

Efektivitas Media Pembelajaran Coolcast Edu terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Aprilia Melinda Sholihah¹, Neni Wahyuningtyas²

^{1,2}Universitas Negeri Malang, Indonesia

¹aprilia.melinda.2107416@students.um.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi pada abad 21 memberikan pengaruh yang besar pada sektor pendidikan. Peserta didik kini tidak hanya perlu menghafal namun juga harus mampu menguasai digitalisasi teknologi yang sesuai dengan kompetensi abad 21 seperti berkolaborasi, berfikir kritis, dan beradaptasi dengan perubahan zaman. Penguasaan kompetensi dalam digitalisasi teknologi tidak hanya relevan dengan kebutuhan zaman, namun juga relevan dalam meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik. Untuk itu diperlukan sarana media pembelajaran terintegrasi teknologi abad 21. Penelitian ini bertujuan guna mengukur seberapa efektif penerapan media pembelajaran Coolcast Edu dalam meningkatkan capaian hasil belajar. Metode quasi eksperimen dengan desain penelitian kelompok kontrol non-ekuivalen diterapkan pada penelitian ini. Penelitian ini menggunakan dua subjek penelitian yakni peserta didik kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas VII A sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi, tes akhm yang berjumlah 20 butir soal, dan dokumentasi. Hasil uji gain score digunakan sebagai acuan analisis data untuk menguji keefektifan penerapan media pembelajaran Coolcast Edu pada capaian hasil belajar peserta didik. Hasil uji gain score menyatakan bahwa pada kelas eksperimen mendapat hasil nilai rata-rata lebih tinggi dari kelas control yang dilihat dari perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 0,52 dan kelas control sebesar 0,30. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Coolcast Edu memiliki efektivitas meningkatkan capaian hasil belajar. Rekomendasi bagi guru menerapkan media pembelajaran Coolcast Edu dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan pemahaman materi IPS terutama pada materi kegiatan ekonomi serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga berkontribusi pada peningkatan capaian hasil belajar peserta didik. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan cakupan penelitian yang lebih luas dengan mengembangkan media pembelajaran serupa dengan mata pelajaran yang berbeda serta juga dapat melakukan penelitian eksperimen yang lebih kompleks.

Kata kunci: *Coolcast Edu*, Hasil Belajar, Pembelajaran IPS

Pendahuluan

Evolusi ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad 21 mengalami pertumbuhan yang pesat secara berkelanjutan. Hal ini didorong oleh adanya kebutuhan manusia yang semakin meningkat dan tidak terbatas, seperti contohnya dalam bidang pendidikan (Effendi & Wahidy, 2019). Perkembangan teknologi abad 21 pada bidang pendidikan membawa perubahan dan pengaruh yang besar terutama dalam kegiatan pembelajaran. Pada abad 21, peserta didik tidak hanya mengandalkan pengetahuan yang mereka miliki melainkan juga harus mampu mengintegrasikan kompetensi dengan digitalisasi teknologi yang ada (Kuntocahyono, 2020). Kompetensi merupakan komponen penting dan utama sebagai alat bagi peserta didik menghadapi tuntutan digitalisasi teknologi abad 21 (Sinaga, 2023). Hal tersebut selaras dengan

tuntutan pendidikan abad 21 di mana digitalisasi pendidikan menekankan pentingnya penguasaan keterampilan oleh peserta didik, yang dikenal sebagai keterampilan 6C (Khotimah, 2019).

Konsep 6C meliputi: *Character* (karakter) yakni kompetensi yang mengacu pada nilai-nilai moral dan etika yang membentuk kepribadian seseorang meliputi integritas, kejujuran, dan tanggung jawab, *Citizenship* (kewarganegaraan) berkaitan dengan kesadaran akan peran sebagai warga negara yang baik, termasuk partisipasi aktif dalam masyarakat dan pemahaman akan hak dan kewajiban), *Critical Thinking* yakni kompetensi yang mengacu pada analisis pemecahan masalah secara mendalam dan rasional, *Creativity* (kreatif) yakni kemampuan dalam menghasilkan ide-ide baru dan inovatif, *Collaboration* (kolaborasi), dan *Communication* yakni kompetensi yang mengarah pada kemampuan untuk berkomunikasi dan penyampaian informasi secara efektif (Afif et al., 2021). Penjelasan tersebut mengindikasikan bahwa kompetensi 6C memiliki peran yang krusial mempersiapkan dan meningkatkan kompetensi peserta didik menghadapi tantangan perkembangan teknologi abad 21 (Triana et al., 2023).

Kompetensi 6C memiliki keterkaitan erat dengan teknologi pendidikan abad 21, terutama dalam penggunaan media pembelajaran (Wulandari et al., 2022). Teknologi pendidikan memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kompetensi ini melalui berbagai alat dan *platform digital* yang mendukung pembelajaran kolaboratif, interaktif, dan kreatif (Lestari & Kurnia, 2023). Media pembelajaran berbasis teknologi dapat memfasilitasi kolaborasi antar peserta didik dalam proyek kelompok, memperkaya komunikasi melalui diskusi daring, serta mendorong kreativitas dengan alat-alat desain digital. Untuk memenuhi kebutuhan akan keterampilan abad 21 tersebut maka dibutuhkan suatu media pembelajaran menarik dan inovatif yang dapat dijangkau secara mudah dan efisien oleh peserta didik serta memiliki kompetensi sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan yang ada (Said, 2023).

Menurut Moto (2019) penggunaan media pembelajaran yang menarik, inovatif, serta terintegrasi dengan teknologi akan meningkatkan pemahaman peserta didik akan tujuan dari materi yang diajarkan. Sejalan dengan hal tersebut Utomo (2023) juga menyatakan bahwa selama proses belajar dibutuhkan komponen berupa media pembelajaran yang memiliki keunikan, menarik, inovatif dan juga berkaitan dengan teknologi masa kini yang dapat mendorong perubahan dalam paradigma pembelajaran. Perubahan dalam paradigma pembelajaran akan dapat memperkaya dan memfasilitasi peserta didik untuk lebih mengerti maksud dari materi yang diajarkan secara efektif karena bisa menyampaikan informasi dalam berbagai bentuk visual. Hal tersebut selaras dengan Aida et al (2020) yang mengatakan bahwa penerapan media pembelajaran yang inovatif dan menarik akan dapat menaikkan efektifitas kegiatan belajar di tengah arus globalisasi dan perkembangan teknologi. Selain itu, melalui hal tersebut peserta didik juga dapat meningkatkan rasa keingintahuan mereka sehingga peserta didik akan lebih semangat belajar dan mendapatkan hasil belajar yang positif.

Pemahaman akan materi pelajaran yang diajarkan serta hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh penerapan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Terdapat mata pelajaran yang mengandalkan media pembelajaran seperti itu dalam penyampaian materinya. Salah satunya mata pelajaran IPS yang dalam penyampaian materinya membutuhkan media pembelajaran menarik yang tidak membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Hal tersebut karena mata pelajaran IPS memiliki materi yang terpadu yang di organisasikan dengan banyak ilmu-ilmu sosial (Sya'ban, 2018). Selain itu dalam mata pelajaran IPS peserta didik juga diajarkan untuk memiliki kepekaan terhadap timbulnya masalah yang terjadi dalam lingkungan sosial mereka, serta mempelajari aspek-aspek penting yang ada disekitar mereka (Milla & Kurnia, 2022). Oleh sebab itu karena terdiri dari banyak kombinasi ilmu-ilmu sosial dan juga terintegrasi dengan

kondisi nyata pada kehidupan sehari-hari IPS dianggap sebagai materi yang sukar dipahami serta membosankan oleh peserta didik.

Menurut Salsabilla et al (2021) IPS masih dianggap sebagai materi yang sukar dipahami karena terdapat banyak materi konseptual yang harus dibaca dan dihafalkan. Banyaknya tulisan yang harus dibaca membuat peserta didik merasa jenuh dan terkadang melupakan apa yang mereka pahami karena terlalu banyak hal yang harus mereka baca. Selaras dengan hal tersebut Fajriati (2018) menyatakan bahwa IPS selama ini dikenal dengan pembelajaran yang memiliki banyak materi yang harus dipelajari dan memiliki keterbatasan waktu dalam penyampaian materi bahasan karena hanya diberikan 4 jam mata pelajaran seminggu. Selain itu menurut Susilowati (2022) pembelajaran IPS seringkali dianggap sulit karena guru tidak mengikutsertakan dan melibatkan peserta didik dalam kedalaman kegiatan belajar. Terlebih lagi guru menggunakan metode ceramah yang monoton disertai penggunaan media pembelajaran yang masih tradisional dan membosankan. Hal tersebut menjadikan kondisi kelas menjadi kelas pasif karena peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik memahami pelajaran yang dijelaskan. Pendidik juga yang kurang kreatif memanfaatkan digitalisasi teknologi dalam media pembelajaran IPS juga membuat peserta didik banyak yang merasa jenuh dan hal ini berakhir dengan hasil belajar yang rendah karena tidak memahami materi yang dijelaskan (Wawa et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi langsung di SMP Islam Plus Hidayatut Thullab pada Senin, 26 Februari 2024 di jam mata pelajaran IPS, aktivitas pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dengan jenis metode pembelajaran ceramah dan menggunakan media pembelajaran tradisional. Pembelajaran IPS dilaksanakan pada jam pertama dan pada saat itu situasi kurang kondusif karena banyak peserta didik yang terlambat. Hal ini membuat mereka tidak mencermati penjelasan guru sehingga tidak mampu menyerap materi yang sudah dipaparkan. Disamping itu peserta didik juga lebih senang melakukan aktivitas lain seperti berbincang dengan teman, tidur, dan ada yang makan di kelas. Mengacu pada pengamatan yang disertai dengan wawancara bersama guru koordinator mata pelajaran IPS banyak peserta didik yang merasa tidak semangat, bosan, dan kurang konsentrasi saat pembelajaran berlangsung disebabkan oleh metode dan media yang digunakan guru dalam kelas monoton dan membosankan.

Hasil pengamatan peneliti juga menunjukkan bahwa terdapat 39% peserta didik yang kurang fokus untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Sisanya 61% peserta didik yang memperhatikan penyampaian materi dari guru. Dari situasi tersebut juga menunjukkan bahwa sebagian peserta didik yang tidak fokus mengikuti pembelajaran kebanyakan mengganggu temannya ketika kegiatan pembelajaran tersebut. Peserta didik yang awalnya memperhatikan dengan baik menjadi kurang fokus pada kegiatan pembelajaran yang berakibat pada hasil belajar mereka. Hasil belajar sendiri merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, melalui hasil belajar peserta didik guru dapat melihat apakah tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik atau tidak. Disamping itu guru dapat mengevaluasi media dan metode pembelajaran yang digunakan kepada peserta didik dapat diimplementasikan dengan baik atau tidak (Tasya & Abadi, 2019). Berdasarkan data hasil Ujian Akhir Semester 1 menunjukkan bahwa terdapat 55,5% peserta didik mendapatkan nilai kurang dari kompetensi minimum atau KKM dalam mata pelajaran IPS. Kondisi tersebut mencerminkan masih banyaknya peserta didik yang mendapat hasil kurang baik disebabkan oleh banyak dari mereka yang tidak memahami materi IPS yang sudah diajarkan. Faktor penting yang mempengaruhi hal tersebut adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran bersifat inovatif dan menarik yang mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran yang menjadi solusi inovatif serta menarik yang cocok diterapkan dalam pembelajaran dapat berbentuk media pembelajaran berbasis media sosial *Instagram* yaitu media pembelajaran *Coolcast Edu*. Media pembelajaran *Coolcast Edu* merupakan media

pembelajaran berbentuk podcast *Instagram* yang terintegrasi dengan teknologi masa kini. Media pembelajaran *Coolcast Edu* menjadi media pembelajaran populer dikalangan peserta didik SMP dikarenakan praktis dan dapat diakses kapanpun melalui aplikasi *Instagram* tanpa membutuhkan prosedur yang membingungkan (Nantana et al., 2023). Media pembelajaran *Coolcast Edu* sendiri berisi materi kegiatan ekonomi yang didalamnya terdapat penjelasan mengenai proses produksi, faktor-faktor produksi, dan juga jenis produksi. Selain itu juga dijelaskan mengenai proses konsumsi dan distribusi dengan bahasa kekinian serta tampilan gambar yang menarik. Penjelasan yang menggunakan bahasa kekinian dalam menjelaskan materi kegiatan ekonomi serta gambar yang menarik yang membantu peserta didik menyerap dengan baik materi yang dijelaskan. Keunggulan podcast *Instagram Coolcast Edu* yang lain adalah kemudahan dalam mengakses konten yang disajikan. Peserta didik tinggal mengakses melalui smartphone kemudian mengakses akun *Instagram* yang tersedia. Iklan yang ada dalam podcast *Instagram* tidak sebanyak iklan podcast dalam aplikasi lain sehingga mempermudah peserta didik dalam mengakses materi yang ditampilkan dalam podcast *Instagram*.

Penerapan media pembelajaran *Coolcast Edu* memiliki efektifitas dalam pembelajaran IPS karena meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selaras dengan hal itu Syuhada (2023) menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis podcast efektif meningkatkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran disebabkan banyak peserta didik merasa tertarik dan secara aktif mendengarkan materi podcast yang disajikan sehingga berpengaruh pada kemampuan mereka untuk menyerap materi yang diajarkan.. Selain itu menurut Kamila (2024) keterlibatan aktif peserta didik saat menggunakan podcast sebagai media pembelajaran juga dapat dilihat dari peningkatan sikap mandiri dan kemampuan berfikir kritis peserta didik hal ini dikarenakan media pembelajaran podcast dapat memberikan gambaran awal materi yang akan dibahas dengan mudah karena dapat diakses dimana saja sehingga ketika pembelajaran dimulai peserta didik lebih matang dan siap untuk diajak membahas materi yang diajarkan. Media pembelajaran berbasis podcast juga dapat menambah dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik apalagi podcast ini juga diintegrasikan dengan media sosial *Instagram* yang populer dikalangan peserta didik. Kombinasi penggunaan media podcast dengan media sosial *Instagram* akan menarik minat serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Hal itu dikarenakan peserta didik sudah terampil dan familiar menggunakan media sosial dan tidak membutuhkan pelatihan khusus sehingga mudah diterapkan dimana saja (Sesriyani & Sukmawati, 2019)

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan menunjukkan mengenai efektivitas pengaruh podcast sebagai media pembelajaran dalam hal peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang sesuai dilakukan oleh Khairunnisa (2022) yang melakukan penelitian terkait pengaruh podcast format wawancara terhadap terjadinya peningkatan hasil belajar geografi yang dipaparkan melalui peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 71,85 menjadi 83,09. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Ikhzani & Wulandari (2022) yang mengkaji terkait efektivitas media pembelajaran podcast terhadap peningkatan hasil belajar IPA peserta didik SMP yang menunjukkan hasil ketercapaian sebesar 0,47 dalam kategori sedang yang berarti podcast memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian serupa dilakukan oleh Mardiningsih (2016) yang melakukan penelitian pada peserta didik kelas 7 SMPN 4 Madiun guna menguji pengaruh penerapan podcast pada materi IPS terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX saat pembelajaran jarak jauh. Penelitian tersebut memaparkan bahwa podcast berpengaruh pada peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai kelas eksperimen yang memiliki nilai *pretest* awal 67,7 menjadi 76,4 setelah dilakukan penerapan media pembelajaran podcast.

Berdasarkan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan podcast memiliki efektifitas untuk meningkatkan performa hasil belajar peserta didik. Namun penelitian terdahulu masih memiliki keterbatasan dan kekurangan dalam konteks penelitian dimana belum ada penelitian yang menguji efektifitas podcast yang berbasis media sosial *Instagram* terhadap hasil belajar peserta didik. Hampir sebagian besar podcast yang diuji adalah podcast berbasis aplikasi *Spotify* dan *youtube* yang merupakan aplikasi berbayar dan belum tentu bisa diakses peserta didik dengan mudah dimanapun berada. Dengan demikian penelitian ini memiliki *gap* atau pembeda yakni menerapkan podcast yang diintegrasikan dengan media sosial *Instagram* dengan nama *Coolcast Edu* yang inovatif, familiar, dan mudah diakses oleh peserta didik serta penggunaan podcast berbasis *Instagram* sebagai bahan belajar IPS sangat jarang digunakan kebanyakan media pembelajaran podcast digunakan dalam mata pelajaran yang lain, serta penggunaan podcast *Instagram* sebagai media pembelajaran ini selaras dengan tuntutan keterampilan abad 21 yakni keterampilan 6c. Dengan mempertimbangkan kelebihan dan yang dimiliki oleh media pembelajaran *Coolcast Edu* serta hasil penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Coolcast Edu* terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS di SMP Islam Plus Hidayatut Thullab. Penelitian ini bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran IPS serta memotivasi mereka dengan pendekatan yang berbeda dari sebelumnya. Bagi guru, dengan adanya penelitian ini membantu dalam mengenal media pembelajaran yang sesuai dengan tantangan perkembangan teknologi abad 21 dan menjadi panduan untuk lebih kreatif dan inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu, bagi sekolah, penerapan media pembelajaran *Coolcast Edu* dapat diterapkan dengan baik pada pembelajaran IPS dan mampu menjadi referensi media pembelajaran yang serupa pada mata pelajaran lainnya.

Metode

Penelitian ini menerapkan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu khususnya menggunakan model penelitian *non-equivalent control group design*. Penerapan metode penelitian eksperimen semu dilakukan agar pelaksanaan penelitian berjalan secara natural dan alami seperti situasi pembelajaran biasa di kelas, peserta didik lebih dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran karena tidak merasa terbebani sebagai subjek penelitian sehingga data yang diperoleh juga akan lebih valid.

Sampel penelitian menggunakan dua kelas yang memiliki jumlah masing-masing 39 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas control. Kelas VII A dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C dipilih sebagai kelas control. Teknik yang dipakai dalam pemilihan kelas eksperimen dan kelas control menggunakan teknik *purposive sampling* dan mengacu pada nilai rata-rata hasil ujian akhir semester yang seimbang dengan perolehan nilai kelas VII A sebagai kelas eksperimen sebesar 76,7 dan kelas VII C sebagai kelas kontrol sebesar 76,8.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
A	O1	X	O3
B	O2	-	O4

Sumber : (Vernon & Gage, 1965)

Keterangan:

A = Kelompok Kelas Eksperimen

B = Kelompok Kelas Kontrol

O₁ = Penilaian kemampuan awal peserta didik kelas eksperimen

- O_2 = Penilaian kemampuan awal peserta didik kelas kontrol
 O_3 = Penilaian peserta didik kelas eksperimen setelah diberi perlakuan
 O_4 = Penilaian peserta didik kelas kontrol setelah diberi perlakuan
 X = Penerapan media pembelajaran *Coolcast Edu*

Tahapan pertama melakukan penilaian kemampuan awal atau *pretest* kepada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilanjutkan dengan memberi perlakuan kepada kelas eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran *Coolcast Edu*. Tahapan terakhir melakukan penilaian akhir atau *posttest*.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini memakai tes AKM sebagai alat ukur yang berjumlah 20 butir soal. Instrumen tes yang diuji harus memenuhi persyaratan uji kelayakan. Maka diperlukan analisis data yang terdiri dari validitas dan reliabilitas. Kelas VII B berperan sebagai penguji karena nilai yang lebih tinggi dari 2 kelas lainnya. Hasil uji prasyarat disajikan pada tabel 2.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Item Soal	Uji Validitas		Uji Reliabilitas
	Sig. (2-tailed)	Klasifikasi	Cronbach's Alpha
1	.407	Valid	.832
2	.442	Valid	
3	.490	Valid	
4	.546	Valid	
5	.403	Valid	
6	.482	Valid	
7	.581	Valid	
8	.432	Valid	
9	.451	Valid	
10	.410	Valid	
11	.432	Valid	
12	.655	Valid	
13	.497	Valid	
14	.581	Valid	
15	.522	Valid	
16	.464	Valid	
17	.432	Valid	
18	.461	Valid	
19	.451	Valid	
20	.451	Valid	

Data kuantitatif yang dipakai pada penelitian ini didapatkan dari hasil tes AKM. Tes AKM tersebut dilakukan untuk mengevaluasi hasil *pretest* dan *posttest* setelah dilakukan perlakuan. Data penelitian dikumpulkan melalui tes akm, observasi dan dokumentasi. Observasi bertujuan mendapatkan informasi mengenai keadaan kelas, kondisi peserta didik selama pembelajaran IPS, dan juga kinerja guru selama kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini memakai tes AKM

pretest dan *posttest*. Sedangkan untuk dokumentasi dilakukan untuk mendeskripsikan data seperti jumlah peserta didik SMP Islam Plus Hidayatut Thullab, hasil belajar pada semester sebelumnya, dan juga dokumentasi foto saat penelitian dilaksanakan.

Analisis Data

Data penelitian dianalisis menggunakan uji prasyarat, yakni uji normalitas dan uji homogenitas berbantuan SPSS 29 *for windows*. Uji *skewness* dan *kurtosis* digunakan sebagai uji normalitas yang dalam ketentuannya data bisa dikatakan disebut terdistribusi secara normal jika rasio *skewness* dan *kurtosis* keberadaanya di tengah-tengah -1,96 sampai dengan 1,96. Sedangkan untuk selanjutnya dilakukan uji *Levene's test of equality of error* sebagai uji homogenitas guna mengetahui kehomogenan data dan varian yang diperoleh. Uji hipotesis pada penelitian ini memakai uji *gain score* untuk mengetahui perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* kelas yang diberi perlakuan dan tidak yang kemudian nantinya akan dianalisis untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan hipotesis penelitian yakni (1) H_0 artinya Penerapan media pembelajaran *Coolcast Edu* tidak secara efektif signifikan terhadap peningkatan hasil belajar (2) H_1 artinya Penerapan media pembelajaran *Coolcast Edu* secara efektif signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.

Hasil

Penelitian memiliki tujuan guna mengetahui efektifitas media pembelajaran podcast *Instagram Coolcast Edu* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 7 pada pembelajaran IPS. Podcast *Instagram Coolcast Edu* merupakan media pembelajaran audio visual yang terintegrasi dengan teknologi abad 21. Media pembelajaran *Coolcast Edu* ini memiliki inovasi yang berbeda dari media pembelajaran podcast sejenisnya hal ini dikarenakan media pembelajaran ini diintegrasikan dengan media sosial *Instagram*. *Instagram* menjadi teknologi abad 21 yang banyak diminati oleh peserta didik karena praktis dan fleksibel digunakan kapan saja. Penggunaan media pembelajaran yang diintegrasikan dengan media sosial atau teknologi abad 21 dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari materi yang diajarkan.

Penelitian menggunakan media pembelajaran *Coolcast Edu* dilaksanakan selama 3 pertemuan dengan durasi masing-masing 2 x 40 menit. Tahapan pertama dimulai dengan dilakukan *pretest* sebagai untuk menilai kemampuan awal peserta didik. Setelah dilakukan *pretest* tahapan selanjutnya adalah memberikan perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran podcast *Instagram Coolcast Edu* pada kelas eksperimen yakni kelas VII A dan menggunakan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol yakni kelas VII C. Tahapan selanjutnya adalah tahapan akhir yaitu melakukan *posttest* yang dilakukan pada pertemuan berikutnya untuk mengukur peningkatan yang terjadi setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *Coolcast Edu*. Hal tersebut dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol yang bertujuan untuk menilai efektifitas media pembelajaran yang diterapkan.

Hasil Pretest Peserta Didik

Hasil data *pretest* di peroleh pada awal tahapan penelitian. *Pretest* dilakukan sebelum peserta didik diberi perlakuan sebagai dasar penilaian awal sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran podcast *Instagram Coolcast Edu*. Berikut hasil data *pretest* peserta didik:

Tabel 3. Hasil Pretest

Kelompok	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Jumlah Peserta Didik	Rata-Rata Pretest
Kelas Eksperimen	25	70	39	51
Kelas Kontrol	40	80	39	58,3

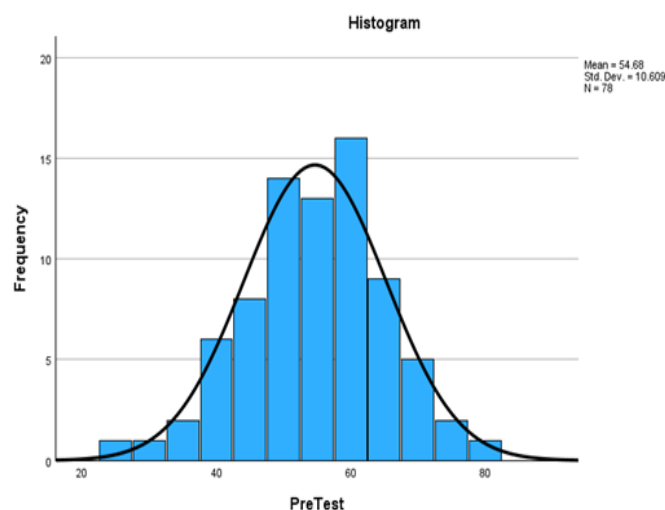
Sumber : Hasil Olahan Data Peneliti

Pada tabel 3. memaparkan bahwa hasil *pretest* kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 58,1 sedangkan kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata 51. Kelas eksperimen menunjukkan nilai yang lebih rendah dari kelas kontrol.

Hasil Uji Normalitas Pretest

Uji normalitas *Skewness* dan *Kurtosis* digunakan pada penelitian ini dengan program *SPSS for Windows 29.0* data pada penelitian ini dapat dikatakan normal bila nilai rasio antara -1,96 dan 1,96.

Berikut hasil uji normalitas *posttest* pada gambar 2.



Gambar 1. Histogram Skewness dan Kurtosis Pretest

Hasil uji normalitas diatas menunjukkan data *pretest* berdistribusi normal yang didasarkan pada nilai *Skewness* diperoleh hasil $-0,852 < 1,96$ dan nilai *Kurtosis* $0,265 < 1,96$.

Hasil Uji Homogenitas Pretest

Setelah data *pretest* dikatakan berdistribusi normal tahapan selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui data yang diperoleh homogen atau serupa. Penelitian ini menggunakan uji *Levene's* dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4. Uji Homogenitas Pretest dengan Uji Levene's

Tests of Homogeneity of Variances		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor Hasil Belajar	Based on Mean	.596	1	76	.443
	Based on Median	.615	1	76	.435
	Based on Median and with adjusted df	.615	1	75.583	.436
	Based on trimmed mean	.631	1	76	.430

Sumber : Hasil Hasil Pengolahan Data Peneliti

Hasil tersebut memaparkan bahwa data *pretest* peserta didik memiliki varian yang homogen atau serupa dengan hasil signifikansi 0,443 lebih dari 0,05.

Data *Posttest* Peserta Didik

Data *posttest* peserta didik merupakan hasil belajar yang diperoleh setelah diberikan perlakuan. Tabel 5 menyediakan data *posttest* peserta didik.

Tabel 5. Hasil <i>Posttest</i>				
Kelompok	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Jumlah Peserta Didik	Rata-Rata <i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	65	90	39	77
Kelas Kontrol	55	85	39	71

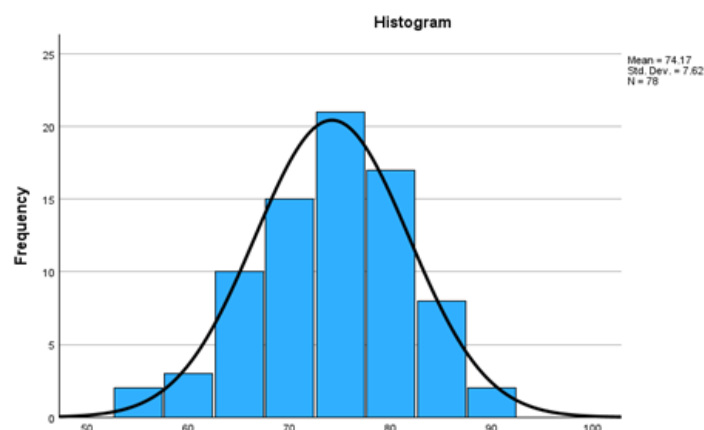
Sumber : Hasil Olahan Data Peneliti

Pada tabel 5 menunjukkan bahwa bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata *posttest* yang lebih tinggi dari kelas kontrol dengan perolehan nilai kelas eksperimen sebesar 77 sedangkan kelas kontrol sebesar 71. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami kenaikan hasil belajar setelah diterapkan media pembelajaran *Coolcast Edu*.

Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Uji normalitas *Skewness* dan *Kurtosis* digunakan pada penelitian ini dengan program *SPSS for Windows 29.0* data *posttest* pada penelitian ini dapat dikatakan normal bila nilai rasio antara -1,96 dan 1,96.

Berikut hasil uji normalitas *posttest* pada gambar 2.



Gambar 2. Histogram *Skewness* dan *Kurtosis* *Posttest*

Hasil uji normalitas diatas menunjukkan data *posttest* berdistribusi normal yang didasarkan pada nilai *Skewness* diperoleh hasil $-1,095 < 1,96$ dan nilai *Kurtosis* $0,215 < 1,96$.

Hasil Uji Prasyarat Homogenitas *Posttest*

Setelah data *posttest* dikatakan berdistribusi normal tahapan selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Penelitian ini menggunakan uji *Levene's* dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 6. Uji Homogenitas *Posttest* dengan Uji *Levene's*
Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor Hasil Belajar	Based on Mean	.792	1	76	.376
	Based on Median	.582	1	76	.448
	Based on Median and with adjusted df	.582	1	75.586	.448
	Based on trimmed mean	.816	1	76	.369

Hasil tersebut memaparkan bahwa data *posttest* peserta didik memiliki varian yang homogen atau serupa dengan hasil signifikansi 0,376 lebih dari 0,05.

Implementasi Media Pembelajaran Coolcast Edu Pada Kelas Eksperimen

- Implementasi media pembelajaran Coolcast Edu dilakukan secara 3 pertemuan. Pada pertemuan pertama kegiatan dimulai dengan dilakukannya *pretest* kepada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah dilakukan *pretest* kegiatan kemudian dilanjutkan dengan tahapan awal orientasi masalah yaitu peserta didik dikenalkan sebuah permasalahan mengenai kegiatan ekonomi. Peserta didik kemudian dibagi menjadi 6 kelompok untuk mendiskusikan permasalahan yang diberikan. Peserta didik mencari informasi dari permasalahan tersebut Peserta didik mencari informasi mengenai materi kegiatan ekonomi dengan mengakses podcast *Instagram Coolcast Edu* menggunakan *Chromebook* dan *smartphone* mereka masing-masing.

Kegiatan diskusi dilanjutkan pada pertemuan ke 2, pada pertemuan kedua ini peserta didik selain melakukan diskusi sebagian kelompok juga mempresentasikan hasil diskusi yang mereka lakukan. Pertemuan ini dilanjutkan pada pertemuan ke 3 karena presentasi kelompok yang dilakukan belum selesai. Setelah selesai dilakukan kegiatan presentasi kelompok peserta didik dipersilahkan untuk bertanya apa yang mereka ingin tanyakan seputar permasalahan yang telah di diskusikan dan juga mengenai media pembelajaran *Coolcast Edu* yang telah mereka gunakan. Kemudian pada tahapan terakhir dilakukan *posttest* untuk melihat apakah ada perbedaan sebelum dan setelah di lakukannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Coolcast Edu*.

Hasil Uji Gain Score Peserta Didik

Tahapan selanjutnya pada penelitian ini adalah melakukan uji gain score untuk melihat efektifitas penerapan media pembelajaran *Coolcast Edu* terhadap hasil belajar peserta didik. Pada uji gain score akan bisa dilihat perbedaan setelah diberi perlakuan. Selain itu pada uji gain score juga bisa dilihat tingkat efektifitas *coolcast edu* sebagai media pembelajaran berada pada tingkatan rendah, tinggi atau sedang. Jika terdapat peningkatan dan juga nilai N-Gain berada pada tingkat tinggi dan sedang maka media pembelajaran *Coolcast Edu* dapat dikatakan efektif digunakan. Hasil uji gain score dipaparkan pada table berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Gain Score

Kategori	Kelas Eksperimen VII A	Kelas Kontrol VII C
Rendah	4	8
Sedang	28	26
Tinggi	7	5
Rata-Rata N-Gain	0,52	0,30
Minimal	0,14	0
Maksimal	0,82	0,5

Sumber: Olahan Data Pribadi Peneliti

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dari kelas kontrol. Selain itu pada kelas eksperimen menunjukkan nilai N-Gain 0,52 yang memiliki arti bahwa nilai tersebut berada pada tingkatan sedang yang menunjukkan media pembelajaran *coolcast edu efektif* digunakan sebagai media pembelajaran, selain itu hal tersebut juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih bisa memahami materi dengan baik menggunakan media pembelajaran *collcast edu* dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian efektifitas penerapan media pembelajaran *Coolcast Edu* terhadap hasil belajar peserta didik ditentukan menggunakan uji *gain score* peserta didik yang ditunjukkan pada tabel 7. Dalam penelitian ini mengemukakan hipotesis seperti berikut:

- H0 : Penerapan media pembelajaran *Coolcast Edu* tidak secara efektif signifikan terhadap peningkatan hasil belajar
- H1 : Penerapan media pembelajaran *Coolcast Edu* secara efektif signifikan terhadap peningkatan hasil belajar

Hasil pengujian efektifitas memaparkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan. Berdasarkan hal tersebut diambil kesimpulan yang sesuai dengan pengambilan dasar keputusan uji *gain score* bahwa H1 diterima dan H0 ditolak. Hal tersebut dikarenakan terdapat signifikansi perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas control setelah diberi perlakuan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Coolcast Edu* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Efektifitas Media Pembelajaran Coolcast Edu Terhadap Hasil Belajar

Penerapan media pembelajaran podcast *Instagram Coolcast Edu* pada mata pelajaran IPS terbukti memiliki efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan nilai *posttest* pada kelas eksperimen setelah penggunaan media ini. Media pembelajaran podcast *Instagram Coolcast Edu* sebagai alat bantu pembelajaran efektif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik bersemangat dan lebih interaktif memahami materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Mayangsari

& Tiara, 2019) bahwa penerapan media berbasis audio dapat meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan dan menimbulkan respon positif dari peserta didik. Pada penelitian terdahulu juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio dapat memberikan representasi pemahaman materi yang memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan efisien yang secara langsung memberikan dampak terhadap kenaikan hasil belajar peserta didik (Firmadani, 2020). Hal tersebut selaras dengan (Suriani et al., 2021) yang menyatakan bahwa podcast memberikan informasi dan pengetahuan yang membuat proses belajar menjadi semakin variatif dan juga memberikan motif tersendiri yang berbeda, unik, dan menarik bagi peserta didik.

Hal berbeda yang menjadi kunci efektifitas penerapan media pembelajaran *Coolcast Edu* yakni integrasi yang terjadi antara media podcast dengan teknologi abad 21 yaitu media sosial *Instagram*. Menurut Yusi Kamhar & Lestari (2019) penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif dan meningkatkan minat peserta didik terhadap proses belajar mengajar di kelas hal ini karena media sosial sangat melekat dengan kehidupan sehari-hari kalangan remaja. Hal tersebut selaras dengan Laily et al (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media sosial *instagram* sebagai media pembelajaran dapat menarik minat dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran karena akses yang mudah dan juga terdapat banyak fitur variatif seperti feed yang dapat didesain unik dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik. Media sosial juga dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran, hal ini karena melalui media sosial peserta didik akan dapat mengembangkan keterampilan dan kreativitasnya selama proses pembelajaran (Purwaningsih et al., 2022).

Dalam pembelajaran IPS sendiri penggunaan media pembelajaran seperti podcast *Instagram* sangat efektif untuk digunakan hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh yang (Allawiyah & Syafril, 2022) yang menggunakan podcast sebagai media pembelajaran IPS peserta didik SD menyatakan penerapan podcast sebagai dapat memberikan pemahaman jangka panjang karena audio yang dapat diputar berulang-ulang. Sejalan dengan penelitian tersebut (Kesumaningtyas et al., 2022) juga melakukan pengembangan media podcast sebagai media pembelajaran IPS menyebutkan bahwa penggunaan media podcast telah memenuhi kebutuhan media inovatif di era digital khususnya dalam pembelajaran IPS hal ini karena podcast dapat memunculkan berbagai macam informasi yang memperluas pengetahuan dan juga wawasan peserta didik. Selain itu menurut Fauzan et al. (2024) penggunaan media podcast sebagai media pembelajaran IPS juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik karena podcast memberikan bahan diskusi baru yang dapat digunakan dalam proses belajar yang membuat peserta didik aktif berdiskusi dengan temannya.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil belajar kelas yang menerapkan media pembelajaran *Coolcast Edu* terbukti lebih unggul daripada kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini didukung dengan teori belajar sibernetik yang menekankan pada teori belajar yang mementingkan proses pembelajaran dan menggunakan teknologi dalam mendapatkan informasi yang cepat dan tepat (Yunus, 2018). Selain itu menurut teori ini pembelajaran terjadi melalui asosiasi yang terbentuk dari bagaian informasi yang membantu mengelola informasi tersebut kedalam memori, teori sibernetik ini sering mengibaratkan proses pembelajaran seperti pemrosesan computer dimana fungsi sistem komputer disamakan dengan sistem manusia dalam hal menerima informasi, menyimpannya dalam memori, dan mengaksesnya saat diperlukan (Damayanti & Suryadi, 2023). Teori sibernetik, yang berfokus pada aliran informasi, komunikasi, dan umpan balik dalam sistem, memiliki relevansi kuat dalam pembelajaran IPS menggunakan podcast *Instagram* karena dalam konteks pembelajaran IPS,

materi-materi seperti interaksi sosial, perubahan budaya, atau kegiatan ekonomi dapat disampaikan secara menarik melalui podcast, dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi dalam proses belajar akan dapat mempermudah peserta didik untuk mengingat dan meningkatkan pemahamannya secara mandiri di mana saja. (Wahyuna et al., 2023). Selain itu proses pembelajaran yang menggunakan teknologi yang tepat dalam mendapatkan informasi juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mengakses informasi mandiri serta mendapat membantu peserta didik belajar meskipun guru tidak hadir di kelas (Telaumbanua et al., 2022).

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian kelas eksperimen lebih memiliki bersemangat dan antusias ketika mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Coolcast Edu*, peserta didik juga aktif bertanya mengenai materi yang disajikan dalam podcast *Coolcast Edu*. Selain itu peserta didik kelas eksperimen lebih memahami materi pembelajaran IPS terutama pada materi kegiatan ekonomi seperti produksi, konsumsi, dan distribusi. Peserta didik juga mampu menjelaskan bagaimana hubungan prinsip ekonomi dengan kegiatan produksi, distribusi serta konsumsi. Sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran podcast *Coolcast Edu* mereka cenderung pasif, mengantuk dan kehilangan minat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kesimpulan

Penerapan media pembelajaran podcast *Instagram Coolcast Edu* terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, hal ini dibuktikan dengan terjadinya peningkatan nilai *posttest* AKM setelah diberi perlakuan. Pada kelas eksperimen peserta didik berhasil mengaplikasikan dengan baik media pembelajaran podcast *Instagram Coolcast Edu* sehingga kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dan mengalami peningkatan hasil belajar dari kelas kontrol setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *Coolcast Edu*. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Coolcast Edu* memiliki efektifitas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga menambah motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Rekomendasi penelitian ini bagi guru adalah agar dapat menggunakan variasi media pembelajaran yang berbasis teknologi masa kini seperti media pembelajaran *Coolcast Edu* dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan bagi peneliti selanjutnya perlu mengevaluasi mengeksplorasi lebih lanjut media pembelajaran berbasis teknologi lainnya guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran

References

- Afif, K., Sunismi, & Alifiani. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Bermuatan 6C (Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, Communication, Character, dan Citizenship) pada Materi Pola Bilangan Kelas VII. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pembelajaran (JP3)*, 16(1), 184–293.
- Aida, L. N., Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43–50.
- Allawiyah, T., & Syafril, E. P. E. (2022). Podcast: Media Pembelajaran IPS yang Menyenangkan bagi Peserta Didik Kelas V SDN Klepu Patuk di Masa Pandemi. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 183–189. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.376>
- Damayanti, S., & Suryadi, K. (2023). Teori Sibernetik Dan Implikasinya Terhadap Model Pembelajaran Brain Based Learning Pada Pembelajaran Pkn. *Jurnal Global Citizen : Jurnal*

- Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2), 30–39.
<https://doi.org/10.33061/jgz.v12i2.9243>
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129.
- Fajriati, D. N. (2018). Faktor – Faktor Kesulitan Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas VII Di Smp N 2 Mlati Tahun Pelajaran 2017/2018. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta*, 3, 202–212.
- Fauzan, R., Umar, T., Hadi, S., Tirtayasa, A., Raya, J. C., & Serang, K. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Podcast Terhadap Keterampilan Literasi pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Ciruas*. 905–915.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Ihzani, Z., & Wulandari, F. E. (2022). Pengaruh Media Podcast Sains Sahabat di Era Pandemi Sebagai Teman Belajar IPA SMP terhadap Hasil Belajar Pasca Covid. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(3), 793–799. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.3.793-799>
- Kamila, A. N. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Audio Podcast Era Modern*. 1–6.
<https://osf.io/gfstj>
- 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), 5331–5341.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2896>
- Khairunnisa, M. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Podcast Format Wawancara Terhadap Hasil Belajar Peserta didik (Studi Eksperimen Pada Pembelajaran Geografi Kelas Xi Di Sman 1 Cianjur)*. 64–66.
- Khotimah, U. (2019). Pengaruh Teknologi terhadap Pembelajaran Abad ke 21. *Universitas Lambung Mangkurat*, 1–26.
- Kuntocahyono, Suwandayani Istantii, M. A. (2020). Aplikasi E-Test “That Quiz” sebagai Digitalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Indonesia Bangkok. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 153–166., 1(2), 1–10.
- Laily, I. M., Astutik, A. P., & Haryanto, B. (2022). Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di Era 4.0. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 160–174. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i2.250>
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Di Era Digital. *JPG : Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205–222.
- Mardiningsih. (2016). 濟無No Title No Title No Title. *Kanal*, 3, 1–23.
- 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>
- Milla, H., & Kurnia, Y. D. (2022). Hubungan Guru Profesional Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 65 Bengkulu Utara. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 165–176. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2494>
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Jurnal of Primary Education. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Purwaningsih, I., Marliansyah, I. S., & Rukiyah, S. (2022). Analisis Manfaat Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa.

- Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 10(2), 19. <https://doi.org/10.33394/vis.v10i2.6156>
- Said, S. (2023). Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202.
- Salsabilla, T. D., Yulianti, Y., & Cahyaningsih, U. (2021). Studi Literatur : Penggunaan Media Visual Infografis. *Seminar Nasional Pendidikan FKIP Unma “System Thinking Skills Dalam Upaya Mentransformasi Pembelajaran Di Era Society 5.0,”* 276–282. <http://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/607>
- Sesriyani, & Sukmawati. (2019). *Analisis Penggunaan Instagram Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Lodya Sesriyani 1) , Nur Najibah Sukmawati 2).* 5(1), 9.
- Sinaga, A. V. (2023). Peranan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Membentuk Karakter dan Skill Peserta Didik Abad 21. *Journal on Education*, 06(01), 2836–2846.
- Suriani, A., Chandra, C., Sukma, E., & Habibi, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 800–807. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.832>
- Susilowati, A. (2022). Kesulitan belajar IPS pada siswa sekolah dasar. *Jipsindo (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)* , 9(1), 31–43. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jipsindo/article/view/47123>
- Sya’ban, M. B. A. (2018). Tinjauan Mata Pelajaran IPS SMP Pada Penerapan Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Peduli Akan Tanggung Jawab Lingkungan. *Jurnal Geografi, Edukasi Dan Lingkungan (JGEL)*2, 02(01), 33.
- Syuhada, F., Fajar Rizky, N., Tasima Putra, A. D., & Febriansyah, A. (2023). LAMLOP (Learning About Maritim In The Port) Media Pembelajaran Berbasis Podcast. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia “Yptk” Padang*, 10(1), 32–37. <https://doi.org/10.35134/jpti.v10i1.153>
- Tasya, N., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 660–662. [blob:https://journal.unsika.ac.id/f116ead3-c519-42ff-8b99-6e2d21b22593](https://journal.unsika.ac.id/f116ead3-c519-42ff-8b99-6e2d21b22593)
- Telaumbanua, A., Gulo, D., Lahagu, L. A., Gulo, C. K., & Gulo, E. K. K. (2022). Pengaruh Penerapan Teori Belajar Siberetik Terhadap Kemampuan Mahasiswa Mengelola Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 1(2), 58–67. <https://doi.org/10.56854/pak.v1i2.105>
- Triana, K. A., Hendra Cipta, N., Rokmanah, S., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Perkembangan Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 24623–24627.
- Utomo, F. (2023). *INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR*. 5(September), 1–14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Vernon, P. E., & Gage, N. L. (1965). Handbook of Research on Teaching. In *British Journal of Educational Studies* (Vol. 14, Issue 1). <https://doi.org/10.2307/3119055>
- Wahyuna, R., Usmaidar, & Febriyanni, R. (2023). Analisis Teori Siberetik Pada Era Pembelajaran 5.0 Dalam Perkembangan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VII MTsN 1 Langkat. *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, 4(2), 34–40. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa>
- Wawa, A., Agustina, M., & Aulia, A. (2023). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/769>
- Wulandari, T. D., Widiyatmoko, A., & Pamelasari, S. D. (2022). Keefektifan Pembelajaran Ipa Berbantuan Virtual Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMP Di Abad

21: Review Artikel. *Proceeding Seminar Nasional IPA XII*, 106–115.
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/view/1343%0Ahttps://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/download/1343/855>

Yusi Kamhar, M., & Lestari, E. (2019). Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1–7. <https://doi.org/10.33366/ilg.v1i2.1356>