

## PENGEMBANGAN MEDIA SATUA BALI BERBASIS PODCAST UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Ida Ayu Nyoman Trisna Sugita Utami<sup>1</sup>, I Kadek Suartama<sup>2</sup>, I Made Citra Wibawa<sup>3</sup>  
e-mail: [ayu.trisna.sugita@undiksha.ac.id](mailto:ayu.trisna.sugita@undiksha.ac.id), [ik-suartama@undiksha.ac.id](mailto:ik-suartama@undiksha.ac.id),  
[imadecitra.wibawa@undiksha.ac.id](mailto:imadecitra.wibawa@undiksha.ac.id)

<sup>123</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Bali, Indonesia

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun menghasilkan produk satua bali berbasis podcast untuk meningkatkan karakter siswa sekolah dasar kelas III yang teruji validitas, kepraktisan, serta efektivitasnya. Penelitian ini berpedoman pada model pengembangan ADDIE yang terdiri tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini menggunakan desain one group *pre test-post test*. Subjek pengembangan pada penelitian ini adalah produk pengembangan berupa satua bali berbasis podcast dengan validitas, kepraktisan, dan efektivitas media sebagai objek penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan uji validitas yang dilakukan mendapatkan kualifikasi baik, untuk uji ahli media pembelajaran, hasil 3,75 untuk uji ahli isi/materi pembelajaran, hasil 3,85. Selain itu dilakukan penarikan respon praktisi dengan kualifikasi Praktis, yaitu mendapatkan hasil 3,95. Hasil uji efektivitas juga menghasilkan hasil  $0,001 < 0,005$  artinya produk memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan karakter siswa sekolah dasar kelas III.

**Kata Kunci:** Satua Bali, Podcast, Karakter

### Abstract

*The purpose of this study is to detail the preparation and development of a Satua Bali product that is based on podcasts and is meant to help grade III elementary school children develop more capable individuals. The product's efficacy, validity, and practicality have all been evaluated. The ADDIE development model, which comprises of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages, serves as the basis for this study. A single group's pretest-posttest design is used in this study. The research object in this study is the validity, value, and efficacy of the media, and the development product under consideration is a podcast-based Satua Bali. Questionnaires are among the data gathering methods used in this study. The study's findings demonstrate that the validity test was conducted with good qualifications; the learning media expert test produced a score of 3.75. The score for the expert test on content and learning materials was 3.85. In addition, the replies from practitioners who met the practical qualifications were derived, yielding a score of 3.95. Additionally, the efficacy test resulted in a  $0.001 < 0.005$  result, indicating that the product substantially enhances the character of third-grade primary school pupils.*

**Keywords:** Satua Bali, Podcast, Character

## Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan perangkat atau alat yang mendukung proses belajar mengajar, berperan sebagai fasilitator dan alat pengajaran untuk membantu guru menjelaskan dengan lebih jelas makna pesan yang ingin disampaikan dari suatu teori pelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan tertentu (Nurrita, 2018). Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran yang dapat membantu pembentukan karakter salah satunya yaitu satua Bali (Cerita rakyat Bali). *Satua* Bali merupakan salah satu budaya cerita rakyat tradisional Pulau Dewata yang kaya akan nilai moral dan pesan positif.

Pentingnya melestarikan budaya lokal Bali dikarenakan budaya lokal Bali syarat akan etika dan moral, salah satu contohnya adalah *Satua* Bali. *Satua* Bali tidak hanya membantu siswa memahami identitas mereka sebagai orang Bali, tetapi juga membentuk kepribadian mereka dengan nilai-nilai seperti kejujuran, persatuan, kerja keras, dan saling peduli. Berdasarkan hal tersebut, media satua Bali dapat digunakan untuk pelaksanaan pendidikan karakter yang mana dapat membantu siswa untuk mengenal dan menghargai warisan budaya mereka sendiri serta belajar dari pesan-pesan moral yang terkandung dalam ceritanya (Arsini, 2020). Namun, semakin berkembangnya zaman generasi muda sekarang ini kurang mengenal warisan budaya dan mulai acuh tak acuh akan budaya sendiri, ini dikarenakan adanya pengaruh budaya luar yang cepat menyebar melalui teknologi.

Merujuk pada permasalahan yang dihadapi, maka media *Satua* Bali dapat dikaitkan dengan teknologi. Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dan media sosial berkembang pesat. Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi digital yaitu *podcast* (Bustari et al., 2017). *Podcast* adalah bentuk konten audio digital favorit anak-anak, remaja bahkan dewasa hingga para orang tua. *Podcast* memberikan siswa gambaran yang lebih jelas dan cepat tentang materi yang akan dibahas, sehingga mereka menjadi lebih siap untuk berdiskusi (Mayangsari & Tiara, 2019). Maka dari itu, satua Bali (cerita rakyat) sebagai sumber inspirasi dapat dijadikan sebagai *podcast*, yang pada bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar mereka dan membantu dalam pengembangan kemampuan diri dalam pembentukan karakter sehingga menjadi meningkat. Dengan demikian, *podcast* memiliki peranan penting dalam memfasilitasi pembelajaran siswa secara efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh (Jamaludin & Saputra, 2021) dengan judul “Pengembangan *Podcast* dengan Model Addie pada Materi Cerita Rakyat Sebagai Sumber Belajar Berbasis Audio” dengan hasil penelitiannya yaitu penggunaan *podcast* dalam cerita rakyat relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian lainnya memaparkan bahwa pembelajaran dengan media audio visual memiliki dampak terhadap pembentukan karakter siswa (Timur et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan media satua Bali berbasis *podcast* menjadi alternatif yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan karakter dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan budaya setempat.

Fakta yang terjadi di lapangan dalam mewujudkan pendidikan karakter di sekolah dengan sebuah media pembelajaran masih kurang dalam pelaksanaannya, guru masih menggunakan media papan sebagai alat pembelajaran, sehingga belum maksimal membantu jalannya pembentukan dan peningkatan karakter dalam pembelajaran. Dalam hasil wawancara pada hari Kamis tanggal 24 Agustus 2023 di SD Negeri 2 Culik dengan mewawancarai wali kelas III atas nama Ibu Ni Wayan Sariati, S.Pd yang menyatakan bahwa terdapat permasalahan-permasalahan karakter siswa. Kelas III berjumlah 33 orang dengan jumlah laki-laki sebanyak 24 orang dan jumlah perempuan sebanyak 9 orang. secara garis besar dikatakan bahwa siswa kelas III masih dalam pembentukan karakter bertanggung jawab, karena setiap pemberian tugas masih banyak yang belum bertanggung jawab dalam pekerjaannya, selain itu masih banyak siswa yang kurang dalam kejujurannya sehingga guru wali kelas III masih perlu membantu siswa untuk meningkatkan karakter yang seharusnya dimiliki. Dalam pembelajaran kurangnya sarana prasarana dan media pembelajaran sehingga pemanfaatan teknologi digital masih kurang terlaksana. Kurikulum 2013 masih terlaksana pada kelas 2, 3, 5 dan 6 sedangkan kelas 1 dan 4 menggunakan kurikulum merdeka. Pendidikan karakter dalam Kurikulum 2013 menekankan pembentukan budi pekerti untuk menciptakan individu yang cerdas dan berkarakter. Nilai-nilai karakter ini berasal dari

prinsip-prinsip agama, Pancasila, warisan budaya, dan tujuan pendidikan nasional tetapi dalam pengimplementasiannya belum maksimal terlaksana mengingat bahwa kurangnya sarana dan prasarana sehingga tidak ada pembaharuan dalam media pembelajaran yang digunakan. Maka dari itu guru sangat memerlukan media pembelajaran untuk membantu meningkatkan karakter siswa contohnya dengan media satua Bali berbasis *podcast* yang telah dijelaskan. Karena dalam wawancara di SD tersebut menyatakan bahwa siswa mereka sangat semangat belajar ketika media pembelajarannya dikemas menjadi hal baru.

Banyak manfaat menggunakan satua Bali berbasis *podcast* sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas III SD untuk membangun karakter secara interaktif dan menyenangkan. Dengan mendengarkan Satua Bali (Cerita Rakyat), siswa belajar tentang nilai-nilai karakter. Media ini juga merangsang kecintaan terhadap budaya lokal dan memperdalam pemahaman siswa tentang tradisi leluhur. Media *Podcast* dengan animasi menyebabkan siswa tertarik dalam belajar, menyebabkan siswa lebih termotivasi, semangat, dan memperlancar siswa terhadap pemahaman isi materi. Pembelajaran berbasis *Podcast* animasi ini dengan menyeluruh memperoleh respon yang positif dari siswa sebagai adanya inovasi dalam kegiatan belajar serta dapat berdampak pada peningkatan sikap mandiri, percaya diri, dan tanggung jawab (Utami et al., 2022). *Podcast* menjadi salah satu alternatif pembelajaran, muatan nilai-nilai kearifan lokal di insersi pada setiap pembelajaran yang bertujuan untuk menampilkan dan pembangunan sikap berkarakter (Ramli, 2022). Media *podcast* sebagai media pembelajaran di era digital dan modern ini tidak hanya menyampaikan informasi, namun juga merangsang pemikiran, membangkitkan rasa cinta terhadap tanah air, dan menginspirasi semangat untuk menjaga budaya dan identitas bangsa (Khairunisa et al., 2023).

Dengan demikian, pengembangan media satua Bali berbasis *podcast* memiliki potensi besar untuk menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membentuk karakter siswa kelas III. Melalui budaya lokal dengan teknologi digital, diharapkan penelitian ini dapat memberikan hal positif dalam pelaksanaan pendidikan karakter siswa. Maka dari itu, penting untuk mengembangkan penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Satua Bali Berbasis *Podcast* Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

## Metode

Penelitian ini berpedoman pada model pengembangan ADDIE yang terdiri tahap: (a) analisis (*analysis*) dengan menganalisis kurikulum, media yang diterapkan, dan menganalisis karakteristik siswa, (b) tahapan desain (*design*) dengan cara merancang media, tahap pengembangan (*development*) dengan langkah tahapan uji validitas desain dan materi, tahap implementasi (*implementation*) yakni mengimplementasikan media, dan tahap evaluasi (*evaluation*) yakni menguji efektivitas media. Penelitian ini menggunakan desain one group *pre test-post test* (Moi et al., 2024). Subjek pengembangan pada penelitian ini adalah produk pengembangan berupa satua bali berbasis *podcast* dengan validitas, kepraktisan, dan efektivitas media sebagai objek penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu kuesioner. Kuesioner untuk mengukur karakter siswa terdiri dari indikator; menunjukkan perilaku yang baik dan benar, tidak menyontek ataupun menjadi plagiat dalam mengerjakan setiap tugas, mengemukakan pendapat tentang sesuatu sesuai dengan yang diyakini, mengerjakan semua tugas kelas selesai dengan baik pada waktu yang ditetapkan, dan menggunakan waktu secara efektif untuk menyelesaikan tugas-tugas di kelas dan luar kelas.

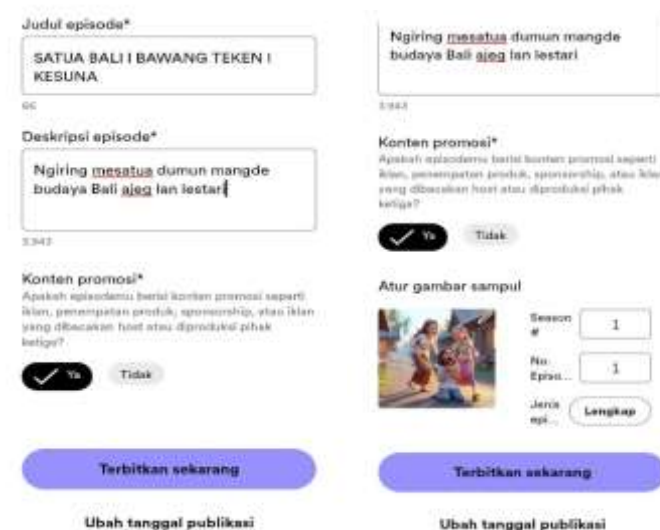
## Hasil Penelitian

Tahap perancangan media satua bali berbasis *podcast* dibuat dengan bantuan aplikasi *Anchor* (*Spotify For Podcasters*). Pembuatan *Backsound* menggunakan aplikasi *Studio One v5*, naskah cerita disusun menggunakan *Microsoft word*. Pengembangan media satua bali berbasis *podcast* disesuaikan dengan *flowchart* yang sudah dirancang. Pengisi suara dalam *podcast* yaitu terdiri dari satu orang dengan bantuan perekam suara pada *handphone* kemudian dilakukan pengeditan melalui *handphone*. Foto profil yang digunakan dalam aplikasi sesuai dengan judul satua bali agar menarik siswa dalam mendengarkan

dengan ditambahkan *background* dan *efek sound* yang menarik perhatian siswa. Media satua bali berbasis *podcast* berdurasi 15 menit yang diunggah pada aplikasi *Anchor (Spotify For Podcasters)* kemudian dapat didengarkan melalui aplikasi *Spotify*. Secara lebih spesifik rancang bangun media satua bali berbasis *podcast* terdiri dari bagian pembuka, isi, dan penutup. Produk yang telah selesai dikembangkan kemudian diuji oleh para ahli, baik dari segi materi maupun media, untuk menilai kualitas produk tersebut. Berdasarkan uji ahli dibidang media, materi, dan kepraktisan. Diperoleh berbagai komentar, saran, dan masukan terhadap media satua bali berbasis *podcast* untuk meningkatkan karakter siswa.



Gambar 1. Proses Pembuatan Media Satua Bahasa Bali berbasis *Podcast*



Gambar 2. Media Satua Bahasa Bali berbasis *Podcast*

Hasil validitas media satua Bali Berbasis *Podcast* dihitung dengan rata-rata kemudian diinterpretasikan, hasil validitas ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validitas Materi Media Satua Bali Berbasis *Podcast*

No	Aspek	Jumlah Butir	Total Skor Ahli I	Total Skor Ahli II
1	Materi	5	20	20
2	Kebahasaan	3	11	12
3	Tingkat Kesulitan	2	7	7
	Total Skor			77
	Jumlah Butir Keseluruhan			20

Rata-rata	3,85
-----------	------

Berdasarkan hasil validitas materi media satua Bali berbasis *Podcast* memperoleh hasil 3,85 berada pada kategori baik.

Tabel 2. Hasil Validitas Media Satua Bali Berbasis *Podcast*

No	Aspek	Jumlah Butir	Total Skor Ahli I	Total Skor Ahli II
1	Audio	5	19	17
2	Kesesuaian Penyajian	3	11	12
3	Kreativitas Penyajian	2	8	8
Total Skor				75
Jumlah Butir Keseluruhan Oleh dua Ahli				20
Rata-rata				3,85

Berdasarkan hasil validitas media satua Bali berbasis *Podcast* memperoleh hasil 3,75 berada pada kategori baik.

Hasil uji kepraktisan media satua Bali diuji oleh dua orang praktisi guru yakni memperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan Media Satua Bali Berbasis *Podcast*

No	Aspek	Jumlah Butir	Total Skor Ahli I	Total Skor Ahli II
1	Audio	5	19	20
2	Materi	4	16	16
3	Karakter	1	4	4
4	Pengoperasian	1	4	4
Total skor				87
Jumlah Butir Keseluruhan Oleh dua Ahli				22
Rata-rata				3,95

Hasil uji kepraktisan media satua Bali memperoleh hasil 3,95 pada kategori praktis.

Hasil uji normalitas sebaran data karakter siswa diuji dengan bantuan SPSS melalui uji kolmogorov-smirnov dan uji shapiro-wilk memperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Karakter Siswa

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	,106	33	,200*	,945	33	,098
Posttest	,106	33	,200*	,946	33	,102

Hasil uji normalitas sebaran data pre-test dan pos-test karakter siswa berdasarkan hasil signifikansi *kolmogorov smirnov* dan *shapiro wilk* > lebih besar dari 0,05 yang artinya kedua data berdistribusi normal.

Hasil Uji homogenitas sebaran data karakter siswa menggunakan bantuan SPSS melalui uji based on

mean dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data Karater Siswa

		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Karakter	<i>Based on Mean</i>	,016	1	64	,901
	<i>Based on Median</i>	,013	1	64	,909
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	,013	1	63,944	,909
	<i>Based on trimmed mean</i>	,016	1	64	,901

Hasil uji *levene test* memperoleh hasil signifikansi based on mean  $0,9 >$  lebih besar dari  $0,05$  yang artinya data karakter siswa berdistribusi homogen.

Hasil uji efektivitas media Satua Bali Berbasis *Podcast* diuji dengan one sampel way sampel t-test dengan hasil uji sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Efektivitas Media Satua Bali Berbasis *Podcast*

	<i>t</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Karakter	93,622	65	,001	70,36364	68,8626	71,8646

Hasil signifikansi 2-tailed yakni  $0,001$  lebih kecil daripada  $< 0,05$  yang artinya  $H_0$  ditolak: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan karakter siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media satua Bali berbasis *Podcast* pada siswa kelas III SDN 2 Culik dan  $H_1$  diterima: terdapat perbedaan yang signifikan karakter siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media satua Bali berbasis *Podcast* pada siswa kelas III.

Media satua Bali berbasis *Podcast* dinyatakan valid Hasil validitas materi media satua Bali berbasis *Podcast* memperoleh hasil 3,85 berada pada kategori baik dan hasil validitas media satua Bali berbasis *Podcast* memperoleh hasil 3,75 berada pada kategori baik, yang didukung oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa Media *podcast* merupakan media yang dapat digunakan dengan cara mendengarkan audio dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan HP, komputer dan laptop. Media audio *podcast* yakni rekaman suara yang dibuat dengan skenario atau materi yang akan disampaikan dengan keadaan sebenarnya. Adanya data tersebut maka menyebabkan maka pada aspek ahli materi media berbasis *podcast* layak digunakan, pada aspek ahli bahasa, dan ahli media memaparkan bahwa keseluruhan aspek tergolong pada kategori sangat baik (Khairunisa et al., 2023). Selanjutnya hasil penelitian yang lain menampilkan bahwa, media pembelajaran dibuat oleh peneliti yaitu media pembelajaran *podcast* dari hasil ketiga validasi mendapatkan kategori kelayakan sangat baik, mulai dari materi, media dan uji coba poduk pada siswa (Pairikaes et al., 2023). Media satua Bali berbasis *Podcast* praktis mendapatkan hasil 3,95 pada kategori praktis, didukung oleh hasil penelitian yang memaparkan bahwa pentingnya manfaat *podcast* dalam pembelajaran berbahasa dapat bertalian dengan kecakapan menyimak (Pairikaes et al., 2023). Kebermanfaatan lain dari *podcast* dengan audio adalah berdampak kepada siswa dalam memahami materi yang diberikan dan peningkatan fokus siswa (Pratiwi et al., 2019).

Guru memiliki tanggung jawab untuk menyediakan lingkungan pembelajaran yang tidak membosankan dan tidak monoton (Makatita, 2024). Melalui *Podcast* dapat memberikan ide pembelajaran yang inovatif kepada guru dan membantu siswa dalam belajar baik di dalam maupun di luar kelas, khususnya mendorong penggunaan pembelajaran daring di sekolah. *Podcast* melengkapi buku teks dan materi terbuka, sehingga memperluas kesempatan belajar siswa dibandingkan menggantikannya. biasanya mencakup isu-isu yang berkaitan dengan berbagi dan pembelajaran antara

pendidik di lingkungan pendidikan. (Pratiwi et al., 2019). Kapasitas media berbasis *podcast* untuk mendorong siswa mendengarkan konten sambil menyelesaikan tugas lain, seperti bepergian, bekerja, atau istirahat, menjadi salah satu kelebihan. Pendengar *download* tidak perlu mengikuti jadwal yang ketat untuk mengapresiasi informasi, tidak seperti pendengar radio. Dibandingkan media lain, seperti radio atau televisi, *podcast* lebih bermanfaat karena setiap file audio bersifat digital dan dapat didengarkan kapan pun pengguna menginginkannya. Secara umum, kebanyakan orang senang menonton atau mendengarkan televisi atau radio, baik sendirian maupun bersama orang lain. (Aumont et al., 2018).

*Podcast* berfungsi sebagai alat pengajaran yang sukses karena biasanya menampilkan pembicaraan tentang subjek atau topik tertentu kepada siswa. Tujuan dari *podcast* adalah untuk membantu siswa memahami materi secara menyeluruh dan mendalam sehingga dapat mengerjakan ujian dengan baik. Selain itu, ilmu yang diperoleh siswa melalui *podcast* juga diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri sehingga mampu menyikapi pertanyaan dari instruktur dengan cerdas. Penggunaan *podcast* dalam mentransfer pengetahuan pada siswa dapat memberikan dorongan diskusi antar teman di kelas sehingga menyebabkan pembelajaran di sekolah lebih efektif dan optimal (Kurniasari et al., 2024). Media berbasis *Podcast* berdampak terhadap kenaikan hasil belajar (Ihzani & Wulandari, 2022). Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman sebelum dan setelah dilaksanakan intervensi penggunaan media *podcast* (Fitri & Kurniasari, 2022). Berdasarkan penelitian terdahulu *podcast* dapat meningkatkan minat belajar siswa (Fitri & Kurniasari, 2022).

Hasil efektivitas Hasil signifikansi adalah 0,001 lebih kecil daripada  $< 0,05$  yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan karakter siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media satua Bali berbasis *Podcast* pada siswa kelas III. *Podcast* merupakan media yang layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk memunculkan beragam kompetensi siswa (Wiwik & Handayani, 2022). Tingginya efektivitas media *podcast* berdampak dari segi kognitif, afektif, maupun behavioralnya (Fildzah Jonerd Ramadhani & Reni Nuraeni, 2023). *Podcast* dapat mempermudah pendidik dalam

## Simpulan

Simpulan dari penelitian dan pengembangan ini adalah hasil rancang bangun media *Satua Bali* berbasis *podcast* dibuat dengan bantuan aplikasi *Anchor (Spotify For Podcasters)*. Hasil validitas materi media *satua Bali* berbasis *Podcast* memperoleh hasil 3,85 berada pada kategori baik dan hasil validitas media *satua Bali* berbasis *Podcast* memperoleh hasil 3,75 berada pada kategori baik. Hasil kepraktisan media *satua Bali* berbasis *Podcast* memperoleh hasil 3,95 pada kategori praktis. Hasil efektivitas Hasil signifikansi 2-tailed yakni 0,001 lebih kecil daripada  $< 0,05$  yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan karakter siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media *satua Bali* berbasis *Podcast* pada siswa kelas III. Bagi peneliti lain disarankan untuk dapat membuat penelitian yang lain disarankan untuk dapat mengemas materi-materi pada mata pelajaran keterampilan berbahasa ke dalam *podcast* dengan insersi nilai-nilai karakter.

## Daftar Pustaka

- Arsini, A. W. N. (2020). Eksistensi *Satua Bali* Sebagai Media Pendidikan Karakter Siswa di SD Negeri 10 Pedungan, Denpasar Selatan. *Jurnal Penelitian Agama. Penelitian Agama*, 6(2), 63. Eksistensi *Satua Bali* Sebagai Media Pendidikan Karakter Siswa di SD Negeri 10 Pedungan, Denpasar Selatan. *Jurnal Penelitian Agama*
- Aumont, O., Pierre, U., Marie, E. T., Paris, C., Gómez-Letona, M., Ramos, A. G., Coca, J., Arístegui, J., Machu, E., France, L. P. O. B., Auger, P. A., Gorgues, T., Machu, E., Aumont, O., Brehmer, P., Lathuilière, C., Echevin, V., Lévy, M., ... Hilmi, K. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjadwalan Ruang Pertemuan Bagi Penyewa Virtual. *Biogeosciences*, 43(5), 679–694. <http://www.unil.ch/ssp/page34569.html>
- Bustari, A., Samad, I. A., & Achmad, D. (2017). The use of podcasts in improving students' speaking skill. *JELE (Journal of English Language and Education)*, 3(2), 97. <https://doi.org/10.26486/jele.v3i2.256>
- Fildzah Jonerd Ramadhani, & Reni Nuraeni. (2023). Pengaruh *Podcast* Sebagai Media Untuk

- Meningkatkan Self Development Mahasiswa Indonesia (Studi Pada Mahasiswa Indonesia Pendengar Podcast ‘Self Dev By Andreas Bordes’). *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 27(1), 35–50. <https://doi.org/10.17933/jskm.2023.5133>
- Fitri, A. Z., & Kurniasari, R. (2022). Efektivitas Edukasi Menggunakan Media Podcast Terhadap Peningkatan Pengetahuan Pencegahan Dan Pengendalian Diabetes Melitus. *PREPOTIF : Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 6(2), 1657–1662. <https://doi.org/10.31004/prepotif.v6i2.4413>
- 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>
- Jamaludin, Z. Z., & Saputra, E. R. (2021). Pengembangan Podcast dengan Model Addie pada Materi Cerita Rakyat Sebagai Sumber Belajar Berbasis Audio. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 120. <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i2.3887>
- Khairunisa, W., Abdulkarim, A., & Iswandi, D. (2023). Penggunaan Media Podcast Berbasis Nilai Kepahlawanan terhadap Pembentukan Sikap Nasionalisme Siswa dalam Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(04), 372–381. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i04.586>
- Kurniasari, S., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Pengaruh Podcast Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3(1), 146–154. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v3i1.2763>
- Makatita, A. L. (2024). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning (Pjbl) Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Siswa Sma Negeri 4 Ambon. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 5(1), 136–146. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i1.1289>
- Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). (Podcast Sebagai Media) Mayangsari; Tiara Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial. *Age Universitas Hamzanwadi*, 3(02), 126–135.
- Moi, M. G. R., Kua, M. Y., Suparmi, N. W., & Mahendra, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDI Dhereisa. *DE\_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 5(1), 314–324. [https://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de\\_journal/article/view/1320](https://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal/article/view/1320)
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pairikaes, I., Benufinit, Y. A., & Manu, G. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Podcast Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Smp Kristen Citra Bangsa Mandiri. *HINEF : Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 2(1), 35–41. <https://doi.org/10.37792/hinef.v2i1.868>
- Pratiwi, J. O., Harunasari, S. Y., & Mawarni, V. (2019). Meningkatkan Keterampilan Mendengarkan Siswa Menggunakan Podcast. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 1–7. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/306/272>
- Ramli, N. L. (2022). Podcast Kearifan Lokal sebagai Media Penguatan Karakter Mahasiswa. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 8(2), 126–135. <https://doi.org/10.18860/jpips.v8i2.13335>
- Timur, M. P., Purbosari, P. M., & Siswi, D. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(2), 586–610. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i2.2299>
- Utami, E. F., Nurramdiani, N., Driandra, Y. A., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Podcast Animasi Dalam Meningkatkan Perilaku Mandiri, Percaya Diri, Dan Tanggung Jawab Siswa Kelas III SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1248. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1151>
- Wiwik, D., & Handayani, N. (2022). Peningkatan Kompetensi Berpikir Kritis Melalui Metode Podcast Pada Materi Dinamika Demokrasi Increasing Critical Thinking Competence Through the Podcast Method on the Material of Democratic Dynamics. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Administrasi Pendidikan*, 10(2), 89–102. <https://ojs.unm.ac.id/Eklektika/article/view/45610>