GeoScienceEd *7(4) (2026)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Pengembangan Media Pembelajaran Video *Podcast* Berbasis *Spotify* Pada Mata Kuliah Gizi dan Kesehatan Materi Pola Menu Seimbang

Firsa Suci Anton[1*], Jamilah[1], Ahmad Ali[1], Ainul Uyuni Taufiq[1] Zulkarnaim[1]
[1] Pendidikan Biologi, UIN Alauddin Makassar, Gowa, Indonesia.

DOI: https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3270

Article Info
Received: August,12th2026
Revised : August, 31st2026
Accepted: October, 1st2026

Correspondence:
Firsa Suci Anton

Phone: +62 877-9664-4960.

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik, validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran video *podcast* berbasis *Spotify* pada mata kuliah Gizi dan Kesehatan dengan materi Pola Menu Seimbang di Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah 49 mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi angkatan 2023. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respons pendidik dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki karakteristik fleksibilitas akses, mendukung pembelajaran *multitasking*, dan terintegrasi dengan platform digital. Hasil validasi ahli memperoleh rata-rata sebesar 0,89 dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan berdasarkan respons pendidik dan peserta didik mencapai 89,7% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, keefektifan media ditunjukkan oleh ketuntasan klasikal hasil belajar sebesar 93,87% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, media pembelajaran video *podcast* berbasis *Spotify* pada materi Pola Menu Seimbang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan menjadi alternatif sumber belajar mandiri yang inovatif bagi mahasiswa serta menjadi acuan bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi digital di perguruan tinggi.

Keywords: Video *Podcast*, *Spotify*, Gizi dan Kesehatan, Pola Menu Seimbang, ADDIE

Citation: Anton, F. S., Jamilah, J., Ali, A., Taufiq, A. U., & Zulkarnaim, Z. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Video Podcast Berbasis Spotify Pada Mata Kuliah Gizi dan Kesehatan Materi Pola Menu Seimbang. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *7*(4), 6316–6328. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3270

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses yang dilaksanakan secara disadari dan direncanakan untuk mewujudkan lingkungan pembelajaran yang kondusif, sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam mengembangkan potensi serta kemampuan yang dimilikinya. Pendidikan bertujuan untuk menumbuhkan nilai-nilai spiritual dan keagamaan, kedisiplinan diri, karakter pribadi, kemampuan intelektual, integritas moral, serta berbagai keterampilan yang diperlukan baik bagi perseorangan maupun kelompok masyarakat (Aryhanti et al., 2019).

Pendidikan juga dapat diartikan langkah yang diambil secara sadar sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang menghubungkan pendidik dan peserta didik melalui jaringan informasi serta membangun interaksi yang aktif. Proses tersebut diharapkan dapat mendorong perkembangan pola pikir yang positif sekaligus mendukung pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang dalam kegiatan pembelajaran. Secara umum, setiap warga negara mempunyai hak untuk memperoleh pendidikan, namun kualitas dalam pendidikan menjadi variabel penentu yang menjamin hak tersebut berujung pada kompetensi yang relevan (Putri, 2024).

Email: jamilah@uin-alauddin.ac.id

Copyright © 2020, Author et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY License

Peningkatan kualitas pendidikan memerlukan perubahan dari media pembelajaran konvensional menuju sumber belajar yang inovatif dan berbasis teknologi, yang mampu mendukung peserta didik dalam menguasai serta menguasai materi pembelajaran secara lebih cepat, mudah dipahami, dan efektif. Meskipun teknologi berkembang dengan pesat, pemanfaatannya dalam bidang pendidikan masih relatif terbatas. Penerapan teknologi secara menyeluruh dalam pendidikan dapat memainkan peran penting dalam mendukung kemajuan dan perkembangan sistem pendidikan. Kualitas pendidikan sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan dan akan terbentuk seorang penerus bangsa yang siap menghadapi tantangan. Pendidikan berkualitas tinggi sangat penting untuk meningkatkan pemahaman serta pengetahuan untuk keperluan membentuk penerus bangsa yang siap menghadapi kesulitan (Apriansyah et al., 2020).

Kemajuan teknologi mempunyai hubungan yang erat dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan wawasan manusia. Ilmu pengetahuan memiliki peran penting dalam membentuk individu yang mampu berpikir secara kritis memiliki wawasan yang luas, serta mempunyai keahlian yang diperlukan untuk mengembangkan dan memperdalam pemahaman dalam bidang yang menjadi keahliannya masing-masing (Ahmad et al., 2024).

Penerapan teknologi dalam kegiatan Pendidikan mempunyai fungsi memiliki peran yang signifikan dalam mengembangkan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Pengintegrasian perangkat teknologi ke dalam strategi pengajaran dan pendekatan kegiatan pembelajaran mampu memaksimalkan motivasi belajar peserta didik, memberikan akses yang lebih luas terhadap berbagai sumber dan materi pendidikan, serta membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik, interaktif, dan dinamis. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini berfokus pada pengpenelitian berbagai pendekatan yang dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas Pendidikan (Wulandari, 2024). Berdasarkan urgensi pemanfaatan teknologi tersebut, langkah strategis selanjutnya diwujudkan melalui perancangan dan pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

Media pembelajaran tidak hanya berhubungan dengan pemanfaatan teknologi, namun juga berperan sebagai sarana untuk menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat berfungsi sebagai salah satu upaya efektif dalam membantu peserta didik memahami materi serta membantu memperkuat penguasaan terhadap konsep yang dipelajari. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menunjang proses pembelajaran agar berlangsung secara lebih efektif dan efisien, sekaligus mendukung terjalinnya interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Dari berbagai jenis media yang digunakan dalam dunia pendidikan, video menjadi salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan. Pemanfaatan video dalam proses pembelajaran dapat membantu mengatasi berbagai kesulitan yang dihadapi peserta didik serta memberikan kemudahan dalam memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap materi pembelajaran (Ali, 2023).

Integrasi video pembelajaran ke dalam proses pendidikan dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan yang efisien dalam mendukung pengalaman belajar peserta didik. Dengan menyampaikan informasi melalui penyajian yang bersifat visual dan interaktif, pembelajaran berbasis video mampu memperkuat pemahaman peserta didik terhadap konsep serta meningkatkan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, video dapat mengubah materi yang memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi menjadi informasi yang lebih lebih sederhana dan mudah dimengerti, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan produktif. Pendidik dapat menggunakan berbagai *platform* digital untuk mendukung proses pembelajaran, salah satunya melalui *podcast* yang didistribusikan melalui *Spotify*.

Spotify merupakan *platform* digital yang dikenal luas, khususnya di kalangan generasi muda, yang pada awalnya dikembangkan sebagai layanan *streaming* musik. *Platform* ini menghadirkan berbagai fitur yang dirancang untuk memberikan hiburan digital yang mudah dan praktis bagi penggunanya. Berdasarkan data yang dipublikasikan oleh DataIndonesia.com, *Spotify* memiliki sekitar 551 juta pengguna di seluruh dunia pada tahun 2023, sehingga menempatkannya sebagai salah satu dari sepuluh aplikasi yang paling banyak digunakan secara global. Selain berfungsi sebagai *platform streaming* musik, *Spotify* juga mengembangkan layanannya dengan menyediakan berbagai konten *podcast* yang dapat diakses oleh pengguna (Ahmad et al., 2024).

Pemanfaatan *Spotify* sebagai *platform* pembelajaran kini semakin optimal dengan hadirnya fitur video. Inovasi ini memungkinkan para pendidik untuk mengombinasikan kekuatan narasi audio dengan visualisasi yang dinamis, menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan dapat diakses dengan mudah kapan pun. *Podcast* berpotensi menjadi salah satu sumber belajar inovatif yang digunakan oleh pendidik untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran baik di lingkungan kelas maupun di luar kelas. Dengan demikian, *podcast Spotify* dinilai sebagai salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam

mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Aziz et al., 2022).

Penelitian mengenai video *podcast* berbasis *Spotify* sebagai media pembelajaran telah dilakukan pada berbagai bidang, seperti Geografi (Wijayanto et al., 2023), Anatomi dan Fisiologi (Jiwantoro et al., 2024), serta Keanekaragaman Hayati (Intan et al., 2024). Namun, belum ditemukan penelitian pengembangan video podcast berbasis Spotify pada mata kuliah Gizi dan Kesehatan. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media video *podcast* berbasis *Spotify* sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Gizi dan Kesehatan yang fleksibel, menarik, dan mudah diakses mahasiswa.

Berdasarkan observasi awal yaitu wawancara di UIN Alauddin Makassar tepatnya di Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan diperoleh informasi terkait masalah yang mahasiswa dalam proses pembelajaran Mata Kuliah Gizi terkhusus materi Pola Menu Seimbang. Terungkap dari hasil wawancara pendidik pengampu dan mahasiswa**,** Dari sudut pandang pendidik pengampu mata kuliah, tantangan utama dalam proses pembelajaran selama ini adalah keterbatasan media yang mampu menjembatani pemahaman konseptual tersebut menjadi keterampilan praktis yang aplikatif bagi mahasiswa. Pendidik sering kali membutuhkan sarana pembelajaran penunjang yang bukan hanya menyajikan teori di dalam kelas, tetapi juga mampu menghasilkan gambaran nyata dan kontekstual mengenai penyusunan menu seimbang, sehingga mahasiswa dapat lebih mudah mempraktikkannya secara mandiri di luar jam perkuliahan. mahasiswa umumnya memahami konsep gizi secara teoritis, namun masih mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan prinsip pola menu seimbang ke dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam penyusunan menu yang sesuai dengan standar kebutuhan gizi yang tepat.

Hal ini terjadi karena disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga diperlukan inovasi dalam media dan metode pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menjembatani kesulitan yang dialami mahasiswa dan memenuhi standar kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti perlu mengembangkan Media Pembelajaran video *Podcast* berbasis *Spotify* pada Mata Kuliah Gizi dan Kesehatan materi Pola Menu Seimbang. Dengan adanya media video *Podcast Spotify* ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif yang menjembatani hambatan belajar tersebut. Format video digital yang fleksibel mendukung mahasiswa dalam mengakses materi pembelajaran tanpa terbatas waktu berulang kali serta dapat mengoptimalkan proses belajar mahasiswa secara mandiri, khususnya pada Mata Kuliah Gizi dan Kesehatan materi Pola Menu Seimbang.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Developent*) berupa media pembelajaran video *podcast spotify* yang dapat menunjang proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di Prodi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, Kab. Gowa Provinsi Sulawesi Selatan. Desain Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *podcast Spotify* ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model ini terdiri atas 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa metode sebagai berikut:

Data Validitas

Pada penelitian ini data validitas meliputi ahli media (kesesuaian materi, kualitas media visual dan audio dan Bahasa). Adapun data diperoleh dengan cara Lembar Validasi (*Rating Scale*).

Kategori kevalidan mengacu pada Akbar (2017) yang ditampilkan pada Tabel 1

Tabel 1: Kriteria Penilaian Butir Instrumen oleh Validator

Nilai	Kriteria Kevalidan
1	Sangat Valid
2	Valid
3	Cukup Valid
4	Kurang Valid
5	Tidak Valid

Uji validitas instrumen menggunakan koefisien Aiken's V (Aiken, 1985) dihitung dengan rumus:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan:
V = indeks Aiken
S = skor yang diberikan oleh rater (penilai) dikurangi dengan skor paling rendah
R = skor yang diberikan oleh rater
Lo = skor penilaian terendah (1)
C = skor penilaian tertinggi (4)
n = jumlah rater Nilai V berkisar 0–1,

Kriteria tingkat kevalidan sebagai berikut:

Tabel 2**:** Kriteria Kevalidan Instrumen

No	Nilai	Kriteria Kevalidan
1	V < 0,4	Validitas Rendah
2	0,4-0,8	Validitas Sedang
3	V > 0,8	Validitas Tinggi

(Utami et al., 2021)

Apabila nilai indeks Aiken kurang dari 0,4, maka tingkat validitasnya dikategorikan rendah. Nilai indeks Aiken yang berada pada rentang 0,4 hingga 0,8 menunjukkan tingkat validitas sedang, sedangkan nilai indeks Aiken yang lebih dari 0,8 termasuk dalam kategori validitas tinggi.

Data Kepraktisan

Pada penelitian ini data kepraktisan meliputi kemudahan penggunaan seperti media dapat diakses melalui perangkat yang dimiliki mahasiswa (Smartphone/Laptop) tanpa memerlukan spesifikasi perangkat keras yang tinggi dan Memungkinkan mahasiswa belajar mandiri secara fleksibel (di luar jam kuliah), sehingga menghemat waktu tatap muka untuk diskusi yang lebih mendalam. Aplikasi yang digunakan mudah dipahami dan dioperasikan oleh pengguna, adapun data diperoleh dengan angket.

Apabila hasil penilaian menunjukkan adanya aspek yang belum memenuhi kriteria yang ditentukan atau memperoleh respons yang kurang baik, maka media pembelajaran perlu dilakukan perbaikan dan revisi lebih lanjut agar dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. Menghitung persentase dari respon mahasiswa dengan dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Rata-rata total

f = Perolehan skor

n = Skor maksimum

Menentukan nilai rerata keseluruhan dengan menggunakan rumus :

$$x = \frac{\sum_{i=1}^{n} Aij}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

x = Rata-rata

total A = Perolehan skor keseluruhan

n = Banyaknya skor maksimum kriteria

Total nilai rerata dihitung pada setiap bagian

untuk menentukan ambang batas kepraktisan, kategori media disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3**:** Kategori Kepraktisan

No	Nilai	Kategori
1	85% < P ≤ 100%	Sangat Praktis
2	70% < P ≤ 85%	Praktis
3	50% < P ≤ 70%	Cukup Praktis
4	1% < P ≤ 50%	Tidak Praktis

(Ramadhan et al., 2024)

Media pembelajaran dapat dikategorikan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran apabila memperoleh persentase skor lebih dari 50% atau telah memenuhi kriteria kepraktisan yang telah ditetapkan. Apabila hasil penilaian menunjukkan bahwa media belum mencapai standar kepraktisan yang ditentukan, peneliti perlu melakukan perbaikan atau revisi terhadap media berdasarkan saran dan masukan dari validator.

Data Keefektifan

Data ini diperoleh saat produk diimplementasikan pada sasaran pengguna yang sesungguhnya. Pada penelitian ini data keefektifan meliputi apakah mahasiswa mampu menguasai materi pola menu seimbang secara sistematis dan benar setelah menoton video *Podcast* tersebut. Adapun data keefektifan diperoleh melalui tes hasil belajar materi Pola Menu Seimbang. Keefektifan media pembelajaran video *podcast* dievaluasi dengan menganalisis data tentang prestasi belajar mahasiswa. Suatu media pembelajaran dianggap efektif jika setidaknya 80% mahasiswa dapat menyelesaikan tugas. Atau jika setidaknya 80% mahasiswa di kelas tersebut memperoleh nilai minimal 75 dari 100 poin berdasarkan Capaian pembelajaran Lulusan (CPL) Universitas Islam Negeri Alauddin Makasaar, Berdasarkan pandangan Adib, rumus untuk menghitung persentase mahasiswa yang lulus adalah sebagai berikut:

$$\%\ \text{kelulusan tes hasil belajar} = \frac{Jumlah\ mahasiswa\ yang\ tuntas}{Jumlah\ Mahasiswa} \times 100\%$$

Tabel Kategorisasi tingkat keefektifan digunakan untuk menganalisis data keefektifan. Adapun Kriteria tingkat keefektifan yakni :

Tabel 4 Kriteria Tingkat Keefektifan

No	Nilai	Kategori
1	76-100%	Sangat Efektif
2	56-75%	Efektif
3	40-55%	Cukup Efektif
4	0-40%	Tidak efektif

(Purnama, 2023)

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran video *podcast* berbasis *Spotify*. Pengembangan media pembelajaran tersebut mengacu pada tiga kriteria

kualitas, yaitu valid, praktis, dan efektif. Untuk mencapai ketiga kriteria tersebut, proses pengembangan media pembelajaran video *podcast* dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Karakteristik Media Pembelajaran Video Podcast berbasis Spotify pada Mata Kuliah Gizi dan Kesehatan materi Pola Menu Seimbang

Pengembangan media pembelajaran video *Podcast* menggunakan *platform Spotify* dirancang dengan karakteristik khusus agar efektif, menarik, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan adalah video *podcast* berbasis *Spotify* untuk mata kuliah Gizi dan Kesehatan pada materi Pola Menu Seimbang. Media ini terdiri dari tiga episode. Episode pertama membahas tentang 5 komponen utama wajib dalam tubuh, episode kedua membahas tentang seni membagi proporsi: isi piringku, dan episode ketiga membahas tentang simulasi piring anak kost, realistis tapi tetap seimbang dengan durasi optimal 10–20 menit per episode. Dipandu oleh peneliti sebagai *host* serta melibatkan pendidik mata kuliah Ilmu Gizi dan mahasiswa sebagai narator, media ini dikemas dalam gaya konversial (dialogis) yang berisi diskusi, studi kasus, dan wawancara.

Media video *podcast* ini diproduksi dengan kualitas minimal Full HD (1080p) untuk memastikan kejelasan visual, video ini juga dilengkapi dengan *subtitle* pada poin penting kemudian diunggah ke *platform Spotify* agar dapat diakses secara *on-demand*, produk ini dilengkapi navigasi yang jelas serta integrasi tautan atau *QR Code*. Pembeda utamanya dari *podcast* audio konvensional terletak pada penggabungan unsur suara dan visual (video, gambar, serta teks pendukung) yang secara spesifik mengupas materi Pola Menu Seimbang secara interaktif.

Penggunaan media pembelajaran video berbasis *Podcast Spotify,* fleksibel dapat diakses di smartphone maupun laptop serta dapat didengarkan dimanapun dan kapanpun tanpa batasan jarak, ruang, dan waktu oleh mahasiswa. Selain itu*, Podcast* yang dapat diakses melalui aplikasi *Spotify* memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara lebih fleksibel dan melakukan berbagai aktivitas secara bersamaan. Ketika mendengarkan *podcast*, mahasiswa tetap dapat menyimak materi pembelajaran dalam bentuk audio maupun video sambil melakukan kegiatan lainnya. Selain itu, *podcast Spotify* merupakan media digital yang dapat diakses secara daring oleh siapa saja yang memiliki akses terhadapnya. Adapun Pengembangan media pembelajaran video *Podcast* menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan) *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Tahapan-tahapan pengembangan adalah sebagai berikut:

***Tahap Analysis* (Analisis)**

Tahap analisis dilakukan pada beberapa aspek yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik mahasiswa dan analisis materi. Hasil analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang diharapkan dan keadaan yang sebenarnya terjadi di lapangan. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih fleksibel serta dapat diakses secara mandiri kapan saja sesuai dengan kebutuhan (*on-demand*). Materi "Gizi dan Kesehatan" yang cenderung padat dan teoritis seringkali membuat mahasiswa mengalami kejenuhan, sehingga dibutuhkan inovasi media yang mampu menyajikan materi menjadi lebih ringan namun tetap komprehensif. Dengan demikian, solusi yang dapat diberikan terhadap permasalahan tersebut adalah melakukan pembaruan sumber belajar melalui penyediaan media pembelajaran yang dapat menunjang mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan belajar secara mandiri, baik di lingkungan kampus maupun di rumah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran video berbasis *Podcast Spotify* sebagai upaya membantu mahasiswa dalam memahami materi pola menu seimbang secara mendalam, komprehensif, serta termotivasi untuk belajar secara mandiri tanpa merasa jenuh. Hal ini didukung oleh penelitian (Safiurrokhmah, Aluf, dan Sulaiman 2024) bahwa kelebihan utama media *podcast* ini adalah fleksibilitasnya, sehingga mereka dapat belajar kapan saja dan di mana saja dan keunggulan utama media *podcast* adalah untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik, fleksibel, dan relevan dengan kehidupan peserta didik/mahasiswa.

Analisis karkteristik mahasiswa bertujuan untuk memahami karakteristik sasaran pengguna media. Aktivitas mahasiswa di lapangan sering kali dinamis, berpindah lokasi, melakukan observasi, atau mengerjakan proyek. *Podcast* menawarkan fleksibilitas tinggi karena dapat diakses kapan saja (*on-demand*) melalui gawai pribadi, baik didengarkan saat perjalanan maupun disaksikan ulang saat waktu luang. Selain itu mahasiswa lebih menyukai pendekatan diskusi santai, gaya bahasa yang akrab (kontekstual), dan penuturan cerita (*storytelling*) yang membuat materi teknis terasa lebih ringan tanpa mengurangi bobot akademisnya. Melalui pendekatan *Podcast*, diharapkan materi yang bersifat teknis dapat dikemas menjadi konten edukatif yang lebih dekat dengan gaya belajar mahasiswa masa kini.

Selain karakteristik mahasiswa, ada juga karakteristik memilih narasumber yaitu pemilihan narasumber yang memadukan perspektif pendidik (pakar) dan mahasiswa (praktisi/pembelajar sebaya) sangat efektif untuk membangun suasana diskusi yang interaktif, komunikatif, dan mudah dipahami. Hal ini didukung oleh peneltian (Marlina, 2025) bahwa efektivitas *podcast* tetap bergantung pada beberapa faktor, salah satunya yaitu kualitas konten dan kredibilitas narasumber menjadi kunci utama.

Analisis materi bertujuan untuk memperoleh gambaran terkait materi yang akan termuat dalam media pembelajaran video *podcast.* Fokus utama diletakkan pada materi Pola Menu Seimbang, yang mencakup konsep-konsep krusial seperti 5 komponen wajib tubuh, karakteristik gizi seimbang, standar porsi makan yang tepat, serta komposisi zat gizi makro dan mikro. Dengan memetakan materi tersebut secara sistematis, pengembangan media akan lebih terarah dan memastikan bahwa pesan pembelajaran yang disampaikan sesuai dengan standar capaian pembelajaran mata kuliah.

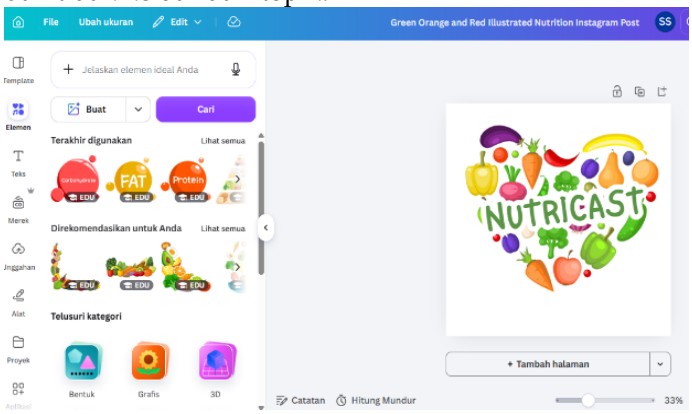
Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan yang dilakukan setelah melakukan analisis terhadap permasalahan-permasalahan yang ditemukan. Berdasarkan permasalahan tersebut, selanjutnya dirancang suatu produk yang dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ditemukan. Tahap *design* prosedur beberapa tahap perancangan. Pertama Perancangan Media Pembelajaran, Pada tahap ini, dilakukan beberapa kegiatan persiapan dalam proses pengembangan media. Langkah pertama adalah menyusun *study board* dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Aplikasi tersebut dapat diakses melalui perangkat laptop maupun telepon pintar, baik dengan menginstal aplikasinya maupun melalui situs web Canva. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan laptop untuk mengakses Canva melalui laman web, kemudian melakukan login dan mulai menyusun *study board* berupa desain sampul sebagai bagian awal dari pengembangan media pembelajaran seperti dibawah ini:



Gambar 1 Pembuatan *Story Board* pada aplikasi canva

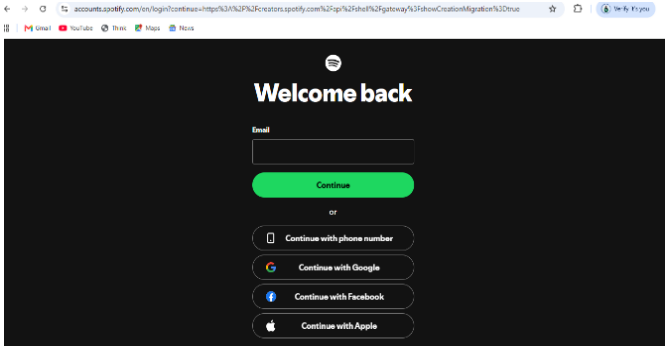
Gambar 1 menjelaskan *story board* yang digunakan sebagai panduan dalam proses pembuatan media podcast. *Story board* berfungsi untuk menyelaraskan materi yang disampaikan dalam podcast dengan aset visual, gambar, dan elemen pendukung yang akan ditambahkan pada tahap pengeditan menggunakan aplikasi CapCut. Selain itu, *story board* membantu menjaga alur pembahasan agar tetap terarah dan tidak keluar dari topik.



Gambar 2 Pembuatan Sampul pada aplikasi canva

Gambar 2 menunjukkan proses pembuatan sampul *podcast* menggunakan aplikasi Canva. Sampul dirancang dengan menyesuaikan tema materi Pola Menu Seimbang serta mencantumkan identitas media pembelajaran yaitu NutriCast. Penggunaan unsur visual, seperti gambar, warna, dan teks, disusun secara sederhana dan menarik agar dapat memberikan gambaran mengenai isi *podcast* serta memudahkan mahasiswa dalam mengenali media pembelajaran yang dikembangkan. Sampul yang telah selesai kemudian digunakan sebagai identitas visual pada *podcast* berbasis *spotify*. Setelah sampul selesai, proses dilanjutkan dengan menggunakan aplikasi *podcaster* untuk membuat siaran yang menarik dengan judul *podcast* yaitu NutriCast. Aplikasi ini telah terintegrasi secara otomatis dengan *spotify*, sehingga setiap rekaman yang

telah dibuat dapat langsung dipublikasikan dan dirilis di *platform* tersebut.



Gambar 1 Pengoperasian Aplikasi *Podcaster*

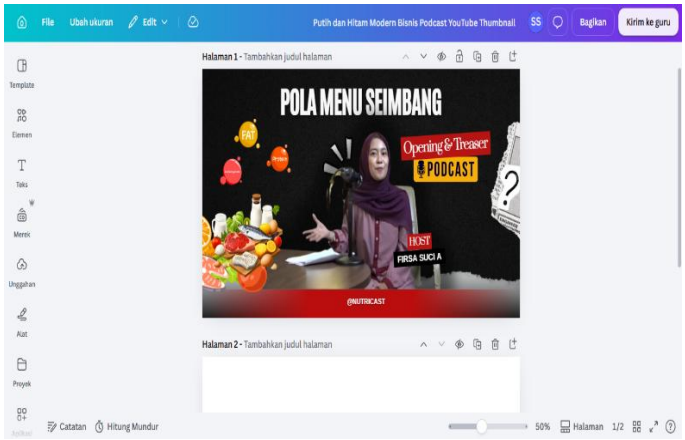
Gambar 3 menunjukkan proses pengoperasian aplikasi *Podcaster* yang digunakan untuk mengunggah dan mengelola media pembelajaran *podcast*. Tahap ini, peneliti memasukkan informasi yang diperlukan, seperti judul, deskripsi, dan sampul *podcast*. Setelah seluruh data dilengkapi, media pembelajaran diproses dan dipublikasikan sehingga dapat diakses oleh mahasiswa melalui *platform spotify*.

Tahap berikutnya, peneliti merekam video menggunakan alat perekam standar di dalam studio *podcast* yang telah dipersiapkan yaitu Kamera DSLR, Pencahayaan (*Lighting*), Mikrofon, Audio *Interface*, *Pop Filter*, *Software Editing*, Meja studio, komputer, latar belakang (*background*), serta busa peredam suara (*acoustic foam*) untuk mengurangi gema di dalam ruangan.



Gambar 4 Proses pengambilan (take) video podcast

Gambar 4 menunjukkan proses pengambilan (*take*) video *podcast* sebagai bagian dari tahap pembuatan media pembelajaran. Tahap ini, peneliti melakukan proses perekaman berdasarkan materi dan naskah yang telah disiapkan sebelumnya. Pengambilan video dilakukan dengan memperhatikan penyampaian materi, kualitas suara, pencahayaan, dan kesesuaian dengan alur pembahasan agar menghasilkan video *podcast* yang jelas dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Selanjutnya, peneliti kembali ke aplikasi canva untuk pengeditan *thumbnail* sebagai representasi visual pertama (*cover/sampul*) yang merangkum isi materi sekaligus menjadi daya tarik utama bagi audiens untuk mengklik dan menonton video *podcast*.



Gambar 5 Pengeditan Thumbnail di aplikasi canva

Gambar 5 menunjukkan proses pengeditan *thumbnail* menggunakan aplikasi Canva. Pada tahap ini, peneliti menyusun desain *thumbnail* dengan menyesuaikan judul, materi, gambar, warna, dan elemen visual lainnya agar terlihat menarik dan informatif. *Thumbnail* yang telah dibuat digunakan sebagai tampilan awal untuk memberikan gambaran mengenai isi video podcast serta memudahkan mahasiswa mengenali materi pembelajaran.

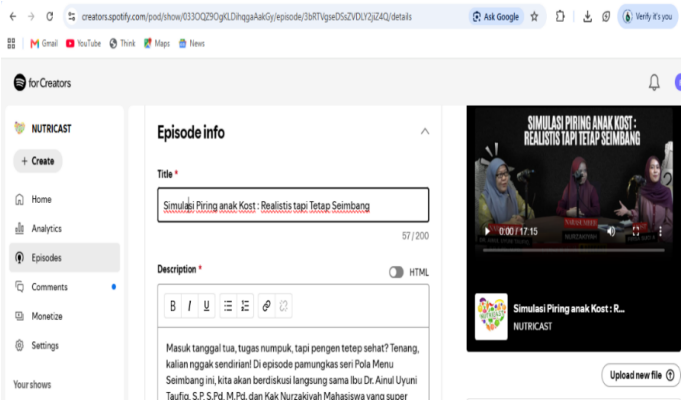
Selanjutnya, penggabungan Visual Hasil rekaman video yang diedit terlebih dahulu di aplikasi CapCut untuk menambahkan gambar, aset visual, serta elemen pendukung *podcast*.



Gambar 6 Penggabungan Hasil rekaman video dan visual di aplikasi capcut

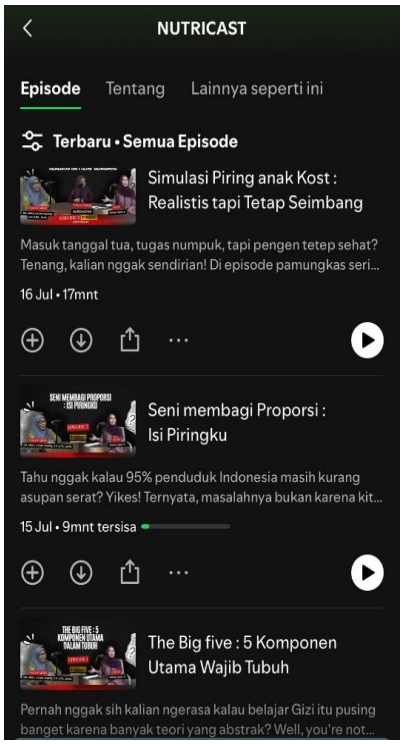
Gambar 6 menunjukkan proses penggabungan hasil rekaman video dengan berbagai elemen visual menggunakan aplikasi CapCut. Pada tahap ini, peneliti menyusun dan menggabungkan video, gambar, teks, serta elemen pendukung lainnya. Setelah hasil rekaman video selesai diedit terlebih dahulu di aplikasi CapCut untuk menyertakan gambar serta visual pendukung. Peneliti membuka kembali aplikasi *Podcaster* untuk melakukan proses pengunggahan media *podcast*. Selanjutnya, peneliti melengkapi seluruh informasi yang diperlukan, meliputi judul, deskripsi, dan episode yang sesuai dengan materi pembelajaran.

\



Gambar 7 Proses *Uploading* Video *Podcast*

Gambar 7 menunjukkan proses *uploading* video *podcast* ke *platform spotify*. Tahap ini, video yang telah melalui proses pengeditan diunggah dengan melengkapi informasi pendukung, seperti judul, deskripsi, dan *thumbnail*. Proses *uploading* dilakukan untuk memastikan media pembelajaran dapat dipublikasikan dan diakses oleh mahasiswa melalui *spotify*. Langkah-langkah tersebut dilakukan oleh peneliti hingga seluruh rangkaian materi selesai disajikan dalam 3 episode. Setelah seluruh episode selesai diproduksi, *podcast* yang dikembangkan dan dipublikasikan melalui *spotify* dengan judul *podcast* NutriCast siap untuk didengar dan dinonton kapan dan siapa saja pada *platform* digital *spotify*.



Gambar 8 Penerbitan *podcast* ke aplikasi *Spotify*

Gambar 8 menunjukkan proses penerbitan media pembelajaran *podcast* ke aplikasi *spotify*. Pada tahap ini, video *podcast* yang telah selesai diedit dan dilengkapi dengan informasi pendukung diterbitkan agar dapat diakses oleh mahasiswa. Penerbitan dilakukan setelah seluruh komponen media, seperti judul, deskripsi, dan *thumbnail*, dinyatakan siap digunakan dalam proses pembelajaran. Media dapat diakses melalui tautan yang dibagikan atau dengan memindai kode *QR* yang telah disediakan seperti pada gambar berikut:



Gambar 9 QR Code aplikasi *podcast Spotify*

Gambar 9 menunjukkan *QR Code* yang digunakan untuk mengakses media pembelajaran *podcast* berbasis *spotify*. QR Code disediakan untuk memudahkan mahasiswa mengakses media secara cepat dan praktis melalui perangkat yang digunakan. Mahasiswa dapat memindai QR Code menggunakan kamera atau aplikasi pemindai pada *smartphone*, kemudian diarahkan menuju halaman *podcast* di *spotify*. Adapun link *spotify*: https://open.*spotify*.com/show/033OQZ9OgKLDihqgaAakGy?si=9Z0jVw3UQym5Fp8eKespvg&utm_source=copy-link.

Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan (*development*), yaitu proses merealisasikan produk berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi terhadap media pembelajaran tersebut untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakan media yang dihasilkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini sebegai berikut:

1) Tahap realisasi perencanaan atau pembuatan produk

Pada rancangan awal, media pembelajaran yang dikembangkan mencakup beberapa komponen, yaitu sampul *podcast*, video *podcast*, hingga bagian penutup media *podcast*, sebagaimana telah diuraikan sebelumnya. Pada tahap perancangan awal **(Prototype 1)**, peneliti memfokuskan kegiatan pada desain konseptual dan struktural media pembelajaran video *podcast*. Langkah pertama dimulai dengan penyusunan draf materi pembelajaran mata kuliah Gizi dan Kesehatan pada pokok bahasan Pola Menu Seimbang yang dibagi ke dalam tiga episode, yaitu: (1) The Big 5: 5 Komponen utama wajib tubuh, (2) Seni membagi proporsi: Isi Piringku, dan (3) Simulasi piring anak kost: realistis tapi tetap seimbang.

Selanjutnya, peneliti merancang alur dialog (*scriptwriting*) dengan gaya konversial (dialogis) yang melibatkan pendidik, mahasiswa, dan peneliti sebagai *host*. Tahap desain visual peneliti membuat rancangan sampul (*thumbnail*) menggunakan aplikasi Canva untuk membangun identitas visual yang menarik dan mewakili setiap topik episode. Rancangan ini berfungsi sebagai cetak biru (*blueprint*) sebelum produk memasuki tahap produksi dan penyuntingan lanjutan.

Setelah rancangan draf disetujui, proses dilanjutkan pada tahap realisasi dan penyempurnaan. Pada tahap pengembangan ini, peneliti melaksanakan proses perekaman video menggunakan perangkat standar di studio *podcast*. Rekaman suara dan visual tersebut kemudian melalui tahap penyuntingan intensif menggunakan aplikasi CapCut untuk menyatukan unsur suara, gambar statis, teks pendukung (*subtitle* pada poin penting), serta visualisasi materi agar produk akhir memenuhi standar kualitas minimal Full HD (1080p).

Setelah video selesai disunting, file audio diekstrak dan diunggah melalui aplikasi *podcaster* yang terintegrasi langsung dengan *Spotify*. Peneliti melengkapi metadata yang diperlukan seperti judul, deskripsi episode, serta menyematkan sampul (*thumbnail*) yang telah dirancang sebelumnya. Produk akhir berupa video *podcast* kini siap diakses secara *on-demand* oleh mahasiswa, lengkap dengan integrasi tautan serta *QR Code* pada panduan penggunaan media.

2) Tahap validasi media pembelajaran

Tahap selanjutnya media yang telah dirancang selanjutnya melalui tahap penilaian oleh validator ahli. Proses validasi tersebut melibatkan dua orang pendidik dari Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, yaitu Ummul Hasanah, S.Pd., M.Pd dan Hamansah, S.Pd., M.Pd selaku Pendidik Prodi Pendidikan Biologi. Produk kemudian dinilai oleh para validator. Berdasarkan hasil penilaian validator, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat valid. Meskipun demikian, validator masih memberikan beberapa catatan mengenai kekurangan serta saran perbaikan yang perlu diperhatikan.

Berdasarkan masukan dan rekomendasi yang diberikan oleh kedua validator, produk selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan saran yang telah disampaikan. Perbaikan dilakukan untuk mengatasi berbagai kekurangan yang ditemukan pada produk

agar kualitasnya menjadi lebih baik. Setelah proses revisi selesai dan produk telah disesuaikan dengan hasil penilaian validator, media yang dikembangkan kemudian siap untuk diujicobakan di lapangan **(Prototype 2)**.

Tahap pengembangan merupakan tahapan yang bertujuan untuk mewujudkan rancangan media pembelajaran yang telah disusun dan dirancang pada tahap sebelumnya menjadi suatu produk yang siap digunakan. Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya dinilai tingkat kelayakannya melalui proses validasi yang dilakukan oleh para ahli. Hasil validasi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk berdasarkan saran serta masukan yang diberikan oleh para validator.

T**ahap *Implementation* (Implementasi)**

Media pembelajaran video *podcast* yang telah dikembangkan selanjutnya diimplementasikan dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya yaitu melalui kegiatan pembelajaran di kelas. Tahap implementasi ini ditujukan secara khusus kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Angkatan 2023 sebagai subjek penelitian yang beralamat di Jl. H. M. Yasin Limpo No. 36, Kelurahan Romang Polong, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. dengan jumlah peserta didik sebanyak 49 orang.

Pada saat implementasi, mahasiswa mengikuti arahan dari peneliti. Peneliti langsung memperlihatkan video *Podcast* yang telah dibuat menggunakan LCD serta membagikan tautan (*link*) *Spotify Podcast* tersebut kepada mahasiswa. Setelah menonton video tersebut selama kurang lebih 30 menit, mahasiswa kemudian mengakses tautan (*link*) yang telah disediakan oleh peneliti untuk mengerjakan tes hasil belajar. Hasil dari tes tersebut digunakan untuk mengukur keefektifan media *podcast*.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mengetahui kesesuaian media yang telah dikembangkan dengan tujuan dan harapan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam penerapan model pengembangan ADDIE, proses evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan dan disebut sebagai evaluasi formatif karena bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan atau revisi. Sebagai tahapan terakhir dalam model ADDIE, evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas dan hasil akhir dari produk yang telah dikembangkan. Evaluasi yang diterapkan bersifat formatif untuk menampung saran atau masukan dari pendidik pengampu dan mahasiswa.

Berdasarkan hasil uji coba dan evaluasi produk, pendidik pengampu mata kuliah memberikan tanggapan positif serta menilai bahwa media pembelajaran *video podcast* berbasis *Spotify* ini memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan. Lebih lanjut, pendidik pengampu menyarankan agar inovasi media pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk diterapkan pada mata kuliah lain, mengingat format audio-visual berbasis *platform* digital terbukti efektif dalam meningkatkan fleksibilitas belajar mahasiswa serta memperkaya variasi metode penyampaian materi di luar kelas.

Respon positif juga disampaikan oleh para mahasiswa yang menyatakan bahwa media video *podcast* ini sangat mudah diakses dan mampu mereka gunakan secara mandiri kapan saja. Kehadiran materi di *platform Spotify* membuat mahasiswa merasa sangat terbantu karena tidak memerlukan perangkat khusus yang rumit cukup menggunakan ponsel pintar yang biasa mereka pakai sehari-hari. Selain itu, gaya bahasa yang santai dan durasi yang pas membuat materi gizi seimbang ini mampu dipahami dengan cepat.

Analisis Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran Video *Podcast* berbasis *Spotify* pada Mata Kuliah Ilmu Gizi dan Kesehatan materi Pola Menu Seimbang

Berikut ini hasil penilaian validator terkait media yang telah dikembangkan:

Tabel 4: Rekapitulasi Hasil Analis Data Validasi

No	Jenis Penelitian	Koefisien V-Aiken
1	Kesesuaian Materi	0,87
2	Visual (Kualitas Video dan Grafis)	0,93
3	Audio (Kualitas suara)	0,91
4	Bahasa	0,87
	Rata-rata	**0,89**

Berdasarkan tabel 4 hasil validasi oleh validator terhadap media pembelajaran video *podcast* untuk keseluruhan aspek meliputi aspek kesesuaian materi, visual (kualitas video dan grafis), audio (Kualitas suara) dan bahasa diperoleh nilai rata-rata 0,89 dengan kategori nilai validitas tinggi sesuai dengan kategori kevalidan yaitu V > 0,8. Dengan demikian, media *podcast* dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penilaian aspek visual (kualitas video dan grafis) mendapatkan skor 0,93 (kategori tinggi), aspek visual memperoleh skor tertinggi di antara seluruh komponen. Hal ini menunjukkan bahwa tata letak, elemen grafis, estetika, serta kualitas video/tampilan pendukung yang disajikan dalam media *podcast* ini sudah sangat baik, menarik, dan mampu memfasilitasi kenyamanan audiens atau mahasiswa secara visual. Hal

ini sesuai dengan penelitian Auliazmi, Ganal dan Drajatno, 2021)menyatakan bahwa kualitas visualisasi dan estetika tampilan pendukung yang tertata rapi dapat mempercepat proses kognitif mahasiswa, sehingga materi yang kompleks menjadi lebih mudah dicerna secara visual.

Penilaian aspek audio (kualitas suara) skor 0,91 (kategori tinggi), sebagai sebuah media berbasis suara (*audio-based medium*), kualitas audio memegang peran krusial. Skor 0,91 membuktikan bahwa tingkat kejelasan suara (*voice clarity*), ketiadaan gangguan bising (*noise*), serta pengaturan volume dan intonasi dalam *podcast* ini sudah sangat profesional dan nyaman untuk didengar. Penilaian aspek bahasa mendapatkan skor 0,87 (kategori tinggi), penggunaan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *podcast* ini dinilai komunikatif, mudah dipahami, lugas, serta sesuai dengan kaidah kebahasaan yang sesuai dengan kaidah kebahasaan. Struktur kalimat yang digunakan efektif sehingga tidak menimbulkan misinterpretasi bagi pendengar.

Secara keseluruhan, skor rata-rata 0,89 dengan kategori tinggi menegaskan bahwa media video *podcast Spotify* ini memiliki kualitas yang sangat baik dari segi materi, audiovisual, maupun bahasa, sehingga sangat layak diimplementasikan sebagai media pembelajaran mandiri yang efektif bagi mahasiswa. Angka ini menunjukkan bahwa para ahli sepakat menyatakan media *podcast* ini sangat layak dan memenuhi standar kualitas untuk digunakan sebagai media pembelajaran atau informasi. Hal tersebut sejalan dengan interpretasi yang dikemukakan oleh (Yanti et al.,2018), bahwa produk yang memiliki nilai koefisien korelasi validitas lebih dari 0,80 termasuk dalam kategori validitas tinggi. Temuan ini memperkuat pandangan Depdiknas bahwa suatu media pembelajaran dinyatakan valid jika memenuhi standar kelayakan isi, penyajian dan Bahasa (Putri et al., 2025).

Analisis tingkat kepraktisan media pembelajaran video *Podcast* berbasis *Spotify* pada Mata kuliah Gizi dan Kesehatan materi Pola Menu Seimbang

Tingkat kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan dinilai melalui instrumen penelitian berupa angket yang digunakan untuk memperoleh respons dari pendidik dan mahasiswa. Adapun hasil respon pendidik dan mahasiswa terhadap aspek kepraktisan media pembelajaran *Podcast* dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 : Hasil Respon Keseluruhan Media *Podcast*

No	Jenis Penelitian	Rata-rata
1	Respon Pendidik	93%
2	Respon Mahasiswa	85,94%
	Rata-rata	**89,7%**
	Kriteria	**Sangat Praktis**

Berdasarkan tabel 5, Berdasarkan hasil pengisian angket, tingkat kepraktisan media berdasarkan respons mahasiswa mencapai 85,94% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil rata-rata respons pendidik yang diperoleh melalui angket menunjukkan persentase sebesar 93% dan berada pada kategori sangat praktis. Adapun rata rata total mencapai 89,7% berada pada kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil analisis tersebut, media *podcast* berbasis *Spotify* dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran video *podcast* berbasis *Spotify* dapat dinyatakan praktis, mudah digunakan, serta layak diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh Muliati (2025) yang menyatakan bahwa kualitas audio, video, dan kemudahan penggunaan media menjadi daya tarik bagi mahasiswa. Penggunaan aplikasi yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri, sehingga proses pembelajaran tidak sepenuhnya bergantung pada kehadiran di kelas. Dengan demikian, mahasiswa tetap dapat melaksanakan kegiatan belajar meskipun tidak dapat mengikuti pembelajaran secara langsung di kelas. (Nieven dalam Ardy Irawan dan Arif Rahman, 2025) menyatakan media pembelajaran dapat dikategorikan praktis apabila mudah digunakan, mudah dipahami, serta sesuai dengan rancangan dan tujuan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Selain itu, media pembelajaran dikatakan praktis apabila mampu menyampaikan informasi secara efektif, meningkatkan pemahaman, dan membantu peserta didik mencapai proses serta hasil belajar yang optimal. Tingkat kepraktisan media pembelajaran dapat diketahui pada tahap implementasi melalui pengumpulan data menggunakan angket respons yang diberikan kepada pendidik dan peserta didik.

Analisis Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran Video Media *Podcast* berbasis *Spotify* pada Mata kuliah Gizi dan Kesehatan materi Pola Menu Seimbang

Tingkat keefektifan media pembelajaran *podcast* diukur melalui pemberian tes kepada mahasiswa untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Instrumen yang digunakan berupa tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri atas 30 butir soal. Subjek dalam penelitian ini adalah 49 mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Angkatan 2023. Hasil tes mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6: Hasil Respon Keseluruhan Media *Podcast*

Skor	Frekuensi	Persentase
0-74	3	6,13 %
75-100	46	93,87%%
Jumlah	**49**	**100%**

Mahasiswa dinyatakan lulus apabila mendapatkan nilai minimal 75 dari 100 poin dan Pembelajaran dikatakan berhasil dan efektif jika minimal > 80% mahasiswa mencapai nilai hasil belajar sesuai dengan presentase Pencapaian Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) UIN Alauddin Makassar.

Meskipun sebagian besar mahasiswa telah mencapai ketuntasan belajar, masih terdapat sekitar 3% mahasiswa yang belum mencapai nilai ketuntasan. Kondisi tersebut dapat disebabkan oleh adanya perbedaan kemampuan awal, tingkat pemahaman, konsentrasi, dan kecepatan belajar setiap mahasiswa. Materi pola menu seimbang juga menuntut mahasiswa untuk memahami keterkaitan berbagai komponen zat gizi serta menerapkannya dalam menentukan menu yang sesuai. WHO menjelaskan bahwa pola makan sehat memiliki prinsip kecukupan, keseimbangan, moderasi, dan keberagaman, sehingga pemahaman terhadap materi tidak hanya membutuhkan kemampuan mengingat, tetapi juga kemampuan memahami dan menerapkan konsep (United Nations, 2024). Dengan demikian, adanya sebagian kecil mahasiswa yang belum tuntas merupakan hal yang dapat terjadi dalam proses pembelajaran dan tidak serta-merta menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak efektif.

Kriteria keefektifan media telah terpenuhi, yang ditunjukkan oleh persentase hasil yang diperoleh. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat pemahaman mahasiswa berada dalam kategori sangat efektif. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan (2024) ia Penggunaan *podcast* sebagai media pembelajaran, termasuk pada jenjang pendidikan tinggi seperti universitas, dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih produktif. Pemanfaatan *podcast* juga dapat memperkaya variasi metode dan media pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih beragam dan menarik bagi mahasiswa. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian Hasan (2024) bahwa *Podcast* dapat dimanfaatkan sebagai media yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran sekaligus menyediakan sumber informasi bagi mahasiswa. Melalui *podcast*, mahasiswa dapat memperluas wawasan dan meningkatkan pemahaman terhadap berbagai materi, mendukung proses belajar secara mandiri, serta memilih konten yang sesuai dengan minat dan kebutuhan pembelajaran mereka. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video *Podcast* berbasis *Spotify* pada materi "Pola Menu Seimbang" sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Karakteristik media video podcast *Spotify* menerapkan strategi *micro-learning* dengan durasi 10–20 menit untuk menyederhanakan materi kompleks. Fleksibilitas akses dan fitur pemutaran ulang mendukung pembelajaran mandiri dan *meaningful learning*. Pengembangan media menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Media pembelajaran video *podcast Spotify* pada materi pola menu seimbang memiliki tingkat kevalidan dengan kriteria sangat valid yang diperoleh dari lembar validasi dengan nilai dengan persentase rata-rata nilai 91,8%. Media pembelajaran video *podcast Spotify* pada materi pola menu seimbang memiliki tingkat kepraktisan dengan kriteria praktis yang diperoleh dari angket Pendidik Pengampu dan mahasiswa dengan persentase rata-rata nilai 89,7%. Media pembelajaran video *podcast Spotify* pada materi pola menu seimbang memiliki tingkat keefektifan dengan kategori sangat efektif yang diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik dengan persentase ketuntasan 93,87%.

Daftar Pustaka

Ahmad et al., "*Podcast Spotify* Sebagai Sarana Broadcasting Untuk Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa Dalam Upaya Komunikasi," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (2024): 4844–50.

Ali, Yusuf Nugraha Dano. "Application of backward design in the implementation of curriculum management." *Inovasi Kurikulum*, vol 20 no 21. (2023) : 25–36.

Apriansyah, Muhammad Ridwan. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta." *Jurnal PenSil* 9, no. 1 (2020): 9–18.

Aryanthi, Komang Dina, Wayan Suwatra, I Made Suarjana, "Pengaruh Model Pembelajaran Air Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa." Vol. 17 no 1, (2019) : 33-43.

Aziz, Rajif Rizqy, I Nyoman Sudana Degeng, and Yerry Soepriyanto. "Pengembangan Media Video Podcast Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI Materi Pendudukan Bangsa Jepang di Indonesia." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 05, no. 03 (2022): 265–73.

Hasan, Jihan Septiani, and Fitriani Lubis. "Aplikasi Spotify: Solusi Baru Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Di SMA." *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 5, no. 1 (2023): 194–211.

Intan, Nur, Tri Rejeki, Wiwin Pramita Arif, and Andi Maulana. "Learning Media: Video Podcast for Biodiversity Exploration" 9, no. 01 (2024): 19–31.

Irawan, Ardy, and M.Arif Rahman Hakim. "Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika." *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021): 91–100.

Jiwantoro, Yudha Anggit dan Febri Sukma Armanda. Video Podcast sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Anatomi & Fisiologi. Jurnal Belaindika. Vol 6, No 2. (2024): 78-82

Muliati, Ahmad Syawaluddin, Hartoto. "Pengembangan Media Podcast Pada Pembelajaran Tematik Kelas v Sd Negeri Aroeppala Kecamatan Rappocini Kota Makassar," no. 22 (2025): 1–6.

Nations, United World Health Organization and food and Agriculture Organization. "What Are Healthy Diets?" 2024: 22.

Purnama, Jihan Dwi, and Firman Yasa Utama. "Pengembangan Bahan Ajar Elektronic Berbasis Aplikasi Pada Mata Kuliah Pengecatan Dengan Model Addie Di Jurusan Teknik Mesin Universitas Negeri Surabaya" 12, no. 03 (2023): 73–79.

Putri, Dzaniasri Mustika. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Podcast Learning Berbantuan *Spotify Application* Untuk Mengetahui Literasi Digital Pada Mata Kuliah Ilmu Pengetahuan Bumi Dan Antariksa." *Skripsi : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* 2 (2024): 2–4.

Ramadhan, Farhan, Ainul Uyuni Taufiq, Andi Tenri Ola Rivai and Jamilah., "Development of Manga comic Learning media "Immunity at work" for high school students" *Jurnal Biologi Inovasi Pendidikan.* vol 7 no 1. (2025) :106-115.

Utami, Lisa, Festiyed, Dian Purnama Ilahi, Arista Ratih, Elvi yenti, and Lazulva. "Analisis Indeks Aiken Untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Scinetific Habbits of Mind." *Journal of Research and Education Chemistry* 6, no. 1 (2024): 59.

Wijayanto, Pradika Adi, Vina Nurul Husna, Ervando Tommy Al Hanif, Andika Rizqy Heristama, and Aulia Syafira Fitri. "Pengembangan Podcast Natural Disaster Phenomena Berbasis Spotify Sebagai Media Suplemen Pembelajaran Geografi." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 8, no. 1 (2023): 112.

Wulandari, Kristi. "Meningkatkan Kualitas Pendidikan Serta Prinsip Penting Dalam Guru Dan Manajemen Pendidikan." *Jurnal Riset Multidisiplin Dan Inovasi Teknologi* 2, no. 02 (2024): 46–72.

Yanti, Nafri, Suhartono Suhartono, and Fina Hiasa. "Keterampilan Menulis Akademik Mahasiswa S 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Bengkulu." *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing* 1, no. 1 (2018): 1–16.