

**VALIDITAS PENGEMBANGAN MEDIA *PODCAST* DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI KELAS X SMA/MA.**

Kurrotul Aini<sup>1</sup>, Dios Sarkity<sup>2</sup>, Erda Muhartati<sup>3</sup>

E-mail [kurrotulaini98@gmail.com](mailto:kurrotulaini98@gmail.com)

Program studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji

**Abstract**

This study aims to determine the level of validity of podcast media development in biology learning on biodiversity material for class X SMA/MA. Kerati podcast learning media can help teachers and students use varied and fun learning media in the learning process. This research is a development research (R&D) using a 4D model. The stages in the 4D model include the definition stage, the design stage, the development stage, and the dissemination stage. The instrument used in this study consisted of an assessment of validity. The assessment of the validity of the podcast media development in biology learning is measured from two aspects, namely the validation of the material and the validation of the media. In addition to the validity assessment, this study also measures the level of practicality for the development of podcast media in biology learning. Based on the results of research on podcast media in biology learning on biodiversity material, the results of material validation are 92.2% and media validation is 92.9% so it is included in the very valid category.

**Keywords:** Learning Media, *Podcast*, Biodiversity

**I. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan dalam membimbing peserta didik untuk mencapai kedewasaan dan membentuk kepribadian sesuai dengan aspek yang telah ditentukan, agar mampu berinteraksi di lingkungan sekitarnya. Mengacu pada Undang-Undang Republik Indonesia pasal 1 ayat (1) nomor 20 tahun 2003, yang berbunyi bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mewujudkan proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dan keterampilan yang dimilikinya, sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang bermanfaat bagi dirinya maupun masyarakat, dan unggul serta bertanggung jawab dalam mewujudkan cita-cita bangsa. Memasuki Era Revolusi Industri 4.0 saat ini juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan potensi dan keterampilan suatu individu dalam membentuk masyarakat yang dapat menghadapi segala tantangan dan perkembangan zaman yang ada di era ini.

Era Revolusi Industri 4.0 dicirikan dengan adanya peningkatan konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, dan juga virtual. Pemenuhan kebutuhan yang ada di era revolusi industri 4.0, dapat dilakukan dengan upaya pendidikan yang mengacu pada revolusi industri 4.0 atau yang dikenal dengan pendidikan 4.0. Upaya tersebut dilakukan agar, baik

dari segi sumber daya manusia (SDM) maupun teknologi dapat berjalan dengan baik dalam meningkatkan kreativitas, inovatifitas dan juga kompetitif untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi yang dapat membantu dan menghasilkan output yang sesuai dengan perkembangan zaman (Lase, 2019: 29). Perkembangan zaman atau teknologi sangat berpengaruh pada kualitas pendidikan. Semakin canggihnya teknologi, diharapkan baik pendidik maupun peserta didik dapat memanfaatkan teknologi tersebut dalam proses pembelajaran, sehingga akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan juga kualitas pendidikan itu sendiri. Salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yakni melalui pemanfaatan dan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting pada proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam proses komunikasi yang dapat menimbulkan interaksi dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2013: 5). Proses pembelajaran yang dilakukan secara langsung maupun dalam jaringan, juga tidak bisa terlepas dari adanya penggunaan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Diketahui bahwa saat ini Indonesia bahkan dunia telah terkena dampak dari adanya pandemi COVID-19, sehingga mengharuskan proses pembelajaran dilakukan secara online atau dalam jaringan (daring). Pelaksanaan pembelajaran daring sendiri di Indonesia dilakukan berdasarkan surat edaran yang dikeluarkan oleh Kementerian, Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) No 4 Tahun 2020, dimana hampir seluruh sekolah yang ada di Indonesia tidak terkecuali Kepulauan Riau telah menerapkan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Menurut Putria dkk., (2020: 863), pembelajaran daring merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh dengan penggunaan media berupa internet maupun alat penunjang lainnya seperti Smartphone dan komputer.

Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap tiga sekolah yang ada di Pulau Bintan salah satunya yaitu MAN Bintan, dapat diketahui bahwa dalam pelaksanaannya pembelajaran daring menuntut guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan terjangkau. Selain itu, kurangnya konektivitas jaringan internet yang mendukung, penggunaan kuota yang cukup besar dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada penggunaan video yang memuat teks juga membuat pembelajaran daring belum dapat dilaksanakan secara optimal.

Salah satu materi yang terdapat pada video yang memuat teks tersebut adalah materi keanekaragaman hayati. Keanekaragaman hayati merupakan materi yang banyak berisikan penjabaran mengenai makhluk hidup dan bersifat kompleks. Materi ini juga tergolong ke dalam materi yang sulit untuk dipahami. Hal tersebut dilihat dari perolehan hasil belajar yang masih jauh dari rata-rata yang diharapkan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tepat dan dapat menjelaskan konsep serta memvisualisasikan contoh dari materi keanekaragaman hayati. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan juga harus mampu membantu peserta didik dalam mengkaitkan dengan kehidupan nyata dan dapat membantu peserta didik untuk mengenal potensi lokal kekayaan keanekaragaman hayati di daerah sekitarnya. Hal ini bertujuan agar pembelajaran dapat menjadi lebih kontekstual dan menarik, sehingga cepat untuk diingat oleh peserta didik (Arifin & Setiawan, 2012). Mengangkat potensi lokal daerah sekitar di dalam media pembelajaran biologi dapat memberikan efek kepada pendidik untuk menyajikan materi biologi yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari (Situmorang, 2016).

Berdasarkan pada kondisi tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Hasil observasi terhadap karakteristik belajar peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menyukai pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan audio dalam menjelaskan konsep materi sehingga dapat

membantu mereka memahami konsep materi selama dilakukannya pembelajaran daring. Audio yang cocok digunakan dalam menjelaskan materi yaitu *podcast*. *Podcast* adalah rekaman berupa audio (MP3) atau video (MP4) yang diunggah ke internet dan dapat diunduh melalui komputer, perangkat seluler, pemutar MP3/MP4, serta kamera dan dapat didengarkan kapan saja (Güler & Ozkan, 2018). Penggunaan *podcast* dalam pembelajaran masih tergolong baru khususnya pada pembelajaran biologi. *Podcast* sebagai media baru dalam pembelajaran biologi, dapat menambah variasi dalam penggunaan media dan dapat membantu guru dalam meningkatkan interaksi pada proses pembelajaran. Selain itu, dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Al Qasim and Al Fadda (2013: 38), membuktikan bahwa *podcast* mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan mendengarkan siswa menjadi lebih baik dari pada instruksi kelas tradisional, terlebih lagi apabila materi pada *podcast* disampaikan dengan menggunakan suara guru yang bersangkutan, sehingga akan memberikan keakraban dan pengajaran yang lebih menarik.

*Podcast* juga menjadi salah satu media pembelajaran yang sangat disarankan oleh Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP) Kemendikbud dalam memaksimalkan pemanfaatan bahan siaran dan bahan ajar yang dapat diunggah pada portal resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, seperti portal radio edukasi dan portal rumah belajar. *Podcast* memiliki beberapa keunggulan yaitu, efisien dan praktis dalam penyimpanan serta penggunaannya, mudah untuk distribusikan ke dalam portal-portal tertentu dan ramah bandwidth serta ramah dalam penggunaan data (Indriastuti & Saksono, 2014: 309). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Putman dan Kingsley (2012), juga menunjukkan bahwa penggunaan *podcast* pada siswa sains dapat membantu siswa untuk memperkaya kosa kata sains mereka serta memotivasi mereka untuk mempelajari kosa kata sains.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan pengembangan media *podcast* pembelajaran biologi pada materi keanekaragaman hayati kelas X SMA/MA. Namun, untuk mengembangkan media *podcast* pembelajaran biologi yang layak digunakan, maka perlu dilakukan penilaian validitas dan praktikalitas terhadap media. Validitas terhadap media bertujuan untuk mengetahui tingkat kesahihan dari media yang dikembangkan. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui validitas pengembangan media *podcast* dalam pembelajaran biologi pada materi keanekaragaman hayati kelas X SMA/MA.

## II. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan Four-D (4D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan and Sammel pada tahun 1974. Model 4D ini terdiri dari empat tahapan yaitu: 1) Define (Pendefinisian) merupakan tahapan awal dengan melakukan analisis terhadap kebutuhan belajar peserta didik yang terdiri dari analisis kurikulum, analisis peserta didik, dan analisis materi. 2) Design (Perancangan) merupakan tahap yang digunakan untuk merancang storyboard dalam menghasilkan prototype awal dari produk dan juga merancang instrumen yang akan digunakan untuk mengukur tingkat validitas dan praktikalitas media. 3) Development (Pengembangan) adalah tahapan untuk menghasilkan bentuk akhir dari produk, dimana pada tahap ini juga diketahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan melalui uji validitas, praktikalitas dan efektivitas media dan, 4) Disseminate (Penyebaran), merupakan tahapan akhir yang bertujuan untuk menyebarkan media yang valid, praktis dan efektif (Kristanti & Julia, 2017).

Adapun subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 20 orang peserta didik kelas X MIPA di Madrasah Aliyah Negeri Bintan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian

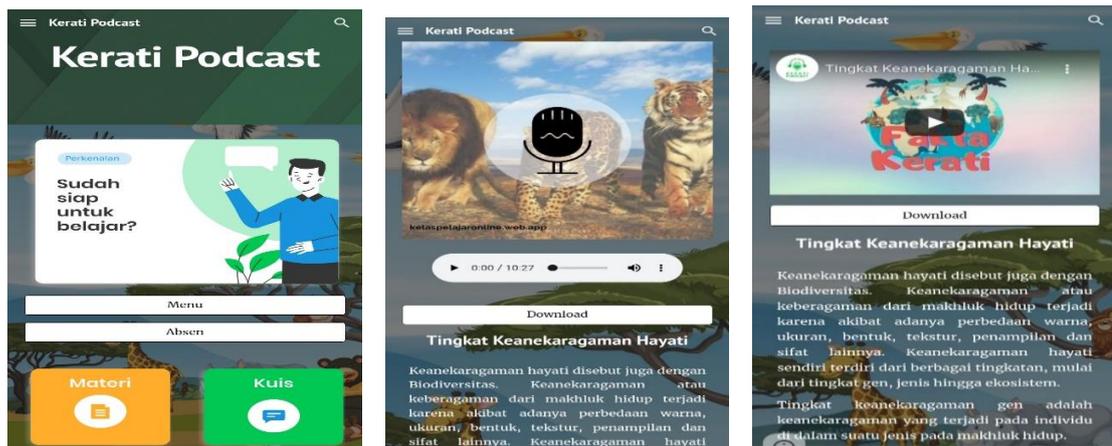
ini merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh pada saat proses pengembangan media pembelajaran, yang merupakan kritikan dan masukan dari para ahli validator. Data kuantitatif merupakan data penilaian berupa skor terkait media pembelajaran yang didapatkan melalui uji coba produk, ahli materi dan ahli media.

### III. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian dan pengembangan (*Reserch and Development*) ini menghasilkan media *podcast* pembelajaran biologi pada materi keanekaragaman hayati kelas X SMA/MA yang berupa aplikasi bernama *Kerati Podcast*. Pengembangan aplikasi *kerati podcast* pada materi keanekaragaman hayati ini menggunakan model pengembangan *Four-D* (4D) yang melalui tahap *define* (pendefinisian) merupakan tahap awal yang dilakukan untuk menetapkan dan mengetahui kebutuhan dalam pembelajaran melalui beberapa proses penganalisisan. Analisis pertama yang dilakukan pada tahap ini yaitu dengan menganalisis kurikulum yang digunakan di sekolah MAN Bintan yaitu merupakan kurikulum 2013. Salah satu kompetensi dasar pada silabus kurikulum 2013 yang dipilih sebagai acuan dalam mencapai keberhasilan pembelajaran adalah kompetensi 3.2 pada materi keanekaragaman hayati. Analisis berikutnya yaitu melakukan analisis terhadap peserta didik untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa media *podcast* menjadi salah satu media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajar peserta didik. Kemudian, juga dilakukan analisis terhadap materi untuk mengetahui kecocokan antara materi dengan media dan mengetahui perolehan hasil belajar peserta didik melalui observasi serta wawancara kepada guru dan peserta didik. Dari perolehan penilaian hasil belajar pada materi keanekaragaman hayati menunjukkan bahwa rata-rata yang diperoleh oleh peserta didik masih jauh dari rata-rata yang diharapkan. Selain itu, juga terdapat karakteristik dari materi yang banyak berisi penjelasan dan kompleks, sehingga cocok untuk mengembangkan media *podcast* dalam pembelajaran biologi. Pengembangan media *podcast* pembelajaran biologi sudah berisi dan sesuai hasil analisis kurikulum yang digunakan, hasil analisis peserta didik dan hasil analisis materi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Daryanto (2013: 3), yang mengemukakan bahwa media pembelajaran harus disusun secara sistematis dan terseleksi berdasarkan tujuan tertentu, orientasi pembelajaran serta perkembangan peserta didik.

Tahap *design* (Perancangan) terdiri dari perancangan *storyboard* untuk mendapatkan *prototype* awal yang akan digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan produk dan menentukan berbagai aplikasi pendukung seperti aplikasi *Anchor* versi 3.0, *kinemaster*, *construct 2* dan *website google site* serta baha-bahan yang dibutuhkan dalam mengembangkan produk seperti materi. Pada tahap ini juga dirancang instrumen yang akan digunakan untuk mengukur tingkat validitas dan praktikalitas dari media *podcast*. Instrumen yang digunakan berupa lembar angket validitas dan lembar angket praktikalitas. Media pembelajaran dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran apabila telah diukur tingkat validitas dan praktikalitasnya sehingga sesuai dengan kriteria yang diharapkan (Dewi dkk., 2017: 22).

*Development* (Pengembangan), pada tahap ini dilakukan pengembangan media berdasarkan pada *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya untuk menghasilkan bentuk akhir dari media. Produk yang dihasilkan tersebut bernama aplikasi *Kerati Podcast*, “*Kerati*” merupakan singkatan dari keanekaragaman hayati (Gambar 1). Pengembangan produk tersebut telah memperhatikan saran dan masukan para ahli media maupun ahli materi. Berikut adalah bentuk akhir dari beberapa komponen media *podcast* pembelajaran biologi pada materi keanekaragaman hayati kelas X SMA/MA yang telah dilakukan revisi dari para ahli.



Gambar 1. Tampilan Media Kerati *Podcast*

Bentuk akhir tampilan menu-menu pada media kerati *podcast* tersebut membentuk komponen yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya, sehingga dapat dengan mudah digunakan dan menghasilkan informasi yang jelas serta bermanfaat bagi penggunanya. Sejalan dengan itu, Khairil & Wira (2012: 30), mengemukakan bahwa keberhasilan berfungsinya suatu aplikasi bergantung pada komponen (subsistem) pada aplikasi tersebut dalam menghasilkan *output* berupa informasi dan saran yang berguna. Setelah diperoleh bentuk akhir dari produk yang sudah dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukkan yang diberikan oleh para ahli, kemudian dilakukan penilaian validitas untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk sebelum dilakukannya uji coba.

Pengembangan media *podcast* pembelajaran biologi divalidasi oleh dua orang ahli media dan juga dua orang ahli materi. Penilaian validasi media terdiri dari lima aspek yaitu tampilan media, pemograman, warna, suara dan kemanfaatan. Untuk hasil penilaian validitas media dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Validasi Media oleh Ahli Media

No	Aspek	Rata-rata	Kriteria
1	Tampilan Media	87,5%	Sangat valid
2	Pemograman	81,25%	Sangat valid
3	Warna	95,85%	Sangat valid
4	Suara	100%	Sangat valid
5	Kemanfaatan	100%	Sangat valid
<b>Rata-rata</b>		<b>92,9%</b>	<b>Sangat valid</b>

Berdasarkan dari penilaian validasi media diperoleh rata-rata sebesar 92,9% dengan kategori sangat valid. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media *podcast* pembelajaran biologi pada materi keanekaragaman hayati sudah sesuai dengan kelima aspek yang diharapkan. Pada aspek tampilan media, pemograman, warna, suara dan manfaat, media kerati *podcast* dikatakan sangat valid. Hal ini dikarenakan, media sudah dinilai menarik dan sudah baik karena mudah dalam mengoperasikannya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Munir (2013: 111) yang menyatakan bahwa setiap komponen yang terdapat di dalam media pembelajaran harus menciptakan informasi dan tampilan yang menarik dan berkesan bagi pengguna. Selain itu, dalam

mengembangkan suatu media juga perlu memperhatikan *user friendly* yang artinya media mudah untuk digunakan dan sederhana dalam mengoperasikan media tersebut (Rohman, 2017: 25).

Pada penilaian validasi materi dinilai dari tiga aspek yaitu aspek materi, aspek penyajian dan aspek bahasa. Berdasarkan perolehan validasi terhadap materi menunjukkan bahwasannya materi yang disajikan termasuk dalam kategori sangat valid dengan rata-rata sebesar 92,2%. Ditinjau dari aspek materi, aspek penyajian dan aspek bahasa membuktikan bahwa materi yang disajikan sudah sesuai dengan kriteria yang dinilai. Hal tersebut dikarenakan materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran harus sesuai dengan kompetensi dasar dan disusun secara sistematis dan terseleksi berdasarkan tujuan tertentu, orientasi pembelajaran serta perkembangan peserta didik (Astriani, 2018; Daryanto, 2013). Selain itu, pembahasan terhadap juga disajikan sesuai dengan sub materi. Sejalan dengan itu Darmawan (2014: 59), mengemukakan bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran haruslah mencakup pokok materi, pokok bahasan dan sub bahasan. Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran juga sudah mengikuti kaidah penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar pada media pembelajaran dapat memudahkan pengguna dalam memahami informasi yang disampaikan (Guci dkk., 2017). Untuk hasil penilaian validasi materi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Materi oleh Ahli Materi

No	Aspek	Rata-rata	Kriteria
1	Materi	91,7%	Sangat valid
2	Penyajian	91,1%	Sangat valid
3	Bahasa	93,75%	Sangat valid
<b>Rata-rata</b>		<b>92,2%</b>	<b>Sangat valid</b>

Setelah menganalisis dan mengetahui produk yang dikembangkan telah valid, maka selanjutnya dilakukan penyebaran atau dikenal dengan tahap *Disseminate* (penyebaran) produk. Penyebaran produk diberikan kepada sekolah yang menjadi objek penelitian dan juga kepada grup Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP Biologi) di Pulau Bintan yang disebarakan melalui *link google drive*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Fajri dan Asnil (2020: 150), yang mengemukakan bahwa tahap penyebaran pada model 4D yaitu bertujuan untuk menyebarkan produk yang telah valid kepada pengguna produk.

#### IV. Kesimpulan

Pengembangan media *podcast* pembelajaran biologi pada materi keanekaragaman hayati kelas X SMA/MA menjadi media baru yang dapat menambah variasi penggunaan media dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran daring. Berdasarkan hasil penelitian terhadap pengembangan media *podcast* pembelajaran biologi pada materi keanekaragaman hayati menunjukkan kategori yang sangat valid, yang dilihat dari aspek materi dan media dengan beberapa saran dan komentar yang diberikan oleh validator.

#### V. Daftar Pustaka

- Arifin, Z., & Setyawan, A. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Astriani, S. A. (2018). Prinsip & Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. Universitas Nurul Jadid. 2(3), 1-3.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimediaman Pembelajaran Online*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran (Cetakan II)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, A., Khalifah, M., & Uyuni, A. (2017). Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14-28.
- Fajri, I., & Asnil. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Pembelajaran Kreatif dan Produktif di SMK Negeri 1 Sumatera Barat. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 6(2), 144-151.
- Friska S.S., & Khoirunnisa, F. (2018). Jurnal Desain E-Modul berbasis kemaritiman pada matakuliah kimia lingkungan dengan pendekatan project based learning. *Jurnal Zarah*, Vol 6(2).
- Guci, S. R. F., Zainul, R., & Azhar, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tiga Level Representasi Menggunakan Prezi Pada Materi Kesetimbangan Kimia. *Universitas Negeri Padang*. November, 1-9.
- Güler, Seda & Özkan, Yonca. (2018). Podcast Applications in Pre-service Language Teacher Education from a Constructivist Perspective. *World Journal on Educational*, 10(3), 132-133.
- Indriastuti, F., & Saksono, W. T. (2014). *Podacst* Sebagai Sumber Belajar Berbasis Audio. *Jurnal Teknodik*, 18(3), 305-312.
- Jusniar, S., & Sumiati, A. M., (2014). Pengembangan Perangkat Assessment Berbasis Keterampilan Generik Sains (KGS) Pada Mata Kuliah Praktikum Kimia Fisika II. *Makasar*, 1(1), 39-45
- Kristanti, D., & Julia, S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal MAJU*, 4(1), 40-41.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *JCTES Science for Society*, 1(1), 29-30.
- Munir. (2013). *Multimedia : Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta.
- Philips, B. (2017). Student-Produced Podcast in Language Learning - Exploring Student Perceptions of Podcast Activities. *IAFOR Journal of Education*, 5(3), 159-162.
- Putman, S. M., & Kingsley, T. (2012). The Atoms Family: Using Podcasts to Enhance the Development of Science Vocabulary. *The Reading Teacher*, 8(6), 100-108.
- Putria, H., Hamdani, L. M., & Azwar, D. U. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar . *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861-872.
- Qasim, N. A., & Fadda, H. A. (2013). The Effectiveness of Podcast on EFL Higher Education Students' Listening Comprehension. *Canadian Center of Science and Education*, 6(9), 38-39.

## VI. Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih disampaikan oleh peneliti kepada Bapak Dios Sarkity, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing 1 peneliti dan Ibu Erda Muhartati, S.Si., M.Si selaku pembimbing 2 peneliti.

Ucapan terima kasih disampaikan pula kepada Ibu Dr. Hj. Nevrita, M.Pd., M.Si, Ibu Azza Nuzullah Putri, S.Pd., M.Pd, Bapak Bony Irawan, S.Pd., M.Pd, Ibu Murdifa, dan Bapak Sarkawi, S.Pd selaku validator peneliti.