

AGUSTUS 2022

AUDIO-VIDEO PODCAST DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MODEL HYBRID DI PERGURUAN TINGGI

NASKAH AKADEMIK



TIM PENULIS
ARIF SURYO PRIYATMOJO DKK

BPMPK

NASKAH AKADEMIK

**AUDIO-VIDEO PODCAST DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
MODEL HYBRID DI PERGURUAN TINGGI**

**Arif Suryo Priyatmojo
Widhiyanto
Sri Suprapti
Manikowati
Ahmad Abu Ri'fai**

BPMPK

AUDIO-VIDEO PODCAST DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MODEL HYBRID DI PERGURUAN TINGGI

Copyright © Arif Suryo Priyatmojo, et al
All right reserved

Penulis:

Arif Suryo Priyatmojo
Widhiyanto
Sri Suprapti
Manikowati
Ahmad Abu Ri'fai

Design Layout

Thomas Sugeng Hariyoto

First Published, September 2022

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced in any form or by means, electronic, mechanical, photocopying, recording or stored in a retrieval system without prior written permission of the Publisher.

KATA PENGANTAR

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa syukur atas karunia Allah SWT atas segala limpahan rahmat serta hidayah sehingga penulis masih diberi kesempatan menyelesaikan buku ini. Shalawat dan salam penulis sampaikan pada Nabi Muhammad SAW atas segala risalahnya sehingga penulis selalu diberikan bimbingan dalam setiap langkah menuju kebaikan.

Pada era digital saat ini, teknologi merupakan satu produk modern yang dapat digunakan dalam segala bidang termasuk bidang pendidikan dan pengajaran. Teknologi dengan hasil produknya berupa Podcast dan Vodcast menjadi media yang sangat diminati oleh dosen dan mahasiswa pada era saat ini diperguruan tinggi, sehingga dengan hadirnya informasi tentang Podcast dan Vodcast dapat menjadi salah satu sumber bacaan terkait pemanfaatan Podcast dalam pembelajaran untuk meningkatkan ketrampilan Bahasa Inggris khususnya di era pembelajaran Hybrid.

Buku ini berbeda dari buku lainnya karena buku ini menghadirkan pengenalan produk media Podcast & Vodcast yang sedang banyak digunakan dilembaga pendidikan tinggi sehingga mahasiswa dapat belajar dengan Podcast dan Vodcast untuk meningkatkan ketrampilan Bahasa Inggris. Didalam buku ini ada deskripsi dan informasi tentang landasan teori pembelajaran Bahasa Inggris serta pengenalan Podcast & Vodcast yang sangat cocok digunakan untuk pembelajaran Bahasa Inggris oleh dosen dan mahasiswa di era pembelajarn Hybrid.

Pada kesempatan ini penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menghasilkan buku ini. Semoga dengan hadirnya buku ini, mahasiswa akan diberi kemudahan dalam mengenal Podcast & Vodcast dalam kegiatan pembelajaran. Alhasil ketrampilan Bahasa Inggris mahasiswa semakin meningkat di era digital saat ini.

Semarang, Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
UNIT 1 PODCAST DAN VODCAST	1
1.1 Pengertian Podcast dan Vodcast	1
1.2 Mengapa Podcast	1
1.3 Integrasi Kelas	2
1.4 Pengembangan Profesional.....	3
1.5 Bagaimana Memulai Podcast	4
UNIT 2 PODCAST DAN VODCAST DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS	7
2.1 Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Podcast dan Vodcast	10
2.2 Penggunaan Podcast dan Vodcast di Perguruan Tinggi.....	14
UNIT 3 INTEGRASI TEKNOLOGI PADA KURIKULUM DI PERGURUAN TINGGI	19
3.1 Kurikulum Pendidikan Tinggi	20
3.2 Integrasi Teknologi ke dalam Kurikulum.....	23
3.3 Manfaat dan Tantangan Teknologi dalam Bidang Pendidikan	27
UNIT 4 PERANGKAT PODCAST DAN VODCAST	31
4.1 Podcast dan Perangkatnya	31
4.2 Hardware dan Software	31
4.3 Vodcast dan Perangkatnya.....	42

UNIT 5 MANFAAT DAN TANTANGAN PODCAST DAN VODCAST DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI PERGURUAN TINGGI.....	45
5.1 Karakteristik Podcast dan Vodcast	45
5.2 Model Pembelajaran khas di Perguruan Tinggi.....	50
5.3 Peluang Pemanfaatan Podcast dan Vodcast pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi	52
5.4 Tantangan Penggunaan Podcast dan Vodcast dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi	55
DAFTAR PUSTAKA	57

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penggunaan Podcast	15
--	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Langkah Membuat Podcast.....	5
Gambar 2 Model Riset untuk Pengembangan Kurikulum (Rachlin, 1989)	22
Gambar 3 Microphone	32
Gambar 4 Headset/ Headphone	32
Gambar 5 Perangkat Komputer	33
Gambar 6 Pop Filter.....	33
Gambar 7. Soundcard.....	34
Gambar 8. Audio Interface	34
Gambar 9 Audio Mixer	34
Gambar 10 Hosting	34
Gambar 11. Mic Stand	35
Gambar 12. Tampilan layar Adobe Audition	36
Gambar 13 Software Audacity.....	37
Gambar 14 Software Reaper	38
Gambar 15 Ableton Live	39
Gambar 16 Cubase.....	40
Gambar 17 Presonus Studio One	41
Gambar 18 Ardor	42
Gambar 19 Ardor	43
Gambar 20 Riverside fm.....	43
Gambar 21 Affer Effects.....	44

UNIT 1

PODCAST DAN VODCAST

1.1 Pengertian Podcast dan Vodcast

Saat ini mungkin banyak sekali orang yang merindukan acara-acara radio atau televisi era dulu. Acara yang penuh dengan kenangan masa silam atau acara yang menarik untuk penikmat acara radio maupun televisi. Saat ini acara-acara tersebut sangat mudah di akses dengan cara mengunduh lewat *podcast* atau *vodcast*. Menurut *Wikipedia* podcast adalah audio atau video netcast baik streaming maupun non-streaming, sedangkan vodcast adalah video podcast. Podcast merupakan kumpulan file audio atau video yang di unggah secara periodik dan dapat diunduh melalui *web syndication*. Pada umumnya podcast hadir sesuai dengan tema tertentu baik tema akademik maupun non-akademik.

Podcast mendapatkan tempat popularitasnya sekitar tahun 2000an meskipun pada era tersebut internet sudah hadir lebih awal. Saat itu format yang banyak dipakai adalah file MP3 dan MP4. Menurut laporan ada sekitar 66.088 jenis podcast (Solomon & Schrum, 2010). Sedangkan vodcast adalah video podcast yang berisi tentang informasi dalam bentuk audio atau video yang dapat di unduh berupa file maupun video streaming.

1.2 Mengapa Podcast

Mahasiswa saat ini mungkin banyak yang mengikuti acara-acara podcast untuk kebutuhan akademik maupun non-

akademik misalnya podcast tentang materi *English skills, grammar, public speaking, communication skills, entrepreneurship*, dll. Hal ini akan memudahkan dosen untuk menghemat waktu mempersiapkan materi pembelajaran karena semua sudah tersedia melalui podcast maupun vodcast. Banyak orang sekarang yang mulai menggemari podcast karena tema yang tak terbatas berdasarkan minat penikmat podcast. Dan sekarang para dosen menemukan manfaat podcast untuk Pendidikan bahkan podcast telah menjadi salah satu produk Web 2.0 yang paling sering digunakan pada dunia Pendidikan diperguruan tinggi.

Saat pertama muncul Podcast sangat populer digunakan pada bidang hiburan (entertainment) namun saat ini para dosen mulai melihat nilai podcast bagi mahasiswa. Saat ini Podcast sudah secara luas digunakan pada setiap level Pendidikan dari level sekolah dasar sampai perguruan tinggi (Harris & Park, 2008).

Ada beberapa alasan mengapa podcast banyak digunakan pada dunia Pendidikan karena:

- a. Podcast mudah dibuat dan dimanfaatkan;
- b. Podcast memerlukan peralatan yang sederhana, fleksibel dan nyaman;
- c. Podcast memberikan kemudahan mahasiswa untuk memahami materi, mempresentasikan materi dan mengekspresikan ide atau gagasan.

1.3 Integrasi Kelas

Banyak dosen di perguruan tinggi yang memanfaatkan Podcast untuk proses pembelajaran karena besarnya manfaat yang diperoleh. Pertama, banyak sekali topik-topik yang tersedia pada podcast yang mendukung pembelajaran maupun pengembangan yang tersedia secara gratis sehingga

dimanfaatkan oleh dosen. Selain itu, dosen juga dapat mengukur kemampuan mahasiswa dengan cara memberikan kesempatan kepada mereka untuk membuat podcast sendiri baik podcast sederhana atau yang lebih modern namun gratis. Ketika mahasiswa memiliki podcast sendiri, peran orang tua juga ada yakni mereka dapat melihat dan memantau proses pembelajaran mahasiswa.

Menurut Harris dan Park (2008) ada empat manfaat podcast secara umum yakni:

a. Teaching – Driven

Dosen dapat mengunggah materi yang telah diberikan sehingga mahasiswa dapat melihat dan mengunduh setiap waktu saat mereka membutuhkan materi.

b. Service – Driven

Dosen ketika membuat dan menginsrtuksikan mahasiswa untuk membuat podcast, maka orang tua dapat melihat dan memantau segala kegiatan akademik mahasiswa.

c. Marketing – Driven

Podcast dapat menjadi media promosi kampus untuk khalayak umum sehingga dapat menarik minat orang tua untuk memasukan anaknya ke kampus.

d. Technology – Driven

Dosen bisa menjadi fasilitator podcast untuk mahasiswa.

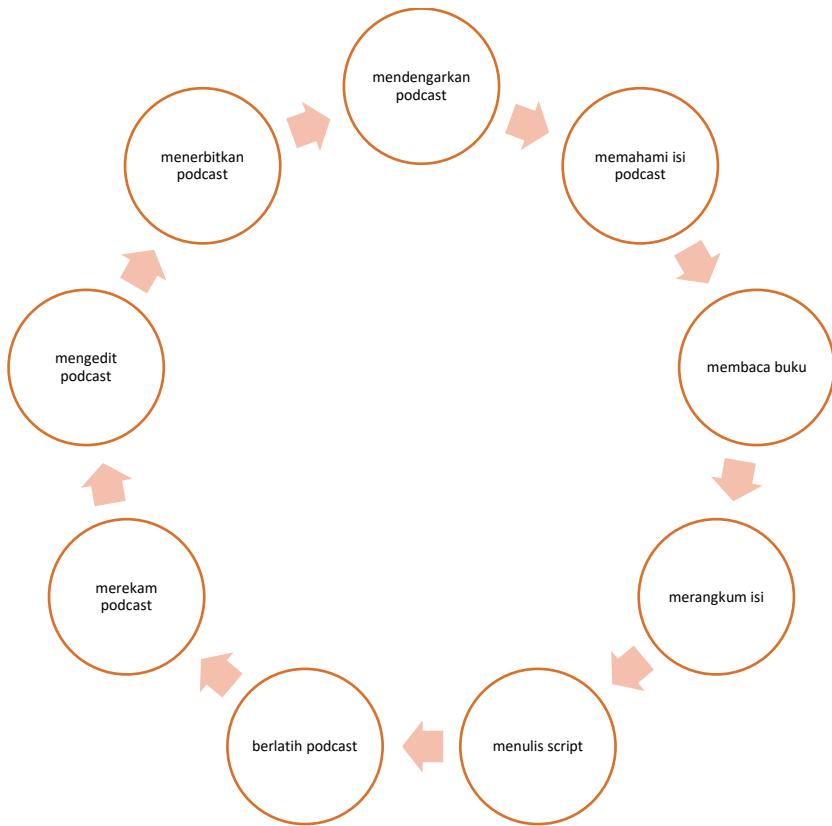
1.4 Pengembangan Profesional

Banyak sekali kesempatan yang dapat diperoleh oleh dosen untuk pengembangan professional diri. Untuk dapat mengembangkan diri seorang dosen yang pertama harus menjadi seorang pembelajar (*a lifelong learner*) yang selalu belajar beradaptasi dengan perubahan jaman termasuk perkembangan teknologi. Selain itu dosen harus fokus pada bidang studi yang menjadi kemahirannya (*expertise*).

Kemahiran tersebut dapat ditingkatkan dengan ketersediaan podcast yang memfasilitasinya karena podcast telah dipakai oleh banyak pihak sesuai dengan topik atau bidangnya masing-masing. Sebagai contoh, seorang dosen yang punya kepakaran dalam bidang *Curriculum Development* maka dosen tersebut bisa mencari podcast yang fokus pada bidang tersebut sehingga ada pemahaman yang meningkat dan juga bisa saling komunikasi antar bidang yang sama (*collaboration*). Yang kedua, dosen menggunakan podcast untuk belajar meningkatkan kemampuan praktek (*professional practice*) misalnya tentang Bahasa Inggris. Podcast menjadi salah satu sumber belajar dosen disaat mereka disibukan dengan pekerjaannya.

1.5 Bagaimana Memulai Podcast

Langkah pertama bagi dosen terkait dengan podcast adalah membuat podcast dan mengenalkannya pada mahasiswa. Berikut ini adalah salah satu contoh langkah membuat podcast:



Gambar 1 Langkah Membuat Podcast

Allisyn Levy seorang direktur dari *BrainPop Educators* memberikan lima langkah membuat Podcast:

1. Mahasiswa diminta membuat sebuah script untuk podcast mereka. Script ini dapat berupa outline atau draft. Namun demikian mahasiswa sebaiknya sudah kenal dengan podcast;
2. Setelah script disetujui oleh dosen, mahasiswa diajarkan peralatan dan aplikasi untuk merekam podcast mereka.

Sarana dan aplikasi yang dikenalkan adalah yang paling mudah untuk proses editing.

3. Setelah itu, mahasiswa sekarang menjadi ‘audio engineer’ yang dapat merekam sendiri. Hal ini untuk mengukur kualitas suara mereka, kelancaran, dll. Jika mahasiswa sudah puas dengan hasilnya maka file bisa disimpan;
4. Untuk mengedit podcast, mahasiswa diajarkan untuk fokus pada proses awal dan akhir dari sebuah podcast;
5. Akhirnya, jika mahasiswa sudah senang dengan podcast mereka maka dosen dapat menampilkan podcast mereka didalam kelas.

UNIT 2

PODCAST DAN VODCAST DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Teknologi dan ilmu pengetahuan terus berkembang setiap waktu. Hal tersebut karena manusia terus berinovasi untuk menciptakan teknologi yang dapat semakin mempermudah pekerjaan manusia. Mungkin zaman dahulu tidak terbayangkan dapat mengakses informasi pendidikan hanya dengan diam di rumah atau sambil mengerjakan pekerjaan lain. Dengan adanya perkembangan teknologi tersebut akses pendidikan dan informasi menjadi lebih fleksibel. Oleh sebab itu, diperlukan suatu ilmu, keterampilan serta sikap yang dapat mengikuti kemajuan dan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sebagai salah satu cara untuk mengimbangi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut.

Adanya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya akan mempengaruhi cara belajar. Pendidikan zaman dahulu sangat berbeda dengan sekarang misalnya saja dulu saat internet dan komputer belum begitu massif digunakan maka pelajar zaman dahulu akan sering mencatat dibandingkan pelajar masa kini yang lebih sering mengunduh materi dari internet atau memutar video

pembelajaran dan lain-lain. Konsep belajar pada era ini menitikberatkan kebutuhan untuk beralih dari metode yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi lebih berpusat pada siswa (*student-centered*) (Fitriyadi, 2013)

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan melewati beberapa tahap. Yang pertama yaitu saat teknologi hanya sebagai alat, teknologi pendidikan hanya berbentuk peralatan sederhana, misalnya grafik, simbol, dan peta. Teknologi tersebut adalah teknologi tertua, tetapi sayangnya tidak ada bukti tertulis mengenai tahap ini. Tahap yang kedua yaitu revolusi elektronik. Tahap ini sudah sedikit mengalami kemajuan, misalnya mulai digunakannya proyektor, radio, dan *tape recorder*.

Tahap ketiga adalah tahap teknologi dengan revolusi komunikasi. Tahap ini dimulai dengan munculnya media massa. Setelah itu, tahap keempat adalah tahap instruksi pembelajaran. Dan tahap yang terakhir, tahap kelima yaitu teknologi pendekatan sistem. Tahap ini teknologi telah memasuki tahap merancang, mengerjakan, serta mengevaluasi (Kurniyawan, 2022).

Salah satu contoh nyata penggunaan teknologi pada pembelajaran yaitu ketika adanya pandemi Covid-19. Dikarenakan wabah yang menular tersebut, pembelajaran harus dilakukan secara daring. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi pendidikan semakin banyak digunakan dalam pembelajaran, misalnya *Google Classroom*, *Zoom*, *Google Meet*, *Whatsapp Group* dan lain-lain. Adanya kelas-kelas virtual tersebut jadi memudahkan pelajar untuk mengakses pendidikan ketika pandemi. Namun, pembelajaran daring tersebut juga memiliki sisi kelemahan yaitu kelas menjadi kurang interaktif. Hal tersebut lah yang menjadi pekerjaan

rumah bagi pendidik agar pembelajara virtual dapat interaktif.

Lingkungan pembelajaran aktif dan kolaboratif difasilitasi oleh Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Hal tersebut berkontribusi pada penciptaan populasi siswa yang berbasis pengetahuan. Poin lain seperti kepemimpinan, manajemen, dan tata kelola juga dapat ditingkatkan melalui TIK dengan meningkatkan pengembangan konten pendidikan dan mendukung proses administrasi di sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya (Fitriyadi, 2013).

Selain itu, pengajar juga perlu memiliki inovasi dalam pembelajaran seperti menguasai bagaimana membuat konten yang menarik, mampu menyampaikan pesan baik dalam bahasa verbal, gambar maupun menggunakan audio yang telah diproduksi untuk menjadi bahan ajar. Pesan yang efektif adalah ketika pengajar dapat menyampaikan pesan dengan tepat dan dapat dipahami oleh pelajar dengan baik (Daud dkk., 2019).

Pembelajaran inovatif didesain dengan tujuan mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dengan menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan yang diimplementasikan dengan mengintegrasikan media atau alat bantu yang berbasis teknologi informasi (Nurdyansyah & Widodo, 2015). Podcast dan vodcast merupakan salah satu media yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran. Podcast dan vodcast dapat memfasilitas pembelajaran yang terintegrasi langsung dengan teknologi sehingga meningkatkan pengalaman siswa dalam belajar dengan cara yang kreatif dan interaktif (Hutabarat, 2020).

2.1 Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Podcast dan Vodcast

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang kerap digunakan masyarakat—baik dalam kehidupan sehari-hari maupun konteks akademik. Hal ini merupakan sebuah kewajaran karena 1) bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang paling banyak dikuasai warga dunia, dan 2) bahasa Inggris telah begitu lama dibawa ke Indonesia—melalui banyak cara seperti diplomasi.

Praktis, bahasa Inggris adalah salah satu mata pelajaran bahasa asing yang paling banyak diajarkan dan diminati di sekolah. Sayangnya, pembelajaran bahasa Inggris belum cukup optimal—terbukti dari masih banyaknya siswa yang kurang lancar menggunakannya untuk keperluan komunikasi langsung. Hal ini dikarenakan sejak dari prinsip dasarnya, mempelajari bahasa bukan hanya soal teori, melainkan juga praktik—sementara para siswa tidak benar-benar dipaksa untuk melakukannya dalam aktivitas sehari-hari.

Bahasa setidaknya memiliki empat kemampuan dasar, yakni mendengar, membaca, berbicara, dan menulis. Mendengar dan membaca adalah kemampuan menyerap. Sementara itu, berbicara dan menulis adalah kemampuan memproduksi. Keduanya menuntut latihan terus-menerus, apalagi dalam mempelajari bahasa asing—seperti bahasa Inggris. Tuntutan untuk melakukan praktik secara kontinyu merupakan alasan metode *drilling* banyak dipakai saat mempelajari bahasa. Para murid akan dilatih untuk mengucapkan kata tertentu, membiasakan diri dengan kosakata yang awalnya kurang familier, dan sebagainya. Pada titik ini, podcast dan vodcast amat cocok digunakan sebagai medium pembelajaran bahasa (Priyatmojo, Widhiyanto, & Suprapti, 2021).

Beberapa studi menunjukkan efektivitas penggunaan podcast dalam pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris. Mayangsari & Tiara (2019) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan podcast pada generasi milenial memberikan hasil belajar yang lebih baik. Mereka telah akrab dengan teknologi sehingga lebih terbiasa. Selain itu, konten dalam podcast juga sangat bervariasi sehingga tidak membosankan.

Sudarmoyo (2020) menyatakan bahwa podcast yang notabene memungkinkan akses internet dengan *bandwidth* yang lebih kecil menguntungkan siswa sehingga keberatan mengakses media pembelajaran karena terlalu berat tidak ada. Dengan kata lain, akses podcast bukanlah masalah besar bagi para peserta didik. Mereka tidak mengeluhkan harus mengunduh materi tertentu sebagai bahan ajar. Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak terkendala sehingga meningkatkan kemungkinan keberhasilan.

Kemudian, Abdurrahman, Basalama, & Widodo (2018) menjelaskan bahwa podcast berpengaruh positif pada pembelajaran materi *listening* bagi para murid. Mereka dapat menghafalkan dan memahami penggunaan kosakata maupun cara mengekspresikan sesuatu dari podcast tersebut. Hasilnya, kebiasaan belajar menggunakan podcast sangat membantu peningkatan keterampilan mendengar para siswa.

Javier (2021) menegaskan bahwa vodcast memiliki banyak manfaat bagi proses pembelajaran bahasa Inggris. Manfaat tersebut yakni:

1. Vodcast adalah alat yang efektif untuk membantu pembelajaran bahasa di bawah instruksi modular.
2. Vodcast dapat memotivasi dan memberikan kepercayaan kepada peserta didik, terutama apabila kualitas suara

dosen baik, bahasa yang digunakan familiar, dan berkaitan dengan materi pelajaran.

3. Vodcast dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan, berbicara dan melihat di antara para pelajar karena dosen membantu pengajaran melalui materi audio dan video.
4. Penggunaan vodcast dalam menyampaikan pelajaran dirasa menarik dan menyenangkan bagi peserta didik karena memberi mereka kesempatan untuk belajar dengan ritme mereka sendiri.
5. Vodcast melibatkan siswa dalam mempelajari pelajaran bahasa Inggris melalui penyediaan materi yang terkait dan terhubung dengan pengalaman personal.

Dengan melihat hasil berbagai studi tersebut, dapat disimpulkan bahwa podcast dan vodcast merupakan dua media yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, terutama berkaitan dengan penguasaan keterampilan berbahasa Inggris. Menurut Priyatmojo, Widhiyanto, & Suprapti (2021), karakteristik podcast pada dasarnya memang sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran bahasa, di antaranya:

1. Sebuah podcast bisa memuat kosakata yang kaya—yang akhirnya membantu murid untuk mengetahui dan memahami semakin banyak perbendaharaan kata dalam kepala. Aspek ini akan menyesuaikan konsep dan isi podcast.
2. Podcast memiliki karakteristik fleksibel, yakni bisa didengarkan di mana-mana. Para murid tidak perlu membuka laptop atau komputer; mereka cukup mengakses dengan ponsel asal kompatibel.
3. Podcast merupakan media yang cukup terjangkau dibandingkan, misalnya, video. Podcast umumnya hanya

berupa audio dengan ukuran yang bisa ditekan. Oleh karena itu, para murid tak perlu mengeluarkan banyak data untuk mengunduh sebuah dokumen podcast.

Tiga karakteristik itu memberikan beberapa manfaat yakni:

1. Menambah Kosakata Bahasa Inggris
Sebagai medium komunikasi-informasi yang mengandalkan suara, mendengarkan podcast (berbahasa Inggris) tentu akan menambah perbendaharaan kata siswa. Semakin banyak podcast yang didengar, semakin banyak pulalah kosakata yang didapatkan.
2. Meningkatkan Kemampuan *Listening*
Kemampuan listening siswa akan mampu naik secara signifikan apabila mereka terus diasah untuk mendengarkan podcast berbahasa Inggris, terutama apabila podcast tersebut dijadikan tugas. Dengan begitu, siswa akan “terpaksa” mendengarkan berkali-kali. Mereka pada akhirnya tahu bagaimana suatu kata diucapkan.
3. Mengasah Daya Ingat dan Analisis
Mendengarkan podcast juga bisa mengasah daya ingat dan analisis jika diikuti instruksi pembelajaran yang tepat. Guru, misalnya, bisa meminta para murid mencatat hal-hal penting yang dibicarakan dalam podcast. Selain itu, pertanyaan analitis mengapa sang host memberikan pertanyaan tertentu atau mengapa narasumber tak mau menjawab bisa diberikan untuk mengasah elaborasi nalar.
4. Meningkatkan Antusiasme
Studi Darwis (2016) menyatakan bahwa podcast disambut secara antusias sebagai salah satu media pembelajaran. Selain membuat metode pembelajaran semakin variatif, podcast bisa menaikkan ketertarikan siswa dengan catatan

dibuat secara maksimal mempertimbangkan durasi, konsep, editing, dan sebagainya.

Sementara itu menurut Hutabarat (2020), ada dua kekuatan utama yang dimiliki podcast. Pertama, ia memberikan akses informasi pada peserta didik. Kedua, ia menunjukkan cara yang kreatif dalam memberikan informasi. Penggunaan podcast, karenanya, tak hanya berimplikasi pada tersalurnya pelbagai informasi atau pengetahuan, melainkan juga kreativitas dalam kegiatan belajar-mengajar sehingga siswa lebih antusias.

Namun yang perlu diingat, pemanfaatan podcast dan vodcast dalam pembelajaran bahasa Inggris juga harus mempertimbangkan beberapa hal krusial, di antaranya:

1. Kemampuan peserta didik, entah siswa sekolah maupun mahasiswa.
2. Arah pembelajaran atau luaran yang diinginkan dengan menggunakan podcast dan vodcast.
3. Evaluasi setelah menggunakan medium podcast dan vodcast dalam pembelajaran.

2.2 Penggunaan Podcast dan Vodcast di Perguruan Tinggi

Dalam konteks sarana-prasarana, kedalaman teori, dan kebebasan berekspresi di khazanah institusi pendidikan, perguruan tinggi bisa dibilang paling unggul di antara institusi lain. Universitas dan ragam perguruan tinggi lain seperti sekolah tinggi, institut, maupun politeknik memang berada di level paling atas jenjang pendidikan formal. Oleh karena itu, hal-hal yang ditawarkan di sini jauh lebih luas dan bervariasi.

Komprehensi dan kebebasan ruang di perguruan tinggi memungkinkan podcast dan vodcast bisa dimanfaatkan

secara lebih fleksibel dan beragam. Ada banyak opsi yang bisa dipilih, begitu pula cara untuk melakukannya.

Meng (2005) menyatakan bahwa meskipun mudah diakses dan digunakan untuk pembelajaran, podcast dan vodcast tetap membutuhkan kemampuan dasar dalam akses komputer. Prasyarat ini bukanlah masalah bagi sebagian besar mahasiswa yang masuk di lingkungan perguruan tinggi. Pasalnya, mereka telah cukup banyak mempelajarinya selama di sekolah; kemungkinan persinggungan dengan teknologi juga lebih besar. Merumuskan kemungkinan penggunaan podcast dan vodcast sekaligus pengguna (atau penggunaannya) sebagaimana dalam tabel berikut.

Tabel 1. Penggunaan Podcast

Penggunaan Podcast & Vodcast	Pengguna yang Prospektif
Merekam dan mendistribusikan siaran, termasuk berita	Seluruh komunitas kampus dan masyarakat umum.
Mahasiswa dapat merekam dan mengunggah tugas atau hasil pembelajaran bahasa asing mereka di situs instruktur. Kemudian, instruktur bisa mendengarkan rekaman tersebut secara mudah dan nyaman.	Mahasiswa, instruktur.
Brosur pengembangan audio/video dengan pesan-pesan yang dapat dipersonalisasi.	Mahasiswa dan wali yang prospektif, personel pengembangan dan perekrutan.

Penggunaan Podcast & Vodcast	Pengguna yang Prospektif
Perekaman catatan dosen.	Mahasiswa, dosen.
Perekaman perkuliahan yang kemudian dapat distribusikan secara langsung ke pemutar audio mahasiswa.	Mahasiswa, dosen.
Perekaman catatan rapat dan konferensi.	Mahasiswa, fakultas, staf, admin
Proyek mahasiswa dan wawancara dukungan proyek.	Mahasiswa.
Pengarsipan beragam hal yang disampaikan secara oral dan distribusinya.	Mahasiswa, fakultas.
Distribusi acara olahraga.	Mahasiswa, alumni, publik.

Fleksibilitas dan kelengkapan sarana-prasarana di perguruan tinggi pada akhirnya membuat implementasi podcast jauh lebih optimal. Hal ini, misalnya, dibuktikan oleh studi Priyatmojo, Widhiyanto, & Suprpti (2022), yang menyatakan bahwa 1) podcast tidak membutuhkan modal besar (dengan kata lain: terjangkau), 2) podcast dapat digunakan sebagai medium pembelajaran bahasa Inggris di perguruan tinggi, dan 3) dosen dapat menggunakan podcast sebagai medium untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris maupun hal lain.

Penggunaan podcast maupun vodcast di perguruan tinggi bisa dengan beberapa cara berikut:

1. Sebagai bahan ajar

Podcast dan vodcast bisa dijadikan sebagai ajar dalam setiap maupun sebagian pertemuan selama kuliah

berlangsung. Dosen dapat menciptakan podcast dan vodcast sendiri maupun mengambil dari sumber lain—terutama yang bebas lisensi dan bisa dipergunakan secara luas. Topik bahasan bisa bermacam-macam, bergantung kemampuan apa yang ingin didapatkan dalam perkuliahan tersebut. Saat dosen ingin mengajarkan linguistik, misalnya, ia bisa mengambil TEDx dengan pembicara yang membahas bagaimana bahasa membentuk alam bawah sadar manusia sehingga memengaruhi sikap dalam kehidupan sehari-hari.

2. Sebagai ulangan

Setelah mulai akrab dengan podcast dan vodcast sebagai bahan ajar, mahasiswa mulai bisa diberikan tugas terkait medium tersebut. Banyak hal bisa diujikan melalui podcast dan vodcast, di antaranya tugas menulis ulang gagasan inti dalam siaran tersebut, mencatat arti kalimat atau peribahasa tertentu yang digunakan pembicara, hingga menulis tanggapan terkait topik yang tengah didiskusikan. Latihan-latihan tersebut dapat menguji kemampuan mendengarkan, menalar, dan menulis para mahasiswa.

3. Sebagai proyek

Metode pembelajaran berbasis proyek bukanlah hal asing di kancah perguruan tinggi. Para mahasiswa telah terbiasa mengerjakan proyek tertentu yang secara individu maupun grup. Oleh karena itu, dosen bahasa—terutama asing—tidak perlu ragu untuk menugaskan para mahasiswa untuk membuat podcast dan vodcast sendiri. Di era sekarang, pembuatan podcast tidak perlu memakan banyak uang dan alat. Mahasiswa bisa merekam dengan ponsel masing-masing, baik hanya berupa audio maupun audio-video. Jika selesai diedit,

produk tersebut bisa langsung di unggah di akun media tertentu, sebagai contoh Youtube (audio-visual) dan Noice (hanya audio).

Saat ini, podcast dan vodcast merupakan medium yang digandrungi banyak orang. Hal ini dapat dilihat dari mulai menjamurnya kanal anak negeri yang bermunculan di berbagai platform, misalnya *Apple Cast*, *Google Podcast*, *Spotify*, *Pocketcast*, *Anchor*, hingga *Ispigo*. Selain menjawab ketidakpuasan masyarakat terhadap media audio konvensional, podcast seolah menjadi bukti kreativitas masyarakat Indonesia (Zellatifanny, 2020).

Melihat fakta ini, podcast dan vodcast tampak semakin layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Selain itu, studi dengan berbagai perspektif juga dibutuhkan agar implementasinya semakin maksimal, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris.

UNIT 3

INTEGRASI TEKNOLOGI PADA KURIKULUM DI PERGURUAN TINGGI

Ilmu pengetahuan manusia semakin berkembang setiap waktu sehingga kemunculan teknologi pada era modern ini tidak bisa kita hindari lagi. Secara tak disadari teknologi akan terus berkembang dan berevolusi mengikuti zaman. Teknologi hadir untuk mempermudah kegiatan manusia. Hampir segala bidang pada saat ini bergantung pada teknologi salah satunya yaitu pada bidang pendidikan.

Teknologi pada bidang pendidikan merupakan suatu sistem yang digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran, alat administratif, dan sumber belajar. Sebagai contoh yaitu adanya program *Google Apps for Education (GAPE)* yang telah mengeluarkan aplikasi-aplikasi pendidikan seperti *Gmail*, *Google Classroom*, *Google Doc*, *Google Talk*, *Google Sheet*, *Google Scholar*, dan lain-lain. Selain itu, di Indonesia sendiri sudah mulai berkembang aplikasi-aplikasi pendidikan seperti *Ruangguru*, *Zenius*, *Arkademy*, dan lain-lain. Pada pendidikan tinggi sudah sering dalam menggunakan teknologi untuk kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu pengajar harus mampu mengintegrasikan teknologi di dalam

kurikulum sehingga belajar dan pembelajaran menjadi optimal serta meningkatkan efektivitas dan efisien proses pembelajaran di satuan pendidikannya.

3.1 Kurikulum Pendidikan Tinggi

Setiap perguruan tinggi pasti mempunyai sistem untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas tinggi. Hal tersebut sesuai dengan UU No. 12 tahun 2012 tentang pendidikan tinggi, Perpres No. 8 tahun 2012 mengenai kerangka kualifikasi nasional Indonesia (KKNI), dan Permendikbud No. 49 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan tinggi, menunjukkan pesan yang eksplisit bahwa pendidikan tinggi harus mampu melahirkan manusia Indonesia yang berkarakter, berdaya saing, dan cakap. Pendidikan tinggi bertujuan untuk mengembangkan *skill* dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Kemdikbud, 2012).

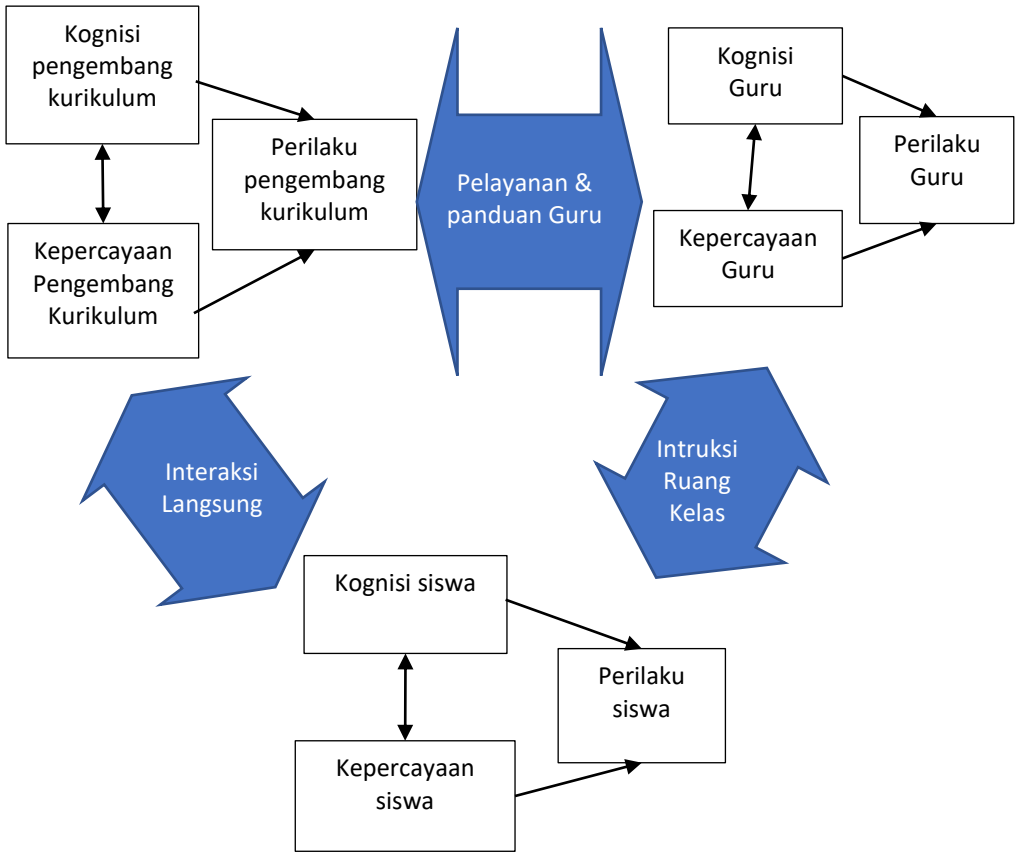
Selain itu, pendidikan tinggi diharapkan dapat memberdayakan mahasiswa menjadi manusia berpendidikan yang memiliki pengetahuan, berkarakter dan kreatif serta inovatif. Masyarakat Indonesia juga harus mampu sejajar dan bersaing dengan warga bangsa yang lain. Lima *skill* utama yang perlu dimiliki antara lain ketrampilan berkomunikasi kompleks, problem solving, self-management, mampu beradaptasi dan berpikir sistem (National Academy of Sciences, 2011).

Secara sederhana, kurikulum dapat didefinisikan sebagai sekumpulan rencana dan pengaturan hasil belajar lulusan, materi belajar, dan proses penilaian yang digunakan sebagai pedoman pelaksanaan pendidikan. Kurikulum menjadi penting karena merupakan *roadmap* menuju harapan, yakni bangsa Indonesia yang hendak kita wujudkan.

Harus diakui bahwa tantangan generasi berubah dari waktu ke waktu, oleh sebab itu, kurikulum tentunya harus menyesuaikan dengan kebutuhan jamannya. Sehingga dalam konteks pendidikan tinggi, kurikulum mengalami beberapa kali perubahan (Kemdikbud, 2014).

Kurikulum di Indonesia mengalami perubahan dari zaman ke zaman. Pertama kali yaitu di tahun 1994 lewat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 056/U/1994 mengenai Pedoman Penyusunan Kurikulum Perguruan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa, kurikulum yang disusun memprioritaskan ketercapaian penguasaan IPTEKS sehingga disebut sebagai Kurikulum Berbasis Isi. Selanjutnya pada tahun 2000, Indonesia menyusun ulang konsep kurikulumnya dari berbasis isi ke Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Pada tahun 2000 dan 2002 kurikulum dibuat dengan memprioritaskan pencapaian kompetensi, sebagai wujud usaha guna mendekatkan pendidikan pada keadaan industri dan lapangan kerja. Pada tahun 2012 dengan latar belakang perkembangan global, dikembangkanla kurikulum baru yang dikenal sebagai Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). Kurikulum program studi di perguruan tinggi dibentuk merujuk pada KKNI berdasarkan peraturan Presiden (PP) Nomor 8 Tahun 2012. Dalam KKNI memiliki level 1-9 dan menjadi pedoman untuk pembangunan tenaga kerja dan SDA Indonesia dengan verifikasi standar tidak hanya mengacu pada pendidikan formal melainkan juga pelatihan di luar pendidikan formal, pengalaman kerja serta pembelajaran mandiri. Perubahan-perubahan kurikulum tersebut sangat memungkinkan untuk selalu berkembang kedepannya untuk menyesuaikan zaman. Untuk mengembangkan kurikulum

diperlukan riset untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh siswa. Berikut merumakan skema riset pengembangan kurikulum oleh Rachlin (1989)



Gambar 2 Model Riset untuk Pengembangan Kurikulum (Rachlin, 1989)

Pengembangan kurikulum idealnya memiliki beberapa hal dasar dalam teori desain kurikulum, pada dasarnya merupakan proses terpisah yang harus dipertimbangkan dari perspektif teoretisnya sendiri, sebagaimana dibuktikan oleh

Rachlin (1989), yang menyatakan bahwa “isi perubahan kurikulum dan proses kurikulum perubahan mewakili bidang pengetahuan dan keahlian yang berbeda, yang keduanya harus ada dan terintegrasi dalam setiap upaya reformasi”.

3.2 Integrasi Teknologi ke dalam Kurikulum

Integrasi berasal dari kata bahasa Inggris ‘*Integration*’ yang berarti penggabungan. Sedangkan, menurut Roblyer, Edwards dan Havriluk (1997) integrasi teknologi ke dalam sebuah kurikulum di sekolah karena teknologi sudah digunakan di berbagai kondisi seperti sistem pendidikan (sekolah dan kelas), dan teknologi (komputer dan teknologi lainnya) dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal tersebut diutarakan dengan menekankan manfaat teknologi dalam pendidikan, antara lain:

1. Meningkatkan kapabilitas pembelajaran yang bersifat khusus.
2. Mendorong motivasi dalam pembelajaran.
3. Meningkatkan produktivitas kerja pengajar.
4. Mendorong pendekatan pembelajaran yang inovatif.

Menurut Seels dan Richey (1994) teknologi yang bisa digabungkan ke dalam kurikulum atau pembelajaran terdiri dari teknologi audivisual, teknologi komputer, teknologi cetak, dan teknologi yang menggabungkan berbagai sarana pendukung sistem belajar, antara substansi dan reaksi pelajar dalam pembelajaran. Sedangkan Muijs dan Reynolds (2008) membatasi teknologi kepada teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan berbagai sarana pendukungnya, yaitu perangkat keras komputer, multimedia proyektor, perangkat lunak (*program software*), dan web atau internet.

Selain itu, menurut Muijs dan Reynolds (2008) integrasi teknologi dibatasi pada teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan berbagai fasilitas pendukung, yaitu perangkat keras komputer, multimedia proyektor, perangkat lunak (*program software*), dan web atau internet. Integrasi teknologi yang dimaksud pada keterangan di atas adalah teknologi yang digabungkan untuk menyajikan informasi terkait isi pelajaran, menyelesaikan tugas, mengakses informasi dan membantu segala kegiatan belajar di dalam sekolah maupun di luar sekolah.

Selain itu, Smaldino dkk (2008) mengembangkan rancangan integrasi teknologi dengan model ASSURE (*Analyze Learner, State of Objective, Select Methods, Media, and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, dan Evaluate and Revise*). Perancangan model ini oleh pengajar dapat membantu pelaksanaan pembelajaran dari kurikulum yang telah dikembangkannya. Untuk memahami perancangan model ASSURE dapat dilakukan melalui tahap-tahap di bawah ini.

1 A: *Analyze Learner* (Analisis Pemelajar)

Ada tiga faktor yang bias dilakukan dalam menganalisis pemelajar antara lain kompetensi dasar spesifik, gaya belajar, dan ciri khas umum. Kompetensi dasar spesifik mencakup pengetahuan serta keterampilan prasyarat, sikap, dan target. Sedangkan gaya belajar meliputi kecerdasan jamak, preferensi dan kekuatan perseptual, kebiasaan memproses informasi, motivasi, serta faktor-faktor fisiologis. Ciri khas umum meliputi usia, gender, kelas, budaya atau sosial ekonomi.

2 S: *State of Objective* (Menyatakan Standar dan Tujuan)

Penentuan standar dan tujuan pembelajaran dapat bersumber dari standar kurikulum nasional, sehingga sesuai dan konsisten. Tujuan pembelajaran yang baik memiliki unsur ABCD (*Audience, Behaviour, Condition, dan Degree*). Adanya tujuan pembelajaran membantu pengajar dalam memilih strategi, teknologi, dan media serta dapat menjadi dasar untuk penilaian dan dasar untuk ekspektasi belajar siswa.

3 S: *Select Methods, Media, and Materials* (Memilih strategi, teknologi, media dan materi)

Pemilihan teknologi media dapat menggunakan kriteria subjek seleksi. Kriteria harus selaras dengan standar, tujuan dan hasil, informasi yang terbaru dan akurat, bahasa yang sesuai usia, tingkat ketertarikan dan keterlibatan, kualitas teknis, mudah digunakan, bebas bias, panduan pengguna dan arahan pengguna, merangsang kreativitas, memacu kolaborasi, praktik, dan umpan balik. Setelah strategi, teknologi dan media yang diperlukan telah dipilih, langkah selanjutnya yaitu memilih materi yang mendukung pelaksanaan strategi, teknologi, dan media untuk mata pelajaran yang diampu oleh guru.

4 U: *Utilize Media and Materials* (Menggunakan Teknologi, Media, dan Materi)

Penggunaan media teknologi serta materi yang telah ditunjuk untuk mata pelajaran yang diampu oleh pengajar, akan melibatkan “5P” yaitu *preview* (meninjau), *prepare* (menyajikan), *prepare* (menyiapkan lingkungan belajar), *prepare* (menyiapkan siswa), dan *provide* (menyediakan pengalaman belajar siswa).

5 R: *Require Learner Participation* (Membutuhkan partisipasi pelajar)

Partisipasi pelajar dimaksudkan bertujuan untuk meningkatkan kinerja pada komponen pembelajaran dari kurikulum yang telah disusun oleh pengajar. Partisipasi pelajar dengan memanfaatkan media teknologi dapat digunakan untuk latihan, sebagai alat produktifitas, alat komunikasi (berkolaborasi dengan teman), dan instrumen penyelesaian masalah serta pengambilan keputusan.

6 E: *Evaluate and Revise* (Mengevaluasi dan Merevisi)

Evaluasi dan revisi merupakan hal yang sangat krusial terhadap pembelajaran yang berkualitas. Pada tahap ini, pengajar diharuskan menilai hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah . Sedangkan penilaian teknologi, media, dan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat dilakukan oleh pengajar yang bersangkutan dan masukan dari pelajar. Menurut hasil evaluasi, selanjutnya dilanjutkan untuk perbaikan dari teknologi, media, materi, dan strategi.

Enam langkah dari model pembelajaran ASSURE di atas dapat diterapkan dalam pembelajaran terintegrasi dengan teknologi, serta bisa membantu pengalaman belajar pelajar menjadi lebih efisien. Dengan adanya kemajuan teknologi, pelajar bias belajar secara mandiri, memberikan informasi dalam cara yang baru, bekerja secara kolaboratif dengan siswa lain, dan lain-lain. Model ASSURE sebagai salah satu perancangan integrasi teknologi harus dimiliki oleh pengajar sebagai kompetensi mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga diharapkan pengajar dapat menerapkan teknologi ke dalam kurikulum secara lebih optimal.

3.3 Manfaat dan Tantangan Teknologi dalam Bidang Pendidikan

Manfaat teknologi dalam dunia pendidikan sangat terasa saat ini, terutama setelah adanya pandemi Covid-19. Meskipun masih banyak kekurangan dalam pengaplikasiannya. Pembelajaran daring sangat membutuhkan kerjasama yang baik antara semua pihak, baik dari pengajar maupun siswa. Kondisi ini menyebabkan semua pengajar harus melek teknologi, dituntut kreatif dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran online, serta mampu membaca situasi dan kondisi mahasiswa (Kuntarto, 2017). Selanjutnya, dari sudut pandang teoritis, memperkenalkan ruang kelas virtual atau daring akan membawa beberapa keuntungan untuk proses belajar mengajar.

Sejumlah riset menunjukkan bahwa lingkungan belajar daring dapat menciptakan lingkungan kondusif untuk pembelajaran, karena pembelajaran daring dapat mendorong kesadaran diri murid serta memotivasi mereka untuk belajar lebih mandiri, sehingga dapat meningkatkan gapaian pembelajaran mereka (Lewandowski, 2015). Teknologi pendidikan memiliki tantangannya sendiri, terutama dalam hal implementasi dan penggunaan. Misalnya, menurut Project Tomorrow meskipun minat yang meningkat dalam teknologi, kurang dari 10 persen sekolah melaporkan memiliki alat ini di ruang kelas mereka. Kekhawatiran tambahan termasuk waktu layar yang berlebihan, efektivitas pengajar menggunakan teknologi, dan kekhawatiran tentang kesetaraan teknologi (Amin dkk, 2022).

Dalam penerapan pendidikan di Indonesia, pembelajaran daring bukanlah konsep baru. Pembelajaran daring baru-baru ini diterapkan di semua jenjang dan

lembaga pendidikan di Indonesia (Anugrahana, 2020). Di masa pandemi Covid-19, begitu banyak jenis platform *e-learning* yang ditawarkan. Masing-masing platform membawa kelebihan dan kekurangannya masing-masing, yang tentunya semuanya bertujuan untuk memudahkan kebutuhan dosen dalam proses pembelajaran, berbagi sumber daya berbagi bahan ajar, dan kegiatan pembelajaran kegiatan pembelajaran seperti diskusi, tes, *chatting*.

Selain itu, pendidik juga harus mampu mengembangkan dan mempertimbangkan konten pendidikan daring, terutama untuk mendorong siswa mempertimbangkan topik dari perspektif yang berbeda. Ada juga masalah akses internet, tidak setiap daerah memiliki sumber daya untuk menyediakan *gadget* bagi siswa selain itu terkadang koneksi internet dapat tidak dapat diandalkan di rumah. Jadi ada beberapa pelajar yang berkembang dan terbantu dalam pendidikan daring, namun yang lain tertinggal karena berbagai faktor, termasuk sumber daya dukungan. Pemimpin dan administrator harus memperhatikan hal pemahaman tentang ruang daring. Pelajaran yang dipetik selama masa disrupsi ini, perguruan tinggi dapat menerapkan solusi sekarang untuk masa depan. Misalnya, administrator dapat memberi waktu satu atau dua minggu kepada pengajar untuk berpikir dengan hati-hati tentang cara mengajar kursus yang sebelumnya tidak daring. Selain eksplorasi solusi, fleksibilitas selama masa-masa sulit ini juga sangat penting.

Terlepas dari tantangan dan kekhawatiran, penting untuk dicatat manfaat teknologi dalam pendidikan, termasuk peningkatan kolaborasi dan komunikasi, peningkatan kualitas pendidikan, dan pelajaran menarik yang membantu memicu imajinasi dan pengetahuan pada pelajar. Pendidik ingin meningkatkan kinerja siswa, dan teknologi dapat

membantu mereka mencapai tujuan ini. Untuk mengurangi tantangan, administrator harus membantu pendidik mendapatkan kompetensi yang dibutuhkan untuk meningkatkan pembelajaran bagi siswa melalui teknologi. Selain itu, teknologi di kelas harus membuat pekerjaan pengajar lebih mudah tanpa menambah waktu ekstra untuk hari mereka.

Teknologi memberikan informasi yang mudah diakses, pembelajaran yang dipercepat, dan kesempatan yang menyenangkan untuk mempraktikkan apa yang mereka pelajari. Ini memungkinkan pelajar untuk mengeksplorasi mata pelajaran baru dan memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang sulit. Melalui penggunaan teknologi di dalam dan di luar kelas, pelajar dapat memperoleh keterampilan teknis yang diperlukan untuk pekerjaan di masa depan.

Namun, ada beberapa pelajar yang merasa lebih dapat menerima pelajaran dengan arahan langsung. Forum Ekonomi Dunia melaporkan bahwa meskipun teknologi dapat membantu pelajar belajar dan memperoleh pengetahuan melalui *game*, misalnya, bukti menunjukkan bahwa belajar lebih efektif melalui bimbingan dari orang dewasa, seperti guru atau dosen.

Penggunaan Grup WhatsApp dapat memudahkan siswa untuk melakukan pembelajaran online. Ini diikuti oleh penggunaan Microsoft Teams, Google Classroom, Schoology, Edmodo, dan Moodle. Menurut hasil analisis, penggunaan WhatsApp Groups dapat memudahkan mahasiswa karena aplikasi dapat langsung terkoneksi atau tergabung dengan dosen pengajar. Pertanyaan dari pelajar langsung ditanggapi pada saat pembelajaran sehingga lebih mudah dan efektif dipahami oleh pelajar. Selain itu, siswa

lebih aktif dalam menyelesaikan soal latihan. Kemudian materi yang diberikan oleh dosen berupa slide powerpoint, video, atau dalam bentuk catatan bisa langsung dibuka di WA Group. Mahasiswa dapat berdiskusi dengan mahasiswa lain jika ada pertanyaan yang belum terselesaikan dan belum dijawab oleh dosen serta materi dan bahan diskusi dapat disimpan langsung oleh mahasiswa sehingga dapat menyelesaikan soal latihan sambil mengulang dan membaca materi (Yensy, 2020).

Aplikasi ini juga dapat diakses baik melalui komputer, laptop, tablet, bahkan smartphone, atau Android. Ada berbagai jenis platform e-learning yang digunakan yaitu berupa pembelajaran berbasis web dan pembelajaran berbasis mobile. Selain pembelajaran berbasis web dan mobile, media sosial dan video conference juga digunakan dalam pembelajaran. Efektivitas penggunaan e-learning di masa pandemi perlu diperhatikan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. E-learning dikatakan efektif jika pengguna dan pencipta merasa nyaman dan mudah digunakan. E-learning yang paling banyak digunakan di Indonesia adalah WhatsApp Group, Google Classroom, Ms. Teams, Schoology, Edmodo, dan Moodle. Indikator yang digunakan untuk melihat e-learning efektif adalah

1. Banyak digunakan,
2. Mudah digunakan,
3. Fitur lengkap, dan
4. Ekonomis

UNIT 4

PERANGKAT PODCAST DAN VODCAST

4.1 Podcast dan Perangkatnya

Podcast sebagaimana diketahui merupakan perpaduan dua kata iPod dan Broadcast. iPod yang berasal dari kata internet Play on Demand, di dalam sejarah perkembangan teknologi pertama kali diusulkan penamaannya oleh seorang jurnalis “The Guardian”, Ben Hammersley pada tahun 2004. Teknologi iPod ini selanjutnya dikembangkan dan digawangi oleh perusahaan ternama, Apple. Melalui iPod, pengguna lebih mudah mendapatkan hasil rekaman audio dengan menggunakan fasilitas jaringan internet tanpa harus mencari frekwensi yang sama. Sementara, dengan sistem broadcast, siapa pun, kapan pun, dan dimana pun pengguna terhubung dengan internet yang stabil dapat menikmati *casting* yang dibutuhkan.

Berdasarkan sejarahnya, jelas bahwa inti dari teknologi podcast adalah pada audio. Untuk itu, dalam pengembangannya, seorang *podcaster* harus memperhatikan perangkat yang digunakan, *hardware* maupun *software*.

4.2 Hardware dan Software

Ada beberapa peralatan yang perlu diperhatikan oleh seorang *podcaster*, yaitu:

1. Hardware

- a. Microphone
 - b. Headset/ Headphone
 - c. Perangkat Komputer
 - d. Pop Filter
 - e. Soundcard/ Audio Interface/ Mixer
 - f. Hosting
 - g. Mic Stand/ Boom
2. Software
- a. Software perekam dan editing
 - b. Digital Audition Workstation (DAW)
 - c. Pemendek URL
 - d. Pengedit Gambar.

Microphone merupakan peralatan utama dalam pengembangan *podcast*. Hal ini karena kekuatan *podcast* terletak pada kualitas suara yang dihasilkan. Untuk itu, pemilihan mikropon dengan kualitas yang baik akan sangat menentukan kualitas suara yang dihasilkan.



Gambar 3 Microphone
sumber: blossomszone.com

Ada dua jenis mikropon yang bisa digunakan untuk melakukan perekaman, mikropon analog dan USB. Salah satu contoh mikropon yang dapat digunakan adalah *condenser microphone*. Mikropon ini, misalnya Taffware BM 800 dan Taffware BM 8000, dapat menangkap dan mengolah suara vokal dengan baik.



Gambar 4 Headset/ Headphone
Sumber: <http://pngimg.com>

Headset atau headphone dalam pengembangan *podcast* merupakan salah satu piranti yang sangat mendukung. Hasil rekaman audio sebelum diedit, perlu didengarkan

ulang untuk memastikan kualitas audio yang dibutuhkan. Baik dan buruknya kualitas suara dapat dites dengan menggunakan perangkat ini.

Tidak hanya itu, ketika podcast dilakukan dengan mengundang narasumber yang terutama terpisah oleh ruang (berbeda tempat) maka headphone ini sangat membantu. Dengan perangkat ini komunikasi yang dilakukan akan sangat diterima dengan baik audionya. Komputer merupakan perangkat yang mendukung dalam pengembangan *podcast*. Kehadirannya akan memudahkan *podcaster* dalam merekam, mengedit, dan mengunggah hasil rekaman ke *platform podcast*.



Gambar 5 Perangkat Komputer
Sumber: bestbuy.com



Gambar 6 Pop Filter
Sumber: jakartanotebook.com

Komputer dengan spesifikasi sedang tidak menjadi kendala dalam penggunaannya. Hal ini karena *podcast* menitikberatkan pada audio. Proses rekaman dan editing audio menjadi komponen yang utama dalam pengembangan *podcast*.

Pop Filter merupakan perangkat penunjang yang digunakan untuk menyaring noise atau suara-suara yang tidak diinginkan masuk ke dalam rekaman. Perangkat ini berfungsi membentengi mikropon langsung menyerap suara yang keluar dari mulut podcaster. Itu sebabnya perangkat ini dipasang di depan mikropon. Apalagi, apabila

mikropon yang digunakan adalah mikropon yang sensitif terhadap suara maka perangkat ini sangat diperlukan.

Kualitas perekaman yang jernih akan mempengaruhi proses editing. Dengan input suara yang baik, proses editing menjadi lebih efektif dan efisien. Ditambah lagi, hasilnya akan memberikan keluaran rekaman dengan kualitas penerimaan yang bagus.

Soundcard atau *audio interface* merupakan perangkat yang digunakan untuk mengubah masukan audio rekaman ke dalam komputer untuk dilakukan pengeditan suara. Selain itu, perangkat ini juga dapat digunakan untuk mengkonversi audio analog ke digital melalui perangkat komputer. Bahkan, dengan menggunakan *mixer*, *podcaster* dapat menggabungkan beberapa suara rekaman *podcast*.



Gambar 8. Audio Interface
Sumber: focusrite.com



Gambar 9 Audio Mixer
Sumber: banggood.com



Gambar 7. Soundcard
Sumber: tweakers.net



Gambar 10 Hosting
Sumber: pngmart.com

Hosting, mungkin sebuah perangkat yang kebanyakan tidak terpikirkan saat akan mengembangkan *podcast*. Padahal, peranan *hosting* sangat vital. *Hosting* berfungsi untuk menyimpan file-file audio secara *online*. Tanpa *hosting*, *podcast* tidak akan berhasil karena yang



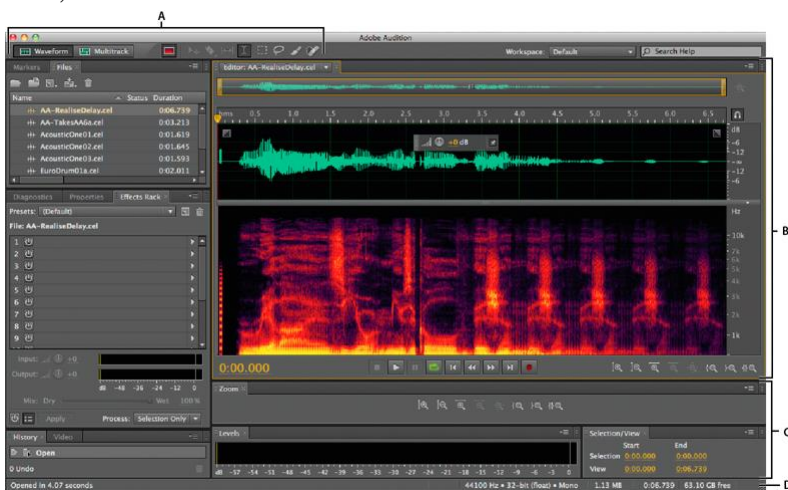
Gambar 11. Mic Stand
Sumber: pinterest.com

menjadi ciri khas dari podcast adalah adanya jaringan internet untuk berinteraksi terhadap konten yang dikembangkan.

Mic stand atau boom merupakan sebuah perangkat penunjang yang sangat bermanfaat keberadaannya ketika ingin mendapatkan input suara yang bagus. Pada saat terjadi perekaman audio, terkadang tinggi rendah mulut dengan mikropon tidak seimbang. Hasilnya, ada kemungkinan input suara yang terekam tidak jelas. Agar perekaman bisa stabil dan seimbang, sebaiknya podcaster difasilitasi dengan mic stand. Apabila dalam kondisi duduk maka podcaster bisa menggunakan mic stand meja untuk menempatkan mikroponnya. Dengan kondisi demikian, diharapkan input audio yang dihasilkan akan sempurna.

Beberapa *hardware* yang dideskripsikan di atas adalah perangkat dasar yang dibutuhkan untuk mengembangkan *podcast*. Akan tetapi, kesuksesan pengembangan *podcast* juga tidak terlepas dari peran *software* pendukungnya. *Software* perekam dan editing, *Digital Audio Workstation* (DAW), pemendek URL, dan pengedit gambar adalah beberapa *software* yang juga dibutuhkan.

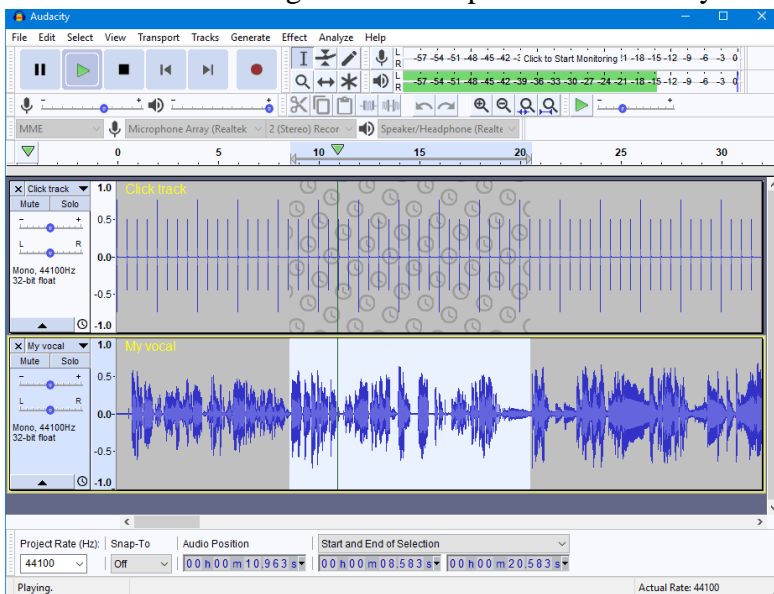
Software perekam dan editing audio sangat diperlukan agar kualitas audio dari podcast yang dikembangkan terjaga. Sudah cukup banyak tersedia di pasaran software - software perekam dan editing audio, misalnya, Adobe Audition, Audacity, Reaper, Ableton Live, Cubase, Presonus Studio One, dan Ardour.



Gambar 12. Tampilan layar Adobe Audition
(Source: helpx.adobe.com)

Adobe Audition merupakan software perekaman dan editing audion yang bisa dioperasikan pada Windows atau pun MacOS. Software ini memiliki fitur yang cukup lengkap bagi podcaster untuk melakukan editing. Beberapa fitur tersebut adalah: multitrack editing dan mixing dan Auto Ducking. Dengan multitrack, proses editing dan atau mixing akan lebih mudah dan efisien. Selain itu, fitur Audio Ducking yang dilengkapi dengan teknologi Adobe Sensei dapat mendeteksi dimana kira-kira dapat menurunkan atau menaikkan audio latar agar bisa ditambahkan narasi, dan sebagainya (Handoyo, 2022).

Audacity merupakan software editing audio yang bisa didapatkan secara free oleh podcaster yang bisa jalan pada Windows, MacOS, dan Linux. Meskipun begitu, software editing itu memberikan fasilitas fitur yang dibutuhkan podcaster. Audacity memberikan fasilitas efek suara bass, treble, distorsi, penghilangan noise, dan sebagainya. Audacity juga memberikan fasilitas analisis audio seperti beat finder, finder silence, finder silence, dan sebagainya. Selain itu, software ini juga memberikan fasilitas perubahan format audio ke dalam beberapa format seperti MP3, WAV, AIFF, PCM, OGG Vorbis, FLAC, AC3, AMR, WMA, MP4, dan lain-lain. Berikut gambaran tampilan dari Audacity.

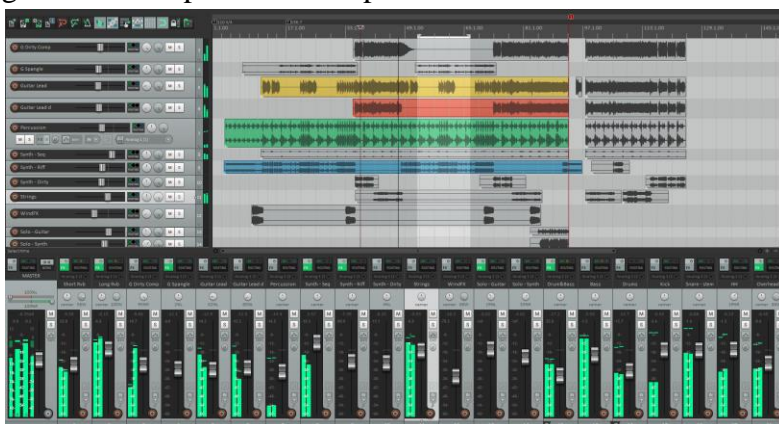


Gambar 13 Software Audacity
(Source: rekkerd.org)

Software editing audio yang bisa dijalankan di Windows, MacOS, dan Linux adalah Reaper. Reaper merupakan software editing yang dianjurkan untuk auditor

terampil bahkan mahir. Reaper tidak dianjurkan digunakan oleh pemula. Hal ini karena Reaper memiliki kompleksitas fitur yang cukup kaya bila digunakan oleh pemula.

Kompleksitas fitur yang dimiliki oleh Reaper sesungguhnya menandakan kekayaan fitur yang ada pada software ini. Reaper memiliki multikanal (*multichannel*). Bahkan satu kanal/ saluran memiliki 64 trek (*track*). Dengan kekayaan tersebut, Reaper dapat merekam audio langsung ke dalam bentuk mono, stereo, atau bahkan dalam bentuk file audio multikanal. Dalam kondisi bersamaan, Reaper pun dapat merekam ke beberapa disk. Meskipun demikian, Reaper juga memiliki kelemahan, yaitu *User interface*-nya tidak sebagus dan semudah Adobe Audition. Berikut gambaran tampilan dari Reaper.



Gambar 14 Software Reaper
(Source: <https://cdn.idntimes.com>)

Ableton Live merupakan software pengeditan suara yang bisa dioperasional di windows atau pun MacOS. Software ini memiliki kelebihan pemanfaatan trek MIDI (Musical Instrument Digital Interface) yang tanpa batas. Dengan kekayaan tersebut, seberapa pun trek audio dapat

dimasukkan ke dalam projek audio yang dibuat sesuai kebutuhan. Selain itu, menurut Handoyo (2022) Ableton Live memiliki *MIDI capture*, *256 mono input channels* dan *256 mono output channels*. Bahkan, pengguna difasilitasi dengan 70 GB efek suara (*sound effects*). Berikut gambaran tampilan dari Ableton Live.



Gambar 15 Ableton Live
(Source: <https://cdn.idntimes.com>)

Ada software pengedit audio lainnya yang bisa jalan di Windows maupun MacOS, yaitu Cubase. Cubase merupakan software pengeditan yang sangat special. Software ini memiliki equalizer. Dengan fitur tersebut, Cubase sangat memungkinkan memperhalus frekwensi yang dibutuhkan pada trek. Selain itu, Cubase juga memiliki fitur Audio-Ins yang sangat memungkinkan penggunaan filter dan efek yang terpisah pada trek. Berikut gambaran tampilan Cubase.



Gambar 16 Cubase
(Source: <https://cdn.idntimes.com>)

Presonus Studio One adalah salah satu software pengeditan audio yang tidak dianjurkan untuk pemula. Sama halnya dengan Reaper, software ini memiliki fitur yang cukup banyak tetapi bagus.

Ada satu fitur andalan yang dimiliki oleh Presonus Studio One, yaitu fitur Chord Track Studio One. Dengan fitur ini, akan lebih mudah membuat prototyping audio. Kemudahan tersebut dikarenakan fitur ini dapat melakukan aksi modulasi kunci, substitusi akor, dan lain sebagainya. Software Presonus Studio One ini bisa dioperasikan di Windows maupun MacOS. Sampai saat ini, Presonus Studio One sudah mengembangkan software pengeditan suara ini pada versi 5. Di versi 5 ini pun memiliki tiga varian- Prime, Artist dan Professional. Berikut adalah tampilan dari Presonus Studio One.



Gambar 17 Presonus Studio One
(Source: <https://musisi.org>)

Software pengeditan audio yang dianjurkan untuk pemula adalah Ardor. Ardor dapat beroperasi atau dijalankan hampir di semua jenis komputer. Hal ini karena Ardor dapat diinstal di Windows, MasOS, maupun Linux. Software Ardor ini memfasilitasi pengguna dengan sistem perekaman dan editing. Untuk perekaman, pengguna bisa langsung menggunakan mikrofon dan perangkat MIDI. Untuk aktivitas pengeditan, software ini memberikan sistem pengeditan yang mudah, seperti pemotongan, *crossfades*, transposisi, *swing*, dan lain-lain. Selain itu, ada fasilitas *undo* dan *redo* sehingga pengguna dapat bereksplorasi dengan nyaman. Berikut tampilan dari Ardor.



Gambar 18 Ardor
 (Source: <https://cdn.idntimes.com>)

4.3 Vodcast dan Perangkatnya

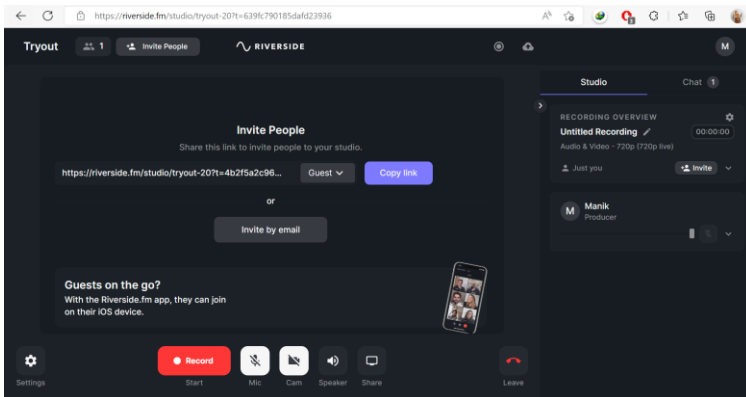
Vodcast atau biasa dipakai untuk merujuk Video Podcast sesungguhnya berasal dari kata “Video on Demand-Cast”. Singkatnya, vodcast berarti menambahkan konten visual ke audio podcast. Mudahnya, vodcast dilakukan dengan memfilmkan sesi perekaman podcast.

Perangkat, baik hardware maupun software yang dibutuhkan dalam mengembangkan vodcast tidak jauh berbeda dengan perangkat yang digunakan untuk mengembangkan podcast. Hanya saja, pada vodcast dibutuhkan hardware tambahan berupa webcam atau kamera video. Webcam ini digunakan untuk merekam video podcast yang dikembangkan.



Gambar 19 Ardor
(Source: <https://i0.wp.com>)

Sementara, software editing yang diperlukan antara lain adalah Riverside fm. Berikut sedikit tampilan dari platform riverside fm yang dapat digunakan untuk merekam video sekaligus audio.



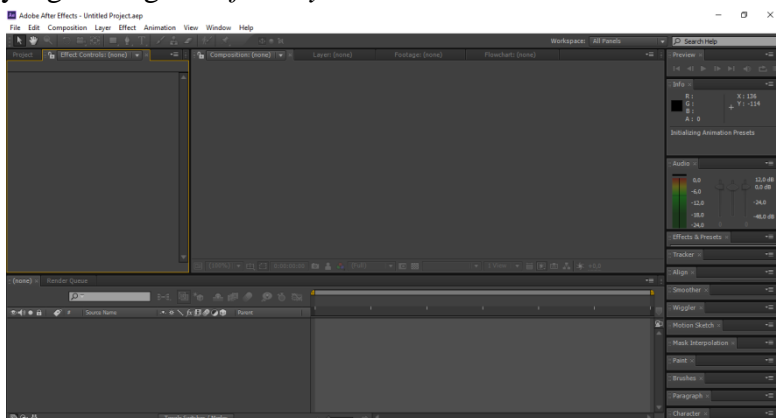
Gambar 20 Riverside fm
(Source: [Riverside.FM Studio | Tryout](https://www.riverside.fm))

Menurut tim Riverside (2022) platform Riverside memiliki Magic Editor yang mudah digunakan dan menghubungkan audio dan video pada trek yang terpisah sehingga menjadi produk yang terpoles dengan baik dan siap

dipublikasikan di kanal-kanal yang dimiliki. Beberapa kanal yang dapat digunakan untuk mempublikasikan vodcast yaitu:

- Traditional podcast hosting platforms
- YouTube
- Facebook
- TikTok
- Instagram Reels
- Twitter.

Selain itu, untuk pengeditan video dapat juga menggunakan software after affects. Software ini dapat dijalankan di Windows versi 7, 8, 10, atau versi terbaru. Software ini memiliki fitur yang cukup kompleks. Dengan kekayaan fitur yang dimiliki, after effects dapat mengaplikasikan efek visual, *motion graphics*, komposisi, dan animasi pada proses akhir produksi. Tidak hanya untuk pengeditan video, software ini juga dapat digunakan untuk editing audio. Software ini sangat cocok untuk *vodcaster* professional tetapi kurang bagi pemula karena *interface*-nya yang kurang *user-frendly*.



Gambar 21 Affer Effects
(Source: <https://3.bp.blogspot.com>)

UNIT 5

MANFAAT DAN TANTANGAN PODCAST DAN VODCAST DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI PERGURUAN TINGGI

Teknologi digital memiliki dampak besar dalam perdagangan dan budaya anak muda sehingga hal tersebut juga mempengaruhi metode pembelajaran mereka, terutama pada perguruan tinggi. Dosen menyiapkan materi kuliah dan membuat slide presentasi, teks dan tugas yang tersedia untuk mahasiswa melalui sistem manajemen dan platform edukasi. Selain itu, terkadang dosen memiliki rekaman audio dan/atau video dari kuliahnya dibuat dan menempatkannya di tangan para siswa melalui Internet atau sistem manajemen pembelajaran. File format dan juga cara distribusi kepada siswa dapat sangat bervariasi. Rekaman ceramah dapat dibuat tersedia sebagai aliran audio atau video melalui situs web, sebagai file untuk diunduh, atau sebagai podcast dan vodcast.

5.1 Karakteristik Podcast dan Vodcast

Podcast pertama kali muncul pada awal 2000-an (Berry, 2016), media podcast telah berkembang pesat

menjadi fenomena budaya global (Chadha dkk., 2012). Podcast bisa dibidang merupakan media yang berada diantara digital dan non-digital. Podcast didasarkan pada tiga teknologi utama menurut Espada (2018), yaitu:

- a. Informasi audio terkompresi (mis., File MP3)
- b. Jaringan point-to-point global ('internet') dan
- c. Sistem berlangganan (umpan 'Really Simple Syndication' [RSS])

Istilah podcast berasal dari gabungan istilah iPod dan broadcast. Adam Curry, pengembang program podcasting pertama "iPodder", dengan kerjasama pengembang RSS feed, Dave Winer, membuat podcasting untuk membuat audio konten tersedia untuk pendengar kapan saja dan di mana saja mereka suka. Podcast pertama di sejarah manusia adalah wawancara RSS-fed, yang direkam Winer dengan Christopher Lydon, seorang tokoh televisi dan radio dari Boston pada Juli 2003, dan yang tiba iPod Adam Curry di Eropa dan memicu imajinasi iPodder peluncuran (Doyle, 2005). Podcasting adalah proses yang secara teratur memposting konten audio yang menampilkan berbagai konten baru topik yang menarik bagi pengguna. Orang yang suaranya direkam dalam file podcast adalah disebut podcaster. Podcast berbeda dari biasanya file audio yang dihosting web karena mengharuskan pengguna untuk berlangganan podcast melalui RSS atau alat sindikasi web lainnya (Ralph & Olsen, 2007). Selanjutnya, Balleste dkk. (2006) mengembangkan lebih lanjut cakupan podcast untuk menyertakan sindikasi web file video (vodcasting). telah menjadi populer karena mudah dibuat dan merupakan cara yang nyaman untuk menyediakan akses ke data (Bradley, 2007).

Hasil survei melaporkan bahwa lebih dari sepertiga dari 75.000 respondennya secara teratur mendengarkan podcast, setidaknya sebulan sekali, di smartphone atau perangkat media portabel lainnya (Newman dkk., 2019). Studi lain menunjukkan bahwa pengguna podcast pertama cenderung membedakan antara mediasi audio digital dan siaran radio analog (Tacchi, 2012), bisa dibilang mereproduksi biner antara jenis media lama dan baru (Morley, 2009, hlm. 115). Namun, sebaliknya disarankan bahwa podcast agak 'teks multimodal yang kompleks' (Vasquez, 2013, hal. 240), dapat dibedakan dari radio tradisional karena 'keintiman yang berlebihan' dari mendengarkan secara dekat dan aktif orang-orang dari komunitasnya sendiri atau bidang minat tertentu (Berry, 2016) Oleh karena itu, podcast dapat dipelajari secara mendalam untuk menangkap bagaimana interaksi antara pembicara podcast (kembali) menghasilkan alam semesta tertentu (Askanius 2019).

Alasan di balik peningkatan penggunaan yang signifikan teknologi *podcasting* juga dapat dikaitkan dengan fakta bahwa banyak perguruan tinggi secara bertahap mulai merangkul podcast di tingkat institusi. Misalnya, dari akhir 2002 dan seterusnya banyak universitas di AS mulai memperkenalkan “iPod-enhanced” konten audio mulai dari kuliah hingga buku audio. Untuk mempromosikan penggunaan *podcast*, Duke University mendistribusikan i-Pods 20 GB, yang dimuat sebelumnya dengan informasi orientasi, ke 1.650 pendaatang baru pada bulan Agustus 2004 (Lee et al., 2008). Pada bulan Maret 2005, John Udell mengidentifikasi lima faktor utama di balik pesatnya pertumbuhan *podcasting*:

1. Sifat internet yang pervasif.

2. Pertumbuhan broadband yang cepat untuk mengakomodasi objek media besar dengan mudah.
3. Kemudahan ketersediaan komputer pribadi dengan multimedia. Memperkenalkan podcast di layanan perpustakaan
4. Penghapusan perbedaan antara streaming dan pengunduhan isi media.
5. Tumbuh penerimaan perangkat pemutaran MP3.

Dalam bidang pendidikan, podcasting masih tergolong metode pengajaran dan pembelajaran baru, di mana hanya sedikit studi yang tersedia sejauh ini (Fietze, 2010). Sebuah studi yang dilakukan di Universitas Negeri New York meneliti keefektifan podcast berdasarkan aktivitas kuliah (McKinney et.al, 2009) . Para peserta tes yang mempersiapkan diri untuk ujian menggunakan podcast memperoleh hasil yang secara signifikan lebih baik hasil daripada kelompok yang hadir secara langsung hasil ujian dicapai oleh siswa yang mengambil mencatat dan mendengarkan rekaman beberapa kali. Sedangkan Sebuah studi yang dilakukan oleh Evans (2008) sampai pada temuan serupa dan menunjukkan bahwa bahwa lebih mudah menerima materi pembelajaran di bentuk Podcast daripada kuliah atau buku teks. Vodcast merupakan singkatan dari 'Video on Demand Cast'. Vodcast didefinisikan sebagai video yang disimpan dalam bentuk digital (dapat disimpan dengan angka) dan dapat diunduh melalui internet atau pemutar MP3 (Cambridge.org). Dengan kata lain vodcast merupakan podcast yang memiliki visual.

Vodcast adalah konten video yang diunggah ke Internet yang dapat dilihat baik dengan streaming video di komputer atau dengan mengunduh file video secara manual,

atau secara otomatis dengan sindikasi yang sangat sederhana untuk dilihat nanti di perangkat seluler, dan tidak mengharuskan pendidik untuk menggunakannya perangkat lunak dan peralatan yang canggih dan mahal seperti halnya penyiaran Internet (Brown & Green, 2007).

Pelajar dapat melihat vodcast di setiap waktu atau tempat membuat teknologi ini sangat menarik bagi pendidik untuk digunakan sebagai alat pembelajaran multimedia tambahan (Brown & Green, 2007). Pengalaman pendidik dan dukungan teori belajar pendidikan yang mapan gagasan bahwa vodcast bermanfaat untuk proses revisi dan berpengaruh positif terhadap skor penilaian siswa (Kybartaitė, Malmivuo, & Nousiainen, 2008). Menurut Parson (2009) Vodcast dianggap jauh lebih berguna daripada podcast karena vodcast lebih dekat dengan kuliah yang sebenarnya pengalaman; kombinasi informasi visual dan audio akan selalu menghasilkan pemahaman materi. Siswa merasa materinya mudah digunakan dan dipahami; sumber informasi penting, yang sangat berguna dalam hal revisi/penilaian. Namun, tidak ada perbedaan dalam hal seberapa berguna untuk pemahaman atau seberapa membantu dalam pembelajaran mereka, siswa mempertimbangkan materi secara keseluruhan, menunjukkan bahwa semua materi tambahan berguna, apa pun formatnya.

Meskipun penggunaan vodcast semakin meningkat dan didukung oleh teori pembelajaran, ada resistensi beberapa perguruan tinggi untuk menerapkan teknologi vodcast karena sejumlah faktor seperti waktu pengembangan, keterampilan teknis yang diperlukan, dan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak (Lee, Miller, & Newnham, 2009). Pendidik akan menerapkan teknologi baru jika ada pengembalian waktu, tenaga, dan sumber daya mereka yang diinvestasikan

dalam hal peningkatan pembelajaran siswa dan keunggulan dibandingkan metode tradisional (Ahadiat, 2005).

5.2 Model Pembelajaran khas di Perguruan Tinggi

Kegiatan pembelajaran di Perguruan Tinggi tentunya berbeda dengan pendidikan menengah dan dasar. Siswa pada perguruan tinggi adalah orang dewasa dengan kompleksitasnya sebagai manusia. Terdapat empat asumsi yang melandasi teori pendidikan bagi orang dewasa, menurut Knowles dalam *Andragogical Theory* (1973), antara lain adalah

1. Perubahan konsep diri
2. Peran pengalaman
3. Kesiapan belajar, dan
4. Orientasi belajar.

Asumsi perubahan konsep diri diartikan sebagai “seseorang tumbuh dan matang dirinya -konsep bergerak dari ketergantungan total (seperti realitas bayi) ke salah satu peningkatan pengarahannya diri. Model pembelajaran di perguruan tinggi masih cukup beragam. Perguruan tinggi yang telah menjalankan sistem penjaminan mutu dengan baik dari level institusi sampai program studi biasanya telah menjalankan kurikulum yang berbasis capaian pembelajaran, namun dari pengalaman Tim Pengembangan Kurikulum Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tinggi melaksanakan pelatihan pengembangan kurikulum di seluruh KOPERTIS di Indonesia dengan permasalahan utama menurut Suyanta (2014), yaitu:

- a. Minimnya pemahaman terkait esensi dari kurikulum

- b. Minimnya persiapan pengajar atau dosen saat menyiapkan perangkat pembelajaran sebelum melakukan pembelajaran;
- c. Capaian pembelajaran yang tidak jelas;
- d. Metode pembelajaran dan strategi pembelajaran yang kurang jelas;
- e. Ketidakjelasan apakah strategi dan metode pembelajaran yang dipilih merupakan pilihan yang efisien untuk meraih capaian pembelajaran yang sudah ditetapkan;
- f. Instrumen untuk melakukan asesmen cenderung mencirikan penilaian sumatif dari pada penilaian formatif
- g. Tugas yang cenderung pada pemberian skor/nilai kepada mahasiswa dari pada memberikan tuntunan untuk membuka potensinya;

Pada pembelajaran di perguruan tinggi, para mahasiswa memainkan peran yang aktif untuk mendapatkan pemahaman mereka sendiri. Pembelajaran tidak dapat dilihat sebagai sesuatu yang tetap dan berada bebas di luar para mahasiswa. Pembelajaran adalah suatu proses adaptasi atau akomodasi berlandaskan pada pengalaman baru atau gagasan-gagasan (Peters, Cornu, dan Collins, 2003). Dalam hal ini, pendidikan tinggi menuntut para mahasiswa untuk menjadi aktif dan percaya terhadap diri dan kemampuan sendiri.

Dosen memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran untuk membantu para mahasiswa mengkonstruksi pengetahuan yang harus dikembangkannya. Keterampilan guru dalam membangun percakapan pembelajaran dengan dan di antara siswa juga merupakan dasar untuk pembangunan pengetahuan (Bruner, 1996).

Pernyataan tersebut ditegaskan pula oleh Peters, Cornu, dan Collins (2003) bahwa “percakapan belajar memungkinkan” peserta didik dan pengajar untuk mengidentifikasi pembelajaran sebelumnya dan memanfaatkan perbedaan antara apa yang sudah diketahui dan apa yang mungkin terjadi dikonstruksi sebagai pengetahuan baru”. Oleh karena itu, tugas pembelajaran semestinya menjadi *student-centered* atau setidaknya memberikan peluang kepada mahasiswa menentukan pilihan.

5.3 Peluang Pemanfaatan Podcast dan Vodcast pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi

Seperti yang sudah dipaparkan di atas, adanya podcast dan vodcast tentunya akan mempermudah pembelajaran, karena mahasiswa dapat mengaksesnya kapan pun dan dapat didengarkan bahkan ketika sedang menjalankan aktivitas lain. Sumber informasi atau kumpulan-kumpulan podcas pembelajaran Bahasa Inggris pun sudah tersedia di banyak platform baik yang berbayar maupun yang berbayar.

Harahap (2020) telah melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan podcast untuk meningkatkan kemampuan listening mahasiswa, hasilnya sebagian besar mahasiswa setuju bahwa mereka menyukai podcast karena membantu mereka dalam belajar bahasa Inggris. Podcast menyediakan topik dan kegiatan luar biasa yang membuat guru dan siswa memperkaya pengetahuan mereka dan mengembangkan kemampuan bahasa Inggris mereka dalam tujuan pendidikan.

Menurut Oberg dan Daniels (2013) penggunaan teknologi ponsel membawa dampak untuk pengajaran dan pembelajaran bahasa. Ada potensi penting yang dapat dibawa oleh sarana seluler ini ke dalam pembelajaran

bahasa. Perangkat teknologi digital seluler seperti pemutar MP3, iPod, iPad, dan ponsel pintar dapat menawarkan pengguna mereka kesempatan untuk mengakses informasi hampir di mana saja, kapan saja, dan dengan kecepatan mereka sendiri. Selain itu, teknologi juga menawarkan ruang dan tempat belajar yang sangat diperlukan di bidang pembelajaran bahasa. Podcasting, sebuah teknologi yang berkembang yang mendukung rekaman digital agar mudah diposting ke Internet untuk diunduh ke pemutar audio pribadi, dapat membuka pintu yang lebih luas untuk meningkatkan proses pengajaran bahasa dan untuk membantu pembelajaran siswa secara efektif. Podcasting mengacu pada memilih dan menerima podcast yang menawarkan keuntungan kepada pengguna untuk mengontrol secara bebas di mana, dan kapan mereka mendengarkan konten audio atau video.

Podcast juga menawarkan berbagai bentuk pendidikan di yang berpotensi untuk digabungkan ke dalam pendekatan terbaru dalam kegiatan belajar dan mengajar (Gregory, 2015). Oleh sebab itu, podcast memberikan pilihan alternatif dalam dunia pendidikan saat ini. Podcast memiliki potensi instan dalam dunia pendidikan, salah satu hal yang ditawarkan dari podcast belajar melalui mendengarkan yang mungkin lebih disukai banyak orang untuk belajar dengan mendengarkan daripada membaca. Podcast dapat dimasukkan ke dalam kelas bahasa dan digunakan oleh mahasiswa, mahasiswa dapat meniru intonasi percakapan dari penutur asli langsung menggunakannya dan meniru mereka tata bahasa juga (Tavales & Skevoulis, 2006) Menerapkan media podcast di pembelajaran Bahasa Inggris dapat mendukung siswa dalam mengembangkan keterampilan mendengarkan. Selain itu, podcast dalam

pembelajaran Bahasa Inggris dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik dalam mengembangkan penguasaan keterampilan mendengarkan (Sangkala, Haq, & Sakka, 2015). Hal tersebut akan berpengaruh pada minat untuk belajar bahasa Inggris yang diutarakan oleh penutur asli. Hal ini didukung oleh Yeh (2013), yang berpendapat bahwa studi dengan mendengarkan ekstensif didukung oleh podcast membangkitkan minat belajar mendengarkan siswa, siswa mengklaim pengalamannya dianggap lebih efektif untuk mendapatkan paparan materi mendengarkan baru.

Selain itu, Menurut Gonulal (2020), penggunaan podcast untuk mendukung mendengarkan ekstensif (*Extensive Learning*) telah dilakukan untuk siswa Jerman. Kegiatan tersebut membebaskan mereka pada materi ceramah di kelas. Dengan mendengarkan secara ekstensif paparan masukan diperoleh secara besar-besaran, secara tradisional dalam bahan lisan menghambat memperkenalkan aktivitas mendengarkan yang ekstensif, tetapi dengan podcast masalahnya teratasi (Perez dkk., 2011).

Sedangkan Vodcast memiliki visualisasi yang dapat menggabungkan demonstrasi konsep dasar, penyelesaian latihan (termasuk contoh bagaimana menyelesaikannya, langkah demi langkah) dan tutorial, dapat diulang bila perlu dan siswa dapat menonton cara aplikasi tertentu ditangani, mendengarkan penjelasan guru secara bersamaan. Lewat sini, siswa dapat meninjau kembali bila dianggap perlu sampai ia mampu memahami konsep-konsep yang dipelajarinya sulit, dan kapan pun dia perlu menyegarkan ingatannya. Konten ini dapat dilihat di ponsel perangkat seperti, iPod, ponsel dan MP4 (Rocha, 2011).

Podcast dan vodcast juga sangat membantu pelajar dengan kesulitan belajar. Misalnya, siswa disleksia yang

memiliki kesulitan saat membaca, vodcast dan podcast akan membantu kualitas dan kedalaman pengalaman pendidikan mereka dan pelajar dengan gangguan kognitif juga akan mendapat manfaat dari dapat memutar ulang bagian kuliah yang lebih menantang secara berurutan. untuk memahami maknanya (Leadbeater dkk, 2012). Selain itu, vodcasting dapat digunakan sebagai membantu dalam diskusi antar pelajar dan pelajaran yang mungkin sulit dipahami oleh pelajar karena bagi kaum muda, belajar dengan vodcast lebih menarik dan dapat membantu mereka untuk memiliki peningkatan refleksi diri , lagi perencanaan tes yang efektif, dan analisis isi (Chester dkk., 2011).

5.4 Tantangan Penggunaan Podcast dan Vodcast dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi

Meskipun memiliki banyak manfaat, implementasi pembelajaran podcast juga memiliki komponen yang menjadi kelemahan. Mempelajari podcast memiliki kelemahan dalam hal ketidakhadiran pelajar (Bongey, Cizadlo, & Kalnbach, 2007). Dalam hal ini walaupun efeknya minimal, kita tidak bisa memungkiri efek ini terjadi di kelemahan podcast. Kelemahan lain dari podcast adalah keterbatasan teknologi yang dimiliki oleh individu. Teknologi podcast adalah alat yang ada di zaman modern, jika pelajar ataupun dosen tidak menyediakannya bahkan sekolah tidak memiliki infrastruktur ini, pembelajaran podcast menjadi terhambat (Hew, 2009). Kerugian tambahan dari podcast adalah podcast dapat hanya dapat dipelajari dengan mendengarkan rekaman, dengan podcast ini hanya dapat digunakan sebagai satu arah pembelajaran (Fichter, 2006). Oleh karena itu, masalah podcast dalam kondisi ini

bahwa siswa tidak dapat mengajukan pertanyaan seperti yang mereka tanyakan kepada pengajar di kelas.

Selain itu, dalam menggunakan teknologi podcast dan vodcast dalam pembelajaran harus memiliki sumber daya yang baik sehingga dapat menciptakan materi yang menarik bagi pelajar. Desain dan penggunaan Vodcast harus dipandu oleh prinsip-prinsip pembelajaran, seperti dasar teori yang diberikan oleh teori beban kognitif (CLT) dan teori kognitif pembelajaran multimedia (CTML). Pedoman pembuatan vodcast didasarkan pada pemahaman bahwa: ada saluran terpisah untuk konten visual dan audio; setiap saluran memiliki kapasitas yang terbatas, dan memproses secara aktif mulai dari memilih materi, mengaturnya, dan kemudian mengintegrasikannya menggunakan sumber daya kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahman, T., Basalama, N., & Widodo, M. R. (2018). The Impact of Podcasts on EFL Students' Listening Comprehension. *International Journal of Language Education*, 2(2), 23-33.
- Adani, M. R. (2020). Podcast: Pengertian, Sejarah, Jenis, Manfaat, dan Cara Membuatnya. Online: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-podcast/>
- Ahadiat, N. (2005). Factors that may influence or hinder use of instructional technology among accounting faculty. *Campus-Wide Information Systems. E-Learning During Pandemic Covid-19. Journal of Education Technology*, 6(2), 247-257
- Amin, M., Sibuea, A.M., & Mustaqin, B. (2022) The Effectiveness of Online Learning Using
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>.
- Balleste, R., Rosenberg, J. & Smith-Butler, L. (2006), “Podcasting, vodcasting, and law libraries: How to understand the newest ‘it’ technology and use it in your library”, *AALL Spectrum*, Vol. 10 No. 8, pp. 8-10.
- Berry, R. (2016)
Part of the establishment: Reflecting on 10

- years of
- Podcasting as an Audio Medium. *Convergence*
- Bongey, S. B., Cizadlo, G., & Kalnbach, L. (2006). Explorations in course-casting: Podcasts in higher education. *Campus-wide information systems*.
- Bradley, P. (2007), *How to Use Web 2.0 in Your Library*, Facet Publishing, London.
- Brown, A., & Green, T. D. (2007). Video podcasting in perspective: The history, technology, aesthetics, and instructional uses of a new medium. *Journal of educational technology systems*, 36(1), 3-17.
- Bruner, J. (1996). *The culture of education*. Harvard University Press.
- Chadha, M., Avila, A. and Zungia, H.G.A. (2012), "Listening in: building a profile of podcast users and analyzing their political participation", *Journal of Information Technology & Politics*, Vol. 9 No. 4, pp. 388-401
- Daud, A., Aulia, A. F., & Ramayanti, N. (2019). Integrasi teknologi dalam pembelajaran: Upaya untuk beradaptasi dengan tantangan era digital dan revolusi industri 4.0. In *Unri Conference Series: Community Engagement* (Vol. 1, pp. 449-455).
- Doyle, B. (2005). I Column Like I CM-The First Podcast. *EContent-Digital Content Strategies and Resources*, 28(9), 33-33.
- Espada, A.E (2018) Nuevos modelos radiofónicos: las redes de podcast en Argentina. *Questión* No. 59
- Evans, C. (2008). The effectiveness of m-learning in the form of podcast revision lectures in higher education. *Computers & education*, 50(2), 491-498.

- Fietze, S. (2010). Podcast in Higher Education: Students' Experience and Assessment. In *2010 International Conference on e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning* (pp. 12-16). IEEE.
- Fitriyadi, H. (2013). Integrasi teknologi informasi komunikasi dalam pendidikan: potensi manfaat, masyarakat berbasis pengetahuan, pendidikan nilai, strategi implementasi dan pengembangan profesional. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(3).
- Gonulal, T. (2020). Improving listening skills with extensive listening using podcasts and vodcasts. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 7(1), 311-320.
- Gregory, S., Scutter, S., Jacka, L., McDonald, M., Farley, H., & Newman, C. (2015). Barriers and enablers to the use of virtual worlds in higher education: An exploration of educator perceptions, attitudes and experiences. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(1), 3-12.
- Hafizulhaq, F (2021). 7 Alat untuk Membuat Podcast yang Layak Anda Miliki. Online: <https://ajopiaman.com/alat-untuk-podcast/>
- Handoyo, R. E. (2018). 7 Software Audio Editing Terbaik yang Digunakan Para Content Creator. Online: <https://www.idntimes.com/>
- Harahap, S. D. (2020). Podcast Impacts on Students'listening Skill: A Case Study Based On Students'perceptions. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 891-900.
- Hew, K. F. (2009). Use of audio podcast in K-12 and higher education: A review of research topics and

- methodologies. *Educational Technology Research and Development*, 57(3), 333-357.
- Hutabarat, P. M. (2020). Pengembangan Podcast sebagai Media Suplemen Pembelajaran Berbasis Digital pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2).
- Knowles, M. (1973). *The Adult Learner: A Neglected Species*. American Society for Training and Development, Madison, Wis. Gulf Publishing Company, P.O. Box 2608, Houston, TX 77001.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99–110.
- Javier, R. M. B. (2021). Vodcasting: A Tool to Aid Modular Learning in English. *EPRA International Journal of Research and Development (IJRD)*, 6(6).
- Kemdikbud (2014b). *Buku kurikulum pendidikan tinggi*. Jakarta: Ditjen Dikti, Kemdikbud
- Kemdikbud (2012). *Undang-undang nomor 12 tahun 2012 tentang pendidikan tinggi*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kurniyawan, A.B (2022) Kemajuan Teknologi dalam Bidang Pendidikan.
<https://www.kompasiana.com/ahmadbarkahkurniyawan/62b3e363bb44867a6d0ba262/kemajuan-teknologi-dalam-bidang-pendidikan>
- Kybartaitė, A., Malmivuo, J., & Nousiainen, J. (2008). Developing media rich virtual learning material for biomedical engineering education. In *14th Nordic-Baltic Conference on Biomedical Engineering and Medical Physics* (pp. 421-424). Springer, Berlin, Heidelberg.

- Leadbeater, W., Shuttleworth, T., Couperthwaite, J., & Nightingale, K. P. (2012). Evaluating the use and impact of lecture recording in undergraduates: Evidence for distinct approaches by different groups of students. *Computers & Education*, *61*, 185-192.
- Lee, M. J., McLoughlin, C., & Chan, A. (2008). Talk the talk: Learner-generated podcasts as catalysts for knowledge creation. *British Journal of Educational Technology*, *39*(3), 501-521.
- Lee, M. J., Miller, C., & Newnham, L. (2009). Podcasting syndication services and university students: Why don't they subscribe?. *The Internet and Higher Education*, *12*(1), 53-59.
- Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Golden Age*, *3*(02), 126-135.
- McKinney, A. A., & Page, K. (2009). Podcasts and videostreaming: Useful tools to facilitate learning of pathophysiology in undergraduate nurse education?. *Nurse education in practice*, *9*(6), 372-376.
- Meng, P. (2005). *Podcasting and vodcasting: A white paper*. IAT Services, University of Missouri, 10.
- Muijs, D. & Reynolds, D. (2008). *Effective teaching: Evidence and practice*. London: Sage Publication
- National Academy of Sciences (2011). *Assessing 21st Century Skills: Summary of a Workshop*. Washington: Division of Behavioral and Social Sciences and Education.
- Nurdyansyah & Widodo, Andiek. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Nizamia Learning Center.

- Oberg, A., & Daniels, P. (2013). Analysis of the effect a student-centred mobile learning instructional method has on language acquisition. *Computer assisted language learning*, 26(2), 177-196.
- Parson, V., Reddy, P., Wood, J., & Senior, C. (2009). Educating an iPod generation: undergraduate attitudes, experiences and understanding of vodcast and podcast use. *Learning, Media and Technology*, 34(3), 215-228.
- Perez, B., Vigil, M., Níkleva, D., Jimenez Jimenez, M., Lopez-Mezquita Molina, M. T., del Pino Morales, F., & Sanchidrian Rodriguez, L. (2011). The Esepod project: Improving listening skills through mobile learning. In *ICT for Language Learning International Conference*.
- Peters, R. L. C. D. J., & Collins, J. (2003). What are the characteristics of constructivist learning cultures?. *Paper presented at the British Educational Research Association*, 11, 13th.
- Priyatmojo, A. S., Widhiyanto, W., & Suprapti, S. (2022). English Podcast as Media for English Language Learning: A Case of Higher Education in the Pandemic Situation. *Language Circle: Journal of Language and Literature*, 16(2), 255-263.
- Rachlin, S. L. (1989). Using Research to Design a Problem-Solving Approach for Teaching Algebra. In S. T. Ong (Ed.), *Proceedings of the 4th Southeast Asian Conference on Mathematical Education* (pp. 156-161).
- Ralph, J., & Olsen, S. (2007). Podcasting as an educational building block in academic libraries. *Australian Academic & Research Libraries*, 38(4), 270-279.

- Riverside.fm Team, 2022, Vodcast: Everything There Is To Know About Vodcasting. Online: [Vodcast: Everything There Is To Know About Vodcasting \(riverside.fm\)](#)
- Roblyer, M.D, Jack, E. & Anne, H.M. (1997). *Integrating educational technology into teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Rocha, A. M. M. D., & Coutinho, C. P. (2011). Web 2.0 tools in high school in Portugal: creating screencasts and vodcasts for learning.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional technology: The definition and domains of the field*. Washington DC: Association for Educational Communications and Technology
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L., & Russell, J.D. (2008). *Instructional technology and media for learning*
- Sudarmoyo, S. (2020). Podcast sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 65-73.
- Tacchi, J. (2012). Radio in the (i) Home: Changing experiences of domestic audio technologies in Britain. *Radio fields: Anthropology and wireless sound in the 21st century*, 233.
- Tavales, S., & Skevoulis, S. (2006). Podcasts: Changing the Face of e-Learning. In *Software Engineering Research and Practice* (pp. 721-726).
- Vasquez, V. M. (2013). Analyzing digital texts as literacy artifacts. In *New methods of literacy research* (pp. 254-265). Routledge.
- Yensy, N. A. (2020). Efektifitas pembelajaran statistika matematika melalui media whatsapp group

ditinjau dari hasil belajar mahasiswa (masa pandemik Covid 19). *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(02), 65–74

Zellatifanny, C. M. (2020). Tren Diseminasi Konten Audio on Demand melalui Podcast: Sebuah Peluang dan Tantangan di Indonesia Trends in Disseminating Audio on Demand Content through Podcast: An Opportunity and Challenge in Indonesia. *Jurnal Pekommas*, 5(2), 117-132.

BIODATA PENULIS

Arif Suryo Priyatmojo

Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas Bahasa dan Sastra Inggris
Universitas Negeri Semarang

Widhiyanto

Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas Bahasa dan Sastra Inggris
Universitas Negeri Semarang

Sri Suprapti

Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas Bahasa dan Sastra Inggris
Universitas Negeri Semarang

Manikowati

Pengembang Teknologi Pembelajaran Ahli Madya
Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan
Kebudayaan (BPMPK)

Ahmad Abu Ri'fai

Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas Bahasa dan Sastra Inggris
Universitas Negeri Semarang