

## Pengembangan *history audio podcast* (Histodio) materi peperangan Masa Kerajaan Majapahit untuk Kelas X OTP SMK PGRI 2 Malang

Anggyansyah Yusuf Mustaghfirin<sup>1\*</sup>, Blasius Suprpta<sup>2</sup>, Ulfatun Nafi'ah

Universitas Negeri Malang, JL. Semarang No 5 Kota Malang, 65145, Indonesia,  
anggyansyah100@gmail.com

Universitas Negeri Malang, JL. Semarang No 5 Kota Malang, 65145, Indonesia,  
blasius.suprpta.fis@um.ac.id

Universitas Negeri Malang, JL. Semarang No 5 Kota Malang, 65145, Indonesia,  
ulfatun.nafiah.fis@um.ac.id

\*Corresponding email: anggyansyah100@gmail.com

### Abstract

*This research is motivated by the history learning problems that the researchers got when observing the process of history learning activities in class X SMK PGRI 2 Malang on September 8, 2019. Some of the problems found were the first, many students did not pay attention to the teacher and focused on smartphones- at the time of history learning takes place. The second problem is the lack of innovation in learning media used coupled with the limited number of source books in schools, so students often have to take turns with other classes. The third problem, learning the history of the Majapahit Kingdom material in class X is experiencing obstacles. The Majapahit Kingdom material in history textbooks only discusses chronology in general. There is an opportunity to study the material for the War of the Majapahit Kingdom based on the up-to-date material that has not been widely studied. This study uses the ADDIE procedural model by Tegeh, et al with quantitative & qualitative research instruments, namely validation data from material experts and media experts as well as qualitative instruments in the form of field observations, online questionnaires and interviews. The reason for choosing the ADDIE model is because it allows researchers to evaluate at each stage of the study. The results of the material validation test yield a percentage of 76.9%, which means this product is valid for use with revisions. The results of the media validation test obtained a percentage of 95.5 persen with a very valid category used without revision. This study did not conduct trials in schools due to the covid 19 pandemic. Based on these results, it is known that the Histodio media product of war material during the Majapahit Kingdom can be said to be suitable for use as a learning media for history class X OTP at SMK PGRI 2 Malang, especially during the covid 19 pandemic. Suggestions for the next developer is to be able to develop similar media products with different materials.*

### Keywords

Development; Histodio; Majapahit; War

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran sejarah yang didapatkan peneliti saat melakukan pengamatan dalam proses kegiatan pembelajaran sejarah di kelas X SMK PGRI 2 Malang pada tanggal 8 September 2019. Beberapa permasalahan yang ditemukan adalah yang pertama, banyak siswa yang tidak memperhatikan guru dan fokus dengan smartphone-nya pada saat pembelajaran sejarah berlangsung. Permasalahan kedua yaitu kurang adanya inovasi media pembelajaran yang digunakan ditambah dengan jumlah buku sumber yang terbatas di sekolah, sehingga tak jarang siswa harus bergantian dengan kelas lain. Permasalahan ketiga, pembelajaran sejarah materi Kerajaan Majapahit di kelas X mengalami hambatan. Materi Kerajaan Majapahit yang ada di buku teks sejarah hanya membahas kronologi secara umum. Ada peluang untuk mengkaji materi Peperangan Masa Kerajaan Majapahit berdasarkan pada keterbaruan materi yang belum banyak dikaji. Penelitian ini menggunakan model prosedural ADDIE oleh Tegeh, dkk dengan instrumen penelitian kuantitatif & kualitatif yaitu data validasi ahli materi dan ahli media serta instrumen kualitatif dalam bentuk hasil observasi lapangan, angket online dan wawancara. Alasan pemilihan model ADDIE karena memungkinkan peneliti melakukan evaluasi pada setiap tahap penelitian. Hasil uji validasi materi menghasilkan persentase sebesar 76,9% yang artinya produk ini valid untuk digunakan dengan revisi. Hasil uji validasi media memperoleh hasil persentase 95,5% dengan kategori sangat valid digunakan tanpa revisi. Penelitian ini tidak melakukan uji coba di sekolah dikarenakan adanya pandemi covid 19. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa produk media Histodio materi peperangan masa Kerajaan Majapahit dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah kelas X OTP di SMK PGRI 2 Malang terutama pada masa pandemi covid 19. Saran bagi pengembang selanjutnya adalah dapat mengembangkan produk media serupa dengan materi yang berbeda.

#### **Kata kunci**

Pengembangan; Histodio; Majapahit; Peperangan

*\*Received: April 2021*

*\*Revised: June 2021*

*\*Accepted: July 2021*

*\*Published: July 2021*

#### **Pendahuluan**

Pendidikan sejarah merupakan aspek penting dalam pendidikan nasional yang berdampak pada pembangunan sebuah bangsa. Melalui pendidikan sejarah, maka akan terbentuk sebuah kepribadian bangsa, kualitas manusia dan masyarakat Indonesia umumnya. Apalagi jika menilik peran pendidikan sejarah menurut Hamid Hasan dalam (Warto, 2017) yaitu sebagai wahana “*transmission of culture*”. Mata pelajaran sejarah diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada siswa tentang betapa pentingnya “*the glorious past*”.

Peran penting dari pendidikan sejarah dalam mencapai tujuan nasional, perlu didukung dengan sistem yang kuat pada kurikulum hingga praktiknya dalam pembelajaran di sekolah. Pembelajaran sejarah harus mampu menampilkan sejarah yang menarik meski inti materinya membahas tentang masa lalu. Menurut (Sayono, 2013), selama ini masih terdapat persoalan klasik pembelajaran sejarah di sekolah yaitu adanya *image* yang sangat kuat di kalangan siswa bahwa mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang bersifat hafalan, kurang menarik, dan membosankan.

Dalam upaya mengatasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah, salah satu diantaranya adalah pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan

dan pembelajaran. Hal ini memiliki kesempatan besar untuk dapat direalisasikan bila melihat perkembangan teknologi masa kini.

Media pembelajaran sebagai alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran memiliki posisi sentral di dalam sebuah proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu penentu ketercapaian tujuan pembelajaran (Musfiqon, 2012). Menurut (Sukiman, 2012) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka tujuan pembelajaran secara efektif. Dari berbagai pengertian media pembelajaran tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat yang sengaja digunakan sebagai penyalur informasi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Podcast adalah episode program yang tersedia di internet yang biasanya merupakan rekaman asli audio, tetapi bisa juga berbentuk rekaman siaran televisi, atau program radio, kuliah, pertunjukan (Anggita, 2017). Podcasting dapat menawarkan cara inovatif untuk mendukung pembelajaran. Podcast dapat digunakan untuk memberikan materi pengantar sebelum kuliah, atau, lebih umum, untuk mencatat kuliah dan memungkinkan siswa untuk mendengarkan ceramah lagi, baik karena mereka tidak dapat hadir, atau untuk memperkuat pembelajaran mereka. Apalagi podcast dapat menjadi bahan presentasi pembelajaran oleh dosen, guru/ pengajar (Rajic, 2013).

Guna mengetahui keadaan pembelajaran sejarah di sekolah, peneliti melakukan observasi terkait proses pembelajaran sejarah di SMK PGRI 2 Malang pada tanggal 8 September 2019, dari hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa SMK PGRI 2 Malang telah menerapkan Kurikulum 2013 dimana matapelajaran sejarah Indonesia hanya diajarkan di kelas X, fasilitas sekolah sudah cukup memadai dengan dukungan koneksi internet (*wi-fi*) yang baik ditambah setiap siswa sudah memiliki handphone. Beberapa faktor tersebut sangat cocok untuk diadakan pembelajaran abad-21. Proses belajar mengajar yang terintegrasi dengan teknologi (Prayitno, 2013).

Selain melalui pengamatan kondisi belajar siswa di kelas, peneliti juga melakukan wawancara dengan Bapak Devangga Ainur Rahmat, S.Pd selaku guru matapelajaran sejarah di SMK PGRI 2 Malang. Melalui kegiatan tersebut diperoleh data permasalahan dalam pembelajaran sejarah seperti; (1) Siswa yang kurang memperhatikan pelajaran karena bermain handphone atau berbincang dengan teman ketika guru sedang menjelaskan materi. Menurut Pak Devangga, hal tersebut ada kaitannya karena siswa lebih fokus pada matapelajaran kejuruan; (2) Guru biasanya menggunakan media pembelajaran Powerpoint (PPT) dan sumber buku paket Sejarah Indonesia yang jumlahnya terbatas di perpustakaan sekolah, sehingga tidak jarang siswa harus bergantian dengan kelas lain untuk menggunakan buku tersebut; (3) Masih banyak pengetahuan dan peristiwa tentang Sejarah Indonesia Masa Kerajaan Hindu-Buddha yang perlu diajarkan kepada siswa.

Guna mengetahui pendapat siswa terhadap matapelajaran Sejarah Indonesia, peneliti juga mewawancarai siswa kelas X OTP SMK PGRI 2 Malang. Melalui kegiatan tersebut diperoleh data bahwa Guru masih menggunakan PPT untuk mengajar, dan siswa harus bergantian dengan kelas lain untuk menggunakan buku paket sejarah Indonesia.

Dengan kondisi tersebut dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat diakses sewaktu-waktu untuk memudahkan para siswa belajar sejarah di luar dan di dalam sekolah.

Berdasar temuan permasalahan dan analisis kebutuhan di SMK PGRI 2 Malang, maka ditemukan kondisi bahwa sekolah telah menggunakan kurikulum 2013 yang menitikberatkan agar siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri. Fasilitas sekolah cukup memadai untuk dilakukan pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan smartphones dan jaringan internet. Temuan tersebut dapat dimaksimalkan untuk menunjang pengembangan pengetahuan siswa melalui media pembelajaran dengan materi sejarah Indonesia masa Kerajaan Hindu-Buddha.

Materi sejarah kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia merupakan materi wajib bagi siswa kelas X SMK. Materi tersebut termasuk dalam KD 3.6 matapelajaran Sejarah Indonesia tentang karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. Materi tersebut menjadi penting karena peninggalan leluhur masa Kerajaan Hindu-Buddha berupa budaya dan tradisi masih sangat lekat dengan masyarakat modern di beberapa daerah di Indonesia. Seperti adanya upacara kasada di Tengger maupun tradisi ngaben di Bali.

Adanya beberapa tradisi yang dijalankan secara turun temurun hingga kini, menunjukkan bahwa ada kepercayaan dan nilai dari sebuah peristiwa di masa lampau yang masih berlaku dalam kehidupan masyarakat masa kini. Nilai – nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah hendaknya perlu dimiliki oleh siswa untuk dijadikan sebagai acuan pembelajaran hidup. Terlebih nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat menanamkan karakter kebangsaan kepada siswa bahwa Indonesia adalah bangsa yang besar dan berbudaya.

Seiring adanya peluang untuk memanfaatkan fasilitas berbasis teknologi yang terintegrasi dengan pembelajaran sejarah, maka alternatif solusi dari peneliti adalah untuk mengembangkan media Histodio (History Audio Podcast) pada materi Peperangan Masa Majapahit untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah. Histodio merupakan media pembelajaran sejarah berbasis audio yang bisa diakses melalui aplikasi spotify, amchor fm, website dan dapat diunduh untuk didengarkan di rumah. Meskipun Histodio berbasis media audio yang sederhana dan penggunaannya melalui pendengaran saja, media ini dapat membantu para peserta didik agar dapat berfikir dengan baik, menumbuhkan daya ingat, menghadirkan imajinasi, serta mempertajam pendengaran (Faiza Indriastuti & Wawan Tri Saksono, 2014).

Alasan utama pembuatan podcast dalam bentuk audio adalah karena file audio memiliki data lebih kecil bila dibandingkan dengan media lain. Podcast yang dikembangkan peneliti juga terintegrasi dengan brosur dengan tampilan menarik. Selain itu podcast juga dapat diunduh dan didengarkan secara luring.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada kronologi Peperangan Masa Kerajaan Majapahit (1292 – 1406 M) yang meliputi; (1) Akhir Kisah Kerajaan Singhasari; (2) Perang Bubat; (3) Perang Paregreg. Penggunaan materi Sejarah Peperangan tersebut bertujuan untuk mengajarkan para peserta didik tentang nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah yang jarang diajarkan karena berhubungan dengan konflik.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan dan menguji kelayakan suatu produk media pembelajaran History Audio Podcast (Histodio)

Pada Materi Peperangan Masa Kerajaan Majapahit untuk Siswa Kelas X Otomatisasi Perkantoran SMK PGRI 2 Malang.

### **Metode**

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang merupakan rangkaian proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada dengan memberikan inovasi baru (Tegeh, 2014). Penelitian ini bertujuan mengembangkan media History Audio Podcast (Histodio) berbasis Anchor FM Android pada materi peperangan masa Kerajaan Majapahit.

Terdapat beberapa model pengembangan seperti model ADDIE, model Hannafin & Peck, model Borg & Gall, model DDDE, model Bergman & Moore, model Dick & Carey, dan model Isman (I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan, 2014). Namun dalam bahasan ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Histodio berbasis Anchor FM dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Instrumen penelitian kuantitatif yang meliputi data validasi dari ahli materi, ahli media, instrumen uji coba kelompok kecil, dan instrumen uji coba kelompok besar dan kualitatif meliputi hasil observasi lapangan dan wawancara.

Alasan pemilihan model ADDIE yaitu karena prinsip inti dari penelitian pengembangan produk terwakili dengan menggunakan model ini yang memungkinkan peneliti untuk melakukan evaluasi dan revisi dalam setiap tahapnya. Model pengembangan ADDIE ini khusus digunakan untuk mengimplementasikan pengembangan produk seperti buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia, dan lain sebagainya (Tegeh, 2014). Sehingga diharapkan produk yang dihasilkan valid dan reliabel. Model pengembangan ADDIE memuat lima langkah utama, yaitu; (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi.

Teknik analisis data yang dipakai adalah data kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis instrumen angket. Teknik analisis data merupakan bagian penting dari sebuah penelitian. Terdapat dua teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Peneliti memperoleh data kuantitatif dari pengisian skor yang dilakukan oleh subjek uji coba produk (Validator materi dan media), kemudian ditemukan hasil dari penilaian setiap komponen. Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat validitas media menggunakan rumus (Arikunto, 2013) sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase hasil subjek uji coba

$\sum x$  : Jumlah jawaban skor oleh responden

$\sum x_i$  : Jumlah jawaban maksimal dalam aspek penelitian oleh responden

Analisis pada data angket validasi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran History Audio Podcast (Histodio). Hasil penilaian didapatkan dari jumlah skor yang diberikan validator materi dan media dibagi dengan jumlah skor maksimal. Setelah mendapatkan hasil skor keseluruhan penilaian produk dari validator, lalu data dianalisis dan diinterpretasikan menggunakan kriteria validitas

media sehingga dapat menentukan kelayakan dari media yang dikembangkan. Keterangan penentu kelayakan dari media pembelajaran ini dapat dilihat di tabel 3.3 sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kriteria Kelayakan Materi & Media

<b>Tingkat</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
81 – 100 %	Sangat layak	Bisa digunakan tanpa revisi
61 – 80 %	Layak	Bisa digunakan namun perlu revisi kecil
41 – 60 %	Cukup layak	Bisa digunakan namun perlu revisi besar
21 – 40 %	Kurang layak	Tidak bisa digunakan perlu perbaikan total
< 20 %	Tidak layak	Sangat tidak bisa digunakan

(sumber: Akbar, 2013)

### **Hasil dan Pembahasan**

Produk penelitian dan pengembangan yang dihasilkan oleh peneliti adalah media pembelajaran Histodio yang mengangkat peristiwa sejarah peperangan di masa Kerajaan Majapahit. Penelitian dan pengembangan ini berdasarkan observasi siswa dan wawancara guru sejarah di SMK PGRI 2 Malang. Pengembangan media ini menyesuaikan pada kurikulum 2013 dan kebutuhan pembelajaran sejarah di SMK PGRI 2 Malang.

Produk penelitian dan pengembangan Histodio telah dikembangkan sesuai prosedur penelitian menurut model pengembangan ADDIE (Tegeh, 2014). Produk tidak diujicobakan di lapangan, karena kondisi saat ini yang tidak memungkinkan akibat pandemi covid 19. Adapun untuk menguji kelayakan dari produk pengembangan melalui validasi ahli materi dan ahli media. Saran dan masukan validator tersebut kemudian digunakan sebagai acuan perbaikan produk dari segi materi dan media. Produk telah melalui uji validasi oleh ahli materi yaitu Bapak Drs. Ismail Lutfi, M.A dan ahli media Bapak Mochammad Nurfahrul Lukmanul Khakim, M.Pd.

Hasil uji validasi materi menunjukkan persentase sebesar 76,9% dan dinyatakan layak dengan revisi. Beberapa perbaikan dilakukan terhadap produk media yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan ahli materi. Adapun saran dan masukan tersebut yaitu informasi dalam podcast perlu diperbaiki, terjadi salah penulisan pada bagian deskripsi materi Perang Bubat dan Paregreg pada brosur, revisi KD yang digunakan dalam RPP karena kurang sesuai, jumlah durasi podcast direvisi dan disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (lihat lampiran 8 Halaman 127), dan revisi gambar yang digunakan pada brosur. Sedangkan hasil uji validasi media memperoleh persentase 95,5% dan dinyatakan sangat layak tanpa revisi. Walaupun telah dinyatakan sangat layak akan tetapi terdapat saran dari ahli media

untuk dilakukan perbaikan pada produk seperti revisi gambar dan penambahan logo universitas pada brosur.

Produk media Histodio dikatakan layak dengan menggunakan kriteria kelayakan (Akbar, 2013) dimana dengan persentase 81-100% maka produk tersebut dikatakan sangat layak untuk digunakan, apabila persentase berada pada range 61-80% maka produk dinyatakan layak digunakan dengan revisi kecil. Produk Histodio telah melalui proses revisi berdasar pada saran perbaikan Ahli Materi dan Ahli Media. Maka setelah dilakukan perbaikan kecil, media Histodio layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

## **Kesimpulan**

Pada tahap pengembangan dilakukan evaluasi media Histodio melalui proses validasi Ahli Materi dan Ahli Media. Proses validasi bertujuan untuk menguji validitas atau kelayakan media Histodio sebagai media pembelajaran sejarah yang dilihat dari segi materi dan media. Beberapa perbaikan telah dilakukan diantaranya adalah mengubah gambar ilustrasi peperangan menjadi gambar prasasti maupun kitab. Produk tidak diujicobakan di lapangan, dikarenakan kondisi saat ini yang tidak memungkinkan akibat pandemi covid 19. Sehingga perbaikan yang dilakukan peneliti terhadap produk berdasarkan pada saran dan masukan dari Ahli Materi dan Ahli Media.

Keistimewaan produk Histodio yaitu memiliki tampilan yang sederhana dan dapat diakses secara daring/ luring melalui computer maupun smartphones. Selain itu, materi sejarah Peperangan Masa Kerajaan Majapahit yang ada dalam podcast juga disajikan secara jelas dengan penyampaian yang sederhana sehingga produk ini dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran sejarah yang memungkinkan pengguna mengakses Histodio kapanpun dan dimanapun. Media Histodio membawa kemudahan belajar sejarah tanpa harus repot membawa buku yang tebal dengan memanfaatkan kemajuan teknologi masa kini.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah History Audio Podcast (Histodio) yang berisi materi Sejarah peperangan masa Kerajaan Majapahit. Materi tersebut termasuk dalam KD 3.6 matapelajaran Sejarah Indonesia yaitu menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti - bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. Sebagai acuan tingkat ketercapaian KD tersebut adalah agar siswa mampu memiliki kesadaran sejarah tentang karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti - bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. Sehingga hal ini sejalan dengan Dray and van der Dussen dalam (Putro, 2006: 40) menyebutkan bahwa sejarah bukanlah untuk mengetahui masa lampau tetapi untuk memecahkan masa kini dan untuk merencanakan masa depan.

Media pembelajaran adalah unsur penting untuk menyukkseskan proses pembelajaran sejarah. Media Histodio memiliki fitur yang memudahkan guru maupun peserta didik untuk dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sejarah di dalam maupun di luar kelas. Hal tersebut sejalan dengan fungsi media pembelajaran menurut (Musfiqon, 2012) yaitu media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu fisik

maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil analisis tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa produk media Histodio dengan materi sejarah peperangan masa Kerajaan Majapahit yang dihasilkan pada penelitian ini dinyatakan layak dan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Media Histodio dapat menjadi alternatif media pembelajaran baik secara tatap muka maupun daring.

### **Daftar Rujukan**

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Anggita, B. (2017). *Podcast sebagai media pembelajaran*. Retrieved from Retrieved from civitas.uns.ac.id: <https://civitas.uns.ac.id/beranggita/2017/05/07/podcast-sebagai-media-pembelajaran/>.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Faiza Indriastuti & Wwawan Tri Saksono. (2014). Podcast sebagai sumber belajar berbasis audio. *Jurnal Teknodik*, 18 (3) , 304-314.
- I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana. Jakarta.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan media belajar dan sumber belajar*. Prestasi Pustakakarya. Jakarta.
- Prayitno, W. (2013, March 15). *LPMP JOGJA*. Retrieved from KEMDIKBUD: <http://lpmpjogja.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-tik-dalam-pembelajaran-abad-21/>
- Putro, H. P. (2006). *model pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kesadaran sejarah melalui pendekatan inkuiri (Thesis)*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Rajic, S. (2013). Educational use of podcast. *The 4th International Conference on e-Learning (eLearning-2013)* (p. 92). Belgrade, Serbia: The 4th International Conference on e-Learning (eLearning-2013).
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran sejarah di sekolah: dari pragmatis ke idealis. *Sejarah dan Budaya, Tahun Ketujuh, Nomor 1*, 9.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Pedajogja. Yogyakarta.
- Warto. (2017, September 20). *Pendidikan Sejarah FIS UNY*. Retrieved Februari 13, 2019, from Website resmi UNY: <http://pendidikan-sejarah.fis.uny.ac.id/sites/pendidikan-sejarah.fis.uny.ac.id/files/KESADARAN%20SEJARAH%20GENERASI%20%20MUD A.pdf>