

## PENGEMBANGAN MEDIA LITERASILIWANGI BERBASIS APLIKASI *PODCAST* MENUJU MAHASISWA DENGAN LITERASI UNGGUL

Iis Siti Salamah Azzahra <sup>1</sup>, Qudratullah <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Instut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi, Indonesia

<sup>2</sup> IAIN Bone, Indonesia

<sup>1</sup> salamahazzahra@ikipsiliwangi.ac.id, <sup>2</sup> qudratullah@iain-bone.ac.id

Received: December 25, 2023; Accepted: February 15, 2024

### Abstract

A good level of literacy is the basis for educational progress, apart from having the ability to absorb information, students must also be able to produce content and information as part of literacy and is not limited to writing, but also includes audio or *podcast*-based content. This creation process must be supported by a platform that can become a forum for creativity and foster a spirit of literacy. This research aims to provide an overview of the development of *podcast* media that students can use to improve literacy activities. The research method used is RnD (Reasearch and Development). Data collection techniques using documentation, observation sheets, questionnaires, product validation and tests. The place of this research is at IKIP Siliwangi. The results of media validation for language learning show a percentage of 95.69% of all experts and practitioners. The output of this research is a web application based on gamified broadcasts which makes literacy activities in the tertiary environment more interesting, trains students to be able to use technological devices and provides a new space for students to improve their literacy skills through audio content and these conditions are the basis for achieving high literacy excel among students.

**Keywords:** Literacy, *Podcast* Application, *Podcast*, Gamification

### Abstrak

Tingkat literasi yang baik dan unggul merupakan dasar bagi kemajuan Pendidikan, selain memiliki kemampuan menyerap Informasi, mahasiswa juga harus mampu memproduksi konten dan informasi sebagai bagian dari literasi dan tidak terbatas pada tulisan, melainkan juga termasuk konten berbasis audio atau siniar (*podcast*). Proses penciptaan ini harus didukung oleh platform yang dapat menjadi wadah untuk berkreasi dan memupuk semangat berliterasi. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran pengembangan media siniar atau *podcast* yang dapat digunakan mahasiswa untuk meningkatkan kegiatan literasi. Metode penelitian yang digunakan adalah RnD (Reasearch and Development). Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi, lembar observasi, angket, validasi produk, dan tes. Tempat penelitian ini yaitu di IKIP Siliwangi. Hasil validasi media terhadap pembelajaran bahasa menunjukkan persentase 95,69 % dari seluruh ahli dan praktisi. Luaran penelitian ini adalah aplikasi web berbasis siniar bergamifikasi yang membuat kegiatan literasi di lingkungan perguruan tinggi semakin menarik, melatih mahasiswa mampu menggunakan perangkat teknologi serta memberikan ruang baru untuk mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan literasi melalui konten audio dan kondisi inilah yang menjadi dasar-dasar tercapainya literasi yang unggul di kalangan mahasiswa.

**Kata Kunci:** : Literasi, Aplikasi *Podcast*, Siniar, Gamifikasi

**How to Cite:** Azzahra, I. S. S., & Qudratullah. (2024). Pengembangan media literasiliwangi berbasis aplikasi *podcast* menuju mahasiswa dengan literasi unggul. *Semantik*, 13(1), 133-144.

---

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah mengubah gaya hidup, metode komunikasi, dan keterampilan bertahan hidup manusia dari era Industri 1.0 hingga Industri 4.0. Dalam situasi ini, manusia harus terus menerus berinovasi dan memiliki keterampilan literasi yang mumpuni, termasuk di dalamnya adalah mahasiswa. Menurut Savitri (2019), industri 4.0 merujuk pada revolusi teknologi yang sedang terjadi saat ini, yang ditandai dengan perkembangan teknologi *internet of things* (IoT), kecerdasan buatan (AI), dan teknologi lainnya yang mengubah cara kerja dan berkomunikasi di industri. Literasi mencakup keterampilan membaca, menulis, memahami, dan efektif menggunakan informasi. Kemampuan ini sangat esensial bagi individu karena memungkinkan mereka untuk terus belajar dan berkembang. Tingkat literasi yang tinggi memungkinkan seseorang untuk mengoptimalkan sumber informasi yang ada dan terus memperkaya diri, bahkan dalam pembelajaran tingkat literasi sangat mempengaruhi efektivitas pembelajaran (Somadi, 2022). Oleh karena itu, pengembangan literasi sangat lah krusial. Lebih lanjut lagi, literasi masyarakat suatu negara memiliki dampak besar terhadap kemajuan negara itu sendiri. Meningkatnya literasi di suatu negara telah terbukti membawa keberhasilan, sehingga literasi menjadi bagian integral dari sistem pendidikan. Pendidikan pada dasarnya adalah proses literasi, yaitu upaya untuk mencari dan memperoleh beragam informasi dan pengetahuan. Menurut Wono et. al. (2023) literasi memegang peranan sentral dalam memungkinkan individu mengakses, memahami, dan mengelola informasi secara efektif.

Industri 4.0 memiliki hubungan yang sangat erat dengan literasi, industri 4.0 membutuhkan tenaga kerja yang memiliki literasi digital yang baik untuk dapat mengoperasikan dan mengelola peralatan dan sistem teknologi yang ada, apalagi saat ini generasi yang lahir adalah generasi *digital native*, generasi yang sejak lahir sudah mengenal teknologi (Suryanti & Wijayanti, 2018). Menurut Robinson (dalam Pranowo, 2007), literasi adalah kemampuan membaca dan menulis secara baik untuk berkompetisi ekonomis secara lengkap. Hal ini menunjukkan secara mendasar literasi adalah kegiatan membaca dan menulis walaupun dalam perkembangannya saat ini banyak turunan dari istilah literasi itu sendiri seperti literasi teknologi, literasi media dan literasi lainnya (Musthafa, 2008). Sekarang, literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan mendengarkan dan menonton. Diversifikasi dalam kegiatan literasi ini juga mempengaruhi jenis konten yang dihasilkan dan dikonsumsi. Ini tidak hanya terbatas pada teks atau gambar, tetapi juga mencakup video dan audio. Saat ini, konten audio seperti siniar/*podcast* menjadi salah satu jenis konten yang sangat populer.

Mahasiswa saat ini yang sarat dengan lingkungan berteknologi membutuhkan lingkungan yang mendukung literasi yang lebih menarik dan tidak membosankan serta memberikan banyak alternatif untuk menyerap informasi maupun menyampaikan informasi itu sendiri. Literasi tidak hanya membaca, tetapi juga menyimak dan mendengarkan. Media literasi yang digunakannya pun harus dekat dengan mahasiswanya itu sendiri, dapat diakses dengan mudah dan tidak mendapatkan kendala yang berarti. Selain itu, sebagai bagian dari literasi itu sendiri, mahasiswa harus pula dapat memproduksi informasi juga yang disajikan dengan menarik pula, tidak hanya dalam berbentuk teks atau gambar, juga alternatif lainnya, yaitu melalui konten audio dalam bentuk siniar atau *podcast*.

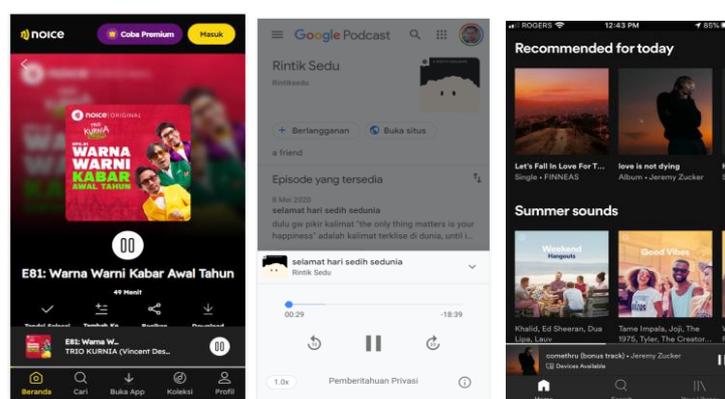
### **Podcast (Siniar)**

*Podcast* adalah bentuk audio digital yang dapat diakses melalui perangkat komputer atau seluler. Biasanya, *podcast* terdiri atas serangkaian episode yang dapat diputar secara

berurutan atau acak. Menurut Popo (2013), *podcast* mirip dengan *talkshow* yang mencakup beragam topik dari berita hingga hiburan, dari komedi hingga ilmu pengetahuan, dan banyak lagi. *Podcast* juga sering kali dibuat oleh individu atau kelompok dengan minat khusus dalam suatu topik, sehingga pengguna dapat menemukan sudut pandang unik dan orisinal di dalamnya. Sementara menurut Morris, Tomasi dan Terra (2009) *podcast* adalah jenis media digital yang terdiri atas serangkaian episode audio atau video, biasanya dalam format yang dapat diunduh atau di-*streaming* secara daring. Kontennya bisa berupa berbagai topik, mulai dari berita, cerita fiksi, diskusi tentang topik tertentu, hingga tutorial atau pembelajaran. Penggunaan *podcast* dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat, di antaranya (1) guru dapat mengembangkan topik-topik dalam beragam versi dan (2) siswa akan lebih fokus mendengarkan (Nugraha, 2021). Beberapa keuntungan menggunakan *podcast*, yaitu fleksibilitas akses, kemudahan penggunaan, personalisasi, gratis dan lebih ringan dalam penggunaan *bandwidth* bila dibandingkan dengan video dan yang terakhir karena mudah dalam pembuatannya sehingga ragam topik dapat didengar dan disimak yang disesuaikan dengan keinginan pengguna.

### Aplikasi Siniar atau *Podcast*

Secara garis besar, aplikasi *podcast* memiliki kesamaan dengan berbagai aplikasi teknologi informasi lainnya yang tersedia. Aplikasi *podcast* dapat berbasis website atau berbasis perangkat seluler. Aplikasi *Podcast* adalah serangkaian rekaman suara digital yang dapat diunduh ke komputer atau aplikasi mobile, Setiyanto et. al. (2023). Sebagian besar aplikasi *podcast* dapat diunduh dan digunakan secara gratis, artinya pengguna dapat menikmati konten audio *podcast* tanpa biaya tambahan. Namun, ada juga beberapa aplikasi *podcast* yang menawarkan layanan berbayar untuk konten yang lebih kaya. Dalam hal interaksi, aplikasi *podcast* dapat dibedakan menjadi dua jenis. Pertama, tipe satu arah, di mana pengguna hanya dapat mendengarkan konten yang telah diproduksi tanpa kemampuan untuk membuat konten sendiri. Biasanya, aplikasi *podcast* semacam ini berkolaborasi dengan kreator konten khusus. Di sisi lain, ada aplikasi *podcast* yang memungkinkan interaksi dua arah, yang berarti pengguna tidak hanya dapat mendengarkan, tetapi juga dapat membuat dan berbagi konten mereka sendiri. Di Indonesia sendiri berdasarkan pada tahun 2018, menunjukkan bahwa dari sampel sebanyak 2018 orang ada 67,97% yang sudah kenal dengan *podcast*. Selain itu, juga didapatkan data alasan mendengarkan *podcast* adalah 65% karena konten yang bervariasi, 62,69% karena *flexibility (on demand)* dan 38,85% karena lebih nyaman daripada konten visual. Data ini dikutip berdasarkan survei oleh Dailysocial.id (Kencana, 2020). Pada Gambar 1 terdapat beberapa contoh dari aplikasi *podcast* termasuk Google *Podcast*, Spotify, Noice dan yang lainnya.



Gambar 1. Contoh Berbagai Aplikasi Siniar atau *Podcast*

Fadilah, Yudhapramesti & Aristi (2017) dalam jurnalnya menyebutkan beberapa keunggulan dari sistem *Podcast*, termasuk kemampuannya untuk diakses secara otomatis, memudahkan pengguna dalam mengontrol media, efisiensi penggunaannya yang tidak memakan banyak tempat atau memori internal, serta ciri khas *Podcast* yang santai dan ringan dapat memikat pendengar terhadap materi yang disajikan. Kelebihan dari Google *Podcast* ini berpotensi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

*Podcast* dipandang meningkatkan kemampuan berbahasa, salah satunya adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan salah satu bentuk perilaku manusia yang melibatkan faktor fisik, neurologis, linguistik, dan psikologis secara luas. Faktor-faktor tersebut dapat dijadikan sebagai penentu keberhasilan berbicara sehingga faktor tersebut harus diperhatikan pada saat menentukan seseorang untuk mampu atau tidaknya berbicara (Priatna & Setyarini, 2020).

Aplikasi *podcast* telah diakui sebagai alat yang sangat penting dalam memajukan pendidikan dan pengetahuan di era digital. Menurut pakar pendidikan, Dr. Stephen M. Kosslyn (2017), menekankan bahwa aplikasi *podcast* membuka pintu baru untuk akses terhadap materi kuliah dan pembelajaran berkualitas tinggi. Kosslyn menyoroti keunggulan *podcast* dalam memungkinkan siswa mengakses konten kapan saja dan di mana saja, mempromosikan pembelajaran mandiri, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Dengan adanya aplikasi *podcast*, para pendidik dapat menyajikan materi secara lebih dinamis dan mengintegrasikan elemen-elemen audio untuk meningkatkan retensi informasi.

Berkaitan dengan itu, penelitian mengenai *podcast* dilakukan oleh Qasim dan Fadda (2013) mengungkapkan alasan untuk mengintegrasikan media *podcast* dalam pembelajaran dan lebih jauh dalam kegiatan literasi, yaitu *podcast* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan pada harapan, kebutuhan dan preferensi siswa. *Podcast* juga dapat mempengaruhi siswa interpretasi untuk mempelajari sastra lebih fleksibel dan meningkatkan minat mereka terhadap sastra, seperti diketahui bahwa mempelajari sastra merupakan bagian dari kegiatan literasi seperti yang hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Supriyono et al. (2021).

Pakar teknologi dan pendidikan, Dr. Richard E. West, menegaskan pentingnya aplikasi *podcast* dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan personal. Dalam bukunya "*Podcasting for Learning in Universities*", West (2008) mengilustrasikan bahwa *podcast* memungkinkan pengajar untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna oleh siswa. Ia juga menyoroti bahwa aplikasi *podcast* memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, mempercepat proses pemahaman, dan memperluas akses ke sumber daya pembelajaran. Dengan berbagai keunggulannya, aplikasi *podcast* terbukti menjadi alat yang tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mendukung perubahan positif dalam pendidikan tinggi secara menyeluruh.

Namun demikian, aplikasi *podcast* dalam pengimplementasiannya memerlukan kreativitas dari pembuat kontennya itu sendiri, seperti yang ada dalam penelitian yang dilakukan oleh Saripudin, Ratmaningsih & Anggraini (2023) menyatakan bahwa aplikasi *podcast* akan sangat benar-benar bekerja dengan baik apabila didukung oleh beberapa elemen meliputi 1) isu-isu yang terlibat bersifat kontemporer; 2) penggunaan desain terkini; 3) dalam perancangan materi terdapat kerja sama antara dosen dan mahasiswa. Konten *podcast* juga sebaiknya menggunakan dan dikombinasikan dengan audio atau musik populer yang sedang

terkenal saat itu untuk meningkatkan ketertarikan pendengarnya seperti yang disampaikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Myers (2013).

Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Suriani et. al, (2021) menyimpulkan bahwa *podcast* memiliki dampak positif pada motivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Sebagai tambahan, penelitian lain yang dilakukan oleh Shohwah & Wibowo (2021) menunjukkan bahwa aplikasi *Podcast* mampu meningkatkan keterampilan analisis informasi mahasiswa. Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Saripudin, Ratmaningsih & Anggraini (2023) mendapatkan hasil bahwa penggunaan media *podcast* memiliki pengaruh yang baik dan signifikan dalam literasi khususnya pada literasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan bagaimana membangun sebuah media *podcast* berbasis web dan aplikasi yang dikhususnya untuk kalangan mahasiswa, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya difokuskan kepada konten *podcast* saja, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana konten *podcast* itu dibuat dan direncanakan untuk memaksimalkan keberadaan tools *podcast*nya itu sendiri, bagaimana media *podcast* ini dibubuhi gamifikasi dan bagaimana kesemuanya mempengaruhi motivasi mahasiswa untuk memproduksi, menikmati dan mendapatkan impact yang besar dari keberadaan konten *podcast* sebagai dasar dan kriteria mahasiswa yang memiliki literasi yang baik dan unggul.

## METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Metode Research & Development merupakan metode penelitian yang digunakan untuk pengembangan produk tertentu, melalui proses perencanaan, produksi, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2020). Adapun dipilihnya metode ini karena sangat cocok dan relevan mengembangkan media Siniar atau *podcast* yang dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai aktualisasi dan portofolio berbasis audio, selain itu media ini digunakan sebagai media informasi dan pembelajaran memirsia terhadap konten-konten *podcast* yang telah diunggah, kegiatan ini bagian dari kegiatan literasi mahasiswa. Adapun pada tahapan pelaksanaan pengembangan, model yang dipakai adalah model 4D. Menurut Thiagarajan, Dorothy, & Melvyn (1974) model 4D merupakan salah satu metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Sesuai namanya, model 4D terdiri dari 4 tahapan utama yakni *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) (Sugiyono, 2020). Data penelitian ini direncanakan diambil dari beberapa sumber, yaitu (1) peneliti sendiri sebagai pengkaji teori pustaka; (2) *Experts* sebagai validator media dan platform; (3) Mahasiswa sebagai sumber untuk uji coba produk.

Adapun desain penelitian yang digunakan adalah campuran yaitu kualitatif- kuantitatif. Data penelitian sepenuhnya dari mahasiswa, serta dari *Judgment Experts* yang telah didapatkan. Ahli yang dilibatkan dalam penelitian ini, yaitu *IT Expert* (Praktisi), *Multimedia Expert* dan Ahli Bahasa dan Pembelajaran. Instrumen penelitian menggunakan tes, angket baik untuk mahasiswa maupun ahli. Analisis data penelitian kualitatif, yaitu dengan cara analisis deskriptif dan data kuantitatif dengan cara statistik deskriptif. Responden atau partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa IKIP Siliwangi program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2020 sebanyak 60 orang dan penelitian ini dilakukan di IKIP Siliwangi dalam rentang waktu mulai dari perencanaan, uji coba hingga implementasi selama 1 semester.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Tahapan Pengembangan

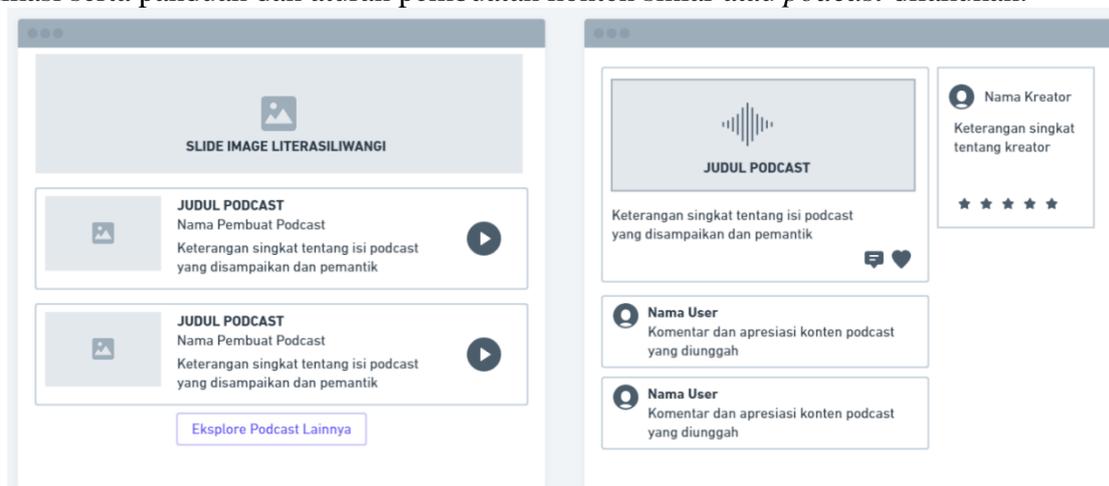
Beberapa tahapan pengembangan sesuai dengan metodologi yang digunakan, yaitu dengan menggunakan mode 4D maka dapat dipaparkan sebagai berikut:

##### 1) *Define (Pendefinisian)*

Pada tahapan ini pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan hipotesis tentang alternatif literasi berbasis Siniar atau *podcast* dengan melakukan wawancara dan pengamatan langsung terhadap lingkungan mahasiswa khususnya di tempat penelitian. Selain itu pengumpulan informasi dilakukan dengan melakukan penelusuran terhadap aplikasi-aplikasi *podcast* yang ada dan beredar di masyarakat. Pada tahapan ini, pengumpulan informasi tidak hanya berfokus pada bagaimana sebuah aplikasi *podcast* itu dibuat, tetapi juga bagaimana alur atau *flow*

##### 2) *Design (Perancangan)*

Pada tahapan perencanaan ini pembuatan *wireframe* aplikasi dilakukan, selain itu *flow* aplikasi serta panduan dan aturan pembuatan konten siniar atau *podcast* dilakukan.

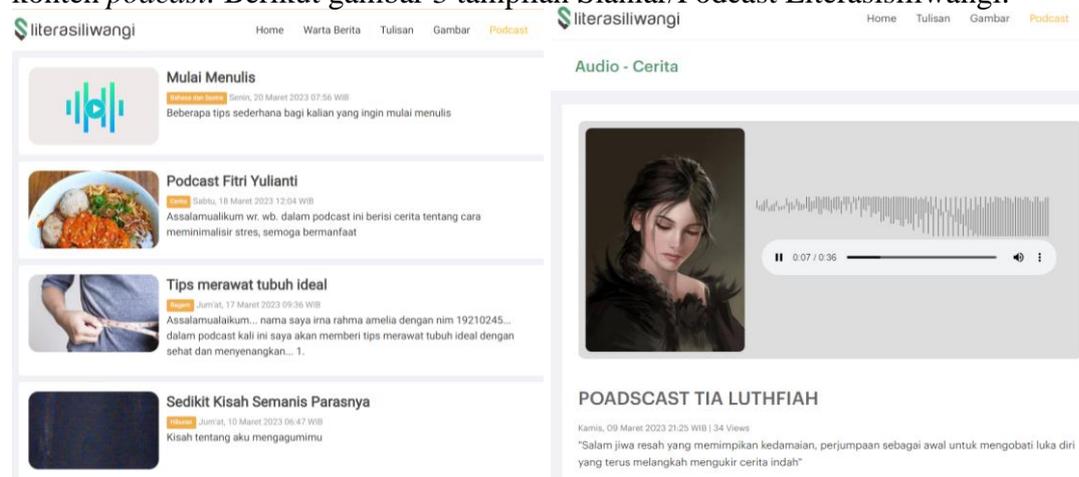


Gambar 2. Wireframe aplikasi Siniar atau *Podcast*

Tampilan gambar 2 *Wireframe* di atas menunjukkan rancangan antar muka dari aplikasi siniar berbasis web yang akan dikembangkan, gambar sebelah kiri menunjukkan *list* dari konten yang berhasil dibuat oleh mahasiswa yang dilengkapi dengan ilustrasi gambar, judul dan juga keterangan pendek (*caption*) untuk memudahkan pencarian internal web atau melalui mesin pencari (*search engine*). Pada gambar sebelah kanan menunjukkan rancangan antar muka dari detail konten *podcast* yang telah diunggah. Gambar ilustrasi dan judul serta keterangan konten mendominasi antar muka, pada bagian bawahnya disertakan jumlah komentar dan jumlah suka sebagai indikator *engagement* atau keterikatan antara pembaca dengan konten, pada bagian bawah konten tersedia blok untuk interaksi dengan konten dalam bentuk komentar sebagai apresiasi dan kritik terhadap konten dan pada bagian kanan atas dicantumkan penulis atau kreator. Interaksi dan apresiasi ini selanjutnya dikumpulkan sebagai poin bagi kreator yang akan menjadi dasar perhitungan pada gamifikasi, mahasiswa yang berperan menjadi pembaca juga mendapatkan poin saat melakukan interaksi.

### 3) Develop (Pengembangan)

Pada tahapan ini, pengembangan produk melakukan pembuatan *front end* dan *backend* aplikasi, pembuatan *frontend* aplikasi berfokus pada bagaimana menghadirkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan yang terencana pada *wireframe* dan rancangan alur, sedangkan pada *backend* bagaimana membuat halaman konten manajemen untuk memudahkan pengelolaan konten *podcast*. Berikut gambar 3 tampilan Sianiar/Podcast Literasiliwangi.



**Gambar 3.** Tampilan Sianiar atau *Podcast* Literasiliwangi

Pada tahapan ini juga dilakukan testing dan ujicoba pada semua fitur yang dikembangkan, uploading pada skala internet, ujicoba pada skala internet, pemasangan domain literasiliwangi.com dan *bug fixing* pada bagian-bagian yang masih dirasa perlu diperbaiki sesuai dari masukan atau validasi yang dilakukan oleh *experts*. Di tahapan ini pula mahasiswa sebanyak 3 orang sudah mulai mengunggah hasil *podcast* yang telah diproduksi atau dibuat sebelumnya. Pada tahapan ini juga dilakukan stress test untuk mengukur kekuatan aplikasi apakah dapat diakses dan digunakan oleh pengguna yang telah ditentukan.

Hasil Validasi Ahli dan Praktisi

Hasil penelitian menunjukkan beberapa simpulan data berdasarkan hasil angket dan berikut ini adalah data yang didapatkan:

**Tabel 1.** Hasil Validasi Uji Coba Terbatas Dan Luas

Item Validasi	Indikator	Skor	%
IT Expert Judgement Test (Praktisi)	Tampilan Visual komunikasi	3,7	92,50
	Ketergunaan Aplikasi	4	100,00
	Navigasi dan kemudahan	4	100,00
	Kecepatan dan Kesetabilan	3,7	92,50
	Rata-rata		96,25
Multimedia Expert Judgement Test	Kualitas Konten Audio	3,6	90,00
	Storyboard Audio	3,7	92,50
	Keterdengaran / Kejelasan Audio	4	100,00
	Rata-rata		94,17
Ahli Bahasa dan Pembelajaran Experts Judgement Tes	Keterbacaan Narasi dan Judul	4	100,00
	Kemudahan pengisian konten	3,6	90,00
	Luaran hasil evaluasi	4	100,00
Rata-rata			96,67
<b>Rata-rata</b>			<b>95,69</b>

**Status** **Sangat Valid**

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa hasil uji validasi 3 orang ahli yang terdiri dari dosen Bahasa Indonesia, konsultan IT pengembang aplikasi pembelajaran dan konsultan multimedia video memperoleh persentase masing-masing 96,25% untuk konsultan IT, 96,67% untuk dosen ahli bahasa Indonesia dan pembelajaran, dan 94,17% untuk ahli multimedia video. Peneliti mengakumulasikan hasil persentase ketiga ahli dan menunjukkan hasil persentase 95,69%. Hasil akumulasi validasi dari ahli tersebut menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan sangat valid dan dapat digunakan langsung pada uji coba lapangan baik secara terbatas maupun luas.

Hasil Respons Mahasiswa

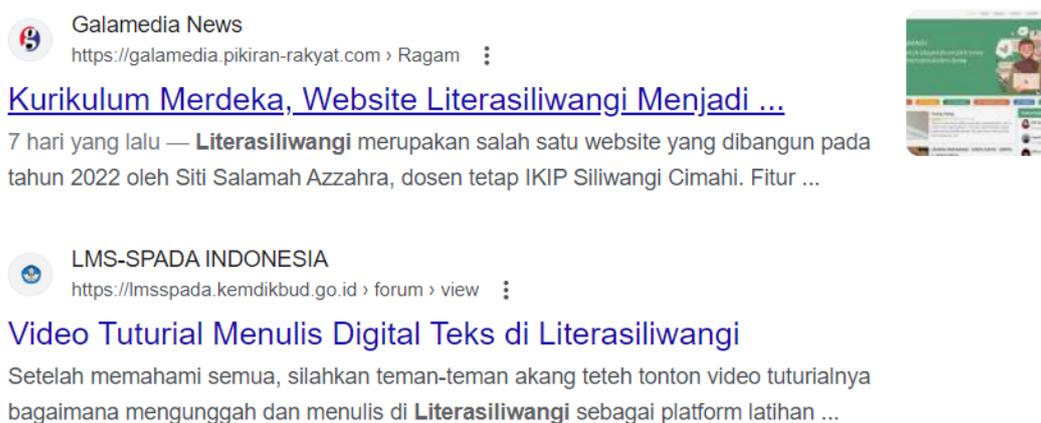
**Tabel 2 .** Respons Mahasiswa terhadap aplikasi *Podcast* Literasiliwangi.

No.	Kegiatan	Persentase %	Kategori
1	Ujicoba terbatas	80%	Sangat Valid
2	Ujicoba luas	94%	Sangat valid
<b>Total</b>		<b>92%</b>	<b>Sangat Valid</b>

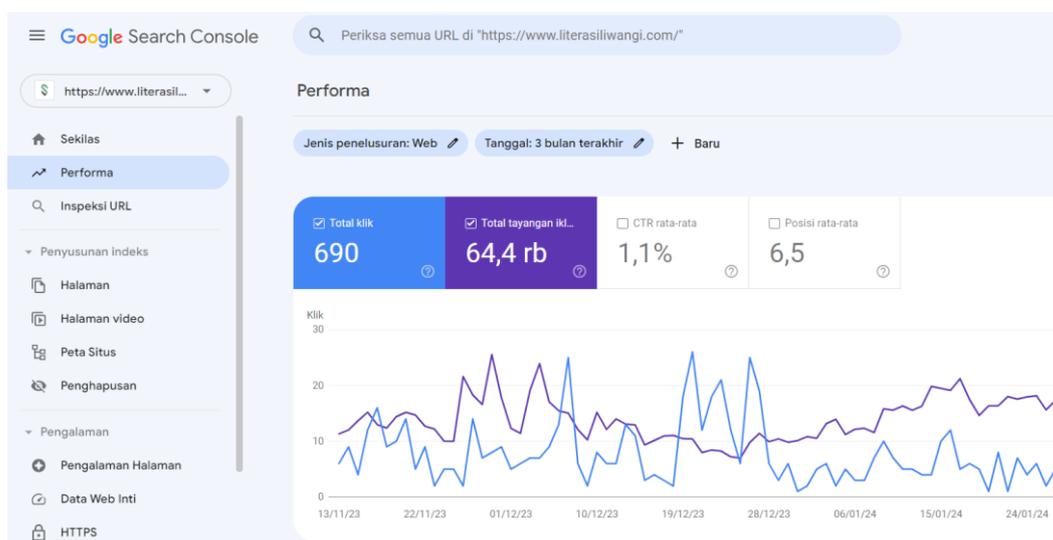
Tabel 2 di atas merupakan tabel hasil respons terhadap aplikasi *podcast* Literasiliwangi. Para mahasiswa sebelumnya diajak untuk mendengarkan salah satu *podcast* yang ada, kemudian memberikan interaksi terhadap konten yang ada, selanjutnya mahasiswa diajak juga untuk membuat *podcast* dan mengunggahnya ke aplikasi *podcast*. Berdasarkan hasil perhitungan persentase diperoleh 80% dan 94% dalam kategori sangat valid yang artinya mahasiswa sangat setuju dengan pengembangan aplikasi *podcast* literasiliwangi beserta bentuk kontennya sebagai upaya untuk membentuk mahasiswa dengan literasi unggul.

#### 4) *Disseminate* (Penyebaran)

Tahapan ini juga disebut sebagai tahapan *production* dan siap disebar dengan skala luas, tahapan penyebaran ini dimulai secara bertahap yaitu dengan melibatkan lebih banyak mahasiswa yaitu sebanyak 25 orang (satu kelas). Pada tahapan ini *experts* juga dilibatkan dengan tidak hanya berfokus pada fitur dan aplikasi, tetapi pada juga konten yang telah diunggah oleh mahasiswa. Pada tahapan ini pula aplikasi sudah dapat diakses menggunakan domain literasiliwangi.com/*podcast*. Tahapan ini merupakan tahapan akhir di mana aplikasi sudah dapat digunakan secara luas, pada tahapan ini penggunaan platform dilakukan pada lebih banyak mahasiswa yaitu 60 orang dari beberapa kelas di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP Siliwangi. Lebih dari 80 konten *podcast* telah diunggah oleh mahasiswa dengan berbagai genre dan bahasan atau isi kontennya sendiri, konten ada yang bersifat monolog ada juga yang bersifat talkshow dan cerita. Pada tahapan penyebaran ini juga dilakukan beberapa hal baik yang bersifat terencana maupun organik seperti 1) pendaftaran pada *console search engine* supaya terindeks oleh mesin pencari 2) penulisan artikel dan promosi pada media secara mandiri 3) peliputan yang dilakukan oleh media masa, 4) pengenalan promosi melalui diseminasi dan juga seminar di lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan. (Seperti tampak pada gambar 4 dan 5).



**Gambar 4.** Tangkapan Layar Liputan Di Media Masa Dan Juga Di Website Kemendikbud



**Gambar 5.** Tangkapan Performa Aplikasi *Podcast* Literasiliwangi di Google Search Console

Konten-konten diproduksi menggunakan musik yang relevan dan sesuai dengan petunjuk. Dari hasil uji coba lebih luas yang dilakukan, mahasiswa cenderung aktif dengan banyaknya konten yang diunggah serta interaksi yang terjadi, hal ini adalah bagian dari gamifikasi yang ada di aplikasi *podcast* literasiliwangi.

## Pembahasan

Secara umum, tanggapan mahasiswa terhadap aplikasi *podcast* yang mendukung proses perkuliahan sangat positif, hal ini tercermin dari respons tinggi yang diberikan oleh mahasiswa sebagai responden. Mahasiswa menganggap bahwa selain mendapatkan informasi dari *podcast* yang mereka dengarkan, mereka juga dapat menciptakan konten audio berdasarkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dan dari sumber lain di luar kelas. Selain itu, pembuatan konten *podcast* tidak memerlukan keterampilan pengeditan video dan persiapan yang lebih rumit karena tidak melibatkan pengambilan gambar. Dari

pertanyaan-pertanyaan kuisisioner yang diajukan serta hasil pengembangan aplikasi *podcast* literasiliwangi serta review dari expert yang diberikan maka beberapa point penting terkait pengembangan serta implementasi aplikasi *podcast* dalam upaya membentuk mahasiswa yang memiliki tingkat literasi unggul antara lain:

### 1. Kriteria Aplikasi Siniar atau *Podcast* yang baik

Untuk menghasilkan sebuah kegiatan literasi yang baik melalui media *podcast*, maka aplikasi *podcast* harus memiliki kriteria seperti 1) antarmuka pengguna yang ramah 2) Koleksi *Podcast* yang Luas 3) Fitur Pencarian yang Efisien 4) Manajemen pengguna yang 5) Kualitas Audio yang Tinggi 6) Fitur Unduh dan Penyimpanan Offline 7) Rekomendasi yang Personal 8) Dukungan Platform yang Luas 9) Fitur Berbagi dan Interaksi 10) Ketersediaan Fitur Tambahan yang mendukung.

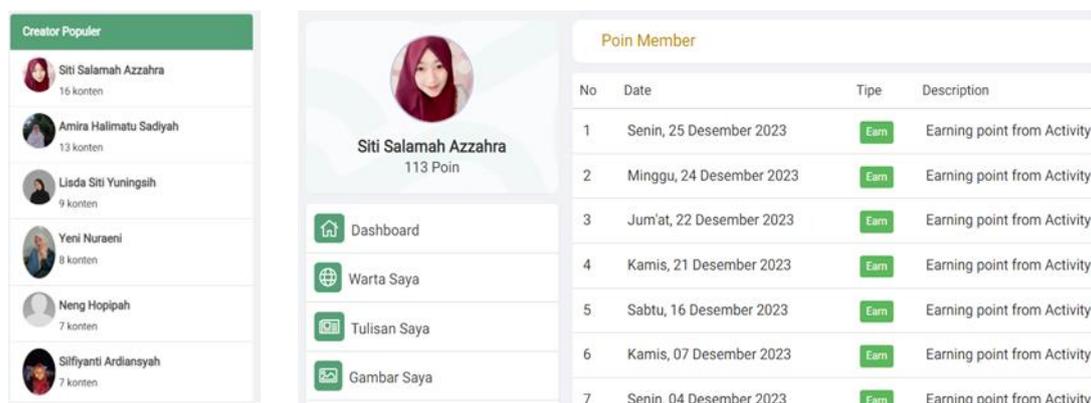
Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulyani (2021) yang menyatakan bahwa *podcast* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran jarak jauh. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya, *podcast* difokuskan kepada kelompok mahasiswa yang secara teknis lebih dapat memahami bagaimana aturan dan panduan untuk memproduksi konten *podcast*.

### 2. Konten Siniar atau *Podcast* Sangat Memengaruhi

Konten yang disajikan melalui aplikasi *podcast* sangat mempengaruhi ketertarikan dan minat mahasiswa dalam mendengarkan dan memirsa isi *podcast* itu sendiri. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa *podcast* yang disajikan secara monolog tidak lebih menarik daripada *podcast* yang disajikan dengan diskusi atau ngobrol. Selain itu, penggunaan background musik yang sedang viral atau populer menjadi daya tarik tersendiri untuk konten *podcast*, di luar kualitasnya obrolan atau isi dari *podcast* itu sendiri. Hal ini menguatkan penelitian yang dilakukan oleh Saripudin, Ratmaningsih & Anggraini (2023) yang menyatakan bahwa salah satu konten *podcast* yang menarik adalah adanya kolaborasi antara mahasiswa dengan mahasiswa lainnya, atau mahasiswa dengan dosen. Dari hasil yang didapatkan pada proses uji coba secara luas, aplikasi *podcast* literasiliwangi memiliki konten *podcast* lebih dari 80 konten *podcast*, konten-konten *podcast* ini oleh mahasiswa dibuat dengan upaya lebih optimal nampak dari judul dan ide konten yang unik setiap mahasiswanya, hal ini menunjukkan bahwa kualitas konten menjadi kunci.

### 3. Memasukkan Unsur Interaksi dan Gamifikasi

Aplikasi *podcast* dipandang akan semakin *powerfull* dengan membubuhkan unsur gamifikasi dalam aplikasinya seperti semakin sering seorang mahasiswa memproduksi konten *podcast* maka memiliki poin, begitu pula dengan interaktif yang ada di dalamnya seperti berkomentar, memberi tanggapan terhadap konten yang ada termasuk mendengarkan kontennya itu sendiri. Gamifikasi ini selanjutnya dapat ditindaklanjuti dengan pemberian reward yang disesuaikan dengan kemampuan yang menjalankan aplikasi *podcast* itu sendiri. Penambahan elemen gamifikasi dalam aplikasi, bersama dengan fitur interaktif seperti memberikan komentar, dianggap akan meningkatkan motivasi untuk mendengarkan dan menciptakan konten. Penggunaan gamifikasi dapat difokuskan pada aktivitas pembuatan atau produksi konten, serta pada partisipasi dalam memberikan komentar sebagai bentuk apresiasi terhadap konten-konten yang telah dibuat.



**Gambar 5.** Tampilan Hasil Gamifikasi Yang Dilakukan Mahasiswa

Gambar 5 adalah tampilan hasil gamifikasi yang dilakukan mahasiswa. Gamifikasi terbukti pula dapat memacu mahasiswa untuk terus memproduksi konten *podcast*, untuk terus beraktivitas pada aplikasi, sebagai contoh adalah mahasiswa yang aktif membuat konten *podcast* akan masuk pada daftar kreator populer, begitu juga ketika aktif berinteraksi maka akan mendapatkan poin keanggotaan yang selanjutnya akan menjadi badge tertentu dalam aplikasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setyowati (2017) yang membuktikan bahwa gamifikasi terbukti efektif untuk meningkatkan literasi informasi, selain memberikan tantangan tersendiri, gamifikasi juga membuat penguatan literasi semakin menyenangkan, apalagi gamifikasi dijalankan pada media digital.

## SIMPULAN

Aplikasi Siniar atau *podcast* terbukti dapat memperkuat kemampuan literasi khususnya pada produksi konten bermanfaat dalam bentuk audio menjadi alternatif yang menarik untuk mahasiswa dilihat 92% hasil respons mahasiswa. Produksi konten ini dapat diakomodasi dua arah yang memungkinkan mahasiswa untuk menyimak dan memproduksi konten, selain itu sesama mahasiswa dapat saling berinteraksi dan memberikan apresiasi terhadap konten yang ada. Aplikasi *podcast* ini harus dalam bentuk aplikasi yang mudah diakses dan digunakan, selain itu dapat ditambahkan berbagai fitur yang menarik seperti gamifikasi yang didasarkan pada keaktifan pembuatan konten dan keaktifan dalam interaksi. Pembuatan konten audio pada aplikasi *podcast* secara tidak langsung melatih mahasiswa untuk mampu mencari ide, menuangkan ide dalam kerangka konten dan yang terakhir memproduksi konten itu sendiri sehingga menjadi mahasiswa yang lebih kreatif, inovatif dan berliterasi. Kekuatan kesuksesan pada penguatan literasi dengan pemanfaatan aplikasi *podcast* ditentukan dari faktor 1) Aplikasi *podcast* penunjang 2) Konten yang baik dan sesuai aturan 3) panduan produksi konten yang jelas 4) ditunjang gamifikasi dan kegiatan yang menarik dan memacu aktivitas pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fadilah, E., Yudhapramesti, P., & Aristi, N. (2017). Podcast sebagai alternatif distribusi konten audio. *Jurnal Kajian Jurnalisme*, 1(1).
- Kencana, W. H. (2020). Platform digital siaran suara berbasis on demand: Studi deskriptif *podcast* di Indonesia. *Commed Jurnal Komunikasi dan Media*, 4(2), 191-207.
- Kosslyn, S. M. (2017). *Building the Intentional University: Minerva and the future of higher education*. The MIT Press.

- Morris, T., Tomasi, C., Terra, E. (2009). *Podcasting for Dummies*. Jerman: Wiley.
- Mulyani, R. (2021). Eksplorasi terhadap kemungkinan desain *podcast* pendidikan tinggi di Indonesia. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 381-394.
- Musthafa, B. (2008). *Dari literasi dini ke literasi teknologi*. Jakarta: Yayasan CREST.
- Myers, E.J. (2013). ICT and Physical Literacy: The use of *podcast* as an educational tool to promote motivation and raise attainment in development knowledge and understanding in physical education. *ICSSPE*, 65. *International Physical Literacy Association*. <https://researchonline.ljmu.ac.uk/id/eprint/3696>
- Nugraha, D.A. (2021). Pengelolaan Platform “*Podcast Ozradio*” Dalam Mempertahankan Eksistensi Oz Radio 103.1 FM Bandung. Thesis, Universitas Komputer Indonesia.
- Popo, J. (2013). *Berkreasi tanpa batas dengan ilife*. Jakarta: Elexmedia Komputindo.
- Pranowo. (2007). *Bahasa sastra dan pengajarannya*. Jakarta: Sanata Dharma University Press.
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 147–159.
- Qasim, A. N., & Fadda, A. H. (2013). From Call to Mall: The Effectiveness of *Podcast* on EFL Higher Education Students’ Listening Comprehension. *English Language Teaching*, 6(9), 30–41. <https://doi.org/10.5539/elt.v6n9p30>
- Thiagarajan, Dorothy.S & Semmel, M. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana: Indiana University.
- Saripudin, D., Ratmaningsih, N., & Anggraini, D. N. (2023). The development of *podcast* based learning media on social studies to improve students’ digital literacy. *The New Educational Review*, 71, 35-49.
- Savitri, A. (2019). *Revolusi industri 4.0 mengubah tantangan menjadi peluang di era disrupsi 4.0*. Yogyakarta: Penerbit Genenis.
- Setiyanto, S., Utomo, I. C., Dawis, A. M., Yuliati, T., Nugraha, N. B., Maniah, M., ... & Syujak, A. R. (2023). *Multimedia Dan Sains Penerapan Teknologi Untuk Penelitian Dan Penyampaian Informasi*. Penerbit Widina.
- Setyowati, L. (2017). Pengajaran Literasi Informasi Dengan Konsep Gamification Di Perpustakaan Perguruan Tinggi. *UNILIB: Jurnal Perpustakaan*, 39-52.
- Shohwah, A.I. & Wibowo, A. (2021). Literasi Media melalui Video *Podcast* pada Kalangan Mahasiswa Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan*, 25(2), 182-197, doi:10.46426/jp2kp.v25i2.162.
- Somadi, T. J. (2022). Pengaruh Tingkat Literasi Baca Siswa Terhadap Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Kajian Pendidikan Ilmu Ekonomi Universitas Pasundan*. VI (1).
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, N. M. R. P., Pandin, M. G. R., Fadilah, N., Nuraeni, A., & Friskilla, C. *Podcast “Sandiwara Sastra” as a Media for the Development of Literary Works*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/crmbs>
- Suriani, A., Chandra, C., Sukma, E., & Habibi, H. (2021). Pengaruh penggunaan *podcast* dan motivasi belajar terhadap keterampilan berbicara pada siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 800-807.
- Suryanti, S., & Wijayanti, L. (2018). Literasi digital: kompetensi mendesak pendidik di era revolusi industri 4.0. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 1-9.
- West, R. E. (2008). *Podcasting for Learning in Universities*. Open University Press.
- Wono, H. Y., Supriaddin, N., Amin, F., Indriastuti, Y., & Sufa, S. A. (2023). Media sosial, literasi digital, dan inovasi bisnis trikotomi baru dalam manajemen strategi. *Branding: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 2(1).