

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO *PODCAST* PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI MATERI PENDUDUKAN BANGSA JEPANG DI INDONESIA

Rajif Rizqy Aziz, I Nyoman Sudana Degeng, Yerry Soepriyanto,

*Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang 65145 0341-574700
rajifopo@gmail.com*

Article History

Received: 13 April 2021, Accepted: 22 Mei 2022, Published: 10 Agustus 2022

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk media video *podcast* dengan inovasi terbaru untuk proses pembelajaran sejarah Indonesia materi kependudukan bangsa Jepang di Indonesia. Research and Development atau penelitian dan pengembangan merupakan salah satu metode penelitian dalam menghasilkan produk. Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model Lee & Owen. Dengan tahapan yaitu analisis, design, development dan implementation. Dalam penerapannya media ini digunakan sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran sejarah, yang berarti media ini untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Hasil dari uji kelayakan yang diuji cobakan oleh ahli media, ahli materi dan siswa, mendapatkan respon positif yang baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video *podcast* dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah, serta dengan adanya media video *podcast* siswa memiliki rasa ketertarikan, kemudahan, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Video *Podcast* ; Sejarah; Pendudukan Jepang

Abstract

This research and development aim to produce video podcast media products with the latest innovations for the learning process of Indonesian history, material for the Japanese population in Indonesia. Research and Development or research and development is one of the research methods in producing products. The method used in this research and development refers to the Lee & Owen model. The stages are analysis, design, development, and implementation. In its application, this media is used as a complement in the history learning process, which means this media is used to complement the learning materials that students receive in class. The results of the feasibility test which were tested by media experts, material experts and students, got a good positive response. So, it can be concluded that video podcast media can be used in the history learning process, and with the video podcast media students have a sense of interest, convenience, and are motivated in participating in learning.

Keyword: Learning Media; Video *Podcast* ; History Subjects; Japanese Occupation

PENDAHULUAN

Seperti yang diketahui perkembangan teknologi sangatlah pesat pada era globalisasi ini karena memberikan banyak manfaat dan kemajuan. Seiring berjalannya waktu kemajuan teknologi telah memengaruhi dalam segala aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, kebudayaan, seni, politik dan dunia pendidikan. Manusia dalam menggunakan teknologi pada saat ini harus bisa memanfaatkan dalam perkembangan teknologi tersebut, karena dalam adaptasi antara manusia dan teknologi memanfaatkan untuk proses pendidikan maupun pembelajaran agar generasi penerus tidak ketinggalan dalam pesatnya perkembangan zaman antara generasi lama dengan generasi baru (Ngafifi, 2014). Kemajuan teknologi disaat ini sangatlah pesat karena secara tidak langsung mempengaruhi aspek kehidupan manusia sebagai seperti di Indonesia (Ameliola & Nugraha, 2013). Pendidikan sekarang wajib disesuaikan dengan pertumbuhan zaman sesuai dengan revolusi digital. Dahulu media masih terpisah sendiri-sendiri seperti media audio dan media visual. Media audio dan media visual yang dipisah dianggap kurang mendukung proses pembelajaran dan membosankan, namun media audio dan visual yang digabung sekarang banyak diminati seiring perkembangan teknologi saat ini (Kurniawan, 2016). Keberadaan audio visual seperti video *podcast* sangat dekat dengan generasi milenial. Saat pandemi covid-19, Indonesia memiliki pendengar *podcast* terbanyak di asia tenggara (Karunianingsih, 2021). Maka dari itu teknologi didalam pendidikan di Indonesia akan sangat terpengaruh sehingga perlu adanya pengembangan media *podcast* pembelajaran.

Media adalah sebagai alat atau sarana untuk menyampaikan informasi kepada seseorang. Kata media bisa dikatakan bahasa Latin yang artinya “perantara” yang sebagai perantara antara penerima pesan dengan sumber pesan (H. Hermawan et al., 2007). Peran penggunaan media pembelajaran sangatlah penting karena sebagai titik informasi yang bisa meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar dan dapat memberi informasi baru yang belum diketahui oleh siswa dan dengan menggunakan media siswa mendapatkan gambaran sesuatu yang tidak terlalu verbal. Media sangat berguna dalam mengatasi keterbatasan waktu dan tempat, oleh sebab itu media memungkinkan siswa dapat belajar mandiri dengan menggunakan media, salah satu media yang bisa digunakan adalah media video *podcast*.

Podcast berawal dikenal dengan singkatan kata IPOD yang merupakan ciptaan perusahaan besar teknologi yaitu apple, yang diperkenalkan oleh Steve Jobs pada tahun 2001 yang dapat dibidang sebagai siaran dengan menggunakan ipod namun berbeda dengan radio (Ummah et al., 2020). Didalam keunggulan pada potensi *podcast* terletak pada diakses secara otomatis dan sangat mudah dikontrol di tangan konsumen yang bisa dibawa-bawa maupun selalu tersedia (Laila, 2021). Asal mula *podcast* populer di luar negeri itu pada tahun 2004 sampai 2005 dengan berawal hanya bisa didengar melalui iTunes dengan tema tema terbatas, seiring waktu perkembangan *podcast* bisa di dengar melalui apa saja, kapan saja maupun dimana saja, dan perkembangan *podcast* seiring waktu semakin berkembang yang terdapat berformat audio maupun video (Wrather, 2019). Video *podcast* adalah perkembangan yang sangat populer di era ini karena banyak sekali youtuber membuat video *podcast* yang sangat menarik dan berisi tentang informasi-informasi penting (Sudana, 2020).

Dalam pembelajaran disekolah terdapat mata pelajaran sejarah Indonesia yang sangat penting diajarkan karena meningkatkan sikap dan keterampilan dari siswa sendiri, dengan ada pembelajaran sejarah Indonesia. Namun di zaman saat ini pembelajaran menggunakan media *podcast* sangat masih kurang yang menggunakannya, padahal *podcast* juga dapat membantu proses belajar dalam beberapa materi (Mayangsari & Tiara, 2019). Salah satu mata pelajaran yang bisa digunakan adalah sejarah Indonesia, karena mata pelajaran tersebut berisi pengalaman-pengalaman yang topiknya sangat menarik untuk dibahas (Fitria & Sulistiowati, 2020). Salah satu

materi yang ada dalam mata pelajaran SMA kelas XI dalam sejarah Indonesia adalah kependudukan bangsa Jepang di Indonesia karena mata pelajaran tersebut cocok digunakan dalam *podcast*.

Pada materi ini guru masih banyak dalam menyampaikan materi dengan menjelaskan di depan kelas dengan metode ceramah maupun hanya bercerita saja sesuai yang ada di buku. Metode ceramah memiliki kelemahan yang sudah umum diketahui oleh banyak guru yaitu tingkat kelemahan siswa dalam mengingat akan materi yang disampaikan dan ketika siswa tidak memperhatikan dengan cermat maka tidak tahu dengan apa yang dijelaskan oleh guru (Pratiwi, 2012). Kelemahan dalam menggunakan metode ceramah juga dapat membuat siswa jenuh dalam proses pembelajaran karena siswa tidak aktif dan kurang menarik (Tarigan, 2015). Di zaman sekarang ini masih banyak siswa yang melupakan dan belum mengetahui tentang sejarah kependudukan bangsa Jepang di Indonesia disebabkan siswa bosan membaca buku dan memilih untuk bermain *smartphone* (Winarni, 2015). Karena didalam pembelajaran sejarah lebih banyak cerita peristiwa-peristiwa penting dalam kejadian di Indonesia dan kejadian kejadian yang sangat panjang untuk diceritakan dalam penjajahan bangsa Jepang ke Indonesia.

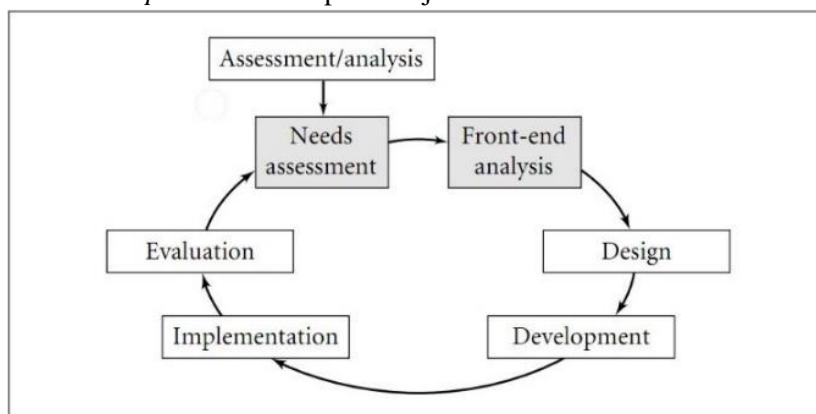
Maka dari itu dengan adanya media video *podcast* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kependudukan bangsa Jepang di Indonesia dengan baik dan membantu proses pembelajaran sejarah menjadi menyenangkan untuk diterima oleh pelajar dan inovasi terbaru dalam pembelajaran di mata pelajaran sejarah. Apalagi saat ini era pandemi covid-19, media video *podcast* dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran daring karena dapat mengatasi masalah pembelajaran jarak jauh. Media video *podcast* merupakan media yang praktis dan fleksibel, tidak terikat oleh jarak dan waktu, sehingga memungkinkan siswa untuk menonton dan mendengarkan materi secara berulang-ulang, sehingga lebih efektif untuk memahami materi. Didukung dengan penyampaian isi dalam video *podcast* yang memiliki kekhasannya masing-masing dalam hal suara dan ekspresi, hal ini membuat siswa merasa lebih dekat dan nyaman (Ikhwani & Kep, 2021).

METODE

Dalam model pengembangan ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) yang ditemukan oleh Lee & Owen, karena model ini lebih relevan dan selaras dengan menggunakan pengembangan multimedia (Alamsyah et al., 2019). Hal tersebut sebagai alasan pemilihan model Lee & Owen pada komponen yang sudah tersusun dalam media video *podcast*. Selain itu model Lee & Owen dalam setiap langkah dalam melakukan pengembangan mempunyai langkah yang sudah tersusun lengkap dan jelas. Maka Lee & Owen menyatakan memiliki lima dalam tahap pengembangan ini diantaranya sebagai berikut: tahap pertama adalah analisis (*analysis*), kedua adalah tahap desain (*design*) selanjutnya adalah tahap pengembangan (*development*), lalu tahap penerapan (*implementation*) dan yang terakhir adalah tahap evaluasi (*evaluation*).

Dalam uji coba produk ini dilakukan dengan uji coba kepada ahli media, ahli materi dan 19 orang siswa secara online dengan menggunakan angket. Angket ini berjenis *rating scale* dengan cara memberikan pernyataan pada responden untuk memilih pilihan jawaban yang sudah terdapat kategori skor penilaian, seperti SS dengan poin 4, S poin 3, KS poin 2 dan TS poin 1 (Hermawan, 2019). Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi, ahli media dan siswa dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2011). Tujuan

dari angket ini adalah untuk mengukur rasa ketertarikan, kemudahan, dan motivasi siswa dalam menggunakan media video *podcast* dalam pembelajaran.



Gambar 1. Model Pengembangan dan Penelitian William W. Lee & Diana L. Owens

HASIL

Pada tahap ini *Need Assement* melakukan observasi pengembangan dengan cara wawancara kepada guru sejarah kelas XI di SMA Muhammadiyah 2 Singaraja, Guru sejarah kelas XI Mengatakan bahwa pada saat pelajaran sejarah berlangsung siswa cepat mengantuk dan ketika guru mengajar dengan metode ceramah, siswa yang tidak memperhatikan dengan cermat maka tidak tau apa yang dijelaskan oleh guru tersebut. Maka dari itu harapan pengembangan ini adalah memanfaatkan media video *podcast* untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran dengan menyenangkan dan adanya media video *podcast* adalah inovasi terbaru di kelas.

Tahap selanjutnya adalah *front-end-analysis* yaitu tahap analisis untuk bertujuan mendapatkan informasi lebih detail, seperti mengidentifikasi latar belakang pembelajaran, mencari jenis teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk solusi memecahkan permasalahan tersebut dan produk bisa digunakan untuk kebutuhan proses pembelajaran dikelas. Kemudian dilakukannya analisis atau menentukan apa saja yang dibutuhkan dalam penyampaian materi dengan berbicara dengan ahli dalam pelajaran sejarah tersebut, agar siswa mudah menangkap materi dan tidak mudah bosan saat video ditayangkan. Langkah selanjutnya dibutuhkan persiapan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan media agar lebih maksimal seperti perangkat keras, perangkat lunak, dan berdiskusi antara narasumber dan presenter. Media video *podcast* ini berbentuk video yang bisa ditampilkan di *handphone* sehingga memudahkan siswa mempelajari dimana saja.

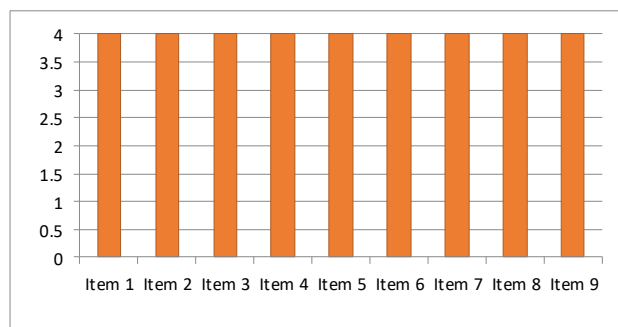
Pada tahap ini dilakukan dengan tahap desain. Tahap ini adalah merencanakan keseluruhan pengembangan media video *podcast*. Langkah pertama dilakukan menyusun jadwal, langkah kedua adalah menentukan spesifikasi media yang akan dibuat, langkah ketiga adalah struktur konten dan yang terakhir adalah kontrol konfigurasi. Dalam tahap ini dibutuhkan pembuatan storyboard agar tidak miskomunikasi disaat pengambilan video antara narasumber dan presenter. Berikut adalah tampilan video *podcast* yang ada pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Video Podcast

Setelah tahap desain selanjutnya adalah tahap *development & implementation*, dengan cara mengawali pengambilan video diruang rekaman dengan pencahayaan yang maksimal. Narasumber dan presenter melakukan latihan berdiskusi untuk tidak terjadinya permasalahan disaat pengambilan video. Setelah melakukan pengambilan video di perlukan software Filmora untuk pengeditan video dan memberikan teks. Untuk menyatukan audio dengan video lebih jernih dan jelas diperlukan software Audacity. Setelah melakukan proses itu semua, selanjutnya adalah tahap *implementation*, yang dilakukan dengan cara menguji kelayakkan media tersebut kepada ahli media, ahli materi dan siswa.

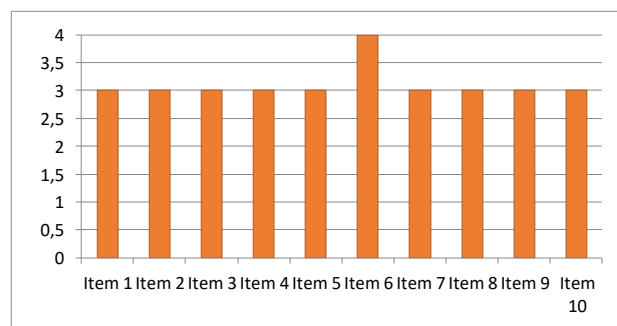
Dalam melakukan pengembangan ini untuk mengetahui uji kelayakan produk, dilakukanlah pengumpulan data dengan cara memberikan angket kepada ahli media, ahli materi dan siswa. Penelitian ini menggunakan jenis anget tertutup agar lebih mudah untuk mengumpulkan data uji kelayakan produk. Penilaian angket dibagi menjadi dua kategori yaitu respon positif dengan nilai 4 dan 3 sedangkan respon negatif dengan nilai 2 dan 1.



Gambar 3. Hasil Tanggapan Ahli Media

Dari hasil uji kelayakan dari ahli media perlu diketahui bahwa pada angket ahli media terdapat 9 butir pernyataan yang terdiri dari aspek kemudahan dan kemenarikan, yang semuanya mendapatkan nilai SS dengan poin 4. Sehingga media video *podcast* mendapatkan tanggapan positif dengan persentase 100%, lalu dari hasil analisis data pada angket ahli media terdapat mean 4, median 4, dan modus 4. Maka dapat disimpulkan bahwa media video *podcast* ini layak digunakan dalam pembelajaran sejarah Indonesia.

Dari hasil kelayakan dari ahli materi, ada pada gambar 4 terdapat 10 butir pernyataan yang diujikan dengan presentase tanggapan positif yang diperoleh adalah 100%. lalu dari hasil analisis data pada angket ahli materi terdapat mean 3,1 median 3, dan modus 3. Maka dapat disimpulkan bahwa media video *podcast* ini layak digunakan dalam pembelajaran sejarah Indonesia.



Gambar 4. Hasil Tanggapan Ahli Materi

Selanjutnya untuk tanggapan respon siswa, melibatkan 19 anak di kelas XI SMA 2 Mummadiyah Singaraja. Angket ini terdapat 10 butir yang berisi tentang media tersebut, dari yang

diperoleh tanggapan positif mendapatkan presentase 83% lalu untuk tanggapan negatif memperoleh presentase 17%, dari keseluruhan jawaban yang didapat adalah 45% menjawab SS selanjutnya untuk presentase terbanyak adalah 82% yang menjawab S, sedangkan 22% presentase menjawab KS dan presentase terkecil adalah 3% yang menjawab TS. Maka dari itu hasil rata-rata 3,1% dengan median 3% dan modus 3% sehingga analisis ini dapat disimpulkan bahwa media video *podcast* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI.

PEMBAHASAN

Pengembangan media video *podcast* pada pembelajaran sejarah ini sudah melalui beberapa tahapan dengan menggunakan model Lee & Owen. Uji kelayakan media video *podcast* ini sudah mendapatkan tanggapan dari ahli media dengan bertemu secara *offline*, sedangkan ahli materi dan 19 siswa kelas XI melalui *online* karena masih mengikuti protokol pemerintah yang adanya wabah virus COVID-19. Dalam angket ahli media berisi pernyataan yang menguji aspek kemudahan dan kemenarikan, yang terdapat 9 butir pernyataan. Yang pertama aspek kemudahan yang berjumlah 2 butir yang membahas tentang penggunaan bahasa yang mudah dipahami seperti menggunakan bahasa yang interaktif dan menggunakan bahasa yang komunikatif, karena media video *podcast* ini bertujuan agar siswa paham dalam topik pembicaraan antara presenter dan narasumber. Sedangkan aspek kemenarikan yang berjumlah 7 butir yang di dalam angket tersebut berisi pernyataan yang membahas tentang hasil video *podcast* menarik, seperti tentang suara presenter dan narasumber terdengar jelas, penepatan pengambilan pencahayaan dalam pengambilan video sudah tepat lalu presenter dan narasumber membawa acara dengan menyenangkan. Yang bertujuan agar siswa dalam proses pembelajaran media ini memberikan ketertarikan dan kemudahan dalam proses pembelajaran. Dengan hasil ini tanggapan ahli media dalam menguji kelayakan produk media video *podcast* mendapatkan hasil tanggapan positif dengan presentase 100% dengan komentar “secara umum video *podcast* sesuai dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran” dan tanpa ada tanggapan negatif dari ahli media. Yang dapat disimpulkan media video *podcast* pada pembelajaran sejarah materi kependudukan bangsa Jepang di Indonesia layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas XI.

Kemudian dilakukan pengujian berupa angket ke ahli materi yang bertujuan untuk mendapatkan kelayakan produk media video *podcast* pada pembelajaran sejarah materi kependudukan bangsa Jepang di Indonesia, yang berisi pernyataan 10 butir dengan sejumlah empat aspek yang akan diujikan. Yang pertama adalah aspek identitas yang membahas identitas mata pelajaran sejarah didalam media tersebut, kedua adalah relevansi yaitu membahas tentang kesesuaian mata pelajaran dengan indikator, SK dan KD. Ketiga adalah aspek kemudahan yang membahas tentang penyampain materi, seperti narasumber dalam penyampain materi kependudukan bangsa Jepang di Indonesia mudah dipahami dan yang terakhir adalah aspek kemenarikan yang membahas tentang penyampain materi menarik seperti penyampain media video *podcast* adalah hal yang baru dikelas. Dalam pengujian ini terdapat pernyataan 2 aspek identitas, 4 aspek relevansi, 2 aspek kemudahan dan 2 aspek kemenarikan dengan hasil tanggapan persentase positif 100% dengan revisi dan komentar “Untuk video ini sudah bagus dan menarik untuk dipahami oleh siswa jika nanti dijadikan media pembelajaran dikelas hanya saja perlu lebih disingkat lagi penjabarannya agar siswa lebih cepat/tangkap dengan pemaparan materi, dan untuk sarannya lebih semangat untuk menggali materi yang terkait dan sertakan pula contoh-contoh yang terkait dengan pengaruh penjajahan baik yang masih ada dan masih diterapkan di Indonesia” dan media video *podcast* pada pembelajaran sejarah materi kependudukan bangsa Jepang di Indonesia yang dapat kategorisasi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran kelas XI.

Selanjutnya dilakukan uji coba, yang melibatkan 19 orang siswa kelas XI di SMA 2 Mummadiyah Singaraja yang terdapat dalam pernyataan angket tersebut 3 aspek, yaitu aspek motivasi, kemudahan dan aspek kemenarikan. Pertama adalah aspek motivasi yang menguji tentang menimbulkan motivasi pada siswa untuk belajar seperti media video *podcast* dapat digunakan berulang-ulang dan berharap media video *podcast* dapat digunakan dengan menyenangkan, yang kedua adalah aspek kemudahan yang menguji tentang kemudahan siswa dalam memahami materi kependudukan bangsa Jepang di Indonesia, seperti dengan menggunakan produk media ini dapat memahami tujuan bangsa Jepang ke Indonesia. Yang terakhir adalah menguji aspek kemenarikan yang di dalam angket tersebut membahas tentang kemenarikan pembelajaran didalam kelas, seperti pembelaran menggunakan media video *podcast* baru dilakukan dikelas. Dalam uji coba siswa terdapat 8 butir pernyataan, yang berisi 3 butir pernyataan aspek motivasi, 2 aspek kemudahan dan 3 aspek kemenarikan, dengan presentase tanggapan positif 83% dan presentase tanggapan negatif 17% dari jumlah siswa yang mengikuti 19 siswa. Pada aspek motivasi yang diujicobakan mendapatkan persentase 80,5%, pada aspek kemudahan memperoleh 80,2% dan pada aspek kemenarikan memperoleh 71%.

Diketahui setelah melakukan uji coba, aspek kemenarikan siswa mendapatkan persentase yang rendah dibandingkan dengan aspek lainnya. Padahal media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa akan merangsang siswa menjadi minat dalam belajar (Sari, 2013), sedangkan aspek motivasi memiliki persentase yang tinggi, padahal kemenarikan siswa dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam pembelajaran. Dalam proses belajar, motivasi siswa sangat diperlukan karena dalam proses pembelajaran tidak akan berjalan baik jika tanpa motivasi belajar siswa yang tinggi. Pengembangan media video *podcast* pada pembelajaran sejarah kelas XI materi kependudukan bangsa Jepang di Indonesia sebgaiian besar mendapatkan respon atau tanggapan positif dari siswa. Maka dapat dikatakan bahwa media video *podcast* layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas XI SMA 2 Muhammadiyah Singaraja.

Didalam pendidikan belajar mata pelajaran sejarah dalam proses pembelajaran sangatlah dibutuhkan agar orang-orang memiliki pikiran secara arif dan lebih bijaksana dan yang lebih terpenting menghormati para penjuang yang dulu pernah berjuang untuk bangsa, dengan salah satunya mempelajari materi kependudukan bangsa Jepang di Indonesia (Alfian, 2011). Di zaman era sekarang masih banyak siswa yang sudah melupakan sejarah yang disebabkan karena yang dibahas tentang masa lalu, yang membuat siswa cepat bosan dan mengantuk (Burke, 2001). Ditambah proses pembelajaran di pendidikan sekarang ini masih belajar dengan menggunakan metode ceramah, yang seharusnya lebih berkembang dari sebelumnya dengan memanfaatkan teknologi agar siswa lebih aktif dan kreatif, salah satunya adalah video *podcast* (Rusdi, 2019). Proses pembelajaran dengan menggunakan media video sangat berpengaruh dan meningkatkan siswa untuk belajar karena keunikan tersendiri (Bybee & Fuchs, 2006). Dari peneliti sebelumnya mengatakan bahwa video *podcast* sangat relevan digunakan untuk siswa (Evans, 2008).

Podcast adalah salah satu teknologi yang muncul dengan mengguncangkan dunia. Karena teknologi ini sangat bermanfaat bagi semua orang, dari bertukaran ide, pengalaman dan masih banyak lagi yang di bahas didalam *podcast* (Geoghegan & Klass, 2008). *Podcast* didalam teknologi perkembangannya sangat pesat dari teknologi yang lain karena selalu ada fitur fitur terbaru dan ciri khas tersendiri (Merhi, 2015). Peran video *podcast* tidak di pendidikan saja namun di dunia hiburan juga ada seperti yang ada di Indonesia, artis-artis terkenal sekarang berlomba-lomba membuat video *podcast* untuk menjadikan konten. Salah satunya adalah Dedy cobuser yang sudah terkenal membuat video *podcast* (Pratama, 2020). Penggunaan media video *podcast* ini bisa digunakan dimana saja, kapan saja dan tidak membuang waktu banyak untuk melihatnya dikarenakan sangat simple dan kemudahan video *podcast* sangat diminati (Lavircana, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari uji kelayakan yang sudah dilalui dari tanggapan ahli media dan ahli materi dan uji coba ke siswa SMA 2 Muhammadiyah Singaraja dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video *podcast* pada pembelajaran sejarah kelas XI pada materi kependudukan bangsa Jepang di Indonesia sudah layak digunakan untuk siswa dan mendapatkan tanggapan positif lebih banyak dari pada tanggapan negatif dan penggunaan media video *podcast* ini sudah bisa digunakan dimana saja karena sudah ditampilkan di aplikasi youtube jika ingin mempelajari lagi. Tetapi terdapat kelemahan yang perlu diperbaiki pada media video *podcast* pada pembelajaran sejarah kelas XI pada materi kependudukan bangsa Jepang di Indonesia yaitu lebih banyak durasi video dalam membahas materi tersebut. Dan dengan ada media video *podcast* ini meningkatkan siswa dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Alamsyah, R., Toenlio, A. J., & Husna, A. (2019). Pengembangan video pembelajaran kepenyiaran materi produksi program televisi untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 229–236.
- Alfian, M. (2011). Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang dihadapi. *Khazanah Pendidikan*, 3(2).
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. *Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization*.
- Burke, P. (2001). *Sejarah dan teori sosial*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Bybee, R. W., & Fuchs, B. (2006). *Preparing the 21st century workforce: A new reform in science and technology education*.
- Evans, C. (2008). The effectiveness of m-learning in the form of *podcast* revision lectures in higher education. *Computers & Education*, 50(2), 491–498.
- Fitria, J., & Sulistiowati, S. (2020). Pengembangan media audio berbasis *podcast* materi teks cerita sejarah mata pelajaran bahasa Indonesia kelas xii jurusan otomatisasi dan tata kelola perkantoran di SMK negeri 1 jombang. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 10(29).
- Geoghegan, M. W., & Klass, D. (2008). *Podcast solutions: The complete guide to audio and video podcasting*. Apress.
- Hermawan, H., Riyana, C., & Zaman, B. (2007). *Media Pembelajaran SD*. Bandung: UpinPress.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Ikhwan, N. D. A., & Kep, M. (2021). *Strategi Pembelajaran Efektif Masa Pandemi Covid-19*. Media Sains Indonesia.
- Karunianingsih, D. A. (2021). Konvergensi Media pada *Podcast* Radar Jogja Digital dalam Publikasi Berita dan Perluasan Segmentasi Audiens. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 25(1), 61–80.
- Kurniawan, F. (2016). The use of audio visual media in teaching speaking. *English Education Journal*, 7(2), 180–193.
- Laila, D. (2021). Inovasi Perangkat Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Podcast* . *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3*, 7–12.
- Lavircana, R. (2020). *Penggunaan podcast sebagai media hiburan dan informasi di banjarmasin*. Universitas Islam Kalimantan MAB.

- Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). *Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial. Jurnal Golden Age*, 3(02), 126–135.
- Merhi, M. I. (2015). *Factors influencing higher education students to adopt podcast: An empirical study. Computers & Education*, 83, 32–43.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1). 33-47
- Pratama, M. J. A. (2020). *Code Switching Performed By Deddy Corbuzier In Close The Door (Podcast Deddy Corbuzier)*. Universitas Airlangga.
- Pratiwi, R. P. (2012). *Metode Pembelajaran Seni Budaya (Seni Tari) Kelas VII. I SMP Negeri I Palangga Kabupaten Gowa*. Fak. Seni Dan Desain.
- Rusdi, F. (2019). *Podcast sebagai Industri Kreatif. SNIT 2012*, 1(1), 91–94.
- Sari, S. D. N. (2013). *Hubungan Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran dengan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013. SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 3(1).
- Sudana, M. I. B. (2020). Pola alih tutur pada *podcast* youtuber Indonesia (sebuah studi kasus). *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 185–192.
- Sugiyono, P. (2011). Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Tarigan, A. P. S. (2015). Efektivitas metode ceramah dan diskusi kelompok terhadap pengetahuan dan sikap tentang kesehatan reproduksi pada remaja di Yayasan Pendidikan Harapan Mekar Medan. *Jurnal Ilmiah PANNMED (Pharmacist, Analyst, Nurse, Nutrition, Midwivery, Environment, Dentist)*, 10(2), 250–258.
- Ummah, A. H., Khatoni, M. K., & Khairurromadhan, M. (2020). *Podcast sebagai Strategi Dakwah di Era Digital: Analisis Peluang Dan Tantangan. Komunike*, 12(2), 210–234.
- Winarni, S. (2015). Pengaruh penggunaan media film sejarah dan minat membaca buku-buku sejarah terhadap prestasi belajar siswa smk negeri 4 jember. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 9(3). 1306-1317
- Wrather, K. (2019). Writing radio history as it happens: The challenges and opportunities of collecting *podcast* histories. *Journal of Radio & Audio Media*, 26(1), 143–146.