



PENGEMBANGAN PODCAST INTERAKTIF BERBASIS QR CODE SPOTIFY PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS VI SEKOLAH DASAR

Aldino^{1*}, Edizal Hatmi¹, Lala Jelita Ananda¹,
Masta Marselina Sembiring¹, Yusra Nasution¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Universitas Negeri Medan, Indonesia

✉* dino.1223111055@mhs.unimed.ac.id

Article History

Submitted :
14/04/2026

Revised :
21/04/2026

Accepted :
28/04/2026

Published :
30/04/2026

Kata Kunci:

Podcast Interaktif;
Keterampilan Menyimak ;
QR Code Spotify

Keywords:

Interactive Podcast ;
Listening Skills ;QR Code
Spotify.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media podcast interaktif Panglima Denai berbasis QR Code Spotify guna mendukung pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Indonesia pada siswa kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menyimak serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan mudah diakses. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media yang interaktif, praktis, dan sesuai dengan perkembangan digital. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta angket validasi ahli dan angket respon pengguna yang melibatkan 36 siswa dan guru kelas VI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media podcast interaktif Panglima Denai berbasis QR Code Spotify dinyatakan layak, dengan persentase validasi ahli materi sebesar 82,81% (layak) dan ahli media sebesar 86,11% (sangat layak). Hasil uji praktikalitas menunjukkan respon siswa sebesar 82,18% (layak) dan respon guru sebesar 87,50% (sangat layak), dengan rata-rata sebesar 84,84% (layak). Hasil analisis kualitatif menunjukkan bahwa media ini bermanfaat, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran menyimak. Dengan demikian, media yang dikembangkan terbukti layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Abstract:

This study aims to develop an interactive podcast media titled Panglima Denai based on QR Code Spotify to support listening skills learning in Indonesian language for sixth-grade students at SD Negeri 167643 Tebing Tinggi. The background of this study is based on the low level of students' interest and engagement in listening activities, as well as the limited use of technology-based learning media that are engaging and easily accessible. Therefore, an innovative, practical, and digitally relevant learning media is needed. This study employed a research and development (R&D) method using the 4-D model (Define, Design, Develop, Disseminate). Data collection techniques included observation, interviews, expert validation questionnaires, and user response questionnaires involving 36 students and a sixth-grade teacher. The results showed that the developed interactive podcast media is feasible, with a material expert validation score of 82.81% (feasible) and a media expert validation score of 86.11% (very feasible). The practicality test results indicated that student responses reached 82.18% (feasible) and teacher responses reached 87.50% (very feasible), with an overall average of 84.84% (feasible). Qualitative analysis revealed that the media is beneficial, easy to use, and able to enhance students' engagement and enthusiasm in listening activities. Thus, the developed interactive podcast media is considered feasible and practical to be used as a learning medium for teaching listening skills in elementary schools.

This is an open access article
under the **CC-BY-SA** license



A. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Hal ini disebabkan oleh fungsinya sebagai alat komunikasi resmi dan keterampilan dasar yang wajib dimiliki setiap peserta didik. Oleh karena itu, bahasa

Indonesia adalah mata pelajaran yang tidak hanya cukup berorientasi pada nilai akademik, tetapi juga harus mampu membentuk kemampuan peserta didik dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan.

Keterampilan mendengarkan atau menyimak adalah salah satu keterampilan berbahasa yang paling mendasar dan sangat penting dimiliki oleh semua orang. Karena keterampilan menyimak merupakan tahap awal dalam pemerolehan bahasa, yang mendahului keterampilan berbicara, membaca, dan menulis. Proses ini bahkan dimulai sejak masa prenatal hingga bayi dilahirkan. Terbukti seseorang berhasil dalam menyimak ketika ia mampu memahami dan menyampaikan informasi yang didengarkan sehingga penyimak dalam hal ini, dituntut memiliki kemampuan yang lebih kompleks.

Penelitian dalam bidang pendidikan bahasa membuktikan, bahwa anak-anak yang memiliki keterampilan mendengarkan dan menyimak yang baik cenderung lebih unggul dalam pemahaman bacaan dan prestasi akademik secara keseluruhan (Amri et al., 2024). Keterampilan ini juga berperan penting dalam membangun literasi karena mendukung pemrosesan informasi dan pengembangan membangun literasi karena mendukung pemrosesan informasi dan pengembangan kosa kata (Harwati, 2022). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa usia anak-anak sekolah dasar (6-12 tahun) adalah periode yang matang untuk mengembangkan keterampilan menyimak secara optimal.

Temuan penelitian tersebut sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi memperlihatkan adanya kesenjangan antara teori dan praktik pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan bapak Try May Hendri, S.Pd wali kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi pada hari Kamis, 11 September 2025 proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VI masih berlangsung secara pasif. Siswa juga tidak memiliki ketertarikan terhadap buku bacaan bahasa Indonesia, karena belum tersedia dan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru. Kit atau Kumpulan alat peraga yang dirancang untuk mendukung proses belajar adalah salah satu media pembelajaran yang pada umumnya digunakan di sekolah negeri 167643 kota Tebing Tinggi berupa buku cerita, kartu kata, dan kaset cerita rakyat atau dongeng yang masih konvensional dan fokus pada latihan soal, bukan pada penguatan keterampilan menyimak secara praktik.

Kit tersebut masih bersifat satu arah hanya menyajikan informasi tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara aktif, aksesibilitas dan variasinya memiliki keterbatasan. Contohnya buku cerita hanya dibaca tanpa disertai pengalaman mendengar langsung serta buku tersebut terbatas jumlahnya, kartu kata hanya membantu mengenalkan kosakata tanpa konteks cerita, dan kaset cerita rakyat atau dongeng cenderung monoton karena rekamannya statis, monoton serta membutuhkan perangkat pemutar khusus sehingga efektivitasnya rendah. Selain itu, peneliti juga menemukan penggunaan power point serta poster di kelas VI, namun. Konten power point dan poster tersebut hanya berisikan rangkuman teks panjang yang dibacakan oleh guru dan siswa bukan ditampilkan dalam format visual menarik seperti ilustrasi, visual, atau audio interaktif. Hal ini berdampak pada kurangnya minat siswa terhadap materi yang disampaikan. Dalam observasi, terlihat bahwa beberapa siswa mengalihkan perhatian, melamun, atau berbicara dengan temannya saat guru membaca teks atau memberikan penjelasan secara lisan. Aktivitas menyimak berbasis audio belum interaktif dan tidak menantang siswa untuk aktif mendengar serta merespons secara langsung.

Berdasarkan data Ujian Tengah Semester yang diperoleh dari guru kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi, nilai ujian tengah semester bahasa Indonesia dari total 40 siswa kelas VI, hanya 25 siswa atau 62,5% yang memperoleh nilai KKM. Sedangkan keberhasilan pembelajaran dapat dianggap tercapai apabila terdapat 70% siswa berhasil menjangkau KKM yang telah ditentukan. Data ini membuktikan hampir setengah dari jumlah siswa masih mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia, terkhusus pada aspek pembelajaran keterampilan menyimak. Dengan demikian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru di kelas belum sepenuhnya mampu memfasilitasi belajar siswa secara efektif.

Podcast atau siniar dikenal sebagai rekaman suara atau video yang hasilnya dipublikasi dalam suatu platform digital yang bernama Spotify. Spotify merupakan platform streaming audio terbesar di dunia yang dapat mengakses podcast secara gratis maupun berbayar. Pada tahun 2019, Spotify mengakuisisi Gimlet Media dan sebagai bagian dari upayanya memperluas layanan podcast. Gimlet Media adalah perusahaan produksi podcast, sementara Anchor menyediakan platform bagi kreator untuk membuat dan mendistribusikan podcast. Podcast yang terdapat di platform spotify tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis digital.

Penggunaan QR Code menjadi salah satu inovasi yang efektif untuk mempermudah akses podcast dalam pembelajaran bahasa Indonesia. QR Code (Quick Response Code) adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk mengakses suatu konten secara langsung hanya dengan melakukan pemindaian menggunakan perangkat seluler. Dalam konteks pembelajaran berbasis podcast, QR Code dapat digunakan untuk menghubungkan siswa langsung ke episode podcast di Spotify tanpa harus mencari secara manual di aplikasi. Hal ini tidak hanya menghemat waktu, tetapi juga meningkatkan efisiensi dalam penggunaan media digital dalam pembelajaran.

Dengan demikian berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan podcast interaktif berbasis QR Code Spotify sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi. Pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses menyimak serta memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam era digital.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Pendekatan R&D digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji validitasnya, dan praktikalitasnya dalam penerapan media di kelas. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (*Four-D Model*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) (Indaryanti et al., 2025). Adapun prosedur tahapan pengembangan podcast interaktif dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan 4D

Populasi dan sampel penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VI yang berjumlah 40 siswa di SD Negeri 167643 kota Tebing Tinggi, sementara sampel penelitian ini diambil menggunakan teknik sampling tertentu yang jika banyaknya populasi kurang dari 100 orang maka dari itu jumlah sampel diambil secara keseluruhan, namun bila populasinya lebih banyak dari 100 orang, dapat diambil 10%-15% atau 20%-25% dari keseluruhan populasinya. Teknik sampling ini disebut dengan Total Sampling (Sampling Jenuh). Oleh karena itu, jenis sampel dalam penelitian ini adalah total sampling karena jumlah sampel kurang dari 100 siswa, yaitu seluruh siswa kelas VI SD Negeri 167643.

Instrumen dan teknik pengumpulan data penelitian menggunakan rubrik observasi, rubrik wawancara, angket (kuesioner) siswa, guru, rubrik dokumentasi, dan skala likert para ahli menggunakan 4 tingkat yaitu sangat baik/sangat setuju/sangat menarik, baik/setuju/menarik, kurang baik/kurang setuju/kurang menarik, dan tidak baik/tidak setuju/tidak menarik, dengan skor masing-masing 4, 3, 2, dan 1. Skala ini digunakan untuk mengukur sikap dan penilaian responden secara sistematis serta menghindari pilihan netral, sehingga diperoleh data yang lebih jelas dan terarah (Sugiyono 2019)

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur hasil angket (kuesioner) para ahli, siswa, dan guru, sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

$\sum X$: Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan

$\sum X_1$: Jumlah skor maksimal secara keseluruhan

100% : Konstanta

Sementara teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, angket (kuesioner), dan dokumentasi. Instrumen dan teknik pengumpulan data ini dilakukan untuk melihat validitas dan praktikalitas media pembelajaran podcast interaktif berbasis Qr Code Spotify pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas VI SD Negeri 167643 kota Tebing Tinggi. Analisis data penelitian ini terdiri dari analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dalam penelitian pengembangan podcast interaktif berbasis Qr Code Spotify pada pelajaran bahasa Indonesia dilakukan pada hasil observasi dan wawancara dan dianalisis menggunakan metode Miles & Huberman yang melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kemudian analisis data kuantitatif yang digunakan dalam proses pengembangan podcast interaktif berbasis Qr Code pada Spotify pelajaran bahasa Indonesia adalah jenis statistik deskriptif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi menggunakan Research and Development (R&D) model 4D (Four-D Model) yang terdiri dari Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran).

Pada tahap define (Pendefinisian) dilakukan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, karakteristik guru, potensi pengembangan produk, menentukan ruang lingkup kajian, serta mengumpulkan bahan dan sumber kajian. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, karena adanya keterbatasan kemampuan dan waktu untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga selama ini guru menggunakan media pembelajaran yang bersifat monoton, tidak interaktif, aksesibilitas rendah, dan statis.

Selain itu hasil wawancara dan observasi kepada seluruh siswa di kelas VI menunjukkan 85% dari 40 siswa yang berjumlah 32 siswa lebih menyukai proses belajar melibatkan penggunaan handphone, karena dianggap lebih menarik dan sesuai dengan kebiasaan mereka sehari-hari. Sementara 8 siswa diantaranya yakni, 5 siswa belum memiliki handphone pribadi dan 3 siswa tidak hadir saat wawancara dan observasi sedang berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki keterkaitan yang cukup tinggi terhadap pembelajaran berbasis teknologi digital.

Dengan demikian potensi pengembangan podcast interaktif memiliki prospek yang sangat baik. Sinergi antara kesiapan siswa, kompetensi podcaster, ruang lingkup kajian, ketersediaan sarana dan prasarana, serta bahan konten yang berkualitas menjadi fondasi utama dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis podcast yang interaktif, edukatif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Pada tahap design (Perancangan) dilakukan pengembangan ide konten awal berupa penentuan tema media, pemilihan kombinasi warna latar yang sesuai pengaturan tombol navigasi untuk mempermudah pengguna penyediaan ilustrasi visual pendukung, serta pengembangan unsur audio sebagai komponen utama. Sementara membuat garis besar isi media (GBIM) bertujuan untuk memastikan materi yang disajikan dalam media selaras dengan kompetensi, indikator, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik. Membuat storyboard naskah diperlukan juga dalam tahap perancangan yang memuat urutan pembukaan, penyampaian materi inti, penutup, serta penempatan unsur interaktif seperti pertanyaan pemantik, jeda refleksi, dan instruksi menyimak, sehingga membantu peneliti merencanakan dialog, intonasi suara, durasi setiap segmen, dan keterpaduan materi dengan tujuan pembelajaran sebagai acuan utama dalam tahap produksi media. Adapun storyboard podcast interaktif dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Storyboard Naskah Podcast

No	Bagian Judul	Kalimat/Bunyi yang akan direkam
1	Pembuka (Sambutan)	Storyboard pembuka podcast interaktif diawali dengan sapaan personal menggunakan panggilan anak-anak hebat untuk membangun kedekatan dengan pendengar, kemudian dilanjutkan dengan pertanyaan mengenai kabar siswa yang disertai instruksi respons lisan sebagai bentuk keterlibatan awal. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk menuliskan kondisi kabar mereka pada kolom komentar Spotify sebagai bentuk interaksi asinkron yang diperkuat dengan pemberian afirmasi positif. Pada bagian berikutnya, disampaikan pertanyaan pemantik terkait keberanian melompati batu yang tinggi guna membangkitkan rasa ingin tahu dan mengaktifkan pengetahuan awal siswa, yang kembali direspons melalui kolom komentar. Pembuka podcast diakhiri dengan pengantar menuju materi inti, yaitu cerita Panglima Denai, dengan arahan kepada siswa untuk menyimak cerita secara saksama.
2	Materi bahan ajar	Materi bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini bersumber dari cerita anak berjudul Panglima Denai karya yang diterbitkan oleh Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Materi tersebut dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar serta mengandung unsur cerita rakyat daerah yang sarat dengan nilai budaya dan pendidikan karakter. Penyajian materi difokuskan pada keterampilan menyimak siswa melalui media podcast interaktif, sehingga isi bahan ajar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam memahami isi cerita, tokoh, latar, alur, serta pesan moral yang terkandung dalam cerita.
3	Kesimpulan dan saran	Pada bagian kesimpulan cerita, pendengar diajak untuk memahami pesan moral yang terkandung dalam kisah Panglima Denai, yaitu pentingnya keberanian, kerja keras, ketekunan, dan sikap pantang menyerah dalam meraih cita-cita. Melalui perjuangan tokoh Panglima Denai yang terus berlatih dan berusaha hingga mampu melompati batu, siswa diarahkan untuk menyadari bahwa keberhasilan tidak diperoleh secara instan, melainkan melalui proses dan usaha yang sungguh-sungguh. Selain itu, cerita ini juga menanamkan nilai cinta terhadap budaya lokal, khususnya tradisi lompat batu di Pulau Nias, sehingga siswa tidak hanya belajar memahami isi cerita, tetapi juga menghargai keberagaman budaya Indonesia. Pada akhir bagian ini, pendengar diajak merefleksikan nilai moral yang paling berkesan dan mengaitkannya dengan pengalaman mereka sehari-hari sebagai bentuk keterlibatan aktif dalam pembelajaran.
4	Penutup dan salam	Pada bagian penutup, narator mengajak pendengar merefleksikan kembali pesan moral dari cerita Panglima Denai dengan mengajukan pertanyaan singkat tentang nilai karakter yang paling berkesan, seperti keberanian atau kerja keras. Pendengar kemudian diarahkan untuk menuliskan jawabannya pada kolom komentar Spotify sebagai bentuk interaksi asinkron. Setelah itu, narator memberikan penguatan bahwa nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, diakhiri dengan salam penutup yang ramah dan motivatif untuk mengakhiri sesi podcast.

Tahap develop (pengembangan) adalah proses perekaman audio atau pengisi suara, pengelolaan, pengeditan, dan penyuntingan audio pada media podcast interaktif yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi perekam suara, Kinemaster sebagai platform pendukung, Youtube, Youtube MP 3 downloader, Canva, dan Spotify. Seluruh aplikasi dan website ini dimanfaatkan untuk merekam narasi secara langsung dengan kualitas suara yang jelas, serta memudahkan pengelolaan, pemilihan bacsound serta sound efect, pengeditan, dan penyuntingan audio sebelum dipublikasikan. Pemilihan aplikasi didasarkan pada kemudahan penggunaan dan kompatibilitasnya dengan Spotify, sehingga audio yang dihasilkan dapat diunggah dan diakses secara luas oleh siswa sebagai media pembelajaran pendukung.

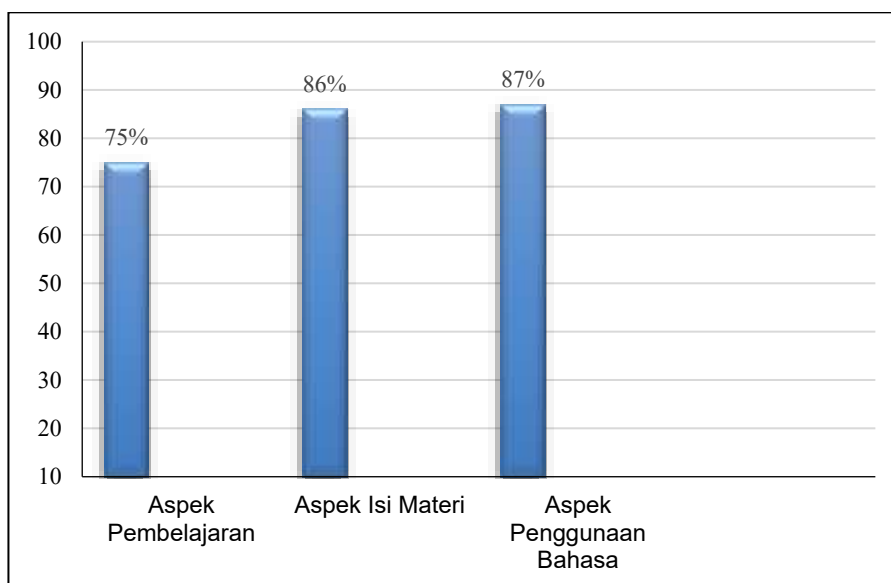
Tahap akhir dari proses pengembangan produk adalah pembuatan kode QR sebagai sarana akses buatan kode QR dilakukan dengan cara menyalin tautan profil Spotify Creator yang telah dipublikasikan, kemudian tautan tersebut dikonversi menjadi kode QR menggunakan situs Canva QR Code Generator. Kode QR yang dihasilkan selanjutnya dapat disematkan pada media cetak maupun bahan ajar pendukung, sehingga siswa dapat mengakses podcast secara langsung dan praktis hanya dengan memindai kode QR menggunakan perangkat masing-masing tanpa perlu mengetikkan tautan secara manual.

Sebelum dipublikasikan, media podcast yang telah selesai diproduksi terlebih dahulu melalui tahap uji coba teknis (internal testing). Uji coba ini dilakukan untuk memastikan kualitas audio, kejernihan suara, keseimbangan antara narasi, background, dan sound effect, serta kompatibilitas file pada berbagai perangkat. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media podcast dapat diputar dengan baik tanpa kendala teknis, sehingga layak untuk dilanjutkan ke tahap publikasi.

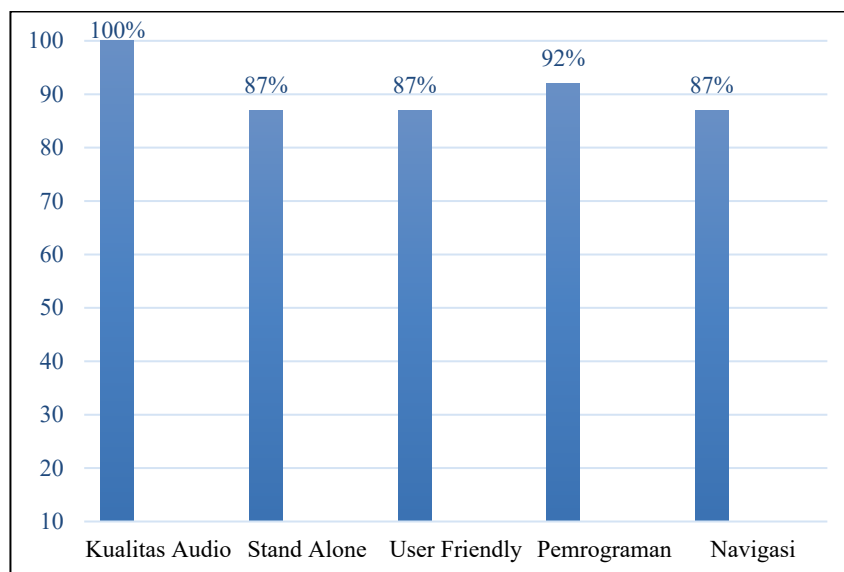
Dengan demikian, melalui rangkaian proses pembuatan produk yang telah dilaksanakan secara sistematis tersebut, podcast Panglima Denai dapat didistribusikan dan diakses secara luas oleh siswa melalui platform Spotify Creator sebagai media pembelajaran yang praktis, inovatif, dan tidak terbatas ruang dan waktu. Setelah terpublikasikan, dilakukan uji validasi yang merupakan proses tahap validitas berupa pengujian awal untuk memastikan bahwa produk media podcast interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas, kelayakan, baik dari segi isi materi maupun kualitas media sebelum diujicobakan kepada pengguna. Pada tahap ini, pengujian dilakukan oleh dua orang validator ahli, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Penilaian yang diberikan oleh para validator selanjutnya dijadikan dasar untuk melakukan revisi awal terhadap produk yang dikembangkan, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Adapun hasil uji validasi ahli media dan materi terdapat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli

No	Nama Ahli	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase Penilaian
1	Ahli Materi	53	64	82,81 %
2	Ahli Media	62	72	86,11 %
	Rata-rata			84,46%



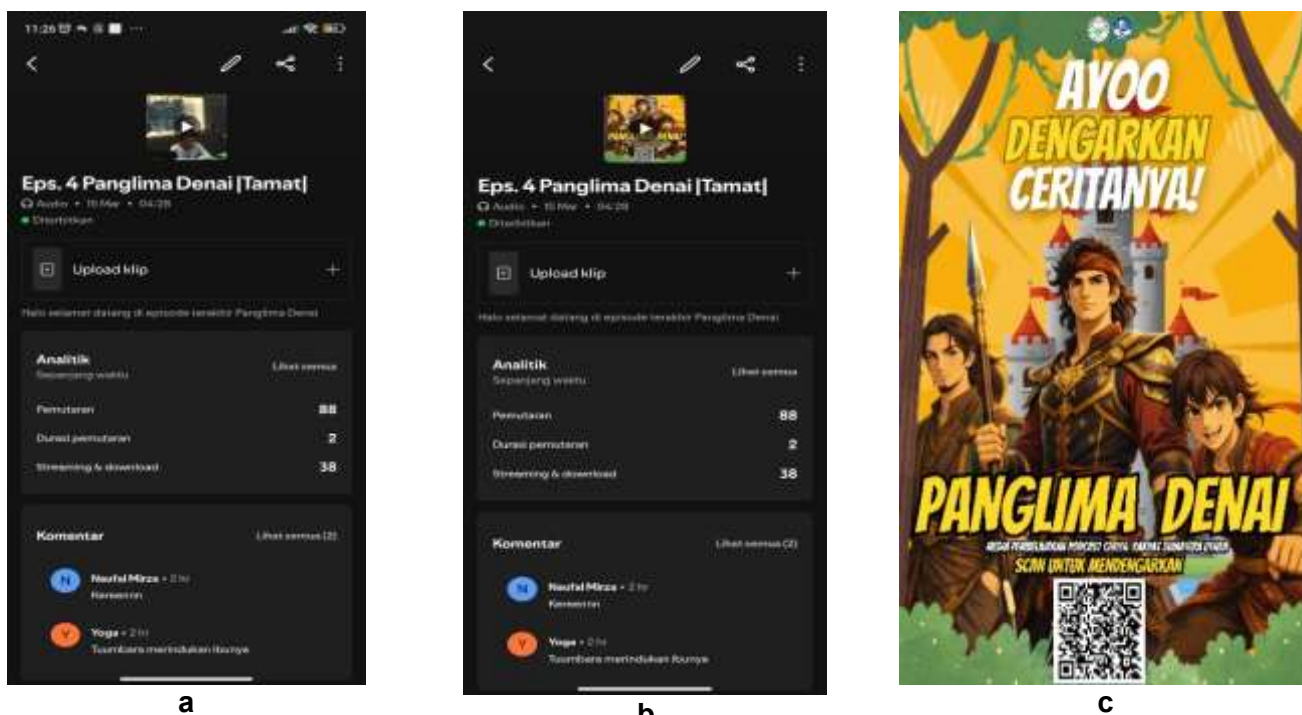
Gambar 10. Grafik Nilai Hasil Validasi Materi



Gambar 11. Grafik Nilai Hasil Validasi Media

Dengan demikian berdasarkan hasil validasi materi dan media yang telah dilaksanakan, selanjutnya dilakukan revisi akhir terhadap media podcast interaktif Panglima Denai berbasis QR Code Spotify. Revisi akhir ini bertujuan untuk menyempurnakan tampilan dan aspek visual media berdasarkan masukan dari validator media, sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih menarik, komunikatif, dan mudah diakses oleh pengguna.

Perbaikan yang dilakukan meliputi penyempurnaan desain gambar podcast agar lebih representatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, perbaikan tampilan poster sebagai media pendukung agar lebih informatif dan estetis, serta optimalisasi QR Code agar lebih jelas, mudah dipindai, dan dapat digunakan secara efektif. Dengan adanya revisi tersebut, media podcast interaktif yang dikembangkan dinyatakan semakin layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Indonesia di kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi. Adapun perbedaan sebelum dan sesudah revisi akhir dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Tampilan podcast: (a) Sebelum revisi; (b) Sesudah revisi; (c) Poster QR Code Spotify

Setelah direvisi dilakukan uji praktikalitas untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kemanfaatan, dan kesesuaian media podcast interaktif Panglima Denai berbasis QR Code Spotify dalam proses pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Indonesia di kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi. Uji praktikalitas dalam penelitian ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji praktikalitas terhadap siswa dan uji praktikalitas terhadap guru kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi. Hasil uji praktikalitas siswa terhadap media podcast interaktif Panglima Denai dapat dilihat pada tabel 3

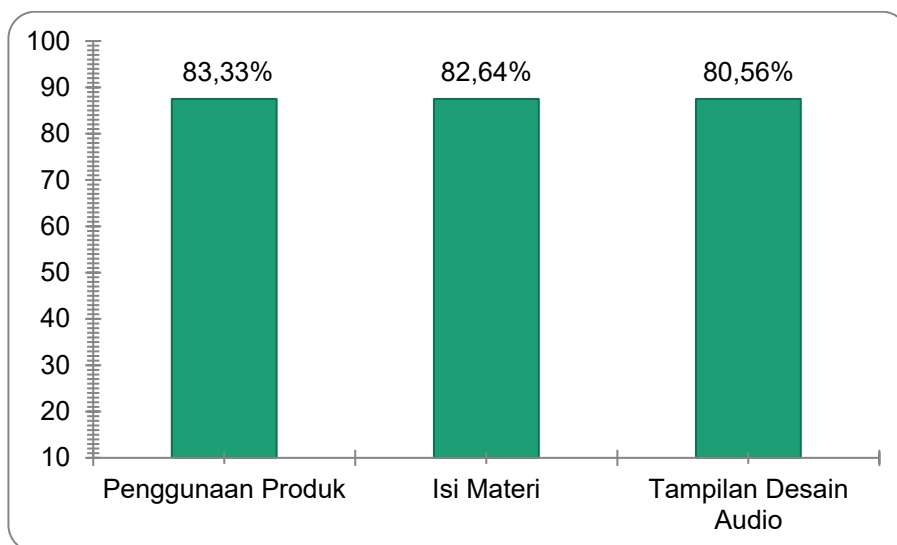
Tabel 3. Hasil uji praktikalitas siswa

Siswa	Persentase	Skor Mentah	Skor Maksimal
S1	80,55%	58	72
S2	87,50%	63	72
S3	80,50%	58	72
S4	81,94%	59	72
S5	80,50%	58	72
S6	75,00%	54	72
S7	87,50%	63	72
S8	77,77%	56	72
S9	87,50%	63	72
S10	84,72%	61	72
S11	79,16%	57	72
S12	80,55%	58	72
S13	87,50%	63	72
S14	87,50%	63	72
S15	84,72%	61	72
S16	83,35%	60	72
S17	73,61%	53	72
S18	84,72%	61	72
S19	88,88%	64	72
S20	86,11%	62	72
S21	73,61%	53	72
S22	80,55%	58	72
S23	79,00%	57	72
S24	83,33%	60	72
S25	80,55%	58	72
S26	73,61%	53	72
S27	90,27%	65	72
S28	80,55%	58	72
S29	84,72%	61	72
S30	83,33%	60	72
S31	84,94%	61	72
S32	86,11%	62	72
S33	86,11%	62	72
S34	79,00%	57	72
S35	76,38%	55	72
S36	76,38%	55	72
TOTAL		2.130	2.592

Sumber : Hasil Angket Responden Siswa

Hasil uji praktikalitas siswa secara keseluruhan diperoleh persentase sebesar 82,18% yang berdasarkan tabel kriteria pengkategorian penilaian menurut Sugiyono (2019) berada pada kategori layak. Adapun hasil persentase dari masing-masing aspek penilaian dijabarkan sebagai berikut. Pertama, aspek penggunaan produk memperoleh skor 720 dari skor maksimal 864, sehingga diperoleh persentase sebesar 83,33% yang berada pada kategori layak. Kedua, aspek isi materi memperoleh skor 714 dari skor maksimal 864, sehingga diperoleh persentase sebesar 82,64% yang berada pada kategori layak. Ketiga, aspek

tampilan memperoleh skor 696 dari skor maksimal 864, sehingga diperoleh persentase sebesar 80,56% yang berada pada kategori layak.



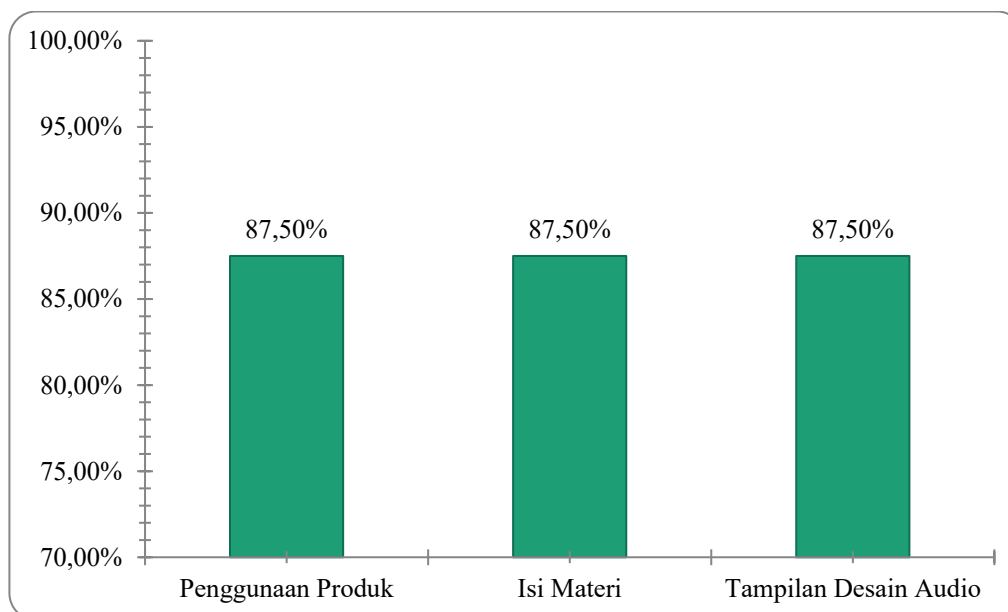
Gambar 15. Grafik Penilaian Siswa Per Aspek Terhadap Podcast

Hasil uji praktikalitas guru dilakukan setelah uji praktikalitas kepada siswa, kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi. Uji praktikalitas guru bertujuan untuk mengukur respon dan penilaian guru terhadap kelayakan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian media podcast interaktif Panglima Denai dengan kebutuhan pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Indonesia di kelas VI. Hasil penilaian guru terhadap media podcast interaktif Panglima Denai dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Penggunaan Produk	21	24	87,50%	Sangat Layak
2	Isi Materi	21	24	87,50%	Sangat Layak
3	Tampilan Desain Audio	21	24	87,50%	Sangat Layak
Total		63	72	87,50%	Sangat Layak

Hasil uji praktikalitas guru secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 87,50% yang berdasarkan tabel kriteria pengkategorian penilaian menurut Sugiyono (2019) berada pada kategori sangat layak. Adapun hasil persentase dari masing-masing aspek penilaian dijabarkan sebagai berikut. Pertama, aspek penggunaan produk memperoleh skor 21 dari skor maksimal 24, sehingga diperoleh persentase sebesar 87,50% yang berada pada kategori sangat layak. Kedua, aspek isi materi memperoleh skor 21 dari skor maksimal 24, sehingga diperoleh persentase sebesar 87,50% yang berada pada kategori sangat layak. Ketiga, aspek tampilan desain audio memperoleh skor 21 dari skor maksimal 24, sehingga diperoleh persentase sebesar 87,50% yang berada pada kategori sangat layak.



Gambar 16. Grafik Penilaian Per Aspek Guru Terhadap Podcast

Hasil Observasi yang dilakukan oleh 2 observer selama proses pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Indonesia berlangsung dengan menggunakan media podcast interaktif Panglima Denai di kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi. Adapun hasil observasi terdapat pada table berikut ini

Tabel 5. Hasil Observasi oleh 2 observer

No	Aspek yang diamati	Observer 1	Observer 2	Keterangan
1	Karakteristik Guru	Ya	Ya	Terlaksan dengan baik
2	Kesiapan Siswa	Ya	Ya	Terlaksana dengan baik
3	Kesiapan Guru	Ya	Ya	Terlaksana dengan baik
4	Perangkat Ajar	Ya	Ya	Terlaksana dengan baik

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh dua observer, indikator menunjukkan hasil yang konsisten. Pada aspek karakteristik guru, kesiapan siswa, kesiapan guru, dan perangkat ajar, kedua observer memberikan penilaian “Ya”, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran dinilai bermanfaat dan mudah digunakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media podcast interaktif Panglima Denai berbasis QR Code Spotify dalam proses pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Indonesia di kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi berjalan dengan baik dan menunjukkan indikasi efektivitas yang positif terhadap keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Sementara itu hasil wawancara yang mencakup tiga aspek utama yaitu karakteristik guru, karakteristik siswa, dan persepsi guru terhadap media podcast. Adapun hasil wawancara dari masing-masing aspek dijabarkan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Validasi Ahli

No	Aspek	Hasil Wawancara
1	Karakteristik Guru	Guru pernah menggunakan media audio, namun podcast berbasis QR Code masih tergolong baru. Media dinilai menarik, fleksibel, dan membantu pemahaman siswa. Terdapat kendala pada perangkat dan adaptasi awal penggunaan.
2	Karakteristik Siswa	Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, mulai dari mendengarkan hingga menyimpulkan materi. Namun, terdapat 3 siswa yang bernama yang masih memerlukan bimbingan dalam mengakses media dan memahami isi podcast.
3	Persepsi terhadap Media	Media podcast dinilai bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar dan mempermudah penyampaian materi. Guru berharap media dapat dikembangkan lebih interaktif dan mudah diakses.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru menunjukkan pertama, pada aspek karakteristik guru, hasil wawancara menemukan bahwa guru menyampaikan pengalamannya dalam menggunakan media podcast, kelebihan yang dirasakan, kendala yang dihadapi, serta saran terhadap pengembangan media podcast yang lebih baik ke depannya. Kedua, pada aspek karakteristik siswa, hasil wawancara menunjukkan bahwa guru berpandangan bahwa siswa kelas VI memiliki kemampuan yang baik dalam menerima pembelajaran berbasis audio, meskipun terdapat beberapa kendala seperti siswa yang bernama Abdul Rozak dan Muhammad Diki Pratama yang memerlukan bimbingan dalam penggunaan teknologi pembelajaran podcast interaktif. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa siswa mampu mendengarkan podcast, mencatat poin penting, memberikan pesan moral, dan menarik kesimpulan dari isi podcast dengan baik. Ketiga, pada aspek persepsi guru terhadap media podcast, hasil wawancara menunjukkan bahwa guru merasakan manfaat yang signifikan dari penggunaan media podcast interaktif dalam pembelajaran keterampilan menyimak dan menyampaikan harapan agar media ini terus dikembangkan serta dapat digunakan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VI.

Dengan demikian berdasarkan hasil uji praktikalitas yang telah dilaksanakan baik kepada siswa, guru, observer, dan hasil wawancara guru di kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi, dapat disimpulkan bahwa media podcast interaktif Panglima Denai berbasis QR Code Spotify secara keseluruhan berada pada kategori sangat layak dengan persentase rata-rata sebesar 87,50 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai praktis, mudah diakses, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Indonesia di kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi. Produk yang telah dinyatakan praktis oleh responden selanjutnya akan dilakukan tahap diseminate (penyebaran) kepada pengguna yang lebih luas sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Indonesia yang inovatif dan praktis,

Tahap penyebaran atau *disseminate* merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Pada tahap ini, media podcast interaktif Panglima Denai berbasis QR Code Spotify yang telah melalui serangkaian proses pengembangan, validasi oleh ahli materi dan ahli media, uji praktikalitas dan selanjutnya disebarluaskan agar dapat dimanfaatkan secara lebih luas oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa tahap penyebaran merupakan upaya untuk memperluas jangkauan penggunaan produk yang telah dikembangkan sehingga dapat memberikan manfaat yang optimal bagi pengguna secara lebih luas. Adapun proses kegiatan tahap penyebaran dilakukan baik secara langsung, daring, luring atau melalui sosialisasi.

Pembahasan

Hasil analisis data kuantitatif menunjukkan bahwa media podcast interaktif Panglima Denai berbasis QR Code Spotify dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 82,81% (layak), sedangkan validasi ahli media sebesar 86,11% (sangat layak), yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria dari segi isi, bahasa, dan desain. Uji praktikalitas oleh siswa memperoleh persentase 82,18% (layak), dengan aspek penggunaan produk sebagai nilai tertinggi, menandakan bahwa media mudah diakses dan digunakan secara mandiri. Sementara itu, uji praktikalitas oleh guru memperoleh persentase 87,50% (sangat layak), yang menunjukkan bahwa media efektif membantu proses pembelajaran. Rata-rata praktikalitas keseluruhan sebesar 84,84% (layak). Hasil analisis data kualitatif memperkuat temuan tersebut. Media podcast terbukti bermanfaat, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, mampu memahami isi materi, serta aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga menilai media ini memudahkan penyampaian materi dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembahasan penelitian ini, sejalan dengan penelitian Herawati (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa melalui metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan indikator Keberhasilan berupa peningkatan nilai menyimak siswa. Namun terdapat perbedaan yang cukup mendasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4-D yang berfokus pada pengembangan produk berupa podcast interaktif berbasis QR Code Spotify serta menguji aspek kelayakan dan kepraktisannya melalui validasi ahli dan respon pengguna. Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu uji coba yang terbatas pada satu sekolah, belum adanya pengukuran efektivitas secara kuantitatif, serta ketergantungan pada koneksi internet. Secara keseluruhan, media podcast interaktif Panglima Denai berbasis QR Code Spotify dinyatakan layak dan praktis sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Indonesia di sekolah dasar.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui tahapan *define, design, develop, dan disseminate*. Kemudian dilakukan analisis data kualitatif dan kuantitatif, validasi ahli, dan uji praktikalitas dapat disimpulkan bahwa media podcast interaktif Panglima Denai berbasis QR Code Spotify yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak. Hal ini mengindikasikan bahwa aspek isi materi, penyajian, bahasa, serta tampilan media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam mengukur efektivitas secara kuantitatif, karena penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan podcast interaktif, validitas, dan praktikalitasnya. Saran dalam penelitian ini, yaitu siswa dapat memanfaatkan media podcast interaktif ini sebagai sarana belajar keterampilan menyimak dalam memahami isi cerita, menangkap informasi penting, serta menyimpulkan pesan moral yang disampaikan. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan media podcast interaktif ini sebagai alternatif dan inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa agar lebih menarik dan tidak monoton. Bagi sekolah, media ini dapat dipertimbangkan sebagai bahan ajar berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih modern dan interaktif, terutama dalam pemanfaatan perangkat digital dan akses internet. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media ini lebih lanjut dengan menambahkan variasi konten podcast yang lebih beragam, mengintegrasikan fitur interaktif lainnya, serta melakukan pengukuran untuk melihat efektivitasnya secara kuantitatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Q. A., & Sahab, N. M. (2022). The Effectiveness of Using Interactive Multimedia on the Learning Process for Enhancing the Connection between Education and Practice. *Logical Creations Education and Research Institute LC International Journal of STEM*, 3(3), 27–34. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7271194>
- Amri, M. H., Hamzah, R. A., & Aulia, N. (2024). *Jurnal Ilmiah Insan Mulia Pengembangan Keterampilan Menyimak pada Siswa di Sekolah Dasar*. 1(2), 43–49.
- Behavior, O., Kluger, A. N., & Itzchakov, G. (2022). *The Power of Listening at Work*. 121–146.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. 1(1), 282–294.
- Farida, N., Hasanudin, H., & Suryadinata, N. (2019). Problem Based Learning (Pbl) – Qr-Code Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 225–236. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1894>
- Hadi, S., Kiska, N. D., & Maryani, S. (2021). Analisis Problematika Pembelajaran Tematik Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Integrated Science Education Journal*, 2(3), 76–79. <https://doi.org/10.37251/isej.v2i3.178>
- Harwati, H. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Melalui Media Rekaman Dongeng Anak Pada Siswa Kelas Iv Sd Tahun Pelajaran 2021/2022. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 42. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i1.8797>
- Indaryanti, R. B., Murtiyasa, B., & Soemardjoko, B. (2025). 4D Research and Development Model : Trends , Challenges , and Opportunities Review. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 25(1), 91-98. <https://doi.org/10.31599/na7deq07>
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). Problematika Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 65–73. <https://doi.org/10.30595/v1i1.7933>
- Kusumaningtyas, H. N., & Hakim, L. (2020). Pengembangan Buku Scientific Approach Berbasis Qr Code Berintegrasi Kahoot. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(2), 84–93. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/index>
- Permatasari, I., & Jambak, M. I. (n.d.). *Faktor Sistem Interaksi Penggunaan Aplikasi Podcast untuk Pembelajaran : Narrative review*. 2(1), 59–65.

- Purwianti, D., Rukiyah, S., & Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, P. (2023). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah: Kajian Literatur. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 398(9), 398–403. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10051349>
- Ramadhani, J. S., Firmansyah, M. B., Wilujeng, I. T., Putri, N. N., & Nafisah, D. (2023). Pemanfaatan Podcast Spotify sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 14(2), 135–143. <https://doi.org/10.37640/jip.v14i2.1588>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Jurnal Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Sari, D. N., Arief, M., Kusdiyanti, H., & Bukhori, I. (2024). The Development of Podcast in Public Relations Subjects to Enhance Students ' Motivation and Learning Outcomes. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan* 22(3), 183–196.
- Sugiono. 2019. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Media Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. In Fitriyanti & Masruri (Eds.), UNY Press (Pertama). UNY Press.
- Sekarwangi, T., Sartono, K. E., Mustadi, A., & Abdulah, A. (2021). The Effectiveness of Problem Based Learning- Based Interactive Multimedia for Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 308. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.31603>
- Setiawan, R., Mardapi, D., Pratama, A., & Ramadan, S. (2019). Efektivitas blended learning dalam inovasi pendidikan era industri 4.0 pada mata kuliah teori tes klasik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 148–158. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27259>
- Shanti Kurniasari, Desy Safitri, & Sujarwo Sujarwo. (2024). Pengaruh Podcast Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3(1), 146–154. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v3i1.2763>
- Tarmawan, I., Rusdiyana, R., Salim, A. D. P., & Ulpah, A. P. (2021). The Role of Podcasts as an Alternative Media for Learning and Distribution of Audio Based Content. *International Journal of Research and Applied Technology*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.34010/injuratech.v1i1.5453>
- Utami, D. N. (2023). *Analisis Kesalahan Pemilihan Kata Pada Karangan Narasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Petojo Utara 01 Pagi Sebagai Alternatif Pembuatan Bahan Pembelajaran Menulis Pengalaman*. UPI Repository, 1(1), 1–8.
- Wulan, Fajra, R., Rakhman, P. A., Sultan, U., Tirtayasa, A., Jl, I., Km, R. P., Banten, S. P., Email, I., Penelitian, A., Indonesia, B., Dasar, S., Agung, S. D. N. B., Kunci, K., Menyimak, K., Didik, P., Belajar, P., Tarigan, M., & Pamuji, M. (2025). *Jurnal dunia pendidikan*. 5(April), 1722–1728.
- Watri, W., Gimin, G., & Suarman, S. (2023). *Desain dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android*. Pekanbaru: Taman Karya.