

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS *PODCAST* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA ISLAM AL-FALAH JAMBI**

**Novia Indriyanti,\* Ulul Azmi\*\***

Alumni Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unbari  
Dosen Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unbari

### **Abstrak**

*Penelitian dan pengembangan ini berangkat dari permasalahan yang terjadi di SMA Islam Al-Falah Jambi dimana media yang digunakan kurang bervariasi. Media pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam permasalahan yang terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yaitu media audio visual berbasis podcast dan menerapkannya pada pembelajaran sejarah kelas X di SMA Islam Al-Falah Jambi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang memiliki lima tahap yaitu: 1. Analisis (Analyze), 2. Desain (Design), 3. Pengembangan (Development), 4. Implementasi (Implementation), dan 5. Evaluasi (Evaluation). Penelitian dilakukan di SMA Islam Al-Falah Jambi dengan Subjek Penelitian siswa Kelas X IPA 1 yang berjumlah 3 orang untuk uji coba perorangan, 10 orang uji coba kelompok kecil, dan 32 orang pada uji coba lapangan. Penelitian ini telah menghasilkan suatu produk berupa media audio visual berbasis podcast dengan materi Hindu-Budha. Media yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh validator, meliputi validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi tahap pertama oleh ahli media diperoleh nilai 59% dan dilakukan*

**Kata Kunci: media audio visual, podcast.**

### **Abstract**

*This research and development departs from the problems that occurred at Al-Falah Islamic High School Jambi where the media used was less varied. Learning media can be an alternative in the problems that occur. This study aims to produce learning media products, namely podcast-based audio-visual media and apply it to class X history learning at Al-Falah Islamic High School Jambi. The method used in this research is ADDIE which has five stages, namely: 1. Analysis (Analyze), 2. Design (Design), 3. Development (Development), 4. Implementation (Implementation), and 5. Evaluation (Evaluation). The research was conducted at Al-Falah Islamic High School Jambi with Research Subjects Class X IPA 1 students, totaling 3 people for individual trials, 10 small group trials, and 32 people in field trials. This research has produced a product in the form of podcast-based audio-visual media with Hindu-Buddhist material. The developed media is then validated by the validator, including the validation of media experts and material experts. The results of the first stage of validation by media experts obtained a value of 59% and carried out*

*Keywords: audio visual media, podcast.*

### **A. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi telah merubah cara hidup masyarakat dan berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Termasuk

dalam bidang pendidikan. Di dalam bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi biasa di kenal dengan Teknologi Informasi dan

Komunikasi atau *Information and Communication Technology*. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi adalah segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi adalah segala hal yang berkaitan dengan menggunakan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke perangkat lainnya (Puskur Balitang, 2007).

Pembelajaran abad ke-21 tidak lepas dari penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Para pendidik dan peserta didik diharuskan mampu memahami penggunaan TIK dalam proses belajar mengajar dengan maksimal. Proses belajar mengajar saat ini tidak mengenal jarak, ruang dan waktu, dimana saja dan kapan saja menjadi salah satu ciri pendidikan abad 21.

Dewasa ini, perkembangan TIK semakin berkembang pesat, dengan adanya TIK dapat memudahkan kita mendapatkan informasi dan belajar. TIK di dalam dunia pendidikan mempunyai peran yang luar biasa. Penggunaan TIK melibatkan tiga unsur utama yaitu perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), dan sumber daya manusia (*brainware*). Selain itu, peran TIK yang tidak kalah penting di dalam dunia pendidikan adalah adanya variasi model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran konvensional dengan memanfaatkan media audio, video maupun multimedia.

Hal yang harus diperhatikan para guru adalah menciptakan

metode pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk aktif dan melakukan interaksi dengan berbagai sumber belajar agar suasana proses belajar mengajar tidak membosankan. Salah satu bentuk model pembelajaran dengan menggunakan TIK adalah model pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual. Media audio visual ini memiliki kelebihan yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat (verbalitas) dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan. Kemudian, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Media ini dapat membantu peserta didik agar pelaksanaan belajar mengajar tidak membosankan dan hasilnya lebih mudah dimengerti dan dipahami.

Saat pandemi Covid-19 menyebar diseluruh belahan dunia termasuk di Indonesia seluruh aktivitas kita menjadi terbatas. Dengan demikian setiap sektor yang menjalani aktivitas pekerjaan maupun pembelajaran dari rumah termasuk sektor pendidikan. Kementrian pendidikan telah mengeluarkan kebijakan mengubah sistem pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring (dalam jaringan/*online*), dengan perkembangan teknologi semakin maju, sehingga berdampak pula pada kemajuan media pembelajaran yang digunakan sekarang ini meskipun dengan penamaan yang berbeda-beda. Yaumi (dalam Salsabila dkk, 2020:2).

*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: *reusability* dan *replaying* bahan ajar, ketersediaan dan ketidaktergantungan terhadap suatu teknologi, karena *podcast* dapat didengarkan melalui berbagai media putar misalnya MP3 *player*, MP4 *player*, *handphone/smarthphone*, dan lain-lain. Peserta didik tidak perlu bergantung pada kehadiran kelas untuk belajar seperti biasa yang dilakukan dalam pembelajaran tradisional dengan menggunakan proses pembelajaran tatap muka (Fietze, 2010). *Podcast* memiliki potensi untuk menjadi salah satu cara yang efektif dalam pembelajaran saat ini.

Media audio visual berbasis *podcast* dalam kegiatan pembelajaran luar jaringan (*luring*), siswa mendengarkan *podcast* di dalam kelas dengan bantuan *proyektor* ataupun secara individu melalui *handphone/smarthphone* (MP4 *player*) dengan menggunakan *earphone*. Setelah mendengarkan audio *podcast* tersebut siswa dapat bertanya kepada guru, lalu guru menjawab pertanyaan. Media audio visual berbasis *podcast* belum pernah digunakan, ini bisa menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan dalam kegiatan pembelajaran dalam jaringan (*daring*), guru mengirimkan file video *podcast* ini melalui aplikasi *WhatsApp* (WA), kemudian siswa melihat dan mendengarkan video *podcast* tersebut. Untuk membuat suasana pembelajaran *online*, guru dapat membuat pertanyaan kemudian jawabannya tersedia di dalam video *podcast* tersebut, sehingga siswa

melihat dan mendengarkan video *podcast* tersebut dengan baik.

Banyak sekali model pembelajaran yang dilakukan di dalam masa pandemi sekarang ini berbagai *platform* juga digunakan di dalam pembelajaran jarak jauh ini yang digunakan sebagai penunjang didalam proses kegiatan belajar mengajarseperti *google classroom*, *e-learning*, *edmode*, *zoom*, *google meet*, *whatshap* dan lain sebagainya, yang mampu menjadi penunjang agar proses pembelajaran yang dilakukan mampu berjalan dengan baik meski dimasa pandemi saat ini, penulis telah melakukan survei media yang diperlukan untuk menjadi penunjang dalam kegiatan pembelajaran yaitu kurang lebih 71% siswa lebih tertarik dengan media audio visual. Maka dari itu, penulis merasa media audio visual berbasis *podcast* ini bisa menjadi inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran sejarah bahwa di SMA Islam Al-Falah Jambi dalam proses belajar mengajar guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media permainan ular tangga. Namun, guru belum pernah memanfaatkan teknologi atau media lain sebagai pembantu guru dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang media pembelajaran dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Podcast* Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Islam Al-Falah Jambi.

## **B. METODE**

Metode yang dipakai dalam pengembangan ini adalah metode

*Research & Development* yang biasa disingkat (R&D) sama maknanya dengan metode penelitian pengembangan. Sukmadinata (2008) *Research & Development* adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Sugiyono (2019: 752) metode *Research & Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penulis memilih menggunakan model ADDIE karena model pengembangan ini sangat efektif, dinamis, serta dapat mendukung kinerja dari program itu sendiri. Model ini terdiri dari 5 komponen yang saling berhubungan serta terstruktur secara sistematis yang berarti tahapan pertama sampai ke tahapan ke lima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Ke lima langkah-langkah dari model ADDIE ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya sehingga mudah untuk di pahami.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

#### 1. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran audio visual berbasis *Podcast* dengan langkah-langkah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Adapun hasil dari tahap-tahap tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

##### a) Tahap Analisis

Pada tahap analisis dilakukan

observasi, yaitu wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah dan siswa untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran. Setelah melakukan kegiatan observasi di SMA Islam Al-Falah Jambi, peneliti mendapatkan temuan data sebagai berikut:

- 1) Dari hasil keterangan guru mata pelajaran sejarah, kurikulum yang diterapkan di SMA Islam Al-Falah Jambi yaitu kurikulum 2013 atau K13.
- 2) Guru sangat jarang memanfaatkan teknologi atau media lain sebagai pembantu guru dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Dari keterangan siswa kelas X, media yang digunakan guru saat proses pembelajaran kurang bervariasi, antara lain media ular tangga dan *Power Point*.

##### b) Tahap Perancangan

Pada tahap ini peneliti berupaya membuat produk kemudian mendesain sebuah media pembelajaran video pembelajaran Hindu-Budha di Indonesia adalah menyusun materi atau pokok bahasan pembelajaran, tahap selanjutnya menyusun konsep produk. Dalam menyusun konsep desain produk yang akan dikembangkan terdapat beberapa tahap yaitu:

- 1) Membuat Narasi yaitu Media ini menggunakan buku Sejarah Indonesia terbitan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2016 yang disesuaikan dengan materi dan kompetensi dasar.
- 2) Membuat *Story Board*, berdasarkan narasi yang telah dibuat oleh peneliti, kemudian

peneliti membuat sebuah perancangan sebelum melakukan pengembangan media yaitu dengan membuat *story board*.

c) Tahap Pengembangan

Pada tahap ini peneliti akan mengembangkan dari apa yang sudah dirancang atau didesain pada tahap sebelumnya, meliputi:

1) Pembuatan produk

Pembuatan produk ini dilakukan berdasarkan *story board* dan skrip/narasi yang sudah dibuat sebelumnya. Proses produksi dilakukan dengan konsep rancangan dibuat menggunakan aplikasi *Kine Master Diamond*.

2) Membuat media audio visual berbasis *podcast*:

a) Mengumpulkan materi (materi yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar).

b) Menentukan *background*

c) Mengumpulkan video/gambar (video/ gambar yang digunakan sesuai dengan materi Pedagang, Penguasa dan Pujangga pada Masa Klasik Hindu-Budha)

3) Media dan alat yang digunakan yaitu Laptop/komputer dan *handpone/ smartphone*.

d) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Satriyo Pamungkas, S.Pd., M.Pd. Validasi dilakukan sebanyak dua kali oleh ahli media dan telah memberi saran atau komentar melalui angket yang telah diberikan oleh peneliti. Pada validasi tahap pertama yang dilakukan pada tanggal 5 September 2021 secara langsung validator menilai media yang telah dibuat. Adapun hasil data

dari validasi tahap pertama inidilihat pada presentase tabel berikut ini:

Tabel 1. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Media	70%	Baik
2	Bahasa	60%	Cukup
3	Suara	40%	Kurang Baik
4	Gambar	67%	Cukup
Rata-rata Presentase		59%	Cukup

Adapun saran dan komentar dari validasi pertama yaitu:

a) Suara latar/ *backsound*.

b) Perjelas pengucapan materi pembahasan.

c) Teks judul pembahasan.

d) Focus antara gambar dan penjelasan materi.

Pada hasil validasi pertama dilakukan tinjauan dan tanggapan oleh ahli media, peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan saran dari ahli media. Validasi kedua dilakukan pada secara langsung pada tanggal 29 September 2021. Adapun hasil data dari validasi tahap kedua ini dilihat dari presentase tabel berikut ini

Tabel 2. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Media	100%	Sangat Baik
2	Bahasa	90%	Sangat Baik
3	Suara	80%	Baik
4	Gambar	87%	Sangat baik
Rata-rata Presentase		89%	Sangat Baik

Secara keseluruhan hasil validasi pada tahap kedua ini sudah bisa untuk dilakukan uji coba lapangan.

e) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh ibu Nurma Yunita, S.Pd.

Validasi diminta untuk memberikan saran atau komentar mengenai materi yang akan disajikan atau ditampilkan pada media yang sudah dibuat, validasi ahli materi ini dilakukan pada tanggal 23 September 2021 secara langsung validator memberikan penilaian terhadap materi yang ada didalam media tersebut. Adapun hasil data dari validasi materi ini dapat dilihat pada presentase berikut ini:

Tabel 3. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Materi	87%	Sangat Baik
2	Bahasa	90%	Sangat Baik
3	Suara	80%	Baik
4	Gambar	93%	Sangat baik
Rata-rata Presentase		88%	Sangat Baik

Hasil dari validasi materi yang ada pada media dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Adapun saran atau komentar dari validator yaitu, suara sedikit dibesarkan supaya kedengaran lebih jelas di hadapan peserta didik.

#### f) Tahap Implementasi

Pada tahap ini, uji coba media dilakukan setelah tahap validasi oleh tim ahli media dan tim ahli materi dilanjutkan ke tahap uji coba produk yaitu uji perorangan, uji coba kelompok dan uji coba lapangan. Uji coba dilakukan pada siswa kelas X SMA Islam Al-Falah Jambi secara. Adapun uji coba dilakukan sebagai berikut:

##### 1. Uji Coba perorang

Uji coba pada tahap ini dilakukan pada 3 orang siswa kelas X IPA 1 SMA Islam Al-Falah Jambi yang dipilih secara acak. Uji coba dilakukan secara daring (via *zoom*), peneliti membagikan media audio

visual berbasis *podcast* divia *zoom* untuk menonton bersama. Selanjutnya setelah selesai mendengarkan dan menonton media audio visual berbasis *podcast* peneliti membagikan angket kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran. Adapun hasil dari uji coba perorang ini dapat dilihat pada presentase berikut ini:

Tabel 4. Rekap Data Hasil Uji Coba Perorang

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Tampilan media	75%	Baik
2	Materi	80%	Baik
3	Gambar	80%	Baik
4	Suara	77%	Baik
5	Bahasa	67%	Baik
Rata-rata presentase		76%	Baik

##### 2. Uji coba kelompok kecil

Uji coba pada tahap ini dilakukan pada 10 orang siswa kelas X IPA 1 SMA Islam Al-Falah Jambi yang dipilih secara acak. Uji coba dilakukan secara daring (via *zoom*), peneliti membagikan media audio visual berbasis *podcast* di via *zoom* untuk menonton bersama. Selanjutnya setelah selesai mendengarkan dan menonton media audio visual berbasis *podcast* peneliti membagikan angket kepada siswa untuk memberikan penilaian serta komentar maupun saran terhadap media pembelajaran. Adapun hasil dari uji coba kelompok kecil ini dapat dilihat pada presentase berikut ini:

Tabel 5. Rekap Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

1	Tampilan media	81%	Baik
2	Materi	86%	Sangat Baik
3	Gambar	83%	Baik
4	Suara	79%	Baik
5	Bahasa	90%	Sangat Baik
Rata-rata presentase		84%	Baik

### 3. Uji Coba Lapangan

Uji coba pada tahap ini merupakan uji coba terakhir yang dilakukan pada 32 siswa kelas X IPA 1 SMA Islam Al-Falah Jambi. Uji coba dilakukan secara daring (via *zoom*), peneliti membagikan media audio visual berbasis *podcast* di via *zoom* untuk menonton bersama. Setelah selesai mendengarkan dan menonton media audio visual berbasis *podcast*, selanjutnya peneliti membagikan angket kepada siswa untuk memberikan penilaian, saran atau komentar terhadap media pembelajaran. Adapun hasil dari uji coba lapangan ini akan menjadi data akhir pada tahap evaluasi produk media pembelajaran, dapat dilihat pada presentase berikut ini:

Tabel 6. Rekap Data Hasil Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Presentase	Kategori
1	Tampilan media	82%	Baik
2	Materi	90%	Sangat Baik
3	Gambar	84%	Baik
4	Suara	81%	Baik

5	Bahasa	94%	Sangat Baik
---	--------	-----	-------------

### g) Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi pertama peneliti dari hasil tim ahli media memberikan saran atau komentar untuk memperjelas pengucapan materi pembahasan, teks judul pembahasan serta fokus antara gambar dan penjelasan materi. Setelah melakukan perbaikan dan hasil revisi tahap kedua media pembelajaran audio visual berbasis *podcast* ini dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Pada tahap evaluasi peneliti dari hasil tim ahli materi media pembelajaran audio visual berbasis *podcast* dinyatakan layak untuk diuji cobakan, adapun saran atau komentar untuk dibesarkan sedikit suara agar kedengaran lebih jelas di hadapan peserta didik.

Setelah melakukan validasi dengan tim ahli media dan tim ahli materi, selanjutnya melakukan uji coba dengan siswa yang akan dilakukan melalui 3 tahap yaitu, uji coba perorang, uji coba kelompok dan uji coba lapangan. Pada tahap uji coba pertama peneliti melakukan perbaikan media berdasarkan saran atau komentar dari angket yang diisi oleh siswa yaitu suara *backsound* terlalu keras sehingga suara saat menjelaskan materi tidak begitu terdengar.

## 2. Pembahasan

Pada analisis yang dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran audio visual berbasis *podcast* materi

Pedagang, Penguasa dan Pujangga pada Masa Klasik (Hindu-Budha) dikembangkan berdasarkan langkah-langkah model pengembangan ADDIE yang dimulai dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kelas X bermaksud agar dapat membantu guru dan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber-sumber yang akan menjadikan referensi yang berkaitan dengan materi dan gambar yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran audio visual berbasis *podcast*. Materi *podcast* yang didengarkan dan dilihat dapat disesuaikan dengan materi-materi yang diperlukan, terbukti pada penelitian (Samad, Ahmad & Diana, 2007:97) dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris karena mahasiswa lebih intren dan fokus mendengarkan materi yang mereka perlukan.

Langkah selanjutnya yaitu menentukan *background*, mengumpulkan materi dan video/gambar yang berkaitan dengan materi, setelah itu mendesain media pembelajaran yang menggambarkan secara keseluruhan. Desain ini dibuat untuk mempermudah proses pembuatan media. Setelah selesai mendesain produk, langkah selanjutnya yaitu memproduksi media pembelajaran dengan menggunakan MP4 dan membuat produk sesuai dengan desain yang telah ditentukan. Setelah memproduksi media selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan

validasi dengan tim ahli media dan tim ahli materi. Pada tahap validasi tim ahli media didapatkan kelayakan media dengan presentase 74% dan tahap validasi tim ahli materi didapatkan kelayakan dengan presentase 88%.

#### **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **Kesimpulan**

Dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *podcast* materi Pedagang, Penguasa dan Pujangga pada Masa Klasik (Hindu-Budha) pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA Islam Al-Falah Jambi telah melalui beberapa tahapan penelitian dan pengembangan menggunakan model (ADDIE) *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Media yang dihasilkan berbentuk audio visual (video) dengan materi Pedagang, Penguasa dan Pujangga pada Masa Klasik (Hindu-Budha) yang menggunakan gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang di bahas.
- 2) Produk media yang dihasilkan termasuk kategori “Baik” untuk digunakan karena pada proses validasi dengan tim ahli media mendapatkan nilai rata-rata presentasinya 74% dari ahli media, nilai rata-rata presentase 88% dari ahli materi dengan kategori “Sangat Baik”. Dan penilaian uji coba perorang mendapatkan nilai 74% dengan kategori “Baik”, penilaian uji

coba kelompok mendapatkan nilai 84% dengan kategori “Baik”, dan uji coba lapangan adalah uji coba terakhir mendapatkan nilai 86% dengan kategori “Sangat Baik”. Rata-rata keseluruhan uji coba yaitu 82% termasuk dalam kategori “Baik”.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan beberapa saran sebagaiberikut:

- 1) Bagi Guru  
Produk media audio visual berbasis *podcast* ini dapat digunakan untuk membantu guru saat proses pembelajaran tatap muka maupun *online*.
- 2) Bagi Siswa  
Media ini dapat digunakan siswa untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi tentang Pedagang, Penguasa dan Pujangga pada Masa Klasik (Hindu-Budha)
- 3) Bagi Peneliti  
Media audio visual berbasis *podcast* ini perlu dilakukan penelitian yang lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan penggunaan media audio visual berbasis *podcast*. Dan juga media ini dapat dikembangkan pada materi lain

### DAFTAR PUSTAKA

Arsyadi, Azhar. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada

Dewi Mayangsari, Dinda Rizki Tiara. “*Podcast* Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial” Jurnal *Golden Age Universitas Hamzanwadi* Vol. 3 NO. 02, Desember

2019, Hal. 126-135

Fahyuni, Eni Fariyatul dan Nurdiansyah. 2016. Inovasi Model Pembelajaran. Sidoarjo: Nizamia *Learning Center* cet: 1. Hal 34

Faiza Indriastuti dan Wawan Tri Saksono. “*Podcast* Sebagai Sumber Belajar Berbasis Audio, *Audio Podcasts As Audio-Based Learning Resources* Jurnal Teknodik Vol. 18. Nomor 3 Desember 2014. Hal: 306

Pusat Kurikulum. Balitang. 2007. Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran TIK. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Sadiman, Arief. Dkk. 2002. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: RajaGrafindo Persada

Sapriyah. 2009. Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan. Alfabeta: Bandung

Unik Hanifah Salsabila, Windi Mega Lestari, Riasatul Habibah, Ogy Andarasta, Diah Yulianingsing. “Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19” Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 2. Nomor 2 Desember 2020. Hal: 2