast*, peneliti juga memberikan fitur tambahan guna membantu dalam memahami *podcast*, yaitu fitur kosa kata bergambar, latihan soal, dan soal evaluasi. Tahapan-tahapan yang dilakukan meliputi pembuatan *podcast*, pembuatan kosakata bergambar, pembuatan latihan soal, pembuatan soal evaluasi, dan pengumpulan tautan. Berikut dipaparkan tahapan-tahapannya.

1) Pembuatan *Podcast*

- a) Menyiapkan lima teks yang akan direkam yang diambil dari buku cerita rakyat *Majmu'at al-Hikayat al-Sha'biyyat al-Indunisiyyat* karangan Cep Wanda Efendi
- b) Perekaman audio *podcast* oleh penutur bahasa Arab (*nathiq ashly*) dengan menggunakan alat perekam dari ponsel

- c) Pengeditan audio untuk meredam suara bising (*noise*) dan kata-kata yang kurang sesuai dengan transkrip menggunakan aplikasi Adobe Audition dan Audacity
 - d) Mendesain ikon untuk judul tiap audio dengan menggunakan aplikasi Canva
 - e) Mengunggah audio yang telah diedit melalui aplikasi Anchor yang telah tersinkronisasi dengan aplikasi Spotify
 - f) Menyalin tautan dari masing-masing audio
- 2) Pembuatan Kosakata Bergambar
- a) Merangkum kosa kata pilihan berdasarkan transkrip audio cerita yang dipilih
 - b) Mendesain kosakata dengan ilustrasi yang sesuai dan dapat mewakili makna kata menggunakan aplikasi Canva
 - c) Mendesain kosakata dengan memberikan terjemahan Arab-Arab (menggunakan sinonim untuk menjelaskan makna kata)
 - d) Menyalin tautan dari masing-masing kosakata
- 3) Pembuatan Latihan Soal
- a) Membuat latihan soal berupa *multiple choice* beserta kunci jawaban
 - b) Mengunggah seluruh soal pada aplikasi kuis Wordwall
 - c) Menyalin tautan dari masing-masing latihan soal
- 4) Pembuatan Soal Evaluasi
- a) Membuat soal evaluasi yang bervariasi dengan model soal yang berbeda pada setiap judulnya
 - b) Mengunggah soal pada aplikasi Google Form
 - c) Menyalin tautan dari masing-masing soal evaluasi
- 5) Pengumpulan Tautan
- a) Mendesain *mini website* yang digunakan sebagai tempat mengumpulkan tautan pada *website Carrd.co*
 - b) Mendesain ikon untuk masing-masing fitur yang telah dibuat pada aplikasi Canva
 - c) Seluruh tautan dari masing-masing fitur yang telah dibuat dikumpulkan menjadi satu tempat agar sentral

Tahap Pengembangan (Development)

Setelah selesai melakukan pendesainan produk, dilakukan proses validasi produk kepada ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ini digunakan sebagai pedoman mengembangkan produk yang telah dibuat. Data yang dihasilkan dari ahli materi berupa data verbal (masukan dan komentar) dan non-verbal (rekapitulasi skor dan presentase angket). Namun, data yang digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk adalah masukan dan komentar para ahli yang dipaparkan berikut.

1) Hasil validasi ahli media

Data hasil uji kelayakan media diperoleh dari dosen Pendidikan Bahasa Arab yang *expert* dibidang media. Berikut hasil yang didapatkan, a) memperbaiki tampilan susunan mufradat bergambar pada slide Canva, b) meredam atau menghilangkan *noise* pada rekaman audio *podcast*, c) menambahkan *background* aplikasi, d) mengubah ikon tiap fitur pada aplikasi, e) menambahkan teks berbahasa Arab pada menu, dan f) menambahkan petunjuk penggunaan.

2) Hasil validasi ahli materi

Data hasil uji kelayakan materi diperoleh dari dosen Pendidikan Bahasa Arab yang *expert* dibidang kepenulisan materi. Berikut hasil yang didapatkan, a) secara umum materi dan media yang dikembangkan sudah sangat baik untuk menunjang pembelajaran menyimak, b) materi cerita yang ada perlu dilengkapi sesuai dengan tema yang diambil, c) daftar kosakata bantu yang disediakan silahkan direvisi sesuai masukan (yang telah disampaikan saat bimbingan tatap muka), dan d) soal latihan dan evaluasi perlu dikembangkan lagi agar lebih bervariasi. Keseluruhan data yang telah disebutkan di atas merupakan komentar dan masukan para ahli validasi yang digunakan sebagai acuan merevisi produk, sehingga mampu menghasilkan produk sebagai berikut.

3) Awal produk

Media pembelajaran ini merupakan media yang dikembangkan dalam pembelajaran *maharah al- istima'* mahasiswa Sastra Arab Universitas Negeri Malang. Media ini berupa *podcast* yang ditampilkan dalam sebuah *platform*, yaitu Spotify. Dalam platform tersebut, pengguna bisa mengisi *podcast* dengan konten apa saja yang diinginkan, asal tidak melanggar petunjuk komunitas dari *platform* tersebut. Produk ini dikemas dalam sebuah *mini website* (*minisite*) bernama Carrd yang dapat diakses melalui *device* apapun. Produk ini disajikan dalam tautan <https://estema3edu.carrd.co> atau dapat diakses juga melalui sebuah barcode. Berikut tampilannya.



Gambar 1. Tautan Media Dalam Bentuk *Barcode*

4) Petunjuk pengunduhan

Petunjuk pengunduhan dan registrasi telah dipaparkan secara lengkap dan jelas pada fitur ini. Setelah melakukan pengunduhan, dilanjutkan dengan membuka Spotify dan masuk pada kanal *Estema3 Podcast*.

5) Tampilan fitur *podcast*

Kanal *Estema3 Podcast* berisi unggahan audio-audio berbahasa Arab bertema dongeng Indonesia yang dibahasa Arabkan dengan dicantumkan salam pembuka pada bagian awal. Audio-audio yang dicantumkan meliputi *بداية بحيرة طابا* (Asal-usul Danau Toba) dari Sumatera Utara, *مالن كندانج* (Malin Kundang) dari Sumatera Barat, *سنكوريانج* (Sangkuriang) dari Jawa Barat, *كيونج ماس* (Keong Mas) dari Jawa Timur, dan *رورو جونججراڠ* (Roro Jonggrang) dari Daerah Istimewa Yogyakarta.

6) Fitur kosakata

Kosakata yang dicantumkan pada fitur ini merupakan kosakata pilihan yang terbilang kurang familiar/jarang digunakan untuk pemula. Kosakata yang dicantumkan merupakan kosakata dari setiap judul audio *podcast*. Kosakata ini diterjemahkan ke dalam dua bagian. Bagian pertama, kosakata diterjemahkan dengan menggunakan gambar yang relevan sesuai dengan makna dari kosakata itu sendiri. Bagian yang kedua, kosakata diterjemahkan dengan menggunakan sinonim atau definisi dengan menggunakan bahasa Arab.

7) Fitur latihan soal

Latihan soal dikemas dalam bentuk *game* edukatif agar mahasiswa merasa nyaman dan tidak bosan dalam mengerjakan latihan soal. Latihan soal diambil dari materi setiap judul audio *podcast*. Berbeda dengan latihan soal pada umumnya, tampilan pada latihan soal ini dapat diubah-ubah oleh mahasiswa sesuai dengan *template* yang telah disediakan. Namun, *template-template* yang dapat digunakan terbatas, kecuali jika telah didaftarkan sebagai akun berbayar atau *pro*. Disamping itu, meskipun *template* yang disediakan terbatas, tetapi sudah cukup bervariasi dengan tampilan yang tidak monoton.

8) Fitur soal evaluasi

Materi soal evaluasi yang dicantumkan diambil dari materi setiap audio *podcast* yang digunakan sebagai alat pengukur pemahaman mahasiswa terkait pesan dari audio yang telah disimak. Soal evaluasi yang dicantumkan berdasarkan audio *podcast* pun berbeda-beda jenisnya. Jenis pertanyaan dari soal evaluasi ini guna memahami isi materi yang berupa menyebutkan *ad-durus al-mustafadah* (pelajaran yang dapat diambil atau kata mutiara), membuat kalimat dalam *jumlah al-mufidah* sesuai yang disimak pada *podcast*, men-*talkhish* atau meringkas isi materi dari audio yang telah disimak, dan menceritakan kembali isi dari *podcast* yang disimak dengan menggunakan redaksi atau bahasa sendiri.

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap selanjutnya yaitu mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan kepada sejumlah 20 mahasiswa kelas *Istima' Tsanawy*. Produk diimplementasikan pada 23 Juni 2022 secara daring. Hasil penelitian di lapangan dinyatakan bahwa mahasiswa sangat berantusias dalam menggunakan media *podcast* ini, karena dinilai sebagai suatu hal yang baru dan belum pernah diaplikasikan sebelumnya, sehingga mahasiswa memiliki rasa keingintahuan yang tinggi. Setelah peneliti memberikan media yang akan diujikan dan intruksi tata cara penggunaannya, mahasiswa mulai menggunakan media dan mempelajari materi yang telah disediakan. Setelah mahasiswa menggunakan seluruh fitur yang disediakan pada aplikasi, mahasiswa memberikan respon mengenai penggunaan media. Data yang didapatkan berupa data non-verbal (presentase kelayakan) dan data verbal (komentar dan masukan). Berikut disajikan rangkuman dari hasil data verbal oleh mahasiswa.

Tabel 3. Masukan Uji Coba Terbatas

Aspek Media	Aspek Audio	Aspek Materi
Media sangat praktis dan enak untuk dipandang, serta mempermudah untuk diakses.	Audio yang disediakan lumayan terdengar jelas, namun penggunaan intro sedikit mengejutkan.	Materi yang disampaikan sangat jelas, namun penyediaan soal masih terlalu sedikit.
Mudah dipahami dan menarik, namun untuk penggunaan <i>font</i> Arab pada <i>game</i> sedikit membingungkan.	<i>Lahjah</i> Arab pada audio terdengar jelas dan bagus, serta pesan yang disampaikan mudah dipahami.	Materi yang disajikan mudah dipahami dan menarik bagi yang ingin belajar bahasa Arab secara otodidak.
Media sedikit kurang praktis karena terlalu banyak fitur yang disediakan. Namun cukup menyenangkan dan tidak membosankan.	Audio kurang jelas, tapi untuk keseluruhan sudah lumayan bagus.	Materi yang disampaikan berbeda dari yang lain dan meningkatkan keingintahuan mahasiswa.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

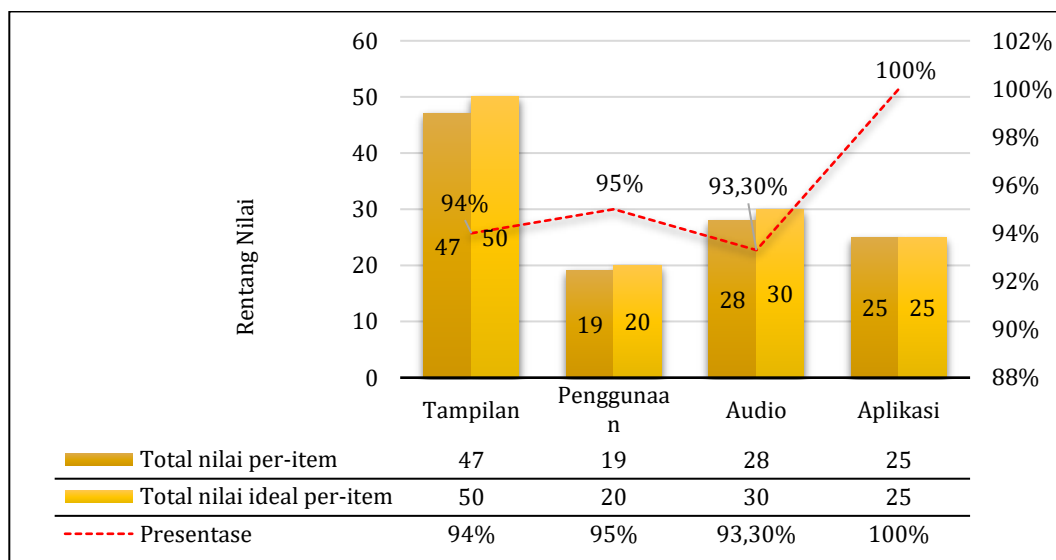
Tahap yang terakhir yaitu evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi pada media *podcast* yang telah dikembangkan dan diuji cobakan. Evaluasi ini yaitu berupa hasil penilaian berupa angket dari ahli media, ahli materi, dan respon mahasiswa yang selanjutnya akan digunakan sebagai acuan penilaian kelayakan produk. Selain itu, hasil komentar dan masukan pada angket juga dijadikan sebagai pedoman untuk memperbaiki *podcast* agar menjadi lebih baik dan lebih layak kedepannya.

1) Kelayakan Penggunaan Media Podcast pada Maharah al- istima’

Berdasarkan pada tahapan-tahapan penelitian yang telah dilakukan di atas, didapatkan penilaian mengenai kelayakan penggunaan produk yang telah dikembangkan dalam pembelajaran *maharah al- istima’*. Data kelayakan produk dihasilkan dari perhitungan angket respon yang telah diberikan kepada ahli media, ahli materi dan mahasiswa. Berikut data-data yang didapatkan.

a) Penilaian Ahli Media

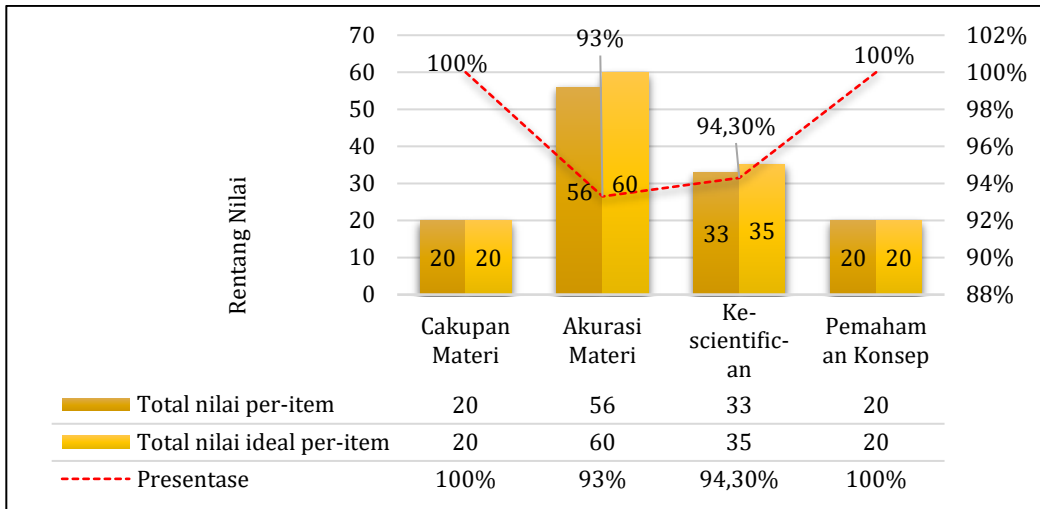
Berdasarkan pemaparan data di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan produk dari segi penilaian media dengan indikator yang meliputi (1) komponen kemenarikan tampilan, (2) keterlaksanaan atau penggunaan media, (3) aspek audio, dan (4) aspek aplikasi, mendapatkan jumlah sebesar 119 dari 125 skor maksimal dengan presentase 95,2% dengan klasifikasi *sangat layak* untuk digunakan sebagai media pembelajaran *maharah al- istima’*.



Gambar 2. Diagram Data Rekapitulasi Kelayakan Ahli Media

b) Penilaian Ahli Materi

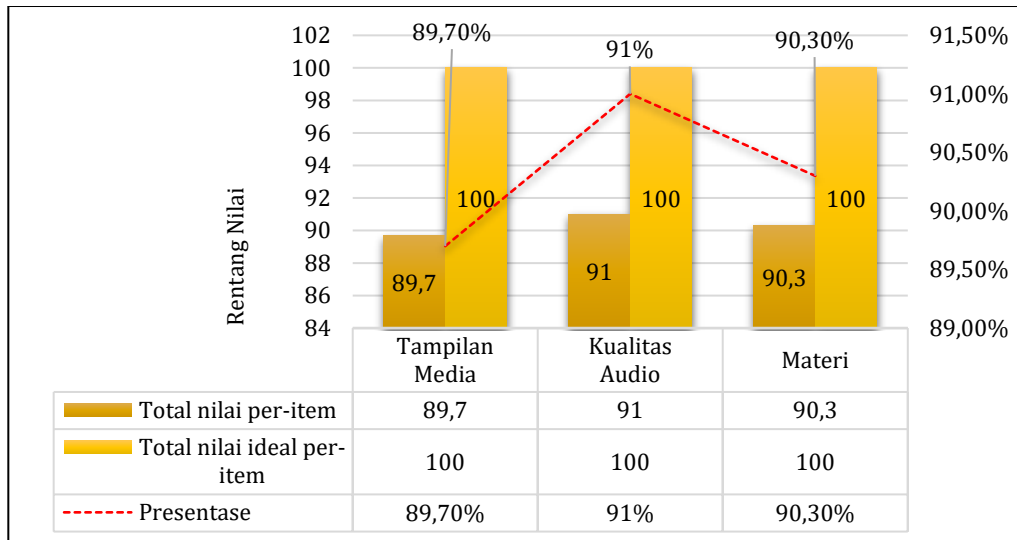
Berdasarkan pemaparan data di atas, didapatkan kesimpulan bahwa penilaian kelayakan produk dari segi materi dengan indikator yang meliputi (1) cakupan materi (2) akurasi materi (3) ke-*scientific-an*, dan (4) pemahaman konsep, mendapatkan jumlah sebesar 129 dari 135 jumlah maksimal, dengan presentase 95,6% dengan klasifikasi *sangat layak* untuk digunakan sebagai materi pembelajaran *maharah al- istima’*.



Gambar 3. Diagram Data Rekapitulasi Kelayakan Ahli Materi

c) Penilaian Mahasiswa secara Terbatas

Berdasarkan pemaparan data di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penilaian produk dari pihak mahasiswa sejumlah 20 orang dengan indikator yang meliputi (1) aspek tampilan media, (2) aspek kualitas audio *podcast*, dan (3) aspek materi mendapatkan nilai rata-rata sebesar 90,3 dari skor rata-rata maksimal 100 dengan presentase 90,3% dengan klasifikasi *sangat layak* untuk digunakan sebagai media pembelajaran *maharah al- istima'*.



Gambar 4. Diagram Data Rekapitulasi Kelayakan Terbatas

d) Hasil Kelayakan Media Pembelajaran

Dari seluruh penilaian media oleh para ahli dan mahasiswa, didapatkan data sebagai berikut. (1) presentase ahli media sejumlah 95,2%, (2) presentase ahli materi sejumlah 95,6%, dan (3) presentase uji coba terbatas sejumlah 90,3%. Data yang dihasilkan dari keseluruhan aspek mendapatkan rata-rata presentase sejumlah 93,7% yang dikategorikan *sangat layak* untuk digunakan sebagai media pembelajaran *Maharah al-Istima'*.

Pembahasan

Podcast merupakan media yang sudah tepat digunakan dalam ranah pendidikan karena dinilai mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, meskipun masih jarang penggunaannya. Mayangsari dan Tiara (2019) dalam hasil risetnya menyatakan bahwa selain dapat meningkatkan hasil belajar, *podcast* juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan praktis peserta didik. Hutabarat (2020) menyatakan “*Podcasting* juga dinilai sebagai media yang mampu memberikan suplemen bagi peserta didik selain pada perkuliahan tatap muka dan materi dari buku teks atau buku paket.” Namun, *podcast* masih jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sebagaimana di kelas A Pendidikan Bahasa Arab UM, khususnya pada pembelajaran yang berbasis audio seperti pada mata kuliah *Istima’ Tsanawy (Maharah al-Istima’)*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran tersebut masih belum memanfaatkan media *podcast*, namun menggunakan audio yang disimpan pada perangkat dosen dan diputarkan di kelas secara klasikal agar mahasiswa mampu menyimaknya. Hal demikian memberi ruang yang terbatas kepada mahasiswa untuk dapat mengakses audio di luar pembelajaran di kelas. Penelitian ini mengembangkan *podcast* dengan berbagai fitur seperti daftar kosakata bergambar, latihan soal berbentuk game edukatif, serta soal evaluasi pada setiap materinya. Hal demikian, merupakan sebuah variasi baru dibidang media pembelajaran berbasis audio. Peneliti mengembangkan media *podcast* dan fitur-fiturnya menggunakan berbagai aplikasi yang meliputi, (1) Adobe Audition dan Audacity untuk meredam *noise* pada audio, (2) Anchor dan Spotify untuk mengunggah *audio podcast*, (3) Canva untuk membuat ilustrasi gambar dan mengedit kosakata, (4) Wordwall sebagai layanan penyedia template kuis *game* edukatif, (5) Google Form sebagai layanan penyedia formulir untuk soal evaluasi, dan (6) Carrd.co sebagai layanan pengumpulan link dalam bentuk *mini website*. Media yang telah selesai dikembangkan, selanjutnya dinilai oleh para ahli dibidangnya dan diuji cobakan kepada mahasiswa.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh para ahli, *podcast* ini mendapatkan presentase sebesar 95,2% pada aspek media. Penilaian media ini meliputi tampilan *mini website* pada Carrd.co, keterlaksanaan media, kualitas audio, dan kualitas *podcast* pada aplikasi Spotify. Selanjutnya media ini juga mendapatkan presentase sebesar 91% pada aspek materi. Penilaian materi ini meliputi cakupan materi, keakurasian materi, ke-*scientific*-an materi dan pemahaman konsep. Kedua penilaian tersebut sama-sama dinyatakan valid atau layak untuk diimplementasikan kepada mahasiswa. Setelah media dikembangkan dari hasil penilaian oleh para ahli, *podcast* ini diimplementasikan secara terbatas kepada 20 mahasiswa kelas *Istima’ Tsanawy* dan mendapatkan hasil presentase sebesar 90,3% yang meliputi penilaian kualitas tampilan media, kualitas audio *podcast* dan kualitas penggunaan materi. Berdasarkan seluruh penilaian tersebut, didapatkan rata-rata kelayakan sebesar 93,7%. Hasil ini dinyatakan valid dan layak, sehingga media *podcast* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada *Maharah al-Istima’*. *Podcast* dapat digunakan berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Karena *podcast* memiliki sifat *re-usability* dan *re-playing*, sehingga dapat diputar kapanpun dan dimanapun (*on the go*) (Indriastuti & Saksono, 2014). Hal ini menjadi kepuasan tersendiri, karena dengan memanfaatkan *podcast*, mahasiswa mampu mempelajari materi secara mandiri yaitu dengan belajar terlebih dahulu sebelum dimulai pembelajaran, sehingga mereka sudah siap dalam menerima pembelajaran yang akan disampaikan oleh dosen di kelas. Di sisi lain, ketika mereka tidak sepenuhnya memahami suatu konteks tertentu, mereka dapat memperbaiki pemahaman dengan mendengarkan ulang materi yang telah di pelajari dan mencoba mengerjakan latihan soal. Sehingga terciptalah pembelajaran yang berkualitas. Disebutkan di

dalam Permendikbud RI 2016 No. 22 bahwa media yang berbasis “literasi digital” mampu memberikan pengaruh positif dalam penggunaan media pembelajaran digital ini secara kontekstual, visual, dan audiovisual dengan cara yang menarik dan interaktif (Anasta, Darmayanti, & Hendriani, 2021). Nwosu, Monnery, Reid, dan Chapman (2017) menyatakan “Podcast mampu menawarkan fasilitas untuk mengembangkan konten pendidikan dan diseminasi penelitian, karena bentuk komunikasi digital seperti ini kemungkinan akan meningkat dan melibatkan banyak masyarakat.” Oleh karena itu, penggunaan *podcast* pada proses pembelajaran merupakan alternatif yang tepat.

4. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dihasilkan pengembangan sebuah media pembelajaran *Maharah al-Istima'* yang berupa *podcast*. *Podcast* ini dilengkapi dengan fitur yang membantu dalam pemahaman materi, meliputi daftar kosakata bergambar, latihan soal *game* edukatif, dan soal evaluasi. Keseluruhan fitur tersebut dikelompokkan secara sentral kedalam sebuah *website*. Hal ini menjadikannya lebih praktis namun tetap kompleks. Dari hasil penilaian kelayakan para ahli dan implementasi di lapangan, dihasilkan presentase rata-rata sejumlah 93,7% dengan klasifikasi sangat valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran *Maharah al-Istima'*.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penelitian ini serta kepada LPPM UM selaku pihak yang telah mendanai penelitian ini hingga selesai. Penulis berharap, semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya.

Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2016). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Anasta, N. D. C., Darmayanti, M., & Hendriani, A. (2021). Elementary school teacher competency development in creating digital learning media Anchor app based. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(2), 132–140. doi: <https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i2.39017>
- Bahalwan, A. I., & Wahidah, P. K. (2021). The development of additional materials in Kahoot! and the use to teach reading skill/تطوير المواد الإضافية ببرنامج كاهوت واستخدامها لتعليم مهارة القراءة. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*, 5(1), 28–50. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/alarabi/article/view/17658>
- Carroll, L. S. L. (2017). A comprehensive definition of technology from an ethological perspective. *Social Sciences*, 6(4). doi: <https://doi.org/10.3390/socsci6040126>
- Emzir. (2017). *Metodologi penelitian pendidikan: Kuantitatif & kualitatif*. Depok: Rajawali Press
- Farid, E. K. (2018). تطوير المواد التعليمية لمهارة الاستماع لدارس اللغة العربية لغير الناطقين بها. *Alsuna: Journal of Arabic and English Language*, 1(2), 114–120. doi: <https://doi.org/10.31538/alsuna.v1i2.79>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. doi: <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Hutabarat, P. M. (2020). Pengembangan *podcast* sebagai media suplemen pembelajaran berbasis digital pada perguruan tinggi. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2), 107–116. doi: <https://doi.org/10.7454/jsht.v2i2.85>
- Ilana, V. R. ., Hidayat, E. ., & Mardasari, O. R. . (2021). Pengembangan Media Podcast untuk Keterampilan Menyimak Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(2), 151–161. <https://doi.org/10.17977/um064v1i22021p151-161>
- Indriastuti, F., & Saksono, W. T. (2015). *Podcast* sebagai sumber belajar berbasis audio [Audio Podcasts as audio-based learning resources]. *Jurnal Teknodik*, 18(1), 304–314. doi:

<https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.136>

- Jamaludin, Z. Z., & Saputra, E. R. (2021). Pengembangan *podcast* dengan model ADDIE pada materi cerita rakyat sebagai sumber belajar berbasis audio. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 120–127. doi: <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i2.3887>
- Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). *Podcast* sebagai media pembelajaran di era milenial. *Jurnal Golden Age*, 3(2), 126–135. doi: <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i02.1720>
- Naifah. (2019). تيسير تعليم مهارة الاستماع. *Proceedings of Pertemuan Ilmiah Internasional Bahasa Arab XII*, 403–422. Retrieved from <http://prosiding.imla.or.id/index.php/pinba/article/view/149>
- Nwosu, A. C., Monnery, D., Reid, V. L., & Chapman, L. (2017). Use of *podcast* technology to facilitate education, communication and dissemination in palliative care: The development of the AmiPal *podcast*. *BMJ supportive & palliative care*, 7(2), 212–217. doi: 10.1136/bmjspcare-2016-001140
- Phillips, B. (2017). Student-produced *podcasts* in language learning—exploring student perceptions of *podcast* activities. *IAFOR Journal of Education*, 5(3), 157–171. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1162673>
- Pramudita, G., & Nurfebiaraning, S. (2017). Analisis sikap pengguna Spotify pada iklan Spotify Premium berdasarkan model hierarchy of effects. *eProceedings of Management*, 4(3). Retrieved from <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/5085>
- Rosmiati, U., Supratman, & Madawistama, S. T. (2021). ELMA (E-Learning for Matheatics): Pengembangan media pembelajaran berbasis LMS (Learning Management System) sebagai alternatif pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *JIPM: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2), 163–177. doi: <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.10051>
- Rosyidah, A. ., Furaidah, F., & Suryati, N. . (2021). English Department Students' Experience and Opinions on the Use of *Podcast* for Learning English Independently. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(1), 106–120. <https://doi.org/10.17977/um064v1i12021p106-120>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2011). *Teknologi komunikasi dan informasi pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.