

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO BERBASIS PODCAST SEBAGAI MEDIA PELENGKAP PEMBELAJARAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS)* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA SEKOLAH INDONESIA DAVAO

Mohamad Sulthoni¹, Indra Tejamukti², Agus Suprijono³

tonyunesa@gmail.com¹

Sekolah Indonesia Davao, Indonesia.

Permalink/DOI

[10.33503/maharsi.v3i2.1745](https://doi.org/10.33503/maharsi.v3i2.1745)

Copyright © 2021, *Maharsi* :
*Jurnal Pendidikan Sejarah dan
Sosiologi*. All right reserved

e-ISSN 2684-8686

p-ISSN 2656-2499

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan (R&D) *Riset and Development*, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis *Podcast* Sebagai Media Pelengkap Pembelajaran (LMS) *Learning Management System* pada Mata Pelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Sekolah Indonesia Davao” dimana nantinya akan menghasilkan produk, metode penelitian dalam ini menggunakan 4D Jerold E.Kemp dan Thiagarajan, model 4 D (*four D model*) yaitu *define* (pendefinisian) tujuan pada tahap ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran, *design* (perancangan) tahap ini merupakan tahap pembuatan rancangan *prototype* perangkat pembelajaran, *develop* (pengembangan) tahap ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi dengan masukan dari pakar pada tahapan ini meliputi validitas perangkat oleh pakar dan sertai revisi dan uji coba terbatas dengan siswa sesungguhnya, dan *disseminate* (penyebaran). Diharapkan dengan media yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa Sekolah Indonesia Davao. Penelitian ini dilaksanakan dalam 4 bulan September-Desember, diharapkan dalam waktu tersebut menghasilkan produk media *podcast* sudah tervalidasi, dan uji coba terbatas.

KATA KUNCI

Pengembangan Media Podcast; Penelitian Riset and Development; Kemampuan menyimak

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran adalah proses dimana memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi baik spiritual, sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup, bermasyarakat, berbangsa, sehingga dapat berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar diarahkan untuk memberdayakan potensi peserta didik. Pengembangan potensi peserta didik akan dapat terlaksana apabila sekolah menerapkan kurikulum yang sesuai.

Standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan jenjang pendidikan menengah difokuskan pada pengetahuan dimana untuk meningkatkan kompetensi peserta didik agar dapat hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut (PP No.57 tahun 2021 pasal 6 tentang Standart Nasional Pendidikan). Untuk mencapai standart kompetensi yang diinginkan diperlukan pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang : *interaktif; inspiratif; menyenangkan; menantang; memotivasi* peserta didik untuk berpartisipasi aktif; dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik. (PP No 57 tahun 2021 Pasal 12 Standart Nasional Pendidikan)

Dalam Permendikbud No. 81A tahun 2013 tentang implementasi dan pedoman umum pelaksanaan kurikulum 2013, untuk mencapai kualitas yang telah dirancang dalam dokumen kurikulum, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip diantaranya : (1) pembelajaran berpusat pada peserta didik, (2) pembelajaran bersifat mengembangkan kreativitas peserta didik, (3) pembelajaran diciptakan dengan kondisi menyenangkan dan menantang, (4) pembelajaran bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, dan (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

Sekolah sebagai salah satu wadah peserta didik untuk mengenyam pendidikan, didalam aktifitasnya tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Pembelajaran yang dilakukan diharapkan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dari pembelajaran yang dilakukan tentunya akan berimbas terhadap hasil pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Menurut Ausubel (Dahar, 1996: 116) faktor utama yang mempengaruhi belajar bermakna adalah struktur kognitif yang telah ada, stabilitas dan kejelasan pengetahuan dalam suatu bidang studi dan pada waktu tertentu. struktur kognitif menentukan validitas dan kejelasan arti-arti yang timbul pada waktu informasi baru masuk ke dalam struktur kognitif itu, demikian pula sifat proses interaksi yang terjadi. Jadi, jika struktur kognitif itu stabil, jelas dan teratur dengan baik maka arti-arti yang jelas akan timbul dan cenderung bertambah. Sebaliknya, jika struktur kognitif itu tidak stabil, meragukan dan tidak teratur, maka struktur kognitif cenderung menghambat belajar dan retensi.

Menurut Ausubel dan Novak (Dahar, 1996: 115) ada tiga kebaikan belajar bermakna, yaitu:

1. Informasi yang dipelajari secara bermakna, akan lebih lama diingat.
2. Informasi baru yang sudah dikaitkan dengan konsep-konsep relevan sebelumnya, dapat meningkatkan konsep yang telah dikuasai sebelumnya sehingga memudahkan proses belajar mengajar berikutnya.
3. Informasi yang pernah dilupakan setelah pernah dikuasai sebelumnya masih meninggalkan bekas sehingga memudahkan proses belajar mengajar untuk materi pelajaran yang mirip walaupun telah lupa

Sekolah Indonesia Davao adalah sekolah yang berada di luar negeri yang dimiliki oleh pemerintah Indonesia. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum nasional Indonesia, peserta didiknya Sekolah Indonesia Davao adalah anak dari warga negara Indonesia yang sudah lama tinggal di Philipina dan wilayah perbatasan, oleh karena itu masih kemampuan bahasa Indonesia sangat rendah, dibuktikan beberapa murid baru yang kesulitan berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Pemahaman terhadap komunikasi bahasa Indonesia menjadi salah satu kendala tersendiri.

Menurut Mulyani (Yetty 2020:11) keterampilan berbahasa terdapat empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menyimak merupakan ketrampilan awal atau dasar dalam berbahasa, sebelum tahapan selanjutnya yaitu berbicara, membaca dan menulis. Untuk memudahkan siswa dalam mengembangkan keterampilan menyimak diperlukan media sebagai sarana belajar. Oleh karena itu menyimak merupakan hal penting yang harus dikuasai sebelum pada keterampilan berbahasa lebih lanjut.

Media menjadi alat penting dalam komunikasi, oleh karena itu media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran dan, perasaan, minat dan perhatian siswa (Sadiman, 2003:7). Pemanfaatan media sebagai salah satu bagian sumber belajar, yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengumpulan informasi berbagai macam pengetahuan. Hal ini sesuai dengan kurikulum 2013 yang diterapkan, dimana siswa belajar mengumpulkan sendiri informasi ataupun konsep-konsep dari suatu materi yang dipelajarinya. Untuk meningkatkan kualitas dan proses belajar mengajar, guru memegang peran yang sangat penting, dimana guru dituntut menentukan semua langkah dan kegiatan yang perlu dilakukan sehingga dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa tersebut.

Proses pembelajaran dengan *audio* berbasis podcast memuat *Kognitif* dimana siswa mampu mendapatkan pengetahuan secara mandiri dengan mengontrol interaksi pembelajaran untuk memahami konsep, aturan, prinsip dan telaah. Segi *afektif* dimana siswa dapat membentuk sikap dalam mengontrol dan mengarahkan proses belajarnya mandiri. Sedangkan ranah *psikomotor* melatih kecakapan siswa, tidak hanya dalam proses belajarnya namun interaksi dengan *software audio*, perangkat komputer / *smartphone* yang digunakan dan akhirnya siswa dapat memperoleh pengalaman yang lebih. Diharapkan melalui media audio berbasis *podcast* dapat mempengaruhi proses belajar siswa

Dunia pendidikan saat ini didalam meningkatkan kualitasnya diperlukan suatu inovasi dalam pembelajarannya untuk mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri. Dalam pembelajaran sejarah di Sekolah Indonesia Davao, membutuhkan pendekatan yang mampu mengembangkan kreativitas, dan pemikiran kreatif untuk menjadikan sejarah menjadi mata pelajaran menarik dan dibutuhkan oleh siswa.

Dalam pengembangan media *audio* berbasis *podcast*. Salah satu program yang digunakan dalam pengembangan adalah program *Anchor* yang digunakan untuk merekam / meng *edit* audio, sekaligus meng*upload* ke internet agar siswa lebih memahami dan mengakses materi ataupun konsep.

Sekolah Indonesia Davao memiliki (LMS) *Learning Managemant System* dengan alamat akses (*elearning.sid.sch*), LMS tersebut digunkan sebagai sarana pembelajaran jarak jauh atau online yang dapat di akses kapan pun dan dimana pun, baik pembelajaran daring dan luring. Pengertian secara umum menurut (Sevima.com) *Learning Management System* (LMS) adalah perangkat lunak yang dirancang untuk membuat, mendistribusikan, dan mengatur penyampaian materi pembelajaran.

Saat ini LMS yang digunakan Sekolah Indonesia Davao sebagai suplement pelengkap pembelajaran *daring / luring*, penyampaian materi pembelajaran pada LMS sebagian besar saat ini berbentuk, modul pdf, presentasi berbentuk power point dan video pembelajaran berbentuk video dan soal-soal latihan. Untuk itu diperlukan interaksi dan menghadirkan pembelajaran yang real diperlukan audio materi semacam *podcast*, untuk menghadirkan kelas di LMS.

Alasan *podcast* diminati karena sifat fleksibilitasnya, dimana memungkinkan *audiens* mendengarkan konten *audio* sambil melakukan aktifitas lain. Data dari Musicoomph (2020) berdasarkan kajian terbaru Edison dan Nielsen, secara statistik saat ini terdapat lebih dari 850.000 *podcast* yang aktif dengan 30 juta episode *podcast* dalam 100 bahasa telah tersedia di *platform* digital. *Genre podcast* yang paling populer diantaranya berita & politik, bisnis, komedi, dan kesehatan sosial & budaya,.

Atas dasar tersebut belum banyak *genre* pendidikan untuk media audio *podcast*, menjadi tepat kiranya, jika penyajian pembelajaran sejarah memanfaatkan media *audio podcast* hal tersebut berdasarkan sejumlah alasan diantaranya : hemat , di akses online sehigaa mudah digunakan dimana saja, mudah menampilkan jenis dan kebutuhan yang selama ini masih *abstrak* bagi siswa. Bahkan siswa dapat memutar ulang *audio* jika belum memahami materi dengan baik. Kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik diharapkan dapat memberikan pengalaman balajar yang lebih dibandingkan dengan model pembelajaran yang biasa dilakukan. Pembelajaran dapat dikemas lebih menarik diharapkan membangkitkan semangat belajar peserta didik sehingga diharapkan dapat meningkatkan prestasi hasil belajar, dan sebagai pelengkap *content* LMS yang dikembangkan di Sekolah Indonesia Davao.

Dengan demikian penulis tertarik mengambil penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis *Podcast* Sebagai Media Pelengkap Pembelajaran (LMS) *Learning Management System* pada Mata Pelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa di Sekolah Indonesia Davao”.

Peneliti berusaha mencermati keefektifan pengembangan media pembelajaran audio berbasis podcast sebagai pelengkap pembelajaran (LMS) *Learning Management System* pada mata pelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa Sekolah Indonesia Davao dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Bagaimana proses pengembangan *audio* melalui *podcast* untuk pembelajaran sejarah pada materi *kolonialisme* dan *imperialisme* di Indonesia ?
- b. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *audio* melalui *podcast* pada bahasan *kolonialisme* dan *Imperialisme* di Indonesia ?
- c. Bagaimana respon siswa terhadap media *audio* melalui *podcast* pada bahasan *kolonialisme* dan *imperialisme* di Indonesia ?

Atas dasar rumusan yang telah dijelaskan diatas, maka pengembangan media ini berkontribusi untuk :

- a. Mengembangkan media audio melalui *podcast* sebagai *suplement* / pelengkap *content* (LMS) *Learning Management System* Sekolah Indonesia Davao.
- b. Media *podcast* layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.
- c. Perbaiki *content* yang lebih pada kebaruan pada media *podcast* yang sedang dikembangkan.

METODE

Metode penelitian merupakan salah satu faktor penting dalam penelitian, sehingga keberadaannya ikut menentukan berhasil atau tidaknya suatu kegiatan penelitian. Penelitian ini termasuk (R&D) *Riset and Development* metode yang digunakan metodologi pengembangan media menurut Jerold E.Kemp dan Thiagarajan, model 4 D (*four D model*) yaitu *define* (pendefinisian) tujuan pada tahap ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran, *design* (perancangan) tahap ini merupakan tahap pembuatan rancangan *prototype* perangkat pembelajaran, *develop* (pengembangan) tahap ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi dengan masukan dari pakar.tahapan ini meliputi validitas perangkat oleh pakar dan disertai revisi dan uji coba terbatas dengan siswa sesungguhnya, dan *disseminate* (penyebaran). Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada lingkungan yang luas (Jerold E.Kemp dan Thiagarajan, dalam Ibrahim : 2007). Tahap ini juga menguji efektifitas penggunaan perangkat yang telah dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar melalui beberapa siklus uji coba yang dilakukan pada siswa (uji coba tak terbatas), tahapan prosedur penelitian digambarkan dalam langkah penelitian :

a. Tahap Pendefinisian. (*Define*)

Tujuan pada tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Dalam tahapan ini terdapat 4 langkah diantaranya :

- 1) Analisis siswa : dilakukan dengan memperhatikan ciri, usia kemampuan, dan pengalaman siswa baik sebagai kelompok maupun individu.

- 2) Analisis tugas : memunculkan masalah dasar dalam pengembangan bahan pembelajaran dan mengumpulkan prosedur untuk menentukan isi satuan pelajaran.
- 3) Analisis konsep : dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama yang diajarkan, menyusun secara sistematis dan merancang konsep-konsep yang relevan.
- 4) Perumusan tujuan : untuk mengkonversikan hasil analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran khusus.

b. Tahap Perancangan (*Design*).

Tahapan selanjutnya ialah tahap perancangan yang merupakan tahapan ini meliputi penentuan unsur-unsur yang perlu dimuat dalam rancangan *prototype* yang akan dikembangkan.

c. Tahapan Pengembangan (*Develop*).

Pada tahapan ini menghasilkan perangkat pembelajaran yang telah di revisi berdasarkan masukan dari pakar . Tahapan ini meliputi beberapa hal:

- 1). Validitas media dari pakar dan disertai revisi.
- 2). Uji coba terbatas terhadap siswa.

d. Tahap penyebaran (*Desseminate*).

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dimana merupakan tahapan penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada lingkup yang lebih luas. Tahapan ini juga bertujuan untuk menguji efektifitas penggunaan perangkat yang telah dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan tahap ini perangkat dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar melalui beberapa siklus uji coba berupa eksperimen dan dimana penelitian ini hanya terbatas pada tahap ke 3 yaitu, tahapan pengembangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media *audio podcast* pada materi kolonialisme dan imperialisme barat di Indonesia pada siswa kelas XI SMA Sekolah Indonesia Davao diketahui dengan menggunakan rumus *t* untuk kemampuan menyimak siswa, media yang telah dikembangkan, setelah diuji untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas dalam penggunaannya, dengan menggunakan *pre-test* dan *posttest one group disign* yang dihitung dengan menggunakan *software* SPSS versi 26.0, yaitu dengan analisis *Paired*.

1. Rumus *t*

Kelayakan Media dilihat dari Hasil Belajar

Tabel 1

Analisi SPSS Kelayakan Media dilihat dari Hasil Belajar

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum di berikan perlakuan	47.3529	17	15.82301	3.83764
	Setelah diberikan perlakuan	72.9412	17	6.85994	1.66378

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum di berikan perlakuan & Setelah diberikan perlakuan	17	.479	.052

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper		
Pair 1	Sebelum di berikan perlakuan - Setelah diberikan perlakuan	-25.58824	13.90620	3.37275	-32.73814 -18.43833	7.587	.000

Analisis Output

Dari tabel *Paired Samples Statistics* untuk sampel sebanyak 17 orang siswa diperoleh rata-rata nilai kognitif sebelum diberikan media *audio podcast* adalah 47.35 sedangkan rata-rata nilai kognitif setelah diberikan media *audio podcast* adalah 72.94. Kedua rata-rata tersebut cukup berbeda jauh sehingga H_0 ditolak yang berarti terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan sesudah digunakan media *audio podcast* dengan selisih 25.59.

Pada Tabel Paired Samples Correlations diperoleh nilai $\text{Sig.} = 0.0000 < 0.05 = 5\%$ yang berarti hubungan (korelasi) antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *audio podcast* nilai korelasi 0.479

Nilai $t_{\text{hitung}} = 7.587 > t_{\text{tabel}} = 1.753$ sehingga H_0 ditolak

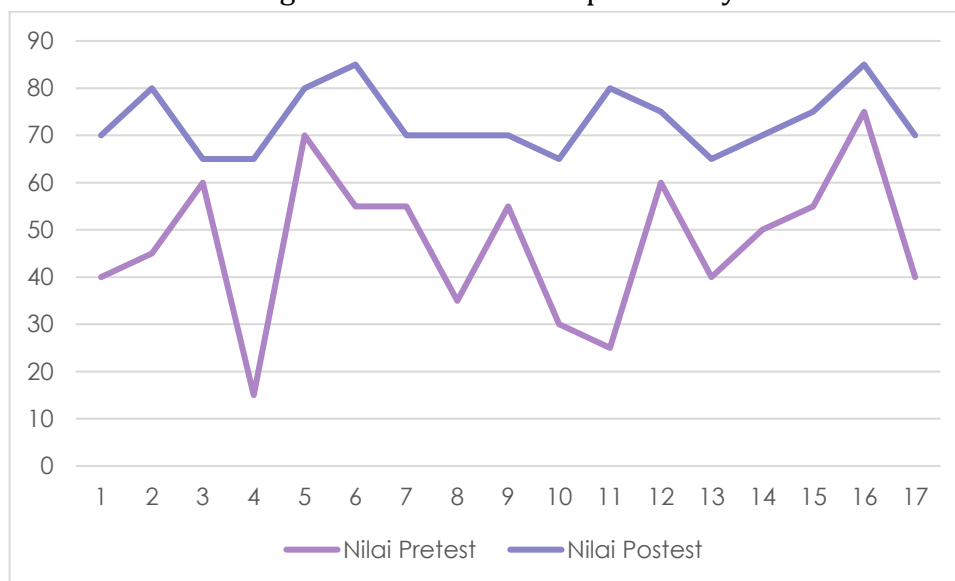
Nilai $\text{Sig (2-tailed)} = 0.000 < 0,05 = 5\%$ sehingga H_0 ditolak

Dari hitungan diperoleh $t = 7.587 > 1.753$ dengan taraf signifikansi 0,05 sehingga dengan begitu H_0 ditolak, Dapat ditarik kesimpulan bahwa menggunakan media *audio podcast* menunjukkan ada pengaruh penggunaan media untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

2. Kreteria kemampuan menyimak

Hasil dari *pretest* dan *posttest* untuk kemampuan menyimak yang didapat dari hasil tes pada tabel 1 menunjukkan peningkatan antara data peningkatan secara terperinci dapat dilihat sebagai berikut :

Gambar Grafik 5.8
Pengukuran Skala Kemampuan Menyimak



Dapat dilihat dari grafik 1 terjadi peningkatan kemampuan menyimak siswa dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* kepada 17 orang kelas XI siswa Sekolah Indonesia Davao yang menunjukkan peningkatan

Tabel 2

Hasil Rekapitulasi Pre Test dan Post Test Kemampuan Menyimak Siswa

No.	Nama Siswa	Pre-Test	Kategori	Post Test	Kategori
1	A	40	BT	70	T
2	B	45	BT	80	T
3	C	60	BT	65	BT
4	D	15	BT	65	BT
5	E	70	T	80	T
6	F	55	BT	85	T
7	G	55	BT	70	T
8	H	35	BT	70	T
9	I	55	BT	70	T
10	J	30	BT	65	BT
11	K	25	BT	80	T
12	L	60	BT	75	T
13	M	40	BT	65	BT
14	N	50	BT	70	T
15	O	55	BT	75	T
16	P	75	T	85	T
17	Q	40	BT	70	T

*Keterangan : BT (Belum Tuntas), T (Tuntas)

Kreteria siswa yang tuntas sebelumnya hanya 2 orang atau 11,7 % dari 17 orang setelah di gunakan media *podcast* menjadi 13 orang atau 76,4 % yang tuntas. Media *audio*

podcast yang telah dikembangkan menunjukkan efektifitas dalam pembelajaran sejarah terutama pada materi kolonialisme dan imperialisme barat di Indonesia. Diharapkan melalui media *audio podcast* dapat membantu siswa lebih mudah menangkap pesan dalam kegiatan pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Keefektifan media tersebut dalam pembelajaran dapat dilihat dari respon siswa dalam penggunaan media *audio podcast* siswa tampak antusias dan bersemangat.

Audio podcast sebagai media pembelajaran dapat memusatkan perhatian siswa, sehingga bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa senang dan tidak akan merasa bosan walaupun dilakukan berulang-ulang. Bukan hanya di sekolah siswa juga dapat menggunakan media tersebut di luar sekolah, siswa dapat menggunakannya selama terdapat akses *internet* dan *hardware* berupa *smartpone*, laptop / komputer.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka disimpulkan bahwa :

1. Hasil yang diperoleh dari validasi oleh ahli media terkait standart kompetensi pada media *audio podcast* untuk keseluruhan aspek sebesar 92,5 % (kreteria sangat kuat)
2. Media *audio podcast* dengan materi kolonialisme dan imperialisme barat di Indonesia. telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan presentase penilaian ahli media untuk keseluruhan aspek sebesar 88.5 % (kreteria sangat kuat).
3. Prosentase respon siswa terhadap media *audio podcast* dengan materi materi kolonialisme dan imperialisme barat ke Indonesia untuk keseluruhan aspek sebesar 83 % (kreteria sangat kuat).
4. Aktivitas siswa berdasarkan hasil pengamatan oleh *observer* menunjukkan aktivitas yang positif yaitu rata-rata sebesar 92.5 % (kreteria sangat kuat). Media *audio podcast* materi kolonialisme dan imperialisme barat ke Indonesia dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa dengan hasil dari hitungan diperoleh , $t = 7.587 > 1.753$ dengan taraf signifikansi 0.05 sehingga dengan begitu H_0 ditolak sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa menggunakan media *audio podcast* menunjukkan efektifitasnya dalam pembelajaran terutama untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa siswa.
5. Menggunakan media *audio podcast* menunjukkan ada pengaruh penggunaan media *audio podcast* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dari hitungan diperoleh dari tes siswa $t = 7.587 > 1.753$ dengan taraf signifikansi 0.05 sehingga dengan begitu H_0 ditolak, dapat ditarik kesimpulan bahwa menggunakan media *audio podcast* menunjukkan efektifitasnya dalam pembelajaran terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
6. Menggunakan media *audio podcast* di terapkan pada pembelajaran sejarah mampu meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

SARAN

1. Pengembangan media *audio podcast* materi kolonialisme dan imperialisme di Indonesia dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Media *audio podcast* dengan materi kolonialisme dan imperialisme barat di Indonesia digunakan kapan saja di mana saja selama ada akses internet.
3. Media audio podcast dapat dikombinasikan dengan media lainya, dalam penelitian ini dikombinasikan dengan media (LMS) *Learning Manaagemnt System*, atau dapat di upload di media penyebaran lainya, seperti *google podcast, spotify, ancor* dan lainya.
4. Sasaran media ini digunakan kepada sekolah yang memiliki keterbatasan sumber belajar dalam hal media, dan juga sekolah yang ingin menerapkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahar. 1996. *Model - Model Mengajar*. Bandung : CV. Diponegoro
- Ibrahim.2007.*Pengembangan Perangkat Pembelajaran menurut Jerold E.Kemps dan Thiangerajan* .Surabaya
- Kemendikbud. 2021. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 56 tahun 2021*. Standart Nasional Pendidikan
- Kemendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013*. Tentang Implementasi Kurikulum
- Kemkominfo. Kementerian PPPA. 2018. *Profil Generasi Milenial Indonesia*. : <https://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/read/38/2049/profil-generasi-milenial-indonesia-2018> Diakses 2 September 2021
- Musicoomph. 2020. *Podcast Statistics 2020* – Infographic. Diambil dari <https://musicoomph.com/podcast-statistics/> Diakses 27 Agustus 2021
- Sadiman, Arif dkk. 2003. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo
- Sugiyono, P. D. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.