



Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast Pada Materi IPS di SD

Fadia Tri Ananda¹, Faradila Ayu Ramadhani², Zulfa Putri Fadilah³, Safitri Ramadhani⁴, Dadan Nugraha⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudhi No 229, Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Email: ¹fadiatriananda@upi.edu, ²faradilaayu@upi.edu, ³zulfaputrif@upi.edu, ⁴safitri_rmd@upi.edu, ⁵dadan@upi.edu

ABSTRACT:

This research utilizes digital media to support the effectiveness of classroom learning. Podcast digital learning media was chosen because it was considered easy for students to access. A podcast is a distribution of audio recordings made through the process of audio recording and editing which is then delivered over the internet. Using quality data analysis and Research and Development research methods, researchers develop and revise podcast products based on field test results. Qualitative data is taken from researcher questions and responses or validations from experts and class VI learners regarding the products developed. Through model of development addie was consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Field test results obtained that media is learning podcast suitable and effective for used as a medium learning. So, it is expected that the development media podcast to the matter is social class, educators and school tuition can take advantage of digital media to support the effectiveness of learning activities.

Keywords: development; the digital media; podcast.

ABSTRAK

Penelitian ini memanfaatkan media digital guna mendukung efektivitas pembelajaran di kelas. Media pembelajaran digital podcast dipilih karena dirasa mudah untuk diakses oleh peserta didik. Podcast merupakan sebuah distribusi rekaman audio yang dibuat melalui proses perekaman audio dan pengeditan yang kemudian disampaikan melalui internet. Dengan menggunakan analisis data kualitatif dan metode penelitian Research and Development, peneliti mengembangkan dan merevisi produk podcast berdasarkan hasil uji lapangan. Data kualitatif diambil dari pertanyaan peneliti dan tanggapan atau validasi dari ahli dan peserta didik kelas VI mengenai produk yang dikembangkan. Melalui model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil uji lapangan diperoleh bahwa Media pembelajaran podcast layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Maka, diharapkan dengan adanya pengembangan media podcast pada materi IPS, pendidik dan peserta didik mampu memanfaatkan media digital guna mendukung efektivitas kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan; media digital; media pembelajaran; podcast

A. PENDAHULUAN

Di abad ke-21 ini Indonesia tengah berada pada era digitalisasi. Hal ini juga didukung dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Semakin berkembangnya teknologi berimplikasi pada akses dan

penggunaan internet serta teknologi dan komunikasi lainnya. Untuk mendukung hal itu, pada 5 Februari 2019, "Nigeria National Assembly mengirimkan RUU the digital rights through kepada Presiden Muhammadu Buhari untuk mendapatkan persetujuan

ARTICLE HISTORY: Submitted: December 22nd, 2021; Accepted: January 29th, 2022; Published: January 31st, 2022

PLEASE CITE AS: Ananda, F. T., Ramadhani, F.A., Fadilah, Z.P., Ramadhani, S., & Nugraha, D.(2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast Pada Materi IPS di SD. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSE)*, 4(1), 59-66. doi:<http://dx.doi.org/10.29300/ijsse.v4i1.6678>

sebagai perlindungan akses internet yang berkembang pesat” (Noval, 2022). Mayoritas kegiatan masyarakat dituntut untuk mampu menggunakan dan memanfaatkan media digital dalam mendukung efektivitas suatu kegiatan tertentu. Kegiatan yang menunjang pekerjaan atau digunakan untuk kepentingan pribadi. Kemajuan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dilakukan dengan lebih cepat, tepat, dan akurat, sehingga menghasilkan peningkatan produksi. Dengan kemajuan teknologi, proses hubungan manusia sekarang dapat menjangkau semua lapisan masyarakat di wilayah mana pun di dunia, membuatnya lebih terbuka (Setiawan, 2018). Perkembangan teknologi informasi telah memunculkan banyak jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi ini, seperti e-government, e-commerce, e-education, e-medicine, e-laboratory, dan lain-lain, yang semuanya berbasis pada elektronik (Wardiana, 2002). Semua kalangan masyarakat mulai dari anak – anak, remaja, dewasa sampai lansia dirasa membutuhkan media digital. Bahkan tidak dapat dipungkiri bahwa bukan hanya perusahaan yang memanfaatkan media digital dalam mengembangkan bisnisnya. Namun lembaga sekolah juga sudah mulai memanfaatkan media digital sebagai alat dalam membantu kegiatan belajar mengajar (Riyana, 2008). Lembaga pendidikan di dorong untuk terus mampu mengembangkan media digital yang efektif guna mendukung kegiatan pembelajaran. Serta menyesuaikan dengan tuntutan zaman juga perkembangan teknologi yang semakin pesat (Mulyani & Haliza, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa sebagai garda terdepan dunia pendidikan, guru harus mampu untuk meningkatkan kompetensinya agar benar – benar siap dalam menghadapi Era Pendidikan 4.0 (Aspi & Syahrani, 2022). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan menggunakan berbagai teknik agar mereka dapat memahami substansi informasi yang disajikan (Pakpahan et al., 2020).

Beranjak dari hal itu, berbagai media mulai dikembangkan seperti video animasi, infografis, power point, audio podcast, dan

lain sebagainya. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan materi pendidikan (Muhson, 2010). Masing – masing media memiliki kelemahan dan kelebihan. Oleh karena itu, pengembangan media harus sejalan dengan kemampuan guru dalam membuat, merancang dan mendesain pembelajaran. Desain pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan kemudian pemilihan media yang akan digunakan.

Media yang digunakan dalam pembelajaran dari mulai kertas, sekarang bisa menggunakan media digital salah satunya adalah podcast (Kasemin, 2015). Media podcast belakangan ini menjadi media yang paling banyak diminati dan menjadi salah satu pilihan guru dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Salah satu alasannya dipilihnya podcast sebagai media pendukung ialah karena podcast merupakan audio non-streaming, sehingga dapat diulang dan diputar kembali. Podcast adalah jenis media komunikasi yang dapat digunakan tidak hanya untuk berkomunikasi dengan orang lain, tetapi juga untuk berbagi informasi yang menarik dan relevan (Sudarmoyo, 2020). Podcast dapat menjadi alat pengajaran yang berguna bagi guru dan dapat membantu siswa dalam belajar baik di dalam maupun di luar kelas (Hutabarat, 2020). Bahkan hasil penelitian berdasarkan “...rekapitulasi angket dari 6 indikator efektivitas penggunaan media audio berbasis podcast di kelas 4 SD Islam Kreatif menunjukkan angka rata-rata 76,4% dengan kategori efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran...” (Maulida et al., 2021). Di Indonesia, pendengar audio melalui media podcast cukup diminati. Konten yang ada pada podcast juga sangat beragam yang bisa dipilih dan disesuaikan dengan minat serta kebutuhan. Berbagai macam topik variatif dapat dipilih seperti “...berita, perbincangan, olahraga, misteri, talkshow, musik, komedi, seni, hiburan, hingga pengalaman atau obrolan sehari – hari dari pembicara yang ada di podcast...” (Tasruddin & Astrid, 2021)

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berbentuk penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode penelitian menjelaskan tata cara dalam pelaksanaan penelitian (Kurniawan, 2018). Tujuan penelitian pengembangan adalah untuk mengembangkan dan merevisi produk berdasarkan hasil uji lapangan. Menurut (Setyosari, 2016), penelitian pengembangan ditujukan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses, dan hasil pembelajaran yang secara internal harus memenuhi kriteria konsistensi dan efektivitas. Model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan model ADDIE. Menurut cabang (Wandari et al., 2018) "Model ADDIE adalah alat yang paling efektif untuk menciptakan produk, karena merupakan panduan untuk situasi yang sangat kompleks dan karena itu sangat cocok untuk mengembangkan produk pendidikan. Peneliti dapat mengembangkan studi perkembangan ini berdasarkan kebutuhan sumbernya, tetapi mereka tetap perlu mengetahui jenis studi yang mereka selidiki."

1. Metode Analisis Data

Model penelitian ADDIE yaitu model pengembangan yang memiliki tahapan-tahapan terstruktur yaitu tahap (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation.

Tahap analisis dilakukan dengan mencari tahu media pembelajaran podcast yang seperti apa yang banyak digunakan pada kegiatan pembelajaran, mencari tahu mata pelajaran dan materi apa saja (khususnya ips pada sekolah dasar) yang menggunakan media pembelajaran podcast. Hasilnya pada penelitian (Rosmiati et al., 2022) terdapat media pembelajaran podcast pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar namun belum terdapat penggunaan podcast pada materi peran dan posisi Indonesia dalam ASEAN dan Global pada mata pelajaran IPS sekolah dasar.

Tahap design dilakukan untuk merancang isi dari podcast yang akan dikembangkan dengan menyesuaikan materi pada KD 3.3 mata pelajaran IPS kelas VI (materi peran

dan posisi Indonesia dalam ASEAN dan Global). Perancangan ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu (1) Menentukan materi (isi) dari podcast yang akan dibuat; (2) menentukan logo untuk media yang dikembangkan; (3) Menentukan judul media.

Tahap development dilakukan untuk merealisasikan rancangan yang telah dibuat yang sebelumnya. Merealisasikan rancangan ini bisa melalui beberapa aplikasi yang pertama aplikasi rekam audio dan aplikasi supersound untuk mengedit audio, lalu menggunakan aplikasi anchor untuk mengupload podcast yang akan didengarkan oleh peserta didik lalu secara otomatis terupload di beberapa platform yang bisa diakses untuk mendengarkan podcast.

Tahap implementasi yaitu produk media pembelajaran podcast yang telah dikembangkan diterapkan kepada peserta didik pada kegiatan pembelajaran di kelas sebelumnya produk diuji coba terlebih dahulu.

Evaluasi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam produk dengan tujuan agar produk lebih layak untuk digunakan.

2. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti mengambil data jenis kualitatif. Sifat realistas untuk penelitian kualitatif itu ganda, hasil kontruksi dalam pengertian dan holistic, sedangkan penelitian kuantitatif itu tunggal, konkret teramati, dan dapat dipragmentasikan (Hardani et al., 2020). Data kualitatif diambil dari hasil angket persepsi peserta didik kelas VI terhadap media pembelajaran yang dibuat yaitu podcast dan tanggapan atau validasi dari ahli mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil rekapitulasi angket.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

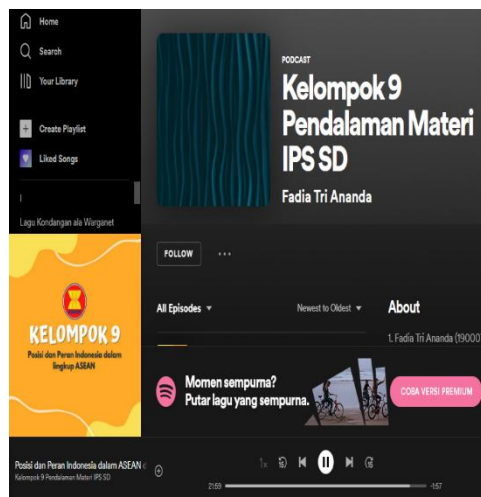
Podcast merupakan salah satu konten audio yang mudah saat ini mudah ditemukan di internet. Podcast adalah file media audio yang diterbitkan secara berkala dan dapat diunduh dari internet (Laila, 2021). Sifat konten podcast audio mirip dengan radio siaran, seperti elemen auditori yang dapat

merangsang imajinasi seseorang (Saepuloh et al., 2021). Sebagai media digital, podcast menjadi salah satu konten yang memiliki banyak peminat baik pendengar ataupun pembuatnya. Hal ini dikarenakan membuat podcast tidak membutuhkan proses yang terlalu rumit dan memiliki tahapan yang terbilang sederhana.

Tahapan atau proses yang dilalui peneliti dalam membuat podcast yaitu 1) menentukan topik yang akan diangkat/dibicarakan. Ketika menentukan topik, usahakan topik tersebut merupakan pembahasan yang menarik perhatian orang lain, sedang hangat diperbincangkan, ataupun sesuai kebutuhan pembuat konten. Topik pada podcast yang peneliti buat mengangkat mengenai "Posisi dan Peran Indonesia di ASEAN", 2) membuat naskah yang berisi pembahasan/kalimat yang akan diangkat pada podcast. Hal ini untuk menghindari adanya kesalahan dalam berbicara dan sebagai acuan dalam menyampaikan narasi, 3) mulai melakukan rekaman audio sesuai topik yang telah ditentukan.

Media yang peneliti gunakan untuk membuat konten podcast adalah dengan aplikasi anchor dan spotify. Anchor digunakan sebagai platform untuk melakukan rekaman, sedangkan Spotify sebagai aplikasi untuk mempublikasikan podcast yang telah direkam agar dapat diakses oleh orang banyak.

Topik yang diangkat pada podcast peneliti memiliki tujuan sebagai bahan ajar bagi siswa – siswi sekolah dasar, khususnya kelas 6. Hal ini karena sejalan dengan KD yang dituju yaitu 3.3 menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerjasama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN. Sehingga pembahasan pada podcast ini diantaranya adalah mengenai posisi Indonesia dalam ASEAN, peran Indonesia dalam bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN.



Gambar 1. Tampilan Podcast Spotify pada Laptop



Gambar 2. Tampilan podcast Spotify pada Handphone

Hasil Validasi

Data validasi, uji kelayakan media, kelayakan materi, dan kelayakan efektivitas penggunaan podcast diketahui melalui angket yang disebarakan secara online. Data tersebut dikumpulkan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan hasil uji coba skala kecil. Produk divalidasikan kepada ahli dan peserta didik kelas IV. Validasi media diperlukan sebagai evaluasi terhadap produk podcast yang dikembangkan oleh peneliti.

Berdasarkan paparan data kevalidan produk ditinjau dari kelayakan media, kelayakan materi, dan efektivitas

penggunaan yang dilakukan oleh ahli yaitu validasi total atau gabungan pada tabel 1 guru sekolah dasar didapatkan rekapitulasi sampai dengan tabel 3.

Tabel 1. Validasi Kelayakan Media oleh Guru SD

No	Indikator	PoinInterval (1-4)			
		4	3	2	1
Aspek Desain Animasi Produk					
1.	Desain dalam sampul podcast	✓			
2.	Reliabilitas media	✓			
Aspek Komunikasi Audio Visual					
3.	Jernih suara	✓			
4.	Komunikatif	✓			
5.	Kreatif		✓		
6.	Audio	✓			

Tabel 2. Validasi Kelayakan Materi oleh Guru SD

No	Indikator	PoinInterval (1-4)			
		4	3	2	1
Aspek Materi					
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembuatan media	✓			
2.	Akurasi materi dengan pengembangan Podcast "Posisi dan Peran Indonesia dalam ASEAN dan Global"	✓			
Aspek Bahasa					
3.	Kekomunikatifan bahasa	✓			
4.	Kesesuaian kebahasaan dengan karakteristik peserta didik	✓			
5.	Kelugasan bahasa	✓			
6.	Dialog dan interaktif	✓			
7.	Kesopanan pemilihan bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia	✓			
Aspek Penyajian					
8.	Teknik penyajian	✓			
9.	Pendukung penyajian materi	✓			

Tabel 3. Validasi Kelayakan Efektivitas Penggunaan oleh Guru SD

No	Indikator	Poin Interval (1-4)			
		4	3	2	1
Aspek Penggunaan					
1.	Menarik digunakan	✓			
2.	Mudah digunakan	✓			
3.	Nyaman digunakan	✓			
Aspek Kebermanfaatan					
4.	Mempermudah pemahaman materi "Posisi dan Peran Indonesia dalam ASEAN dan Global" peserta didik	✓			
5.	Keefektifan penggunaan media	✓			

* KETERANGAN (poin interval 1 – 4) : Diisi dengan menggunakan ceklis (✓)

Tabel 1-3 tersebut dikategorisasikan sebagaimana yang terlihat pada tabel 4

Tabel 4. Keterangan Poin

Poin	Keterangan	
4	SB	Sangat Baik
3	BK	Baik
2	CB	Cukup Baik
1	B	Buruk

Sedangkan untuk interpretasi hasil analisis rekapitulasi untuk masing masing instrumen bisa dilihat pada tabel 5

Tabel 5. Interpretasi Hasil Validasi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
87,5% - 100%	Sangat baik
62,5% - 87,49%	Baik
37,7% - 62,49%	Cukup baik
12,5% - 37,49%	Kurang baik
0% - 12,49%	Tidak baik

$$\frac{\text{Jumlah poin yang didapat}}{\text{Jumlah poin maksimal}} \times 100$$

$$\text{Hasil Validasi : } \frac{79}{80} \times 100 = 98,75\%$$

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli media yaitu guru sekolah dasar dapat dilihat bahwa Podcast "Posisi dan Peran Indonesia dalam ASEAN dan Global" mendapatkan hasil 98,75% dan interpretasikan masuk ke dalam kategori sangat baik. Artinya Podcast "Posisi dan Peran Indonesia dalam ASEAN dan Global" sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan paparan data kevalidan produk ditinjau dari kelayakan media, kelayakan materi, dan efektivitas penggunaan yang dilakukan peserta didik berjumlah 20 orang didapatkan rekapitulasi validasi total atau gabungan pada tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Validasi oleh Peserta Didik

Aspek	Validator
Kelayakan Media	87.25%
Kelayakan Materi	88.74%
Efektivitas Penggunaan	90.75%

$$\frac{\text{Jumlah poin yang didapat}}{\text{Jumlah poin maksimal}} \times 100$$

Dari paparan data tersebut dapat diketahui bahwa dari segi aspek kelayakan media, kualifikasi yang didapatkan berada pada kategori baik, Kelayakan media sendiri terdiri atas beberapa aspek yang dinilai diantaranya desain dalam sampul podcast, reliabilitas media, jernih suara, komunikatif, kreatif, dan audio.

Pada aspek kelayakan materi, kualifikasi yang didapatkan berada pada kategori sangat baik. Kelayakan materi dilihat dari segi kesesuaian materi dengan tujuan pembuatan media, akurasi materi dengan podcast, kekomunikatifan bahasa, kesesuaian kebahasaan dengan karakteristik peserta didik, kelugasan bahasa, dan kesopanan pemilihan bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia.

Pada aspek efektivitas penggunaan, kualifikasi yang didapatkan berada pada kategori sangat baik. Hal-hal yang dinilai dalam aspek efektivitas penggunaan antara lain menarik digunakan, mudah digunakan, nyaman digunakan, mempermudah pemahaman materi "Posisi dan Peran Indonesia dalam Asean dan Global" peserta didik, dan keefektifan penggunaan media.

Podcast "Posisi dan Peran Indonesia dalam ASEAN dan Global" memiliki perbedaan dengan podcast lainnya. Pertama, dari segi materi yang dibawakan. Materi yang dibicarakan pada podcast ini mengacu kepada KD. 3.3 Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN, tematik kelas 6 SD. Kedua, dari segi tujuan. Tujuan dari podcast yang peneliti buat

ditunjukkan untuk bidang pendidikan dan untuk mengedukasi mengenai posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN. Dan ketiga, dari segi percakapan. Bahasa yang digunakan pada podcast "Posisi dan Peran Indonesia dalam ASEAN dan Global" disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas 6 SD yaitu menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami.

D. PENUTUP

Simpulan

Podcast merupakan media pembelajaran berupa audio, Seiring perkembangan teknologi maka podcast dapat digunakan dalam media pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran menggunakan podcast juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena merupakan suatu hal yang baru dan variatif sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam melaksanakan pembelajaran. Penelitian ini berbentuk penelitian dan pengembangan (Research and Development). Tujuan penelitian pengembangan adalah untuk mengembangkan dan merevisi produk berdasarkan hasil uji lapangan.

Data validasi, uji kelayakan media, kelayakan materi, dan kelayakan efektivitas penggunaan podcast diketahui melalui angket yang disebarkan secara online. Dari paparan data tersebut dapat diketahui bahwa dari segi aspek kelayakan media, kualifikasi yang didapatkan berada pada kategori baik,

Pada aspek kelayakan materi, kualifikasi yang didapatkan berada pada kategori sangat baik. Pada aspek efektivitas penggunaan, kualifikasi yang didapatkan berada pada kategori sangat baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, kami memiliki saran untuk peneliti selanjutnya, yaitu :

Dapat mengembangkan media pembelajaran lain seperti audio visual dengan menampilkan materi yang akan disampaikan ataupun menampilkan orang yang sedang menjelaskannya. Video dapat diupload di media yang mudah untuk diakses oleh semua orang seperti YouTube. Dengan begitu,

media ini mudah diakses oleh semua orang dan terlihat lebih menarik oleh siswa.

E. DAFTAR PUSTAKA

Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). *Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan*. Adiba: Journal of Education, 2(1), 64–73.

Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *METODE PENELITIAN KUALITATIF & KUANTITATIF* (H. Abadi (ed.)). Pustaka Ilmu.

Hutabarat, P. M. (2020). Pengembangan Podcast sebagai Media Suplemen Pembelajaran Berbasis Digital pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2).

Kasemin, K. (2015). *AGRESI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI*. PT Fajar Interpratama Mandiri.

Kurniawan, A. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN* (N. Nur (ed.)). PT REMAJA ROSDAKARYA.

Laila, D. (2021). Inovasi Perangkat Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Podcast. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3*, 7–12.

Maulida, M., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO PODCAST SEBAGAI GAYA BELAJAR AUDIOTORIK DI SD ISLAM KREATIF. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Instructional Research Journal*, 8(2).

Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*

Indonesia, 8(2).

Pembelajaran, 5(2), 65–73.

- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109.
- Noval, S. M. R. (2022). EVOLUSI HAK PEKERJA DI ERA DIGITAL: PRAWACANA RIGHT TO DISCONNECT DI INDONESIA. *Jurnal Bina Mulia Hukum*, 6(2), 234–253.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., & Mawati, A. T. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Karim & S. Purba (eds.)). Yayasan Kita Menulis.
- Riyana, C. (2008). Peranan teknologi dalam pembelajaran. *Universitas Indonesia, Jakarta*.
- Rosmiati, N. S., Yuliani, A., Nur'Aini, A. S., Fauzi, H. Z. N., & Nugraha, D. (2022). Media Pembelajaran Podcast pada Mata Pelajaran IPS Memaknai Kemerdekaan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5981–5990.
- Saepuloh, M. F., Nurwahidah, L. S., & Kartini, A. (2021). Media Pembelajaran Podcast untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi. *Caraka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Bahasa Daerah*, 10(2), 107–116.
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study (E-Journal)*, 4(1), 62–72
- Setyosari, H. P. (2016). Metode penelitian pendidikan & pengembangan. Prenada Media.
- Sudarmoyo, S. (2020). Podcast sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan*
- Tasruddin, R., & Astrid, F. (2021). Efektivitas Industri Media Penyiaran Modern "Podcast" di Era New Media. *AL-MUNZIR*, 14(2), 211–230.
- Wandari, A., Kamid, K., & Maison, M. (2018). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) pada materi geometri berbasis budaya Jambi untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 47–55.
- Wardiana, W. (2002). *Perkembangan teknologi informasi di Indonesia*.