

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKn  
BERBASIS ANCHOR PODCAST  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
CRITICAL THINKING PADA SISWA  
(Studi di SMA NEGERI 2 Boyolali)**

Naufal Akbar Gifary, Erna Yuliandari dan Wijianto  
Prodi PPKn FKIP Universitas Sebelas Maret, Surakarta  
Email: [naufalakbrgfry@student.uns.ac.id](mailto:naufalakbrgfry@student.uns.ac.id), [ernayuliandari@staff.uns.ac.id](mailto:ernayuliandari@staff.uns.ac.id),  
[wijianto@staff.uns.ac.id](mailto:wijianto@staff.uns.ac.id)

**Abstract**

*This development research focuses on three problem formulations, namely: (1) How to develop anchor podcasts as learning media to improve students' critical thinking skills at SMA Negeri 2 Boyolali, (2) how is the effectiveness of anchor podcasts as online learning media to improve students' critical thinking skills at school. SMA Negeri 2 Boyolali, (3) how is the feasibility level of developing learning media based on anchor podcasts in learning Citizenship Education at SMA Negeri 2 Boyolali. This research was developed using the Research and Development (RnD) method with the ASSURE theory model (Analyze learner characteristics, State standard and objective, Select, methods, media, and materials, Utilize materials, Requires learner participation, Evaluate and revise). The essential competencies used are KD 3.1 grade 12, namely Analyzing the values of Pancasila related to cases of violation of rights and denial of obligations of citizens in the life of the nation and state. The types of data used in this study are qualitative and quantitative data. Sources of data were taken from teachers and students of 12 SMA Negeri 2 Boyolali, as well as media and material expert lecturers. The results of the development of the anchor podcast media to improve critical thinking skills are: (1) The results of developing PPKn learning media based on anchor podcasts with content and material at KD 3.1 Class 12, (2) The effectiveness of anchor podcast media gets a percentage score of 40% with a fairly decent category, (3) The development of media and materials by expert lecturers stated that for the feasibility level of the media the score was 86.7% (very decent) and for the material feasibility level, the score was 91% (very decent), so that the presentation was good in the media. and the material can be concluded to be very feasible as a material for using learning media.*

**Keyword:** *PPKn Learning, learning media. ASSURE. podcast. critical thinking*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan Indonesia saat ini telah mengalami perkembangan yang cukup pesat, terlebih di sektor pemanfaatan teknologi. Perkembangan pendidikan Indonesia saat ini telah berorientasi pada pengembangan berbasis teknologi, baik secara pengajaran di ruang kelas

maupun secara administrasi. Pendidikan seperti ini harus diupayakan untuk mengembangkan luaran pendidikan yang baik, seperti menyiapkan sumber daya manusia yang mampu memiliki keterampilan di bidang teknologi.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah

salah satu mata pelajaran wajib yang ada dalam kurikulum, sebagaimana yang tertuang dalam Pasal 37 Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan Kewarganegaraan mengemban misi pengembangan semangat kebangsaan, cinta tanah air, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Winarno, 2019).

Pembelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang mengedepankan pada tiga komponen utama yaitu *civic knowledge, civic skill, dan civic disposition* (Winarno, 2019). Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang didominasi oleh pembelajaran secara teoritik dan moral, sehingga metode secara konvensional masih menjadi yang paling dominan diterapkan oleh guru.

Dalam pembelajaran PPKn, pembelajaran secara daring harus menunjang ketiga komponen utama dalam PPKn tersebut sebagai syarat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan tujuan dan metode yang sering digunakan tersebut, guru harus mampu menyesuaikan dengan pembelajaran berbasis teknologi, terutama pembelajaran secara daring.

Pembelajaran PKn dengan media berbasis teknologi ini sejalan dengan bidang keilmuan PKn yang cenderung dinamis, dan mengikuti isu perkembangan nasional maupun global. Media pembelajaran PKn semakin banyak dikembangkan seiring berjalannya transformasi pendidikan kearah yang lebih memanfaatkan teknologi.

Ada berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai

menunjang tersampainya pesan dalam pembelajaran. Media adalah salah satu komponen pembelajaran yang penting dalam menentukan berhasil tidaknya suatu pembelajaran.

Dalam kondisi serba daring saat ini, media sangat berpengaruh sebagai alat penyalur pesan pembelajaran yang dibawa oleh guru kepada siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran secara daring adalah sistem pembelajaran yang dilakukan dengan perantara alat pedagogi (bantu pendidikan), merupakan hasil teknologi yang mampu memfasilitasi pembentukan proses belajar mengajar dengan mudah, fleksibel dan inovatif (Dabbagh dalam Lalu Gede, 2020).

Media pembelajaran terdiri dari empat klasifikasi, (1) Media Audio, yaitu media pembelajaran yang hanya bisa ditangkap oleh indera pendengaran. Media audio dalam menyampaikannya menggunakan dua tipe pesan yaitu pesan verbal (bahasa lisan yang dibunyikan) dan non verbal (vokalisasi dan bunyi seperti musik, gumanan, dan bunyi instrumental). (2) Media Visual, yaitu media pembelajaran yang hanya bisa ditangkap oleh indera penglihatan. Berbagai media yang masuk kedalam media visual ini yaitu berbagai muatan konten grafis seperti gambar, table, diagram, hologram, dan lain-lain). Media Audio-Visual, yaitu media pembelajaran yang menggabungkan indera pendengaran dan penglihatan melalui visualisasi teks maupun grafis yang dikombinasikan dengan suara. Media ini sering kita gunakan seperti televisi penyiaran, dan media video. (4) Multimedia, yaitu media pembelajaran yang mengandalkan banyak cara, sehingga pembelajaran

dapat diterima melalui berbagai indera sekaligus yang tidak terbatas pada pendengaran dan penglihatan saja.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Kemendikbud yang bernama Survey Belajar dari Rumah (BDR), media atau *learning management system (LMS)* yang paling banyak digunakan adalah *Google Classroom* (33,2%), dan proporsi guru dengan aplikasi *video conference* didominasi dengan media *Whatsapp* (19,8%) dan *Zoom meeting* (18,0%). Sebenarnya banyak platform pembelajaran secara daring yang bisa digunakan, seperti membuat kelas online melalui *google classroom*, *Microsoft teams*, *Edmodo*, atau *Whatsapp group*. Juga banyak platform yang dapat digunakan dalam pembelajaran online seperti *zoom meeting*, *google meet*, *sportify*, *anchor podcast*, hingga *video youtube*. Banyaknya media yang dapat digunakan seharusnya dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, yang disesuaikan dengan kemampuan guru maupun siswa, dan ketersediaan sarana-prasarana yang diberikan oleh sekolah.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran PPKn, ditemukan bahwa model pembelajaran di SMA Negeri 2 Boyolali menggunakan metode ceramah atau berupa analisis dan tugas kelompok saja yang dikomunikasikan melalui platform *whatsapp group* dan *google classroom*. Kegunaan media pada SMA Negeri 2 Boyolali tersebut membutuhkan inovasi dalam proses belajar mengajar dengan pemanfaatan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran PKn. Padahal, sarana dan prasarana yang

tersedia di SMA Negeri 2 Boyolali sudah menjamin dengan cukup baik, serta kemampuan dan perangkat yang dimiliki oleh siswa yang sudah memadai. Selanjutnya, permasalahan yang muncul berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan guru mata pelajaran PKn di SMA Negeri 2 Boyolali, ditemukan bahwa siswa kurang terampil dalam memberikan analisis kritis dari materi pembelajaran yang diberikan.

Hal ini dikarenakan jawaban siswa hanya menuliskan ulang hasil pencarian dari buku atau internet. Bermula dari masalah tersebut, pembelajaran PKn di SMA Negeri 2 Boyolali harus mengembangkan media yang memacu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan sebagai media pengantar proses pembelajaran. Kegunaan media pada SMA Negeri 2 Boyolali tersebut membutuhkan inovasi dalam proses belajar mengajar dengan pemanfaatan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran PKn.

Berdasarkan kemudahan akses tersebut, *anchor* adalah aplikasi rekomendasi yang bisa dikembangkan dalam *podcast* pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Non Dwishiera (2021), aplikasi *anchor podcast* mudah dilakukan oleh guru Sekolah Dasar sebagai pengembangan media pembelajaran digital. Berdasarkan simpulan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru dan siswa, aplikasi *anchor* cukup mudah digunakan baik oleh guru dan siswa. Selain itu, semua peserta juga setuju bahwa aplikasi *anchor podcast* mudah digunakan dan membantu mereka sebagai inovasi dalam media

pembelajaran. Kesesuaian podcast dengan penggunaan media yang terbatas tersebut dapat menjadi solusi yang inovatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan pendekatan ASSURE, diharapkan media pembelajaran anchor *podcast* dapat menjadi inovasi yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (RnD) dengan Model ASSURE. Pemilihan pendekatan penelitian R&D dengan pengembangan media ASSURE dianggap cocok untuk penelitian pengembangan media pembelajaran daring berbasis anchor *podcast*. Ada empat langkah dalam penelitian *Research and Development (RnD)*, yaitu *Preliminary Research* (Penelitian pendahuluan), Pengembangan model dan instrument, penyusunan model, dan validasi model (Borg and Gall, 1989).

Penelitian dilakukan dengan model teori pengembangan media ASSURE karena model ini merupakan model yang paling tepat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran, adapun uraian dari ASSURE adalah berikut ini : *Analyze learner characteristic, State standaed and objective, Select, Method, Media and materials, Utilize materials, Requires leaner participation, Evaluate and revise.* (Sugiyono 2006)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Mengembangkan Media Pembelajaran berbasis Anchor Podcast**

### 1. *Analyze learner characteristic* (Analisis karakter siswa)

a. Karakteristik umum pembelajar

Karakteristik umum pembelajar digunakan sebagai data awal peneliti dalam menganalisis pembelajar sebelum diberikan perlakuan. Karakteristik umum dalam penelitian ini dijabarkan untuk keperluan analisis kondisi awal pembelajar seperti umur, kelas, pengalaman penggunaan media, dan aspek sosial-ekonomi yang dimiliki oleh siswa.

b. Gaya Belajar

S. Nasution (2008)

mengemukakan bahwa gaya belajar merupakan usaha yang dilakukan secara konsisten oleh individu untuk merangsang bagaimana cara mereka mendapatkan informasi, mengingat, berpikir, dan memecahkan masalah. Melalui data peneliti yang bersumber dari hasil pengisian angket kepada siswa ini akan menunjukkan, seberapa besar kecenderungan dari gaya belajar di lingkungan belajar. Smaldino (2011) mengemukakan ada tiga macam gaya belajar yang dimiliki oleh siswa secara umum, yaitu 1) gaya belajar visual (melihat); 2) gaya belajar audio (mendengarkan); 3) gaya belajar kinestetik.

### 2. *State Standart and objectives* (menentukan standar dan tujuan)

Menentukan standar dan tujuan adalah cara peneliti untuk menentukan tujuan dan target yang dicapai dalam penelitian. Tujuan dalam penelitian pembelajaran dijabarkan melalui seperangkat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan ditulis lengkap tentang perangkat apa saja yang hendak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Teknik yang

digunakan dalam perumusan tujuan pembelajaran adalah menggunakan teknik ABCD (*Audience, Behaviour, Conditions, Degree*).

- a. *Audience*, adalah peserta yang ikut, juga sebagai target dalam pembelajaran sehingga mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru.
  - b. *Behaviour*, artinya tujuan pembelajaran harus mendeskripsikan kemampuan baru yang harus dikuasai pembelajar sesuai pembelajaran. Menurut Clymer (2007). Kemampuan ini yang akan dikembangkan oleh siswa melalui kegiatan pembelajaran sehingga mampu menguasai berbagai kemampuan yang bersifat aplikatif
  - c. *Conditions*, artinya kondisi yang dimiliki siswa.
  - d. *Degree*, artinya kriteria yang menjadi acuan dalam pengukuran kemampuan siswa (Smaldino, 2011)
3. *Select Methods, Media, and Materials* (Memilih metode, media, dan bahan)

Satu hal penting yang perlu dipahami bersama adalah tak satu metode pun yang paling sempurna dan mampu menjawab kebutuhan pengajaran secara tuntas dan seimbang. Disamping kelebihan dan kekurangannya, metode pembelajaran juga tidak dapat berdiri sendiri. Ketika suatu metode diaplikasikan kepada kelas, maka tentu akan memerlukan dengan metode lainnya, seperti metode ceramah misalnya.

- a. *Memilih metode*  
Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu metode ceramah, *audio-visual based-*

*learning*, dan diskusi. Sebelumnya peneliti akan menggunakan metode ceramah terlebih dahulu untuk memantik pengetahuan siswa. Selanjutnya siswa akan diberikan tayangan video dan audio yang berisi rekaman media pembelajaran yang sedang dikembangkan berisi materi PKn dengan topik sesuai KD yang sudah ditentukan. Metode ini dipilih karena aksesibilitasnya yang mudah, sehingga dapat diputar dimanapun dan kapanpun.

- b. *Memilih media*  
Pemilihan media dilakukan berdasarkan pertimbangan media yang paling cocok digunakan pada pembelajaran daring dan sarana-prasarana yang dimiliki sekolah maupun siswa yang memadai. Dengan itu peneliti memilih media *podcast* sebagai media inovasi pembelajaran daring pada mata pelajaran PKn.

- c. *Memilih materi*  
Materi merupakan substansi yang diperlukan peserta didik untuk dipelajari agar dapat mencapai kompetensi yang diinginkan. Subtansi materi pelajaran disini berdasarkan kompetensi dasar yang ingin dicapai peserta didik. Materi tersebut berisi materi, submateri, dan peta konsep. Materi yang dibuat berdasarkan indikator pencapaian kompetensi untuk mencapai kompetensi dasar sesuai kurikulum 2013 dan silabus. Materi yang dipilih adalah KD 3.1 Menganalisis nilai-nilai Pancasila terkait dengan kasus-kasus pelanggaran hak dan pengingkaran kewajiban warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

4. *Utilize Method, Media, and Materials* (Memanfaatkan metode, media, dan bahan)  
Berdasarkan pembelajaran

yang semakin modern dan bervariasi ini membuat pembelajaran di kelas telah bergeser dari pola *teacher based learning* menjadi *student based learning*. Hal ini yang menjadi dasar dalam menentukan metode, media, dan bahan dalam pembelajaran, terlebih untuk diuji secara kualitasnya apakah layak atau tidak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap ini lebih berfokus pada bagaimana media atau metode nantinya akan digunakan kepada siswa, supaya menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif. Pemanfaatan media yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan *anchor podcast*.

#### 5. *Require Learner Participation* (Partisipasi Pembelajar)

Lingkungan pembelajar memiliki berbagai macam tipe, biasanya ada yang dikategorikan sebagai kelas yang aktif dalam pembelajaran, adapula yang pasif dalam pembelajaran. Tingkat keaktifan siswa perlu diberikan perlakuan psikologis yang berbeda, sehingga dapat menghasilkan perlakuan yang benar berdasarkan teori belajar, untuk membentuk kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tipe kelas yang akan diberikan suatu perlakuan. Perlakuan yang diberikan terhadap pembelajar adalah kuis, *pretest*, dan *posttest*.

#### 6. *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi)

Tahap evaluasi dan revisi berfungsi untuk meninjau kembali tingkat keberhasilan dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Tahap ini menjawab pertanyaan tentang bagaimana dengan hasil yang dilakukan terhadap pembelajaran tersebut, apakah berhasil, apakah memenuhi target, dan apakah media

yang dibuat bisa diterapkan secara efektif dalam pembelajaran. Jika ternyata media dan metode tidak cocok, menurut Faryadi (2007), apabila pada tahap evaluasi ini ditemukan kesalahan atau ketidaksempurnaan, maka perlu dilakukannya revisi untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang telah ditemukan.

Maka tahap evaluasi bukanlah akhir, untuk penyempurnaan dalam model *ASSURE* diperlukan adanya revisi untuk penyempurnaan media atau metode yang telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi dan revisi yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada penilaian dan saran perbaikan dari dosen ahli, yaitu dosen ahli media dan dosen ahli materi.

### **Efektivitas Media Pembelajaran PPKN berbasis *Anchor Podcast***

Untuk menentukan efektivitas media pembelajaran yang digunakan, peneliti menggunakan dua tahap melalui pengerjaan soal pretest dan posttest. Sebelum penyampaian materi menggunakan media *anchor podcast*, siswa terlebih dahulu diberikan soal pretest mengenai materi pada KD 3.1 Kelas XII, 3.1 Menganalisis nilai-nilai Pancasila terkait dengan kasus-kasus pelanggaran hak dan pengingkaran kewajiban warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Selanjutnya setelah pembelajara selesai, akan diberi soal posttest untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran ini, dan sebagai dasar penilaian kemampuan berpikir kritis yang dilakukan oleh siswa kelas XII. Dalam hasil pengerjaan pretest dan posttest tersebut, dapat dilihat bahwa

nilai pada soal pretest menunjukkan angka rata-rata 70. Selanjutnya kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan *anchor podcast* diharapkan mampu memberikan peningkatan dalam efektivitas pembelajaran dan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Adapun setelah siswa mendengarkan dan mengikuti pembelajaran secara interaktif, hasil dari posttest yang dilakukan menunjukkan angka rata-rata 90.

Nilai	Rata-rata
Pretest	60
Posttest	90

Apabila dihitung dengan acuan rumus efektivitas relatif menggunakan rumus *Engagement Rate (ER)* maka hasilnya adalah sebagai berikut :

$$ER = \left( \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_2 + MX_1}{2}\right)} \times 100\% \right)$$

$MX_1$  = Rata-rata pretest

$MX_2$  = Rata-rata posttest

$$ER = \left( \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_2 + MX_1}{2}\right)} \times 100\% \right)$$

$$ER = \left( \frac{90 - 60}{\left(\frac{90 + 60}{2}\right)} \times 100\% \right)$$

$$ER = \left( \frac{30}{\left(\frac{150}{2}\right)} \times 100\% \right)$$

$ER = 40\%$  (*Cukup Efektif*)

Selanjutnya, tentang hasil wawancara terbatas dengan siswa kelas XII yang menggunakan media pembelajaran *anchor podcast* ini, mendapatkan data bahwa mereka mendapatkan pengalaman baru dengan pembelajaran *podcast* ini. Hal ini membuat siswa memiliki daya tarik yang tinggi terhadap pembelajaran ini dan mengaku

tertarik untuk menjadikan media *podcast* ini menjadi salah satu alternatif penggunaan media pembelajaran. Adapun selanjutnya, kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) juga didapati data bahwa sebanyak rata-rata nilai 90. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan media pembelajaran *anchor podcast* dapat meningkatkan kemampuan *critical thinking* pada siswa.

### Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran *Anchor Podcast*

Pengembangan media pembelajaran dengan *anchor podcast* ini juga melalui proses Uji Kelayakan supaya media yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Uji Kelayakan media *anchor podcast* terdiri dari dua aspek penilaian yaitu Uji Validasi Media dan Uji Validasi Materi.

Uji validasi media terdiri dari tiga aspek yang dinilai, yaitu aspek penyajian, aspek tampilan media dan aspek penggunaan media. Ahli media yang menguji kelayakan media pembelajaran tersebut adalah Dr. Anita Trisiana, S.Pd., M.H dari Dosen Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Slamet Riyadi, Surakarta.

Selanjutnya pada uji validasi materi, materi yang dikembangkan oleh peneliti akan diuji kelayakannya dengan memperhatikan tiga aspek, yaitu aspek ketepatan isi materi, aspek kemanfaatan materi, dan aspek kebahasaan materi. Ahli materi yang menguji tingkat kelayakan materi adalah Raharjo S.Pd., M.Sc. dari Dosen Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Sebelas Maret, Surakarta. Rancangan

produk dari media *anchor podcast* akan diuji oleh dosen validator sebagai bahan penyempurna produk yang dibuat sehingga bisa digunakan dalam pembelajaran.

	Aspek Penyajian	Aspek Tampilan Media	Aspek Penggunaan Media
	45/50 x 100% = 90%	43/50 x 100% = 86%	20/25 x 100% = 80%
Tot al	108/125 x 100% = 86,4%	Sangat Layak	

Berdasarkan hasil penilaian oleh dosen validator media, skor pada aspek penyajian mendapatkan skor persentase 90%. Aspek penyajian meliputi bagaimana media pembelajaran tersebut disajikan kepada siswa, baik dari urutan kegiatan yang dilakukan, kemenarikan isi, kelengkapan materi, hingga evaluasi yang diberikan kepada siswa.

Hasil penilaian oleh dosen validator media pada aspek kesesuaian, kemenarikan, penyampaian, dan evaluasi sudah menunjukkan nilai yang sangat baik. Aspek tampilan mendapatkan skor persentase 86%. Aspek tampilan adalah bagaimana tampilan media pembelajaran baik melalui platform, logo, dan bagaimana media pembelajaran dapat memberikan informasi dan daya tarik bagi siswa.

Terakhir, aspek penggunaan media mendapatkan skor persentase 80%. Aspek penggunaan media adalah bagaimana media mampu digunakan oleh siswa dengan baik dengan kemudahan media yang digunakan. Berdasarkan hasil penilaian validasi yang dilakukan

oleh dosen validator media, maka media *anchor podcast* tersebut sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

	Aspek Ketepatan Isi Materi	Aspek Kemanfaatan Materi	Aspek Kebahasaan Isi Materi
	29/30 x 100% = 96%	19/20 x 100% = 95%	43/50 x 100% = 86%
Tot al	91/100 x 100% = 91%	Sangat Layak	

Berdasarkan hasil penelitian oleh dosen ahli validator materi, skor pada aspek ketepatan isi materi mendapatkan skor 96%. Aspek ketepatan isi materi adalah dasar materi yang digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran. Nilai pada aspek kemanfaatan materi menunjukkan skor 95%.

Kemanfaatan materi dimaksudkan bahwa isi materi yang disajikan ke dalam media memberikan manfaat pembelajaran terhadap siswa sebagai subjek. Diharapkan dengan berlangsungnya pembelajaran, siswa mendapatkan pengalaman belajar dan pengetahuan baru untuk mengembangkan pemikiran siswa.

Selanjutnya pada aspek kebahasaan isi materi, menunjukkan skor 86%. Aspek kebahasaan ini materi mengarah pada ketepatan materi pada konten media yang dikembangkan telah sesuai dengan bahasa dan penyajian yang tepat. Hal ini bermanfaat bagi siswa supaya materi yang disampaikan, dikembangkan sesuai dengan materi yang sesuai dengan KD dan mencegah terjadinya miskonsepsi antar materi. Untuk total skor uji

kelayakan materi yang divalidasi oleh dosen ahli menunjukkan persentase 91% dengan kategori sangat layak, sehingga materi yang dikembangkan sudah layak untuk dimuat dalam konten media *anchor podcast*. Adapun saran perbaikan dari dosen ahli untuk materi yang dikembangkan peneliti adalah :

“Konten sudah sangat baik, tidak ada miskonsepsi materi, untuk pengembangan peneliti setelah menyelesaikan penelitian ini, diharapkan peneliti terus mengembangkan konten-konten video seperti ini pada KD atau CP yang lainnya, keterampilan menjelaskan materi perlu ditingkatkan dengan membiasakan diri membahas sesuatu tanpa membaca teks. Untuk substansi materi sudah sesuai. Saya menyarankan peneliti bersama pembimbing mendaftarkan produk penelitian ke HKI Ke Kemenkumham.”

Berdasarkan hasil saran perbaikan dari dosen ahli materi ini akan dijadikan dasar evaluasi peneliti untuk menyempurnakan produk *anchor podcast* yang sedang dikembangkan.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *anchor podcast* ini dengan menggunakan model ASSURE yaitu pada KD kelas 12 SMA yaitu 3.1 Menganalisis nilai-nilai Pancasila terkait dengan kasus-kasus pelanggaran hak dan pengingkaran kewajiban warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Efektivitas media pembelajaran berbasis *anchor podcast* dihitung dengan rumus *Engagement Rate (ER)* yang hasilnya menunjukkan angka

persentase 40% dengan kategori cukup layak. Hasil ini juga selaras dengan hasil posttest dan pretest yang dikerjakan siswa setelah melakukan pembelajaran dengan media *anchor podcast* yang meningkat dari nilai rata-rata 60 menjadi 90.

Adapun setelah dihitung tingkat efektivitas media tersebut, menunjukkan angka 40% dengan kategori cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *anchor podcast* adalah media yang efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun selanjutnya, kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) juga didapati data bahwa sebanyak rata-rata nilai 90. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan media pembelajaran *anchor podcast* dapat meningkatkan kemampuan *critical thinking* pada siswa.

Selanjutnya tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *anchor podcast* dilihat dari dua sisi yaitu materi dan media. Keduanya telah diberikan review dari dosen ahli materi dan media untuk mengetahui bagaimana tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Dari sisi media, media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa konten *anchor podcast* dinyatakan sangat layak dengan jumlah skor persentase 86,4%.

Sedangkan penilaian dari dosen ahli materi dapat dinyatakan materi yang dikembangkan oleh peneliti untuk konten *anchor podcast* mendapatkan jumlah skor persentase 91% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi tersebut dapat digunakan sebagai bukti bahwa pembelajaran berbasis *anchor podcast* yang dikembangkan oleh

peneliti dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran mengingat konten yang dihasilkan telah menunjukkan skor yang baik dari segi media dan materi. Kemudian adapun hasil pengembangan media ini, dapat disempurnakan lagi baik oleh peneliti maupun dari peneliti lain.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alemu, Birhanu Moges. 2015. "Integrating ICT into Teaching-Learning Practices: Promise, Challenges and Future Directions of Higher Educational Institutes." *Universal Journal of Educational Research* 3(3):170–89. doi: 10.13189/ujer.2015.030303.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Colette Volgele. 2006. "Podcasting For Corporations and Universities : Look Before You Leap."
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dwishiera, Non, Mela Darmayanti, and Ani Hendriani. 2021. "Indonesian Journal of Primary Education Pengembangan Kompetensi Guru SD Dalam Membuat Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Anchor." © 2021-*Indonesian Journal of Primary Education* 5(2):132–40.
- Facione, Peter a. 2013. "Critical Thinking : What It Is and Why It Counts." *Insight Assessment* (ISBN 13: 978-1-891557-07-1.):1–28.
- Gerlach, Vernon, and Donald P. Ely. 1980. *Teaching and Media a Systematic Approach: Second Edition*. New Jersey: U.S.: Prentice-Hall.
- Ibrahim, R., and N. Sudjana. 2001. *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Malik, H. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya.
- Mulnix, Jennifer Wilson. 2012. "Thinking Critically about Critical Thinking." *Journal Educational Philosophy and Theory*, 44 (5): 465-468.
- Phillips, Birgit. 2017. "Student-Produced Podcasts in Language Learning – Exploring Student Perceptions of Podcast Activities." *IAFOR Journal of Education* 5(3):157–71. doi: 10.22492/ije.5.3.08.
- Sahid. 2007. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT." *Pendidikan Matematika FMIPA UNY* 1–16.
- Sudjana, Nana. 1992. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suparno. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Karnisius.
- Sutarto, Sutarto. 2017. "Teori Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 1(2):1. doi: 10.29240/jbk.v1i2.331.