

## Pendampingan Desain Studio Podcast Untuk Peningkatan *Workstation Productivity* Di SMKS Al-Ittihad Cianjur

### *Podcast Studio Design Assistance for Increasing Workstation Productivity at SMKS Al-Ittihad Cianjur*

Abdul Kholik<sup>1\*</sup>, Asep Soegiarto<sup>2</sup>, Dian Yusuf<sup>2</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Hubungan Masyarakat dan Komunikasi Digital, Fakultas Ilmu Sosial,  
Universitas Negeri Jakarta, Jakarta

\*abdulkholik@unj.ac.id

#### Article History:

Received: 05 Juni 2023

Revised: 27 Juni 2023

Accepted: 20 Juli 2023

**Keywords:** *Podcast, Workstation Productivity, Vocational High School, ADDIE Model*

**Abstract:** *Since its introduction in 2005, podcasts have gained increasing popularity and widespread usage across various sectors. Apart from serving as a form of entertainment that shares the characteristic of proximity, similar to radio, podcasts have also emerged as an educational media, attracting a growing number of enthusiasts. The education sector has recently embraced podcasts as a tool to enhance the development of skills and abilities in podcast creation, ultimately leading to improved workstation productivity. The activities are designed based on the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) for media development. The implementation of these activities includes the introduction and installation of podcasting equipment, as well as providing tutorials on the usage of podcast recording software. Reflecting on the content presented, practical exercises are conducted, wherein students assume the role of operators, while teachers act as podcasters delivering subject-specific material aligned with the subjects they teach.*

#### Abstrak

Sejak dikenalkan mulai 2005 lalu, *podcast* telah menjadi media yang semakin populer dan banyak digunakan pada berbagai sektor. Selain berfungsi sebagai media hiburan yang memiliki kelebihan pada kedekatan (*proximity*) seperti halnya radio, *podcast* juga menjadi sarana edukatif yang membuat penikmatnya semakin banyak. Sektor pendidikan menjadi salah satu pengguna baru dalam memanfaatkan media ini. Sehingga kegiatan bertujuan untuk mengasah kemampuan dan keterampilan dalam membuat *podcast* untuk mencapai *workstation productivity*. Metode kegiatan yang dilakukan menggunakan desain pengembangan media berupa model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Implementasi kegiatan yang dilakukan diantaranya pengenalan sekaligus pemasangan alat-alat *podcast* dan tutorial penggunaan *software* perekaman *podcast*. Refleksi materi yang dihadirkan adalah dengan kegiatan praktik dimana para siswa diminta menjadi operator sedangkan guru menjadi *podcaster*.

**Kata Kunci:** *Podcast, Workstation Productivity, Sekolah Menengah Kejuruan, Model ADDIE*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi dan penyampaian pemahaman secara tiga arah antara pendidik, peserta didik dan bahan ajar. Menurut Sudjana (2012: 28), pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Trianto (2010:17) mengatakan Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pemahaman tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. (Gunawan dkk 3 : 2021). Sarana penyampai pada proses pembelajaran sangat penting untuk menunjang efektifitas serta mencapai keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran tambahan di luar kelas juga penting untuk menambah pengetahuan peserta didik dan optimalisasi pengetahuan peserta didik.

Pada umumnya, setiap hari peserta didik menggunakan waktu komunikasinya sebesar 55% untuk mendengarkan, 23% untuk berbicara, 13% untuk membaca dan 8% untuk menulis (Sultan, Nurabidah & Akhmad, 2020 : 41). Ketika di sekolah peserta didik banyak sekali aktivitas mendengarkan sebagai proses menerima pengetahuan yang disampaikan, akan tetapi ketika peserta didik mendengarkan bukan berarti ia menyimak. Dan *podcast* merupakan salah satu media dalam menerima informasi khususnya membantu optimalisasi pengetahuan peserta didik, karena *podcast* merupakan media yang mudah di akses terkesan fleksibel, dan menyenangkan. *Podcast* memiliki keunggulan tersendiri dalam proses pembelajaran, pembawaan yang menarik dan menyenangkan sehingga membuat pendengarnya lebih enjoy dan dapat meningkatkan pemahaman serta kemampuan berimajinasi para pendengarnya, dengan mengkonsumsi *podcast* dikatakan dapat melatih daya analisis, atau juga dapat melatih motorik peserta didik karena ketika proses mendengarkan dilakukan, secara otomatis diri peserta didik akan menyeleksi informasi dan memfokuskan pada suatu hal.

*Podcast* adalah proses distribusi dokumen audio melalui internet dengan menggunakan *RSS Subscription*. Istilah *podcast* berasal dari dua kata yaitu *Playable On Demand* atau *Broadcast*. Wulan P S dan Lydia I (2019). Pertama kali *podcast* diminati *public* yaitu khususnya di Amerika Serikat pada tahun 2004. *Podcast* adalah audio atau video file media yang dirilis secara berkala melalui internet dan dapat di *download* melalui sindikasi *web*. *Podcast* hadir dalam berbagai jenis seperti politik, olahraga, komedi dan materi fiksi secara berkelanjutan, bahkan *podcast* digunakan untuk media pembelajaran. Selain itu terdapat beberapa dampak dan manfaat *podcast* dalam proses pendidikan, Dampak *podcast* dalam pendidikan antara lain: (1) *podcast* sebagai sumber pengajaran inovatif bagi pendidik untuk merancang kegiatan kelas. (2) *podcast* membantu proses pembelajaran peserta didik, baik di dalam maupun di luar kelas, (3) *podcast* dapat meningkatkan kesiapan dan persiapan (*readiness & preparation*) dari pendidik Goldman, (2018) dalam Hutabarat (2020 : 108).

Media informasi dan media komunikasi di Indonesia saat ini semakin berkembang salah satunya adalah *Podcast*. Kini *podcast* merupakan media populer yang banyak digunakan untuk menyampaikan dan menerima informasi, *podcast* menjadi media audio yang menarik banyak perhatian masyarakat Indonesia karena *podcast* terkesan lebih intens dan fleksibel. Pada tahun 2021 pendengar *podcast* di Indonesia menempati kedua terbesar di dunia yaitu mencapai 36,6% dari total pengguna internet.

Saat ini informasi tidak hanya dapat diakses melalui televisi maupun radio tapi hanya dengan ponsel orang dapat mengakses segala informasi, tidak heran ketika *podcast* menjadi salah satu media yang diandalkan oleh masyarakat. *Podcast* merupakan salah satu media yang bermanfaat, Aufderheide, dkk (2020) dalam Imarshan (2021 : 215) mengungkapkan bahwa *podcast* juga terkadang berfungsi sebagai media publik, dengan mencontohkan *The New York Times* dan *Gimlet Media*, di mana kedua media tersebut memberikan konten *podcast* dengan berorientasi pada berita dan informasi. Saat ini *podcast* sudah memasuki dunia pendidikan, sejak awal perkembangan *podcast* pada tahun awal 2000an, yang juga berbarengan dengan teknologi *Web 2.0*, para pendidik di Amerika Serikat sudah melihat potensi kegunaan *podcast* sebagai media pembelajaran. Begitu juga di Indonesia, saat ini *podcast* menjadi salah satu media yang dilihat khususnya pada proses pembelajaran, bahkan terdapat penelitian menggunakan *podcast* sebagai media pembelajaran.

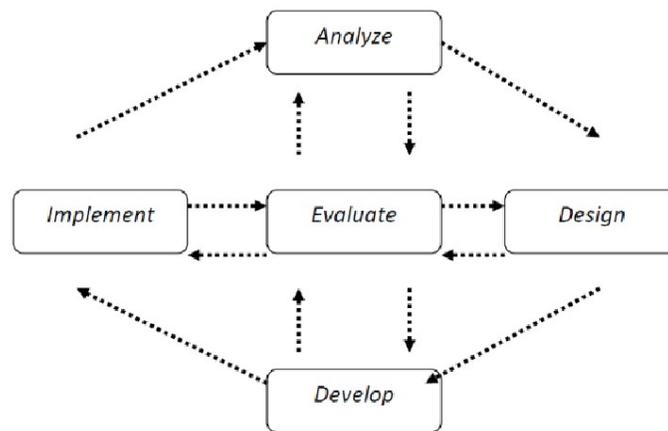
Dari hasil penelitian Wijayanto dkk (2020) di kelas di SMKN 3 Bandung menyatakan terdapat peningkatan hasil dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Seperti pada halnya pada kognitif di siklus I 76,971 dan pada siklus II meningkat menjadi 88,865. Kemudian pada aspek afektif siklus I 13,77 meningkat pada siklus II menjadi 16,49. Lalu yang terakhir pada aspek psikomotor siklus I mendapatkan nilai rata-rata 14,17 meningkat pada siklus II menjadi 16,94. Dengan keseluruhan nilai rata-rata dan dikategorikan sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwasanya media *podcast* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran di SMK Al-ittihad sudah berjalan dengan baik akan tetapi, peserta didik membutuhkan optimalisasi sebagai penunjang tambahan pada proses menambah pengetahuan. *Podcast* merupakan salah satu media yang tepat untuk digunakan dan dimanfaatkan dalam proses input pengetahuan, *Podcast* merupakan media rekam audio yang didistribusikan melalui internet dan dapat dinikmati khalayak masyarakat. Manfaat media audio di dalam pengajaran dapat melatih berbahasa asing, *music literary*, belajar jarak jauh, dan modul untuk tujuan belajar mandiri. Media audio dapat melatih daya ingat dan mengungkapkan kembali gagasan cerita yang telah disimak. Melatih diri dalam memisahkan informasi yang relevan dari yang tidak relevan, serta dapat melatih daya analisis (Sudjana & Rivai, 2015: 155). Begitu juga *podcast*, sebagai media audio dan video yang mudah di akses, selain mudah di akses *podcast* juga mudah didengarkan ketika melakukan aktivitas lain atau multitasking, dan penyampaian yang menyenangkan menjadikan peserta didik dapat dengan mudah untuk menerima informasi atau pengetahuan.

Dari permasalahan diatas maka dapat disimpulkan bahwasanya penulis memilih untuk mengangkat tema pendampingan desain Studio *Podcast* untuk peningkatan *workstation-productivity* di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sebagai bentuk upaya pendidik dalam optimalisasi pengetahuan peserta didik melalui *podcast* sekolah agar menghasilkan peserta didik yang memiliki pengetahuan optimal. Memanfaatkan media baru merupakan langkah penting sebagai media pelengkap dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah yakni bagaimana *podcast* menjadi media pilihan untuk optimalisasi pembelajaran peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *podcast* sebagai media pembelajaran peserta didik di SMK.

## METODE

Salah satu media yang memperhatikan tahapan atau metode dasar desain pengembangan media yang sederhana dan mudah dipahami adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini kemudian diurutkan untuk memperoleh langkah taktis supaya kegiatan berjalan optimal. Menurut Kholik (2020) dalam sebuah kegiatan diperlukan serangkaian persiapan yang teratur dan taktis agar bisa mencapai kesuksesan acara.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

### Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan yang pertama adalah tahap *Analysis* (Analisis). Tahap ini dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Analisis yang dilakukan adalah mencari tahu kebutuhan dari peserta didik itu sendiri pada minat peserta didik terhadap media *podcast* sebagai media penyampai pembelajaran tambahan peserta didik. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan pemilihan ruangan produksi *podcast*. Menurut Latifah E (2021: 26) ketika konten kreator ingin memproduksi *podcast* maka perlu ruangan khusus. Hal ini meliputi penelitian dan identifikasi peralatan apa saja yang diperlukan untuk produksi *podcast*, seperti mikrofon, headphone, perekam suara, atau perangkat

lunak editing audio yaitu dengan menyusun modul pendampingan pada pemasangan *podcast*. Analisis kebutuhan ini akan membantu dalam menentukan jenis peralatan yang dibutuhkan untuk mencapai produksi *podcast* yang optimal.

#### Tahap Desain (*Design*)

Setelah tahap analisis peralatan *podcast* selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah melakukan sosialisasi modul pemasangan *podcast* yang sudah disusun oleh instruktur dan tim terkait. Hal ini bertujuan untuk memberikan pembekalan dan pemahaman yang komprehensif mengenai perancangan produksi studio *podcast*.

#### Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah tahap *design* dan sosialisasi dilakukan, tahap selanjutnya adalah tahap *Development* atau pengembangan. Langkah pertama dalam tahap *Development* adalah melaksanakan perancangan sesuai dengan modul yang telah disosialisasikan. Hal ini mencakup pemasangan peralatan *podcast* seperti mikrofon, headphone, perekam suara, dan perangkat lunak editing audio sesuai dengan rencana yang telah disusun. Peserta memastikan peralatan *podcast* terpasang dan terhubung dengan benar, dan setiap anggota tim produksi memiliki pemahaman yang jelas tentang penggunaan peralatan dan tata cara produksi *podcast*.

#### Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap Implementasi merupakan tahap penting dalam pengembangan studio *podcast*, di mana studio *podcast* yang telah dirancang akan diuji coba untuk memastikan tampilan dan fungsionalitas yang diinginkan. Pada tahap ini, dilakukan uji coba fungsionalitas yang melibatkan pengujian fitur dan fungsi produk sesuai dengan rencana perancangan. Hal ini membantu mengidentifikasi dan memperbaiki potensi kekurangan atau masalah yang perlu diperhatikan sebelum memasuki tahap produksi selanjutnya. Apabila menurut ahli media setelah di uji cobakan layak maka *podcast* dapat di publikasikan ke peserta didik.

#### Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah proses dimana *podcast* yang di kembangkan berhasil dan sesuai dengan yang diharapkan berdasarkan kebutuhan pendidik dan peserta didik. Evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi keberhasilan dan kekurangan dari *podcast* yang telah dibuat. Jika terdapat hal yang perlu diperbaiki maka *podcast* harus diidentifikasi dan kemudian disempurnakan.

## HASIL

### Penerapan Hasil Analisis pada Modul

Dalam kegiatan ini, dilakukan penyusunan modul pendampingan untuk instalasi *podcast* di sekolah. Menurut Nasution (2005: 205) dalam Revita Yuni dan Roni Afriadi (2020 : 146), modul merupakan suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu pembelajaran dalam mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara komprehensif dan dapat berdiri sendiri. Tujuannya adalah untuk membantu pembelajar mencapai pemahaman yang mendalam. Dengan menggunakan modul, peserta dapat memahami dengan fleksibilitas dan pemanfaatan sumber daya yang tersedia sesuai dengan kebutuhan. Dalam penyusunan modul disusun sesuai karakteristik yang ada agar modul tersebut dapat memberikan panduan yang efektif. Berikut beberapa karakteristik modul yang perlu diperhatikan saat menyusun modul *Self-instructional*, *Self-contained*, *Stand-alone*, *Adaptif* dan *User-friendly*, Citra Kurniawan dan Dedi Kuswandi (2021 : 18). Penyusunan modul merupakan langkah awal yang sangat penting sebelum memasuki langkah praktik pemasangan studio *podcast* di SMKS Al-ittihad, modul tersebut membantu merencanakan dan mengatur seluruh proses secara sistematis.

### Pemahaman Struktur Desain Podcast

Sosialisasi bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih terperinci dan memperkenalkan isi modul instalasi *podcast* kepada seluruh peserta kegiatan yang terdiri dari siswa dan guru. Dalam penelitian Abraham Zakky Zulhazmi (2022 :83-87) menjelaskan bahwasannya terdapat tiga hal penting dalam produksi *podcast*, yang pertama adalah *brainware*, *hardware* dan *software*. *Brainware* merupakan bagaimana ide atau perencanaan yang dilakukan untuk produksi *podcast*. Para peserta diberikan penjelasan tentang perangkat keras atau hardware yang umumnya digunakan dalam produksi *podcast*. Pengenalan ini mencakup penjelasan tentang fungsi dan cara penggunaan alat-alat tersebut, serta tips praktis untuk mengoptimalkan kualitas suara dalam produksi *podcast*. Kemudian pengenalan aplikasi perekaman *podcast*, yaitu *Audacity* dan OBS (Open Broadcaster Software). *Audacity* digunakan sebagai aplikasi untuk merekam dan mengedit suara, sementara OBS digunakan untuk merekam video dan audio dalam produksi *podcast*.



Gambar 1. Pendampingan Instalasi Podcast Bersama Siswa/i SMKS Al-Ittihad Cianjur

Sosialisasi di SMKS AL-ittihad dilaksanakan sesuai dengan panduan yang telah disiapkan, sehingga semua langkah-langkahnya dapat berjalan dengan baik. Selama sosialisasi, para peserta aktif berpartisipasi dan mengajukan beberapa pertanyaan terkait materi yang disampaikan. Pertanyaan-pertanyaan ini dijawab dengan jelas dan memadai oleh fasilitator, sehingga memberikan pemahaman yang lebih baik.

### **Pengembangan Studio Podcast dengan Pengujian**

Setelah sosialisasi berhasil dilaksanakan tahap selanjutnya adalah tahap *Development* atau pengembangan. Pada tahap ini, rancangan yang telah dibuat dalam tahap sebelumnya akan diwujudkan menjadi bentuk nyata. Pihak siswa yang terlibat telah dibimbing dalam aplikasi konsep yang telah disosialisasikan sebelumnya. Siswa/i secara aktif terlibat dalam perancangan dan pembangunan studio *podcast* dengan bantuan pendampingan. Dalam tahap ini, instruktur menggunakan panduan yang telah disusun sebelumnya untuk merancang studio *podcast* baik pada penentuan tata letak, pemasangan peralatan *hardware* dan pemasangan *software* sesuai dengan panduan modul yang telah disosialisasikan.

Melalui pendampingan, siswa/i dibimbing dalam mengatasi tantangan teknis dan mendapatkan saran serta panduan selama proses pengembangan studio *podcast*. Dalam tahap ini, melibatkan pemasangan alat-alat studio *podcast* dan instalasi aplikasi pengeditan yang sesuai dengan kebutuhan. Peserta kegiatan mengikuti rencana yang telah disusun dan memastikan bahwa studio *podcast* memenuhi standar kualitas yang diharapkan. Dengan partisipasi aktif pihak sekolah dan bimbingan yang diberikan, proses pengembangan studio *podcast* di SMKS Al-ittihad dapat dilaksanakan dengan baik dan menghasilkan studio yang sesuai dengan harapan. Studio *podcast* yang telah selesai siap diuji coba kemudian diimplementasikan. Studio *podcast* ini dapat menjadi salah satu pusat kreativitas dan inovasi di SMKS Al-ittihad.



Gambar 2. Praktik Pengujian Podcast oleh Siswi SMKS Al-Ittihad Cianjur

### **Implementasi Produksi Podcast**

Tahap Implementasi merupakan tahap penting dalam pengembangan studio *podcast*, di mana studio *podcast* yang telah dirancang akan diuji coba untuk memastikan tampilan dan fungsionalitas yang diharapkan. Uji coba ini dilakukan untuk memastikan kualitas suara yang optimal dan kelancaran produksi *podcast*. Uji coba tersebut berjalan dengan baik dan efektif. Dalam tahap ini, pendidik menjadi talent sementara peserta didik berperan sebagai operator *podcast*. pendidik bertugas menyediakan konten dan informasi yang akan diungkapkan dalam *podcast*, sedangkan peserta didik bertanggung jawab dalam mengoperasikan perangkat keras dan perangkat lunak, mengatur mikrofon, melakukan rekaman, mengedit audio, serta mengelola elemen visual jika diperlukan. Selama produksi *podcast* semua peserta berperan aktif dan saling bekerja sama sehingga produksi *podcast* berjalan dengan efektif dan menghasilkan konten *podcast* yang menarik.

### **Evaluasi Kegiatan Produksi**

Peneliti telah melakukan evaluasi terhadap *podcast* yang dikembangkan dan menemukan bahwa *podcast* tersebut berjalan dengan baik dan tidak ada masalah signifikan yang perlu diperbaiki. Evaluasi tersebut mengkonfirmasi bahwa *podcast* memenuhi harapan dan kebutuhan pendidik dan peserta didik. Dalam kesimpulannya, *podcast* telah berhasil dikembangkan dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan.



Gambar 3. Berfoto bersama civitas akademika SMKS Al-Ittihad Cianjur

Studio *podcast* ini berfungsi sebagai sarana workstation produktivitas di sekolah, memberikan manfaat yang luas bagi peserta didik, pendidik, dan pihak sekolah secara keseluruhan. Melalui *podcast*, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan pemahaman tambahan di luar lingkungan sekolah dengan cara yang menyenangkan. Produksi dan pengoperasian *podcast* ini memungkinkan peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan berkontribusi dalam menghasilkan konten yang bermanfaat. Peserta didik dapat mengasah keterampilan teknis seperti pengoperasian perangkat keras dan lunak, pengeditan audio, dan manajemen elemen visual.

## **DISKUSI**

Diskusi teoritis mengenai hasil yang diperoleh dari keseluruhan kegiatan "Pendampingan Instalasi *Podcast* di Sekolah" melibatkan analisis mendalam terhadap dampak dan manfaat yang dihasilkan. Dalam konteks ini, hasil yang didapatkan mencakup aspek pendidikan, komunikasi, dan pengembangan keterampilan. Melalui analisis yang mendalam terhadap dampak dan manfaat dari pendampingan instalasi *podcast* di sekolah terdapat potensi besar dalam meningkatkan pengalaman pendidikan, kemampuan komunikasi, dan pengembangan keterampilan siswa. Dengan memanfaatkan teknologi *podcast* secara efektif, sekolah dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan inspiratif.

Menurut Aripidi dkk dalam buku Rachmadtullah (2022 : 37) di dunia jagat maya telah membuka banyak kesempatan untuk berinovasi dalam proses belajar mengajar, itu terjadi karena kita bisa mendapatkan informasi baik di dalam kelas maupun di luar kelas melalui dunia maya. Kemudian diperkuat Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru dalam memanfaatkan TIK sebagai pengembangan diri dan berkomunikasi, Rudini dan Saputra (2022 : 842). Maka dari itu *podcast* menjadi salah satu solusi yang dipilih untuk membantu optimalisasi pengetahuan peserta didik, karena *podcast* merupakan media yang mudah di akses terkesan fleksibel, dan menyenangkan. Dalam aspek pendidikan, kegiatan ini dapat

memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, dan mengorganisir ide-ide dalam bentuk konten *podcast* yang terstruktur. Dengan terlibat dalam praktik produksi *podcast*, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dalam merencanakan, menyusun, dan menyampaikan pesan dengan jelas dan persuasif.

Menurut Frydenberg (2006) dan Nathan & Chan (2007) dalam Dahratul Laila (2020) yang menguji bahwa tujuan dibalik pemanfaatan *podcast* dapat dibagi dalam 3 kategori, yakni memperbesar *flexibility* dalam pembelajaran, meningkatkan aksesibilitas belajar serta memperkaya pengalaman belajar peserta didik. *Podcast* memberikan fleksibilitas yang lebih besar dengan memungkinkan akses materi kapan saja dan di mana saja. *Podcast* juga meningkatkan aksesibilitas belajar bagi peserta didik dari latar belakang atau kondisi yang berbeda. *Podcast* mampu memperkaya pengalaman belajar dengan menyajikan materi secara menarik dan interaktif melalui format audio. Tujuan-tujuan ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif dalam pembelajaran. *Podcast* memiliki peran sebagai sumber informasi, edukasi, dan hiburan Rachmawati dkk, (2019) dalam Nantana dan A Wiradimadja (2023 : 70). Selain menjadi sumber informasi dan edukasi peserta didik, produksi *podcast* juga membantu meningkatkan kreativitas pendidik. Ketika seorang pendidik sering konsumsi *podcast* dan produksi *podcast* maka akan meningkatkan kreativitas pendidik karena produksi *podcast* berarti menyampaikan ide dan kreativitas. (Gunawan, dkk 2021).

Dalam konteks komunikasi, penelitian ini dapat menghasilkan peningkatan keterampilan komunikasi verbal dan nonverbal. Melalui peran sebagai operator *podcast*, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dalam mengelola suara, penekanan, intonasi, dan ekspresi verbal yang tepat. Selain itu, pengenalan alat dan teknik produksi *podcast* juga dapat membantu peserta didik memahami pentingnya komunikasi visual dalam menyampaikan pesan dengan efektif. Oleh karenanya, menurut Kholik (2022) dengan memahami keterampilan teknologi sekaligus komunikasi visual maka akan menghasilkan karya yang berdampak positif dari penontonnya.

Dalam aspek pengembangan keterampilan, Kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi dan perangkat lunak terkait produksi *podcast*. Pengenalan aplikasi perekaman *podcast* seperti *Audacity* dan *OBS* memberikan peserta didik kesempatan untuk menguasai penggunaan alat-alat tersebut dan mengoptimalkan penggunaannya dalam produksi *podcast* yang berkualitas. Selain itu, kolaborasi antara pendidik dan peserta didik dalam praktik produksi *podcast* juga dapat meningkatkan keterampilan kerjasama, pemecahan masalah, dan kreativitas. Maka dari itu disimpulkan bahwasannya media *podcast* merupakan salah satu media yang tepat dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik dan kreativitas pendidik.

Toyib, Humaisyi, & Muzakki (2013) dalam Dalila & Niken (2020) menjelaskan bahwa *podcast* mempunyai empat karakter utama yang merupakan ciri khusus jika dibandingkan dengan media audio lain, yaitu *episodic*, *download*, *streaming*, dan *segmented*. Pada dasarnya *podcast* bisa disebarkan di mana saja, baik melalui platform social media seperti *instagram*, *tiktok*, *youtube* dan lain sebagainya, ataupun bisa melalui *Spotify* dan *google podcast*. Proses pertama dalam analisis

produksi *podcast* adalah dengan menentukan tujuan umum dari *podcast* pendidikan (Tardy, C.M. and Swalles, 2014). Setelah itu menentukan desain *podcast*, Mayangsari dan Dinda (2019 : 130) dan proses terakhir yaitu pengeditan Fitri Yani M (2021 : 142-143) termasuk jenis konten, durasi (pendek 1 –5 menit; medium 5–15 menit; panjang >15 menit). atau pengisi *podcast* (pendidik, peserta didik atau lainnya), gaya (formal atau informal), tujuan (menginformasikan, merefleksikan, memotivasi, dan sebagainya). *Podcast* harus dibuat dengan durasi sesimple mungkin, tidak menghabiskan banyak waktu karena hal tersebut membuat *podcast* menjadi mudah bosan.

Menurut jurnal Efi Fadilah, dkk (2017:96) ada 3 elemen wajib dalam *podcast*, yaitu (1) materi *podcast*, (2) penyedia RSS (*Really Simple Syndication*), dan (3) penangkap (*podcatcher*). Ukuran dokumen (*file*) berkisar antara 1 mb sampai 200 mb (tergantung dari *frame rate*, ukuran dan lain sebagainya). Pemilihan materi tertentu merupakan langkah terpenting dalam *podcast*, pemilihan materi harus terfokus pada suatu hal agar *podcast* terarah dan informasi yang disampaikan tercapai, pemilihan materi yang menarik menjadi poin penting, dalam produksi *podcast* dialog yang nyaman dan tanpa bertele-tele menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih nyaman. Dan disini merupakan langkah pendidik dalam menuangkan ide dan kreativitasnya dalam pemilihan materi. Langkah-langkah pembuatan studio *podcast* adalah satu kesatuan utuh yang harus dilaksanakan dengan tujuan *podcast* yang jelas, format yang terencana, peralatan yang tepat, ruang rekaman yang disiapkan, merekam *podcast* dengan baik, mengedit dan menyunting rekaman, mendesain grafis, *branding*, *hosting* dan distribusi *podcast*.

## KESIMPULAN

Pembelajaran di SMK Al-ittihad sudah berjalan dengan baik akan tetapi, peserta didik membutuhkan optimalisasi sebagai penunjang tambahan pada proses menambah pengetahuan. *Podcast* merupakan salah satu media yang tepat untuk digunakan dan dimanfaatkan dalam proses input pengetahuan, *Podcast* merupakan media rekam audio yang didistribusikan melalui internet dan dapat dinikmati khalayak masyarakat. Metode penelitian yang digunakan dalam instalasi studio *podcast* di SMKS Al-ittihad adalah metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

- a. Analisis (*Analysis*): Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan dan tujuan pengembangan studio *podcast*. Melalui penelitian, dilakukan identifikasi kebutuhan, karakteristik peserta, dan sumber daya yang tersedia.
- b. Desain (*Design*): Tahap desain melibatkan perencanaan modul dan proses pengembangan studio *podcast*. Modul yang telah disusun kemudian di sosialisasikan. Desain studio *podcast* meliputi aspek teknis, seperti peralatan dan konfigurasi ruangan.
- c. Pengembangan (*Development*): Pada tahap ini, modul dan studio *podcast* kemudian dibuktikan dalam bentuk nyata

- d. Implementasi (*Implementation*): Pada tahap ini, dilakukan uji coba fungsionalitas yang melibatkan pengujian fitur dan fungsi produk sesuai dengan rencana perancangan.
- e. Evaluasi (*Evaluation*): Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan instalasi studio *podcast* di SMKS Al-ittihad.

## PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SMKS Al-Ittihad Cianjur atas kesempatan yang diberikan kepada kami untuk melaksanakan kegiatan "Pendampingan Instalasi *Podcast*". Kami mengapresiasi SMKS Al-Ittihad Cianjur yang telah memperhatikan pentingnya penerapan teknologi *podcasting* dalam konteks pendidikan, dan memberikan ruang bagi siswa-siswi untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam produksi *podcast*.

## DAFTAR REFERENSI

- Dahratul, Layla. (2020). *Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Guna Mendukung Merdeka Belajar pada Era Revolusi Industry 4.0 dan Society*. Prosiding Seminar Nasional PBSI-III
- Dalila, N dan Niken Febrina A. (2020). *Srategi Storytelling Spreadability dan Monetization Podcast Sebagai Media Baru Komedi*. Jurnal Riset Komunikasi. Vol 3(2)
- E, Latifah. (2021). *Menjadi Kreator Konten di Era Digital*. Diva Press : Yogyakarta
- Fadilah, Efi., Pandan Yudhapramesti dan Nindi Aristi. (2017). *Podcast sebagai Alternatif Distribusi Konten Audio*. Kajian Jurnalisme. Vol 1(1)
- Gunawan, dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Google Podcast*. Pusdikra Mitrajaya : Medan
- Hutabarat, Peni Meliati. (2020). *Pengembangan Podcast Sebagai Media Suplemen Pembelajaran Berbasis Digital pada Perguruan Tinggi*. Jurnal Sosial Humaniora Terapan. Vol 2(2)
- Imarshan, Idham. (2021). *Popularitas Podcast sebagai Pilihan Sumber Informasi bagi Masyarakat sejak Pandemi Covid-19*. Jurnal Ilmu Komunikasi Politik dan Ilmu Komunikasi Bisnis. Vol 5(2).
- Kholik, A., Armenitha, C., & Lika, I. L. (2022). *Strategi Event Virtual Untuk Membangun Customer-Relationship Oleh Humas di Lembaga Pendidikan*. Jurnal Ilmu Komunikasi PROGRESSIO, 3(2), 165-179.
- Kholik, A., Ramadhani, A. N., Patuananggi, A., & Wibowo, A. A. C. (2021). *Special Event Management: Implementasi Penyelenggaraan Event di Sektor Sosial, Pendidikan Dan Bisnis*. Jurnal British, 1(2), 1-10.
- Kurniawan, Citra dan Dedi Kuswandi. 2021. *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital pada Pembelajaran Abad 21*. Academia Publication : Lamongan
- M, Fitri Yani. (2021). *Pemanfaatan Anchor Sebagai Platform Distribusi Podcast. (Studi Kualitatif Podcast Notesa Nte Notutura)*. Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol 2(2)

- Mayangsari, Dewi dan Dinda Rizki Tiara. (2019). *Podcast Sebagai Media Pembelajaran di Era Milenial*. Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi. Vol 3(2)
- Nantana, M Gebryna Rizky dan Agung Wiradimadja. 2023. *Inovasi Belajar Abad 21 melalui Pengembangan Media Podcast Pembelajaran IPS berbasis Instagram*. Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia. Vol 10(1). 70
- Rachmadtullah, Reza. (2022). *Monograf Pembelajaran Interaktif Dengan Metaverse Eureka Media Aksara*. Purbalingga : Jawa Tengah.
- Rudini, Moh dan Ady Saputra. 2022. *Kompetensi Pedagogik Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis TIK Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal. Vol 8(2).
- S, Wulan dan Irene, Lydia. (2019). *Komunikasi Kontemporer dan Masyarakat*. Gramedia Pustaka utama : Jakarta
- Sudjana, Nana. (2012). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sultan, M A., Nurabidah Idrus dan Alfianti Akhmad. (2020). *Media Podcast terhadap Kemampuan Menyimak*. Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan. Vol 4(1)
- Tardy, C. M., & Swales, J. M. (2014). *Genre Analysis, In K. P. Schneider & A. Barron (Eds.), Pragmatic of Discourse*. Mouton De Gruyter : Berlin.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuni, Revita dan Roni Afriadi. (2020). *Pengembangan Modul Pembelajaran Kondisional untuk Belajar Dari Rumah (BDR)*. Jurnal Handayani. Vol 11(2).
- Wijayanto, Putut Sri., dkk. (2020). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Youtube (Podcast) dengan Metode Pembelajaran Pendidikan Jarak Jauh pada Materi Komputer dan Jaringan Dasar di SMKN 3 Bandung*. Jurnal Guru Komputer. Vol 1(1)
- Wulan,P. S., dan Lydia, I. (2019). *Komunikasi Kontemporer dan Masyarakat*. Cetak Pertama. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Z, Abraham Zakky. (2022). *Pelatihan Produksi Podcast Bagi Siswa Madrasah*. Jurnal Pengabdian Masyarakat. Vol 3(1).