



Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development

+62 821-7074-3613

ranahresearch@gmail.com

<https://jurnal.ranahresearch.com/>



Pengembangan *Podcast* sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa SD Kelas IV

Amirul Fikri¹, Abna Hidayati², Ulfia rahmi³, Septriyen Anugrah⁴

¹ Universitas Negeri Padang, famirul805@gmail.com

² Universitas Negeri Padang, abnahidayati@fip.unp.com

³ Universitas Negeri Padang, ulfiarahmi@gmail.com

⁴ Universitas Negeri Padang, anugrah.septri@gmail.com

Corresponding Author: famirul805@gmail.com

Abstract: *The development of podcasts as learning media is carried out as a form of effort in overcoming problems in learning activities, where the lack of learning media used by teachers has an impact on students' lack of motivation in learning. This study aims to develop podcasts as learning media for grade IV Indonesian Language Subjects in order to produce media that is appropriate, practical and effective for use by teachers and students. This type of research uses Research and Development (R&D) research with the Hannadfin & Peck research model. This development model consists of 3 stages in each stage there is an evaluation, namely needs analysis, design, development, and implementation. Based on the assessment results from the media validator and material validator, an average material validation result of 4.9 was categorized as "very appropriate", the validation results from media validator 1 obtained an average of 3.42 categorized as "valid" and media validator 2 was obtained an average of 4.86 is categorized as "very valid". This podcast media is said to be "practical" based on the practicality test with an average value of 4.37.*

Keyword: *Development, Podcast, Learning Media*

Abstrak: Pengembangan podcast sebagai media pembelajaran dilakukan sebagai bentuk upaya dalam mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran, dimana kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru berdampak pada kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan podcast sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV agar menghasilkan media yang layak, praktis serta efektif digunakan oleh guru dan siswa. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dengan model penelitian Hannadfin & Peck. Model pengembangan ini terdiri dari 3 tahapan pada setiap tahapnya terdapat evaluasi yaitu Analisis kebutuhan, Desain, Pengembangan dan implementasi. Berdasarkan hasil penilaian dari validator media dan validator materi, diperoleh hasil validasi materi rata-rata sebesar 4,9 dikategorikan "sangat sesuai", hasil validasi dari validator media 1 diperoleh rata-rata sebesar 3,42 dikategorikan "valid" dan validator media 2 diperoleh rata-rata sebesar 4,86 dikategorikan

“sangat valid”. Media podcast ini dikatakan “praktis” berdasarkan uji praktikalitas dengan rata-rata nilai 4,37.

Kata Kunci: Pengembangan, Podcast, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Menurut Muhson (2010), pendidikan adalah usaha yang disengaja dan metodis oleh pihak yang bertugas membentuk watak dan kepribadian peserta didik sesuai dengan cita-cita pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan mendorong berkembangnya teknologi mutakhir. Sejauh ini, teknologi telah memasuki tahap digital. Beberapa sektor sudah mulai menggunakan teknologi untuk mempermudah pekerjaan, termasuk di sektor pendidikan. Salah satu kegiatan yang harus dilakukan untuk membantu proses belajar mengajar saat ini adalah dengan memanfaatkan teknologi. Media yang telah dirancang secara kreatif dan inovatif dapat dijadikan sebagai teknologi dalam kegiatan yang bersifat mendidik sehingga siswa dan guru dapat mengambil manfaat darinya. Kegiatan pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang optimal karena pembelajaran merupakan jantung dari pendidikan. Hal ini senada dengan pendapat Rahmi (2018), Pembelajaran merupakan perwujudan lingkungan belajar dalam upaya mengembangkan potensi peserta didik dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia apabila pembelajaran merupakan inti dari pendidikan.

Sumber belajar adalah kumpulan perangkat lunak (materi pembelajaran) dan perangkat keras (alat pembelajaran) yang termasuk media pembelajaran. Sementara itu, Abidin & Widodo (2018) menyatakan bahwa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa agar mereka dapat mencurahkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaannya dalam kegiatan pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran dianggap sebagai media pembelajaran.

Sapriyah (2019) mengklaim bahwa media pembelajaran memiliki dampak terbesar pada indera dan meningkatkan pemahaman. Mereka yang mendengar saja memiliki tingkat pemahaman yang berbeda dan lamanya pemahaman yang bertahan dengan mereka yang melihat dan mendengar. Kegiatan belajar mengajar, khususnya di tingkat SD hingga SMA, dapat sangat diuntungkan dengan penggunaan bahan ajar yang dibuat oleh guru.

Marisa (2021) mengatakan bahwa Nadiem Makarim didorong untuk menemukan cara-cara kreatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan tanpa memaksa guru atau siswa untuk memiliki nilai tinggi atau memenuhi persyaratan ketuntasan minimum. Menurut Daga (2021), peluang pembelajaran yang dimulai oleh otoritas publik mencakup 4 strategi, khususnya tes sekolah standar publik yang dikoordinasikan oleh sekolah, evaluasi keahlian dan tinjauan karakter paling sedikit, peningkatan rencana contoh, dan kerangka penyusunan untuk konfirmasi siswa baru. Sebagai kebijakan, belajar mandiri penting bagi siswa dan guru karena memberikan kebebasan berpikir, berinovasi, belajar mandiri, dan bahagia. Berdasarkan penjelasan tentang kurikulum merdeka di atas pemerintah telah menerapkan beberapa sekolah di Kota Padang salah satunya SDN 26 Air Tawar Timur yang sekarang ini telah menggunakan kurikulum merdeka belajar.

Tujuan kursus bahasa Indonesia adalah untuk membantu siswa menjadi komunikator bahasa Indonesia yang lebih mahir. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia siswa, mengembangkan lebih lanjut kemampuan mendengarkan siswa, dan memberikan kesempatan yang lebih besar kepada pendidik untuk memilih materi yang menunjukkan bahasa dengan mempertimbangkan suasana sekolah dan kemampuan siswa. Tujuan mempelajari bahasa Indonesia didasarkan pada keterampilan, kebutuhan, dan minat. Akan dikonstruksi oleh peneliti yang bekerja dengan materi pelajaran "kalimat transitif dan intransitif".

Proses pembelajaran di SD Negeri 26 Air Tawar Timur masih cenderung menggunakan metode ceramah dengan bahan ajar berupa buku teks dan LKS Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, menurut observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 27 Juni 2022, dengan kelas IV guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang membuat anak kesulitan untuk mendengarkan materi yang diberikan. Ada empat aspek keterampilan yang ditekankan pada siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, sebagaimana dikemukakan Effendy (2016), yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Selain itu pada proses pembelajaran yang berlangsung siswa masih merasa jenuh dengan pembelajaran yang monoton dan masih menggunakan metode ceramah, dan siswa terlihat kurang fokus dikelas dan masing-masing individu yang saling mengganggu ketika guru memberikan materi di depan kelas. Hal tersebut membuat kurangnya motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia, dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran dapat menambah minat siswa untuk mempelajari pelajaran dengan sungguh-sungguh. Karena dalam proses pembelajaran, kecepatan masing-masing siswa untuk memahami materi berbeda. Akibatnya, nilai siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menurun, beberapa di antaranya berada di bawah KKM. KKM sekolah adalah 70, dan nilai rata-rata Bahasa Indonesia untuk siswa kelas empat adalah 75.

Berdasarkan faktor-faktor di atas, peneliti ingin fokus pada peningkatan keterampilan mendengarkan siswa dengan membuat podcast sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. *Podcast* merupakan keluaran rekaman audio yang dapat didengarkan oleh seluruh masyarakat melalui internet maupun *offline*. Berbeda dengan menggunakan radio, yang harus dilakukan dan disampaikan secara eksklusif pada frekuensi tertentu. Sementara itu, podcast dapat diimplementasikan secara fleksibel atau kapan saja dan dapat disimak melalui berbagai platform media yang tersedia. Menurut Hutabarat (2020), *Podcast* adalah file audio digital yang dibuat dan kemudian diunggah ke platform online untuk dibagikan kepada orang lain. *Podcast* adalah tentang mendistribusikan file audio secara digital. File audio ini dapat didengarkan dan dilihat saat bepergian dengan mengirimkannya ke perangkat multimedia portabel seperti pemutar MP4 atau mengaksesnya langsung dari desktop atau perangkat seluler. Adapun jenis *podcast* yang akan dikembangkan berbentuk *video*. Dari penjelasan di atas, podcast yang dikembangkan oleh peneliti dapat diakses dengan dua metode yaitu *online* dan *offline*. Pada metode online siswa dapat mengakses melalui platform youtube, sedangkan pada metode offline siswa dapat mendengarkan podcast yang diputar langsung oleh guru dalam pembelajaran melalui handphone, sehingga penggunaan media podcast dapat didengarkan saat pembelajaran di sekolah atau di rumah. Alasan pemilihan *podcast* sebagai media pembelajaran yang peneliti kembangkan karena pembelajaran bahasa selalu berhubungan dengan keterampilan menyimak. Mendengarkan dapat diartikan sebagai memperhatikan dengan seksama sesuatu yang dikatakan seseorang (Hijriyah, 2016). Menyimak memiliki empat tahap, yaitu tahap menyimak, tahap memahami, tahap menafsirkan, dan tahap mengevaluasi (Ibda, 2016).

Andi Wicaksono (2017) menegaskan bahwa merekam suara untuk cerita pendek, yang ditunjukkan untuk meningkatkan aktivitas dan keberanian siswa selama proses pembelajaran, dapat memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan adanya *podcast* dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi. Agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, siswa harus memperhatikan materi yang dipelajari. Hal ini didukung oleh penelitian Ratminingsih (2016) yang mengklaim bahwa siswa merespon positif penggunaan media podcast karena pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami melalui penggunaan podcast. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *podcast*, siswa dapat lebih fokus dan meningkatkan

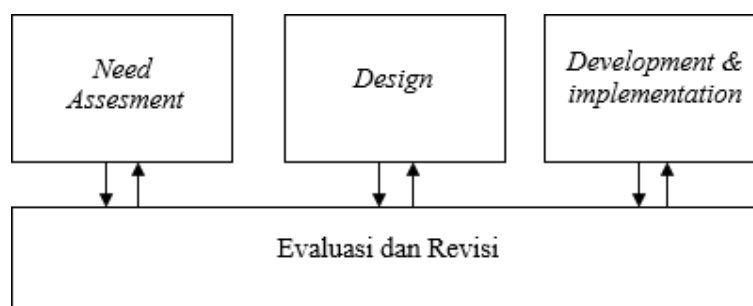
kemampuan berpikir kritis karena mereka akan mendengarkan dan memperhatikan dengan seksama setiap materi yang akan disampaikan.

Menurut Ridha Aulia Putri (2021), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa hasil analisis terkait kebutuhan media pembelajaran menunjukkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran jarak jauh akibat pandemi Covid-19 menyebabkan penurunan hasil belajar akibat terganggunya proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran video *podcast* untuk membantu pelaksanaan pembelajaran menjadi salah satu solusi yang ditemukan peneliti. Hasil penelitian berupa validasi Siswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) menunjukkan bahwa media audio Podcast Bisik Serah dari hasil pembuatan media audio dalam penelitian ini valid dan efektif untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran IPS dalam memaknai kemerdekaan untuk siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan mengembangkan proposal yang berjudul “Pengembangan *Podcast* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD”.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Sugiyono (2017) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk membuat dan menguji produk tertentu. Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model Hannafin & Peck, model desain pengajaran ini terdiri dari tiga fase, yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi. Pemilihan model Hannafin dan Peck didasarkan pada pertimbangan bahwa model ini berorientasi pada produk pembelajaran. Model yang dikembangkan oleh Hannafin dan Peck adalah model desain pembelajaran yang mudah dipahami dan diterapkan dengan cepat, dimulai dengan analisis kebutuhan dan bergerak melalui desain atau pengembangan dan implementasi. Adapun bentuk alur pengembangan model Hannafin dan Peck dapat dilihat pada gambar berikut:



HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur pengembangan Hannafin & Peck, data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan selama penelitian adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan I (*Need assesment*)

Analisis I kebutuhan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan beberapa observasi dan diskusi dengan guru mengenai media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), khususnya untuk kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam analisis kebutuhan ini peneliti menganalisis pembelajaran mulai dari analisis kurikulum, analisis siswa, analisis konsep, sebagai berikut:

a. Analisis Kurikulum I

Analisis kurikulum bertujuan untuk menentukan bahan ajar mana yang membutuhkan media pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dan

hasil wawancara dengan guru pengajar, peneliti menemukan bahwa kurikulum yang digunakan di SDN 26 Air Tawar Timur untuk kelas IV tahun 2022 sudah menggunakan kurikulum merdeka, dimana kurikulum I merdeka I diartikan sebagai Idesain Pembelajaran. yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat alaminya.

b. Analisis Siswa I

Analisis siswa menjadi pertimbangan yang sangat penting dalam pembuatan Podcast ini. Analisis siswa dilakukan dengan melakukan diskusi berupa wawancara dengan guru pengejar. Informasi yang peneliti peroleh dari analisis siswa melalui wawancara yaitu siswa cenderung tidak fokus dan masih sering bermain dalam kegiatan belajar. Hal ini disebabkan dari minim nya penggunaan media pembelajaran selain menggunakan buku teks dan LKS. Nilai siswa menurun karena kurangnya motivasi untuk belajar bahasa Indonesia dan guru yang terus menggunakan metode ceramah yang sering melakukannya.

c. Analisis Konsep I

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi, mendeskripsikan, dan menyusun secara metodis konsep materi yang relevan. Analisis ini menjadi dasar dalam menyusun tujuan pembelajaran. Konsep produk yang menjadi pokok bahasan penelitian menjadi dasar perumusan tujuan pembelajaran, yang didasarkan pada hasil analisis kurikulum dan analisis siswa.

2. Desain

Perancangan produk pada tahap perancangan berdasarkan tahap analisis sebelumnya. Kerangka produk yang disiapkan sebagai panduan untuk tahapan desain adalah sebagai berikut:

a. Menulis Naskah Podcast I

Tahapan yang pertama yakni menulis naskah yang akan direkam dalam media podcast. Dalam hal ini peneliti menggunakan Microsoft Office Word sebagai aplikasi yang membantu dalam pembuatan naskah program dalam media podcast. Naskah dibuat sesuai dengan isi modul dan materi yang disajikan terdiri dari 2 macam yaitu kalimat transitif dan intrasitif dengan mencari referensi dari internet dan modul Bahasa Indonesia kelas IV SD yang terlampir pada lampiran.

b. Perekaman Naskah I

Tahapan selanjutnya adalah perekaman naskah audio podcast. Perekaman dilakukan di studio Radio TPFM Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dengan dua orang narator yang akan mengisi suara pada podcast. Pengisi suara podcast dibantu oleh satu orang mahasiswi jurusan Teknologi Pendidikan UNP.

c. Pengeditan Hasil Rekaman I

Setelah rekaman selesai dilakukan, untuk tahap selanjutnya adalah pengeditan hasil rekaman menjadi bentuk media podcast. Pengeditan suara dilakukan menggunakan aplikasi Adobe Audition Pro CC 2019. Tahapan awal ialah menghilangkan noise pada semua suara yang telah direkam agar suara terdengar jernih dan jelas. Lalu mengelompokkan setiap track sesuai dengan urutan pada naskah yang telah dibuat sebelumnya. Peneliti juga mencari beberapa sound effect dan musik pendukung agar audio yang ditampilkan lebih menarik dengan adanya musik latar selama narator menyampaikan materi.

d. Menerapkan Latar Gambar *Podcast*

Background gambar *podcast* diambil dari beberapa web di internet. Setiap track nantinya akan diberi cover sesuai dengan masing-masing materi yang disampaikan dalam audio. *Background* ini diperuntukkan pada hasil akhir *podcast* yang akan di *publish* melalui *youtube*.

e. Mengubah Format Audio Menjadi Video

Audio yang sudah melewati tahap editing akan dimasukkan ke dalam aplikasi *kinemaster* untuk dilakukan pengeditan video, yang berisikan gambar ilustrasi serta text bacaan.

3. Pengembangan dan Implementasi

Pada tahap pengembangan yang mengikuti tahap desain produk dan materi melibatkan revisi produk berdasarkan saran dari ahli media dan materi.

a. Uji Validitas Media

Tabel 1. Uji validitas Media

Aspek	Indikator	Validator Media		Rata Rata Variabel	
		I	II	I	II
Kinerja Media	1	4	5	4,5	5
	2	5	5		
Kesesuaian Media	1	4	5	3,6	5
	2	5	5		
	3	2	5		
Desain	1	4	5	3	4,6
	2	2	5		
	3	3	4		
Kemudahan Penggunaan	1	4	5	2,3	5
	2	3	5		
Kualitas Audio	1	4	5	3,7	4,7
	2	4	5		
	3	5	5		
	4	2	4		
Jumlah		51	68	17,1	24,2
Rata Rata				3,42	4,86

Menurut Ahli Media I, Bapak Dedi Supendra, S.Pd., M.A Pada kriteria “valid” mendapat rata-rata 3,42. Sedangkan Ibu Novrianti, M.Pd sebagai Ahli Media II dan memperoleh skor rata-rata 4,86, memenuhi kriteria “sangat valid”. Berdasarkan evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media podcast ini dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

b. Uji Validitas Materi

Tabel 2. Uji Validitas Materi

Aspek	Indikator	Penilaian	Rata-rata
Kelayakan Isi	1	5	5
	2	5	
	3	5	
	4	5	
Kebahasaan	1	5	4,8
	2	4	
	3	5	
	4	5	
	5	5	

Evaluasi	1	5	5
	2	5	
	3	5	
	4	5	
	5	5	
Jumlah		14,8	
Rata-rata		4,9	

Dari tabel hasil validasi materi diatas dapat diketahui bahwa aspek kesesuaian materi pada media *podcast* memiliki penilaian sangat baik dengan rata-rata sebesar 4,8 yang menunjukkan bahwa materi telah lengkap dan sesuai dengan indikator pembelajaran. Dengan nilai tersebut, media *podcast* ini bisa diartikan “sangat sesuai” dan cocok digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

c. Uji Praktikalitas

Tabel 3. Uji Praktikalitas

Aspek Penilaian	Item	Rata-rata tiap aspek	Kategori
Kelayakan Isi	1-3	4,36	Sangat Praktis
Kebahasaan	1-3	4,24	Sangat Praktis
Penyajian Materi	1-4	4,36	Sangat Praktis
Rata-rata		4,32	Sangat Praktis

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media *podcast* kalimat transitif dan kalimat intransitif kelas IV valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa indonesia. Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas siswa media *podcast* yang menghasilkan skor rata-rata 4,32 dan kategori produk “sangat praktis.

Pembahasan

Menurut Abidin (2016), tujuan penelitian pengembangan adalah untuk menjembatani kesenjangan antara pengguna produk pendidikan dengan peneliti yang mengembangkan teori pendidikan. Ada beberapa tujuan antara penelitian dan pengembangan *podcast* sebagai media pembelajaran. Tujuan pertama dalam pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran *podcast* pada materi kalimat transitif dan intransitif I. Tujuan kedua adalah untuk mengetahui bagaimana perasaan siswa dan guru tentang media pembelajaran *podcast*. Tujuan ketiga untuk mengetahui efektifitas penggunaan *podcast* sebagai media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

Menurut model Hannafi & Peck I, penelitian dilakukan dalam tiga tahap: analisis kebutuhan, desain (perancangan), dan pengembangan/implementasi). Langkah pertama adalah menganalisis kurikulum, siswa, dan konsep. Tahap selanjutnya adalah pengembangan produk awal dengan membuat *script podcast* kemudian membuat media pembelajaran *podcast* dengan aplikasi Adobe Audition Pro CC 2019. Langkah berikutnya adalah melakukan proses validasi dengan bantuan validator media dan materi, dan langkah kedua adalah melakukan evaluasi praktik kepada siswa kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur.

Tahap validasi I dilakukan oleh dua validator media dan satu validator materi. Sugiyono (2012) menjelaskan bahwa menghadirkan sejumlah ahli atau ahli yang berpengalaman untuk mengevaluasi produk yang baru dirancang merupakan salah satu metode untuk validasi produk. Desain media yang dikembangkan mengalami satu kali revisi selama proses pengembangan produk.

Validasi Materi dilakukan satu validator materi oleh guru Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 26 Air Tawar Timur yaitu ibu Sri Mulyani, M.Pd, terkait dengan proses pengembangan ini dari hasil validator materi diketahui bahwasanya media yang dikembangkan memiliki kategori “Sangat Sesuai”.

Validasi media I meliputi beberapa aspek, yakni kinerja media, kesesuaian media, desain, kemudahan pengguna, dan kualitas audio. Terkait dengan aspek ini dari hasil validator media diketahui bahwsanya media yang dikembangkan memiliki kategori “Valid” dan “Sangat Valid”. Dilihat dari kelayakan isi, bahasa, dan penyajian materi, hasil uji kepraktisan pada media podcast dapat dikatakan masuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

KESIMPULAN

1. Penelitian pada pengembangan media podcast ini menggunakan model Hannafin & Peck. Penelitian ini menghasilkan produk media podcast yang berbentuk video dengan konten yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Media didukung dengan konten kuis yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. I
2. Media podcast kalimat transitif dan kalimat intransitif cocok digunakan sebagai I media pembelajaran untuk siswa kelas IV SDI, yang didapatkan dari hasil uji validasi ahli materi dan ahli media. I
3. Hasil uji praktikalitas oleh siswa di SD Negeri 26 Air Tawar Timur menunjukkan bahwa media podcast untuk materi kalimat transitif dan kalimat intransitif sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

REFERENSI

- A. Hidayati. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Edutainment Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII SMP/Sederajat. *Jurnal Pendidikan*, 02(00).
- A. Hidayati. (2020). *The influence of learning science with constructivist approach towards character building of early childhood* *The influence of learning science with constructivist approach towards character building of early childhood*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1481/1/012095>
- A. Hidayati, & Bentri, A. (n.d.). *The Developing of Digital Pedagogical Curriculum of Primary Education Teachers in Indonesia* *The Developing of Digital Pedagogical Curriculum of Primary Education Teachers in Indonesia*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012097>
- Abidin, J., & Widodo, S. (2018). Pengembangan Media Audio Berbasis Podcast Materi Storytelling Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak Smk Krian 1 Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa*, 1–6.
- Agustyaningrum, N., & Gusmania, Y. (2017). Praktikalitas Dan Keefektifan Modul Geometri Analitik Ruang Berbasis Konstruktivisme. *Jurnal Dimensi*, 6(3), 412–420.
- Akmalia, R., Fajriana, F., Rohantizani, R., Nufus, H., & Wulandari, W. (2021). Development of powtoon animation learning media in improving understanding of mathematical concept. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*, 4(2), 105.
- Arfandi, A., & Samsudin, M. A. (2021). Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator Dan Komunikator Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Edupedia : Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 5(2), 37–45. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i2.1200>
- Fauziah, R., Montessori, M., Miaz, Y., & Hidayati, A. (2021). Pembinaan Karakter Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6357–6366. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1727>
- Hidayati, A. (2019). *The analysis of influencing factors of learning styles , teacher ' s perceptions and the availability of learning resources in elementary schools in Padang* , <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1185/1/012149>
- Hidayati, A., Efendi, R., & Saputra, A. (2020). *The Quality Of Digital Literation Early Childhood Education Teachers Based On Unesco Standards*. 9(03), 3514–3517.
- Hidayati, A., Bentri, A., & Eldarni. (2022). Supporting Factors for the Implementation of Mobile Learning for Elementary School Students Using an Authentic Approach and

- Real-World Activities. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(5), 107–120. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i05.26551>
- Hijriyah, U. (2016). Menyimak: Strategi dan Implikasinya dalam Kemahiran Berbahasa. *Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IAIN Raden Intan*.
- Hutabarat, P. M. (2020). Pengembangan *Podcast* sebagai Media Suplemen Pembelajaran Berbasis Digital pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2), 107–116.
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 72. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
- Osman, N., Salwa Mohd Noor, S., & Mohmad Rouyan Norhayati Che Hat, N. (2022). *The use of PowerPoint in developing multimedia-based teaching and learning materials for learning Arabic Language*. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 18(1), 15–21.
- Posumah, A., Waworuntu, J., & Komansilan, T. (2021). EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasidan Komunikasi*, 1(6), 675–687.
- Rahmi, U., & Hidayati, A. (2020). Pelatihan E-Learning untuk Mengintegrasikan TIK dalam Pembelajaran bagi Guru-guru SMA *The Training of E-Learning as ICT Integration in Instructional for Senior High School Teachers*. *Panrita Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 34–41.
- Rahmi, U. (n.d.). *Indonesian scholars journal – insight*. 122–137.
- Ratminingsih, N.M. (2016). Efektivitas media audio pembelajaran bahasa Inggris berbasis lagu kreasi di kelas lima sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), pp.27-38.
- Riwanti, R., & Hidayati, A. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Berbasis Pendidikan Karakter Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 572–581. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.41>
- Ridha Aulia Putri, S. L. H. (2021). *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549.
- Sartono, E. K. E., Sekarwangi, T., & Herwin, H. (2022). World Journal on Educational Technology : Current Issues understanding of civic concepts and learning motivation. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(2), 356–368.
- Suryaman, M. (2020). Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 13–28. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/13357>
- Zulma, R. F., & Hidayati, A. (2017). *Jurnal Pendidikan*. *Seminar Nasional: Jambore Konseling* 3, 00(00), XX–XX. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>