

## Podcast Berseri Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Keperluan Akademik Era Digital

Alifiah Nurachmana<sup>1</sup>, Petrus Poerwadi<sup>2</sup>, Lazarus Linarto<sup>3</sup>, Lingua Sanjaya Usop<sup>4</sup>, Paul Diman<sup>5</sup>

Universitas Palangka Raya

Alamat: Kampus UPR, Jln. Hendrik Timang

Email: [alifiahnurachmana@gmail.com](mailto:alifiahnurachmana@gmail.com)<sup>1</sup>, [petruspoerwadi@yahoo.com](mailto:petruspoerwadi@yahoo.com)<sup>2</sup>, [lazarus.linarto@pbsi.upr.ac.id](mailto:lazarus.linarto@pbsi.upr.ac.id)<sup>3</sup>, [lingua.usop@fkip.upr.ac.id](mailto:lingua.usop@fkip.upr.ac.id)<sup>4</sup>, [pauldiman@yahoo.co.id](mailto:pauldiman@yahoo.co.id)<sup>5</sup>

**Abstract.** *The use of technological advances has given rise to new media for all fields, including the use of technology in the field of education. This allows the development of alternative learning media that can help the process of teaching courses in higher education. A teacher is required to be able to adapt to technology and use it as a creative and innovative learning tool or medium. The use of digital-based learning media allows students to study these materials anywhere and at any time. Serial podcasts as a medium for learning Indonesian for academic purposes in the digital era are a development product carried out by a team of digital-based media and learning resource developers. This podcast consists of eight episodes containing material related to learning Indonesian. The development of this learning media aims to describe and present eight podcasts with different material for each episode. Determining the type of media development product has been considered from the important elements and characteristics of selecting learning media that suit student needs. The development of this learning media uses a 4 D model which has four stages, namely (1) define, (2) design, (3) develop; and (4) disseminate or distribution. The results of this learning media development product include the following materials: (1) Indonesian for Academic Purposes in the Digital Era, (2) Spelling in Indonesian, (3) Sentences in Indonesian, (4) Topic 4: Paragraphs in Indonesian, (5) Utilization of Digital Technology to Improve Indonesian Language Skills, (6) Indonesian in Academic Communication, (7) Indonesian in Scientific Research and Publications, and; (8) Challenges and Opportunities of Indonesian in the Digital Era which have been published on the "Siniar Enggang" YouTube account (<https://www.youtube.com/@SiniarEnggang>).*

**Keywords:** *learning media development, serial podcast*

**Abstrak.** Pemanfaatan kemajuan teknologi memunculkan media-media baru untuk segala bidang, tidak terkecuali pemanfaatan teknologi dalam bidang Pendidikan. Hal tersebut, memungkinkan pengembangan media pembelajaran alternatif yang dapat membantu proses pengajaran mata kuliah di perguruan tinggi. Seorang pengajar dituntut agar dapat beradaptasi dengan teknologi dan memanfaatkannya sebagai sarana atau media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital memungkinkan pebelajar untuk dapat mempelajari materi-materi tersebut di manapun dan kapanpun. Podcast berseri sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Keperluan Akademik di era Digital merupakan produk pengembangan yang dilakukan oleh tim pengembangan media dan sumber belajar berbasis digital. Podcast ini terdiri dari delapan episode yang berisi materi-materi terkait pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menyajikan delapan buah podcast dengan materi yang berbeda tiap episodenya. Penentuan jenis produk pengembangan media ini telah dipertimbangkan dari unsur-unsur penting dan karakteristik pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model 4D yang memiliki empat tahap, yakni (1) define atau pendefinisian, (2) design atau perancangan, (3) develop atau pengembangan; dan (4) disseminate atau penyebaran. Hasil produk pengembangan media pembelajaran ini meliputi materi-materi berikut: (1) Bahasa Indonesia untuk Keperluan Akademik di Era Digital, (2) Ejaan dalam Bahasa Indonesia, (3) Kalimat dalam Bahasa Indonesia, (4) Topik 4: Paragraf dalam Bahasa Indonesia, (5) Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia, (6) Bahasa Indonesia dalam Komunikasi Akademik, (7) Bahasa Indonesia dalam Penelitian dan Publikasi Ilmiah, dan; (8) Tantangan dan Peluang Bahasa Indonesia di Era Digital yang telah dipublikasi pada akun YouTube "Siniar Enggang" (<https://www.youtube.com/@SiniarEnggang>).

**kata kunci:** media pembelajaran, podcast berseri

## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata kuliah umum di perguruan tinggi. Seluruh mahasiswa akan mengambil mata kuliah terlepas dari program studi yang mereka pilih. Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dasar kepada mahasiswa terkait penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, terutama tentang penggunaannya di dunia akademik. Mahasiswa akan diajarkan kaidah-kaidah kebahasaan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan, pemilihan kata-kata yang baku, dan penulisan yang sesuai dengan ragam ilmiah. Mahasiswa yang mengikuti mata kuliah ini diharapkan mampu menggunakan Bahasa Indonesia dalam berkomunikasi, secara lisan, sesuai dengan kaidah yang berlaku dan menyampaikan gagasan secara tertulis, menampilkan presentasi secara efektif dan menggunakan teknologi informasi yang dapat membantu penulisan.

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini membuka peluang terciptanya ide atau kreativitas baru dari setiap orang dalam hal pemanfaatan teknologi tersebut (Rusdi, 2012, h. 18). Pemanfaatan teknologi dapat memunculkan media-media baru untuk segala bidang, tidak terkecuali pemanfaatan teknologi dalam bidang Pendidikan. Hal tersebut, memungkinkan pengembangan media pembelajaran alternatif yang dapat membantu proses pengajaran mata kuliah di perguruan tinggi.

Era digital telah membuka pintu menuju pembelajaran yang lebih interaktif, inklusif, dan relevan kebutuhan zaman (Akbar & dkk, 2023, h. 1). Seorang pengajar dituntut agar dapat beradaptasi dengan teknologi dan memanfaatkannya sebagai sarana atau media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital memungkinkan pebelajar untuk dapat mempelajari materi-materi tersebut di manapun dan kapanpun.

Secara khusus, media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Nurfadhillah & dkk, 2021, h. 8). Beragam media pembelajaran yang dikembangkan oleh para pengajar masa kini, didominasi oleh bentuk-bentuk media berbasis digital dan audiovisual yang mampu lebih menarik minat belajar siswa. Melalui beragam aplikasi yang tersedia, pengajar mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini.

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital oleh para pengajar pada masa kini, tentunya harus tetap memperhatikan unsur penting dalam sebuah media pembelajaran. Adapun dua unsur penting dalam media pembelajaran, yakni (Susilana & Riyana, 2009, h. 7):

a. Unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*)

Perangkat keras yang dimaksud sebagai unsur penting dalam media pembelajaran adalah bentuk sarana atau alat yang digunakan sebagai wadah penyampaian media tersebut.

b. Unsur pesan yang dibawanya (*messages/software*)

Perangkat lunak yang dimaksud sebagai unsur penting dalam media pembelajaran adalah materi atau informasi pembelajaran yang akan disampaikan dalam media pembelajaran tersebut.

Sebagai contoh, sebuah tayangan di akun YouTube belum bisa disebut sebagai media pembelajaran jika tayangan tersebut tidak mengandung materi atau informasi pembelajaran sebagai unsur *messages/software*nya. Tayangan tersebut hanya sebatas sebagai wadah atau *hardware* saja. Selanjutnya, tayangan tersebut akan dapat disebut sebagai media pembelajaran jika tayangannya memiliki materi atau informasi pembelajaran.

Selain unsur penting dalam media pembelajaran, terdapat kriteria yang harus diperhatikan untuk menggunakan media pembelajaran. Menurut Falahuddin (Triana & dkk, 2023, h. 9-10) kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik, yakni:

a. Tujuan penggunaan

Memperhatikan kesesuaian materi dengan tujuan dan indikator pembelajaran yang ingin dicapai.

b. Sasaran pengguna media

Memperhatikan kesesuaian kebutuhan pengguna dengan materi yang akan disampaikan dalam media pembelajaran tersebut.

c. Karakteristik media

Memperhatikan dan mempertimbangkan kelebihan kelemahan media pembelajaran yang akan digunakan.

d. Waktu

Memperhatikan alokasi waktu untuk mempersiapkan media tersebut serta alokasi waktu saat media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran.

e. Biaya

Memperhatikan dan mempertimbangkan biaya pembuatan dan penggunaan media pembelajaran tersebut. Hal ini disebabkan karena salah satu pertimbangan dalam pengembangan media pembelajarannya adalah terkait efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran.

f. Ketersediaan

Mempertimbangkan dan memperhatikan kemudahan media tersebut dapat diakses atau ditemukan oleh pebelajar.

Pengembangan media pembelajaran alternatif berbasis teknologi semakin gencar dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk memberikan kebaruan dalam bentuk media pembelajaran berbasis audiovisual yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Salah satu media pembelajaran yang saat ini menjadi alternatif adalah *podcast*.

*Podcast* merupakan salah satu media penyiaran yang dapat dikatakan semakin berkembang pada saat ini. Pada awalnya, *podcast* dilakukan oleh sekelompok anak muda untuk menyiarkan obrolan santai seputar kehidupan mereka pada suatu platform. Sekelompok anak muda ini melakukan siaran yang direkam dan kemudian dipublikasikan di *platform* siar seperti *youtube* dan *spotify*. Karena bersifat rekaman, *podcast* dapat didengarkan berulang-ulang.

*Podcast* merupakan salah satu media konten yang dikenal memiliki kesan lebih fleksibel dan intens apabila dibandingkan siaran radio pada umumnya. Kata *podcast* memiliki kepanjangan *play on, demand, dan broadcast*. Berbeda dengan siaran radio yang wajib disiarkan secara langsung dalam frekuensi tertentu, *podcast* bisa diimplementasikan secara fleksibel atau kapanpun diinginkan melalui berbagai media elektronik yang ada. (Christin, 2021, h. 14-15).

Seiring waktu, *podcast* berkembang sebagai media siar dengan obrolan yang tidak hanya berkisar pada lingkungan dan pergaulan saja. *Podcast* berkembang menjadi media siar dengan tema-tema tertentu yang diinginkan oleh si pembuat *podcast*, salah satunya sebagai media ajar dengan menggunakan tema-tema pembelajaran tertentu. Jenis-jenis *podcast* adalah (Musman, 2023, p. 220):

1. *Interview*

*Podcast* yang paling banyak digunakan adalah jenis *interview* atau wawancara dengan bentuk *one-on-one interview* (1 pewawancara dan 1 narasumber). Pada jenis *podcast* ini, pewawancara mengundang narasumber dan berbincang mengenai tema yang dibahas dalam *podcast* tersebut.

2. Solo

*Podcast* jenis solo dapat dikatakan sebagai *podcast* dengan bentuk yang paling sederhana dan mudah. Dalam solo *podcast*, si pembuat *podcast* akan merekam suara dan berbicara sendiri mengenai tema atau topik yang akan dibahasnya. Tema atau topik tersebut dibahas berdasar sudut pandang si pembuat *podcast*.

### 3. Panel

Jenis *podcast* panel ini hampir serupa dengan jenis *interview*. Jika jenis *interview* lebih pada *one-on-one interview* atau dihadiri oleh satu narasumber, maka jenis panel ini dihadiri oleh beberapa narasumber untuk membicarakan tema atau topik yang sama.

### 4. *Storytelling*

*Podcast* jenis *storytelling* ini memungkinkan si pembuat bercerita atau menarasikan sesuatu dengan lebih leluasa. Bentuk *podcast storytelling* ini ada dua, yakni berupa narasi fiksi dan nonfiksi.

Berdasarkan kemudahan dan berbagai jenis *podcast*, media ini dapat dioptimalkan menjadi salah satu media ajar berbasis audiovisual yang mampu menarik minat siswa maupun mahasiswa. Pembuatan media ajar *podcast* juga harus memperhatikan hal-hal berikut:

1. Penentuan narasumber yang relevan dengan tema atau topik.
2. Pemilihan tema atau topik dapat disesuaikan dengan keperluan pembelajaran.
3. Penentuan durasi *podcast*.
4. Editing audio maupun video sekreatif mungkin.
5. Daftar konsep pertanyaan agar isi *podcast* sesuai dengan tujuan tema atau topik.

**Gambar 1.** Salah satu *podcast* dengan tema Pendidikan pada akun YouTube PGRI Provinsi Jawa Tengah



Adapun ciri-ciri *podcast* (Sanders & dkk, 2021, h. 15) sebagai berikut:

1. *Podcast* dapat diunduh serta pendengarnya dapat menonton dan mendengarkan siaran tersebut berulang kali kapanpun dan di manapun. Dengan demikian, jika *podcast* dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran tentu akan memudahkan seorang

pebelajar untuk kembali mengulang bagian-bagian materi yang dianggap belum terlalu mengerti dalam satu kali tonton.

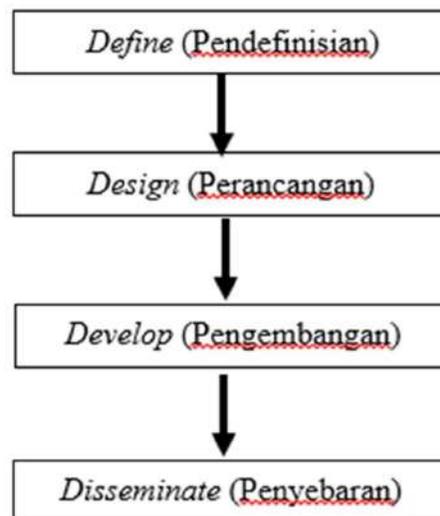
2. *Podcast* dibuat oleh kelompok atau individu tertentu yang secara khusus memiliki kebebasan untuk memilih materi konten dan mengatur format *podcast*. Dalam hal ini, tim pengembang secara khusus akan memilih materi konten terkait pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Terdapat beberapa macam topik yang dapat dibahas dalam sebuah *podcast*, misalnya pendidikan, kesehatan, olahraga dan lainnya. Kemudian, topik tersebut akan difokuskan dalam episode terpisah untuk tiap tema terkait topik. Tim pengembang menentukan delapan topik utama terkait pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang di atas, akan dibuat pengembangan media pembelajaran yang berjudul *Podcast Berseri sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk keperluan Akademik Era Digital*.

## METODE

Pengembangan media pembelajaran tentu melalui beberapa tahapan tertentu dan menyesuaikan dengan metode atau model pengembangan yang digunakan. Dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode atau model pengembangan 4D. Menurut Maydiantoro (dalam Hanifah & dkk, 2023, h. 197-199) model pengembangan ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel. Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran 4D sebagai berikut:

**Bagan 1.** Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D



Secara rinci, tahapan dalam pengembangan media pembelajaran model 4D sebagai berikut.

1. *Define* atau pendefinisian

Pada tahap atau langkah pengembangan media yang pertama, pengembang melakukan analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi terkait bentuk dan syarat-syarat media yang akan dikembangkan.

2. *Design* atau Perancangan

Setelah menentukan jenis media yang akan dikembangkan, pengembang melakukan perancangan mengenai bentuk dan teknis pengembangan media pembelajaran tersebut.

3. *Develop* atau pengembangan

Langkah ketiga adalah melakukan pengembangan sesuai teknis yang telah ditentukan.

4. *Disseminate* atau penyebaran

Langkah terakhir adalah penyebaran atau publikasi media pembelajaran yang telah digunakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

*Podcast* Berseri yang diunggah pada laman YouTube Siniar Enggang terdiri dari 8 episode dengan materi yang berbeda tiap episodenya. Materi-materi tersebut merupakan materi terkait pembelajaran Bahasa Indonesia di bidang akademik pada era digital. Sebagai produk dari pengembangan suatu media pembelajaran, dapat dipastikan bahwa *podcast* berseri ini dibuat dengan memperhatikan kebutuhan pebelajar. Hal ini sejalan dengan hakikat suatu media pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Kustandi & Darmawan, 2020, h. 55). Adapun rincian topik pengembangan media dan sumber belajar berupa *podcast* berseri ini sebagai berikut:

1. Topik 1: Bahasa Indonesia untuk Keperluan Akademik di Era Digital
2. Topik 2: Ejaan dalam Bahasa Indonesia
3. Topik 3: Kalimat dalam Bahasa Indonesia
4. Topik 4: Paragraf dalam Bahasa Indonesia
5. Topik 5: Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia
6. Topik 6: Bahasa Indonesia dalam Komunikasi Akademik
7. Topik 7: Bahasa Indonesia dalam Penelitian dan Publikasi Ilmiah

## 8. Topik 8: Tantangan dan Peluang Bahasa Indonesia di Era Digital

### Pembahasan

Pengembangan *Podcast Berseri Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Keperluan Akademik Era Digital* ini dilakukan melalui sembilan langkah berikut yang merupakan penjabaran dari pengembangan media ajar model 4D seperti yang telah dibahas pada bagian sebelumnya:

#### A. Penentuan Topik Podcast

Langkah pertama yang dilakukan oleh tim pengembang adalah menentukan topik *podcasts* yang akan dibuat. Topik disesuaikan dengan materi-materi dalam pembelajaran mata kuliah Bahasa Indonesia.

#### B. Penentuan Narasumber dan Moderator *Podcasts*

Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh tim pengembang adalah menentukan narasumber dan moderator *podcast*.

#### C. Penentuan Skenario Perekaman Podcast

Setelah materi, narasumber dan moderator *podcast* telah ditentukan, selanjutnya tim pengembang membahas terkait penentuan skenario perekaman *podcast* dan menentukan target penyelesaian perekaman. Adapun hal-hal yang dibahas untuk skenario perekaman *podcast* yang ditentukan sebagai berikut:

1. Durasi video *podcast*
2. Studio beserta alat perekaman yang digunakan saat *podcast*
3. Posisi duduk narasumber dan moderator saat perekaman
4. Kostum/seragam yang digunakan saat perekaman

#### D. Pembuatan/Penyusunan Materi *Podcast* dalam Bentuk *Powerpoint (PPT)*

Langkah selanjutnya adalah penyusunan materi *podcast* dalam bentuk *powerpoint*. Adapun beberapa tampilan dari materi *podcast* sebagai berikut:

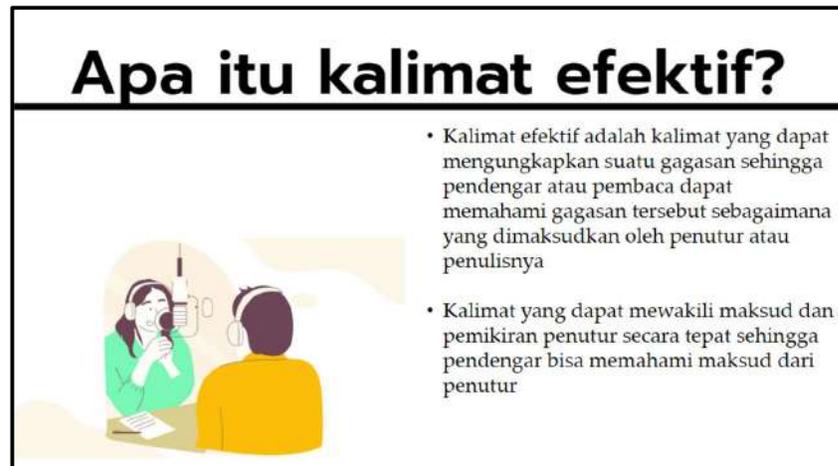
Gambar 2. Tampilan dari materi pada topik 1



Gambar 3. Tampilan dari materi pada topik 2



Gambar 4. Tampilan dari materi pada topik 3



Gambar 5. Tampilan dari materi pada topik 4



Gambar 6. Tampilan dari materi pada topik 5



Gambar 7. Tampilan dari materi pada topik 6



Gambar 8. Tampilan dari materi pada topik 7



**Gambar 9. Tampilan dari materi pada topik 8**



#### **E. Pembuatan/Penyusunan Skenario/Naskah *Podcast***

Langkah kelima dalam pengembangan media dan sumber belajar ini adalah penyusunan scenario/naskah *podcast*. Skenario/naskah disusun sebagai acuan untuk arah pembicaraan dalam *podcast*. Berikut salah satu contoh scenario/naskah *podcast*:

##### **Skenario Topik 1 (Episode 1): Bahasa Indonesia untuk Keperluan di Era Digital**

Narasumber: Prof. Dr. Petrus Poerwadi, M.S.

Moderator : Stefani Ratu Lestaringtyas, M.Hum.

*intro 30 detik*

Moderator: Assalamualaikum Wr. Wb., Shalom, Om Swastiastu, Namong Budaya, Salam Kebajikan. Tabe salamat ningualatai salam sahujud karendem malempa. Adil Katalino, Bacuramin Kasaruga, Basengat Kajubata. Arus arus arus.

Apa kabar saudara-saudari sekalian. Kita berjumpa dalam Siniar Enggang terkait Media Pembelajaran PPG. Saya Stefani Ratu Lestaringtyas disini akan memandu siniar kita hari ini terkait Bahasa Indonesia untuk Keperluan di Era Digital. Isu ini tentu saja sangat relevan dengan keadaan Pendidikan dan Masyarakat saat ini, dimana semua lapisan Masyarakat, terutama di bidang Pendidikan dituntut untuk menguasai teknologi. Tentu saja sebagai Masyarakat Indonesia, kita pun diminta untuk dapat menerapkan penggunaan Bahasa Indonesia di Era Digital ini. Oleh karenanya dalam Siniar kali ini kita akan membahas itu semua. Disini kita kedatangan narasumber bapak Prof. Dr. Petrus Poerwadi, MS. Halo, apa kabar Prof?

Narasumber: Baik sekali.

Moderator: Baik Prof. Dalam siniar hari ini kita akan berbincang-bincang sedikit terkait Bahasa Indonesia untuk Keperluan di Era Digital. Kalau yang saya tahu, di lingkup Pendidikan pun, baik pengajar maupun murid dituntut untuk dapat menggunakan teknologi yang semakin lama semakin canggih. Mungkin saja ada penonton yang masih kebingungan dengan penggunaan Bahasa Indonesia untuk Keperluan di Era Digital ini. Saya mau bertanya dulu nih prof, sebenarnya apa sih yang dimaksud dengan “Era Digital” itu?

Narasumber: Oke, sebenarnya konteks Bahasa Indonesia untuk Keperluan di Era Digital itu luas sekali. Sebelum memahami apa saja Keperluan di Era Digital, terutama keterkaitannya dengan dunia Pendidikan. Kita mulai dulu dengan perkembangan internet.

- a. 1983 Internet muncul di dunia pada tanggal 1 Januari 1983 dengan implementasi dari TCP/IP (Transmission Control
- b. 1990 Berners-Lee dan timnya (dari CERN) menciptakan World Wide Web (www). Robert Cailliau membantu mengembangkan bahasa pemrograman HTML, serta protokol pertukaran hypertext HTTP. Kemudian muncul mesin pencarian Mosaic dan Yahoo.
- c. 2000 Kemunculan Jejaring Sosial seperti MySpace dan Facebook yang menyatukan banyak orang. Internet juga dipakai untuk keperluan berbagai bidang keilmuan. Belanja daring juga dimulai sejak masa ini seperti Amazon dan Kaskus.
- d. 2010 Sistem AI (Kecerdasan Buatan) dimanfaatkan untuk membantu berbagai pekerjaan manusia.

Moderator: Wah ternyata internet yang kita gunakan sekarang sudah mengalami perjalanan Panjang ya. Kemudian, pak prof, bagaimana dengan pemanfaatan internet, terutama medsos dalam keperluan akademik?

Narasumber: Dalam memanfaatkan internet dan medsos bisa dibagi dulu menjadi enam bagian:

- a. Proses Pembelajaran  
Pembelajaran Menyenangkan sangat penting. Sekarang sudah ada berbagai laman yang mampu mengembangkan bahan ajar agar menyenangkan seperti Canva dan Prezi.
- b. Riset/Penelitian

Pemanfaatan pengecekan mesin pendeteksi plagiarisme seperti Turn-It-In sangat membantu penulisan. Selain itu penggunaan mesin penyuntingan tulisan seperti Grammarly dan Sipebi membantu penulisan riset dan penelitian

c. Pengabdian kepada Masyarakat

Jurnal untuk Pengabdian Masyarakat pun sudah banyak, bahkan untuk mengetahui kebutuhan Masyarakat bisa dicari di Google Scholar.

d. Penyerbarluasan Hasil Karya

Selain media sosial, hasil karya bisa disebarluaskan dengan mematenkan HaKI dan juga melalui penerbitan ISSN maupun ISBN.

e. Referensi Daring

Pemanfaatan Mesin Pencari Referensi Ilmiah Seperti Google Scholar (Google Cendekia), Portal Garuda, Onesearch, Ipusnas, dan lainnya. Ketersediaan referensi secara daring memberikan banyak keuntungan dan kemudahan bagi penulis akademik

f. Perangkat Keras dan Lunak

Penulis dimudahkan dengan perangkat keras dan lunak yang jauh lebih praktis dan dapat dibawa kemanapun, yakni laptop dan notebook.

Moderator: Wah banyak sekali opsinya. Terus apakah ada alat dan aplikasi penulisan dan pengeditan.

...

## F. Perekaman *Podcast*

Langkah keenam dalam proses pengembangan media dan sumber ajar ini adalah perekaman *podcast*. Rentang waktu pelaksanaan Perekaman untuk delapan *podcast* selama enam hari.

**Gambar 10.**Proses Perekaman *Podcast*



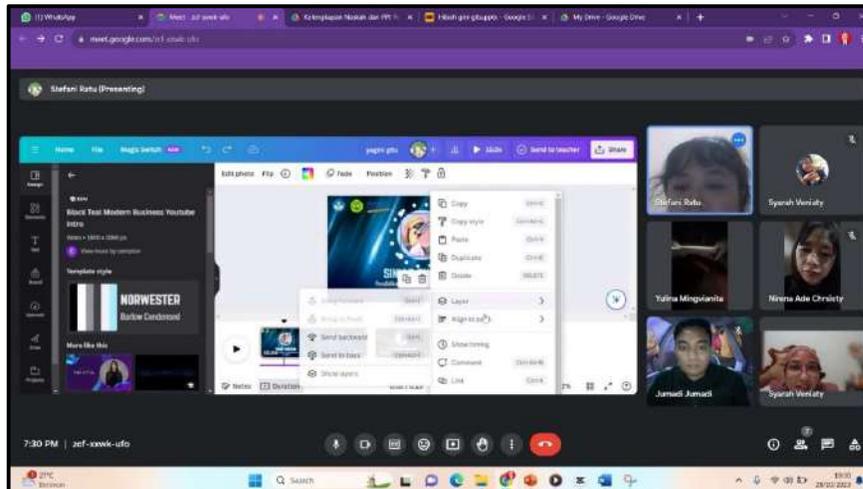
**Gambar 11.**Proses Perekaman *Podcast*



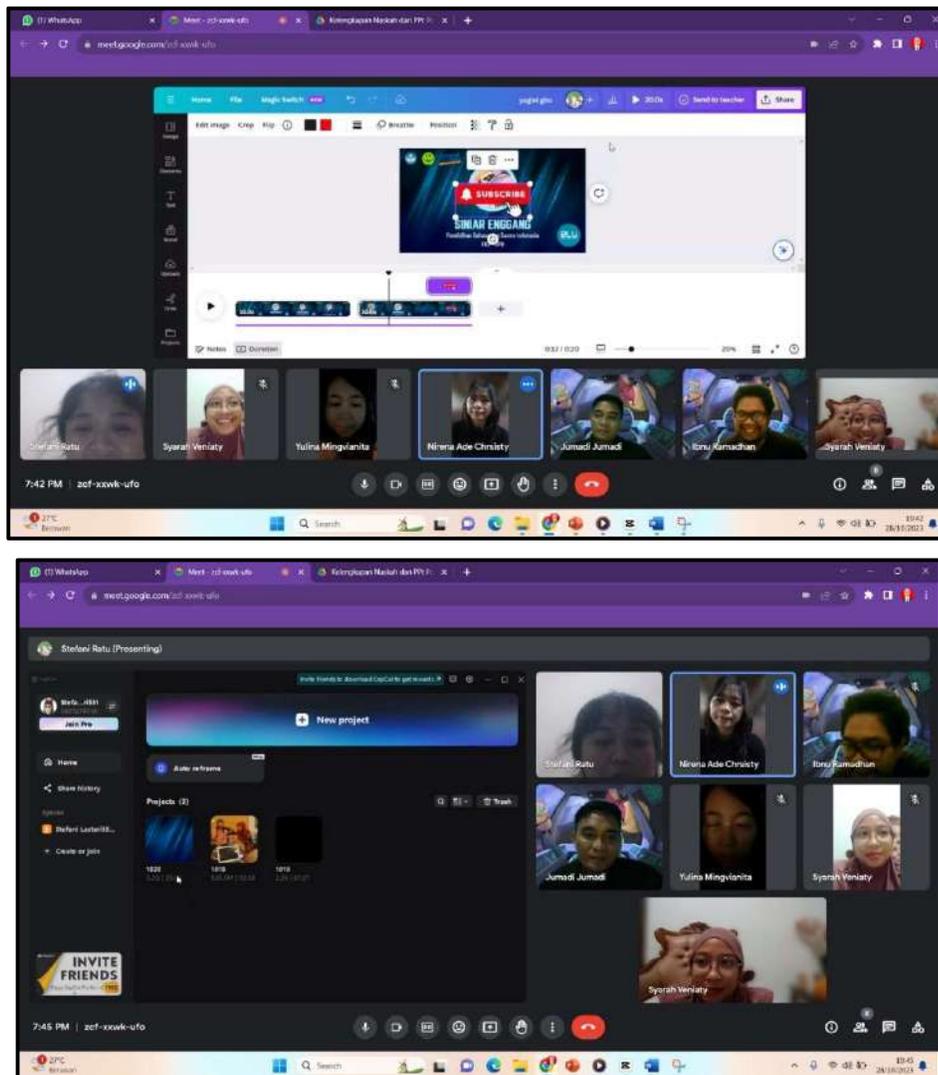
### **G. Editing Podcast**

Proses *editing* video berlangsung sekitar dua hari sesuai perencanaan awal pelaksanaan kegiatan. Proses *editing* video *podcast* dimulai dengan pembuatan *template* intro *dan* *outro*. Templat yang dibuat digunakan untuk seluruh video *podcast* yang berjumlah delapan video.

**Gambar 12.** Proses *Editing Podcast*



**Gambar 13.** Proses *Editing Podcast*



## H. Finalisasi *Podcast*

Finalisasi *podcast* dilaksanakan bertujuan untuk menyunting kembali bagian-bagian *podcast* yang perlu diperbaiki, ditambahkan ataupun dikurangi. Selain dihadiri oleh tim pengembang media ajar, finalisasi *podcast* dihadiri oleh seluruh narasumber dan moderator *podcast*. Berdasarkan notulen kegiatan finalisasi, terdapat beberapa hal yang dicatat dari hasil kegiatan tersebut, yakni:

1. Pembuatan akun YouTube baru sebagai tempat mengunggah delapan video *podcast*. Hal ini dikarenakan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra telah memiliki akun YouTube untuk berbagai kegiatan mahasiswa. Melalui pembuatan akun YouTube baru yang dikhususkan untuk kegiatan dosen, diharapkan Dosen-Dosen Program Studi

- Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia nantinya akan secara rutin dan produktif menghasilkan *podcast* pembelajaran serupa.
2. Terdapat beberapa video *podcast* yang telah siap unggah tanpa bagian-bagian yang perlu diperbaiki, dikurangi ataupun ditambahkan.
  3. Terdapat satu video *podcast* yang harus diperbaiki terkait audio karena audio tidak terdengar pada bagian akhir video.
  4. Penyusunan templat keterangan video saat proses pengunggahan berlangsung nantinya.

**Gambar 14.** Proses Finalisasi *Podcast*



## I. Publikasi *Podcast* pada Akun YouTube

Publikasi delapan video *podcast* setelah finalisasi dilaksanakan secara bertahap pada akun YouTube **Siniar Enggang** <https://www.youtube.com/@SiniarEnggang> dengan thumbnail yang disamakan untuk setiap episode.

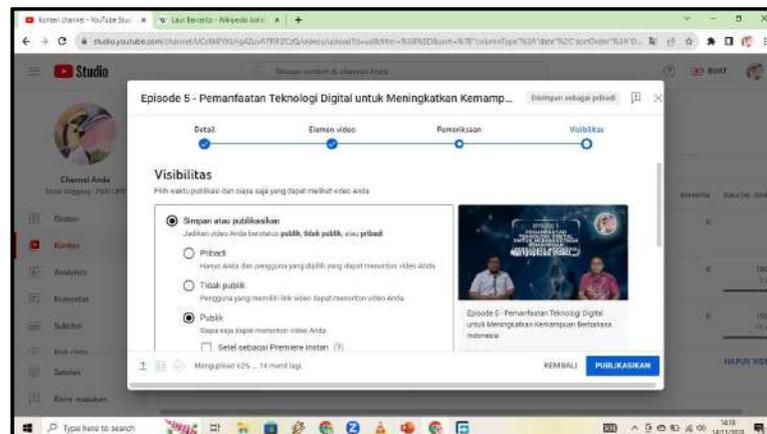
**Gambar 15.** Akun YouTube Siniar Enggang



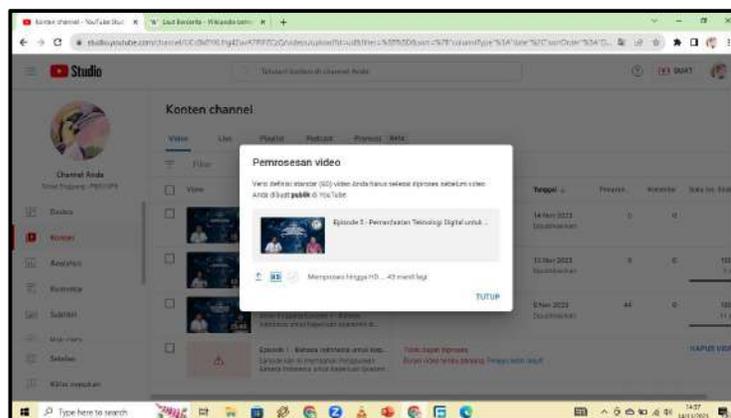
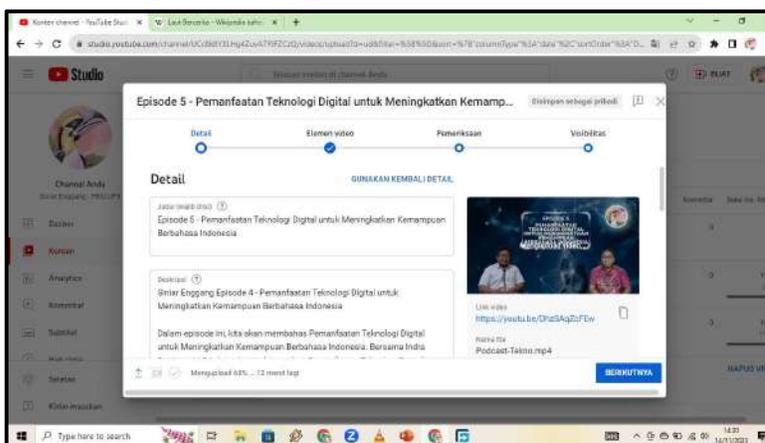
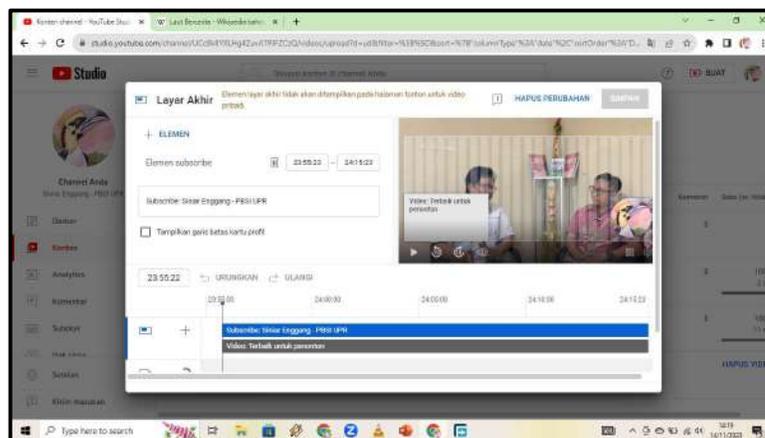
**Gambar 16.** Thumbnail *Podcast* yang diunggah pada akun YouTube Siniar Enggang



**Gambar 17.** Proses pengunggahan video *podcast* pada akun YouTube Siniar Enggang



**Gambar 18.** Proses pengunggahan video *podcast* pada akun YouTube Siniar Enggang



## SIMPULAN

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan media dan sumber belajar ini adalah *Podcast Berseri Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Keperluan Akademik Era Digital* dan dikembangkan menggunakan pengembangan media model 4D. *Podcast* yang dibuat terdiri dari delapan episode dengan tujuan penggunaan sebagai berikut:

1. Topik 1: Bahasa Indonesia untuk Keperluan Akademik di Era Digital

*Podcast* ini **digunakan** pada pembelajaran mengenai pemanfaatan internet, media sosial, dan aplikasi-aplikasi penunjang dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Link: <https://youtu.be/skA6YLPUE2c?feature=shared>

2. Topik 2: Ejaan dalam Bahasa Indonesia

*Podcast* ini **digunakan** pada pembelajaran mengenai seperti kaidah penggunaan huruf kapital, tanda baca, diksi dan lainnya.

Link: <https://youtu.be/cmSzHgQLaD8?feature=shared>

3. Topik 3: Kalimat dalam Bahasa Indonesia

*podcast* ini dapat **digunakan** pada pembelajaran mengenai pengertian dan ciri-ciri kalimat efektif yang tepat sesuai kaidah Bahasa Indonesia.

Link: <https://youtu.be/-Hw7OWcyRnI?feature=shared>

4. Topik 4: Paragraf dalam Bahasa Indonesia

*podcast* ini dapat **digunakan** pada pembelajaran mengenai pengertian paragraf, tujuan dan fungsi paragraf dalam wacana Bahasa Indonesia serta jenis-jenis paragraf dalam Bahasa Indonesia.

Link: <https://youtu.be/ZAysMTJ4BMw?feature=shared>

5. Topik 5: Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia

*podcast* ini dapat **digunakan** pada pembelajaran mengenai pemanfaatan berbagai sumber-sumber belajar digital serta aplikasi pendukung pembelajaran.

Link: <https://youtu.be/DhzSAqZcFEw?feature=shared>

6. Topik 6: Bahasa Indonesia dalam Komunikasi Akademik

*Podcast* ini dapat **digunakan** pada pembelajaran mengenai karakter Bahasa Indonesia dalam konteks akademik, bentuk dan sifat karya ilmiah, cara pengutipan yang baik dan benar sesuai kaidah Bahasa Indonesia, dan lainnya.

Link: <https://youtu.be/lrfo4z9c2ug?feature=shared>

7. Topik 7: Bahasa Indonesia dalam Penelitian dan Publikasi Ilmiah

*Podcast* ini dapat **digunakan** pada pembelajaran mengenai prinsip penting dalam keterampilan menulis, pengertian, bentuk, ciri karya ilmiah, cara mencari jurnal bereputasi pada mesin pencarian dan sebagainya.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=VpC0UYYPw2mw>

8. Topik 8: Tantangan dan Peluang Bahasa Indonesia di Era Digital

*Podcast* ini dapat **digunakan** pada pembelajaran mengenai kesadaran penggunaan bahasa Indonesia di Tengah globalisasi, tantangan yang dihadapi pengguna Bahasa Indonesia di

era digital, cara mengatasi tantangan tersebut serta peluang Bahasa Indonesia di era digital.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=byL4aM9LmPg>

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, J. S., & dkk. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. Jambi: PT. Sonmedia Publishing Indonesia.
- Christin, M. (2021). *Transmedia Storytelling*. Banda Aceh: syiah Kuala University Press.
- Dahnar, A., & Sulistyawati, R. (2023). *Analisis Campur Kode Pada Tiktok Podcast Kesel Aje Dan Dampaknya Terhadap Eksistensi Berbahasa Anak Milenial: Kajian Sociolinguistik*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 3(2), 55-65.
- Hanifah, D. P., & dkk. (2023). *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Penerbit Pradina Pustaka.
- Hariyadi, H., Misnawati, M., & Yusrizal, Y. (2023). *Mewujudkan Kemandirian Belajar: Merdeka Belajar Sebagai Kunci Sukses Mahasiswa Jarak Jauh*. BADAN PENERBIT STIEPARI PRESS, 1-215.
- Istikharoh, I., Nurachmana, A., Usop, L. S., Diman, P., & Veniaty, S. (2023, April). *Alih Kode Pada Konten Vlog Dalam Kanal Youtube Turah Parthayana*. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA (Vol. 2, No. 1, pp. 15-30).
- <https://youtu.be/h3KlhFELWF0?feature=shared> diunduh pada 18 Oktober 2023 pukul 15.45 WIB.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Misnawati, Misnawati, Natalina Asi, Anwarsani Anwarsani, Siti Rahmawati, Ida Puspita Rini, Dara Syahadah, Siti Nadiroh et al. "INOVASI METODE STAR: BEST PRACTICE." BADAN PENERBIT STIEPARI PRESS (2023).
- Misnawati, M., Poerwadi, P., Veniaty, S., Nurachmana, A., & Cuesdeyeni, P. (2022). *The Indonesian Language Learning Based on Personal Design in Improving the Language Skills for Elementary School Students*. MULTICULTURAL EDUCATION, 8(02), 31-39.
- Musman, A. (2023). *The Art of Copywriting: Cara Mudah Mendapatkan Konsumen dan Mencetak Cuan di Atas Rata-Rata*. Jakarta: Anak Hebat.
- Nurfadhillah, S., & dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak.

- Rusdi, F. (2012). Podcast sebagai Industri Kreatif. *Seminar Nasional Inovasi dan Teknologi*, 1(1).
- Sanders, S., & dkk. (2021). *Ngonten Bersama Al*. Siega Publisher.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Triana, J., & dkk. (2023). *Inovasi Media (Raih Sukses Mengajar)*. Semarang: Penerbit Cahya Ghani Recovery.