

**PENGEMBANGAN MEDIA *PODCAST* BERBASIS *PROBLEM
BASED LEARNING* MENGGUNAKAN APLIKASI *SPOTIFY*
MATERI KOLONIALISME DAN IMPERIALISME DI SMA
NEGERI 3 TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

Intan Ayuni

06041282025021

Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA *PODCAST* BERBASIS *PROBLEM
BASED LEARNING* MENGGUNAKAN APLIKASI *SPOTIFY*
MATERI KOLONIALISME DAN IMPERIALISME DI SMA
NEGERI 3 TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

Intan Ayuni

NIM: 06041282025021

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



Dra. Sani Safitri, M.Si

NIP. 19690101199302201

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001



**PENGEMBANGAN MEDIA *PODCAST BERBASIS PROBLEM
BASED LEARNING* MENGGUNAKAN APLIKASI *SPOTIFY*
MATERI KOLONIALISME DAN IMPERIALISME DI SMA
NEGERI 3 TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

Intan Ayuni

NIM: 06041282025021

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan :

Pembimbing,



Dra. Sanj Saftiri, M.Si

NIP. 19690101199302201

Mengetahui:

**Ketua Jurusan,
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,**

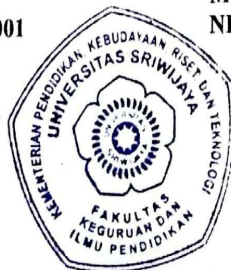


**Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001**

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,**



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**



**PENGEMBANGAN MEDIA *PODCAST* BERBASIS *PROBLEM
BASED LEARNING* MENGGUNAKAN APLIKASI *SPOTIFY*
MATERI KOLONIALISME DAN IMPERIALISME DI SMA
NEGERI 3 TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

Intan Ayuni

NIM: 06041282025021

Program Studi Pendidikan Sejarah

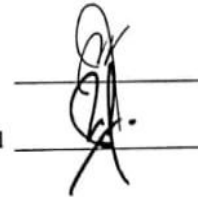
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

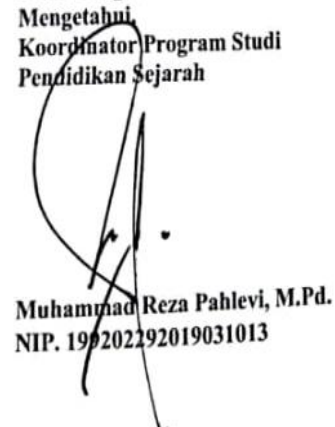
Tanggal : 16 Mei 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Sani Safitri, M.Si
2. Anggota : Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd



Palembang, 30 Mei 2024
Mengetahui
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

**PENGEMBANGAN MEDIA PODCAST BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING MENGGUNAKAN
APLIKASI SPOTIFY MATERI KOLONIALISME DAN
IMPERIALISME DI SMA NEGERI 3 TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh :

Intan Ayuni

06041282025021

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Program Sarjana

Pembimbing



Dra. Sani Safitri, M.Si.

NIP. 196901011993022001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Beza Pahlevi, M.Pd

NIP. 199202292019031013

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Ayuni

Nim : 06041282025021

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Podcast* Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Spotify* Materi Kolonialisme dan Imperialisme di SMA Negeri 3 Tanjung Raja" ini benarbenar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 8 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



NIM. 06041282025021

PRAKATA

Alhamdulillah, segala puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang senantiasa memberikan rahmat dan petunjuk-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul "Pengembangan Media *Podcast* Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Spotify* Materi Kolonialisme dan Imperialisme di SMA Negeri 3 Tanjung Raja". Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam proses penulisan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dari banyak pihak.

Maka dari itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Dra. Sani Safitri, M.Pd sebagai dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP UNSRI, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), serta Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah membantu dalam memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini juga ditujukan kepada Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan sejarah, pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni di Indonesia.

Indralaya, 8 Mei 2024

Penulis



Intan Ayuni

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Dengan mengucapkan terima kasih dan syukur alhamdulillah atas perjuangan yang cukup panjang yang telah saya lalui untuk mendapatkan gelar sarjana ini. Rasa syukur dan bahagia ini akan saya persembahkan kepada orang-orang yang sangat berarti dalam hidup saya :

* Pintu surgaku, Ibunda Lilis Mayani. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi penulis yang telah menjadi pengingat dan penguat paling hebat. Ayahanda Syaiful Yusuf cinta pertama dan panutanku. Kepada kedua orang tua ku tersayang yang selalu mendoakan kebaikan anak-anaknya. Selalu memberikan cinta, kasih sayang, dukungan dan motivasi. Menjadi suatu kebanggaan memiliki orang tua yang selalu mendukung anaknya untuk mencapai cita-cita.

* Adikku tercinta, Wulan Rhamadani. Terima kasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, adikku.

* Keluarga besar baik dari pihak Ibu maupun pihak Ayah yang telah memberikan semangat, doa dan dukungan untuk kelancaran skripsi penulis.

* Dosen pembimbing skripsiku Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu yang telah membimbing, memberikan dorongan, semangat, masukan, motivasi, berbagai macam ilmu yang sangat bermanfaat yang Ibu berikan selama ini.

* Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Bapak Syarifuddin, M.Pd., Bapak Drs. Alian, M.Hum., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Pd., Bapak Dr. Dedi Irwanto, S.S, M.A.

* Sahabat seperjuangan saya Hujatul Islamia, Fitri Nuraisyah, Umi Wulandari, Arenda Rosyada, Nike Aryanti, Rika Cloudya Siregar yang selalu ada disaat saya kesulitan dan butuh bantuan.

- * Sahabat SMA saya, Fitri Yanti, Sri Oktapiani dan Sri Septiani yang selalu memberikan semangat kepada penulis, terima kasih atas doa dan dukungannya.
- * Teman-teman seperbimbingan saya Fitri Nuraisyah, Hermanita, Eliza, Tiara, Farah dan seluruh teman prodi pendidikan sejarah angkatan 2020 terima kasih atas waktu dan kebersamaannya.
- * Keluarga besar SMA Negeri 3 Tanjung Raja khususnya peserta didik di kelas XI IPS 1.
- * Narasumber dan validator saya Ibu Risa Marta Yati, M.Hum, Sandra Ryan Prabowo, Alif Bahtiar Pamulaan, M.Hum dan seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan skripsi penulis.
- * Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya. Wahyu Al Karim Uszajalli, S.Pd terima kasih telah menjadi bagian dari hidup saya dan berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi rumah yang tidak hanya berupa tanah dan bangunan. Semoga dimudahkan segala niat baiknya.
- * Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri. Apresiasi yang sebesar-besarnya kepada saya sendiri, Intan Ayuni karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih telah berjuang, bertahan dari banyaknya ketidakpercayaan, ketakutan, ketidakberanian hingga sampai dititik ini. Berbahagialah, berbanggalah.

Motto

Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

(QS. Al-Insyirah : 5-6)

Dan satu lagi,

Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan
kesanggupannya.

(QS. Al-Baqarah : 286)

DAFTAR ISI

DAFTAR PENGESAHAN	i
DAFTAR PERNYATAAN	ii
PRAKATA	iii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
BAB II	Error! Bookmark not defined.
TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Hakikat Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.2 Hakikat Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.3 Hakikat Sejarah	Error! Bookmark not defined.
2.4 Teori-Teori Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Teori Konstruktivistik	Error! Bookmark not defined.
2.4.2 Teori Kognitif	Error! Bookmark not defined.
2.4.3 Teori Behavioristik	Error! Bookmark not defined.
2.5 Hakikat Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.6 Pengertian <i>Podcast</i>	Error! Bookmark not defined.
2.7 Aplikasi <i>Spotify</i>	Error! Bookmark not defined.
2.7.1 Pengertian aplikasi <i>Spotify</i>	Error! Bookmark not defined.
2.7.2 Kelebihan Aplikasi <i>Spotify</i>	Error! Bookmark not defined.
2.7.3 Kekurangan Aplikasi <i>Spotify</i>	Error! Bookmark not defined.
2.8 Materi Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia .	Error! Bookmark not defined.
2.9 Penelitian Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
2.10 Model Pengembangan	Error! Bookmark not defined.

2.10.1 Model Alessi dan Trollip	Error! Bookmark not defined.
2.11 Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
2.12 Deskripsi Sekolah SMA Negeri 3 Tanjung Raja	Error! Bookmark not defined.
2.12.1 Profil Sekolah	Error! Bookmark not defined.
2.12.2 Letak Geografis	Error! Bookmark not defined.
2.12.3 Visi dan Misi Sekolah	Error! Bookmark not defined.
2.12.4 Sarana dan Prasarana	Error! Bookmark not defined.
2.13 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3 Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4 Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4.1 Perencanaan (<i>Planning</i>)	Error! Bookmark not defined.
3.4.1.1 Identifikasi masalah	Error! Bookmark not defined.
3.4.1.2 Analisis kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
3.4.1.3 Analisis Kurikulum	Error! Bookmark not defined.
3.4.1.4 Analisis Tujuan Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
3.4.2 Tahapan Perancangan (<i>Design</i>)	Error! Bookmark not defined.
3.4.2.1 Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
3.4.2.2 Membuat Peta Materi	Error! Bookmark not defined.
3.4.2.3 Membuat <i>Flowchart</i>	Error! Bookmark not defined.
3.4.2.4 Membuat <i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
3.4.3 Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>)	Error! Bookmark not defined.
3.4.3.1 Pembuatan Tampilan	Error! Bookmark not defined.
3.4.3.2 Uji Alpha	Error! Bookmark not defined.
3.4.3.3 Uji Beta	Error! Bookmark not defined.
3.4.3.4 Uji Coba Lapangan	Error! Bookmark not defined.
3.5 Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Wawancara	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 <i>Walktrough</i>	Error! Bookmark not defined.
3.5.3 Observasi	Error! Bookmark not defined.

3.5.4 Studi Pustaka	Error! Bookmark not defined.
3.5.5 Tes Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
3.6 Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.1 Analisis Data <i>Walktrough</i>	Error! Bookmark not defined.
3.6.2 Analisis Tes Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Deskripsi Hasil dan Desain Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Hasil Perencanaan	Error! Bookmark not defined.
4.1.2.1 Identifikasi Masalah	Error! Bookmark not defined.
4.1.2.2 Identifikasi Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
4.1.2.3 Pengumpulan Bahan	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Tahapan Perancangan (Design)	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.1 Desain Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.2 Desain Penyusunan Peta Materi	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.3 Desain Flowchart	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.4 Desain <i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.5 Rancangan Tampilan	Error! Bookmark not defined.
4.1.4 Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>)	Error! Bookmark not defined.
4.1.4.1 Pembuatan Tampilan	Error! Bookmark not defined.
4.1.4.2 Uji Alpha	Error! Bookmark not defined.
4.1.4.2.1 Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
4.1.4.2.2 Ahli Desain Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
4.1.4.2.3 Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
4.1.4.3 Revisi	Error! Bookmark not defined.
4.1.4.4 Uji Coba	Error! Bookmark not defined.
4.1.4.4.1 Uji Coba Perorangan	Error! Bookmark not defined.
4.1.4.4.2 Uji Beta Kelompok Besar	Error! Bookmark not defined.
4.1.4.5 Uji Coba Lapangan	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.

5.1 Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2 Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	7

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Identitas Validasi Ahli.....	2Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Kategori Skor Validasi Ahli.....	31
Tabel 3.3 Kategori Tingkat Kevalidan.....	Error! Bookmark not defined.2
Tabel 3.4 Kriteria Tinggi Rendahnya Ngain.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Tampilan Awal Media <i>Podcast</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Daftar Identitas Validasi Ahli.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Hasil Saran dan Perbaikan Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 Hasil Saran dan Perbaikan Validasi Ahli Desain	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.5 Hasil Saran dan Perbaikan Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.6 Hasil Uji Beta Kelompok Kecil.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.7 Hasil Uji Beta Kelompok Besar.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.10 Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Alessi dan Trollip	15
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 Diagram Identifikasi Masalah	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.2 Diagram Identifikasi Masalah	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4 Diagram Identifikasi Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.6 Desain Materi Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.7 Tampilan Awal <i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.8 Pelaksanaan <i>Pretest</i> di Kelas XI IPS 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.9 Proses Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas XI IPS 1	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Gambar 4.10 Pengerjaan Masalah yang Diberikan Secara Berkelompok	Error!
Bookmark not defined.	
Gambar 4.11 Pelaksanaan <i>Posttest</i> di Kelas XI IPS 1	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 <i>Flowchart Podcast</i>	Error! Bookmark not defined.
--	-------------------------------------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian Dinas Pendidikan..	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5. Surat Keputusan Pasca Penelitian di SMA Negeri 3 Tanjung Raja	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7. Lembar Validasi Desain.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8. Lembar Validasi Media.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9. Kartu Bimbingan.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10. Angket Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11. Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15. Angket Tanggapan Uji Beta Kelompok Besar	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 16. Lembar Hasil <i>Pretest</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 17. Lembar Hasil <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 18. LKPD.....	133

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Podcast* Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Spotify* Materi Kolonialisme dan Imperialisme di SMA Negeri 3 Tanjung Raja”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model Alessi dan Trollip. Adapun permasalahan yang dihadapi peserta didik di SMA Negeri 3 Tanjung Raja ialah kurangnya inovasi dan kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *podcast* berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi *spotify* dengan validitas dan efektivitas yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Kevalidan media pembelajaran *podcast* berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi *spotify* didasarkan pada validasi ahli yaitu ahli materi, ahli desain dan ahli media. Adapun hasil validasi materi sebesar 4,72 ahli desain sebesar 4,58 dan ahli media sebesar 4,81. Efektivitas dari media pembelajaran *podcast* berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi *spotify* terlihat dari hasil belajar peserta didik yang diukur melalui tahap uji coba *pretest* dan *posttest* dengan nilai *pretest* sebesar 43,92% dan *posttest* sebesar 89,64% serta *Ngain* sebesar 0,82 yang masuk pada kategori tinggi. Setelah menerapkan media pembelajaran *podcast* berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi *spotify* peserta didik mengalami peningkatan dalam hasil belajar sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *podcast* berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi *spotify* valid dan efektif diterapkan di kelas tersebut.

Kata Kunci : *Pengembangan Media Podcast, Problem Based Learning, Spotify*

Disetujui
Pembimbing,



Dra. Sari Safitri, M.Si.
NIP. 196901011993022001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Raza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

This research is entitled "Development of Podcast Learning Media Based on Problem Based Learning Using the Spotify Application on Colonialism and Imperialism Material at SMA Negeri 3 Tanjung Raja". This research is a type of development research using the Alessi and Trollip model. The problem faced by students at SMA Negeri 3 Tanjung Raja is the lack of innovation and creativity of educators in using learning media. This research aims to develop podcast learning media based on problem based learning using the Spotify application with validity and effectiveness that influence student learning outcomes. The validity of podcast learning media based on problem based learning using the Spotify application is based on expert validation, namely material experts, design experts and media experts. The material validation results were 4.72, design experts were 4.58 and media experts were 4.81. The effectiveness of the podcast learning media based on problem based learning using the Spotify application can be seen from the learning outcomes of students which are measured through the pretest and posttest trial stages with a pretest score of 43.92% and a posttest of 89.64% and an Ngain of 0.82 which is in the high category. After implementing the podcast learning media based on problem based learning using the Spotify application, students experienced an increase in learning outcomes so it can be concluded that the podcast learning media based on problem based learning using the Spotify application is valid and effective in being applied in this class.

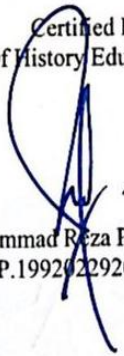
Keywords: Podcast Media Development, Problem Based Learning, Spotify

Approved by
Advisor,



Dra. Sani Safitri, M.Si.
NIP. 196901011993022001

Certified By,
Coordinator Of History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP.199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi bagian dari kehidupan manusia mulai dari awal peradaban sampai akhir kehidupan, saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi sudah berkembang pesat diberbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan (Mulyani, *et al.*, 2021:3). Pendidikan dijadikan tempat untuk mewujudkan cita-cita bangsa melalui usaha yang dilakukan secara sadar untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, dalam pendidikan peserta didik berperan sebagai subjek utama yang menjadi fokus dari seluruh proses pembelajaran (Mustaghfiroh, 2020:146).

Sebagai subjek utama pendidikan, peserta didik menjadi sasaran yang dituntut untuk melaksanakan proses pembelajaran (Anggraeni, 2020:83). Pendidikan disusun dengan sebaik mungkin agar pada proses pembelajaran peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya, hal ini juga telah diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

“Pendidikan nasional yang tertuang dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan menjadi hal yang sangat penting untuk membentuk karakter peserta didik, pendidikan karakter dapat berjalan secara berdampingan dengan media dan teknologi yang saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat dari waktu ke waktu (Agnia, *et al.*, 2021:3). Setiap perkembangan zaman, pendidikan akan selalu mengalami perubahan, adanya perubahan dan perkembangan pendidikan tersebut tidak terlepas dari adanya perkembangan teknologi (Ariani, *et al.*, 2019:157).

Didalam dunia pendidikan saat ini, perkembangan teknologi sudah banyak dimanfaatkan oleh pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari (Jamun,

2018:50). Perkembangan teknologi membawa perubahan dalam pendidikan, dimulai dari materi pembelajaran yang di perbaharui, cara pendidik mengajar dan cara peserta didik menerima pembelajaran (Mulyani, *et al.*, 2021:3). Perkembangan teknologi membawa kemudahan dibidang pendidikan yang kemudian didalam perkembangannya dikenal sebagai *Education Technology The 21st Century* atau pendidikan abad 21 (Laksana, 2021:15).

Pendidikan abad 21 berorientasi pada kegiatan yang dapat melatih keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, keterampilan berkomunikasi dan pemecahan masalah atau yang lebih dikenal dengan keterampilan 4C (Mariyani, *et al.*, 2022:58). Dalam pembelajaran abad 21 pendidik berperan untuk meningkatkan keterampilan tersebut, adapun salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pendidik yaitu model *problem based learning* sebagai sarana bagi peserta didik agar dapat memperluas keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah serta dapat membangun pengetahuan baru melalui komunikasi dan berkolaborasi (Zubaidah, *et al.*, 2017:7).

Model pembelajaran *problem based learning* menuntut pendidik untuk memiliki kemampuan yang baik dalam hal penyampaian materi, kemampuan menerapkan keterampilan 4C (*critical thinking, communication, collaboration, creativity*) pada peserta didik, penguasaan konsep, dan penggunaan teknologi, gabungan dari kemampuan-kemampuan tersebut dapat di implementasikan dengan pendekatan *Technological Pedagogical and Content Knowledge* atau sering disingkat dengan pendekatan TPACK (Herizal, *et al.*, 2022:2). Pendekatan TPACK mampu menjadi dasar pengembangan media pembelajaran yang efektif (Sani Safitri *et al.*, 2022:2).

Di era globalisasi dan informasi saat ini perkembangan media pembelajaran juga semakin maju, selain media pembelajaran klasik pendidikan juga harus bisa menggunakan media modern agar menghasilkan hasil akhir yang memuaskan (Faqih, 2021:15). Media pembelajaran yang menarik akan memfokuskan perhatian peserta didik sehingga materi pembelajaran akan tersampaikan dengan efektif (Rahmatullah, *et al.*, 2020:318). *Podcast* video dipilih menjadi media yang akan dikembangkan dalam peneliti ini.

Video termasuk kedalam salah satu media elektronik yang dapat menggabungkan unsur audio dan visual secara bersamaan (Yudianto, 2017:234).

Media video dapat menjadi sumber belajar, agar menjadi lebih menarik media video dapat dikemas menjadi video *podcast* (Asmi, 2019:12).

Podcast menjadi salah satu bentuk dari kemajuan teknologi digital, di dalam kegiatan pembelajaran *podcast* dapat memberikan sumber informasi yang dapat digunakan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan (Mayangsari & Tiara, 2019:34). Selain itu, *podcast* mengarah pada pendistribusian file berbentuk video menggunakan format digital dengan bantuan aplikasi, adapun aplikasi yang digunakan dalam membuat media video *podcast* adalah aplikasi *spotify* (Rahma, *et al.*, 2022:4).

Spotify telah menjadi aplikasi online music streaming dan video yang populer terutama dikalangan generasi milenial saat ini. *Spotify* mempunyai peran sebagai penyedia hak cipta atas music yang diunggah pada aplikasi secara legal (Andry & Tjee, 2019:11). Dengan berbagai fungsi tersebut aplikasi *spotify* dapat dikreasikan menjadi media belajar yang dibutuhkan peserta didik agar mendapatkan variasi dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sejarah (Suhartina, 2018:271).

Dalam kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah dituntut menjadi bagian penting dalam membentuk karakter peserta didik melalui nilai-nilai yang terkandung didalamnya (Agustinova, 2018:2). Selain itu pelajaran sejarah juga dapat menumbuhkan semangat patriotisme bagi peserta didik (Talib, *et al.*, 2019:77)

Dalam penelitian ini obsevasi sekolah dilakukan di SMA Negeri 3 Tanjung Raja, dari data hasil observasi awal yang dilakukan diketahui bahwa di SMA Negeri 3 Tanjung Raja sudah mendukung pembelajaran berbasis ICT dan menggunakan kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah diketahui bahwa bahan pembelajaran yang biasa digunakan sebagai sumber belajar sekaligus sebagai media pembelajaran adalah buku cetak. Selain itu, untuk memaksimalkan penggunaan teknologi pendidik juga menggunakan *Microsoft Power Point* sebagai media pembelajaran. Namun, metode ceramah dalam pembelajaran yang diberikan tersebut masih terkesan membosankan bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi lanjutan, mendapatkan hasil bahwa 100% peserta didik membutuhkan sumber belajar yang kreatif dan inovatif untuk membantu menganalisis materi pembelajaran. Dari data tersebut, solusi yang dapat diberikan peneliti untuk mengatasi permasalahan peserta didik dalam pembelajaran khususnya sejarah yaitu dengan memanfaatkan media audio berbasis *podcast* untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti memilih materi

perkembangan kolonialisme dan imperialisme untuk di uji cobakan menggunakan media audio *podcast* berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi *spotify* pada siswa kelas XI IPS 1. Adapun alasan memilih materi tersebut ialah agar peserta didik mengetahui tentang kolonialisme dan imperialisme yang terjadi di Indonesia menggunakan media *podcast* yang belum pernah digunakan oleh pendidik sebelumnya.

Pengembangan media *podcast* menggunakan aplikasi *spotify* ini memiliki keterkaitan dengan penelitian terdahulu, seperti penelitian yang dilakukan oleh Rajif Rizqy Aziz dengan tema “Pengembangan Media Video *Podcast* Pembelajaran Sejarah Kelas XI Materi Pendudukan Bangsa Jepang di Indonesia” yang dapat dijadikan bahan perbandingan dengan adanya perbedaan pada materi yang ditujukan. Penelitian ini memperoleh hasil yang menyatakan bahwa pengimplementasian penggunaan *podcast* pada mata pelajaran sejarah kelas XI mendapati hasil bahwa media *podcast* terbukti dapat menarik minat belajar peserta didik (Aziz, *et al.*, 2022).

Selanjutnya ada juga penelitian yang dilakukan oleh Asmi yang bertema “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis *Podcast* pada Materi Sejarah Lokal di Sumatera Selatan”. Dari nya bisa di ambil kesimpulan bahwa media interaktif memang layak diterapkan dalam pembelajaran khususnya pada materi kolonialisme dan imperialisme (Asmi, 2019).

Dan yang terakhir penelitian dari Umniyyah dengan tema “Pengembangan Media Berbasis Audio Melalui *Podcast Spotify* untuk Menunjang Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel” dari penelitian ini memperoleh hasil bahwa berdasarkan analisis ukuran nilai yang diujikan pada peserta didik mengalami peningkatan, hal ini berarti media *podcast* yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberi manfaat dalam proses pembelajaran (Umniyyah, *et al.*, 2021).

Dari hasil penelitian diatas, mendapati hasil bahwa penggunaan media *podcast* pada pembelajaran dapat menarik perhatian dari peserta didik. Peneliti berharap dengan menggunakan *podcast* sebagai media pembelajaran akan menjadi lebih fleksibel dan mudah digunakan daripada jenis media lainnya, serta dapat mengatasi problematika yang terjadi pada mata pelajaran sejarah dengan melakukan inovasi dan keterbaruan sumber belajar sejarah.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *podcast* berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi *spotify* pada materi pelajaran sejarah dengan melakukan penelitian secara langsung ke SMA Negeri 3 Tanjung Raja pada siswa kelas XI IPS 1 sebagai subjek penelitian.

Berdasarkan konteks tersebut, peneliti mengangkat tema yang berjudul **“Pengembangan Media *Podcast* Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Spotify* Materi Kolonialisme dan Imperialisme di SMA Negeri 3 Tanjung Raja”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka di dapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan sumber belajar media *podcast* menggunakan aplikasi *spotify* materi kolonialisme dan imperialisme kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 3 Tanjung Raja?
2. Bagaimana tingkat keefektifan media *podcast* menggunakan aplikasi *spotify* materi kolonialisme dan imperialisme kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 3 Tanjung Raja?
3. Bagaimana tingkat kevalidan media *podcast* menggunakan aplikasi *spotify* materi kolonialisme dan imperialisme kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 3 Tanjung Raja?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, berikut tujuan dari penelitian ini :

1. Mengembangkan sumber belajar media *podcast* menggunakan aplikasi *spotify* materi kolonialisme dan imperialisme kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 3 Tanjung Raja?
2. Mengetahui tingkat keefektifan media *podcast* menggunakan aplikasi *spotify* materi kolonialisme dan imperialisme kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 3 Tanjung Raja?
3. Mengetahui tingkat kevalidan media *podcast* menggunakan aplikasi *spotify* materi kolonialisme dan imperialisme kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 3 Tanjung Raja?

1.3 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoritis. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Secara Teori

Dapat memberikan sumbangsi dalam upaya pengemabangan dan pengetahuan tentang media pembelajaran *podcast* menggunakan aplikasi *spotify* untuk menarik minat dan perhatian peserta didik khususnya dalam pembelajaran sejarah.

2. Secara Praktis

- 1) Bagi Peserta Didik. Adanya hasil penelitian ini di harapkan agar dapat menjadi motivasi belajar bagi peserta didik pada mata pelajaran sejarah.
- 2) Bagi Pendidik. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan berguna untuk meningkatkan efektifitas belajar sejarah.
- 3) Bagi Madrasah. Peneliti berharap agar hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan madrasah khususnya pada pembelajaran sejarah.
- 4) Bagi Peneliti. Hasil dari penelitian ini akan dijadikan sebagai bekal pengetahuan sekaligus evaluasi untuk melakukan analisis dan observasi pengembangan media pembelajaran lanjutan lainnya.
- 5) Bagi Lembaga. Peneliti berharap penelitian ini dapat memperkaya literatur universitas terutama diperpustakaan Universitas Sriwijaya

DAFTAR PUSTAKA

- A.M.Irfan Taufan Asfar, A.M Iqbal Akbar Asfar, & Halamury, M. F. (2019). Teori Behaviorisme (Theory of Behaviorism). *Researchgate, February 2019*, 1–32. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34507.44324>
- Adi Nugroho, S. (2016). Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teori Konstruktivisme Berbasis Media Wondershare Quizcreator Article History. *Ijcets, 4(2)*, 73–78. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>
- Agustinova, D. E. (2018). Penerapan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Sejarah Pada Sekolah Menengah Atas. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah, 14(1)*. <https://doi.org/10.21831/istoria.v14i1.19396>
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arabi. *Okara: Jurnal Bahasa Dan Sastra, 2(8)*, 96–110.
- Amanda, R. (2022). Spotify WOM by Millennial Generation. *Jurnal Komunikasi, 14(1)*, 140. <https://doi.org/10.24912/jk.v14i1.12256>
- Amrina, A., Mudinillah, A., & Zaharani, S. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Audacity pada Pembelajaran Istima' Kelas XI MAS Madinatun Najjah. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 10(2)*, 139. <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v10i2.9182>
- Amrina, A., Rezi, M., Mudinillah, A., Geofani, C., & Hikmah, D. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Audacity Pada Pembelajaran Istimā' Untuk Madrasah Ibtidaiyyah Negeri Satu Sungai Tarab. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban, 5(1)*, 117. <https://doi.org/10.35931/am.v5i1.729>
- Andry, J. F., & Tjee, C. (2019). Analisis Minat Mahasiswa Mendengarkan Aplikasi Musik Berbayar Dan Unduhan Musik Gratis. *JBASE - Journal of Business and Audit Information Systems, 2(2)*, 9–15. <https://doi.org/10.30813/jbase.v2i2.1727>
- Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami, 3(2)*, 8–16. <https://doi.org/10.15548/atj.v3i2.528>
- Asmi, A. R., & Dhita, A. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio BERbasis Podcast. *Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah, 3(1)*, 49–56.
- Ayesma, P., & Ibrahim, N. (2020). *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*

Universitas Negeri Jakarta 2020 Film Sejarah sebagai Media dalam Mengembangkan Literasi di Era Digital. 2, 311–322.

- Badi'ah, Z. (2021). Implikasi Teori Belajar Kognitif J. Piaget dalam Pembelajaran Bahasa Arab dengan Metode Audiolongual. *Attractive : Innovative Education Journal*, 3(1), 76. <https://doi.org/10.51278/aj.v3i1.166>
- Efendi, I., Prawitasari, M., & Susanto, H. (2021). Implementasi Penilaian Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Sejarah. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.20527/prb.v1i1.3081>
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Fathurrohman. (2003). *Model-Model Pembelajaran yang Disampaikan dalam Acara Pelatihan Guru Post Traumatik PKO Muhammadiyah Dosen PPSD FIP UNY*. 1–6.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Fitriatin, Y., Kunci, K., Situasional, K., & Guru, P. (2020). Kepemimpinan Situasional Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Profesional Guru. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 3(2), 111–116.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Hardianto, D. (2017). Paradigma Teori Behavioristik Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran. *Вестник Росздравнадзора*, 4(1), 9–15.
- Hartono, U., Amarullah, R. Q., & Mulyadi, E. (2022). Hakikat Belajar Menurut UNESCO Serta Relevansinya Pada Saat Ini. *Khidmatussifa: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 22–30. <https://doi.org/10.56146/khidmatussifa.v1i2.65>
- Haryati, S. (2012). Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Hutabarat, P. M. (2020). Pengembangan Podcast Sebagai Media Suplemen Jurnal Sosial Humaniora Terapan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2), 107–116.

- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Kumala Sari, R. (2020). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Kusuma, Y. B., & Kusumasari, I. R. (2022). Analisis Penerapan Pola Freemium Dalam Model Bisnis Aplikasi Steaming Musik Spotify (Studi Kasus Model Bisnis Freemium Pada Aplikasi Spotify). *Jurnal Bisnis Indonesia*, 13(2). <https://doi.org/10.33005/jbi.v13i2.3444>
- Laksana, S. D. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Teknologi Pendidikan Abad 21. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 1(01), 14–22. <https://doi.org/10.25217/jtep.v1i01.1289>
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Marisyah et al. (2019). *Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan*. 2(2), 53–70.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *Ghaita: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaita/article/view/188>
- 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>
- Muh. Hizbul Muflih. (2009). Aplikasi Dan Implikasi Teori Behaviorisme Dalam Pembelajaran. *Khazanah Pendidikan*, 1(2), 26–36.
- Noor, F., Ayu, E., Pribadi, D. S., & Triyana, L. (2022). *Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Aplikasi Spotify Atas Pencantuman Fitur Spotify Codes Secara Komersial*. 18, 99–109.
- Novi, I. N. (2019). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 1(1), 74. <https://www.kompasiana.com/evitasekarlaras9886/61d19f781667171e944f8f92/penerapan-teori-belajar-behavioristik-dalam-proses-pembelajaran-sehari-hari>
- Nur Syazwani Abdul Talib, Mohd Mahzan Awang, Kamarulzaman Abdul Ghani, & Nur Azuku Yusuff. (2019). Penggunaan Multimedia Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *INSANIAH: Online Journal of Language, Communication, and*

- Humanities*, 2 (No. 2), 76–88.
<http://103.101.244.124/journal/index.php/insaniah/article/view/57>
- Ramadhanti, A., Nursarif, M., & Taufik, A. M. I. (2019). Motivasi Penggunaan Spotify Sebagai Media Penyebarluasan Karya Musik Musisi Indie Lokal. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 10(1), 904–916.
- Sani Safitri, S., Farida, F., Hasmidyani, D., Fatimah, S., & Alfiandra, A. (2022). Pelatihan Peningkatan Keterampilan Pembuatan Rancangan Pembelajaran Berbasis Technological Pedagogical and Content Knowledge (Tpack) Pada Guru Mgmp Ips Kabupaten Ogan Ilir. *Journal of Sriwijaya Community Service on Education (Jscse)*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.36706/jscse.v1i1.304>
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan keberhasilan belajar siswa. *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama ...*, 1, 189–212. <http://christianeducation.id/e-journal/index.php/regulafidei/article/view/9>
- Shahbana, E. B., Kautsar farizqi, F., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3), 312–321. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171>
- Sudarmoyo, S. (2020). Podcast sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 65–73.
- Sulfemi, W. B. (2018). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Di Smp Kabupaten Bogor. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 1–12.
- Sundari, G.-, & Purba, V. (2020). Podcaster’S Awal Minggu Communication Strategy in Creating Podcast Content on the Spotify. *Diakom : Jurnal Media Dan Komunikasi*, 3(2), 148–156. <https://doi.org/10.17933/diakom.v3i2.82>
- Tae, L. F., Ramdani, Z., & Shidiq, G. A. (2019). Analisis Tematik Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Siswa dalam Pembelajaran Sains. *Indonesian Journal of Educational Assesment*, 2(1), 79. <https://doi.org/10.26499/ijea.v2i1.18>
- Wenzano, P. P. (2022). Visualisasi Model Bisnis Spotify. *OSF Preprints*, 1–3. <https://osf.io/2w6uj/>
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209–215. <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>

