

Podcast Audio Visual Sebagai Media Komunikasi Pendidikan

Audio Visual Podcast as Education Communication Media

Adi Imron Susanto*, Ferry Adhi Dharma

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jl. Mojopahit No.666 B, Sidowayah, Celep, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61215

Article Info

Genesis Artikel:

Diterima, 20 Juni 2022
Direvisi, 25 Juli 2022
Disetujui, 22 Agustus 2022

Kata Kunci:

Komunikasi Pendidikan,
Podcast Audio Visual, Hasil
Belajar Siswa.

Keywords:

Educational communication,
Audio Visual Podcasts, Student
learning outcomes.

ABSTRAK

Komunikasi dalam pendidikan merupakan unsur yang sangat penting kedudukannya, bahkan sangat besar perannya dalam menentukan keberhasilan pendidikan. Pembelajaran yang berhasil dan menarik membutuhkan suatu model berkomunikasi yang baik dan sesuai. Komunikasi yang baik sebaiknya mesti didukung oleh media komunikasi pendidikan. Media komunikasi memberikan nilai manfaat yang lebih sehingga pendidikan memiliki nilai guna yang positif bagi hidup dan kehidupan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas podcast audio visual sebagai media komunikasi pendidikan ditinjau dari hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian quasi eksperimental dengan rancangan penelitian pretest-posttest control group design dengan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol dari kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah 6 Krian. Instrumen penelitian berupa soal kemampuan kognitif siswa. Berdasarkan hasil nilai pretest kelas kontrol sebesar 54,8 dan kelas eksperimen sebesar 62,8, sedangkan nilai hasil posttest kelas kontrol sebesar 65,9 dan kelas eksperimen sebesar 67,2. Analisis data dilakukan dengan metode N-gain. Didapatkan skor nilai N-Gain kelas kontrol sebesar 13% dan kelas eksperimen sebesar 20% sehingga rata-rata N-gain kedua kelas adalah 16%, yang dapat dikategorikan bahwa podcast audio visual tidak efektif terhadap hasil belajar siswa SMP.

ABSTRACT

Communication in education is a very important element in its position, even a very large role in determining the success of education. Successful and interesting learning requires a good and appropriate communication model. Good communication should be supported by educational communication media. Communication media provides more value for benefits so that education has a positive use-value for life and life. This study aims to determine the effectiveness of audio-visual podcasts as a medium of educational communication in terms of student learning outcomes. This type of research is quantitative research with a quasi-experimental research method with a pretest-posttest control group design with one experimental class and one control class from class VII Muhammadiyah 6 Krian Junior High School (SMP). The research instrument was a question of students' cognitive abilities. Based on the results of the pretest value of the control class of 54.8 and the experimental class of 62.8, the post-test value of the control class was 65.9 and the experimental class was 67.2. Data analysis was carried out using the N-gain method. The control class's N-Gain score was 13% and the experimental class was 20% so the average N-gain of the two classes was 16%, which can be categorized that audio-visual podcasts are not effective for junior high school students' learning outcomes.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



1. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan, komunikasi menjadi salah kunci dalam mencapai tujuan pendidikan. Meskipun pandai dan luas pengetahuan seorang guru, jika tidak mampu mengkomunikasikan pikiran, pengetahuan dan wawasannya tentu tidak akan

mampu memberikan transformasi pengetahuan pada siswa [1]. Sedangkan media komunikasi merupakan medium yang berguna sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber dan penerima. Contoh dari media komunikasi diantaranya, televisi, film, radio, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, sedangkan media komunikasi dalam pendidikan dan pembelajaran diantaranya, media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, media berbasis computer, dan pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar, untuk media berbasis audio-visual salah satunya adalah *podcast*[2].

Komunikasi pendidikan adalah aspek komunikasi dalam dunia pendidikan (interaksi edukatif) atau komunikasi yang terjadi pada bidang-bidang pendidikan [3]. Komunikasi pendidikan merupakan suatu bidang kajian praktis dan terapan yang fokus pada penerapan teori dan konsep komunikasi yang ditujukan pada peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran serta sebagai solusi terhadap berbagai permasalahan pendidikan dan pembelajaran[4].

Komunikasi pendidikan ialah segala interaksi yang terhubung dalam semua aspek pendidikan yang saling berkaitan dan saling mendukung satu sama lain, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran. Komunikasi memiliki beberapa fungsi, sebagaimana fungsi dari komunikasi itu sendiri yang merupakan suatu disiplin ilmu, untuk mendukung setiap aktifitas pendidikan komunikasi sangat berpengaruh besar, adapun beberapa fungsi komunikasi antara lain (1) fungsi informatif, (2) fungsi edukatif dan (3) fungsi persuasif. Komunikasi dan pendidikan dalam banyak aspek mempunyai persamaan dan tidak dapat dipisahkan, dengan tujuan memberikan pemahaman yang utuh kepada peserta didik tentang segala isi materi yang disampaikan pendidik dengan menggunakan teknik komunikasi efektif dalam pendidikan sehingga peserta didik mau mengikuti arahan dan diiringi perubahan kepada sikap dan intelektual yang lebih baik [1].

Podcast merupakan singkatan dari *Ipod Broadcasting* yaitu aktivitas monolog maupun dialog yang membicarakan sebuah tema tertentu dalam sebuah episode singkat, atau dengan kata lain *podcast* adalah sebuah tulisan yang dikemas dalam bentuk rekaman audio maupun video yang didistribusikan dengan memanfaatkan berbagai jenis media [5]. Dengan kata lain, *podcast* dapat disebut sebagai media yang didalamnya terdapat materi berbasis audio dan video yang terdapat pada internet yang dapat didownload baik secara gratis maupun berlangganan [6]. *Podcast* dapat dijadikan media untuk menyampaikan materi pembelajaran sebagai intruksional pendidik, *motivational stories*, dan *auditory and visual case studies* melalui komunikasi pendidikan [7].

Podcast bisa dijadikan sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran sebagai intruksional pendidik, *motivational stories*, dan *auditory and visual case studies*[8][9]. Hal ini dapat menjadi media alternatif untuk membantu pembelajaran jarak jauh yang berupa daring dimana menyebarkan informasi materi pembelajaran agar sampai ke peserta didik. Kegiatan penyebaran informasi sendiri tidak terlepas dari proses komunikasi. Adapun, beberapa unsur yang berperan dalam membentuk proses komunikasi diantaranya (1) *sender* (pengirim), pesan (*massage*), media atau saluran (*channel*), penerima (*receiver*) dan efek (*impact*)[10]. Dari sinilah peneliti ingin memadukan unsur pembentukan proses komunikasi ke dalam bidang pendidikan dimana *sender* (pengirim) nantinya adalah guru yang akan merencanakan kegiatan pembelajaran, pesan (*massage*) nantinya adalah materi kegiatan pembelajaran yang digunakan, media atau saluran (*channel*) nantinya adalah menggunakan media *podcast* audio visual yang berupa, penerima (*receiver*) nantinya adalah pelajar dimana difokuskan ke SMP dan efek (*impact*) dimana apakah nantinya *podcast* memiliki efektivitas terhadap hasil belajar siswa. Proses komunikasi memerlukan tiga unsur untuk mendukung diantaranya yaitu siapa yang berbicara, apa yang dibicarakan, siapa yang mendengarkan [11].

Podcast audio visual sendiri sudah dikenal dan dipakai berbagai tingkat jenjang sekolah mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga universitas dikarenakan dampak dari adanya covid-19. Sehingga, peneliti tertarik melakukan penelitian menggunakan *podcast* audio visual sebagai komunikasi pendidikan ditinjau dari hasil pencapaian belajar siswa SMP. Hasil belajar merupakan parameter yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan seorang siswa dalam proses belajar dengan menguasai dan memahami materi yang telah diajarkan[12]. Hasil belajar juga diartikan sebagai hasil dalam proses pembelajaran, dimana menjadi ukuran kemampuan siswa terhadap kompetensi yang ditetapkan, hal ini dapat diketahui juga dari tingkat perubahan tingkah laku dimana sebelum memperoleh pembelajaran tidak tahu, menjadi tahu. Secara garis besar dengan mengacu kepada taksonomi bloom, hasil belajar meliputi tiga ranah utama tujuan pembelajaran, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotik [13]. Ranah kognitif aspek dalam evaluasi pembelajaran yang dapat dinilai melalui ujian, baik ujian tulis maupun lisan[14]. Hal ini didukung oleh pendapat Susanto dalam Pahrul dan Amalia (2021) bahwa kognitif merupakan sebuah rangkaian proses berpikir atau dalam kata lain kemampuan individu untuk dapat memepertimbangkan suatu kejadian atau sebuah peristiwa [15]. Berkembangnya kemampuan kognitif akan mempermudah siswa untuk dapat menguasai pengetahuan yang lebih luas.

Aspek kognitif sebagai indikasi hasil belajar siswa juga menjadi dasar penilaian dalam pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran haruslah bersifat kontekstual agar tercapai tujuan pembelajaran aspek kognitif sebagaimana yang termuat dalam taksonomi bloom yang mencakup pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreatifitas (C6) yang dapat menjadi tolak ukur untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap fakta, konsep, prinsip, dan penerapan dalam kehidupan.

Semenjak 16 Juli 2020 Menteri pendidikan dan kebudayaan mengumumkan bahwa selain zona merah, khususnya zona hijau berpotensi rendahnya virus covid-19 diberikan izin untuk melakukan pembelajaran luring dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. meski diperbolehkan, kebijakan proses pembelajaran disekolah mengalami perubahan terkait pengurangan jumlah waktu belajar dan jumlah siswa tidak sepenuhnya seperti sebelumnya. Sehingga perubahan kebijakan dari daring menjadi luring membutuhkan adaptasi lagi, sehingga perlu adanya kombinasi dalam proses pembelajaran, yakni pembelajaran daring dan pembelajaran luring atau *Blended Learning* atau yang biasa disebut *Hybrid Course*. Pengertian dari *Blended learning* adalah sebuah pembelajaran yang dilakukan dengan cara kombinasi atau perpaduan sistem belajar daring dan luring. Proses pembelajaran kombinasi ini memiliki tujuan untuk meningkatkan perkembangan kemampuan siswa dalam kemajuan kompetensi yang dimiliki[16]. Konsep pembelajaran yang mengalami perubahan, memberikan dampak bagi hasil belajar siswa, sehingga hasil belajar mengalami penurunan yang disebabkan oleh beberapa faktor sebagai bentuk adaptasi dengan sistem pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, yang berakibat pembelajar masih cenderung monoton[16].

Pembelajaran daring atau dalam jaringan berpotensi memiliki kendala teknologi yang kurang memadai, koneksi jaringan yang kurang mendukung, dan motivasi belajar siswa yang juga menjadi penyebab siswa mengalami kesulitan belajar. Sebagaimana yang terjadi di SMP Muhammadiyah 6 Krian , pada masa pandemi dan masa peralihan menuju *new normal* terdapat penurunan hasil belajar. Hal ini disampaikan oleh pengajar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam, dimana persentase jumlah siswa pada kelas VII dibawah 75%. Dengan demikian, hasil belajar siswa harus ditingkatkan sebab standar minimal ketuntasan nilai siswa yaitu 75% [9].

Dengan demikian, pentingnya penggunaan media yang mendukung proses pembelajaran untuk dapat mengatasi permasalahan akan rasa bosan yang siswa alami saat belajar mandiri di rumah atau yang kini dilakukan secara *hybrid*. Peran media pembelajaran disini adalah sebagai sarana penyampai pesan yang dikomunikasikan untuk menjelaskan materi atau isi pembelajaran. Menurut bahasa media merupakan bahasa latin yang mempunyai makna perantara atau pengantar [17]. Dengan kata lain media pembelajaran merupakan saran fisik yang dimanfaatkan untuk memberikan materi pembelajaran, seperti buku, film, dan sejenisnya[18]. Salah satu diantaranya media pembelajaran yang saat ini marak diperbincangkan adalah *podcast*. *Podcast* dapat dijadikan media untuk menyampaikan materi pembelajaran sebagai intruksional pendidik, *motivational stories*, dan *auditory and visual case studies* [7].

Media *podcast* audio visual memiliki daya tarik yang tinggi karena sajian yang ditampilkan berupa gambar disertai suara, sehingga indra pendengaran dan penglihatan dapat merespon. Media *podcast* audio visual dapat menjadi siasat untuk menangani masalah dalam penggunaan media untuk pembelajaran. Audio visual memiliki kelebihan yaitu; memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat (verbalistis) dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan, kemudian mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film [10]. Media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial. *Podcast* umumnya adalah media penyampai informasi secara audio, tetapi dengan berbagai teknologi yang ada, *podcast* dalam bentuk audio dapat dipadukan dengan visual untuk menunjang media pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan Ummah, dkk (2020) *podcast* tidak hanya diproduksi dalam bentuk audio, tetapi juga dalam bentuk video (visual). Perbedaan *podcast* audio visual yang telah ada dengan yang peneliti ajukan pada isi konten yang sesuai materi pembelajaran, dan bahasa yang digunakan fleksibel. Hal ini yang menjadi sebuah pertanyaan sehingga peneliti tertarik untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *podcast* audio visual terhadap hasil belajar siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian quasi eksperimen. Dikatakan penelitian eksperimen yang belum sungguh-sungguh karena masih ada variabel luar yang mempengaruhi variabel dependen [19]. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-postest control group design* dengan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Variabel penelitian merupakan karakteristik dari orang, objek, atau kejadian yang berbeda dalam nilai-nilai yang dijumpai[19]. Variabel independen merupakan variabel yang menjadi sebab perubahan pada variabel terikat, variabel independen dalam penelitian ini adalah media *podcast* audio visual, sedangkan variabel dependen merupakan variabel yang menjadi sebab dari variabel independen, variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Populasi penelitian merupakan keseluruhan objek atau subjek yang menjadi sasaran penelitian[19]. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Krian yang berjumlah 120 siswa. Sampel penelitian adalah bagian dari populasi yang menunjukkan secara umum populasi tersebut sehingga sampel dapat mewakili populasi [20]. Sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VII D sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan tes dan instrumen penelitian yang digunakan adalah soal kemampuan kognitif siswa.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji N-Gain untuk melihat seberapa besar pengaruh media *podcast* audio visual pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pemberian media *podcast* audio visual [21]. Nilai N-Gain didapatkan setelah melakukan *pretest* dan *postest* pada kelas kontrol dan eksperimen. Skor maksimal yang digunakan yaitu nilai tertinggi yang diperoleh. Uji N-Gain akan dihitung dengan persamaan:

$$N - gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

N-Gain : Nilai normalitas gain

S_{pre} : Skor Pretest

S_{post} : Skor Postest

S_{maks} : Skor maksimal

Kriteria keefektifan nilai N-gain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Nilai N-Gain

Presentase %	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber:[22].

3. HASIL DAN ANALISIS

Nilai kemampuan kognitif siswa, dari kegiatan yang telah dilakukan hasil informasi yang didapatkan dihitung dengan *Microsoft excel* dan aplikasi *IBM SPSS 26* yang kemudian didapatkan data berikut:

Tabel 2. Hasil Nilai Kelas Eksperimen

No.	Kelas	Nilai		Skor N-Gain	Kategori
		Pretest	Postest		
1.	Alfriza	60	100	1,0	Rendah
2.	Alviana	56	36	-0,4	Rendah
3.	Eka	56	64	0,2	Rendah
4.	Casa	99	92	0,3	Rendah
5.	Chintya	48	40	-0,1	Rendah
6.	Elvalinda	68	56	-0,4	Rendah
7.	Essenza	68	72	0,1	Rendah
8.	Fitriyyah	60	68	0,2	Rendah
9.	Jesiska	68	100	1,0	Rendah
10.	Kiara	56	48	-0,2	Rendah
11.	Maulya	32	44	0,2	Rendah
12.	Naili	56	60	0,1	Rendah
13.	Naura	56	60	-1,0	Rendah
14.	Nayla	72	84	0,5	Rendah
15.	Azura	68	72	0,1	Rendah
16.	Nisrina	88	92	0,3	Rendah
17.	Nur	40	40	0,0	Rendah
18.	Sukmaning	64	68	0,1	Rendah
19.	Thalita	52	68	0,3	Rendah
21.	Anakmas	80	88	0,4	Rendah
	Rata-rata	62	67	0,2	Rendah

Berdasarkan tabel 2 tersebut, rata-rata nilai *pretest* adalah 62 dan rata-rata nilai *postest* adalah 67. Diperoleh 15 siswa nilainya naik, 1 siswa nilainya tetap, dan 4 siswa nilainya turun. Selain itu, dapat diketahui juga bahwa rata-rata skor N-Gain adalah 0,2 yang dapat diartikan bahwa media *podcast* audio visual berpengaruh rendah terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Nilai Kelas Kontrol

No.	Kelas	Nilai		Skor N-Gain	Kategori
		Pretest	Postest		
1.	Annisa	72	64	-0,3	Rendah
2.	Aurel	56	60	0,1	Rendah
3.	Aurora	52	88	0,7	Rendah
4.	Cinta	32	80	0,7	Rendah

5.	Fani	76	80	0,2	Rendah
6.	Jihan	56	64	0,2	Rendah
7.	Keysa	20	20	0,0	Rendah
8.	Khariri	68	60	-0,2	Rendah
9.	Maritza	60	60	0,0	Rendah
10.	Nabela	64	56	-0,2	Rendah
11.	Nabila	46	68	0,4	Rendah
12.	Nabilah	60	56	-0,1	Rendah
13.	Nafilah	44	56	0,2	Rendah
14.	Nazhifah	52	64	0,2	Rendah
15.	Nedya	56	76	0,4	Rendah
16.	Safira	68	68	0,0	Rendah
17.	Sekar	64	70	0,2	Rendah
18.	Syakura	52	84	0,7	Rendah
19.	Rezeki	52	80	0,6	Rendah
20.	Zaskiyah	46	64	0,3	Rendah
	Rata-rata	54	65	0,1	Rendah

Berdasarkan tabel 3 tersebut, rata-rata nilai *pretest* adalah 54 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 65. Diperoleh 14 siswa nilainya naik, 3 siswa nilainya tetap, dan 3 siswa nilainya turun. Selain itu, dapat diketahui juga bahwa rata-rata skor N-Gain adalah 0,1 yang dapat diartikan bahwa media *podcast* audio visual berpengaruh rendah terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 4. Rata-rata Skor N-Gain Kemampuan Kognitif Kedua Kelas

No.	Kelas	Nilai		Rata-rata Skor N-Gain	Kategori
		Pretest	Posttest		
1.	Kelas Kontrol	54,8	65,9	0,13	Rendah
2.	Kelas Eksperimen	62,8	67,2	0,20	Rendah
	Rata – rata	58,8	66,5	0,16	Rendah

Berdasarkan tabel tersebut, kemampuan kognitif siswa ada kedua kelas dapat dilihat bahwa terdapat kenaikan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebanyak 7,7 point. Kelas eksperimen memiliki nilai skor N-gain nya sebesar 0,13 yang berarti dipengaruhi secara rendah oleh media *podcast* audio visual dan kelas kontrol memiliki nilai skor N-Gain nya sebesar 0,20 yang berarti dipengaruhi secara rendah oleh media *podcast* audio visual. Rata-rata skor N-Gain dari kedua kelas adalah 0,16 yang berarti dipengaruhi secara rendah oleh media *podcast* audio visual.

Tabel 5. Skor N-Gain Perindikator Kelas Eksperimen

Indikator	Kelas Ekperimen		N-Gain	Kategori
	Pretest	Posttest		
C1	1,2	1,3	0,01	Rendah
C2	8,6	9,6	0,02	Rendah
C3	1,5	1,4	0,01	Rendah
C4	1,1	1,0	0,01	Rendah

Berdasarkan tabel 5 skor N-Gain kelas eksperimen pada indikator 1,3 dan 4 merupakan skor yang paling rendah yaitu 0,01 dengan kategori rendah, sedangkan indikator 2 menunjukkan nilai 0,02 dengan kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa, siswa kelas eksperimen masih kesulitan dalam menuntaskan keempat indikator tersebut.

Tabel 6. Skor N-Gain Perindikator Kelas Kontrol

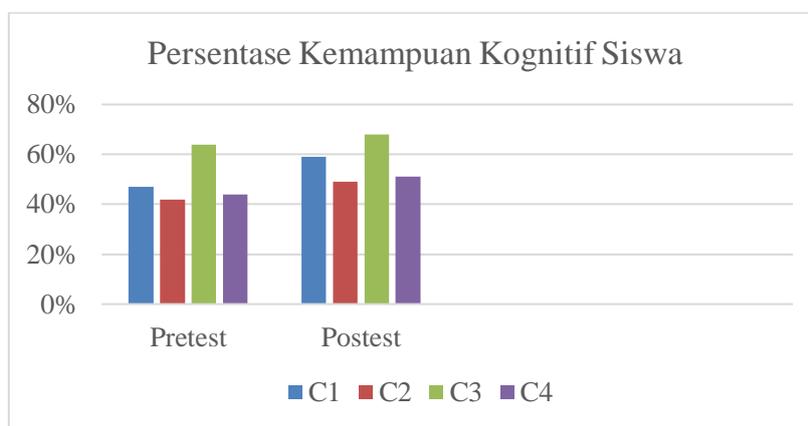
Indikator	Kelas Kontrol		N-Gain	Kategori
	Pretest	Posttest		
C1	0,7	1,40	0,07	Rendah
C2	8,1	10,2	0,02	Rendah
C3	1,4	1,30	0,01	Rendah
C4	0,6	1,00	0,01	Rendah

Berdasarkan tabel 6 skor N-Gain kelas eksperimen pada indikator 3 dan 4 merupakan skor yang paling rendah yaitu 0,01 dengan kategori rendah, sedangkan pada indikator 1 menunjukkan nilai 0,07 dan indikator 2 menunjukkan nilai 0,02 dengan kategori rendah.. Hal ini menunjukkan bahwa, siswa kelas eksperimen masih kesulitan dalam menuntaskan ketiga indikator tersebut.

Tabel 7. Persentase Kemampuan Kognitif Siswam Perindikator

Sub Indikator	Persentase Kemampuan Kognitif Siswa	
	Pretest	Postest
C1	47%	59%
C2	42%	49%
C3	64%	68%
C4	44%	51%

Berdasarkan tabel 7 hasil kemampuan kognitif siswa per indikator didapatkan hasil belajar sebelum mendapatkan perlakuan (*Pretest*) siswa yang menjawab benar pada tingkat C1 sebesar 47%, siswa menjawab benar pada tingkat C2 sebesar 42%, siswa menjawab benar pada tingkat C3 sebesar 64% dan siswa menjawab benar pada tingkat C4 sebesar 44%. Sedangkan hasil belajar sesudah mendapatkan perlakuan (*Postest*) siswa yang menjawab benar pada tingkat C1 sebesar 59%, siswa menjawab benar pada tingkat C2 sebesar 49%, siswa menjawab benar pada tingkat C3 sebesar 68% dan siswa menjawab benar pada tingkat C4 sebesar 51%. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa presentase kemampuan kognitif siswa sesudah mendapatkan perlakuan media podcast audio visual menunjukkan skor tinggi dari pada sebelum perlakuan.



Gambar 1. Grafik Persentase Kemampuan Kognitif Siswa

Berdasarkan skor N-Gain kedua kelas, didapatkan skor 0,16 yang dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran menggunakan media podcast audio visual mempunyai pengaruh rendah terhadap hasil belajar siswa. Ketidaksesuaian antara hasil penelitian dengan teori dan penelitian sebelumnya dapat disebabkan oleh beberapa hal seperti: (1) ketidakmaksimalan siswa dalam mengerjakan setiap kegiatan pembelajaran yang disebabkan karena kurangnya motivasi siswa untuk belajar sendiri diluar jam pembelajaran. (2) kurangnya penjabaran siswa mengenai hal yang ditanyakan, (3) gagalnya siswa dalam menuntaskan satu indikator sehingga mempengaruhi indikator lain.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan mengenai efektivitas media pembelajaran *podcast* audio visual pada hasil belajar siswa SMP, terdapat kenaikan rata-rata nilai *pretest* sebesar 16 poin nilai dari *postest* sebesar 1,3. Kenaikan 7,7 poin ini disebabkan karena pemahaman siswa mengenai materi mulai terasah. Kenaikan yang cukup baik, indikator soal yang digunakan yaitu 1) Menjelaskan pengertian lingkungan 2) Mengelompokkan komponen-komponen lingkungan 3) Menjelaskan pengertian habitat 4) Mendeskripsikan interaksi lingkungan dalam membentuk suatu pola 5) Menentukan pola interaksi manusia dalam mempengaruhi ekosistem 6) Menganalisis interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan.

Berdasarkan skor rata-rata N-Gain pada kedua kelas, didapatkan skor 16% yang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *podcast* audio visual mempunyai tafsiran tidak efektif pada hasil belajar siswa SMP. Ketidaksesuaian antara hasil penelitian dengan teori dan penelitian sebelumnya dapat disebabkan oleh beberapa hal seperti: (1) ketidakmaksimalan siswa dalam mengerjakan setiap kegiatan pembelajaran yang disebabkan karena kurangnya motivasi siswa untuk belajar sendiri masih rendah, (2) kurangnya penjabaran siswa mengenai hal yang ditanyakan, (3) gagalnya siswa dalam menuntaskan satu indikator sehingga mempengaruhi indikator lain.

Hasil Penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti lain terkait dengan efektivitas media audio visual terhadap minat dan hasil belajar materi struktur bumi dan matahari menyimpulkan bahwa media audio visual efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa materi struktur bumi dan matahari dengan menggunakan *control group design* peneliti menyarankan agar guru dapat menerapkan media audio visual dalam pembelajaran IPA khususnya materi struktur bumi dan matahari [23]. Pada penelitian lain terkait Meningkatkan hasil belajar IPA siswa melalui model PBL berbantu media audio visual yang dilakukan oleh Sujana (2021) menyimpulkan bahwa adanya peningkatan

hasil belajar siswa, media audio visual dikombinasikan dengan kisah kehidupan nyata sehingga mampu menarik perhatian siswa, media ini juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi [24].

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran *podcast* audio visual pada hasil belajar siswa SMP dan analisisnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *podcast* audio visual tidak efektif terhadap hasil belajar siswa SMP. Hal ini berbeda dengan komunikasi pendidikan melalui media audio visual, baik berupa video pembelajaran yang dibuat oleh guru maupun video yang diambil dari youtube.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada peserta didik juga guru serta kepala sekolah SMP Muhammadiyah 6 Krian, atas kesediaan dan kesempatan yang diberikan kepada peneliti, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik-baiknya.

REFERENSI

- [1] U. Mahadi, "Komunikasi Pendidikan (Urgensi Komunikasi Efektif dalam Proses Pembelajaran)," *JOPPAS J. Public Policy Adm. Silampari*, vol. 2, no. 2, pp. 80–90, 2021.
- [2] I. Munandar and A. S. Tambunan, "Audio Visual di Platform Digital: Studi Pada Youtube, Netflix, dan Spotify," *Balai Pendidik. dan Pelatih. Tumbang Bawah Tanah*, vol., no. 17, pp. 1–11, 2018.
- [3] N. Y. Yunita and I. L. Irsal, "Komunikasi Dalam Pendidikan Anak," *Paramurobi J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 4, no. 2, pp. 105–118, 2021.
- [4] Nofrion, *Komunikasi Pendidikan Penerapan Teori dan Konsep Komunikasi Dalam Pembelajaran*, Irfan Fahm. Jakarta: Prenadamedia, 2018.
- [5] S. Cin and L. S. S. Utami, "Konvergensi Media Baru dalam Penyampaian Pesan Melalui Podcast," *Koneksi*, vol. 4, no. 2, p. 235, 2020.
- [6] R. I. Mambrisauw, "Penerapan Media Podcast sebagai Media Pembelajaran untuk Keterampilan Menyimak Siswa Kelas XI Bahasa SMAN 1 Tumpang," vol. 4, no. 2, pp. 54–58, 2020.
- [7] U. D. Pertiwi, R. D. Atanti, and R. Ismawati, "Pentingnya Literasi Sains Pada Pembelajaran Ipa Smp Abad 21," *Indones. J. Nat. Sci. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 24–29, 2018.
- [8] I. Adnan and D. Iskandar, "Studi Netnografi Belajar Membuat Podcast Pada Komunitas The Podcasters di Media Sosial Discord," *Malaysian Palm Oil Counc.*, vol. 21, no. 1, pp. 1–9, 2020.
- [9] R. D. Susilowati, Utama, and N. Faiziyah, "Application of Podcast on Sportify as a Mathematics Learning Media in the Middle of Covid-19 Pandemic," *J. Ris. Pendidik. dan Inov. Pembelajaran Mat.*, vol. 4, no. 1, pp. 68–78, 2020.
- [10] D. M. Adzani and J. Jumino, "Pemanfaatan Podcast dan Instagram Oleh Komunitas Literatif sebagai Media Penyebaran Informasi Bidang Perpustakaan," *Anuva J. Kaji. Budaya, Perpustakaan, dan Inf.*, vol. 4, no. 3, pp. 327–342, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/view/9437>
- [11] A. Rohadatul, *Komunikasi Efektif di Masa Pandemi Covid-19*, Lia Susant. Makmood Publishing, 2020.
- [12] H. Darmawan, "Peningkatan Strategi Hasil Belajar IPA Fisika Pada Proses Pembelajaran Team Gateway," *J. Ilm. Aquinas*, vol. 3, no. 2, pp. 306–315, 2020.
- [13] S. Setyaningsih, R. Rusijono, and A. Wahyudi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia," *Didakt. J. Pendidik. dan Ilmu Pengetah.*, vol. 20, no. 2, pp. 144–156, 2020.
- [14] S. N. Pratiwi, C. Cari, and N. S. Aminah, "Pembelajaran IPA Abad 21 dengan Literasi Sains Siswa," *J. Mater. dan Pembelajaran Fis.*, vol. 9, no. 1, pp. 34–42, 2019.
- [15] Y. Pahrul and R. Amalia, "Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 1464–1471, 2020.

- [16] I. A. Pamungkas and Dwiyo, "Blended Learning Sebagai Pembelajaran Alternatif Di Era New Normal Pandemi Covid-19," *Semin. Nas. Pendidik. jasmani, Kesehat. dan rekreasi Univ. Negeri Malang*, vol., no., pp. 1–7, 2020.
- [17] A. S. Handayani *et al.*, "Pemanfaatan Aplikasi Simulasi Rangkaian Listrik Sebagai Media Pembelajaran Fisika," *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–5, 2020.
- [18] E. Eliyana, "Analisis Keterampilan Proses Sains Siswa Belajar Ipa Materi Tumbuhan Hijau Pada Siswa Kelas V Sdn 3 Panjerejo Di Masa Pandemi Covid-19," *Eduproxima J. Ilm. Pendidik. IPA*, vol. 2, no. 2, p. 87, 2020.
- [19] P. Pendidikan, G. Pendidikan, A. Usia, U. P. Indonesia, and K. Purwakarta, "Pengaruh Game Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk Pada Anak Usia Dini," *skripsi*, vol., no., pp. 1–8, 2020.
- [20] P. M. Hutabarat, "Pengembangan Podcast sebagai Media Suplemen Pembelajaran Berbasis Digital pada Perguruan Tinggi," *J. Sos. Hum. Terap.*, vol. 2, no. 2, pp. 107–116, 2020.
- [21] A. Shofiana, "Implementasi Program Afiliasi Berbasis Virtual Team Dalam UMKM Sebagai Upaya Peningkatan Perekonomian [ada Masa Pandemi Covid-19," *SSRN Electron. J.*, vol., no., pp. 1–10, 2020.
- [22] A. Shofiana, "Implementasi Program Afiliasi Berbasis Virtual Team Dalam Umkm Sebagai Upaya Peningkatan Perekonomian Pada Masa Pandemi Covid-19 (Implementation of Virtual Team-Based Affiliation Programs in MSMEs as Efforts for Increasing the Economy in the COVID-19 Pand," *SSRN Electron. J.*, 2020.
- [23] N. Silvia, "Keefektifan Media Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Materi Struktur Bumi Dan Matahari Kelas V SD Negeri Pesayangan 01 Kabupaten Tegal," *Unnes*, vol., no., pp. 1–74, 2016.
- [24] D. M. A. Sujana, I. G. N. Japa, and L. P. Y. Yasa, "Meningkatnya Hasil Belajar IPA Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual," *J. Imiah Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, p. 320, 2021.