

PENGEMBANGAN MEDIA *PODCAST* PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA EKSTRAKURIKULER PRAMUKA DI SMP NEGERI 187 JAKARTA

Fana Sumarna¹, Diat Nurhidayat², Yuliatris Sastrawijaya³

¹Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Teknik Elektro, FT – UNJ

^{2,3}Dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Teknik Elektro, FT – UNJ

¹ fanasumarna@gmail.com, ² diat@unj.ac.id, ³ yuliatris@yahoo.com

Abstrak

Media pembelajaran berbasis podcast untuk ekstrakurikuler Pramuka pada materi sandi morse belum ada dan perlu dikembangkan. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa podcast untuk ekstrakurikuler Pramuka. Penelitian ini dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan lima tahap, yakni Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Pengembangan podcast ini dilakukan dengan melalui beberapa tahap pengujian, yaitu pengujian terhadap Ahli Materi, pengujian terhadap Ahli Media, dan pengujian terhadap Responden Siswa. Hasil pengujian dari ahli materi menghasilkan skor rata-rata 3,45 dengan kategori "Sangat Baik" dan pengujian ahli media menghasilkan skor rata-rata 3,75 dengan kategori "Sangat Baik". Sedangkan pada uji responden, menghasilkan skor rata-rata yakni 3,78 yang berarti pengembangan media podcast pembelajaran jarak jauh pada ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta dikategorikan "Sangat Baik". Berdasarkan proses dan prosedur dalam mengembangkan podcast pembelajaran serta pengujian yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa produk ini memiliki kualitas "Sangat Baik" dan dapat digunakan untuk media pembelajaran oleh peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta.

Kata kunci : *Podcast, Ekstrakurikuler, Pramuka.*

1. Pendahuluan

Pendidikan di era globalisasi tidak terlepas dari peran Internet. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Media audio merupakan media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Beberapa jenis media audio secara umum terdiri atas 2, yaitu radio dan kaset audio. Untuk penyimpanan file media audio dapat digunakan pada: piringan hitam, kaset, CD, MP3, audio digital, dan iPod. Penggunaan media audio dalam pembelajaran sebagai pemusat perhatian dan mempertahankan perhatian, mengikuti pengajaran, melatih daya analisis, menentukan arti dan konteks, memilah informasi dan gagasan, merangkum, mengingat kembali dan menggali informasi yang disampaikan.

Podcasting atau *podcast* secara etimologi berasal dari kata iPod dan *Broadcasting* atau penyiaran, sedangkan definisi *podcast* secara harfiah adalah file audio rekaman dalam format mp3 yang disebarkan melalui Internet. Berkas audio dalam *podcast* dapat dikirim secara otomatis kepada peserta didik dan dapat disimpan dalam komputer atau smartphone peserta didik untuk dapat didengarkan dalam suasana belajar yang nyaman.

Dalam pembelajaran jarak jauh penggunaan akses digital dari Internet sebagai sarana pendataan sumber informasi dan pengetahuan, penggunaan media *podcast* dapat menjadi salah satu sumber belajar. Untuk menentukan strategi pembelajaran jarak jauh menjadi satu hal yang penting dalam menyajikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Kegiatan Pramuka yang ada di SMP Negeri 187 Jakarta dilaksanakan di luar ruangan sehingga memberikan unsur kreatif pada peserta didik setelah seharian penuh melalui proses belajar di dalam kelas. Dalam kegiatan Pramuka memberikan permainan-permainan yang mengandung unsur pendidikan dan dilanjutkan dengan materi Pramuka. Kegiatan Pramuka yang ada di SMP Negeri 187 Jakarta merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang dikemas dalam kegiatan yang menarik dan menyenangkan tetapi juga mengandung nilai pendidikan dan budi pekerti. Untuk membentuk sifat kepribadian peserta didik dalam kepramukaan diperlukan disiplin belajar, kedisiplinan belajar merupakan salah satu faktor penting yang harus ditanamkan sejak dini sehingga dapat menunjang peningkatan kualitas kepribadian peserta didik dan prestasi peserta didik.

Kegiatan ekstrakurikuler Pramuka adalah kegiatan di luar ruang kelas yang wajib ditempuh pada siswa kelas 7, 8 dan 9 di SMP Negeri 187 Jakarta. Kegiatan ekstrakurikuler ini diselenggarakan satu kali pertemuan dalam satu minggu dengan total 2 jam pelajaran. Dengan materi Pramuka yang ada dan waktu yang diberikan sangat kurang untuk mencapai tujuan pembelajaran ekstrakurikuler Pramuka. Ekstrakurikuler Pramuka termasuk dalam ekstrakurikuler yang mengasah nilai pendidikan karakter dan praktek. Hasil wawancara dengan pembina ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta, pada ekstrakurikuler Pramuka memiliki beberapa kendala, khususnya pada materi sandi morse.

Selama masa pandemi Covid-19 pembelajaran ekstrakurikuler Pramuka dilaksanakan daring melalui aplikasi whatsapp grup dengan menggunakan media penunjang seperti video pembelajaran dengan video yang diambil dari Youtube, membuat peserta didik harus menyiapkan kuota yang banyak untuk menonton. Dengan melakukan video conference melalui aplikasi zoom dan google meeting, peserta didik diharuskan memiliki sinyal yang kuat dan stabil agar tidak tertinggal penyampaian materi dari pembina. Serta presentasi berupa powerpoint yang dibuat oleh pembina yang monoton menjadikan peserta didik merasa bosan dalam menerima materi yang diberikan. Selain itu, perangkat keras seperti handphone yang digunakan peserta didik tidak maksimal karena selama pembelajaran jarak jauh peserta didik tidak memiliki handphone sendiri dan harus berbagi penggunaan *handphone* dengan anggota keluarga lainnya.

Kendala-kendala tersebut tentu saja akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 187 Jakarta dan akan mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran pada ekstrakurikuler Pramuka. Dengan adanya kendala tersebut, maka perlu adanya sebuah metode dan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam menemukan materi serta kegiatan dan praktek yang dapat digunakan secara mudah dan berulang. Metode pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan jenis karakteristik pada ekstrakurikuler Pramuka untuk mencapai tujuan belajar, sementara media yang akan digunakan oleh peserta didik harus dekat dengan kehidupan dan karakteristik peserta didik pada saat ini.

2. Dasar Teori

Pada bagian ini diuraikan landasan teoritis yang berhubungan dengan penelitian atau perancangan yang dilakukan. Dalam buku Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan (*Association for Educational Communications and Technology/AECT* 1979) mengemukakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran untuk proses penyampaian informasi (Musfiqon, 2012).

Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Podcasting atau *podcast* dari kata “iPod” dan “broadcasting/penyiaran” merupakan file audio rekaman dalam format MP3 yang disebarluaskan melalui Internet. Berkas audio ini bisa dikirimkan secara otomatis ke “Para pelanggan” dan disimpan dalam komputer mereka untuk didengarkan dalam suasana yang nyaman. *Podcast* berbeda dari audio internet tradisional dalam dua hal penting. Di masa lalu, para penyimak harus tersambung ke radio Web sesuai jadwal, atau mereka harus mencarinya dan mengunduh berkas-berkas individual dari halaman Web. *Podcast* jauh lebih mudah untuk diperoleh. Mereka bisa didengar kapan saja karena salinannya ada dalam komputer pengguna atau pemutar audio portabel. Mereka secara otomatis dikirimkan ke pelanggan, sehingga tidak dibutuhkan pengunduhan aktif. *Podcasting* secara fungsional sama dengan penggunaan perekam video digital (DVR) yang mampu alih waktu, seperti TiVo, yang memperbolehkan para pengguna merekam dan menyimpan program televisi untuk di tayangkan belakangan.

Pendidikan jarak jauh telah menjadi istilah yang populer untuk menjelaskan belajar melalui telekomunikasi. Telekomunikasi mencakup berbagai konfigurasi teknologi dan media, termasuk telepon dan televisi (lewat udara, berkabel, dan satelit). Kesamaan dari semua itu adalah bahwa mereka berakar dari bahasa Yunani, *tele*, yang artinya “jauh” atau “terpisah”; yaitu bahwa mereka merupakan sistem untuk berkomunikasi dalam jarak yang jauh (Smaldino, 2011: 206). Menurut Liu, dkk., (2019) metode pembelajaran jarak jauh kini mendominasi dunia pendidikan karena fleksibilitas akses ke kelas tanpa batas waktu dan tempat.

Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah sebagai wahana yang tepat dalam membantu pengembangan peserta didik. Noor Yanti (2018) menyebutkan kegiatan ekstrakurikuler sebagai kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan aspek-aspek tertentu dari apa yang ditemukan pada kurikulum yang sedang dijalankan, termasuk yang berhubungan dengan bagaimana penerapan sesungguhnya dari ilmu pengetahuan yang dipelajari oleh peserta didik sesuai dengan tuntutan kebutuhan hidup mereka maupun lingkungan sekitarnya.

Ekstrakurikuler merupakan suatu kegiatan yang berada di luar program yang tertulis didalam kurikulum seperti latihan kepemimpinan dan pembinaan siswa. Kegiatan ekstrakurikuler ini dilaksanakan di luar jam pelajaran wajib. Kegiatan ini memberikan keleluasaan kepada siswa untuk menentukan kegiatan sesuai dengan bakat dan minat mereka (Zuharudin, 2013: 59).

Boy scout, gerakan Internasional yang bertujuan untuk meningkatkan karakter anak-anak dan remaja untuk

melatih mereka agar kelas di masa dewasa menjadi pribadi yang bertanggung jawab. Gerakan ini bermula di Inggris pada tahun 1907 oleh Sir Robert Baden-Powell yang program-program dasar gerakannya diilhami oleh dua organisasi remaja yang lebih dahulu terbentuk, yaitu: *Sons of Daniel Boone*, didirikan oleh Daniel Carter Beard seorang naturalis-illustrator, dan *Woodcraft Indian*, yang dipelopori oleh Ernest Thompson Seton seorang penulis Inggris kelahiran Kanada (Andri, 2016: 2).

Kepramukaan bukanlah suatu ilmu yang harus dipelajari dengan tekun, bukan pula merupakan kumpulan ajaran-ajaran dan naskah-naskah dari suatu buku. Kepramukaan adalah suatu permainan yang menyenangkan di alam terbuka, tempat orang dewasa dan anak-anak pergi bersama-sama, mengadakan pengembaraan bagaikan kakak beradik, membina kesehatan dan kebahagiaan, keterampilan dan kesediaan untuk memberi pertolongan bagi yang membutuhkannya (Lord Baden-Powell).

3. Metodologi

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 187 Jakarta. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 dan ganjil tahun ajaran 2021/2022. Kegiatan perancangan dan implementasi media pembelajaran *podcast* audio pada penelitian ini pada bulan Januari 2021 sampai dengan Januari 2022.

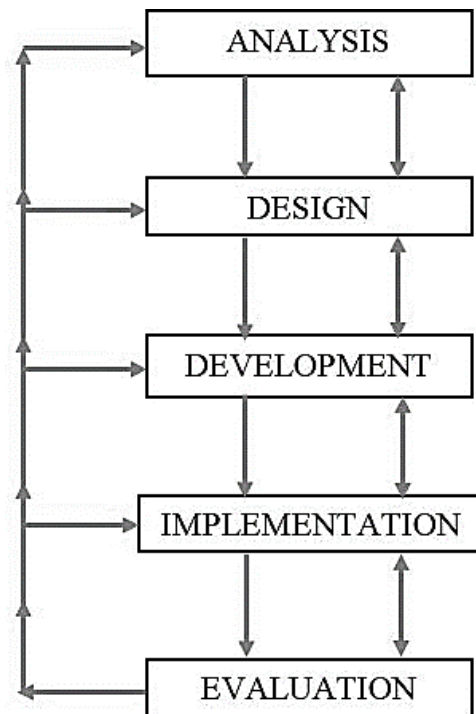
Tujuan utama dari pengembangan *Podcast* pembelajaran ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *podcast* audio, yang memudahkan dalam penyampaian materi isyarat morse pada ekstrakurikuler pramuka di SMPNegeri 187 Jakarta.

Penelitian pengembangan yang digunakan merupakan penelitian R&D (*Research & Development*) yang merupakan jenis penelitian untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan dari produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah metode pengembangan dengan model ADDIE. Penelitian ini memberi fokus pada aspek pengembangan untuk mengembangkan sebuah produk media *podcast* pembelajaran pada ekstrakurikuler pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta dalam materi isyarat morse.

Sasaran dari hasil produk ini adalah peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler pramuka kelas 7,8, dan 9 di SMP Negeri 187 Jakarta dalam materi isyarat morse.

Pada penelitian pengembangan *podcast* pembelajaran ini menggunakan instrumen kuesioner yang disusun dengan skala Likert dengan nilai 1-4 dimana 4 sebagai nilai tertinggi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk ahli materi, angket ahli media, dan angket untuk peserta didik.

Dalam pembuatan instrumen yang akan diberikan kepada ahli dan pengguna maka peneliti melakukan validasi instrumen, validator instrument pada penelitian ini adalah Nadya Fadillah F, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Analysis (Analisis), pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan untuk mengumpulkan data terkait permasalahan-permasalahan yang ada. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada pelatih dan peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta.

Design (Perancangan), setelah peneliti melakukan analisis maka peneliti melakukan studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka dalam penelitian ini dengan mengumpulkan sumber baca yang terkait. Sementara, studi lapangan dilakukan dengan metode wawancara dan observasi kepada pelatih ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta. Selanjutnya peneliti mengumpulkan materi, dan menulis naskah yang di dalamnya peneliti menentukan bahasa, serta musik dalam media *podcast* pembelajaran.

Development (Pengembangan), tahap selanjutnya dalam penelitian ini maka pengembang menggunakan rancangan tersebut yang akan di kembangkan menjadi media *podcast* pembelajaran pada ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta pada materi isyarat morse.

Implementation (Pelaksanaan), dalam tahap ini peneliti memberikan arahan kepada pelatih dan peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta.

Evaluate (Evaluasi), tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas media yang di kembangkan terkait proses dan hasil pembelajaran. Uji coba pada tahap ini dilakukan kepada peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta, sebagai responden dalam penelitian ini.

Pada uji ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan media *Podcast* pembelajaran berdasarkan materi, materi yang akan diterapkan adalah materi isyarat morse. Uji ahli materi yang akan dipilih adalah orang yang berkompeten dalam bidang pramuka yaitu Slamet Takbarudin sebagai Pamong Saka Taruna Bumi Pramuka Jakarta Barat.

Ahli media berfungsi untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap produk yang di kembangkan terkait dengan aspek media *Podcast* pembelajaran. Ahli media yang terlibat menguasai konsep media pembelajaran. Ahli media dalam pengembangan ini adalah ZE. Ferdi Fauzan Putra, S.Pd, M.Pd.T sebagai dosen Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Field test merupakan uji coba lapangan. Uji Coba lapangan di gunakan untuk melihat efek potensial dari produk yang di kembangkan. *Field test* dilaksanakan untuk mengkonfirmasi hasil akhir keterpakaian produk. Pada uji coba lapangan peneliti meminta peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta untuk mengisi lembar angket yang telah disediakan peneliti.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa teknik wawancara, observasi, serta penyebaran kuesioner metode pengumpulan data. Teknik wawancara dilakukan peneliti kepada pembina pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta. Teknik observasi dilakukan peneliti kepada peserta didik dengan cara melihat langsung dalam pembelajaran ekstrakurikuler pramuka untuk dapat melihat masalah serta kendala yang ada selama proses pembelajaran. Sementara peneliti menggunakan kuesioner yang akan dibagikan kepada 15 peserta didik dari 21 peserta didik peserta didik untuk dapat melihat respon dan timbal balik dari penggunaan media *podcast* pembelajaran dalam ekstrakurikuler pramuka materi isyarat morse di SMP Negeri 187 Jakarta.

Data hasil kuesioner yang disebarakan merupakan data kualitatif yang akan dikuantitatifkan dengan menggunakan skala Likert yang berkriteria empat tingkat, kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor pada setiap jawaban.

Untuk mendapatkan nilai rata-rata dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Keseluruhan Skor}}{\text{Jumlah Butir Soal}} \quad (1)$$

Setelah mendapat skor rata-rata maka penilaian pada skala Likert menggunakan acuan sebagai berikut:

$$\text{Rentang Skor} = \frac{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}}{\text{Jumlah Pilihan Jawaban}} \quad (2)$$

Hasil rentang skor dapat dijadikan penilaian untuk menentukan kualitas produk yang kemudian akan ditetapkan menjadi data kualitatif dengan mengacu pada kualifikasi rentang skor sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rentang Skor Kualifikasi Kualitatif

Skala	Keterangan
1,00 – 1,75	Kurang Baik
1,76 – 2,50	Cukup Baik
2,51 – 3,25	Baik
3,26 – 4,00	Sangat Baik

4. Hasil dan Analisis

Produk hasil dari pengembangan penelitian ini adalah *podcast* pembelajaran Pramuka pada materi sandi morse. Pengembangan *podcast* pembelajaran ini bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik SMP Negeri 187 Jakarta yang mengikuti ekstrakurikuler Pramuka dapat belajar memahami materi sandi morse dengan cara yang menyenangkan.

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluate*). Pada model ADDIE terdapat prosedur pemilihan atau pengembangan media di dalam prosedur pengembangan produk yang dibuat sehingga dapat sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Adapun langkah-langkah dari model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis), pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan untuk mengumpulkan data terkait permasalahan-permasalahan yang ada. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada pelatih dan peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta. Dari hasil wawancara tersebut maka peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut:
 - a. Menurut pelatih selama pembelajaran jarak jauh dalam ekstrakurikuler Pramuka, peserta didik kurang motivasi dalam belajar karena tidak ada media yang menarik peserta didik;
 - b. Peserta didik mengerjakan tugas hanya untuk memenuhi syarat kehadiran dalam ekstrakurikuler Pramuka;
 - c. Dalam pembelajaran jarak jauh peserta didik kurang fokus dalam belajar, karena peserta didik dapat belajar sambil mengerjakan hal lain;
 - d. Pembelajaran ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta hanya menggunakan media whatsapp grup, pelatih tidak menggunakan media tambahan lain;
 - e. Peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Pramuka mengalami kesulitan dalam memahami materi morse;
 - f. Peserta didik merasa media pembelajaran yang digunakan kurang memberikan minat untuk belajar.
2. *Design* (Perancangan), Tahap perancangan peneliti membuat rencana mengajar (Lampiran 4) berdasarkan silabus yang ada pada Syarat Kecakapan Umum Golongan Penggalang Tahun 2011 (Lampiran 3) dan menyusun garis besar isi materi. Selanjutnya peneliti menulis naskah (Lampiran 5) dengan menentukan bahasa, serta musik dalam media *podcast* pembelajaran.
3. *Development* (Pengembangan), tahap selanjutnya dalam penelitian ini maka pengembang menggunakan rancangan tersebut yang akan di kembangkan menjadi media *podcast* pembelajaran pada ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta pada materi isyarat morse media *podcast* pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Cubase5.
4. *Implementation* (Pelaksanaan), dalam tahap ini peneliti memberikan arahan kepada pelatih dan peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta. sebelum pelaksanaan media *podcast* pembelajaran maka pelatih dan peserta didik mempersiapkan perangkat yang sudah dimiliki oleh peserta didik. Dalam pelaksanaan penyebaran informasi dan pendistribusian file audio berupa MP3 *podcast* dilakukan dengan dua cara;
 - a. secara *offline*, file audio berupa MP3 *podcast* akan dikirimkan melalui cara *bluetooth* serta dengan penggunaan flashdisk sehingga peserta didik tidak perlu mengeluarkan kuota internet.
 - b. secara *online*, file audio berupa MP3 *podcast* akan dikirimkan melalui file yang dikirimkan dengan menggunakan aplikasi Whatsapp serta bisa diakses dengan menggunakan link *soundcloud* sehingga peserta didik mampu mengakses dimana saja dan kapan saja.
5. *Evaluate* (Evaluasi), tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan terkait proses dan hasil pembelajaran. Uji coba pada tahap ini dilakukan kepada peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta, sebagai responden dalam penelitian ini. Apabila media *podcast* pembelajaran dalam materi isyarat morse telah mendapat nilai yang sesuai maka media *podcast* pembelajaran layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta.

Pada pengembangan *podcast* pembelajaran dilakukan pengujian oleh ahli materi dilakukan dengan menggunakan instrumen yang disusun berdasarkan aspek audio untuk pembelajaran. Dalam instrumen terdapat 20 pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumen yang telah disusun. Pengujian ahli materi dilakukan oleh 1 orang ahli materi yaitu Slamet Takbarudin sebagai Pamong Saka Taruna Bumi Jakarta Barat dengan menggunakan Skala Likert. Berdasarkan uji dari hasil pengujian ahli materi yaitu 3,45 dengan keterangan Sangat Baik. Pengujian oleh

ahli media dilakukan dengan menggunakan instrumen yang disusun berdasarkan aspek audio untuk pembelajaran. Dalam instrumen terdapat 20 pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumen yang telah disusun. Pengujian ahli media dilakukan oleh 1 orang ahli media yaitu ZE. Ferdi Fauzan Putra, S.Pd, M.Pd.T. sebagai Dosen Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta dengan menggunakan Skala Likert. Berdasarkan uji dari hasil pengujian ahli media yaitu 3,75 dengan keterangan Sangat Baik.

Setelah melakukan pengujian terhadap ahli media dan ahli materi kemudian *podcast* pembelajaran diujikan kepada peserta didik ekstrakurikuler Pramuka SMP Negeri 187 Jakarta. Pengujian terhadap responden merupakan pengujian terakhir dalam penelitian pengembangan *podcast* pembelajaran. Instrumen penelitian berupa 20 pertanyaan dengan menggunakan Skala Likert. Pengujian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik ekstrakurikuler Pramuka serta menguji tingkat kelayakan terhadap *podcast* pembelajaran yang telah dikembangkan. Kuesioner ini diberikan kepada siswa kelas yang mengikuti ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta.

Berdasarkan instrumen yang telah diisi oleh responden maka didapat data yang akan diolah menjadi persentase kelayakan tiap butir penilaian. Hasil yang diperoleh rentang skor kelayakan produk berdasarkan uji dari hasil pengujian ahli media yaitu 3,78 dengan keterangan Sangat Baik.

5. Kesimpulan dan Saran

Produk hasil dari pengembangan penelitian ini adalah *podcast* pembelajaran Pramuka pada materi sandi morse. Pengembangan *podcast* pembelajaran ini bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik SMP Negeri 187 Jakarta yang mengikuti ekstrakurikuler Pramuka dapat belajar memahami materi sandi morse dengan cara yang menyenangkan.

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluate*). Pada model ADDIE terdapat prosedur pemilihan atau pengembangan media di dalam prosedur pengembangan produk yang dibuat sehingga dapat sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Adapun langkah-langkah dari model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis), pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan untuk mengumpulkan data terkait permasalahan-permasalahan yang ada. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada pelatih dan peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta. Dari hasil wawancara tersebut maka peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut:
 - a. Menurut pelatih selama pembelajaran jarak jauh dalam ekstrakurikuler Pramuka, peserta didik kurang motivasi dalam belajar karena tidak ada media yang menarik peserta didik;
 - b. Peserta didik mengerjakan tugas hanya untuk memenuhi syarat kehadiran dalam ekstrakurikuler Pramuka;
 - c. Dalam pembelajaran jarak jauh peserta didik kurang fokus dalam belajar, karena peserta didik dapat belajar sambil mengerjakan hal lain;
 - d. Pembelajaran ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta hanya menggunakan mediawhatsapp grup, pelatih tidak menggunakan media tambahan lain;
 - e. Peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Pramuka mengalami kesulitan dalam memahami materi morse;
 - f. Peserta didik merasa media pembelajaran yang digunakan kurang memberikan minat untuk belajar.
2. *Design* (Perancangan), Tahap perancangan peneliti membuat rencana mengajar (Lampiran 4) berdasarkan silabus yang ada pada Syarat Kecakapan Umum Golongan Penggalang Tahun 2011 (Lampiran 3) dan menyusun garis besar isi materi. Selanjutnya peneliti menulis naskah (Lampiran 5) dengan menentukan bahasa, serta musik dalam media *podcast* pembelajaran.
3. *Development* (Pengembangan), tahap selanjutnya dalam penelitian ini maka pengembang menggunakan rancangan tersebut yang akan dikembangkan menjadi media *podcast* pembelajaran pada ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta pada materi isyarat morse media *podcast* pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Cubase5.
4. *Implementation* (Pelaksanaan), dalam tahap ini peneliti memberikan arahan kepada pelatih dan peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta. sebelum pelaksanaan media *podcast* pembelajaran maka pelatih dan peserta didik mempersiapkan perangkat yang sudah dimiliki oleh peserta didik. Dalam pelaksanaan penyebaran informasi dan pendistribusian file audio berupa MP3 *podcast* dilakukan dengan dua cara;
 - a. secara *offline*, file audio berupa MP3 *podcast* akan dikirimkan melalui cara *bluetooth* serta dengan penggunaan flashdisk sehingga peserta didik tidak perlu mengeluarkan kuota internet.
 - b. secara *online*, file audio berupa MP3 *podcast* akan dikirimkan melalui file yang dikirimkan dengan menggunakan aplikasi Whatsapp serta bisa diakses dengan menggunakan link *soundcloud* sehingga

peserta didik mampu mengakses dimana saja dan kapan saja.

5. *Evaluate* (Evaluasi), tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan terkait proses dan hasil pembelajaran. Uji coba pada tahap ini dilakukan kepada peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta, sebagai responden dalam penelitian ini. Apabila media *podcast* pembelajaran dalam materi isyarat morse telah mendapat nilai yang sesuai maka media *podcast* pembelajaran layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta.

Pada pengembangan *podcast* pembelajaran dilakukan pengujian oleh ahli materi dilakukan dengan menggunakan instrumen yang disusun berdasarkan aspek audio untuk pembelajaran. Dalam instrumen terdapat 20 pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumen yang telah disusun. Pengujian ahli materi dilakukan oleh 1 orang ahli materi yaitu Slamet Takbarudin sebagai Pamong Saka Taruna Bumi Jakarta Barat dengan menggunakan Skala Likert. Berdasarkan uji dari hasil pengujian ahli materi yaitu 3,45 dengan keterangan Sangat Baik. Pengujian oleh ahli media dilakukan dengan menggunakan instrumen yang disusun berdasarkan aspek audio untuk pembelajaran. Dalam instrumen terdapat 20 pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumen yang telah disusun. Pengujian ahli media dilakukan oleh 1 orang ahli media yaitu ZE. Ferdi Fauzan Putra, S.Pd, M.Pd.T. sebagai Dosen Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta dengan menggunakan Skala Likert. Berdasarkan uji dari hasil pengujian ahli media yaitu 3,75 dengan keterangan Sangat Baik.

Setelah melakukan pengujian terhadap ahli media dan ahli materi kemudian *podcast* pembelajaran diujikan kepada peserta didik ekstrakurikuler Pramuka SMP Negeri 187 Jakarta. Pengujian terhadap responden merupakan pengujian terakhir dalam penelitian pengembangan *podcast* pembelajaran. Instrumen penelitian berupa 20 pertanyaan dengan menggunakan Skala Likert. Pengujian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik ekstrakurikuler Pramuka serta menguji tingkat kelayakan terhadap *podcast* pembelajaran yang telah di kembangkan. Kuesioner ini diberikan kepada siswa kelas yang mengikuti ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 187 Jakarta.

Berdasarkan instrumen yang telah diisi oleh responden maka didapat data yang akan diolah menjadi persentase kelayakan tiap butir penilaian. Hasil yang diperoleh rentang skor kelayakan produk berdasarkan uji dari hasil pengujian ahli media yaitu 3,78 dengan keterangan Sangat Baik.

Daftar Pustaka:

- Arsyad, Azhar. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: *Raja Grafindo Persada*.
- Bob Sunardi, Andri. (2016). BOYMAN : Ragam Latih Pramuka. *Bandung: Darma Utama*.
- Fadillah, Dkk. (2017). *Podcast* sebagai Alternatif Distribusi Konten Audio. *Journal Universitas Padjajaran*.
- Hakky, Muhammad Khalid. dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *Journal Universitas Hamzanwadi*.
- Kristanto, Andri. (2018). Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya. *Yogyakarta: Gava Media*.
- Liu, S., Li, Z., Zhang, Y., & Cheng, X. (2019). *Introduction of key problems in long-distance learning and training. Mobile Networks and Applications*, 24, 1-4.
- Luthfi, Andria. (2019). Peran *New Media Podcast* Duobudjang Di Dalam Menyosialisasikan RUU Permusikan [skripsi]. *Jakarta: Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Prof. Dr. Moestopo*.
- Musfiqon. (2012). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. *Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya*.
- Nooryanti. (2016). Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Rangka Pengembangan Nilai Karakter Siswa untuk Menjadi Warga Negara yang Baik di SMA KORPRI Banjarmasin. *Journal Universitas Lampung*.
- Rahma, Dityatulloh Septifanny. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Pada Mata Pelajaran Sensor Dan Aktuator Kelas XI Tei Smk Negeri 1 Labang Bangkalan. *Journal Universitas Negeri Surabaya*.
- Sadiman, A. (2006). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*.
- Smaldino, E Sharon, dkk, (2011). Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar, diterjemahkan oleh arif rahman dari *Istruktural Technology And Media For Learning*, *Jakarta: Kencana Prenada Media Grup*.
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Suparman, Atwi. (2014). Desain Instruksional Modern : *Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. *Jakarta: Erlangga*.
- Tegeh, I Made. dkk. (2014). Model Penelitian Pengembangan. *Singaraja : Yogyakarta Graha Ilmu*.
- Zuhairin. (2013). Metodologi Pendidikan. *Solo : Ramadhani*.