

PENGEMBANGAN *PODCAST NATURAL DISASTER PHENOMENA* BERBASIS *SPOTIFY* SEBAGAI MEDIA SUPLEMEN PEMBELAJARAN GEOGRAFI

Pradika Adi Wijayanto¹, Vina Nurul Husna², Ervando Tommy Al Hanif³, Andika Rizqy Heristama⁴, Aulia Syafira Fitri⁵

Jurusan Geografi, Universitas Negeri Semarang^{1,2,3}
Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Semarang^{4,5}
Email: pradikawijaya@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi mendukung efisiensi dan efektifitas pembelajaran geografi. Pembelajaran masa pandemi didominasi dengan sistem daring yang sering menggunakan aplikasi berbasis *meeting* dikombinasikan dengan media *power point*. Strategi di atas memiliki sisi kelemahan berupa kuota internet yang digunakan besar, membutuhkan sinyal yang stabil dan selain itu pembelajaran tidak bisa dilakukan setiap waktu (*real time*), sehingga membutuhkan alternatif berupa media suplemen salah satunya *podcast*. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan *podcast natural disaster phenomena* berbasis *spotify* sebagai media suplemen pembelajaran geografi. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model *Hannafin & Peck*. Subjek penelitian ini menggunakan *purposive sampel* dengan mengambil data dari mahasiswa semester 5 yang mengambil mata kuliah pendidikan kebencanaan di Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang tahun ajaran 2021/2022. Pengambilan data kuantitatif untuk mengetahui kualitas suplemen media yang dikembangkan menggunakan angket kemudian teknik analisis datanya menggunakan deskripsi persentase, sedangkan data kualitatif diambil dari angket persepsi validator dan mahasiswa saat menggunakan suplemen media yang dikembangkan, teknik analisis data kualitatif menggunakan reduksi data, *display* data dan kesimpulan. Berdasarkan analisis data kualitas dari *podcast* yang dihasilkan sudah baik, tetapi sebaiknya agar media lebih bagus dapat melakukan revisi sesuai data saran dan kritik dari hasil pengisian angket persepsi (angket tertutup).

Kata Kunci : Pengembangan, *Podcast*, *Natural Disaster*, *Spotify*, Media, Geografi

Abstract

Technological developments support the efficiency and effectiveness of geography learning. Learning during the pandemic was dominated by online systems that often used meeting-based applications combined with power point media. The above strategy has a weakness in the form of a large internet quota used, requires a stable signal and besides that learning cannot be done every time (real time), so it requires an alternative in the form of supplementary media, one of which is podcasts. The purpose of this research is to develop a spotify-based natural disaster phenomena podcast as a supplementary medium for learning geography. This research method is development research (R&D) using the Hannafin & Peck model. The subject of this study used a purposive sample by collecting data from semester 5 students who took disaster education courses at the Geography Department, Faculty of Social Sciences, Semarang State University for the 2021/2022 academic year. Quantitative data collection to determine the quality of media supplements developed using a questionnaire then data analysis techniques using percentage descriptions, while qualitative data were taken from validator and student perception questionnaires using the developed media supplements, qualitative data analysis techniques using data reduction, data display and conclusions. Based on data analysis, the quality of the podcast produced is good, but it is better if the media is better, it is able to make revisions according to the data suggestions and criticisms from the results of filling out the perception questionnaire (closed questionnaire).

Key Words : Development, *Podcast*, *Natural Disaster*, *Spotify*, Media, Geography

PENDAHULUAN

Perkembangan berbagai jenis media pembelajaran *online* yang pesat pada abad 21 berpotensi untuk digunakan dan saling melengkapi agar implementasinya efektif serta efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran geografi. Pembelajaran masa pandemi pada mata kuliah Pendidikan kebencanaan Jurusan Geografi Universitas dilakukan secara daring, sehingga membutuhkan media penunjang yang praktis, ekonomis, menyenangkan serta dapat digunakan secara *realtime* secara *online*. Berdasarkan observasi awal media yang sering digunakan saat mengajar adalah *zoom* dan media *power point*. Penggunaan media tersebut dirasa membosankan, materi yang disampaikan banyak sehingga mengalami kendala keterbatasan waktu dalam penyampaian materi, masalah sinyal yang tidak stabil sehingga mahasiswa sering ketinggalan penjelasan materi dan tidak tersedia rekaman video perkuliahan, sehingga menjadi pertimbangan untuk mengembangkan media suplemen untuk digunakan dalam pembelajaran agar pengetahuan mahasiswa dan hasil belajar meningkat.

Berdasarkan permasalahan tersebut pengembangan media berbasis *podcast* bisa merupakan media potensial untuk digunakan mendukung media *power point* dan *zoom meeting* oleh Dosen saat mengajar mata kuliah kebencanaan pada tema mitigasi bencana secara kontekstual. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kelebihan *podcast* adalah: (1) digunakan untuk memotivasi mahasiswa untuk belajar [1]; (2) meningkatkan pemahaman belajar sehingga berdampak pada hasil belajar yang baik ([2], [3]); (3) memberikan pengalaman belajar menyenangkan dan interaktif [4]; (4) dapat belajar dimanapun kapanpun dengan biaya yang lebih murah bahkan gratis serta dapat diunduh ([5], [6]); (5) dapat diintegrasikan

dengan pihak penyedia layanan *podcast* seperti *iTunes*, yang menyediakan layanan mencari, menyimpan dan mengunduh ke pemutar *MP3*, *iPod*, atau perangkat komputer [7], selain itu juga *Spotify* [5].

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk media suplemen *podcast natural disaster phenomena* berbasis *Spotify* dengan memfokuskan mengambil fenomena bencana secara kontekstual yang sering terjadi di Indonesia, yaitu : gunung berapi, gempa dan banjir sehingga mahasiswa dapat memahami langkah mitigasi bencana yang baik sesuai dengan prosedur. Suplemen media yang dikembangkan bersifat *Media on Demand* (MOD), sehingga media yang diproduksi dapat digunakan leluasa oleh pengguna dalam hal mengakses dan memilih kontennya tanpa batasan waktu. Model pembuatan *podcast* dengan cara mendatangkan narasumber yang ahli di bidangnya kemudian dilakukan wawancara antara salah satu perwakilan tim peneliti dengan narasumber, sehingga terjadi percakapan dua arah. Kemudian diintegrasikan dengan penggunaan *platform Spotify* dengan mempertimbangkan karena sudah familiar digunakan pengguna di Indonesia. Selain itu, pengembangan *podcast* berbasis *Spotify* dapat menghasilkan media pembelajaran jarak jauh berbasis audio [5]. Berdasarkan penjelasan di atas, maka pengembangan *podcast* ini memiliki sisi inovasi dalam penyajian berupa hasil interaksi dua arah, pembuatan isi konten dibuat perseri sehingga dapat memilih sesuai keinginan, selain itu berisi materi secara umum didukung dengan penggambaran kondisi bencana secara kontekstual di Indonesia, sehingga mahasiswa merasakan dilengkapi dengan efek audio yang membuat semakin nyata dengan diintegrasikan dengan *Spotify* yang bersifat gratis.

METODE

Jenis metode penelitian adalah *Hannafin & Peck* dengan tiga proses utama berupa tahap penilaian kebutuhan, tahap desain, dan tahap pengembangan dan implementasi. Sampel yang akan diambil menggunakan *purposive sampling*, sehingga sampel yang diambil adalah mahasiswa semester 5 Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang tahun ajaran 2021/2022 yang mendapatkan mata kuliah pendidikan kebencanaan geografi sebanyak 75 orang, kemudian data hasil dari pengisian angket tertutup yang sudah dikonsultasikan dengan dosen pengampu mata kuliah pendidikan untuk mengetahui kualitas *podcast* dianalisis dengan rumus deskripsi persentase dan angket terbuka untuk mengetahui saran atau kritik mahasiswa sebagai dasar untuk melakukan evaluasi dan direvisi sesuai kebutuhan dan dianalisis menggunakan reduksi data, *display data* dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *podcast natural disaster phenomena* berbasis *spotify* dibuat menggunakan model *Hannafin & Peck* dengan tiga proses utama berupa: (1) tahap penilaian kebutuhan, tahap ini dimulai dari tahap kajian kebutuhan yang difokuskan pada pengambilan materi yang tepat beserta penyesuaian indikator untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan melakukan wawancara kemudian dievaluasi atau direvisi jika diperlukan.

Berdasarkan hasil penelitian hasil wawancara didapatkan data dari dosen pengampu mata kuliah pendidikan kebencanaan sebanyak 2 pengampu dan 10 responden mahasiswa dapat disimpulkan bahwa pada pertanyaan pertama dosen sebelumnya menggunakan PPT, buku kuliah, film, sikadu, elena, *video conference* (*zoom & google meet*).

Pertanyaan kedua mengenai kontribusi media *podcast* dalam pembelajaran pendidikan kebencanaan kedua responden setuju dapat memberikan berkontribusi berupa merangsang terjadinya diskusi dan bisa menjelaskan apa yang sebelumnya tidak diketahui dan apa yang kurang jelas bisa dijelaskan, tetapi juga perlu digarisbawahi bahwa informan yang digunakan dalam mengembangkan *podcast* adalah para ahli kebencanaan yang memiliki kompetensi di bidangnya dan memiliki reputasi yang baik.

Pertanyaan ketiga mengenai kelemahan dan keluhan media yang digunakan dosen dalam pembelajaran pendidikan kebencanaan. Berdasarkan hasil wawancara kedua responden menyampaikan bahwa tidak ada kendala. Pertanyaan keempat mengenai apakah ada pembahasan materi yang sulit dan membutuhkan waktu banyak, sehingga ini bisa dijadikan pertimbangan untuk memilih materi yang akan dikembangkan menjadi *podcast*. Berdasarkan data hasil responden dapat disimpulkan bahwa materi yang berbasis aplikasi langsung untuk mengurangi resiko bencana agak sulit termasuk berkaitan dengan studi kasus secara kontekstual.

Berdasarkan data hasil wawancara yang dilakukan kepada 10 mahasiswa sebagai sampel terbatas dapat disimpulkan mulai dari pertanyaan satu terkait media apa yang digunakan dalam perkuliahan Pendidikan kebencanaan. Jawaban dari semua responden dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan berupa *Powerpoint* (PPT), gambar, video sehingga terbukti tidak ada penggunaan media *podcast* sama sekali. Pertanyaan kedua mengenai kontribusi media *podcast* dalam pembelajaran pendidikan kebencanaan. Jawaban semua responden mengatakan bahwa *podcast* merupakan ide menarik yang bisa

dikembangkan karena baru pertama kali, sehingga dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran yang dilaksanakan, selain itu media *podcast* dinilai sesuai dengan *trend* media pembelajaran yang digunakan karena praktis, mudah, bisa digunakan kapanpun dan dimanapun. Pertanyaan ketiga mengenai kelemahan dan keluhan media yang digunakan dosen dalam pembelajaran pendidikan kebencanaan. Berdasarkan hasil wawancara menyampaikan bahwa terdapat kelemahan atau keluhan media yang digunakan seperti: (1) kurang menarik dan terlalu banyak tulisan, (2) kurang lengkap materi kebencanaan yg disampaikan dan ceramah dirasa kurang jelas dan cenderung membosankan, (3) cenderung membosankan, tidak ada hal yang baru, media *power point*. Pertanyaan keempat mengenai apakah ada pembahasan materi yang sulit dan membutuhkan waktu banyak. Berdasarkan jawaban dari responden dalam penelitian terdapat hal tersebut seperti: (1) sub materi mitigasi bencana atau *management* bencana, sangat banyak, padat dan terdiri dari banyak *slide* PPT, sehingga dirasa membutuhkan banyak waktu untuk menuntaskan. Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan jawaban di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan *podcast natural disaster phenomena* berbasis *spotify* sebagai media suplemen pembelajaran geografi benar-benar dibutuhkan. Tahap kedua berupa tahap desain, pada tahap ini peneliti merancang dan mengembangkan desain produk *podcast*. Berdasarkan tahap di atas dihasilkan spesifikasi *podcast* yang dikembangkan seperti di bawah ini :

1. Konsep Audio Podcast

Audio dikembangkan dengan konsep berisi penjelasan materi, contoh fenomena kebencanaan secara kontekstual yang berada di Indonesia dilengkapi dengan efek-efek audio yang semakin memberikan nuansa peristiwa bencana tersebut benar-

benar terjadi dengan dibatasi bencana gunung berapi, gempa bumi dan banjir yang akhir-akhir ini sering terjadi.

2. Wadah Media

Media suplemen menggunakan *Spotify* sebagai wadah untuk menyimpan *podcast* dan berfungsi sebagai media *player*. Aplikasi *Spotify* dilengkapi dengan logo bernama “PENDAKI” yang kepanjangannya “*Podcast Education Natural Disaster* Kepulauan Indonesia”. dibuat perseri.

3. Alur Isi Podcast

Menggunakan teknik *interview* hasil interaksi antara salah satu perwakilan tim peneliti dengan narasumber pakar pendidikan kebencanaan dan memiliki jejak rekam akademik yang baik.

4. Durasi dan Format Audio Podcast

Durasi maksimal 30 menit dan berformat Audio MP3.

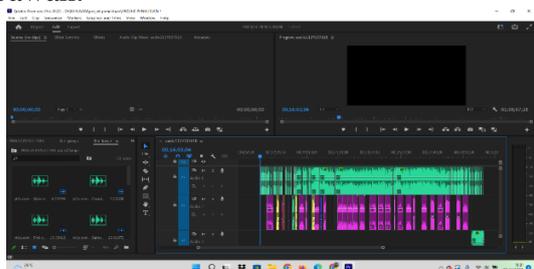
Tahap ketiga berupa tahap pengembangan dan implementasi dengan cara membuat produk *podcast* berdasarkan desain, diujikan di lapangan dan dievaluasi/revisi sesuai kebutuhan. Tahap pengembangan sesuai spesifikasi dimulai dengan membuat konsep audio *podcast* dengan cara wawancara untuk mendapatkan audio dengan narasumber Ketua Pusat Studi Bencana (PSB) UNNES menggunakan instrumen wawancara seperti di bawah ini:

Instrumen Wawancara untuk Narasumber

1. Apakah yang di maksud mitigasi bencana ? Adakah tahap-tahap umum dalam pelaksanaannya ?
2. Apakah tujuan mitigasi bencana ? seberapa pentingkah ?
3. Bagaimana pendapat anda mengenai fenomena bencana erupsi gunung berapi di Indonesia yang akhir-akhir ini terjadi ? Apa yang harus dilakukan penduduk untuk melakukan mitigasi bencana mulai pra bencana, saat terjadi bencana dan pasca bencana ?
4. Apakah ada manfaat dan resiko berdasarkan langkah mitigasi bencana erupsi gunung berapi yang anda ajukan baik berhasil/gagal?
5. Bagaimana pendapat anda mengenai fenomena bencana gempa bumi di Indonesia yang akhir-akhir ini terjadi ? Apa yang harus dilakukan penduduk untuk melakukan mitigasi bencana mulai pra bencana, saat terjadi bencana dan pasca bencana ?
6. Apakah ada manfaat dan resiko berdasarkan langkah mitigasi bencana gempa bumi berapi yang anda ajukan baik berhasil/gagal?
7. Bagaimana pendapat anda mengenai fenomena bencana banjir di Indonesia yang akhir-akhir ini terjadi ? Apa yang harus dilakukan penduduk untuk melakukan mitigasi bencana mulai pra bencana, saat terjadi bencana dan pasca bencana ?
8. Apakah ada manfaat dan resiko berdasarkan langkah mitigasi bencana banjir yang anda ajukan baik berhasil/gagal?

Gambar 1. Instrumen Wawancara Podcast yang Digunakan dengan Narasumber

Selanjutnya adalah proses produksi menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro 2022* untuk proses *editing audio podcast* yang didapatkan untuk diberikan efek-efek audio. Proses *editing audio podcast* ditunjukkan seperti gambar di bawah:



Gambar 2. Proses Produksi Podcast Menggunakan Adobe Premiere Pro 2022

Selanjutnya uji lapangan untuk mendapatkan validasi pengguna guna mengetahui kualitas produk yang di kembangkan serta dijadikan sebagai referensi untuk merevisi jika diperlukan. Proses ini dengan memberikan *link*

<https://open.spotify.com/show/3mFJeJ7tzgBnROWjtWIDBk>.

Selanjutnya peneliti membuat dan memberikan angket penilaian produk menggunakan beberapa kriteria *review* perangkat lunak media pembelajaran berdasarkan Walker & Hess (1984 : 206) [8], yang diisi oleh 75 responden mahasiswa semester 5 yang dulu pada semester 4 mendapatkan mata kuliah Pendidikan kebencanaan secara *online* menggunakan *google form* <https://bit.ly/angketpenilaianproduk>.

Semua pertanyaan terdapat di dalam *form* sesuai *link* di atas. Berdasarkan hasil data kemudian dianalisis data peritem/persatu pertanyaan menggunakan teknik yang digunakan adalah deskripsi persentase. Hasil persentase tersebut akan dikonsultasikan dengan kriteria hasil analisis data tingkat persentase sebesar 75-100% (Baik), 49-74% (Sedang), < 23- 48% (Buruk) seperti di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Data Angket Kualitas Podcast

No Pertanyaan	Persentase (%) Responden		
	Setuju	Ragu	Tidak Setuju
1	85,3%	14,7%	0%
2	89,3%	8%	2,7%
3	84%	16%	0%
4	54,7%	38,7	6,7%
5	94,7%	5,3%	0%
6	80%	20%	0%
7	90,7%	9,3%	0%
8	61,3%	28%	10,7
9	93,3	6,7%	0%
10	85,3%	14,7%	0%
11	81,3%	18,7%	0%
12	89,3%	9,3%	1,3%
13	89,3%	9,3%	1,3%
14	93,3%	6,7%	0%
15	89,3%	8%	2,7%
16	41,3%	42,7%	16%
17	89,3%	8%	2,7%

Setelah dihitung kemudian diambil persentase yang dominan untuk menyimpulkan kualitas produk *podcast* secara peritem. Pertanyaan pertama di

dominasi oleh jawaban setuju sebesar 85,3% sehingga disimpulkan baik. *Podcast* pada dasarnya sebagai media memiliki kelebihan yang berperan

meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan penelitian membuktikan *podcast* efektif digunakan membuat pemahaman peserta didik lebih baik ([9], [10]). Selain itu, *podcast* dapat meningkatkan kemampuan belajar dan meningkatkan motivasi dan inspirasi dalam pembelajaran [2]. Pertanyaan kedua didominasi oleh jawaban setuju sebesar 89,3% disimpulkan baik. *Podcast* yang sudah di produksi dapat diupload ke *Spotify*, sehingga selain tampilan *layout* bisa dimodifikasi dan pengguna cukup melakukan *playlist* langsung. Hal ini relevan dengan penelitian yang menyatakan bahwa *podcast* tersedia di internet berupa materi audio atau video yang otomatis dipindahkan ke komputer atau media pemutar portable [6].

Pertanyaan ketiga didominasi oleh jawaban setuju 84% sehingga disimpulkan baik. *Podcast* termasuk media yang bersifat digital sebagaimana pendapat yang menyatakan bahwa *podcast* bersifat digital [2], dapat diakses secara daring oleh siapa saja serta pendapat lain bahwa *podcast* fleksibel bisa digunakan kapanpun dan dimanapun [11]. Pertanyaan keempat didominasi 54,7% setuju berarti dapat disimpulkan sedang. Sangat disayangkan masalah ini terjadi karena masih banyak respon yang belum membuat akun padahal memanfaatkan *platform* seperti *Apple Podcast*, *Anchor*, *Overcast*, *Inspigo*, *Google Podcast* dan *Spotify* untuk akses fitur dibutuhkan membuat akun

Pertanyaan kelima didominasi 94,7% setuju sehingga berarti kesimpulannya adalah baik. *Podcast* dapat dikembangkan pada aspek pembuatan konten berupa topik-topik disesuaikan keinginan, kebutuhan atau mengikuti perkembangan tren terkini, sebagaimana penelitian yang menyatakan bahwa *podcast* berisi berbagai topik atau pembicaraan dalam berbagai

bentuk percakapan, debat atau diskusi, *talkshow*, monolog, pidato, dan ceramah [12]. Kemudian bahwa program *podcast* dapat disusun dengan kriteria sebagai berikut: (1) jenis topik relevan, (2) dibuat santai dengan nuansa humor, (3) menggunakan orang terkenal, (4) menghibur, lucu dan akrab, (5) unik, (6) sederhana, (7) ada percakapan [6]. Selanjutnya *podcast* juga dapat dikembangkan secara monolog (komunikasi satu arah dilakukan satu orang) dan dialog (komunikasi dua arah yang dilakukan dua orang atau lebih) dengan menggunakan model diskusi dan debat. Hal ini relevan berdasarkan penelitian yang menyatakan bahwa *podcast* memiliki banyak jenis, jenis yang pertama yaitu *interview podcast*, jenis yang kedua yaitu *solo podcast* atau monolog, dan jenis yang ketiga yaitu *multi host* [13].

Pertanyaan keenam didominasi 80% jawaban setuju, sehingga dapat disimpulkan baik. *Podcast* sebaiknya dibuat singkat, padat dan jelas untuk memberikan gambaran awal menjelaskan isi dari *podcast* menarik untuk mengetahui lebih detail isinya. Pertanyaan ketujuh di dominasi jawaban setuju sebesar 90,7% sehingga bisa disimpulkan baik. Pertanyaan kedelapan, didominasi jawaban setuju 61,3% sehingga termasuk sedang. Pertanyaan kesembilan didominasi 93,3% setuju sehingga disimpulkan baik. Berdasarkan pertanyaan ketujuh hingga kesembilan bahwa dalam pembuatan *podcast* bersifat fleksibel sesuai kebutuhan beserta bentuk model penyampaian informasi [6], ditunjang kualitas audio yang baik agar pengguna dapat mengerti isi dari informasi/tujuannya kemudian ketika diupload menggunakan *platform* berupa *website* atau aplikasi dan dikelola sebaik mungkin [13].

Pertanyaan kesepuluh didominasi 85,3% setuju sehingga disimpulkan baik.

Pertanyaan kesebelas didominasi jawaban 81,3% berdasarkan hal tersebut maka termasuk kategori baik. Pertanyaan keduabelas didominasi respon setuju 89,3% sehingga termasuk kategori baik. Pertanyaan ketigabelas didominasi respon setuju 89,3% sehingga termasuk kategori baik. Berdasarkan pertanyaan kesepuluh hingga ketigabelas dikuatkan pendapat bahwa *podcast* pada dasarnya adalah *file* audio atau video yang diupload di web agar dapat diakses oleh individu baik berlangganan atau tidak serta dapat didengarkan menggunakan komputer atau pemutar media digital *portable* [14]. Mengetahui hal tersebut, maka *podcast* dapat digunakan melengkapi media yang lain agar meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar lagi dan mendalami materi yang selaras dengan pendapat [1].

Pertanyaan keempatbelas, didominasi sebesar 93,3% jawaban setuju sehingga termasuk kategori baik. Pertanyaan kelimabelas didominasi 89,3% setuju sehingga dapat disimpulkan baik. Pertanyaan keenambelas didominasi jawaban ragu sebesar 41,3% sehingga dikatakan buruk. Pertanyaan ketujuhbelas didominasi respon 89,3% setuju sehingga dapat disimpulkan baik. Berdasarkan pertanyaan keempat belas hingga keenam belas media *podcast* memiliki manfaat untuk menjelaskan materi yang belum disampaikan. Hal ini senada bahwa *Podcast* berfungsi sebagai media untuk memberikan informasi dan pengetahuan sesuai keinginan oleh pendengarnya dan dapat digunakan secara mandiri kapan saja dan dimana saja ([1], [15]), sehingga *podcast* dapat digunakan untuk melengkapi pembelajaran bersifat luring, daring maupun *hybrid* karena media tersebut bersifat fleksibel dan cocok diposisikan sebagai media suplemen pembelajaran, tetapi media *podcast* ini belum tentu efektif digunakan untuk menggantikan

peran dosen saat mengajar menggunakan ceramah karena dinilai malah lebih interaktif menggunakan ceramah.

Berdasarkan kesimpulan dari hasil respon mahasiswa dari pertanyaan satu hingga ketujuhbelas, maka media *podcast* yang dikembangkan sudah baik karena didominasi oleh respon dan kesimpulan baik. Masukan dari mahasiswa garis besar berupa: (1) *memory* yang agak besar, berdasarkan keluhan tersebut pengguna dapat menggunakan aplikasi *spotify* secara langsung, sehingga tidak perlu mendownload, (2) sebaiknya penjelasan lebih ringkas dan menggunakan bahasa gaul, (3) durasi yang lebih diperpendek antara 10-15 menit, (4) penggunaan alat perekaman *podcast* bisa lebih profesional dan berada di tempat yang kedap suara, (5) pembahasan *podcast* di tiap bencana sebaiknya dari beberapa narasumber. Berdasarkan saran-saran di atas hasil akhir dari revisi *podcast* yang dihasilkan peneliti sudah memperbaiki dari segi tampilan dan kualitas audio yang dapat diakses di <https://open.spotify.com/show/3mFJeJ7tzgBnROwjtWIDBk> seperti tampilan di bawah ini:



Gambar 3. Hasil Akhir *Podcast Natural Disaster Phenomena* Berbasis *Spotify*

SIMPULAN

Pengembangan *podcast* di dalam perkuliahan pendidikan kebencanaan belum pernah dilakukan sama sekali oleh dosen dan tidak pernah digunakan dalam

proses pembelajaran, sehingga disarankan untuk digunakan serta dikembangkan lebih baik lagi agar media ini menjadi alternatif solusi yang baik dalam mendukung pembelajaran berbasis daring maupun luring karena bersifat fleksibel. Kesimpulannya adalah media suplemen pembelajaran ini dapat digunakan sebagai karena kriterianya baik berdasarkan jawaban dari 17 pertanyaan yang menjadi indikator kualitas produk. Media ini perlu dikembangkan dalam segi penjelasan lebih ringkas dan menggunakan bahasa gaul, durasi yang lebih diperpendek antara 10-15 menit, penggunaan alat perekaman *podcast* bisa lebih profesional, pembahasan *podcast* di tiap bencana sebaiknya dari beberapa narasumber.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat selesai dengan baik berkat dari pendanaan yang dilakukan oleh DIPA Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. U. Bolliger, S. Supanakorn, and C. Boggs, "Impact of Podcasting on Student Motivation in The Online Learning Environment," *Comput. Educ.*, vol. 55, no. 2, pp. 714–722, Sep. 2010, doi: 10.1016/J.COMPEDU.2010.03.004.
- [2] D. Mayangsari dan D. R. Tiara, "Podcast sebagai Media Pembelajaran di Era Milenial," *J. Golden Age*, vol. 3, no. 02, pp. 126–135, Dec. 2019, doi: 10.29408/GOLDENAGE.V3I02.1720.
- [3] N. M. Ratminingsih, "Efektivitas Media Audio Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu Kreasi di Kelas Lima Sekolah Dasar," *JPI Jurnal Pendidik. Indones.*, vol. 5, no. 1, pp. 27–38, Apr. 2016, doi: 10.23887/JPI-UNDIKSHA.V5I1.8292.
- [4] C. M. Zellatifanny, "Trends in Disseminating Audio on Demand Content Through Podcast: an Opportunity and Challenge in Indonesia," *J. Pekommas*, vol. 5, no. 2, pp. 117–132, Oct. 2020, doi: 10.30818/JPKM.2020.2050202.
- [5] N. Umniyyah dan R. Hidayat, "Pengembangan Media Berbasis Audio Melalui Podcast Spotify untuk Menunjang Pembelajaran Jarak Jauh pada Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel," *J. Ekon. Bisnis dan Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 34–39, Jan. 2021, doi: 10.17977/UM066V1I12021P34-39.
- [6] E. Fadilah, P. Yudhapramesti, dan N. Aristi, "Podcast sebagai Alternatif Distribusi Konten Audio," *J. Kaji. Jurnalisme*, vol. 1, no. 1, Jan. 2017, doi: 10.24198/JKJ.V1I1.10562.
- [7] R. N. Rafiza dan Irwansyah, "Podcast: Potensi dan Pertumbuhannya di Indonesia," *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–12, Apr. 2020, doi: 10.51903/JTIKP.V11I1.132.
- [8] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- [9] K. F. Hew, "Use of Audio Podcast in K-12 and Higher Education: a Review of Research Topics and Methodologies," *Educ. Technol. Res. Dev.*, vol. 57, no. 3, pp. 333–357, Jun. 2009, doi: 10.1007/S11423-008-9108-3/TABLES/2.
- [10] C. Evans, "The effectiveness of M-learning in the form of Podcast Revision Lectures in Higher Education," *Comput. Educ.*, vol. 50, no. 2, pp. 491–498, Feb. 2008, doi: 10.1016/J.COMPEDU.2007.09.016.
- [11] Sudarmoyo, "Podcast sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh," *Edudikara J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 65–73, Jun. 2020, doi:

- 10.32585/EDUDIKARA.V5I2.212.
- [12] A. Suriani, C. Chandra, E. Sukma, dan H. Habibi, “Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 800–807, Mar. 2021, doi: 10.31004/BASICEDU.V5I2.832.
- [13] N. S. Rosmiati, A. Yuliani, A. S. Nur’Aini, H. Z. N. Fauzi, dan D. Nugraha, “Media Pembelajaran Podcast pada Mata Pelajaran IPS Memaknai Kemerdekaan untuk Siswa Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 5985–5993, May 2022, doi: 10.31004/BASICEDU.V6I4.2945.
- [14] A. Brown and T. D. Green, “Video Podcasting in Perspective: The History, Technology, Aesthetics, and Instructional Uses of a New Medium,” <http://dx.doi.org/10.2190/ET.36.1.b>, vol. 36, no. 1, pp. 3–17, Jul. 2016, doi: 10.2190/ET.36.1.B.
- [15] A. H. Ummah, M. K. Khatoni, dan M. Khairurromadhan, “Podcast sebagai Strategi Dakwah di Era Digital: Analisis Peluang dan Tantangan,” *Komunike J. Komun. Penyiaran Islam*, vol. 12, no. 2, pp. 210–234, Dec. 2020, doi: 10.20414/JURKOM.V12I2.2739.