

## **Inovasi belajar abad 21 melalui pengembangan media *podcast* pembelajaran IPS berbasis *instagram***

oleh

**M. Gebryna Rizki Nantana**  
Universitas Negeri Malang  
Email: [m.gebryna.1907416@students.um.ac.id](mailto:m.gebryna.1907416@students.um.ac.id)

**Agung Wiradimadja**  
Universitas Negeri Malang  
Email: [agung.wiradimadja.fis@um.ac.id](mailto:agung.wiradimadja.fis@um.ac.id)

*Submitted: 14-01-2023*

*Revised: 30-01-2023*

*Accepted: 10-02-2023*

### **Abstrak**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dari sebuah kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan sarana dalam mempermudah peserta didik memperoleh hasil belajar dan tujuan pembelajaran secara optimal. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu; (1) mengembangkan produk *podcast* pembelajaran IPS berbasis *instagram*, (2) menguji kelayakan dari pengembangan media pembelajaran tersebut berdasarkan materi, media, bahasa, serta respon calon pengguna. Proses pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*) dengan model Borg & Gall, 1989. Proses uji coba produk dilakukan di kelas 7 MTs Negeri 1 Kediri. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan persentase nilai sebesar 84% untuk validasi materi, 83,7% untuk validasi media, dan 95% untuk validasi bahasa. Sedangkan hasil uji coba terhadap pengguna atau peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 85%. Berdasarkan rata-rata tersebut dapat dinyatakan bahwa produk *podcast* pembelajaran IPS berbasis *instagram* "sangat layak" dijadikan media pembelajaran IPS

**Kata kunci:** Inovasi pembelajaran; pembelajaran abad 21; *instagram*

### **Abstract**

*Learning media is one of the main components of a learning activity. Learning media is a means to make it easier for students to obtain learning outcomes and learning objectives optimally. The purpose of this research is; (1) develop the Instagram-Based IPS Learning podcast product, (2) test the feasibility of developing these learning media based on material, media, language, and the responses of prospective users. The product development process in this study used the R&D (Research and Development) approach with the Borg & Gall, 1989 model. The product trial process was carried out in class 7 of MTs Negeri 1 Kediri. The validation results from the experts showed a percentage of 84% for material validation, 83.7% for media validation, and 95% for language validation. While the results of trials on users or students obtain an average of 85%. Based on these averages, it can be stated that Instagram-based social studies learning podcast products are "very feasible" to be social studies learning media.*

**Keywords:** Learning innovation; 21st century learning; Instagram

## Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era revolusi industri 4.0 mengalami peningkatan secara signifikan. Hal tersebut implikasi dari semakin meningkatnya kebutuhan manusia, salah satunya pada bidang pendidikan terkait kompetensi atau kecakapan peserta didik dalam proses pembelajaran. Perkembangan IPTEK tersebut sejalan dengan tantangan dan tuntutan pendidikan abad 21 di mana digitalisasi pendidikan menuntut keterampilan peserta didik sesuai dengan konsep 6c. Konsep 6c meliputi *critical thinking, collaborative, communication, compassion, computational, dan creativity* (Ayu, 2019).

Salah satu keterampilan yang dibutuhkan guru abad 21 adalah kemampuan mengembangkan konten pembelajaran dengan menyesuaikan perkembangan teknologi. Guru harus mampu menyajikan media pembelajaran secara terkini, kreatif, inovatif dengan memanfaatkan teknologi guna meningkatkan capaian dan motivasi belajar (Syawaluddin dkk., 2019). Tantangan era globalisasi menuntut SDM (pengajar) berkualitas untuk mengintegrasikan informasi teknologi, komunikasi, pengetahuan dalam pembelajaran sebagai inovasi belajar atau TPACK (BNSP, 2010; Mutiani, 2019; Nurdiana, 2016). Hal itu diperkuat oleh Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Kompetensi Guru dalam memanfaatkan TIK sebagai pengembangan diri dan berkomunikasi. TPACK menjadikan pembelajaran menjadi menarik, efektif dan berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran (Ariyana, 2018).

Berdasarkan uraian diatas, guru harus mempunyai kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran dengan tujuan agar pembelajaran dapat dipahami secara optimal. Penggunaan media pembelajaran juga mendukung guru dalam peningkatan kompetensi guru, dengan dilihat dari kemampuan guru ketika menggunakan media pembelajaran saat mengajar (Syahputra & Novrianti, 2022). Selain itu, guru diharapkan mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang mampu mengiring peserta didik untuk belajar dengan aktif di kelas. Kegiatan belajar yang tepat adalah pembelajaran yang dapat mengiring siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Lundström & Lundström, 2021). Sebagai upaya untuk mewujudkan hal tersebut tentu tidak terlepas dari peran media pembelajaran karena, media berfungsi sebagaimana jembatan penghubung informasi antara guru dan peserta didik terhadap tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran yang masih menggunakan media dengan berbentuk tulisan cukup membuat peserta didik menjadi bosan ataupun jenuh (Kesumaningtyas dkk., 2022). Penggunaan media pembelajaran yang masih klasik atau kurang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik akan berdampak pada tingkat pemahaman peserta didik yang kurang optimal dalam memahami pelajaran. Hal lain juga disampaikan oleh Laila, Hariyono, & Sumarmi (2016) bahwa masih banyak didapati guru mengajar secara klasikal tanpa adanya inovasi hal tersebut mengakibatkan peserta didik merasa jenuh yang akhirnya peserta didik kesulitan untuk merespon materi pelajaran. Oleh

karena itu, diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran sebagai inovasi dengan disesuaikan karakteristik guru dan juga peserta didik.

Sebelumnya penulis telah melakukan pengamatan kegiatan pembelajaran di MTs Negeri 1 Kediri. Temuan lapangan menyatakan bahwa, sekitar 50% dari 34 peserta didik di kelas nampak tidak bersemangat dalam proses pembelajaran IPS. Diketahui bahwa metode ceramah satu arah masih mendominasi kegiatan pembelajaran. Sejauh ini guru sudah memberikan rangsangan berupa pertanyaan pemantik kepada peserta didik. Akan tetapi, peserta didik yang memberikan umpan balik pertanyaan dari guru adalah peserta didik yang biasa aktif saat pembelajaran. Sementara itu peserta didik yang lainnya terlihat pasif, dan beberapa terlihat mengobrol dengan temannya, bermain sendiri dan hal lainnya. Temuan lainnya berdasarkan hasil wawancara, ketika guru menyajikan materi ajar berbantuan media *audio* 75% peserta didik tampak antusias dan memperhatikan materi yang dipelajari. Atas hal tersebut peneliti menyimpulkan mayoritas peserta didik memiliki karakteristik belajar berupa *audio*.

Iqlima (2017) menyatakan peserta didik merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran yang salah-satunya disebabkan media belajar yang dirasa kurang menarik. Media pembelajaran sebagai alat bantu belajar yang digunakan guru IPS di MTsN 1 Kediri masih terbatas pada *powerpoint* dengan tampilan yang sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan semangat belajar semakin menurun, dan akan menghambat tercapainya tujuan belajar. Oleh karena itu kreativitas guru dalam mengemas materi ajar sangat diperlukan karena guru memiliki peran penting dalam mempromosikan media pembelajaran inovatif melalui praktik pedagogis yang melibatkan teknologi informasi (Martins dkk., 2020).

Belakangan ini sedang tren pada generasi muda tentang media *podcast*. *Podcast* adalah media digital yang disimpan pada *cloud (drive di internet)* (Fadilah dkk., 2017) dan dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan (Mayangsari & Tiara, 2019). Banyak masyarakat mengenal *podcast* dengan istilah radio digital. *Podcast* mulai digencarkan pada tahun 2018. *Podcast* memiliki peran sebagai sumber informasi, edukasi, dan hiburan (Rachmawati dkk., 2019). Inovasi digital *podcast* juga digunakan pada berbagai bidang salah satunya sebagai media belajar. Pengguna media digital ini dapat mendengarkan langsung dari perangkat atau laptop mereka secara online atau sebelumnya diunduh sehingga pengguna dapat mendengarkan dalam keadaan *offline* atau tanpa jaringan internet. Menurut (Wiradimadja, 2021) media pembelajaran IPS dapat berbentuk audio yang mana media tersebut dapat memberikan informasi dan pengalaman yang berpusat pada indra penglihatan dan pendengaran seperti melalui media *podcast* atau platform penyiaran lainnya. Dengan demikian *podcast* sangat memungkinkan untuk dijadikan media pembelajaran digital sesuai dengan perkembangan era digital masa kini. Upaya tersebut akan mendukung percepatan digitalisasi media pembelajaran yang ada di sekolah (Dewi dkk., 2021).

Berdasarkan uraian diatas, penulis menawarkan untuk menyelesaikan permasalahan di MTsN 1 Kediri dengan menggunakan media *podcast*. *Podcast* yang dikembangkan akan diposting di *Instagram* karena media sosial ini populer di kalangan siswa SMP. Media pembelajaran berbasis media sosial berpeluang untuk dimanfaatkan menjadi media belajar (Prमितasari, 2018). Apalagi *instagram* ditunjang fitur *reels instagram* yang menjadikan media sosial tersebut lebih populer. Media *instagram* dapat mengasah kemampuan berpikir kritis dan semangat belajar pada peserta didik (Suarsini dkk., 2020). Pemanfaatan media belajar berbasis *instagram* sejalan dengan konsep pembelajaran abad 21 saat ini yaitu 3W (*Whatever, Whenever, Wherever*), yang pada akhirnya peserta didik dapat mengakses jejaring sosial *instagram* secara positif (Novianti dkk., 2020).

Berdasarkan analisis pra-penelitian, pengembangan *podcast* sebagai media pembelajaran berbasis *instagram* sangat penting dilakukan karena sangat sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada sub-materi (1) Konsep kebutuhan dan kelangkaan (motif, prinsip, dan tindakan ekonomi); dan (2) Kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi) kaitannya dengan perkembangan iptek. Materi ini merupakan KD 3.3. Menganalisis konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi. Peneliti memilih materi tersebut dikarenakan materinya cukup kompleks yang terdiri dari beberapa sub materi sehingga banyak konsep sosial yang belum dipahami peserta didik. Materi tersebut sangat relevan untuk dikembangkan menjadi *podcast*, dikarenakan materinya terlalu luas yang nantinya disesuaikan menjadi beberapa episode agar tidak terlalu panjang durasinya. Sesuai dengan pernyataan Zellatifanny (2020) bahwa media pembelajaran *podcast* direkomendasikan durasinya tidak terlalu panjang, idealnya durasinya berkisar antara 5-10 menit.

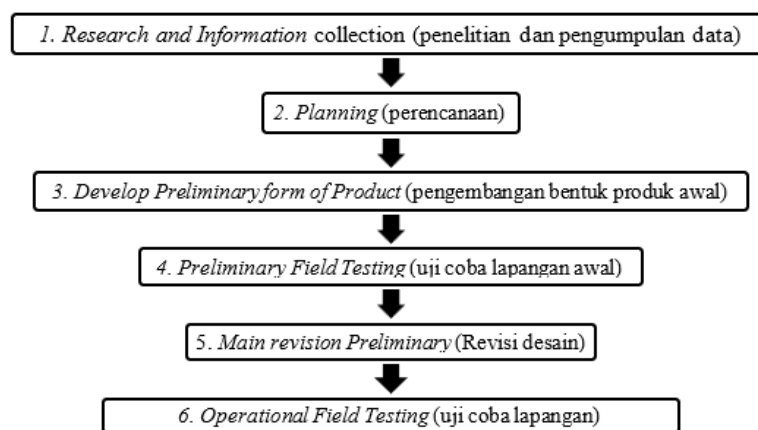
Media pembelajaran *podcast* merupakan suatu media digital yang dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi IPS. Pengembangan media *podcast* ini sejalan dengan teori siberetik yang mengarah pada pemanfaatan teknologi informasi (Nabila dkk., 2021). Pemanfaatan teori siberetik mampu membantu peserta didik dalam mengingat dan mempermudah peserta didik dalam meningkatkan pengetahuannya secara mandiri. Media *podcast* yang dikembangkan peneliti tentunya diinovasi agar media memiliki perbedaan dari media *podcast* yang sudah dikembangkan oleh para penelitian sebelumnya. Unsur inovasi ditekankan pada gaya pembawaan yang lebih interaktif dan disesuaikan dengan gaya peserta didik era milenial. Tampilan pembelajaran dibuat semenarik mungkin dengan tampilan visual yang estetik sesuai tren peserta didik dengan gaya milenial (Albar & Sari, 2021). Adapun dalam proses perekaman suara disesuaikan agar audio yang dihasilkan enak didengar oleh para peserta didik. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan media *podcast* berbasis *instagram* untuk media pembelajaran IPS jenjang SMP/MTs; (2) Menguji kelayakan *podcast* berbasis *instagram* sebagai media

pembelajaran IPS. Pada artikel ini peneliti juga melakukan kajian analisis menggunakan teori kerucut pengalaman dari Dale (1946) tentang manfaat penggunaan media dalam pembelajaran bagi pemahaman dan bagaimana materi yang diajarkan tersebut dapat bertahan dalam ingatan peserta didik. Harapannya artikel ini menginspirasi para pengajar dalam mengembangkan konten ajar berbasis digital.

### Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai merupakan metode (R&D) atau *Research and Development*. Produk hasil penelitian yang dikembangkan berikutnya secara runtut divalidasi, dievaluasi, direvisi dan di uji lapangan agar memperoleh kriteria layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS. Peneliti mengadopsi dan memodifikasi model R&D model Borg & Gall yang diselaraskan dengan keperluan peneliti dan mempertimbangkan terbatasnya waktu. Tahapan proses penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada gambar 1.

Gambar 1  
Tahapan Penelitian model Borg & Gall, 1989



Produk media *podcast* yang dikembangkan dilakukan uji validitas dari para ahli (validator) materi IPS, media dan bahasa. Para validator merupakan orang ahli di bidangnya dan sudah menekuni bidang (pekerjaan) tersebut lebih dari lima tahun. Untuk mengetahui kelayakan media dilakukan uji secara terbatas kepada peserta didik kelas 7 di MTsN 1 Kediri sebanyak 34 orang. Setelah melakukan validasi dari para ahli dan uji kelayakan produk, peneliti mengumpulkan data penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner, yang menggunakan skala likert untuk mengukur kelayakan media. Peneliti menyediakan rentang skor 1-5 untuk mengukur kelayakan media yang dihasilkan sehingga memberikan penilaian yang valid.

Tabel 1.  
*Skala Likert*

No.	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat baik/sangat setuju
2.	4	Baik/Setuju
3.	3	Cukup Baik
4.	2	Tidak Baik/Tidak Setuju
5.	1	Sangat Tidak Baik

Selanjutnya, data yang didapatkan diolah secara kuantitatif menggunakan rumus distribusi frekuensi. Rumus pengolahan data (distribusi frekuensi) tercantum pada gambar 2 (Sugiyono; 2013).

Gambar 2  
Rumus pengolahan data (distribusi frekuensi)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase skor

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Tabel 2.  
*Tabel Kriteria Kelayakan Media*

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak	Sangat layak /sangat valid / boleh digunakan/tidak perlu revisi
61%-80%	Layak	Layak /valid /boleh digunakan/perlu revisi kecil
41%-60%	Cukup	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak	Tidak layak/ tidak valid/ saran tidak boleh digunakan/ perlu revisi besar
0%-20%	Sangat Tidak Baik	Sangat tidak layak/sangat tidak valid/tidak boleh digunakan

## Hasil dan Pembahasan

Hasil Sebagai upaya memenuhi kebutuhan media pembelajaran digital yang menarik, terkini dan sekaligus mengikuti perkembangan teknologi peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran IPS *podcast* berbasis *instagram*. Media pembelajaran yang didesain dan disajikan secara menarik sehingga fokus perhatian peserta didik kepada materi yang disajikan (Rahmatullah dkk., 2020).

Penelitian Pengembangan *Podcast* for Social Studies mengadopsi metode R&D model dari Borg & Gall (1989), yakni melalui tahapan *Research and Information collection* (penelitian dan pengumpulan data), *Planning* (perencanaan), *Develop Preliminary form of Product* (pengembangan bentuk produk awal), *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal), *Main revision Preliminary* (Revisi desain), *Operational Field Testing* (uji coba lapangan).

Pada tahapan penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan peneliti diantaranya meliputi; analisis kebutuhan, analisis masalah, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Analisis kebutuhan melalui observasi lapangan dan wawancara kepada guru IPS selama 1 bulan menunjukkan belum adanya media pembelajaran IPS yang digital, dan saat ini dibutuhkan media pembelajaran yang terkini yang menyesuaikan gaya belajar peserta didik saat ini. Pada sekolah sasaran peserta didik masih terbatas dalam memanfaatkan *handphone* sebagai media belajar dan sangat rentan terhadap penyalahgunaan *handphone* untuk hal yang kurang produktif. Media pembelajaran *podcast* berbasis *instagram* ini hadir sebagai salah satu wujud inovasi pembelajaran abad 21.

Berikutnya adalah analisis materi yang mana memilih sub-materi (1) Konsep kebutuhan dan kelangkaan (motif, prinsip, dan tindakan ekonomi); dan (2) Kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi) karena materi yang sangat kompleks, kontekstual dan relevan untuk dimuat dalam media pembelajaran *podcast*. Penggunaan media pembelajaran IPS *podcast* telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang mayoritas gaya belajarnya ialah audio. Peserta didik mayoritas telah memiliki *handphone* android untuk kebutuhan belajar. Pengembangan media *podcast* mendapat dukungan dari guru IPS di MTs Negeri 1 Kediri yang mana, pengembangan media pembelajaran *podcast* berbasis reels *instagram* ini sebagai upaya untuk menekan pengaruh negatif dari penggunaan *handphone* pada peserta didik.

Setelah tahapan penelitian dan pengumpulan data maka peneliti melakukan tahap berikutnya yaitu tahap perencanaan dimana peneliti membuat *draft* sketsa dari produk *podcast* tersebut. Komponen yang paling utama yaitu konten materi yang akan dibawakan atau diulas oleh pengisi suara. Berikutnya menyiapkan rancangan desain *cover podcast* yang inovatif. Berikutnya pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan kisi-kisi disesuaikan dengan angket sebagai petunjuk dalam menyusun komponen-

komponen penilaian yang terdapat pada angket validator maupun angket respon peserta didik terkait efektifitas dan kelayakan penggunaan media *podcast* pembelajaran IPS berbasis *instagram*.

Tahap ketiga adalah pengembangan sketsa produk awal. Pada proses pengembangan sketsa produk awal ada berbagai macam tahapan dan kebutuhan yang harus dilakukan diantaranya: Penyusunan Materi RPP dan *Podcast*, adapun materi yang disampaikan pada *podcast* berbasis *instagram* pada mata pelajaran IPS yaitu pada sub-materi (1) Konsep kebutuhan dan kelangkaan (motif, prinsip, dan tindakan ekonomi); dan (2) Kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi) yang merupakan turunan dari Kompetensi Dasar 3.3. Peneliti mengembangkan materi tersebut dari berbagai referensi yang meliputi literatur internet, dan buku. Berikutnya adalah proses perekaman *podcast*. Media pembelajaran IPS ini melibatkan para pengisi suara yang dibagi pada tiap-tiap episode sesuai materi yang dipelajari. Pada proses perekaman dilakukan dengan pelafalan yang jelas dan interaktif agar pendengar dapat memahami materi dengan jelas dan optimal. Dalam proses perekaman ini para pengisi memanfaatkan *handphone* dan ruangan yang bebas dari polusi suara. Adapun alat perekam yang digunakan berupa teknologi terkini, yakni *mic condensor* yang diintegrasikan melalui mixer audio agar suara benar-benar jernih.

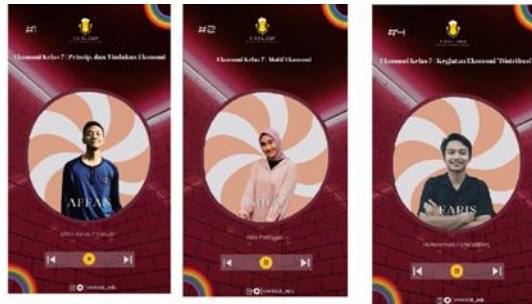
Masih pada tahapan pengembangan produk, peneliti membuat *thumbnail image* sebagai background gambar. Pembuatan background ini menggunakan berbagai *software* pendukung berupa *Corel Draw x7* dan *Canva* untuk membuat logo sekaligus *thumbnail* produk. Untuk proses pengeditan *audio* peneliti menggunakan aplikasi *Cap Cut* yang sebelumnya telah disiapkan *background* pendukung. Pembuatan *background* ataupun *thumbnail image podcast* sangatlah diperlukan dalam mendukung tampilan produk ini agar semakin menarik. Tampilan produk disajikan menyesuaikan gaya generasi milenial yang tentunya lebih kekinian. Pada tampilan *background* disajikan foto pemateri agar menambah kesan kedekatan dan menambah interaktif antara pendengar dan pemateri sekaligus terdapat keterangan episode dan judul bahasan yang mana akan memudahkan pendengar dalam mencari topik yang ingin didengarkan atau dipelajari

Pada pengembangan media pembelajaran *podcast* ini peneliti memanfaatkan aplikasi yang sederhana dan mudah seperti halnya *canva*, *cap cut*, *corel draw x7* berbeda dengan beberapa produk lainnya. Pengembangan media pembelajaran serupa juga dilakukan oleh (Kesumaningtyas dkk., 2022), pada penelitiannya pengembangan *Podcast* edisi “*Ngemiy*”: *Bincang Tentang Ekonomi Yuk!* menunjukkan bahwa media audio berbasis *podcast* layak adapun hal yang membedakan yaitu *podcast* tersebut memanfaatkan *Platform Spotify* berbeda halnya dengan *podcast* yang memanfaatkan media sosial *instagram*. Salah satunya produk yang dikembangkan oleh (Syahputra & Novrianti, 2022), yang mana *podcast* yang dikembangkan menggunakan *software*



filmora dan juga terdapat tampilan *subtitle* sekaligus *spectrum audio* adapun kesamaanya yaitu berbasis *instagram* juga.

Gambar 3  
Desain tampilan awal podcast



Tahapan keempat yaitu uji coba lapangan tahap awal. Setelah proses pembuatan produk selesai, selanjutnya peneliti melaksanakan uji validasi materi, validasi media, dan validasi bahasa dari para validator ahli. Validator ahli merupakan orang yang ahli atau berpengalaman di bidangnya lebih dari 5 tahun. Proses validasi ini bermaksud untuk mengetahui kelayakan sekaligus komentar ataupun saran perbaikan yang diberikan para validator agar produk bisa dikembangkan lebih baik sebelum digunakan.

Tahapann validasi yang pertama dilakukan oleh ahli materi yang bertujuan untuk menilai aspek materi yang dibahas dalam media pembelajaran *podcast*. Hasil validasi oleh ahli materi tercantum pada tabel No.4.

Tabel 3.  
Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Komponen Penilaian	Skor (X)
1.	Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti	4
2.	Materi dalam media <i>podcast</i> membantu peserta didik memahami materi serta konsep	5
3.	Urutan materi sudah sesuai dengan silabus dan RPP	4
4.	Keruntutan isi/uraian materi	4
5.	Faktualisasi materi	4
6.	Aktualisasi materi	4
7.	Kejelasan contoh yang disertakan untuk memperjelas materi	4
8.	Kemenarikan isi materi dalam memotivasi pengguna	5
9.	Materi yang disampaikan mudah dimengerti peserta didik	4
10.	Materi sesuai dengan karakter siswa	4
<b>Skor total (<math>\sum x</math>)</b>		<b>42</b>

Validasi yang pertama yang dilakukan adalah validasi materi. Adapun hasil validasi ahli materi didapatkan skor sebesar 84%. Berdasarkan kelayakan media pada tabel 4, media *Podcast* Berbasis *Instagram* dalam aspek materi dapat kategorikan “sangat layak” sebagai media pembelajaran IPS pada jenjang SMP/MTs mengacu pada kriteria kelayakan produk. Hasil penilaian dari validator materi menyatakan media pembelajaran tersebut sangatlah cocok dengan anak di era sekarang karena sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Hasil validasi materi tersebut berbanding dengan penelitian Jamaludin & Saputra (2021) yang mengatakan bahwa materi yang disajikan dalam media *podcast* berkualifikasi sangat baik. Hal tersebut sama dengan penelitian ini, berdasarkan tabel 4 terdapat 10 butir komponen penilaian. Berikutnya yang terakhir yaitu validasi bahasa yang memperoleh skor 95% sehingga dikategorikan “sangat layak”. Selain itu validator materi juga memberikan saran masukan *pertama* tentang penggunaan bahasa yang sederhana mudah dipahami anak kelas 7 hal tersebut, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik usia SMP. Menurut teori Piaget dalam Riwayati, Relawati, & Utami (2022) bahwa usia 14 tahun telah menginjak tahapan operasional formal seperti kemampuan berfikir abstrak, menalar, dan menarik kesimpulan dari informasi yang di dapatkan.

Saran yang *pertama* yaitu terkait bahasa yang digunakan disarankan mengikuti bahasa pergaulan remaja saat ini biar mudah difahami dan diingat. Saran dan masukan yang *kedua* terkait dengan penugasan biar menarik dan menyenangkan bisa dengan proyek yaitu anak dibuat kelompok untuk berjualan barang yang sederhana dan mudah didapat dan cepat habis untuk berjualan di sekitar sekolah, lalu buat laporan rugi laba secara sederhana.

Bagi kelompok yang labanya paling banyak bisa diberi reward, dalam pelaksanaannya tetap dalam pemantauan bapak ibu guru. Pada saran yang *kedua* telah dilakukan perbaikan pada RPP dan ditindaklanjuti sebagai penugasan peserta didik. Pada tahapan uji validasi materi produk media pembelajaran sudah dilakukan perbaikan dan dinyatakan sangat layak mengacu pada saran dan masukan yang diberikan validator materi.

Gambar 4  
Tampilan sebelum dan sesudah diperbaiki

Lalu, produksi itu apa sih? Jadi, produksi adalah kegiatan menghasilkan atau menambah nilai guna dari barang atau jasa. Maksud dari nilai guna di sini adalah suatu barang jadi lebih berguna jika berubah menjadi barang lain. Contohnya yaitu lemari kayu. Lemari kayu berasal dari batang kayu yang diolah. Nilai guna dari lemari kayu lebih tinggi dibandingkan batang kayu. Masih bingung ya Sobat? Nih ada contoh selanjutnya. Mana yang lebih berguna, buku pelajaran yang terajang di toko buku atau buku pelajaran yang sudah kamu beli? Tentu lebih berguna yang sudah kamu beli, karena setelah buku itu menjadi milik kamu, tentu buku itu akan lebih berguna karena bisa kamu baca dan menambah ilmu pengetahuanmu.

Setelah memahami tentang produksi dan nilai guna, kamu juga harus paham tentang faktor-faktor produksi yang digunakan untuk memproduksi suatu produk atau barang. Faktor-faktor produksi ada empat Sobat, yaitu:

1. **Sumber Daya Alam (SDA)** Sumber daya alam adalah bahan-bahan yang ditemukan alam dan dapat digunakan untuk keberlangsungan hidup manusia. Sebagai faktor produksi, sumber

Lalu, produksi itu apa sih? Jadi, produksi adalah kegiatan menghasilkan atau menambah nilai guna dari barang atau jasa. Maksud dari nilai guna di sini adalah suatu barang jadi lebih berguna jika berubah menjadi barang lain. Contohnya yaitu lemari kayu. Lemari kayu berasal dari batang kayu yang diolah. Nilai guna dari lemari kayu lebih tinggi dibandingkan batang kayu. Masih bingung ya Bestie? Nih ada contoh selanjutnya. Mana yang lebih berguna, buku pelajaran yang terajang di toko buku atau buku pelajaran yang sudah kamu beli? Tentu lebih berguna yang sudah kamu beli, karena setelah buku itu menjadi milik kamu, tentu buku itu akan lebih berguna karena bisa kamu baca dan menambah ilmu pengetahuanmu.

Setelah memahami tentang produksi dan nilai guna, kamu juga harus paham tentang faktor-faktor produksi yang digunakan untuk memproduksi suatu produk atau barang. Faktor-faktor produksi ada empat Bestie, yaitu:

1. **Sumber Daya Alam (SDA)** Sumber daya alam adalah bahan-bahan yang ditemukan alam dan dapat digunakan untuk keberlangsungan hidup manusia. Sebagai faktor produksi, sumber

Tahapan selanjutnya adalah penilaian aspek media yang melibatkan dosen ahli media pembelajaran. Tujuan dilakukannya validasi media yaitu untuk mengetahui kelayakan dari media *podcast* dari aspek *layout*, sajian media dan tampilan. Hasil validasi media tercantum pada tabel 5.

Tabel 4.  
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Komponen Penilaian	Skor (2)
1.	Media interaktif yang disusun menarik minat peserta didik untuk belajar	4
2.	Ketepatan pemilihan warna <i>cover</i> .	4
3.	Keserasian pemilihan <i>cover</i> .	4
4.	Media pembelajaran berbasis <i>podcast</i> dalam mata Pelajaran IPS “Pengembangan Media <i>Podcast</i> Pembelajaran IPS Berbasis <i>Instagram</i> ” sebagai penuntun belajar peserta didik dimana dan kapan saja.	5
5.	Media pembelajaran berbasis <i>podcast</i> dalam mata Pelajaran IPS “Pengembangan Media <i>Podcast</i> Pembelajaran IPS Berbasis <i>Instagram</i> ” Memberikan peserta didik wawasan yang baru.	5
6.	Pengaturan <i>Background</i> sudah benar	3
7.	Tampilan bahan ajar yang digunakan efektif dan efisien	4
8.	Desain media pembelajaran dari segi penggunaan, efektif dan efisien	4
9.	Desain media pembelajaran dari segi komposisi warna, efektif dan efisien	4
10.	Media pembelajaran ini durasi waktunya tidak terlalu panjang maupun pendek	4
11.	Ukuran huruf dan font yang dipakai mudah dilihat	4

12	Media pembelajaran yang disusun menarik minat dan merangsang peserta didik	4
13	Media menerapkan digitalisasi sebagai pendukung sumber belajar peserta didik	5
<b>Skor total (<math>\sum x</math>)</b>		<b>54</b>

Adapun hasil yang didapatkan dari perhitungan validator media, dari 13 komponen penilaian didapatkan persentase sebesar 83,07 %. Hasil validasi media tersebut. Hasil tersebut sejalan dengan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Jamaludin & Saputra (2021) yang mana penilaian terhadap bahan penyerta memperoleh persentase 90,33% yang dapat dikualifikasikan sangat baik. Dengan demikian produk media *podcast* dikategorikan “sangat layak” untuk ditindaklanjuti menjadi media pembelajaran IPS di SMP/MTs. Secara umum penilaian yang diperoleh dari validator media menyatakan bahwa media pembelajaran ini mendukung penerapan digitalisasi sumber belajar peserta didik dan sekaligus memberikan wawasan baru.

Validasi yang ketiga adalah validasi bahasa yang menilai produk pengembangan media *podcast* berbasis *instagram* berdasarkan aspek kebahasaan yang digunakan dan pelafalan sesuai pada kaidah bahasa Indonesia. Hasil penilaian validator bahasa tercantum pada tabel 6.

Tabel 5.  
*Hasil Validasi Ahli Bahasa*

No.	Komponen Penilaian	Skor (X)
1.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	5
2.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif	5
3.	Bahasa yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran	5
4.	Bahasa yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	5
5.	Tulisan terbaca dengan jelas	3
6.	Gaya bahasa dan pelafalan suara yang digunakan sudah baku dan mudah dimengerti	5
7.	Istilah yang digunakan mudah dipahami dan sesuai topik bahasan	5
8.	Pelafalan tidak mengandung unsur SARA	5
<b>Skor total (<math>\sum x</math>)</b>		<b>38</b>

Hasil yang didapatkan dari perhitungan validator bahasa dari 8 komponen penilaian didapatkan persentase sejumlah 95% sehingga produk *Podcast* dikategorikan “sangat layak” untuk ditindaklanjuti sebagai media pembelajaran IPS di SMP/MTs. Berdasarkan hasil presentase diatas, peneliti menemukan bahwa penggunaan *podcast* dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran

dan membuat peserta didik lebih kritis. Pernyataan yang sama juga disampaikan oleh Kesumaningtyas, Anjani, Yumerda, & Nugraha (2022) yang mana aspek kebahasaan *podcast* mudah dipahami, lugas dan komunikatif dengan tingkat pencapaian 80% yang termasuk kategori “sangat layak”. Secara umum penilaian yang diperoleh dari validator bahasa menyatakan bahwa penyampaian, ataupun pelafalan yang disampaikan sudah efektif dan mudah dipahami, komunikatif.

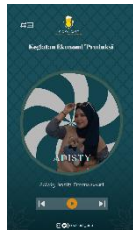
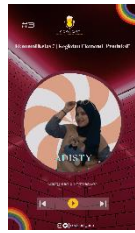
a. *Main revision Preliminary* (Revisi desain).

Tahapan kelima adalah perbaikan produk. Setelah memperoleh masukan dan saran perbaikan dari pada validator, peneliti melakukan proses perbaikan produk. Setelah melalui tahapan uji validator materi, media dan bahasa ada beberapa revisi atau saran dari validator. Saran yang disampaikan validator materi ada beberapa hal diantaranya terkait pemberian penugasan yang mengharapkan penugasan lapangan, selain itu terkait dengan pemberian contoh diusahakan menggunakan bahasa yang lebih sederhana. Selanjutnya, dari validator media ada beberapa perbaikan yang meliputi terdapat suara yang kurang tepat, *cover* harus dibuat berbeda agar peserta didik tidak bosan, dan terdapat beberapa pelafalan yang kurang jelas, untuk *background* pembuka dianjurkan berbentuk *instrument* saja. Sementara itu hasil dari validator bahasa yaitu ukuran judul terlalu kecil dan dianjurkan untuk memperbesar ukuran font pada judul materi. Hasil perbaikan dari saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media dan bahasa tercantum pada tabel 7.

Tabel 6.  
*Hasil perbaikan media pembelajaran*

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
1			<b>Validator Media</b> Ekonomi kelas 7 sebaiknya di hapus saja, langsung saja tulis judul Prinsip dan Tindakan Ekonomi. Pelangi pada pojok <i>cover</i> sebaiknya dihilangkan saja, karena tidak <i>match</i> dengan <i>background</i> dan tidak proporsional.
2			Sebaiknya untuk episode baru <i>background</i> dibuat beda agar lebih menarik dan memberikan gambaran suasana baru. <i>Background</i> setelah pembuka sebaiknya pilih <i>instrument</i> saja, karena masih

3



muncul suara lain, hal itu tentunya akan mengacaukan konsentrasi dan pemahaman siswa.

#### Validator Bahasa

Perlu dilakukan revisi terhadap ukuran huruf pada judul *podcast*. Yang sebelumnya ukuran font 33 sudah dirubah menjadi 40

#### b. *Operational Field Testing* (uji coba lapangan)

Setelah melakukan revisi produk, berikutnya yaitu tahapan uji coba yang dilakukan oleh calon pengguna. Uji coba dilakukan dengan tujuan melihat tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Proses uji kelayakan dilaksanakan pada peserta didik kelas 7 MTs Negeri 1 Kediri sejumlah 34 siswa.

Adapun skor dari uji coba tersebut menunjukkan sebanyak 69% respons peserta didik terhadap media pembelajaran *podcast* berbasis *instagram* ini menyatakan “sangat layak” dan sebanyak 31% menyatakan “layak”. Secara umum rata-rata persentase yang telah diperoleh yaitu 85% yang mengindikasikan produk media pembelajaran *podcast* berbasis *instagram* yang telah dikembangkan dapat dikatakan “sangat layak”. Media tersebut sangat layak untuk digunakan dan diaplikasikan ke dalam pembelajaran IPS pada materi (1) Konsep kebutuhan dan kelangkaan (motif, prinsip, dan tindakan ekonomi); dan (2) Kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi) dikarenakan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut.

Tabel 7.

<i>Rekapitulasi hasil uji coba kepada peserta didik</i>			
Kriteria	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Layak	81-100	22	69
Layak	61-80	12	31
Cukup	41-60	0	0
Tidak Layak	21-40	0	0
Sangat Tidak Baik	0-20	0	0
Jumlah		34 Siswa	100

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh (Rosmiati dkk., 2022), yang menunjukkan bahwa pengembangan *Podcast* Bisik Serah (Bincang Asik Seputar Sejarah) layak dan efektif untuk media pembelajaran IPS yang membahas tentang memaknai kemerdekaan untuk siswa sekolah dasar. Produk pembelajaran *podcast* berbasis *instagram* telah melewati berbagai tahapan validasi dan uji coba produk dengan peserta didik dan telah

mengalami berbagai perbaikan kecil berdasarkan ketiga validator di beberapa bagian. Secara keseluruhan produk tersebut dapat dikategorikan “sangat layak” dengan capaian skor rata-rata 85 %. Hal tersebut juga serupa dengan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh (Wijayanto dkk., 2020), yang memperoleh hasil sebanyak 90,75% siswa mengatakan *podcast* sangat efektif dalam mempermudah pemahaman materi. Hasil tersebut sama seperti penelitian yang dilakukan oleh (Hutabarat, 2020; Liow dkk., 2021; Suarsini dkk., 2020) bahwa media pembelajaran berbasis *instagram* direspons baik oleh peserta didik.

Tabel 8.  
*Rekapitulasi respons umum peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran podcast berbasis Instagram*

Aspek	Respons Umum Peserta Didik	Keterangan
Materi	Materi singkat, terkini, mudah dipahami.  Penyajian yang interaktif sekaligus contoh yang memudahkan siswa.	Materi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari serta tidak terlalu panjang sekaligus mudah dipahami siswa.  Gaya pembawaan yang interaktif dan didukung oleh contoh yang memudahkan siswa.
Media	Tampilan yang menarik dan kekinian.  Pemberian <i>backsound</i> yang menarik dan tidak mendominasi.	Penyajian <i>background</i> , warna yang menarik dan pengemasan materi secara kekinian sesuai gaya anak milenial.  Pemberian <i>backsound</i> yang menambah menarik dan menambah kesan modern.
Bahasa	Gaya Bahasa dan pelafalan yang interaktif.  Tulisan terbaca dengan jelas.	Gaya Bahasa dan pelafalan yang jelas dan interaktif menambah daya tarik bagi siswa  Tulisan judul materi, episode, nama pemateri yang sangat jelas sangat memudahkan peserta didik dalam penggunaan.

Setelah dilakukannya uji coba kepada calon pengguna ada beberapa hal kecil yang harus diperhatikan kembali. Hasil masukan dari calon pengguna selanjutnya ditindak lanjuti melalui proses perbaikan internal terhadap media pembelajaran ini.

Pengembangan media *podcast* tentunya sangat mendukung perkembangan peserta didik dalam mengembangkan kreativitas, inovasi dan keterampilan abad 21. Media *podcast* menjadikan peserta didik lebih mandiri dan bertanggung jawab, berfikir kritis, dan meningkatkan rasa ingin tahu tentang materi yang dipelajari (Wijayanto dkk., 2020). Media pembelajaran *podcast* juga dapat menambah dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik (Pratiwi dkk., 2021) ditambah lagi *podcast* ini diintegrasikan dalam media sosial *instagram* yang merupakan aplikasi familiar dikalangan generasi milenial terutama peserta didik apalagi *instagram* didukung dengan *feed post* yang bermanfaat sebagai gambaran awal tentang materi pembelajaran yang akan dibagikan melalui *podcast* (Veygid dkk., 2020). Hal lain juga dibuktikan bahwa media sosial *instagram* sangat efektif secara signifikan untuk

media pembelajaran masa kini berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Fitriyani dkk., 2021). (Diana, 2020) Menyatakan media *podcast* terbukti berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik dan terbukti mendapat respon yang positif. Pada penelitian sebelumnya dikatakan bahwa media sosial *instagram* terbukti efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Diketahui bahwasanya kaum milenial banyak menghabiskan waktunya untuk mengakses *instagram* mengingat media sosial tersebut merupakan salah satu media sosial yang sedang tren saat ini (Dewanti & Sujarwo, 2021).

Media pembelajaran *podcast* juga bisa meningkatkan capaian belajar peserta didik. Hal itu mendapatkan dukungan dari (Said, 2016) yang mana *podcast* merupakan media yang mengintegrasikan indra pendengaran dan penglihatan akan memudahkan dalam pencapaian kompetensi dan pemahaman peserta didik. Pernyataan ini juga mendapatkan dukungan dari Dale (1969) yang menyatakan bahwa informasi yang didapatkan peserta didik melalui indra penglihatan dan pendengaran dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalamannya hingga 20%.

Secara keseluruhan segala masukan sekaligus perbaikan telah dilakukan walaupun masih terdapat komentar serta saran yang belum dilaksanakan dengan pertimbangan proses yang lama. Seperti halnya masukan dari peserta didik yang meminta diintegrasikan dalam *Youtube* ataupun *platform* yang lainnya.

Hasil penilaian validator dan peserta didik menyatakan bahwa proses digitalisasi pembelajaran IPS dapat didukung dengan memanfaatkan media pembelajaran *podcast* berbasis *instagram* ini. Hal tersebut sejalan dengan konsep pembelajaran berdiferensiasi yang mana guru harus mampu menuntun peserta didik untuk berkembang sesuai dengan zamannya (Astuti, 2021). Adapun manfaat yang diperoleh yaitu dapat membantu guru dalam menyajikan materi kepada peserta didik serta menambah variasi pembelajaran dan diharapkan meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan wawasan dalam menciptakan inovasi dalam bidang pendidikan (Saputra dkk., 2021).

## **Simpulan**

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa peneliti telah berhasil mengembangkan produk pembelajaran berupa *podcast* media pembelajaran IPS berbentuk *audio* berbasis *instagram* yang terdiri dari 5 episode. Setelah melalui tahapan revisi produk sesuai saran para validator dilakukan uji kelayakan yang dilakukan kepada 34 peserta didik kelas 7 MTs Negeri 1 Kediri. Hasil uji kelayakan menunjukkan kategori “sangat layak” dengan perolehan rata-rata nilai 85%. Hal tersebut memiliki artian bahwa produk dari pengembangan media pembelajaran ini mampu memenuhi kebutuhan peserta didik. Media *podcast* yang diproduksi, menambah variasi pembelajaran IPS yang terkini dan mendukung pembelajaran abad 21. Selain itu *podcast* mendukung guru dalam menerapkan



konsep pembelajaran berdiferensiasi kepada peserta didik yang menyesuaikan gaya belajar peserta didik masa kini.

### Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kami ucapkan berbagai pihak yang telah mendukung kelancaran untuk menyelesaikan artikel ilmiah ini. Kepada Kepala Madrasah, Para Bapak/Ibu validator Materi, validator Media, validator Bahasa, Guru IPS dan Peserta didik kelas 7 MTs Negeri 1 Kediri dan juga *crew podcast* yang telah berkenan membantu dan memberikan pengarahannya dengan baik hingga akhir penyusunan artikel ilmiah ini. Penulis juga berterima kasih kepada dewan editor Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia atas publikasi artikel ini dengan harapan penelitian ini bisa memberikan kebaikan bagi pembacanya.

### Referensi

- Albar, B. B., & Sari, I. M. (2021). Learning technology development through podcasts for auditory learning styles. *Proceedings of the 3rd International Conference on Educational Development and Quality Assurance (ICED-QA 2020)*, 170–174. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210202.030>
- Ariyana, Y. (2018, Juni 28). Tpack Framework. *BLOG | PPPPTK IPA*. <https://p4tkipa.kemdikbud.go.id/blog/index.php/2018/06/28/tpack-framework/>
- Astuti, V. (2021). *Pembelajaran berdiferensiasi dan penerapannya di kelas*. Guru Berbagi. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/pembelajaran-berdiferensiasi-dan-penerapannya-di-kelas/>
- BNSP. (2010). *2010 – BSNP*. <https://bsnp-indonesia.org/2010/>
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching* (3. ed). Dryden Press.
- Dewanti, S. R., & Sujarwo, S. (2021). Development of Instagram and YouTube content videos' for online learning. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2), Art. 2. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i2.40253>
- Dewi, K., Sumarmi, S., & Putra, A. K. (2021). Pengembangan bahan ajar digital berbasis stem dengan pendekatan eco-spatial behavior materi kependudukan. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 7(2), 93–103. <https://doi.org/10.18860/jpips.v7i2.11960>
- Diana, S. (2020). *Pengembangan media pembelajaran podcast smamita bercakap dalam pembelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Taman*. 2, 8.
- Fadilah, E., Yudhapramesti, P., & Aristi, N. (2017). Podcast sebagai Alternatif Distribusi Konten Audio. *Jurnal Kajian Jurnalisme*, 1(1), Art. 1. <https://doi.org/10.24198/jkj.v1i1.10562>
- Fitriyani, F., Pujiastuti, I., & Elfitra, L. (2021). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran instagram pada kemahiran menulis cerita pendek siswa kelas xi sekolah menengah atas negeri 1 kota tanjungpinang tahun pelajaran 2019/2020*. <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:liseGG7yMpQJ:https://ojs.umrah.ac.id/index.php/jermal/article/download/2106/904/+&cd=3&hl=id&ct=clnk&gl=id>
- Hutabarat, P. M. (2020). Pengembangan Podcast sebagai Media Suplemen Pembelajaran Berbasis Digital pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2), Art. 2. <https://doi.org/10.7454/jsht.v2i2.85>

- Iqlima, I. (2017). *Metode Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V di MI Ma'arif Nu 1 Pandansari Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas* [Skripsi, IAIN]. <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/2150/>
- Jamaludin, Z. Z., & Saputra, E. R. (2021). Pengembangan Podcast dengan Model Addie pada Materi Cerita Rakyat Sebagai Sumber Belajar Berbasis Audio. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), Art. 2. <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i2.3887>
- Kesumaningtyas, S., Anjani, D. F., Yumerda, D., & Nugraha, D. (2022). Pengembangan Media Audio Berbasis Podcast dalam Pembelajaran Digital: Peran dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), Art. 4. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2896>
- Laila, N., Hariyono, H., & Sumarmi, S. (2016). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(2), 123–129. <https://doi.org/10.17977/um022v1i22016p123>
- Liow, A. A., Suhada, S., & Pakaya, N. (2021). Pemanfaatan Instagram Sebagai Konten Media Pembelajaran Microblog alam Jaringan Pada Mata Kuliah Teknologi Multimedia. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 1(2), Art. 2. <https://doi.org/10.37905/inverted.v1i2.13338>
- Lundström, M., & Lundström, T. P. (2021). Podcast ethnography. *International Journal of Social Research Methodology*, 24(3), 289–299. <https://doi.org/10.1080/13645579.2020.1778221>
- Martins, J. D. P. N., Galhardo, C. X., Silva, E. R. da, & Santos, V. M. L. dos. (2020). Podcast Como Inovação Nas Práticas Pedagógicas. *Journal on Innovation and Sustainability RISUS*, 11(2), 100–112. <https://doi.org/10.23925/2179-3565.2020v11i1p100-112>
- Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). Podcast sebagai media pembelajaran di era milenial. *Jurnal Golden Age*, 3(02), 126. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i02.1720>
- Muhlisin, A. (2012). *Pengembangan media modul pada mata pelajaran menggunakan mesin untuk operasi dasar Kelas X SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/19885/1/ARIF%20MUHLISIN%2010503245005.pdf>
- Mutiani, M. (2019). Social Capital dan Tantangan Abad 21: Kontribusi pendidikan ips dan eksplorasi nilai sosial melalui biografi K.H. Zainal Ilmi. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 6(1), Art. 1. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/SOSIO-FITK/article/view/12386>
- Nabila, A., Wahyuningtyas, N., & Wiradimadja, A. (2021). Pengembangan aplikasi “CPA” (Covid-19 prevention application) sebagai literasi mitigasi bencana covid-19 bagi siswa SMP. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(2), Art. 2. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i2.16761>
- Novianti, E. W., Arcana, I. N., & Taufiq, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis instagram pada pokok bahasan grafik fungsi untuk siswa SMA. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(3), Art. 3. <https://doi.org/10.30738/union.v8i3.8820>
- Nurdiana, U. (2016). *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK) melalui Jejaring Media Sosial Facebook dan Google Drive*. 20.
- Pramitasari, A. (2018). Model pembelajaran menulis wacana persuasif dengan media situs jejaring sosial instagram pada mahasiswa Universitas Pekalongan. *Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia (PIBSI)*, 471–476. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/pibsi40/article/view/116>

- Pratiwi, F., Firmansyah, B., & Wulandari, B. (2021). *Penggunaan Media Podcast dalam Pembelajaran di Era Digital*. <https://ojs.uniwara.ac.id/index.php/protrapenas/article/download/228/53>
- Rachmawati, F., Muhajarah, K., & Kamaliah, N. (2019). Mengukur Efektivitas Podcast sebagai Media Perkuliahan Inovatif pada Mahasiswa. *Justek : Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(1), 38. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i1.3750>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), Art. 2. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Riwayati, S., Relawati, R., & Utami, I. (2022). Pengembangan lks untuk menumbuhkembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(2), Art. 2. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/indiktika/article/view/7722>
- 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), Art. 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2945>
- Said, A. A. (2016). *Desain Multimedia Pembelajaran*. 239. <http://eprints.unm.ac.id/4156/>
- Suarsini, N., Wesnawa, I., & Kertih, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran geografi berbasis media sosial instagram untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 10.
- Syahputra, W. F., & Novrianti, N. (2022). Pengembangan podcast sebagai media pembelajaran siswa sma pada pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal Literasi Digital*, 2(1), Art. 1. <https://pusdig.my.id/literasi/article/view/113>
- Syawaluddin, A., Makkasau, A., & Jamal, I. F. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi lectora inspire pada mata pelajaran ips kelas v di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(3), 294. <https://doi.org/10.26858/jkp.v3i3.10236>
- Veygid, A., Aziz, S. M., & S.r, W. S. (2020). Analisis fitur dalam aplikasi instagram sebagai media pembelajaran online mata pelajaran biologi untuk siswa sekolah menengah atas. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), Art. 1. <https://doi.org/10.35719/alveoli.v1i1.5>
- Wijayanto, P. S., Setiawan, W., & Firmansyah, A. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui media youtube (podcast) dengan metode pembelajaran pendidikan jarak jauh pada materi komputer dan jaringan dasar di SMKN 3 Bandung. *Jurnal Guru Komputer*, 1(1), 13.
- Wiradimadja, A. (2021). *Buku Konsep Dasar IPS dengan Pendekatan CLIL*. Jagat Litera.
- Zellatifanny, C. M. (2020). Trends in disseminating audio on demand content through podcast: an opportunity and challenge in Indonesia. *Journal Pekommas*, 5(2), 117. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2020.2050202>