Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 04, Desember 2026

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PODCAST TEMA KULINER TRADISIONAL UNTUK MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL MELALUI PENDEKATAN DEEP LEARNING DI SDN KOMPLEKS IKIP MAKASSAR

M. Sabriansyah[1], Arnidah[2], Fajrin Baids[3]
Progran Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Makassar
sabrymuh@gmail.com

ABSTRACT

This study analyzed needs, developed traditional culinary-themed video podcasts, and assessed their validity and practicality for Local Content learning through a deep learning approach at SDN Kompleks IKIP Makassar. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, comprising analysis, design, development, implementation, and evaluation. The needs analysis involved nine sixth-grade students, while the product trial involved 29 sixth-grade students and one Local Content teacher. Three experts assessed the media, content, and instructional aspects. Observation, interviews, questionnaires, and documentation provided data analyzed using qualitative and quantitative descriptive methods. The needs analysis yielded 88.9%, indicating a high level of interest and need for contextual learning media. The developed product consisted of three audiovisual podcast episodes featuring traditional Makassar dishes, local snacks, and culinary traditions associated with customary ceremonies. The episodes incorporated guiding questions, comparisons, short quizzes, and reflection activities. Expert validation yielded 85% for media, 92.5% for content, and 75% for instructional suitability. Practicality assessments yielded 85.9% from students and 84% from the teacher. These findings indicate that the revised video podcasts were considered feasible and practical as supplementary media for Local Content instruction. Their impact on learning outcomes was not examined in this study.

Keywords: Podcast, Local Content, Deep Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis kebutuhan, mengembangkan video podcast bertema kuliner tradisional, serta menilai validitas dan kepraktisannya pada pembelajaran Muatan Lokal melalui pendekatan Deep Learning di SDN Kompleks IKIP Makassar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Analisis kebutuhan melibatkan sembilan siswa kelas VI, sedangkan uji coba produk melibatkan 29 siswa kelas VI dan satu guru Muatan Lokal. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, materi, dan pembelajaran. Data observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis kebutuhan mencapai 88,9%, yang menunjukkan tingginya kebutuhan dan ketertarikan terhadap media pembelajaran kontekstual. Produk yang dikembangkan berupa tiga episode video podcast tentang makanan tradisional Makassar, jajanan

daerah, dan kuliner dalam acara adat. Penyajiannya dilengkapi pertanyaan pemantik, kegiatan membandingkan, kuis singkat, dan refleksi untuk mendukung pembelajaran mendalam. Hasil validasi memperoleh persentase 85% dari ahli media, 92,5% dari ahli materi, dan 75% dari ahli pembelajaran. Uji kepraktisan menghasilkan 85,9% berdasarkan respons siswa dan 84% berdasarkan penilaian guru. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang telah direvisi berdasarkan masukan ahli dinilai layak dan praktis sebagai media pendukung pembelajaran Muatan Lokal. Penelitian ini tidak menguji dampak penggunaan media terhadap hasil belajar.

Kata Kunci: *Podcast*, Muatan Lokal, *Deep Learning*.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan mendorong perlunya inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan teknologi tidak hanya bertujuan mempermudah penyampaian materi, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar secara menarik, kontekstual, dan bermakna. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan dukungan media pembelajaran inovatif adalah Muatan Lokal (Mulok). Mata pelajaran ini berperan dalam memperkenalkan pengetahuan, keterampilan, serta nilai budaya yang berkembang di lingkungan masyarakat. Salingkat dkk. (2023) menjelaskan bahwa pengembangan kurikulum muatan lokal perlu mempertimbangkan karakteristik, potensi, dan kearifan budaya daerah. Oleh karena itu, pembelajaran Muatan Lokal perlu dirancang agar peserta didik tidak hanya mengenal budaya daerah, tetapi juga memahami nilai dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu materi Muatan Lokal yang relevan dikembangkan di sekolah dasar adalah kuliner tradisional. Kuliner merupakan bagian dari identitas budaya yang mencerminkan kebiasaan, pengetahuan, dan tradisi masyarakat. Makassar memiliki beragam kuliner tradisional, seperti coto Makassar, konro, pallubasa, dan jajanan khas daerah. Materi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang dekat dengan pengalaman peserta didik. Pembelajaran kuliner tradisional tidak hanya diarahkan pada pengenalan jenis makanan, tetapi juga pemahaman mengenai bahan, proses pengolahan, asal-usul, serta nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, penyajian materi membutuhkan media yang mampu

menghubungkan pengetahuan budaya dengan pengalaman nyata siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di SDN Kompleks IKIP Makassar, pembelajaran Muatan Lokal masih memanfaatkan penjelasan guru, buku teks, dan kegiatan praktik langsung. Meskipun digunakan dalam kegiatan belajar, variasi media digital untuk menyampaikan materi kuliner tradisional masih terbatas. Analisis kebutuhan awal juga memperlihatkan ketertarikan siswa terhadap media audiovisual yang mudah diakses dan dapat digunakan kembali di luar kelas. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media alternatif untuk membantu guru menyajikan materi secara menarik sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah podcast. Podcast merupakan media digital yang memungkinkan penyampaian materi melalui rekaman audio, dan dapat dikembangkan dengan unsur visual menjadi video podcast. Dalam pembelajaran, bentuk audiovisual memungkinkan narasi, percakapan, gambar, serta contoh kontekstual ditampilkan secara terpadu. Susanto dan Dharma (2022) mengkaji podcast audiovisual sebagai media komunikasi pendidikan, sedangkan Sultan dkk. (2020) meneliti pemanfaatan podcast pada kemampuan menyimak siswa sekolah dasar. Temuan penelitian tersebut menjadi dasar relevansi podcast sebagai media pendidikan, walaupun aspek yang dikaji dan desain penelitiannya berbeda dengan penelitian ini.

Pengembangan media podcast pada jenjang sekolah dasar juga telah dilakukan dalam beberapa penelitian. Fikri dkk. (2023) mengembangkan podcast untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV dan melaporkan hasil validasi serta uji kepraktisan. Putri dkk. (2024) mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran berbasis Google Podcast untuk keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. Hayya dan Widyasari (2022) menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media podcast materi dongeng kelas III dan memperoleh penilaian kelayakan produk. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan podcast dapat digunakan untuk beragam materi, tetapi fokus kajiannya terutama berada pada pembelajaran bahasa dan keterampilan menyimak.

Pengembangan media dalam penelitian ini diarahkan untuk

mendukung pendekatan Deep Learning atau Pembelajaran Mendalam. Pendekatan tersebut menekankan proses belajar berkesadaran (mindful learning), bermakna (meaningful learning), dan menggembirakan (joyful learning) (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Dalam pembelajaran kuliner tradisional, prinsip tersebut dapat diterapkan melalui pertanyaan pemantik, kegiatan membandingkan karakteristik makanan, pengaitan materi dengan pengalaman sehari-hari, dan refleksi mengenai nilai budaya. Dengan demikian, video podcast tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga mendukung kegiatan pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif siswa.

Penelitian lain mengenai pengembangan podcast masih memperlihatkan ruang untuk kajian dengan konten budaya lokal. Anggraeni dkk. (2026) mengembangkan media audio berbasis podcast untuk pembelajaran menyimak siswa kelas V menggunakan ADDIE. Sementara itu, kajian literatur Tuange dkk. (2025) menyoroti pemanfaatan podcast pada pendidikan dasar dan menengah serta pentingnya memperhatikan kebutuhan peserta didik. Berbeda dari penelitian tersebut, penelitian ini mengembangkan tiga episode video podcast yang mengangkat makanan tradisional Makassar, jajanan khas, dan kuliner dalam acara adat serta mengintegrasikan pertanyaan, kuis, perbandingan, numerasi sederhana, dan refleksi. Kombinasi antara konten budaya kuliner lokal, media audiovisual, dan aktivitas Pembelajaran Mendalam merupakan karakteristik pembeda produk yang diuji.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis kebutuhan pengembangan video podcast; (2) mendeskripsikan desain dan pengembangan produk; (3) mengetahui tingkat validitas produk berdasarkan penilaian para ahli; dan (4) menilai kepraktisan penggunaannya berdasarkan respons siswa dan guru kelas VI SDN Kompleks IKIP Makassar. Penelitian diharapkan menghasilkan media pendukung pembelajaran Muatan Lokal yang sesuai dengan konteks budaya siswa, sekaligus memberikan rujukan bagi pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri atas tahap Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena menyediakan tahapan sistematis untuk merancang, menghasilkan, menguji, dan menyempurnakan produk pembelajaran (Branch, 2009). Penelitian dilaksanakan di SDN Kompleks IKIP Makassar dengan objek berupa video podcast bertema kuliner tradisional untuk mata pelajaran Muatan Lokal melalui pendekatan Deep Learning.

Subjek penelitian terdiri atas sembilan siswa kelas VI untuk analisis kebutuhan dan 29 siswa kelas VI untuk uji coba produk. Penilaian validitas melibatkan tiga validator yang terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Selain itu, satu orang guru mata pelajaran Muatan Lokal memberikan penilaian kepraktisan. Guru tersebut juga berperan sebagai validator materi. Pemisahan subjek pada setiap tahap dilakukan sesuai peran responden dalam proses pengembangan produk.

Pada tahap Analysis, peneliti mengidentifikasi kondisi pembelajaran dan kebutuhan pengguna melalui observasi, wawancara, serta angket analisis kebutuhan. Tahap Design mencakup pemilihan materi kuliner tradisional, penyusunan naskah dan storyboard untuk tiga episode, serta penentuan struktur tayangan, ilustrasi, narasi, dan kegiatan belajar. Setiap episode dirancang memuat pertanyaan pemantik, penyajian materi, kuis singkat, serta kegiatan refleksi yang berkaitan dengan pengalaman dan budaya lokal siswa.

Tahap Development dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi tiga video podcast. Aplikasi Canva digunakan untuk membuat ilustrasi dan elemen visual, sedangkan CapCut digunakan dalam penggabungan rekaman dan penyuntingan audio-video. Produk kemudian dinilai oleh ahli media, materi, dan pembelajaran. Masukan yang diperoleh digunakan untuk merevisi produk, antara lain pada kualitas audio, pencahayaan dan warna, penambahan subtitle, serta penyisipan kuis. Tahap Implementation dilakukan melalui pemutaran video

podcast dalam pembelajaran Muatan Lokal yang melibatkan 29 siswa kelas VI dengan pendampingan guru. Pada tahap Evaluation, tanggapan pengguna dianalisis untuk menilai kepraktisan dan menentukan penyempurnaan akhir produk.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen angket terdiri atas 15 pernyataan analisis kebutuhan, masing-masing delapan pernyataan validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, serta masing-masing 10 pernyataan respons siswa dan kepraktisan guru. Seluruh instrumen menggunakan skala penilaian lima tingkat. Data kualitatif berupa masukan dan tanggapan dianalisis secara deskriptif sebagai dasar revisi, sedangkan data kuantitatif diolah menggunakan statistik deskriptif berupa persentase untuk setiap tahap pengujian.

Persentase dihitung menggunakan rumus jumlah skor yang diperoleh dibagi skor maksimal, kemudian dikalikan 100%. Pada analisis kebutuhan, skor maksimal adalah 9 × 15 × 5 = 675; pada uji kepraktisan siswa adalah 29 × 10 × 5 = 1.450; dan pada penilaian guru adalah 1 × 10 × 5 = 50. Setiap instrumen validasi ahli memiliki skor maksimal 8 × 5 = 40. Interpretasi persentase mengacu pada kriteria dalam penelitian yang bersumber pada Arikunto (2010), yaitu 90–100% sangat baik, 75–89% baik, 65–74% cukup, 55–64% kurang, serta 0–54% sangat kurang. Penilaian validitas dan kepraktisan dipisahkan agar kesimpulan sesuai dengan tujuan penelitian. Pengujian efektivitas terhadap hasil belajar tidak dilakukan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pembahasan disajikan berdasarkan empat fokus penelitian, yaitu analisis kebutuhan, desain dan pengembangan produk, validitas media, serta kepraktisan media video podcast bertema kuliner tradisional. Pengembangan dilaksanakan melalui tahapan ADDIE pada pembelajaran Muatan Lokal di SDN Kompleks IKIP Makassar, dengan sasaran pengguna siswa kelas VI.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket terhadap sembilan siswa kelas VI. Berdasarkan pengamatan awal, pembelajaran Muatan Lokal masih memanfaatkan penjelasan guru, buku teks, dan praktik langsung, sementara variasi media digital untuk membahas

kuliner tradisional masih terbatas. Angket yang memuat 15 pernyataan dengan skala lima tingkat digunakan untuk memperoleh gambaran kebutuhan dan ketertarikan siswa terhadap media yang akan dikembangkan.

Hasil pengolahan skor angket menunjukkan perolehan 600 dari skor maksimal 675 atau 88,9%. Persentase tersebut menggambarkan kebutuhan dan ketertarikan responden yang tinggi terhadap pengembangan media podcast. Beberapa butir yang mewakili karakteristik kebutuhan pengguna disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan hasil analisis kebutuhan siswa

Aspek yang dinilai	Skor	Hasil (%)
Mengetahui sejarah/asal-usul kuliner	43/45	95,6
Durasi media yang sesuai	43/45	95,6
Ketertarikan menggunakan podcast	42/45	93,3
Pemahaman melalui cerita dan suara	36/45	80,0
Pemahaman budaya lokal lebih mendalam	36/45	80,0
Seluruh 15 butir	600/675	88,9

Dua pernyataan dengan skor tertinggi berkaitan dengan keinginan mengetahui sejarah makanan tradisional dan pentingnya durasi podcast yang sesuai, masing-masing memperoleh 43 dari 45. Sebaliknya, butir mengenai persepsi bahwa podcast dapat membantu pemahaman melalui cerita dan suara serta pemahaman budaya secara lebih mendalam memperoleh 36 dari 45. Perbedaan ini mengindikasikan perlunya podcast yang tidak hanya menarik secara audiovisual, tetapi juga memiliki alur penjelasan yang jelas, konteks budaya yang kuat, serta kegiatan belajar pendamping. Karena angket disebarkan sebelum produk digunakan, hasilnya mencerminkan persepsi kebutuhan dan harapan siswa, bukan bukti peningkatan pemahaman.

Temuan tersebut sejalan dengan Putri dkk. (2024), yang menunjukkan adanya kebutuhan terhadap pengembangan media podcast untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Perbedaannya, penelitian ini menggunakan hasil kebutuhan sebagai dasar perancangan konten kuliner tradisional Makassar dalam pembelajaran Muatan Lokal. Dengan demikian, keputusan mengembangkan produk didukung kebutuhan yang teridentifikasi pada konteks sekolah yang diteliti.

2. Hasil Desain dan Pengembangan Media

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, produk dirancang menjadi tiga episode video podcast yang mengangkat kekayaan kuliner Makassar. Tahap perancangan meliputi penentuan topik, penyusunan naskah dan storyboard, penyiapan ilustrasi, serta perencanaan narasi, musik latar, dan efek suara. Ringkasan konten dan arah penyajian tiga episode ditunjukkan pada Tabel 2

Tabel 2. Konten tiga episode video podcast

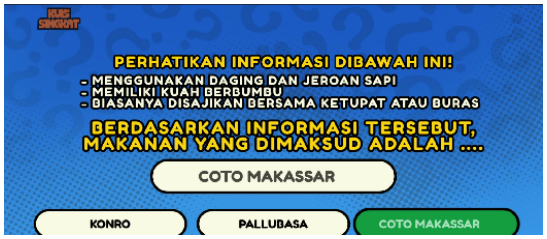
Episode	Pokok konten
1	Makanan tradisional yang dikenal di Makassar/Sulawesi Selatan
2	Jajanan tradisional khas Makassar
3	Kuliner Makassar dalam acara adat dan pernikahan

Struktur video meliputi pembuka, sapaan dan pengenalan topik, pertanyaan pemantik, penjelasan materi, kegiatan membandingkan, kuis singkat, serta refleksi dan pesan pelestarian budaya. Pada beberapa bagian, materi juga dihubungkan dengan kosakata bahasa Inggris dan numerasi sederhana, misalnya perbandingan ukuran bahan makanan. Kegiatan-kegiatan tersebut dirancang sebagai penerapan prinsip pembelajaran berkesadaran (mindful learning), bermakna (meaningful learning), dan menggembirakan (joyful learning). Pertanyaan pemantik mengaktifkan perhatian dan pengetahuan awal, pengaitan dengan pengalaman kuliner sehari-hari mendukung pembentukan makna, sedangkan kuis dan penyajian visual memberikan variasi aktivitas belajar.

Tahap pengembangan menghasilkan tiga video podcast dengan elemen suara, ilustrasi, dan tayangan audiovisual. Canva digunakan untuk menyiapkan ilustrasi dan desain visual, sedangkan CapCut digunakan dalam penggabungan rekaman serta penyuntingan video dan audio. Penyempurnaan produk yang dilaporkan dalam naskah penelitian mencakup peningkatan kualitas audio, penyesuaian pencahayaan dan warna, penambahan subtitle, serta penyisipan kuis singkat. Contoh tampilan pembuka dan aktivitas kuis pada produk ditunjukkan pada Gambar 1 dan Gambar 2



Gambar 1. Tampilan pembuka video podcast kuliner tradisional



Gambar 2. Contoh tampilan kuis pada video podcast

Dari sisi rancangan pembelajaran, integrasi pertanyaan, konteks keseharian, dan refleksi sejalan dengan prinsip Pembelajaran Mendalam yang menekankan pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Anggraeni dkk. (2026) juga menggunakan ADDIE dalam pengembangan podcast untuk pembelajaran menyimak siswa sekolah dasar, tetapi produknya berfokus pada materi bahasa dan disajikan sebagai media audio. Penelitian ini memiliki kekhasan pada penyajian audiovisual dengan topik budaya kuliner lokal serta kegiatan belajar pendamping. Meskipun demikian, keberadaan unsur-unsur tersebut merupakan hasil rancangan dan pengembangan produk; peningkatan kualitas pembelajaran akibat penggunaannya belum diuji melalui pengukuran hasil belajar.

3. Hasil Uji Validitas Media

Validitas produk dinilai melalui angket skala lima oleh tiga validator yang masing-masing menilai aspek media, materi, dan pembelajaran. Setiap instrumen terdiri atas delapan butir penilaian dengan skor maksimal 40. Rekapitulasi hasil validasi disajikan pada Tabel 3

Tabel 3. Hasil penilaian tiga validator ahli

Validator	Skor	Hasil (%)
Ahli media	34/40	85,0
Ahli materi	37/40	92,5
Ahli pembelajaran	30/40	75,0

Validasi ahli media memperoleh 85,0%, yang menunjukkan penilaian baik terhadap kejernihan audio, keteraturan volume, artikulasi narator, musik latar, kemudahan akses, dan struktur tayangan. Validasi ahli materi memperoleh persentase tertinggi, yaitu 92,5%, yang menunjukkan penilaian sangat baik terhadap kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan informasi kuliner tradisional, relevansi kearifan lokal, serta keruntutan materi. Hasil ini mengindikasikan bahwa kekuatan relatif produk berada pada penyusunan dan penyajian materi budaya lokal.

Validasi ahli pembelajaran memperoleh 75,0%, lebih rendah daripada dua aspek lainnya tetapi

masih berada pada rentang penilaian baik menurut tabel konversi yang digunakan dalam penelitian. Pada instrumen ahli pembelajaran, aspek kesesuaian dengan capaian dan tujuan pembelajaran, suasana belajar yang menggembirakan, dan keterlibatan aktif siswa masing-masing memperoleh skor 3 dari 5. Temuan tersebut menjadi masukan substantif agar video podcast tidak digunakan semata-mata sebagai tayangan, tetapi dipadukan dengan aktivitas tanya jawab, diskusi, pengamatan, perbandingan informasi, dan refleksi yang dipandu guru. Penyempurnaan yang dilaksanakan pada tahap pengembangan turut diarahkan pada penguatan penyajian dan keterlibatan siswa.

Hasil ini sejalan dengan pendekatan pengembangan podcast pada Fikri dkk. (2023), yang menilai produk melalui validasi materi dan media sebelum meninjau kepraktisannya. Walaupun indikator dan model pengembangan kedua penelitian tidak identik, keduanya menunjukkan pentingnya penilaian ahli sebelum produk digunakan oleh peserta didik. Dalam penelitian ini, persentase validasi ditafsirkan sebagai hasil penilaian kelayakan oleh masing-masing ahli; nilainya tidak dengan sendirinya menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran atau reliabilitas instrumen telah teruji.

4. Hasil Uji Kepraktisan Media

Uji kepraktisan dilakukan setelah produk diterapkan dalam pembelajaran Muatan Lokal yang melibatkan 29 siswa kelas VI. Siswa memberikan penilaian melalui angket 10 butir mengenai kemudahan penggunaan, kejelasan narasi, daya tarik, dan keterkaitan isi media dengan pengalaman belajar. Satu orang guru Muatan Lokal juga menilai kepraktisan melalui angket 10 butir. Hasil kedua kelompok pengguna ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi uji kepraktisan pengguna

Penilai	Skor	Hasil (%)
29 siswa kelas VI	1.245/1.450	85,9
1 guru Muatan Lokal	42/50	84,0

Respons siswa memperoleh 1.245 dari skor maksimum 1.450 atau 85,9%, sedangkan penilaian guru memperoleh 42 dari skor maksimum 50 atau 84,0%. Berdasarkan rentang konversi persentase dalam metode penelitian, kedua nilai berada pada kategori baik. Secara substantif, hasil ini menunjukkan penerimaan pengguna yang positif dan mendukung penilaian bahwa media praktis

digunakan sebagai pelengkap pembelajaran Muatan Lokal dalam konteks uji coba.

Ditinjau pada tingkat butir, kejelasan suara narator memperoleh 134 dari 145 atau 92,4%, sedangkan kemudahan mengakses dan memutar podcast memperoleh 113 dari 145 atau 77,9%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kualitas suara merupakan salah satu aspek yang dinilai kuat oleh siswa, sementara kemudahan akses masih memiliki ruang penguatan. Pada angket guru, kemudahan pengoperasian, kejelasan petunjuk, serta efisiensi penggunaan masing-masing memperoleh skor 5, sedangkan aspek pembelajaran yang menyenangkan dan pemanfaatan kembali sebagai sumber belajar memperoleh skor 3. Karena itu, penyediaan petunjuk penggunaan, pilihan akses yang sederhana, dan kegiatan pendamping perlu dipertimbangkan dalam pemanfaatan produk.

Hasil ini relevan dengan kajian Tuange dkk. (2025), yang memperlihatkan bahwa penggunaan podcast di pendidikan dasar dan menengah perlu memperhatikan keragaman karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Penelitian Anggraeni dkk. (2026) juga melaporkan respons pengguna yang positif terhadap media podcast pada pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Meskipun demikian, angka dari penelitian-penelitian tersebut tidak dibandingkan secara langsung karena terdapat perbedaan peserta didik, materi, instrumen, dan karakteristik produk.

Secara keseluruhan, penelitian ini menghasilkan tiga episode video podcast bertema kuliner tradisional yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa, dinilai melalui validasi ahli, dan memperoleh respons kepraktisan yang baik dari pengguna kelas VI. Kontribusi utamanya terletak pada pengemasan materi budaya lokal Makassar dalam media audiovisual yang disertai aktivitas pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Hasil penelitian dibatasi pada kelayakan dan kepraktisan produk dalam lingkup uji coba yang dilakukan; dampak penggunaan media terhadap hasil belajar maupun penerapannya pada sekolah lain masih memerlukan penelitian lanjutan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video podcast

bertema kuliner tradisional pada mata pelajaran Muatan Lokal melalui pendekatan Deep Learning di SDN Kompleks IKIP Makassar, diperoleh empat kesimpulan.

Pertama, analisis kebutuhan terhadap sembilan siswa kelas VI memperoleh skor 600 dari skor maksimum 675 atau 88,9%. Hasil ini menunjukkan tingginya kebutuhan dan ketertarikan terhadap media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mudah diakses, serta menjadi dasar pengembangan produk.

Kedua, desain dan pengembangan menggunakan model ADDIE menghasilkan tiga episode video podcast tentang makanan tradisional Makassar, jajanan khas, dan kuliner dalam acara adat serta pernikahan. Produk dilengkapi pertanyaan pemantik, ilustrasi audiovisual, integrasi numerasi sederhana, kuis, dan refleksi untuk mendukung Pembelajaran Mendalam.

Ketiga, uji validitas menghasilkan nilai 85% dari ahli media, 92,5% dari ahli materi, dan 75% dari ahli pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk dinilai layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran setelah mempertimbangkan saran para ahli, khususnya terkait kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan penguatan aktivitas siswa.

Keempat, uji kepraktisan terhadap 29 siswa kelas VI memperoleh 85,9%, sedangkan penilaian guru Muatan Lokal mencapai 84%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dinilai praktis digunakan sebagai pendukung pembelajaran dalam konteks uji coba. Penelitian ini belum menguji efektivitas produk terhadap hasil belajar; karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji dampak pembelajaran dan implementasinya pada sekolah lain.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, E. P., Jamaludin, U., & Fajrudin, L. (2026). Pengembangan media pembelajaran audio berbasis podcast dalam pembelajaran keterampilan menyimak di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, 12*(1), 435–445. https://doi.org/10.31932/jpdp.v12i1.5641

Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (edisi revisi). Rineka Cipta.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Fikri, A., Hidayati, A., Rahmi, U., & Anugrah, S. (2023). Pengembangan podcast sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa SD kelas IV. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development, 5*(2), 124–132. https://doi.org/10.38035/rrj.v5i2.651

Hayya, A. S. F., & Widyasari, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran audio berbasis podcast dengan model ADDIE pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng untuk siswa kelas III SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar, 5*(2), 160–165. https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p160-165

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). Keputusan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 126/P/2025 tentang pedoman implementasi Pembelajaran Mendalam pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah. https://jdih.bgtkntb.id/detail.php?id=84

Putri, I. M., Usmam, H., & Yarmi, G. (2024). Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Google Podcast untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 9*(1), 22–27. https://doi.org/10.30998/sap.v9i1.21659

Salingkat, S., Lajiba, S. B. S., Ahmadin, A., & Wibowo, E. (2023). Analysis of local culture in primary school education curriculum in Banggai District. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama, 15*(2), 767–780. https://doi.org/10.37680/qalamuna.v15i2.2903

Sultan, M. A., Idrus, N., & Akhmad, A. (2020). Media podcast terhadap kemampuan menyimak. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 4*(1), 40–45. https://doi.org/10.26858/jkp.v4i1.12044

Susanto, A. I., & Dharma, F. A. (2022). Podcast audio visual sebagai media komunikasi pendidikan. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi, 4*(2), 53–60. https://doi.org/10.30812/sasak.v4i2.2030

Tuange, J. S. V. B., Agustini, K., & Suartama, I. K. (2025). Penggunaan podcast dalam pembelajaran untuk mendukung gaya belajar siswa di jenjang pendidikan dasar dan menengah: Sebuah kajian literatur sistematis. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia, 5*(11), 3393–3407. https://doi.org/10.52436/1.jpti.1096