

## **PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS III DI MI MA'ARIF AL FALAH JOYOKUSUMO BANJARNEGARA**

**Ratna Sulistiyani <sup>1</sup>, Nanang Gesang Wahyudi <sup>2</sup>, Jatun <sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>STIT Tunas Bangsa Banjarnegara

e-mail : rubyamerilys@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Pengembangan media audio pembelajaran pada mata pelajaran SKI kelas III di MI Ma'arif Al Falah Joyokusumo Banjarnegara (2) kelayakan media audio pembelajaran yang telah di kembangkan pada mata pelajaran SKI kelas III MI Ma'arif Al Falah Joyokusumo Banjarnegara. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode pengembangan ADDIE oleh Dick and Carry. Uji coba produk dilakukan sebanyak 2 kali oleh kelompok kecil (10 anak) dan kelompok besar (44 anak). Metode ini memiliki empat tahapan yaitu, *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini dilakukan di MI Ma'arif Al Falah Joyokusumo Banjarnegara Kelas III dengan jumlah peserta didik 44 yang terdiri dari 23 anak perempuan dan 21 anak laki laki. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara dan kuesioner. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil bahwa (1) pengembangan media audio pembelajaran terdiri dari pengembangan desain: pemilihan lagu untuk intro pembuka dan penutup, penyusunan musik dan suara untuk latar belakang. Pengembangan materi: materi yang lebih singkat, jelas dan terperinci. (2) Kelayakan media audio pembelajaran dari hasil penelitian kuantitatif dan kualitatif "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik kelas III. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase validasi pakar media sebesar 88,6% dan validasi pakar materi sebesar 92,8%. Selanjutnya responden peserta didik sebesar 85% menunjukkan kriteria "Sangat Layak".

**Kata Kunci:** Penelitian dan Pengembangan, Media Audio, SKI.

### **Abstract**

*This research aims to determine (1) the development of learning audio media for class III SKI subjects at MI Ma'arif Al Falah Joyokusumo Banjarnegara (2) the feasibility of learning audio media that has been developed for class III SKI subjects at MI Ma'arif Al Falah Joyokusumo Banjarnegara. This research and development uses the ADDIE development method by Dick and Carry. Product trials were carried out twice by a small group (10 children) and a large group (44 children). This method has four stages, namely, Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. This research was conducted at MI Ma'arif Al Falah Joyokusumo Banjarnegara Class III with a total of 44 students consisting of 23 girls and 21 boys. The data collection techniques used were observation, interviews and questionnaires. Based on the research results, the results obtained were that (1) the development of learning audio media consisted of design development: selecting songs for the opening and closing intros, composing music and sounds for the background. Material Development: shorter, clearer and more detailed material. (2) The feasibility of learning audio media from the results of quantitative and qualitative research is "Very Suitable" for use as learning media for class III students. This can be seen from the results of the media expert validation percentage of 88.6% and material expert validation of 92.8%. Furthermore, 85% of student respondents indicated the criteria "Very Eligible".*

**Keywords:** Research and Development, Audio Media, SKI

## PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif memerlukan pendekatan yang dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran, yaitu alat atau sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi proses belajar mengajar. Menurut Arief (2022: 58) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang fundamental antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan. Tujuan utama dari proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir peserta didik melalui pengalaman belajar yang sistematis dan terstruktur. Sedangkan menurut Mustfiqon (2015: 17) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi yang melibatkan pendidik dan peserta didik. Interaksi dalam pembelajaran merupakan suatu komunikasi yang dilakukan secara timbal balik antara peserta didik dan pendidik, mahasiswa dengan dosen dalam memahami materi melalui diskusi, tanya jawab, demonstrasi, praktik, serta metode lain untuk mengambil pemahaman dari materi pelajaran di kelas.

Komunikasi pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam konteks ini, media pembelajaran berperan sebagai alat yang memfasilitasi dan memperkaya proses komunikasi tersebut. Media pembelajaran bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membantu membentuk cara siswa memahami dan mengolah informasi tersebut. Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menarik perhatian peserta didik dengan adanya alat bantu yang berupa media dalam proses pembelajaran, bahkan media pembelajaran dapat menarik minat peserta didik. Kalimat ini sejalan dengan pernyataan Arief dkk (2022:19), bahwa media pembelajaran dapat menjadi alat bantu berisikan materi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

*National Education Association* pada Kristanto (2016:5) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Media pembelajaran dapat berupa benda, file maupun aplikasi yang dapat menjadi pembawa pesan antara pendidik dan peserta didik. Selain itu, media juga dapat menjadi satu hal yang penting apabila dapat menjadi perantara untuk memahami makna yang sama antara pendidik dan peserta didik. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pada tingkat Kelas III, materi SKI mencakup topik tentang tradisi masyarakat Arab sebelum datangnya Islam. Materi ini mencakup kebiasaan sosial, adat istiadat, serta kehidupan sehari-hari masyarakat Arab sebelum masa Islam. Pembelajaran SKI menuntut peserta didik untuk tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga untuk memahami dan mengambil hikmah dari materi yang dipelajari (Muhammad, 2020:25).

Namun, berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada MI Ma'arif Al Falah Joyokusumo, ditemukan bahwa peserta didik di kelas III sering mengalami kesulitan dalam memahami dan mempelajari materi SKI. Metode pembelajaran yang digunakan, seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, dan mind mapping, sering kali menyebabkan kejenuhan dan kehilangan minat pada peserta didik. Keadaan ini diperburuk oleh sifat materi yang kompleks dan tidak dikenal sebelumnya, yang sering kali mengakibatkan kurangnya perhatian dan partisipasi aktif dari siswa

(wawancara 16 Juni 2023). Berdasarkan pada observasi awal dan wawancara yang dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 16 Juni 2023, kelas III di MI Ma'arif Joyokusumo di bagi menjadi dua kelas yaitu kelas III A dan III B. Masing-masing kelas berisi 22 dan 25 anak. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, diskusi, tanya jawab dan metode *mind mapping*. Metode ceramah akan digunakan pada awal pembelajaran, lalu pada saat peserta didik mulai kehilangan fokus dan keadaan kelas kurang kondusif, pendidik akan mengganti metode pembelajaran dengan diskusi ataupun tanya jawab. Kedua metode tersebut digunakan agar keadaan kelas kembali ke keadaan kondusif. Selain itu, pendidik akan menggunakan metode *mind mapping* pada saat peserta didik mulai bosan dengan metode ceramah, diskusi ataupun tanya jawab.

Pada hasil observasi MI Ma'arif Al Falah Joyokusumo khususnya pada kelas III, masih banyak peserta didik yang memiliki perhatian dan minat yang rendah pada mata pelajaran SKI. Dalam hal ini, pada saat pendidik sedang menjelaskan tentang materi yang sedang diajarkan, peserta didik hanya bertahan selama beberapa menit dalam memperhatikan penjelasan pendidik. Berdasarkan pernyataan guru mapel SKI, hampir 50% peserta didik yang melakukan hal tersebut. Keadaan ini disebabkan karena peserta didik yang merasa jenuh dan bosan terhadap pembelajaran yang monoton sedangkan materi dalam pelajaran adalah materi tentang masa yang tidak pernah peserta didik ketahui. Pernyataan tersebut berdasarkan pada wawancara yang dilakukan kepada tiga anak kelas III A yang bernama Alifah Nurfadhilah, Lintang Anugerah R, dan Ikhlila Fawwas. Selain itu, penyebab dari rasa jenuh disebabkan oleh peserta didik yang harus mencatat banyak materi sehingga perhatian siswa teralihkan untuk hal yang lain, seperti bersikap jahil kepada teman sekelas serta bermain lari-larian dengan teman yang lain. Sedangkan berdasarkan wawancara dari guru mata pelajaran SKI, pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang cukup sulit untuk anak kelas III. Selain itu, kesulitan peserta didik pada materi SKI menurut Zumawan, S.Pd sebagai guru mata pelajaran SKI adalah materi untuk mengambil ibrah atau hikmah dari materi yang sampaikan serta menghafalkan tahun peristiwa yang terjadi pada materi. Dalam hal ini membuktikan bahwa pembelajaran SKI memang pembelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi untuk kelas III. Kemudian, menurut wawancara oleh Nuri Fatimah, S.Pd menyatakan bahwa peserta didik kelas III merupakan peserta didik yang baik, akan tetapi peserta didik mudah merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang diberikan.

Solusi untuk mengatasi masalah ini, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan perhatian peserta didik. Pengembangan media audio pembelajaran merupakan salah satu solusi yang potensial untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media audio dapat menawarkan cara baru untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi SKI dengan lebih baik

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) atau dapat disebut sebagai penelitian pengembangan. Menurut Sugiono (2019: 394), metode penelitian dan pengembangan atau R&D merupakan metode penelitian untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Adapun model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Desain, Develop, Implement, dan Evaluate* yang dikembangkan oleh Reiser dan

Mollenda. Berdasarkan dengan desain pengembangan yang digunakan oleh peneliti, maka prosedur pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Melakukan analisis dan pengumpulan data untuk menyusun media pembelajaran yang dibutuhkan untuk mata pelajaran SKI. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan media untuk pembelajaran SKI, pengumpulan referensi materi, mencari referensi penelitian terdahulu yang pernah dilakukan dan diperbaiki kelemahannya.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini peneliti akan membuat rancangan atau desain media audio pembelajaran yang masih berupa rancangan konseptual. Media audio yang akan dikembangkan berupa media audio pembelajaran yang berdurasi 10 menit. media audio pembelajaran membahas tentang tradisi masyarakat arab sebelum islam yang dikemas dengan dialog drama. Untuk penelitian kualitatif seperti penelitian tindakan kelas, studi kasus, dan lain-lain, perlu ditambahkan kehadiran peneliti, subyek penelitian, informan yang ikut membantu beserta cara-cara menggali data-data penelitian, lokasi dan lama penelitian serta uraian mengenai pengecekan keabsahan hasil penelitian.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini adalah tahap merealisasikan pembuatan media audio pembelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, pengembangan media audio akan dibuat dengan menggunakan aplikasi Kinemaster.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini, media yang telah dibuat akan dilakukan uji coba. Uji coba pertama dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan saran atau arahan dalam perbaikan media. Saran dan arahan dari para ahli akan dijadikan bahan revisi media yang dikembangkan agar menjadi media yang sesuai harapan. Setelah itu media yang telah direvisi akan dilakukan uji coba lapangan kepada kelas III MI Al Falah Joyokusumo. Uji coba lapangan ini dilakukan secara dua tahap. Tahap pertama dilakukan dengan 10 orang peserta didik sedangkan uji coba kedua akan dilakukan dengan seluruh kelas III.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini, peneliti akan mengolah data yang telah di dapatkan pada saat ujicoba lapangan. Hasil dari data yang telah di dapatkan akan menentukan berhasil atau tidaknya media audio pembelajaran terhadap minat peserta didik. Penelitian ini dilakukan di sekolah MI Ma'arif Al-Falah Joyokusumo. Subjek dari penelitian ini adalah 44 peserta didik kelas III di MI Ma'arif Al-Falah Joyokusumo. Sampel dari uji coba pertama adalah 10 peserta didik, kemudian sampel uji coba kedua adalah 44 anak peserta didik. Pada tahap validasi terdapat dua yaitu validasi dari ahli media dan ahli materi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan angket yang dianalisis secara deskriptif untuk kepentingan revisi produk saran dan komentar. Untuk menganalisis kelayakan media audio pembelajaran menggunakan sistem deskriptif presentase.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Selama ini sekolah belum menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Proses pembelajaran di dalam kelas masih menggunakan metode ceramah dan diskusi. Hal ini menyebabkan peserta didik yang mudah bosan dan tidak fokus dalam mengikuti

pembelajaran. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media audio pembelajaran yang dirasa akan menghilangkan kejenuhan peserta didik saat mempelajari mata pembelajaran SKI. Media pembelajaran SKI pada materi Tradisi Masyarakat Arab Sebelum Islam yang dikembangkan adalah media yang berbasis audio. Media Audio merupakan media yang dapat digunakan untuk pengumpulan, pengolahan, penyimpanan serta penyampaian informasi (Yusanti dkk, 2018:254). Media yang dikembangkan dalam bentuk audio ini dapat digunakan menggunakan laptop maupun smartphone, kemudian media audio pembelajaran ini dapat disimpan dalam hardisk.

Pada produk yang dikembangkan ini akan dilakukan prosedur yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, model tersebut adalah model ADDIE dengan lima tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE ini dapat diartikan sebagai proses generic yang secara tradisional digunakan oleh perancang instruksional dan pengembang pelatihan yang dinamis, fleksibel untuk membentuk pelatihan yang kehasilgunaan dan sebagai unjuk alat dalam tampilan (Rayanto & Sugianti, 2020: 28). Tahap pertama pengembangan ini adalah melakukan analisis yang terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Dari analisis kinerja, diketahui bahwa kelas III sekolah MI Ma'arif Al Falah Joyokusumo belum menggunakan media dalam proses pembelajaran. Kemudian pada tahap analisis kebutuhan peneliti menentukan media pembelajaran yang diperlukan untuk meningkatkan perhatian peserta didik. Sejalan dengan Susilawati (2021: 78) yang menyatakan bahwa analisis kebutuhan seringkali disebut sebagai analisis kesenjangan antara kondisi yang diharapkan dengan kondisi faktual saat ini. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media audio pembelajaran yang dirasa akan dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik saat mempelajari mata pelajaran SKI.

Media audio pembelajaran merupakan media yang mengharuskan peserta didik untuk fokus pada percakapan yang sedang diputar pada audio, kemudian terdapat lagu yang akan menjadi rangkuman dari isi percakapan audio. Kemudian, terdapat lagu dan suara latar belakang berfungsi untuk mendorong suasana pada media audio agar peserta didik dapat dengan mudah mencerna informasi. *Podcast* sendiri memiliki arti suatu media dalam bentuk rekaman suara dengan format MP3 yang diproduksi secara online dengan aplikasi tertentu (Zein, 2023:12). Walaupun media audio pembelajaran SKI tidak diproduksi secara online, namun media audio ini memiliki sedikit kemiripan dengan media audio berbasis podcast. Sesuai dengan pendapat Imarshan (2021:218) yang menyatakan bahwa mayoritas *podcast* berupa percakapan antara dua orang atau lebih. Kemudian, dari percakapan tersebut peserta didik akan mendapatkan informasi. Selanjutnya tahap kedua mendesain produk media audio pembelajaran dengan perbaikan format yang dilengkapi bagian intro pembuka. Pada awal mendesain, peneliti membuat naskah yang akan menentukan isi dari intro, pembuka, isi materi, musik, lagu serta suara yang akan dipilih pada saat tahap pengembangan media audio. Kemudian pemilihan aplikasi yang digunakan adalah aplikasi Kinemaster. Kinemaster merupakan aplikasi untuk mengedit video maupun audio yang dapat disimpan dalam smartphone maupun Laptop. Perbaikan yang terjadi pada materi adalah menyingkat percakapan sehingga membuat peserta didik tidak merasa bosan karena terlalu lama. Kemudian perbaikan pada media adalah menambahkan intro serta pembuka pada media dan mengubah agar suara menjadi jelas sehingga dapat dipahami peserta didik. Lalu, memperbaiki jeda yang terdapat pada percakapan yang menyampaikan isi materi.

Pada tahap ketiga yaitu mengembangkan media audio pembelajaran. Pada tahap ini, hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan rekaman untuk mengisi suara yang akan

menyampaikan materi pembelajaran berupa percakapan. Pengisi suara pertama yaitu peneliti sendiri dan pengisi suara kedua yaitu Inayah Wulan Atika. Setelah pengisian suara selesai, langkah selanjutnya adalah menyusun media audio pembelajaran sesuai dengan naskah yang telah dibuat dalam aplikasi Kinemaster. Setelah media selesai di buat, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi masing-masing satu pada setiap bidangnya (Purwaningrum dkk, 2023: 7742). Kemudian, setelah media audio pembelajaran awal telah selesai dibuat, dilakukan validasi oleh dua orang ahli. Penilaian validasi media dilakukan oleh Heni Rahmawati, M.Kom selaku dosen STIMIK Tunas Bangsa. Validasi pertama ahli media mendapatkan hasil persentase 79,6% yang masuk kedalam kategori “layak” namun dengan perbaikan. Kemudian 88,6% yang masuk dalam kategori “sangat layak”. Kemudian validasi ahli materi dilakukan oleh Ahmad Soib, M.Pd. selaku dosen agama STIT Tunas Bangsa. Validasi ahli materi mendapatkan hasil persentase 93% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini sejalan dengan validasi kelayakan Akbar (2017: 82) yang memberikan indikator dibawah 80% masuk dalam kategori layak dengan perbaikan dan indikator diatas 85% masuk dalam kategori sangat layak tanpa perbaikan.

Data yang diperoleh pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa angket penilaian dan data kualitatif berupa kritik dan saran yang akan di pertimbangkan dalam perbaikan media audio. Data kualitatif merupakan instrumen berupa saran dan kritikan yang dilakukan sebagai bahan perbaikan media audio. Kemudian data kuantitatif di dapatkan dengan mengambil rata-rata pada angket. Nilai yang telah di peroleh selanjutnya ditujukan pada interval penentuan kelayakan produk. Namun, terdapat sedikit perbedaan yaitu penelitian tersebut menggunakan skala Guttman, sedangkan peneliti menggunakan skala Likert. Pada tahap keempat merupakan mengimplementasikan media yang telah selesai dengan cara uji coba. Uji coba yang dilakukan pada kelas III MI Ma’arif Al Falah Joyokusumo. Hasil dari implementasi media menunjukkan persentase 85% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dalam implementasi ini pula, peneliti mengetahui bahwa media audio pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik sesuai dengan pernyataan angket yang telah diberikan. Hal ini sesuai dengan teori dari Van den Akker dan Nieven yang menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan perlu memperhatikan kualitas untuk menguji kualitas kelayakan produk dengan memenuhi kriteria tertentu (Hakim dkk, 2020: 73). Pada tahap terakhir atau evaluasi, peneliti mengevaluasi kelebihan dan kekurangan media audio pembelajaran yang telah di kembangkan. Kelebihan dari media audio pembelajaran yang telah dikembangkan adalah mampu menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran maupun pada mata pelajaran SKI.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media audio pembelajaran terdiri dari, pengembangan desain yaitu: pemilihan lagu untuk intro pembuka dan penutup serta penyusunan musik dan suara latar belakang, pengembangan materi: lebih singkat, jelas dan terperinci. Kelayakan media setelah di validasi oleh ahli media sebesar 88,6% dan kelayakan media materi oleh ahli materi sebesar 92,8% yang berarti media audio pembelajaran “sangat layak” untuk dikembangkan. Pada implementasi media audio pembelajaran oleh peserta didik diperoleh hasil keseluruhan angket yang menyatakan “sangat layak” dengan perolehan persentase 85%. Hasil angket tersebut menyatakan bahwa media audio pembelajaran sangat menarik perhatian peserta didik, penyajian materi yang baru serta mudah dimengerti. Maka, dari hasil penelitian disimpulkan bahwa media audio pembelajaran pada Mata Pelajaran SKI materi Tradisi Masyarakat Arab Sebelum Islam sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas III di MI Ma’arif Al Falah Joyokusumo.

## SIMPULAN

Pengembangan media audio pembelajaran terdiri dari pengembangan desain: pemilihan lagu untuk intro pembuka dan penutup, penyusunan musik dan suara untuk latar belakang. Pengembangan materi: materi yang lebih singkat, jelas dan terperinci. Kelayakan media pada validator memperoleh persentase sebesar 88,6% dan 92,8% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kemudian kelayakan yang diperoleh pada uji lapangan sebesar 85% yang memperoleh kategori “Sangat Layak”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief.M.M.,Sofrayani.M., 2022. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Malang:CV Literasi Nusantara Abadi
- Hakim, Z,R. Taufik, M & Firdayanti, R, N. 2020. *Pengembangan Media Flip chart Pada Tema “Diriku” Subtema “Tubuhku” SDN Serang 3*.Jurnal Riset. Volume 3 No 2 Hal 66-75.
- Hutabarat, P. M. 2020. *Pengembangan podcast sebagai media suplemen pembelajaran Berbasis digital pada perguruan tinggi*. Jurnal Sosial Humaniora Terapan, 2(2). Hal 107-116.
- Imarshan, I. 2021. *Popularitas Podcast Sebagai Sumber Informasi Bagi Masyarakat Sejak Pandemi Covid-19. Perspektif Komunikasi: Jurnal Ilmu Komunikasi Politik dan Komunikasi Bisnis*. Vol 5 No 2. Hal 213-221
- Kristanto. A., 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya
- Muhammad. 2020. *Pembelajaran SKI di Madrasah: Kiat Praktis Desain Instruksional*. Mataram: Sanabil
- Musfiqon. 2015. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Nusantara.
- Purwaningrum,A. Leksono,I,P. & Rohman, U. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Podcast Berbasis Audio Dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SDN Deketagung Sugio Lamongan*. Jurnal on Education. Volume 5 No 3 Hal 7740-7746.
- Rayanto. Y,H & Sugianti. 2020. *Penelitian Dan Pengembangan Model ADDIE & R2D2: Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga academic & research institute.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung:AlfaBeta
- Susilawati,S,A. Musiyam, M. Wardana,Z,A. 2021. *Pengantar Pengembangan Bahan dan Media Ajar*. Surakarta: Muhammadiyah University Press
- Yusantika, F, D. Sugitno, I & Finaidah. 2018. *Pengaruh Media Audio dan Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV*. Jurnal Pendidikan. Volume 3 No 2 Hal 251-258.
- Zein, Z, A., & Wulandari, A. 2023. *Program Pemanfaatan Podcast sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Era Millennial oleh Bank BTPN Syariah*. Parahita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol 4 No 1 Hal 10-17