



Kelayakan Media Audio Berbantuan Podcast pada Aplikasi Spotify dalam Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMK Madani Marindal I

Dona Anggraini^{1*}, Nila Safina², Ridwan Syahputra³

¹Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

²Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

³Universitas Budi Darma, Indonesia

*Corresponding author

E-mail addresses: donawijayaa31@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received October 17, 2024

Revised November 15, 2024

Accepted Desember 26, 2024

Available online January 10, 2025

Kata Kunci:

Pengembangan; Media Podcast Audio; Teks cerita pendek; Media Pembelajaran.

Keywords:

Development; Audio Podcast Media; Short Story Text; Learning Media.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2025 by Author. Published by Yayasan Sagita Akademia Maju.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam menguji kelayakan dan efektivitas audio berbantuan podcast pada aplikasi Spotify dalam belajar menulis cerpen bagi siswa kelas XI SMK. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Research and Development (R&D) dari ADDIE. Berdasarkan hasil penilaian ahli material I dan II, diperoleh kriteria "Sangat Layak" dengan persentase sebesar 93%, menerima kriteria "Layak" atau 78%. Hasil penilaian ahli media I dan II memperoleh kriteria "Sangat Layak" atau 83% dan 92%. Hasil penilaian guru memperoleh kriteria "Sangat Layak" atau 94%. Tahap hasil uji coba lapangan dengan memberikan latihan kepada siswa memperoleh kriteria "Sangat Layak" atau 85%. Efektivitas bahan ajar didasarkan pada persentase penyelesaian pembelajaran siswa secara keseluruhan sebesar 86%. Dapat disimpulkan bahwa Media Audio valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

This study aimed to develop learning media in testing the feasibility and effectiveness of podcast-assisted audio on the Spotify application in learning to write short stories for students at class XI SMK. This study used the Research and Development (R&D) from ADDIE development model. Based on the results of the assessment of material experts I and II, the criteria for "Very Feasible" were obtained with a percentage as 93%, received the criteria for "Feasible" or 78%. The results of the assessment of media experts I and II obtained the criteria for "Very Feasible" or 83% and 92%. The results of the teacher's assessment obtained the criteria for "Very Feasible" or 94%. The field trial results stage by giving students exercises obtained the criteria for "Very Feasible" or 85%. The effectiveness of teaching materials is based on the percentage of overall student learning completion as 86%. It can be concluded that Audio Media is valid and feasible to be used in the learning process.

1. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang menampung siswa dan siswi untuk dibimbing dan diajarkan agar mereka memiliki pengetahuan, kemampuan, serta kecerdasan dan keterampilan untuk bekal mereka dimasa depan. Dalam proses pendidikan diperlukan pembinaan yang terarah. Dengan demikian siswa diharapkan dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal sehingga tercapainya tujuan pendidikan yang maksimal. "Salah satu faktor yang ikut memengaruhi proses belajar mengajar adalah media pembelajaran yang ditetapkan oleh guru. Media pembelajaran ini merupakan sesuatu yang sangat penting di dalam proses belajar mengajar. Apabila

proses pembelajaran tidak menarik, kemungkinan besar siswa enggan menerima pelajaran atau siswa akan merasa bosan terhadap mata pelajaran yang disajikan“ (Kristanto, 2016; Setyosari, 2010).

Dalam dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia ada empat aspek yang harus dikuasai oleh peserta didik, yaitu membaca, berbicara, menyimak, dan menulis. Kemampuan menulis merupakan salah satu dari empat kemampuan berbahasa yang harus dimiliki oleh peserta didik. Keempat kompetensi berbahasa tersebut saling berkaitan dan memiliki hubungan, sehingga proses penguatan salah satu keterampilan tersebut membutuhkan kemampuan yang lainnya. Bila dibandingkan dengan tiga kompetensi berbahasa lainnya, keterampilan menulis termasuk dalam kategori keterampilan yang membutuhkan bakat dan praktik yang berkesinambungan. Menulis merupakan jenis keterampilan produktif. Artinya, kemampuan menulis seseorang dapat dikembangkan dengan baik apabila selalu diasah dan dilatih (Dalman, 2014; Helaluddin & Awalludin, 2020; Kamdhi, 2013).

Pada masa kini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan menulis cerpen, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa agar dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan menulis mereka (Akhsan, 2021; Nuryatin & Irawati, 2016). Perkembangan zaman juga memengaruhi dunia pendidikan, terutama pada media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru. “Guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki potensi untuk bisa membuat suatu inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membuat siswa tertarik, agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sangat mempermudah siswa dalam memahami materi dengan baik” menurut Suryadi, dkk dalam (Hamzah & Khoiruman, 2022; Hasan et al., 2021).

Berdasarkan pengalaman peneliti yang merupakan mahasiswa magang II di sekolah SMK Madani Marindal I, peneliti menemukan beberapa masalah yaitu, masih banyak siswa yang kesulitan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terutama menulis, karena cara guru yang terlalu monoton dalam proses mengajarnya, dan banyak menggunakan metode ceramah, kemudian guru juga kurang paham dalam menggunakan media-media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses mengajar. Sehingga sebagian siswa tidak memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran, oleh karena itu masih banyak siswa tidak memahami materi yang telah disampaikan dan mendapatkan nilai di bawah rata-rata karena mereka kurang tertarik ketika pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung terutama menulis dan menuangkan idenya.

Permasalahan-permasalahan tersebut menimbulkan suatu ide baru dalam pembelajaran termasuk media-media pembelajaran untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar terutama guru bidang studi Bahasa Indonesia di SMK Madani Marindal I. Untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan rasa penasarannya terhadap suatu proses pembelajaran, maka guru harus memilih media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan

pengecapan saat menyampaikan pelajarannya. Media pembelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar (Arsyad, 2011; Barliana, 2015; Fitra & Maksun, 2021).

Mengingat semakin berkembangnya media audio dan platform podcast, terdapat peluang besar untuk memanfaatkan media ini sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Pada penelitian ini peneliti mengangkat media pembelajaran audio. Media pembelajaran audio merupakan salah satu bentuk bahan ajar noncetak yang menggunakan audio secara langsung yang diperdengarkan kepada peserta didik guna menguasai kemampuan tertentu. Media audio yang sering digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran adalah dalam bentuk Compact Disk (CD), Radio, tape recorder, dan lain-lain. Dalam seiring perkembangan zaman alat-alat tersebut sudah dikatakan kuno dan sudah jarang ditemukan. Oleh karena itu muncul alat-alat teknologi yang lebih canggih dan dapat digunakan dalam menjalankan proses belajar mengajar salah satunya adalah podcast. "Podcast adalah serangkaian rekaman audio atau video. Episode podcast adalah satu file audio atau video dari seri podcast. Episode podcast sama seperti program TV yang memiliki episode yang merupakan satu bagian dari keseluruhan seri. Kata podcast mengacu pada serangkaian file audio atau video, sedangkan episode podcast adalah satu file audio dari seri itu" (Asmi, 2019; Prahasari, 2014; Wibowo, 2022).

Namun dalam pembelajaran ada baiknya podcast tersebut tidak dibuat dengan episode, dikarenakan hal tersebut dapat membuat peserta didik bosan dalam mendengarkan materi pembelajaran dalam podcast yang memiliki episode yang banyak. Dalam perkembangan zaman banyak aplikasi-aplikasi yang familiar untuk mengunggah podcast salah satunya adalah spotify. Aplikasi spotify sebagai salah satu platform audio populer, menawarkan fitur dan konten yang dapat dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran. Aplikasi tersebut berbasis audio yang banyak digunakan atau didownload para remaja saat ini untuk hiburan mendengarkan lagu, namun bukan hanya lagu saja, podcast juga bisa diunggah dengan menggunakan aplikasi spotify tersebut (Hasan & Lubis, 2023; Laila, 2021; Sarah et al., 2024).

Dengan mengidentifikasi latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi penggunaan media audio berbantuan podcast pada aplikasi spotify sebagai inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan menulis cerpen. Melalui pemahaman terhadap latar belakang ini, diharapkan proposal penelitian dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa. Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan aplikasi tersebut untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam mengembangkan kemampuan menulis cerita pendek melalui podcast pada siswa kelas XI SMK Madani Marindal I.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu proses kajian sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan. Produk yang dikembangkan/dihasilkan antara lain berupa bahan pelatihan untuk guru, materi ajar, media pembelajaran, soal-soal, dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran (Ibrahim et al., 2018).

Pada penelitian kali ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran audio berbantuan podcast pada aplikasi spotify. Model pengembangan yang akan digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam (Rusmayana, 2021). Model penelitian pengembangan ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi : Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Hawari et al., 2021).

Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap. "Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar". Pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran (Sugiyono, 2021).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis Research dan Development (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media audio Podcast dalam teks cerpen siswa kelas XI SMK. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dengan tahapan Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi/ penerapan), dan Evaluation (Evaluasi).

Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan analisis media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah tersebut. Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa sekolah menggunakan Kurikulum 2013 (K13). Berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, materi yang akan diajarkan adalah teks cerpen dengan kompetensi dasar (KD) 3.9 yang mencakup "Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek," dan kompetensi dasar (KD) 4.9 yang mencakup "Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen." Berdasarkan materi yang telah ditentukan, tugas dan tujuan pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam media audio Podcast diambil dari KD 3.9 dan 4.9 (Bennett et al., 1984; Sari, 2021).

Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan, dilakukan empat kegiatan utama, yaitu: pemilihan topik pada podcast, bentuk identitas pada podcast, proses perekaman dan pengeditan, kemudian membuat cover podcast. Pada proses perekaman podcast ini hal yang paling utama yang harus dilakukan adalah membuat script atau naskah sebagai panduan yang akan dibaca agar proses perekaman tidak memakan waktu yang banyak dikarenakan banyaknya kesalahan penyebutan kata-kata ketika proses

perekaman berlangsung. Kemudian pada proses pembuatan cover podcast digunakan aplikasi editor berupa canva untuk menghasilkan foto cover podcast yang menarik dan dapat membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran menulis cerita pendek (Bennett et al., 1984; Sari, 2021).

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, dilakukan kegiatan validasi produk oleh para ahli dan uji coba produk. Bahan ajar yang telah dikembangkan diuji validitasnya oleh empat validator, terdiri dari dua ahli materi dan dua ahli desain. Hasil uji tingkat validitas dan kelayakan bahan ajar adalah sebagai berikut (Bennett et al., 1984; Sari, 2021):

Uji Validasi Ahli Desain

Validasi ahli Desain pertama, Pandu Prabowo Worsodirejo, S.Pd., M.Pd, memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek penggunaan podcast skor 28, aspek penyajian skor 28, aspek desain skor 27, dengan total skor 83. Berdasarkan analisis data, hasil akhir adalah 83% dengan kategori "Efektif". Validasi ahli desain kedua, Antoni S.Kom, M.Kom., memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek penggunaan podcast skor 32, aspek penyajian skor 31, aspek desain skor 29, dengan total skor 92. Berdasarkan analisis data, hasil akhir adalah 92% dengan kategori "Sangat Efektif".

Uji Validitas Ahli Materi

Validasi ahli materi pertama, Drs. Ali, M.M., memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek materi skor 25, aspek penyajian skor 26, aspek tata bahasa skor 20, aspek latihan soal skor 22, dan aspek penggunaan skor 12, dengan total skor 105. Berdasarkan analisis data, hasil akhir adalah 93% dengan kategori "Sangat Efektif". Validasi ahli materi kedua, Drs. H. Amaluddin, M.M, memperoleh nilai sebagai berikut: aspek materi skor 16, aspek penyajian skor 16, aspek tata bahasa skor 18, aspek latihan soal skor 20, dan aspek penggunaan skor 16, dengan total skor 86. Hasil analisis data menunjukkan nilai akhir 78% dengan kategori "Efektif".

Uji Coba Produk

Uji coba ini melibatkan angket penilaian guru dan siswa. Angket respon guru diberikan kepada guru Bahasa Indonesia kelas XI SMK Madani Marindal I, Ibu Nila Khairani, S.Pd. Hasil penilaian berdasarkan angket menunjukkan rata-rata keseluruhan sebesar 94% dengan kategori "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memenuhi kriteria isi dan unsur yang sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran. Setelah dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian guru, media pembelajaran diuji coba dalam kelas.

Tahap Penerapan (Implementation)

Pada pelaksanaan tahap ini diikuti 26 siswa pada kelas XI TBSM SMK Madani Marindal I. Sebelum proses pembelajaran dimulai peneliti menjelaskan dan memperkenalkan kepada peserta didik tentang media pembelajaran podcast yang telah dibuat dan akan digunakan saat pembelajaran dimulai nanti. Setelah peneliti menjelaskan tentang media pembelajaran podcast kepada peserta didik, kemudian peneliti membagikan link podcast tersebut melalui grup kelas agar setiap siswa

membuka aplikasi tersebut dan bisa mendengarkan media pembelajaran podcast dimanapun dan kapanpun ketika diperlukan. Dikarenakan ada sebagian siswa yang tidak membawa handphone maka peneliti menggunakan speaker sebagai bahan utama agar seluruh siswa bisa mendengarkan pocast tersebut secara seksama didalam kelas. Pembelajaran dimulai mengikuti sesuai dengan RPP yang telah dibuat oleh peneliti dan sesuai dengan KD 3.9 yaitu menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek dan KD 4.9 yaitu mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen (Bennett et al., 1984; Sari, 2021).

Tahap Penilaian (Evaluation)

Untuk mengukur tingkat kelayakan penggunaan media dalam proses pembelajaran, angket penilaian siswa dibagikan kepada seluruh siswa kelas XI SMK Madani Marindal I, yang berjumlah 26 siswa. Hasil dari angket penilaian siswa menunjukkan nilai 89% dengan kualifikasi "Sangat Layak". Siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media audio podcast, menyatakan bahwa media audio podcast memudahkan pemahaman materi, dan menambah semangat serta minat belajar. Hasil keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari penilaian tugas dan analisis yang telah diberikan kepada peserta didik dan telah memenuhi KKM yang menunjukkan nilai presentase keseluruhan 86% dengan kategori "Sangat Efektif" (Bennett et al., 1984; Sari, 2021).

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan, maka dapat disimpulkan media pembelajaran audio podcast dikatakan layak apabila memenuhi dua kriteria berikut ini, yaitu validasi kelayakan dan keefektifan. Kriteria kelayakan dilihat dari hasil validasi semua ahli atau pakar, guru, dan respon siswa. Pada penelitian ini media pembelajaran audio berbantuan podcast pada aplikasi spotify dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas XI mendapatkan nilai presentase 85% yang mendapat kategori sangat layak sedangkan nilai keefektifannya mendapatkan nilai presentase 86% yang mendapat kategori sangat efektif. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio berbantuan podcast dalam pembelajaran teks cerpen sangat layak dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akhsan, H. (2021). *Proses Kreatif Menulis Cerpen*. Nuansa Cendekia.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran (Vol. 3)*. Raja Grafindo Persada.
- Asmi, A. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio berbasis Podcast pada Materi Sejarah Lokal di Sumatera Selatan. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/historia.v3i1.21017>
- Barliana, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Cerita Pendek yang Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak bagi Peserta Didik Pendidikan Menengah. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 1-7.

- Bennett, N., Borg, W. R., & Gall, M. D. (1984). Educational Research: An Introduction. *British Journal of Educational Studies*, 32(3), 274. <https://doi.org/10.2307/3121583>
- Dalman. (2014). *Keterampilan Menulis*. PT Raja Grafindo Persada.
- Fitra, J., & Maksun, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Hamzah, M. Z., & Khoiruman, M. A. (2022). Media Pembelajaran dalam Menghadapi di Era Society 5.0. *KOLONI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(2), 444–453.
- Hasan, J. S., & Lubis, F. (2023). Aplikasi Spotify: Solusi Baru dalam Pembelajaran Menulis Cerpen di SMA. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v5i1.8747>
- Hasan, Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P., I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.; Vol. 1). Tahta Media Group.
- Hawari, A., Rita, & Safina, N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audiovisual Pada Materi Debat Kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam. *KODE: Jurnal Bahasa*, 10(1), 146–158.
- Helaluddin, & Awalludin. (2020). *Keterampilan Menulis Akademik Panduan bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi* (D. Fitriyyah, Ed.; Vol. 1). Medai Madani.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian* (I. Ismail, Ed.). Gunadarma Ilmu.
- Kamdhi, J. S. (2013). *Terampil Berekspreasi Pendalaman Materi Pembelajaran Bahasa & Sastra Indonesia* (1st ed.). Andi Offset.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Laila, D. (2021). Inovasi Perangkat Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Podcast. *SemNas PBSI: Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3, 7–12.
- Nuryatin, A., & Irawati, R. P. (2016). *Pembelajaran Menulis Cerpen*. Cipta Prima Nusantara.
- Prahasari, M. A. (2014). Pengembangan Media Audio Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar Menanggapi Cerita untuk Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 5(1).
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19* (Hartono, Ed.). CV Widina Media Utama.
- Sarah, A., Ali, A., & Rita, R. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Film Pendek pada Materi Teks Anekdote pada Kelas X SMK Bina Taruna 2 Medan. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 4(1), 6–9. <https://doi.org/10.57251/sin.v4i1.1208>
- Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 60–69. https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (1st ed.). Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Wibowo, M. C. (2022). Podcast. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 8(1), 1–233.