JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 5985 - 5993

Research & Learning in Elementary Education

https://jbasic.org/index.php/basicedu

Media Pembelajaran Podcast pada Mata Pelajaran IPS Memaknai Kemerdekaan untuk Siswa Sekolah Dasar

Nuri Seftiani Rosmiati[1]✉, Annisa Yuliani[2], Ana Siti Nur'Aini[3], Hilma Zaina Nur Fauzi[4], Dadan Nugraha[5]

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia[1,2,3,4,5]

E-mail: seftianinuri@upi.edu[1], annisayuliani12@upi.edu[2], anasitinuraini@upi.edu[3], hilmazaina@upi.edu[4], dadan@upi.edu[5]

Abstrak

Latar belakang penelitian ini berupa pembelajaran jarak jauh yang harus dilaksanakan karena terdapatnya pandemi *Covid-19* yang menyebabkan pembelajaran di sekolah mengalami gangguan. Keberhasilan suatu pembelajaran tentunya didukung oleh beberapa faktor pendukung lainnya yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti bertujuan menggunakan media pembelajaran podcast untuk melakukan pelaksanaan pembelajaran IPS Memaknai Kemerdekaan untuk Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan desain berbasis penelitian atau *Design Based Research* (DBR). Perancangan media audio berupa Podcast Bisik Serah (Bincang Asik Seputar Sejarah) dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran audio yang diperlukan untuk pembelajaran Mata Pelajaran IPS Memaknai Kemerdekaan untuk Siswa Sekolah Dasar, desain pengembangan audio mulai dari tahapan pra produksi dan pasca produksi, tahapan validasi kepada mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan penyusunan materi hingga evaluasi yang dilakukan secara keseluruhan, maka dapat disimpulkan bahwa media audio dari hasil pembuatan media dalam penelitian ini layak dan efektif untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran IPS Memaknai Kemerdekaan untuk Siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Audio, Media Podcast, Mata Pelajaran IPS.

Abstract

The background of this research is in the form of distance learning which must be implemented due to the Covid-19 pandemic which causes learning in schools to be disrupted. The success of a learning course is supported by several other supporting factors that can support learning activities. Based on this, the researcher aims to use podcast learning media to carry out social studies learning about Meaning of Independence for Elementary School Students. This study uses a research-based design or Design Based Research (DBR). The design of audio media in the form of the Bisik Serah Podcast (Conversation Asik About History) was carried out based on the results of the analysis of the audio learning media needs needed for learning Social Science Subjects Meaning of Independence for Elementary School Students, audio development design starting from the pre-production and post-production stages, validation stages to Elementary School Teacher Education (PGSD) students and the preparation of the material to the evaluation carried out as a whole, it can be concluded that the audio media from the results of making media in this study is feasible and effective to be used as one of the learning media that can be used for social studies learning Meaning of Independence for Elementary School Students.

Keywords: *Audio Media, Podcast Media, Social Studies Subjects.*

Copyright (c) 2022 Nuri Seftiani Rosmiati, Annisa Yuliani, Ana Siti Nur'Aini, Hilma Zaina Nur Fauzi, Dadan Nugraha

✉ Corresponding author :

Email : seftianinuri@upi.edu

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2945

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2945

PENDAHULUAN

IPS atau disebut Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang diberikan sejak jenjang SD memuat hal-hal yang bersangkutan dengan Pengetahuan Sosial dan Kewarganegaraan. Melalui pelajaran IPS, peserta didik dibimbing dan dibantu menjadi warga negara indonesia yang berkarakter. Ilmu pengetahuan sosial dirancangan sedemikian rupa guna membangun kemampuan peserta didik menjadi warga negara Indonesia memiliki kemampuan berwarganegara baik serta dapat berkembang secara terus menerus. IPS pada dasarnya adalah menelaah suatu proses interaksi antara individu dan masyarakat lingkungan. IPS memiliki tujuan untuk membimbing, membina dan mengarahkan peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki karakter, pengetahuan, keterampilan, dan memiliki rasa kepedulian terhadap dirinya dan orang lain.

Pembelajaran IPS bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara Indonesia yang tidak hanya menguasai pengetahuan dan keterampialn namun juga memiliki sikap, nilai, karakter diri yang baik untuk dapat diterapkan dalam kehidupan bersosial. Selama kurang lebih dua tahun berjalan masa Pandemi Covid – 19 sistem pembelajaran mengalami gangguan. Gangguan- gangguan ini tentu saja dapat menimbulkan permasalahan baru dalam kehidupan khususnya dunia Pendidikan, seperti terganggunya teknis pembelajaran, terganggunya psikologis guru maupun peserta didik dan tidak terlepas juga dengan kegiatan bersosialisasi perserta didik dengan peserta didik maupun dengan guru. Selama Pandemi Covid – 19 menjangkit hampir seluruh lapisan instansi beralih kedalam jaringan dan dianggap menjadi salah satu solusi untuk melakukan kegiatan, begitupun dengan instansi Pendidikan yang menerapkan kegiatan daring dan guru mau tidak mau harus merubah secara dadakan system pembelajaran yang awalnya offline jadi online. Hal ini menjadikan guru kurang maksimal meberikan materi dan kebingungan untuk menyampaikan materi agar mudah peserta didik pahami akhirnya tugas-tugas yang diberikan oleh guru salah satu sarana yang paling banyak diambil oleh Sebagian guru sebagai sarana belajar mengajar.

Keberhasilan suatu pembelajaran tentunya didukung oleh beberapa faktor pendukung lainnya yang menunjang untuk kegiatan pembelajaran. Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang biasanya disampaikan oleh guru secara ceramah dan bercerita, apabila pembelajaran IPS dilaksanakan hanya dengan penugasan membaca saja peserta didik akan merasa bosan untuk belajar IPS. Melihat hal tersebut peneliti bertujuan menggunakan media pembelajaran podcast untuk pembelajaran IPS mengenai sejarah seputar Kemerdekaan Indonesia. Hal ini karena didasari untuk melihat efektivitas pembelajaran menggunakan teknologi informasi berbasis audio.

Podcast merupakan hasil sebuah rekaman audio yang dapat didengarkan oleh umum melalui media internet. Podcast dapat diimplementasikan kapan pun serta dapat didengarkan melalui berbagai media elektronik yang tersedia. Penelitian ini menggunakan podcast melalui aplikasi pihak ketiga yang dinamakan dengan *Spotify*. Podcast ini sangat digemari oleh pengguna internet saat ini daripada mendengarkan siaran radio. Podcast memiliki banyak jenis, jenis yang pertama yaitu *interview* podcast merupakan podcast dimana host melakukan sesi wawancara kepada narasumber yang berbeda tiap episodenya. Jenis yang kedua yaitu *solo* podcast merupakan podcast yang dilakukan oleh host sendiri atau monolog, dan jenis yang ketiga yaitu *multi host* podcast merupakan podcast yang memiliki host lebih dari satu orang. Pada hal ini peneliti menggunakan jenis podcast *interview* podcast yang mana host melakukan sesi wawancara kepada narasumber yang berbeda tiap episodenya. Melalui media podcast, peneliti tertarik untuk menerapkan pembelajaran berbasis audio dalam pembelajaran IPS di SD pada materi seputar Kemerdekaan Indonesia sebagai sarana peserta didik untuk memahami sebuah materi pembelajaran secara maksimal. Media podcast ini memetakan segala yang dipikirkan dan dibuat secara audio sehingga memudahkan peserta didik untuk menangkap isi materi dan memahaminya.

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2945

Oleh karena itu, berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan penelitian menggunakan podcast sebagai media pembelajaran IPS di SD pada materi Kemerdekaan Indonesia. Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini bisa dinyatakan secara umum dengan rumusan dibawah ini.

1. Apakah podcast ini membantu proses pembelajaran sejarah seputar Kemerdekaan Indonesia?
2. Apakah podcast ini sesuai dengan media pembelajaran untuk pembelajaran IPS di SD pada materi Kemerdekaan Indonesia?
3. Apakah materi yang disampaikan jelas?
4. Apakah materi podcast ini mudah untuk dipahami?
5. Apakah materi podcast ini praktis untuk menambah ilmu pengetahuan dan pemahaman?

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas maka dapat dirumuskan tujuan penelitiannya. Tujuan umum diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran serta efektifitas penggunaan media podcast pada pembelajaran IPS di SD pada materi seputar Kemerdekaan Indonesia.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Ari Suriani, Chandra, Elfia Sukma dan Habibi pada tahun 2021 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar" dengan permasalahan yang dibahas pada penelitian ini adalah mengenai pembelajaran berbicara. Dintaranya permasalahan komunikasi pada siswa Ketika proses pembelajaran di kelas terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengatasinya dengan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah podcast. Karena podcast dianggap sebagai salah satu media pembelajaran wadah penyalur pesan dan inform. asi. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian quasi eksperimen untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok control di samping kelompok eksperimen (Payadnya & Jayantika, 2018). Kesimpulan yang dilakukan oleh peneliti yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar" dapat disimpulkan bahwa penggunaan media podcast mempengaruhi keterampilan berbicara pada peserta didik.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Adhitya Rol Asmi, Aulia Novemy Dhita dan Supriyanto pada tahun 2019 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast pada Materi Sejarah Lokal di Sumatera Selatan" dengan permasalahan yang dibahas pada penelitian ini yaitu lebih mengkaji mengenai pengembanagan media pembelajaran berbasis audio podcast untuk mata pelajaran kuliah Sejarah Indonesia kuno. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran bisa tercapai secara optimal dengan perekaman suara untuk cerita pendek yang berindikasi terhadap meningkatnya keaktifan dan keberanian siswa dalam proses pembelajaran (Wicaksono 2017). (Putri et al., 2021).

Penelitian yang dilaksanakan oleh Martini Sugatri pada tahun 2021 dengan judul "Peranan Siniar sebagai Media Pembelajaran Sosiologi di Masa Pandemi" dengan permasalahan yang dibahas mengenai penggunaan dan berbagai aplikasi menyebabkan munculnya berbagai permasalahan dalam dunia Pendidikan. Seperti hal nya penggunaan video *conference* berupa penggunaan zoom meeting untuk melakukan pembelajaran tatap muka masih banyak kendala yang dirasakan seperti kuota *limit*, siswa yang tidak dapat mengikuti video *conference* karena ketiduran dan sebagainya. Peneliti mempelajari ada peluang dan potensi yang dapat dimanfaatkan dengan baik adalah penggunaan siniar. Penggunaan siniar ini solusi untuk menjawab permasalahan pembelajaran jarak jauh.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa perekaman materi atau podcast yang diperuntukan untuk keaktifan dan keefektifan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Terkhususnya materi seputar kemerdaan Indonesia memiliki konten yang menarik dan sangat beragam untuk dibahas sehingga pengemasan materinya dapat lebih efektif apabila menggunakan media pembelajaran audio berbasis

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2945

podcast. Sementara penelitian ini tentang podcast yang mengemas materi seputar sejarah IPS ke dalam sebuah audio yang mana akan lebih mudah untuk digunakan dan terjangkau karena dapat diunduh dan didengarkan kapan saja khususnya diperuntukan bagi peserta didik, calon guru dan guru. Berdasarkan hal tersebut, maka kebaruan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis audio yang mengemas seputar sejarah IPS "Memaknai Kemerdekaan" dengan asik dan menarik dari segi konten materinya. Konten yang terdapat dalam podcast beragam dan disajikan dalam beberapa episode dengan judul episode yang berbeda-beda pembahasan. Setiap materi yang disajikan penyampainnya tidak terlalu terpatok dengan bahasa buku serta dijelaskan melibatkan pengalaman kehidupan peserta didik dan lingkungan tetapi juga dengan bahasa yang peserta didik mudah pahami. Selain itu juga di dalam podcast ini tidak hanya satu arah saja pembahasannya sehingga tidak akan membuat bosan peserta didik karena disungguhkan dengan santai dan penyampainnya materinya pun seperti sedang berdiskusi saja bukan seperti sistem berceramah hal ini sudah sesuai dengan PP No. 32 tahun 2013, adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (pasal 1 poin 19). Jadi, apabila peserta didik sudah dibiasakan mendengarkan suatu pembelajaran dengan interaksi atau sebuah diskusi hal tersebut tidak menutup kemungkinan akan menimbulkan dorongan anak menjadi aktif untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Konten materi yang disugguhkan di podcast ini juga sudah sesuai dengan konten materi perkuliahan Pendalaman Materi IPS Sekolah Dasar di Program Studi Guru Pendidikan Sekolah Dasar. Penelitian ini penting dilakukan karena selain untuk mempermudah seluruh kegiatan belajar mengajar bisa juga sebagai penerima informasi dengan cepat dan bisa mengembangkan kreatifitas peserta didik supaya lebih bisa memanfaatkan teknologi dengan baik.

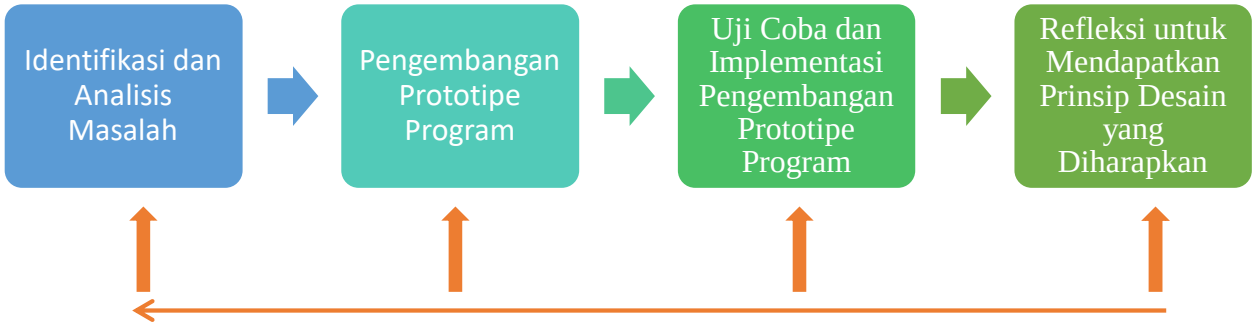
METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain berbasis penelitian atau *Design Based Research* (DBR). Abdullah (2011) mendefinisikan DBR "…*DBR is a new paradigm or methodology in educational research that is based on both theory and previous research with the aim of improving educational practice. It is conducted in the real, complex, and messy learning/teaching contexts through iterative cycles of analysis, design, development, and implementation mediated by some interventions. It originates from real educational problems and/or challenges supported by educational theories, and ends with design principles and/or learnin heories subject to continuous refinement and improvement. Thus, the products/outputs of DBR are design principles, learning theories, interventions, curricular products, instructional tools, and/or practical solutions/prescriptions*".

DBR dapat didefinisikan sebagai penelitian yang terstruktur tetapi fleksibel, dan bertujuan untuk merancang serta mengembangkan komponen pembelajaran, seperti metode pembelajaran, bahan pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran serta komponen pembelajaran lainnya. Dengan DBR, komponen-komponen tersebut dapat dirancang serta dikembangkan untuk memecahkan permasalahan pendidikan serta menentukan solusi yang tepat agar pendidikan tidak tertinggal oleh kemajuan teknologi. Hasil akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa Podcast pada mata pelajaran IPS memaknai kemerdekaan RI untuk siswa sekolah dasar.

Adapun tahapan DBR ini menggunakan model reeves, dengan tahapan sebagai berikut.

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2945



Gambar 1. *Design-Based Reseach* Model Reeves' 2006 (dalam Cotton, 2009)

Identifikasi dan Analisis Masalah

Pada bagian ini merupakan tahapan analisis dalam memenuhi kebutuhan media yang akan dikembangkan. Bertujuan untuk mengetahui media-media yang cocok digunakan untuk mahasiswa calon guru dan siswa sekolah dasar.

Pengembangan Prototipe Program

Tahapan pengembangan desain media yang digunakan berdasarkan analisis kebutuhan dan kajian teorinya, sehingga produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dan produknya sendiri berupa Podcast yang cocok digunakan pada saat ini.

Uji Coba dan Implementasi Pengembangan Prototipe Program

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk dan observasi kepada mahasiswa calon guru untuk mengetahui bagaimana penilaian serta tanggapan mahasiswa terhadap media yang telah dibuat. Kemudian setelah diperoleh data, data akan diolah serta dilakukan perbaikan terhadap media yang telah dibuat.

Refleksi untuk Mendapatkan Prinsip Desain yang Diharapkan

Tahapan refleksi atau evaluasi dilakukan untuk melakukan perbaikan terhadap media yang telah dibuat sehingga media dapat dikatakan layak atau sesuai yang diharapkan. Serta menjadi solusi bagi permasalahan pembelajaran.

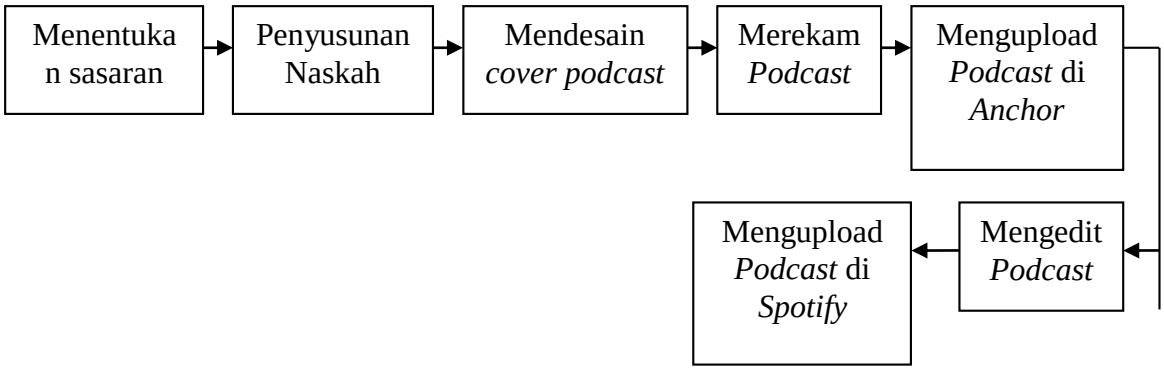
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini yaitu berupa media podcast sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi Memaknai kemerdekaan untuk siswa Sekolah Dasar.

Pembuatan Media

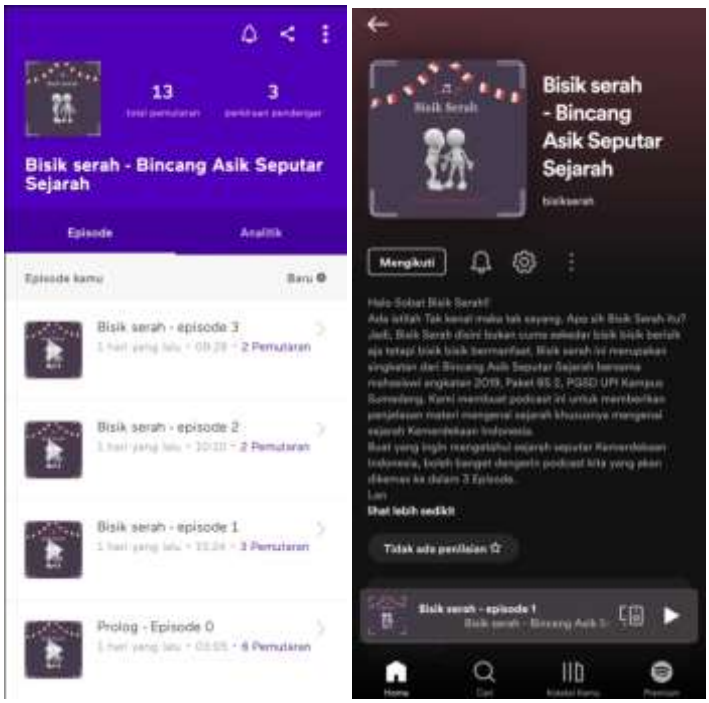
Jenis media pembelajaran yang dibuat yaitu berupa podcast. Podcast merupakan audio yang dapat didengarkan kapan saja dan dimana saja. Aplikasi yang dibutuhkan dalam proses pembuatan podcast yaitu canva, anchor dan *spotify*. Canva digunakan untuk membuat cover yang akan digunakan pada podcast. Aplikasi anchor berfungsi sebagai alat *podcasting* seperti merekam suara, memotong suara, menambahkan suara latar dan mendistribusikan atau menyebarkan podcast yang telah dibuat ke platform lain (*spotify*), sementara aplikasi *spotify* merupakan platform yang berfungsi untuk membagikan dan mendengarkan podcast ataupun lagu. Proses dalam pembuatan podcast Bisik Serah adalah sebagai berikut:

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2945



Gambar 2. Proses pembuatan podcast Bisik Serah

Proses pembuatan podcast Bisik Serah dibagi menjadi 7 tahapan. Tahapan pertama yaitu menentukan sasaran, sebelum membuat produk podcast ditentukan terlebih dahulu sasaran produk tersebut agar sesuai. Tahapan kedua yaitu penyusunan naskah, penyusunan naskah ini berisikan materi – materi yang akan dipaparkan pada podcast Bisik Serah. Tahapan ketiga yaitu mendesain cover podcast agar menjadikan podcast bisik serah menarik untuk didengarkan, mendesain cover podcast menggunakan aplikasi canva. Tahapan ke empat yaitu merekam podcast sesuai dengan isi materi pada naskah yang telah dibuat. Tahapan ke lima yaitu mengupload rekaman podcast pada anchor. Pada tahapan keenam yaitu mengedit podcast yang telah diupload di anchor. Tahapan terakhir yaitu mengupload cover serta rekaman podcast yang sudah diedit pada aplikasi anchor dan menguploadnya di *spotify*.



Gambar 3. Tampilan podcast pada Anchor dan *Spotify*

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2945

Implementasi Media

Implementasi Media podcast Bisik Serah dilakukan kepada mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) sebagai calon guru Sekolah Dasar, berikut merupakan paparan lebih jelasnya

Tabel 1 Validasi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

No.	Indikator	Tanggapan	
		Ya	Tidak
1.	Membantu Proses Pembelajaran	91,3%	8,7%
2.	Kesesuaian sebagai media pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar	95,7%	4,3%
3.	Kejelasan materi	95,7%	4,3%
4.	Mudah untuk dipahami	95,7%	4,3%
5.	Praktis untuk menambah pengetahuan dan pemahaman	95,7%	4,3%

No.	Indikator	Tanggapan			
		1	2	3	4
1.	Kualitas Produk	-	-	60,9%	39,1%
2.	Tampilan Produk	-	4,3%	60,9%	34,8%

Evaluasi

Tahapan – tahapan dalam membuat media pembelajaran berupa podcast Bisik Serah yaitu dimulai dengan tahapan menentukan sasaran, penyusunan naskah, mendesain cover podcast, merekam podcast sesuai dengan naskah yang telah disusun, mengupload poscast di anchor, mengedit podcast dan mengupload podcast di spotify. Hasil validasi mahasiswa terhadap media pembelajaran podcast Bisik Serah layak dan dapat dijadikan media pembelajaran pada materi memaknai kemerdekaan untuk siswa Sekolah Dasar. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Adhitya, Aulia dan Supriyanto (2019) bahwa tujuan pembelajaran bisa tercapai secara optimal dengan perekaman suara yang berindikasi terhadap meningkatnya keaktifan dan keberanian siswa dalam proses pembelajaran. Podcast yang telah dikembangkan menjadi media pembelajaran dapat digunakan saat pembelajaran karena memberikan kemudahan dalam belajar terutama karena podcast dapat digunakan kapan pun dan dimana pun juga dapat dilakukan pengulangan dalam mendengarkan materi dalam podcast.

Keterbatasan pada penelitian ini adalah implementasi media podcast Bisik Serah hanya dilakukan kepada mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) sebagai calon guru Sekolah Dasar, peneliti belum melakukan simulasi belajar secara langsung menggunakan media podcast pada siswa Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Hasil analisis terkait kebutuhan media pembelajaran menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu meningkat hasil pembelajaran dari siswa. Pembelajaran jarak jauh yang disebabkan karena adanya pandemi *Covid-19* menyebabkan adanya penurunan hasil pembelajaran karena proses pembelajaran yang terganggu. Penggunaan media pembelajaran audio Podcast untuk membantu pelaksanaan pembelajaran menjadi salah satu solusi yang ditemukan oleh peneliti. Hasil penelitian berupa validasi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) menunjukkan bahwa media audio Podcast Bisik Serah (Bincang Asik Seputar Sejarah) dari hasil pembuatan media audio dalam penelitian ini layak dan efektif

untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran IPS Memaknai Kemerdekaan untuk Siswa Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi, A., Rozak, A., & Wiradinata, R. (2021). Penguatan Aspek Kreativitas Melalui Pembelajaran Menulis Teks Narasi Dengan Model Berbasis Proyek. *Jurnal Tuturan*, *10*(1), 1–15.

Aruna, A., Inayah, L., Roziqin, M. F. A., & Prasetyo, A. R. (2021). Rancang Desain Media Pembelajaran Berbasis Game Sejarah Perjalanan Jendral Soedirman Dalam Perang Gerilya Kabupaten Pacitan. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3866–3882.

Asmi, A. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast Pada Materi Sejarah Lokal Di Sumatera Selatan. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, *3*(1), 49–56.

Darwanto, D., & Apriza, B. (2021). Kesulitan Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Pada Mahasiswa Pgsd Saat Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5916–5928.

Deporter, B. (2006). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan* (1st Ed.). Penerbit Kaifa.

Fauziddin, M. (2014). Pembelajaran Paud Bermain, Cerita Dan Menyanyi Secara Islami. *Bandung: Pt Remaja Rosdakarya*.

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2384–2394.

Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(2), 314–326.

Isnaeni, R., & Radia, E. H. (2021). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(2), 304–313.

Jacsó, P. (2005). Google Scholar: The Pros And The Cons. *Online Information Review*.

Natalia, S. G., & Kristin, F. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom Sebagai Bentuk Peningkatan Kualitas Hasil Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5043–5049.

Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon Untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3050–3060.

Putri, A. C. D., Sumardi, S., & Hidayat, S. (2018). Pengaruh Model Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *5*(1), 118–126.

Putri, Y. E., Pratiwi, W. D., & Nurhasanah, E. (2021). Penerapan Media Podcast Terhadap Menyimak Puisi Dalam Pembelajaran Daring Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 2371–2379.

Sugatri, M. (2021). Peranan Siniar Sebagai Media Pembelajaran Sosiologi Di Masa Pandemi. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *6*(1), 58–66.

Sujimat, D. Agus. 2000. Penulisan Karya Ilmiah. Makalah Disampaikan Pada Pelatihan Penelitian Bagi Guru Sltp Negeri Di Kabupaten Sidoarjo Tanggal 19 Oktober 2000 (Tidak Diterbitkan). Mkks Sltp Negeri Kabupaten Sidoarjo.

Suparno. 2000. Langkah-Langkah Penulisan Artikel Ilmiah Dalam Saukah, Ali Dan Waseso, M.G. 2000. Menulis Artikel Untuk Jurnal Ilmiah. Malang: Um Press.

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.

Unesa. 2000. Pedoman Penulisan Artikel Jurnal, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.

Uno, W. A., Halim, I., & Syahriyanto, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Pengalamanku Sub Bab Pengalamanku Di Tempat Wisata. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, *8*(2), 268–284.

Wulansari, F., & Utami, R. D. (2022). Animasi Dido Dan Mimo Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(1), 343–353.