

## Development of *Podcast* Media Based on the *Spotify* Application in History Learning on the Influence of Islamic Religion and Culture in Indonesia at Profession Bina Vocational School

Pengembangan Media *Podcast* Berbasis Aplikasi *Spotify* Pada Pembelajaran Sejarah Pada Materi Pengaruh Agama Dan Kebudayaan Islam Di Indonesia Di SMK Bina Profesi

Suroyo\*<sup>c</sup> Putri Adellia<sup>2b</sup>, Isjoni Ishaq<sup>3b</sup>,

<sup>123</sup> Prgram Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Riau

<sup>a</sup>[suroyo11002@lecturer.unri.ac.id](mailto:suroyo11002@lecturer.unri.ac.id)

<sup>b</sup>[putri.adellia1072@student.unri.ac.id](mailto:putri.adellia1072@student.unri.ac.id)

<sup>c</sup>[isjoni@yahoo.unri.com](mailto:isjoni@yahoo.unri.com)

(\*) Corresponding Author

[suroyo11002@lecturer.unri.ac.id](mailto:suroyo11002@lecturer.unri.ac.id)

**How to Cite:** Putri Adellia. (2024). Pengembangan Media *Podcast* Berbasis Aplikasi *Spotify* Dalam Pembelajaran Sejarah Pada Materi Pengaruh Agama Dan Kebudayaan Islam Di Indonesia Di SMK Bina Profesi. doi: 10.36526/js.v3i2.3917

Received: 18-04-2024

Revised : 11-04-2024

Accepted: 25-06-2024

**Keywords:**

pengembangan;  
 podcast;  
 spotify;  
 history learning

**Abstract**

Education is an effort in the process of becoming an active individual in developing the potential that exists within him. In the process of developing personal potential, every individual needs to be guided and also facilitated in carrying out learning activities. Learning media is one component of the teaching and learning process which has an important role in supporting the success of the teaching and learning process in the classroom. Considering the importance of technology in the 21st century, researchers are interested in developing learning media as a tool in the learning process, namely podcast media based on the Spotify application. This research aims to develop podcast media based on the Spotify application on the influence of Islamic religion and culture in Indonesia. This type of research is development research with a 4D development model, namely define, design, develop and disseminate. The results of expert validation for podcast media based on the Spotify application from material experts were 94%, from media experts 90%, from small group assessments 92.1% and 90.1% from large group trials with the overall category "very worthy". This shows that podcast media based on the Spotify application can be used as a learning medium

**PENDAHULUAN**

Dunia pada saat ini telah beralih dari industrilisasi menuju ke era informasi yang kemudian melahirkan masyarakat informasi (*information society*). Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi yang semakin maju tentu juga membawa pengaruh positif terhadap dunia pendidikan. Tentu saja hal ini mendorong pembaharuan terhadap dunia pendidikan didalam proses pembelajaran dengan menggunakan pemanfaatan teknologi yang sudah semakin canggih ini. Penggunaan teknologi akan memberi dampak yang baik jika pemanfaatannya di lakukan secara bijak (Wiyannah, 2015:58). Teknologi informasi merupakan elemen penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Peranan teknologi informasi pada kegiatan manusia saat ini memang begitu besar. Teknologi informasi telah menjadi fasilitas utama bagi kegiatan berbagai sektor kehidupan dimana memberikan andil besar terhadap perubahan-perubahan yang mendasar pada struktur kesehatan, transportasi, penelitian dan pendidikan. Informasi dan komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dan sebagainya, informasi yang terkait dengan pendidikan tidak hanya melalui hubungan tatap muka tetapi juga dapat dilakukan menggunakan media-media tersebut.

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Pendidikan juga dapat diartikan sebuah aktivitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat sepenuhnya. Pendidikan adalah usaha dalam berperoses menjadi individu yang aktif dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Dalam proses mengembangkan potensi diri, setiap individu memerlukan yang namanya dibimbing dan juga di fasilitasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pendidikan juga dapat dikatakan sebagai investasi ilmu yang besar bagi setiap individu untuk masa depan, dengan adanya pendidikan setiap individu dapat mengembangkan potensi dirinya dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai sebuah penyampaian informasi karena pada dasarnya di dalam sebuah pembelajaran terdapat bagian-bagian informasi yang harus di pelajari.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar di dalam kelas. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang di gunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Rusman, dkk, 2013:170). Adapun beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media yaitu adanya kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media, adanya familiaritas media, ada sejumlah media pembelajaran yang dapat dipilih atau diperbandingkan, ada sejumlah kriteria atau norma yang dipakai dalam proses pemilihan (Abidin, 2016: 1-6). Maksud dari familiaritas media yaitu mengenal utuh tentang media yang akan dipilih termasuk kekurangan dan kelebihanannya.

Podcast merupakan sejenis radio yang dapat didengarkan dengan jangkauan yang luas. Podcast adalah suatu file audio digital yang dibuat dan diunggah pada platform online untuk dibagikan kepada orang lain. Podcast juga merupakan hasil rekaman audio yang dapat di dengarkan oleh khalayak umum melalui media internet. Pada saat ini podcast sudah didengarkan oleh peserta didik dan juga masyarakat baik dalam bidang hiburan maupun pendidikan. Podcast telah banyak digunakan dalam industri hiburan dan pendidikan. Penggunaan podcast dalam industri hiburan telah banyak digunakan. Dalam dunia pendidikan, penggunaan podcast sebagai media e-learning mempunyai beberapa kelebihan diantaranya adalah bahan ajar, ketersediaan dan ketidaktergantungan terhadap suatu teknologi, karena podcast dapat didengarkan melalui berbagai media putar seperti MP3 player, MP4 player, handphone/smartphone, dan lain-lain. Podcast yang di unggah pada platform online biasanya tidak hanya di unggah pada radio dan juga youtube saja melainkan sekarang podcast juga dapat di dengarkan melalui aplikasi yang bernama spotify, jika biasanya aplikasi ini hanya digunakan ataupun didengarkan sebagai media aplikasi pemutar musik saja, namun kini aplikasi tersebut bisa juga digunakan sebagai media pembelajaran yakni sebagai media podcast pembelajaran.

Media audio berbasis podcast dalam kegiatan pembelajaran dapat dijadikan sebagai pembelajaran tambahan untuk siswa ataupun peserta didik dikarenakan podcast tidak perlu menggunakan proyektor ataupun menggunakan alat bantu lainnya, podcast dapat di dengarkan melalui aplikasi spotify dimanapun dan kapan saja jika ingin di dengarkan oleh siapapun terutama peserta didik. Podcast ini juga diharapkan agar peserta didik dapat menjadikan media pembelajaran tersebut sebagai pemebelajaran tambahan di rumah peserta, setelah mendengarkan podcast tersebut peserta didik dapat bertanya kepada guru dari apa yang tidak mereka pahami melalui isi podcast, lalu guru menjawab pertanyaan dari peserta didik.

Banyak sekali media pembelajaran yang dilakukan pada saat ini, agar membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran didalam kelas maupun dirumah bahkan dimana saja agar menunjang ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran didalam kelas terutama pembelajaran pada mata pelajaran sejarah. Pada penelitian ini, media podcast dengan menggunakan aplikasi

*spotify* akan dikembangkan pada materi Pengaruh Agama dan Kebudayaan Islam di Indonesia, dikarenakan hasil belajar siswa yang masih rendah dalam pembelajaran sejarah ketika belajar secara mandiri dan kurangnya tingkat fokus peserta didik saat guru menyampaikan materi di dalam kelas. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran audio berbasis *podcast spotify* untuk menambah pengalaman belajar bagi peserta didik khususnya pada mata pelajaran sejarah Indonesia.

## METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode jenis penelitian R&D (*Research and Development*) yang dapat diartikan menjadi penelitian pengembangan. *Metode Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan mengujikan keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019:752). Penelitian pengembangan ini merupakan riset yang memfokuskan tujuan untuk menghasilkan atau menginovasikan suatu produk yang layak baik itu digunakan dalam kegiatan pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari lainnya. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I Semmel pada tahun 1974. terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap pertama *define* atau yang sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah *Design* yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu tahap ketiga *Develop*, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan terakhir adalah tahap *Disseminate*, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian. Pada tahap *define* dilakukan analisis masalah pembelajaran dan analisis kebutuhan siswa. Pada tahap *design* dilakukan rancangan awal dan pemilihan format. Kemudian pada tahap *develop* peneliti memulai membuat produk kemudian melakukan validasi ahli materi dan validasi ahli media. Pada tahap *disseminate* atau tahap terakhir ini dilakukan penyebarluasan terhadap uji coba kelompok kecil dan juga kelompok besar.

Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari 10 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil kelas X UPW dan untuk uji coba kelompok besar terdiri dari 30 orang siswa kelas X OTKP SMK Bina Profesi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dalam bentuk angka-angka. Pada analisis kuantitatif diambil dari angket validasi ahli dan respon siswa dengan menggunakan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut.

Tabel 1. Skala Skor Penilaian

NO.	SKALA PENILAIAN	KRITERIA
1.	5	Sangat Layak
2.	4	Layak
3.	3	Cukup
4.	2	Kurang Layak
5.	1	Sangat Kurang Layak

Setelah hasil angket diperoleh maka akan dihitung menggunakan rumus presentasi sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- p : Hasil Atau Persentase
- $\sum x$  : Jumlah Skor Yang Diperoleh
- $\sum xi$  : Jumlah Skor Maksimal Yang Diperoleh
- 100% : Konstanta

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data adalah teknik analisis presentase dengan menggunakan kualifikasi tingkat kelayakan dan pencapaian sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kualitas Kelayakan

NILAI	KATEGORI
81-100%	Sangat layak, tidak perlu direvisi
61-80%	Layak, tidak perlu direvisi
41-60%	Kurang layak, perlu direvisi
21-40%	Tidak layak perlu direvisi
<20%	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Sumber: (Arikunto dalam Etiawanti, E 2020)

Pada analisis data angket dari respon siswa peneliti menghitung respon siswa menghitung respon siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$R = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- R : Rata-rata respon siswa  
 $\sum x$  : Jumlah skor yang diperoleh  
 N : Banyak butir soal

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pada penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan oleh peneliti berupa *podcast* berbasis aplikasi *spotify* merupakan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kronologis siswa kelas X OTKP SMK Bina Profesi. Pengembangan media *podcast* berbasis aplikasi *spotify* ini menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahap diantaranya *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebarluasan). Dalam pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diawali dengan menganalisis permasalahan dalam pembelajaran sejarah serta menganalisis kebutuhan yang nantinya diperlukan dalam produk yang akan dikembangkan, dilanjutkan dengan tahap perancangan dengan mengumpulkan materi dan pemilihan format. Kemudian peneliti melakukan perekaman suara dan dilanjutkan dengan validasi ahli materi dan ahli media. Setelah itu dilakukan penyebarluasan.

Pada pengembangan media *podcast* berbasis aplikasi *spotify* ini terdiri dari dua ahli yakni ahli materi dan ahli media yang berprofesi pendidik sesuai bidang keahliannya. Hasil validasi ahli materi terhadap media *podcast* berbasis aplikasi *spotify* terdapat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Perolehan
1.	Kesesuaian Materi	10
2.	Keakuratan Materi	19
3.	Penyajian Materi	18
	Jumlah	47
	Presentase	94%
	Kategori	Sangat Layak

Untuk menghitung presentase dari hasil penilaian validasi materi diatas adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100$$

$$P = 94\%$$

Berdasarkan penjabaran pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli materi adalah 47, sedangkan presentase yang didapat adalah 94% dan nilai validasi tabel tersebut masuk dalam kategori “**Sangat Layak**” yang berpedoman pada pedoman konversi skor menjadi kategori kualitatif.

Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh ahli materi diatas, komentar yang diberikan adalah “sesuaikan dengan KuMer (Kurikulum Merdeka) dan sesuaikan dalam RPP Kumer”.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor Perolehan
1.	Tampilan Media	9
2.	Penyajian Media	23
3.	Penggunaan Media	13
	Jumlah	45
	Presentase	90%
	Kategori	Sangat Layak

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$p = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$p = 90\%$$

Berdasarkan penjabaran pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli media adalah 45, sedangkan presentase yang didapat adalah 90% dan nilai validasi tabel tersebut masuk dalam kategori “**Sangat Layak**” yang berpedoman pada pedoman konversi skor menjadi kategori kualitatif.

Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh ahli materi diatas, komentar yang diberikan adalah “Media yang dikembangkan sudah sesuai dengan karakteristik berbasis audio (*podcast*) media ini sudah dapat digunakan sebagai media/alat bantu untuk menjelaskan tentang kilas balik sejarah Agama dan Budaya Islam untuk kelas X”.

Selain validasi ahli materi dan ahli media, peserta didik juga diberikan angket penilaian sebagai bentuk respon siswa terhadap media *podcast* berbasis aplikasi *spotify* yang peneliti kembangkan. Adapun hasil dari angket penilaian siswa dari uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil

NO.	INDIKATOR PENILAIAN	SKOR PEROLEHAN
1.	Aspek Media	184
2.	Aspek Materi	228
3.	Efektivitas dan Kemanfaatan Media	187
	Jumlah	599
	Presentase	92,1%
	Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan dari hasil uji coba kelompok kecil kelas X UPW yang berjumlah 10 orang siswa, mendapatkan penilaian sebesar 92,1% dengan kategori “sangat layak”. Dapat disimpulkan media pembelajaran *podcast* berbasis aplikasi *spotify* dalam pembelajaran sejarah “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran sejarah pada materi Pengaruh Agama dan Kebudayaan Islam di Indonesia.

Pada uji coba kelompok besar ini terdiri dari 30 siswa dari kelas X OTKP SMK Bina Profesi. Proses pengimplementasian *podcast* berbasis aplikasi *spotify* masih sama seperti uji coba kelompok kecil, namun pada kelompok besar ini produk yang dikembangkan akan diuji cobakan pada skala yang lebih besar. Berikut hasil dari angket respon siswa pada uji kelompok besar.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Kelompok Besar

NO.	INDIKATOR PENILAIAN	SKOR PEROLEHAN
1.	Aspek Media	540
2.	Aspek Materi	681
3.	Efektivitas dan Kemanfaatan Media	537
	Jumlah	1.758
	Presentase	90,1%
	Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan dari hasil uji coba kelompok besar kelas X OTKP yang berjumlah 30 orang siswa, mendapatkan penilaian sebesar 90,1% dengan kategori “sangat layak”. Dapat disimpulkan media pembelajaran *podcast* berbasis aplikasi *spotify* dalam pembelajaran sejarah “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran sejarah pada materi Pengaruh Agama dan Kebudayaan Islam di Indonesia.

### Pembahasan

Pengembangan media *podcast* berbasis aplikasi *spotify* dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan model 4D. Penilaian terhadap media *podcast* berbasis aplikasi *spotify* ini terdiri dari penilaian ahli materi, ahli media dan respon peserta didik. Dari perolehan penilaian ahli materi yang terdiri dari 3 aspek yang dinilai diperoleh nilai dengan presentase 94% dengan kategori “sangat layak” hal ini menunjukkan bahwa media *podcast* berbasis aplikasi *spotify* sangat layak digunakan dalam proses uji coba. Kemudian pada penilaian ahli media yang juga terdiri dari 3 aspek penilaian diperoleh dengan presentase 90% dengan kategori “sangat layak”. Maka dapat disimpulkan bahwa media *podcast* berbasis aplikasi *spotify* sangat layak digunakan pada proses uji coba.

Setelah mendapatkan validasi ahli materi dan ahli media, *podcast* berbasis aplikasi *spotify* akan masuk pada tahap uji coba yang nantinya akan diperoleh respon dari peserta didik terkait media *podcast* berbasis aplikasi *spotify*. Pada uji coba kelompok kecil peserta didik akan meniai dari 3 aspek yang memperoleh nilai presentase sebesar 92,1% dengan kategori “sangat layak”, sementara pada uji coba kelompok besar memperoleh nilai presentase sebesar 90,1% dengan kategori sangat layak”. Maka dari hasil penilaian kedua kelompok uji coba dapat disimpulkan bahwa media *podcast* berbasis aplikasi *spotify* sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

### PENUTUP

Pengembangan media *podcast* berbasis aplikasi *spotify* pada materi pengaruh agama dan kebudayaan Islam di Indonesia di SMK Bina Profesi dilakukan sesuai dengan model pengembangan 4D. Berdasarkan hasil ahli materi memperoleh presentase 94% penilaian dari ahli media memperoleh presentase 90%. Penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 92,1% dan penilaian siswa pada uji coba kelompok besar memperoleh presentase 90,1% maka dari keseluruhan penilaian diperoleh presentase dengan kategori “sangat layak”. Maka dapat disimpulkan bahwa media *podcast* berbasis aplikasi *spotify* pada materi pengaruh agama dan kebudayaan Islam di Indonesia dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas X OTKP SMK Bina Profesi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2005). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Abidin Nata. (2009). *Metodologi Studi Islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Hal. 9.
- Agung, Leo & Sriwahyuni. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Agung & Wahyuni. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak. Hal. 56
- Arief Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Hal. 7.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharismi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka cipta,
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Hal. 3.
- Babadu, J.S dan Zain. (2001). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan. Hal. 131. .
- Elly M, dkk. (2014). *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Jakarta: Pranadamedia Group. Hal. 27.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamdani Hamid. (2013). *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, Bandung:Pustaka. Hal. 125.
- Haryati, Sri. (2012). "Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan." *Majalah Ilmiah Dinamika* Vol. 37 No. (1):Hal. 15.
- Hernawan, A. B. (2013). *Pengaruh partisipasi kegiatan Organisasi Siswa Intra Sekolah dan Kecerdasan Emosional terhadap Kreativitas Belajar*. Hal. 9
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2005). Jakarta: Balai Pustaka. Hal. 849.
- Kuntowijoyo. (2008). *Penjelasan Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana. Hal. 14.
- Kochar. (2008). *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo. Hal. 33.
- Lonn, S., & Teasley, S. (2009). *Podcasting in higher education: What are the implications for teaching and learning? The Internet and Higher Education*, Vol.12. No. (2). Hal 88–92
- Norhayati dan Jayanti, Sherly. (2020). "Pemanfaatan Teknologi untuk Mendukung Kegiatan Belajar Secara Mandiri", *Jurnal Humaniora Teknologi*, Vol.6, No.1,
- Peny Meliaty Hutabarat. (2020). *Pengembangan Podcast Sebagai Media Suplemen Pembelajaran Berbasis Digital Pada Perguruan Tinggi*. *Jurnal Sosial Humoniora Terapan* Vol. 2, No. 2. Universitas Indonesia. Hal. 109
- Phillips, Birgit. (2017). "Student-Produced Podcasts in Language Learning – Exploring Student Perceptions of Podcast Activities", *IAFOR Journal of Education*, Vol. 5, No. 3.
- Putri, N. R., & Irwansyah. (2020). *Podcast: Potensi Dan Pertumbuhannya Di Indonesia*. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*
- Putri, Y. E., Pratiwi, W. D., & Nurhasanah, E. (2021). *Penerapan Media Podcast terhadap Menyimak Puisi dalam Pembelajaran Daring Siswa*. *EDUKATIF: JURNAL ILMU ....* <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/858>
- Ramadhani, Jihan Safira., et.al. (2023). "Pemanfaatan Podcast Spotify sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 14, No. 2.
- Richard Berry. (2016). *Part Of The Establishment: Reflecting On 10 Yers Of Podcasting As An Audio Medium*. Vol. 22. No. 6. Hal. 661-671.
- Rockhill, C., Pastore, D., & Johnston, D. (2019). *The effectiveness of podcasts in sport management education*. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2019.100211>
- Talekan. (2014). *Developing an Historical Empathy Pathway With New Zealand Secondary School Students*. *International Journal of Historical learning teaching and Research*. Vol. 12. No. (2) 05-21. [www.history.org.uk](http://www.history.org.uk). Hal. 2.
- Wiyannah, S. (2015). *Improving Listening Skill Using Podcast for*. Hal. 58.