



LAMLOP (Learning About Maritim in the Port): Media Pembelajaran Berbasis Podcast

Fathan Syuhada¹, Nur Fajar Rizky², Anggara Dwi Tasima Putra^{3✉}, Adam Febriansyah⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Jakarta

AnggaraDwiTasimaPutra_1511520050@mhs.unj.ac.id

Abstract

Learning to use social media is a recent innovation as various methods are used to publish information. Lamlop Official is one of the learning innovations in the world of ports and logistics. Learning is poured into various social media such as Instagram, TikTok and YouTube, enabling Lamlop Official to provide information through visual and audio methods. The method in this study is a quantitative method with a positivistic approach. Sources of information for learning offerings were obtained from literature studies, field observations and interviews. Insights gleaned from these sources are shared on Lamlop Official social media. Lamlop Official has 3 social media namely: Instagram, Youtube, and Tiktok. Lamlop Instagram got 37.5% viewers, Lamlop Youtube got 71.4% Viewers and Lamlop Tiktok got 73.1% viewers. With this podcast-based learning media, it is hoped that people can understand ports better and more broadly, and prepare themselves to be involved in the growing port industry. In addition, the use of podcast-based learning media can also provide experience.

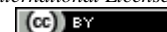
Keywords: Learning Media, Lamlop Official, Port, Digitalization, Quantitative.

Abstrak

Belajar menggunakan media sosial adalah inovasi terbaru karena berbagai metode digunakan untuk mempublikasikan informasi. Lamlop Official adalah salah satu inovasi pembelajaran dalam dunia kepelabuhanan dan logistik. Pembelajaran dituangkan ke dalam berbagai media sosial seperti Instagram, TikTok dan YouTube, memungkinkan Lamlop Official untuk memberikan informasi melalui metode visual dan audio. Metode pada penelitian ini metode kuantitatif dengan pendekatan positivistic. Sumber informasi untuk penawaran pembelajaran diperoleh dari studi literatur, observasi lapangan dan wawancara. Wawasan yang diperoleh dari sumber-sumber ini dibagikan di media sosial Lamlop Official. Lamlop Official memiliki 3 sosial media yakni: Instagram, Youtube, Dan Tiktok. Lamlop Instagram memperoleh 37,5% penonton, Lamlop Youtube memperoleh 71,4% Penonton dan Lamlop Tiktok memperoleh 73,1% penonton. Dengan media pembelajaran berbasis podcast ini, diharapkan masyarakat dapat memahami pelabuhan dengan lebih baik dan lebih luas, serta mempersiapkan diri untuk terlibat dalam industri pelabuhan yang semakin berkembang. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis podcast juga dapat memberikan pengalaman.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Lamlop Official, Pelabuhan, Digitalisasi, Kuantitatif.

Jurnal PTI is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Secara umum, seseorang berhasil belajar apabila memiliki minat untuk belajar [1]. Diketahui bahwa sistem pembelajaran masih bersifat demonstratif, dimana guru menyampaikan materi secara lisan [2]. Hal ini dapat menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan dan minat belajar yang rendah [3]. Permasalahan tersebut perlu ditransformasikan menjadi strategi pembelajaran yang tepat agar siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran [4]. Materi pembelajaran digital dapat menjadi alternatif yang lebih menarik [5].

Penyebaran teknologi di era globalisasi yang semakin modern ini dapat diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai alat yang semakin canggih untuk mempercepat pembelajaran, sehingga memberikan dampak yang baik untuk bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan metode pembelajaran disajikan menggunakan media-

media pendukung untuk membantu pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami. Salah satu media belajar yang mendukung proses belajar mengajar adalah teknologi digital.

Berdasarkan SDGs Nomor 4 yaitu kualitas pendidikan di era tidak hanya dapat diperoleh pada pendidikan formal, namun seluruh masyarakat dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang luas dari berbagai media pembelajaran. Pembelajaran berbasis digital menitik beratkan pada publikasi informasi dengan tujuan menambah wawasan bagi pengguna digital dengan sajian informasi yang menarik, mudah di akses dan mudah untuk dipahami oleh seluruh kalangan sehingga terciptanya pendidikan yang berkualitas. Selain itu, media digital dapat membantu masyarakat untuk memperdalam ilmu pengetahuan, informasi, serta wawasan yang berkaitan dengan bidang kepelabuhanan dan logistik.

TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran itu adalah tindak pendidikan. Pembelajaran sengaja dilakukan untuk menghasilkan belajar. Suksesnya pembelajaran bergantung dari program pembelajaran [6]. Perkembangan informasi dan komunikasi yang pesat. Kemajuan teknologi juga digunakan dalam pendidikan, yang dapat memungkinkan proses pembelajaran yang lebih inovatif. Teknologi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif dan menyenangkan, menciptakan begitu banyak interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, dengan media siswa dan bahan pembelajaran, dan antara siswa dengan siswa lainnya [7].

Definisi pelabuhan sebagai tempat naik turunnya penumpang, barang (kontainer) yaitu kegiatannya adalah bongkar muat dan tempat berlabuhnya kapal. Pelabuhan menjadi sektor yang amat penting bagi negara karena sebagai pintu gerbangnya perekonomian dari suatu negara. Kegiatan utama di dalam Pelabuhan yaitu kegiatan bongkar muat, Kegiatan bongkar muat barang dikatakan sebagai suatu kegiatan membongkar barang dari atas dek atau palka kapal dan menempatkannya ke atas dermaga atau ke dalam tongkang (membongkar barang ekspor) [8].

Teknologi komunikasi di zaman sekarang tidak dapat dipisahkan oleh manusia, bahkan seluruh aspek seperti sosial, pendidikan, politik, ekonomi memerlukan yang namanya teknologi [9]. Teknologi ini sangat membantu kita untuk lebih efisien dan efektif dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu media industri berkembang dengan sangat pesat, informasi sangat mudah didapatkan saat ini. Berkat adanya media masa, informasi ini mudah diperoleh. Media merupakan tempat untuk mencari, mendapatkan berbagai jenis informasi, berbagai jenis media digunakan untuk mencari informasi, mulai dari media sosial, media cetak, media elektronik dan lainnya. Oleh sebab itu, banyak yang menggunakan media tersebut untuk mendapatkan informasi.

Media masa sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyampaikan berita atau informasi. Gambar digital, poster, dll. Dalam hal video seperti vlog, video pendek, bentuk tertulis seperti blog dan bentuk audio, podcast adalah salah satunya. Podcast adalah rekaman audio atau suara yang biasanya dialirkan melalui aplikasi seperti Apple Music dan Spotify.

Podcast adalah aplikasi yang mirip dengan radio. Karena keduanya memiliki fungsi yang sama yaitu sebagai sarana komunikasi dan hiburan berupa suara [10]. Podcast adalah bentuk media digital yang terdiri dari serial audio yang dapat dipublikasikan secara online dan diunduh oleh pengguna. Podcast dapat

dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena memungkinkan siswa belajar dimana saja dan kapan saja. Beberapa keunggulan podcast sebagai media pembelajaran adalah:

- 1) **Fleksibilitas:** Podcast dapat diunduh dan didengarkan di mana saja dan kapan saja, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan jadwal mereka.
- 2) **Mudah diakses:** Podcast dapat diakses dengan mudah melalui perangkat seluler atau komputer, sehingga siswa tidak perlu membeli buku atau pergi ke perpustakaan.
- 3) **Beragam topik:** Podcast mencakup berbagai topik dan subjek, sehingga siswa dapat memilih podcast yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.
- 4) **Memudahkan pengulangan:** Siswa dapat dengan mudah mendengarkan podcast lebih dari sekali untuk memahami konten yang disampaikan.
- 5) **Interaktif:** Podcast juga dapat dijadikan sebagai sarana interaksi dengan pembicara atau pengajar yang diundang sebagai narasumber.
- 6) **Keterlibatan siswa:** Podcast dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena mereka dapat mengikuti podcast yang disajikan secara aktif.

Podcast adalah media yang sangat nyaman karena dapat mendengarkannya di mana saja, kapan saja. Fonogram ini berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan baik berupa informasi maupun hanya sebagai lelucon untuk menghibur pendengarnya. Selain itu, podcast digunakan sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa [11]. Semakin banyak orang yang menggunakan media audio ini, termasuk podcast, yang semakin menikmati, banyak yang membuat konten dan banyak juga yang menikmati konten podcast ini. Maka tidak mengherankan jika podcast sekarang cenderung menjadi media untuk hiburan dan informasi.

2. Metodologi Penelitian

Metode penelitian “kuantitatif” yaitu sebuah metode penelitian yang menggunakan pendekatan dengan kalkulasi angka-angka. Metode penelitian ini, beberapa para ahli disebut dengan metode positivistik disebabkan karena dilandasi oleh filsafat positivisme. Metode penelitian “kuantitatif” dipandang sebagai metode ilmiah sebab sifatnya yang rasional, sistematis, terukur dan objektif [12]. Metode ini bersumber dari beberapa data, yakni:

1. Observasi

Observasi adalah salah satu cara untuk mendapatkan informasi apapun dari suatu peristiwa dengan cara mengamati secara langsung. Seperti yang diketahui, ilmu pengetahuan merupakan dasar dari semua peristiwa atau aktivitas yang terjadi baik di dalam lingkup kecil ataupun dalam lingkup yang lebih besar. [13]. Observasi yang dilakukan yakni observasi ke

Pelabuhan. Data yang diperoleh yakni alur kerja masing-masing divisi, peralatan kegiatan bongkar muat serta kegiatan operasional pelabuhan.

2. Wawancara

Wawancara adalah sarana sistematis untuk memperoleh informasi berupa pernyataan lisan tentang suatu objek atau peristiwa pada masa lampau, sekarang dan masa depan [13]. Metode wawancara juga merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden/ orang yang di wawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara.

3. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran berperan sebagai pemberi informasi-informasi dalam perkembangan proses untuk berpikir yang diyakini dapat membawa perubahan positif pada sikap siswa pada tataran kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, hasil terakhir dari proses tersebut menemui kendala dan masih banyak kekurangan serta tidak sesuai harapan. Kekurangan yang diamati tentunya tidak terlepas dari faktor pendukung dari aktivitas pembelajaran, khususnya program, suasana akademik, materi pembelajaran dan motivasi belajar. Salah satu yang harus ada untuk dapat terjadinya peningkatan kualitas pembelajaran ialah media pembelajaran. Pendidik harus mampu menyajikan inovasi bahan ajar yang sejalan dengan teknologi yang berkembang. Salah satu faktor yang utama dari berhasilnya tujuan pembelajaran dengan pemilihan materi pembelajaran yang praktis, inovatif dan mudah dimengerti dengan memadukan dari berbagai media yang ada seperti teks, gambar, video, audio yang disajikan ke bentuk pembelajaran atau multimedia. Upaya untuk dapat meningkatkan motivasi belajar serta minat baca masyarakat sangat dibutuhkan dukungan sarana dan prasarana yang memadai dan baik. Hal tersebut, dapat memotivasi belajar untuk dapat membiasakan diri individu yang selalu belajar yang berguna dalam memecahkan masalah dan tantangan hidup [14].

Media Pembelajaran adalah teknologi pesan yang dapat digunakan untuk pembelajaran, Media Pembelajaran adalah alat fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran [15]. Media pembelajaran digital adalah bentuk media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital untuk membantu proses pembelajaran masyarakat. Media pembelajaran digital memberikan berbagai keuntungan seperti fleksibilitas dalam waktu dan tempat pembelajaran, akses mudah melalui perangkat digital seperti komputer atau *smartphone*, serta dapat meningkatkan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Selain itu, media pembelajaran digital juga dapat diadaptasi untuk berbagai gaya belajar [16]. Dunia digital memperluas kesempatan belajar bagi siswa, mereka tidak hanya mendapatkan satu materi

pembelajaran, tetapi banyak materi pembelajaran untuk memperkaya pengetahuan mereka [17].

Pembelajaran digital pada media Instagram adalah salah satu bentuk media pembelajaran digital yang saat ini semakin populer. Instagram adalah platform media sosial yang memungkinkan pengguna untuk berbagi gambar, video, dan konten lainnya secara visual. Pembelajaran berbasis Instagram mengenai pelabuhan dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif dalam membantu siswa memahami topik kepelabuhanan [18]. Berikut beberapa ide pembelajaran berbasis Instagram yang dapat diimplementasikan:

- 1) Membuat akun Instagram yang didedikasikan untuk pembelajaran tentang pelabuhan: Dalam akun ini, dapat diposting gambar atau video yang berkaitan dengan topik kepelabuhanan, seperti foto-foto kapal, proses bongkar muat di pelabuhan, dan berbagai kegiatan yang terkait dengan pelabuhan.
- 2) Menggunakan fitur Instagram Stories: Fitur Stories pada Instagram dapat digunakan untuk memposting gambar atau video pendek yang menggambarkan kegiatan atau proses di pelabuhan. Stories juga dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan atau memberikan tips dan trik seputar kepelabuhanan.
- 3) Menggunakan fitur IGTV: IGTV adalah fitur Instagram yang memungkinkan pengguna untuk memposting video yang lebih panjang. Dalam pembelajaran berbasis Instagram tentang pelabuhan, IGTV dapat digunakan untuk memposting video yang lebih detail mengenai konsep-konsep kepelabuhanan, seperti manajemen dan pengelolaan pelabuhan, serta potensi dan tantangan pelabuhan di masa depan.
- 4) Menggunakan hashtag yang relevan: Hashtag dapat digunakan untuk memperluas jangkauan konten pembelajaran tentang pelabuhan di Instagram. Dengan menggunakan hashtag yang relevan, seperti #kepelabuhanan atau #pelabuhanindonesia, konten pembelajaran lebih mudah ditemukan oleh pengguna Instagram lainnya.

Pembelajaran berbasis Instagram tentang pelabuhan, penting untuk memperhatikan kualitas konten dan interaksi masyarakat. Pendidik dapat memastikan bahwa konten yang diposting menarik dan mudah dipahami, serta memanfaatkan fitur-fitur Instagram untuk berinteraksi dengan siswa. Pembelajaran berbasis Instagram tentang pelabuhan dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif dalam membantu masyarakat untuk lebih memahami konsep-konsep kepelabuhanan.

Media pembelajaran menggunakan platform YouTube dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif dalam membantu siswa memahami topik kepelabuhanan [19]. Berikut adalah beberapa ide

pembelajaran menggunakan platform YouTube yang dapat diimplementasikan:

- 1) Membuat video tutorial: Video tutorial dapat digunakan untuk mengajarkan masyarakat tentang konsep-konsep kepelabuhanan, seperti manajemen dan pengelolaan pelabuhan, proses bongkar muat, dan kegiatan di pelabuhan. Dalam video tutorial, sebaiknya menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dan menggambarkan konsep-konsep kepelabuhanan secara visual.
- 2) Menggunakan video dokumenter: Video dokumenter tentang kegiatan di pelabuhan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep kepelabuhanan secara praktis. Video dokumenter juga dapat memberikan gambaran tentang kehidupan di pelabuhan dan peran penting pelabuhan dalam perdagangan dan transportasi.
- 3) Menggunakan video interaktif: Video interaktif dapat memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dan memilih jalur pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Misalnya, siswa dapat memilih untuk mengeksplorasi pelabuhan dari sudut pandang manajemen atau keamanan.

Dalam pembelajaran menggunakan platform YouTube, penting untuk memperhatikan kualitas konten. Pembelajaran menggunakan platform YouTube tentang kepelabuhanan dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep kepelabuhanan. Sehingga media pembelajaran yang dibuat tidak hanya dapat diakses oleh siswa tertentu tetapi dapat diakses oleh semua siswa [20].

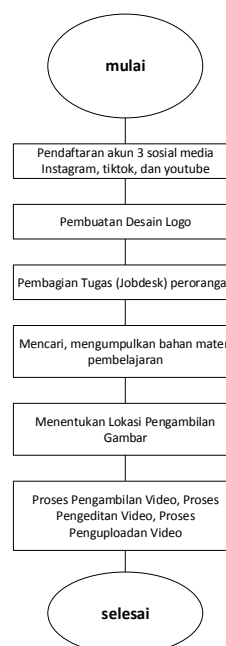
Media pembelajaran menggunakan platform TikTok dapat menjadi cara kreatif dan menarik dalam mengajarkan topik kepelabuhanan kepada siswa [21]. Berikut beberapa ide pembelajaran yang dapat diimplementasikan menggunakan platform TikTok:

1. Membuat video pendek tentang konsep-konsep kepelabuhanan: Video pendek yang singkat dan menarik dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep kepelabuhanan, seperti sistem bongkar muat, jenis kapal, dan infrastruktur pelabuhan. Video pendek yang unik dan kreatif dapat membantu dan memahami konsep-konsep tersebut dengan mudah.
2. Membuat video time-lapse: Video time-lapse dapat digunakan untuk menunjukkan aktivitas di pelabuhan, seperti kapal yang berlabuh atau kegiatan bongkar muat. Video time-lapse juga dapat memberikan gambaran tentang kehidupan di pelabuhan dan bagaimana pelabuhan berkontribusi dalam perdagangan dan transportasi.
3. Menggunakan musik: Pendidik dapat menggunakan musik yang menarik dan cocok dengan topik kepelabuhanan untuk menarik perhatian. Misalnya, musik yang mengandung suara dari alat-alat di pelabuhan, seperti kapal dan crane.

4. Menggunakan filter TikTok: Menggunakan filter TikTok yang menarik dan cocok dengan topik kepelabuhanan, seperti filter yang menambahkan kapal atau alat-alat di pelabuhan.

Dalam menggunakan platform TikTok untuk pembelajaran kepelabuhanan, penting untuk memperhatikan kualitas konten yang disajikan menarik dan mudah dipahami, serta memanfaatkan fitur-fitur TikTok, seperti komentar dan pesan langsung. Pembelajaran menggunakan platform TikTok tentang kepelabuhanan dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif dalam membantu masyarakat untuk lebih memahami konsep-konsep kepelabuhanan

Rancangan media pembelajaran dengan menggunakan 3 platform social media yang paling banyak digunakan oleh masyarakat luas yaitu platform Instagram, tiktok dan youtube. Media pembelajaran dibuat berdasarkan kemudahan dalam mengakses, mudah dipahami, inovatif serta informatif. Media pembelajaran digital "Lamlop Official" melalui 3 platform. Cara mengaksesnya dipastikan pada gawai yang ingin digunakan sudah terinstal semua aplikasi 3 platform tersebut, kemudian ke menu pencarian ketik "lamlop.official" setelah terlihat logo lamlop, selanjutnya bisa terlihat list video yang sudah tersedia lalu pilih video dan bisa menonton. Berikut ini adalah langkah-langkah pembuatan Lamlop Official:



Gambar 1. Rancangan Pembuatan Lamlop Official

Rancangan tersebut merupakan langkah-langkah yang dilakukan demi terciptanya pengembangan informasi berbentuk media pembelajaran pada platform digital. Konsep konten media pembelajaran untuk platform digital terbagi menjadi 3 konsep, yaitu:

Tabel 1. Konsep Media Pembelajaran Pelik official

Konsep	Akun
Lamlop Jalan-Jalan	Instagram, Youtube dan Tiktok
Lamlop QNA	Instagram, Youtube dan Tiktok
Lamlop Podcast	Instagram, Youtube dan Tiktok

Berdasarkan tabel berikut, terdapat 3 konsep konten yang digunakan sebagai media pembelajaran:

a. Lamlop Nguulik

Konsep konten “Lamlop Ngulik” ialah memberikan informasi terkait istilah yang terdapat pada dunia kepelabuhanan dan logistik maritim, penjelasan terkait hal-hal yang menarik pada dunia kepelabuhanan, penjelasan terkait proses di pelabuhan, pengenalan alat-alat serta hal-hal yang dapat di kulik dari dunia kepelabuhanan dan logistik maritim.

b. Lamlop Jalan-Jalan

Konsep konten “Lamlop Jalan-Jalan” merupakan konten dengan tema kunjungan ke suatu tempat seperti pelabuhan, gudang, museum dan hal-hal yang berkaitan dengan pelabuhan dan logistik dengan hasil akhir konten yaitu mini vlog dan vlog. Konten ini memberikan informasi dengan jelas seputar hal-hal yang terdapat pada tempat yang dikunjungi.

c. Lamlop Podcast

Konsep konten “Lamlop Podcast” merupakan konten dengan konsep sharing atau berbincang dengan narasumber yang expert dibidang pelabuhan ataupun logistik. Konten ini dipandu oleh host dan berisi informasi terkait pengalaman kerja narasumber, alur proses bisnis pelabuhan dan logistik serta hal lain yang berkaitan dengan bidang pelabuhan dan logistik maritim. Konten ini full dipublikasikan melalui platform digital youtube dengan durasi yang cukup panjang dan berbentuk video.

Lamlop official sudah memiliki 13 video dari 3 platform social media yang sudah di publikasikan dan 300+ followers Tiktok. Antusias penonton Lamlop official dapat dikatakan cukup banyak dengan respon yang sangat positif. Berikut adalah akun-akun Lamlop Official dari setiap media sosial:



Gambar 2. Profil Instagram



Gambar 3. Profil Tiktok



Gambar 4. Profil Youtube

Ketiga media sosial Lamlop Official memiliki potensi untuk dapat menyampaikan informasi dan ilmu kepada masyarakat luas. Lamlop Official menyajikan informasi dengan konten yang terbagi atas tiga yaitu Lamlop Vlog (Jalan-Jalan), Lamlopcast dan Lamlop Ngulik. Lamlop Official memiliki 3 sosial media yakni: Instagram, Youtube, Dan Tiktok. Lamlop Instagram memperoleh 37,5% penonton, Lamlop Youtube memperoleh 71,4% Penonton dan Lamlop Tiktok memperoleh 73,1% penonton dari keseluruhan pengikut Lamlop Official.

4. KESIMPULAN

Melalui media pembelajaran ini, masyarakat bisa mendapatkan wawasan, informasi menarik, informasi

terupdate, ilmu yang dapat di implementasikan baik di pekerjaan, maupun di kehidupan sehari-hari. Para pengguna platform media sosial ini, dapat memberikan informasi yang dikemas lebih menarik, dan lingkungan belajar ini bertujuan untuk memberikan pelatihan, sehingga menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing di masa depan. Lingkungan belajar digital telah menjadi lingkungan belajar yang memungkinkan belajar mandiri. Sebagai tindak lanjut dari media pembelajaran berbasis digital. Dengan demikian, perlunya dukungan dari lembaga pendidikan sehingga beragamnya media pembelajaran yang terus berkembang.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih atas keberlangsungan materi yang telah terpublikasi melalui akun media sosial LAMLOP OFFICIAL kepada narasumber, dosen serta tim LAMLOP OFFICIAL yang telah berkontribusi untuk mewujudkan keberhasilan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital.

Daftar Rujukan

- [1] S. Sahara and S. Priyanto. (2021) "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Pengantar Manajemen pada Proses Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19." JISIP, Vol. 5, No. 2. <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i2.1939>.
- [2] Sudiwijaya, E., & Arifianto, B. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PODCAST. DedikasiMU : Journal Of Community Service, 4(4), 442-447. <https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v4i4.4825>.
- [3] Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>.
- [4] Susilawati and S. Sahara, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Pbl dan Pjbl Terhadap Kompetensi Kognitif Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan Kelas XI TKR Di SMK Negeri 1 Rengasdengklok," *J. Din. Vokasional Tek. Mesin*, Vol. 6, No. 2, pp. 98-104, 2021. <https://doi.org/10.21831/dinamika.v6i2.44128>.
- [5] R. F. Rahmat, L. Mursyida, F. Rizal, K. Krismadinata, and Y. Yunus, "Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 116-126, 2019. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27414>.
- [6] D. Hendraningrat and P. Fauziah, "Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 58-72, 2021. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>.
- [7] A. Amelia and Rudiansyah, "Digitalisasi dan Pembelajaran Bahasa di Era Digital," *Semin. Nas. Pembelajaran Bhs. dan Sastra*, no. 1, pp. 96-105, 2020.
- [8] G. Y. Marthani and N. Ratu, "Media Pembelajaran Matematika Digital 'BABADA' pada Materi Kesebangunan Bangun Datar," *Mosharafa J. Pendidik. Mat.*, vol. 11, no. 2, pp. 305-316, 2022. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i2.1410>.
- [9] S. SAHARA and Annas Ruli Pradana, "Optimalisasi Penggunaan Forklift Terhadap Kelancaran Proses Bongkar Steel Coil Di Pt. Daisy Mutiara Samudra," *Logistik*, vol. 14, no. 1, pp. 57-68, 2021. <https://doi.org/10.21009/logistik.v14i1.20508>.
- [10] R. Lavircana, M. Herman, and M. A. Humaidi, "Penggunaan Podcast Sebagai Media Hiburan dan Informasi di Banjarmasin," (Doctoral Diss. Univ. Islam Kalimantan MAB). 2020.
- [11] S. Sudarmoyo, "Podcast sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh," *Edukara J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 65-73, 2020.
- [12] D. Mayangsari and D. R. Tiara, "Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial," *J. Golden Age*, vol. 3, no. 02, p. 126, 2019. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i02.1720>.
- [13] Putri Dwi Wahyuni, A., Valdeza, S., & Febriani, N. (2023). PELIK (Port and Logistic Knowledge): Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Literasi. Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia Padang, 10(1). <https://doi.org/10.35134/jpti.v10i1.140>.
- [14] Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative: Journal of Educational Studies*, 4(2), 121.
- [15] Jafnihir, L., Irfan, D., Ambiyar, Simatupang, W., Muskhair, M., & Fadhilah. (2023). Perancangan Modul Interaktif Project Based Learning (PjBL) berbasis Flipbook. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 4(2), 76-81. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.61>.
- [16] Amarulloh, A., Surahman, E., & Meylani, V. (2019). Digitalisasi Dalam Proses Pembelajaran Dan. BIOEDUKASI Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro, June.
- [17] Asman, V. ., Menrisal, M., & Arsyah, R. H. (2020). Perancangan Modul Interaktif pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa SMK Kelas X. Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia Padang, 7(2), 10-17. <https://doi.org/10.35134/jpti.v7i2.29>.
- [18] Maha Putra, I. K. A., & Dwi Astina, K. A. (2019). Pemanfaatan Media Instagram Multiple Post sebagai Sarana Edukasi Berbasis Visual Bagi Warganet. *Jurnal Nawala Visual*, 1(2), 113-121. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i2.42>.
- [19] Mujiyanto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube sebagai media ajar dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 5(1), 135-159. <http://dx.doi.org/10.10358/jk.v5i1.588>.
- [20] S. Sahara and S. A. Azwar, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 Bagi Para Guru Di SMP Negeri 1 Karang Bahagia Kabupaten Bekasi," *J. TUNAS*, vol. 3, no. 1, pp. 126-133, 2021. <http://dx.doi.org/10.30645/jtunas.v3i1.42>.
- [21] M. H. Hikmah, "Aplikasi Tiktok Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Keterampilan Berbicara Untuk Siswa SMA," *Nucl. Phys.*, vol. 13, no. 1, pp. 104-116, 1959. <http://dx.doi.org/10.25157/literasi.v6i2.780>.