

Implementasi Pelatihan Podcast & Live Streaming di Sekolah SMA Kartini

Tony Wibowo, Joshua Lucas Samudra, Bayu Syahputra

Universitas International Batam

email: tony.wibowo@uib.ac.id¹, 2231057.joshua@uib.edu², bayu@uib.ac.id³

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SMA Kartini Batam untuk menjawab kesenjangan keterampilan produksi konten digital di kalangan siswa. Meski banyak siswa aktif menggunakan media digital, penguasaan proses produksi podcast dan live streaming masih rendah. Program ini menggunakan pendekatan kualitatif yang dipadukan dengan metode Multimedia Development Life Cycle. Tahapan pengembangan mencakup concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Modul pembelajaran yang dihasilkan berisi panduan penggunaan OBS Studio dan Audacity, dilengkapi contoh praktik dan aset visual pendukung. Implementasi modul dilakukan melalui sesi teori dan praktik langsung sehingga siswa dapat mencoba membuat konten secara mandiri. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dan keterampilan siswa dalam memproduksi siaran digital. Evaluasi dari sekolah menyatakan metode ini berhasil memotivasi siswa dan membuat mereka lebih percaya diri mengoperasikan peralatan. Ke depan, disarankan pengembangan materi lanjutan tentang distribusi konten dan penyuntingan tingkat lanjut serta penambahan fasilitas produksi yang lebih memadai agar pembelajaran semakin optimal.

Kata Kunci: *MDLC, Live Streaming, Podcast.*

Abstract

This Community Service activity was carried out at SMA Kartini Batam to address the gap in students' digital content production skills. Although many students actively use digital media, their mastery of podcast and live streaming production processes remains low. The program applied a qualitative approach combined with the Multimedia Development Life Cycle method. The development stages included concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The resulting learning module provided guides for using OBS Studio and Audacity, along with practice examples and supporting visual assets. The module was implemented through theoretical sessions and hands-on practice, enabling students to create content independently. The results showed improved understanding and practical skills in producing digital broadcasts. The school's evaluation stated that this method successfully motivated students and increased their confidence in operating the equipment. In the future, it is recommended to expand the material with advanced topics on content distribution and editing, as well as additional production facilities to optimize learning outcomes.

Keywords: *MDLC, Live Streaming, Podcast*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah secara substansial kepada masyarakat untuk mengakses, memproduksi, dan mendistribusikan informasi. Di era Revolusi Industri 4.0, penguasaan keterampilan komunikasi berbasis media digital seperti podcast dan live streaming menjadi kompetensi yang semakin penting bagi generasi muda. Hal ini menjadi salah satu latar belakang utama pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di SMA Kartini Batam. Sebagai salah satu sekolah menengah atas swasta terkemuka di Kota Batam, Provinsi Kepulauan Riau, SMA Kartini Batam dikenal sebagai institusi yang mengedepankan kedisiplinan, integritas, dan pembentukan karakter siswa yang kuat (Dody Firmansyah & Edy Wei, 2022).

Sekolah SMA Kartini Batam didirikan dengan semangat untuk menyediakan lingkungan yang mendukung, merangsang, dan menantang. Tujuannya adalah untuk memungkinkan para siswa membentuk diri mereka untuk planet yang berkembang pesat. Yayasan Keluarga Batam didirikan pada tahun 1978 oleh orang-orang visioner dan mencakup berbagai cabang lembaga pendidikan ideal di Batam. Sejalan dengan waktu modern, SMA Kartini Batam tidak hanya berfokus pada akademis. Sekolah ini juga bertujuan

untuk mempromosikan keterampilan praktis melalui kegiatan ekstrakurikuler lainnya. "Klub podcast dan siaran langsung adalah salah satu program baru yang telah kami luncurkan. Ini adalah tempat bagi para siswa untuk berbicara, mengembangkan ide konten, merasa nyaman dengan peralatan dan gagasan perekaman. Mereka juga menguasai seni mengedit produksi mereka dan merilis produk akhir mereka ke dunia online dengan cara yang menarik."

Di sebagian besar sekolah, program literasi digital hanya mengajarkan teori dengan modul pelatihan komputer. Namun, SMA Kartini Batam menyediakan pembelajaran teoretis dan pelatihan dengan mempraktikkannya. Salah satu opsinya adalah belajar palindrom dan mempublikasikan salah satu kreasi mereka di situs seperti Canva, sebuah montase yang bisa digunakan dalam proyek berbasis pembelajaran nyata yang dapat meningkatkan harga diri dan kepercayaan diri siswa untuk berkarya. Dengan demikian, setiap siswa diharapkan memiliki wawasan yang komprehensif tentang proses produksi konten dari perencanaan hingga pelaksanaan.

Tujuan utama kegiatan PkM ini adalah mengembangkan program tutorial berbasis literasi media digital sebagai ekstrakurikuler di SMA Kartini Batam, agar dapat mendorong kemandirian siswa dan mempersiapkan mereka lebih baik

untuk menghadapi tuntutan era digital. Program ini juga diharapkan dapat mempersempit kesenjangan antara kurikulum formal dengan kebutuhan teknologi yang terus berkembang di industri kreatif Batam. Bagi SMA Kartini Batam, keberadaan kegiatan ini menjadi salah satu bentuk kontribusi dalam meningkatkan nilai kompetitif sekolah serta memperkuat citra sebagai pelopor pendidikan digital di kota Batam. Selain itu, bagi Universitas Internasional Batam (UIB), kegiatan ini memperluas peran perguruan tinggi dalam pelayanan kepada masyarakat dan menjadi kerangka praktik terbaik dalam pengembangan kurikulum praktis di bidang Sistem Informasi. Melalui kerja sama ini, diharapkan terjalin sinergi positif antara institusi pendidikan menengah dan perguruan tinggi dalam mendukung relevansi lulusan di era transformasi digital yang semakin pesat.

Masalah

Percepatan transformasi digital di era Revolusi Industri 4.0 telah memunculkan tantangan baru dalam dunia pendidikan, khususnya terkait penguasaan keterampilan literasi media digital yang kini menjadi kebutuhan mendesak. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Kartini Batam pada Februari 2025, ditemukan fakta bahwa meskipun 92 persen siswa aktif menggunakan platform digital

dalam kehidupan sehari-hari, hanya 18 persen di antaranya yang memahami tahap-tahap produksi konten secara profesional. Ketimpangan ini mencerminkan adanya persoalan mendasar terkait kesiapan siswa menghadapi perkembangan industri kreatif yang kian dinamis (Sari & Prasetya, 2022). Kesenjangan kompetensi tersebut tidak terlepas dari kurikulum formal yang diterapkan di sekolah yang hingga kini masih cenderung menitikberatkan metode konvensional. Pendekatan pembelajaran yang belum sepenuhnya mengintegrasikan literasi media digital menjadi salah satu penyebab rendahnya penguasaan keterampilan produksi konten audio-visual oleh siswa (Haliza et al., 2023). Padahal, kegiatan ekstrakurikuler seharusnya mampu menjadi ruang bagi peserta didik untuk menyalurkan minat dan bakatnya secara relevan dengan perkembangan zaman. Fakta di lapangan sudah menunjukkan bahwa banyak kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler sekarang masih terjebak dalam aktivitas tradisional yang belum memanfaatkan potensi teknologi digital secara optimal (Firmansyah et al., 2023).

Di sisi lain, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran terbukti memiliki potensi besar untuk memperkaya proses belajar. Penggunaan platform digital mampu menciptakan interaktivitas secara real time dan mendorong kolaborasi

antarsiswa sehingga hasil pembelajaran lebih maksimal (Ayubi & Irawati, 2022). Temuan penelitian sebelumnya juga mendukung gagasan bahwa pelatihan teknik media streaming dan recording dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas kegiatan ekstrakurikuler di lingkungan sekolah (Pritama et al., 2022). Oleh karena itu, tantangan utama yang dihadapi SMA Kartini Batam berkaitan erat dengan kebutuhan mendesak untuk merancang program pembelajaran yang relevan, terstruktur, dan berbasis teknologi.

Sebagai bagian dari upaya menjawab kebutuhan tersebut, mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Internasional Batam berinisiatif merancang program Pelatihan Ekskul Podcast dan Live Streaming. Program ini ditujukan untuk menjembatani kesenjangan kompetensi melalui integrasi metode mobile journalism, multiplatform streaming, serta strategi personal branding digital. Diharapkan langkah ini mampu menjadi solusi praktis dan adaptif untuk mempersiapkan siswa SMA Kartini Batam bersaing dalam industri kreatif yang terus berkembang pesat.

Metode

Untuk menjawab tantangan rendahnya penguasaan keterampilan produksi konten podcast dan live streaming di kalangan

siswa SMA Kartini Batam, kegiatan ini dilaksanakan menggunakan pendekatan kualitatif yang dipadukan dengan metode pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman mendalam mengenai kondisi peserta didik, kebutuhan sekolah, dan standar industri kreatif yang relevan.

Kualitatif

Langkah pertama dilakukan melalui observasi secara langsung terhadap seluruh rangkaian kegiatan ekstrakurikuler Podcast dan Live Streaming di SMA Kartini Batam. Penulis mencatat cara siswa mempersiapkan peralatan audio, melakukan konfigurasi OBS Studio untuk siaran langsung, serta menggunakan Audacity dalam pengolahan suara (Mahyani et al., 2022). Observasi juga mencakup bagaimana siswa membaca naskah, mengedit konten dengan Adobe, menambahkan musik latar, serta memanipulasi suara untuk menciptakan siaran yang menarik. Kendala teknis seperti suara statis dan keterlambatan jaringan dicatat secara detail bersama solusi yang diberikan instruktur.

Selain observasi, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi terstruktur seorang praktisi podcast yang telah berkecimpung sejak sebelum tahun 2020. Wawancara ini memberikan insight mendalam mengenai tren konten terbaru,

strategi menarik audiens, serta standar kualitas produksi yang menjadi rujukan dalam penyusunan materi (Nugroho & Irwansyah, 2021).

Penulis juga melakukan studi literatur untuk memperkuat dasar teori kegiatan. Sumber yang digunakan mencakup jurnal tentang komunikasi audiovisual, panduan penceritaan, serta studi interaksi audiens dalam live streaming (Hadi & Afandi, 2021). Selain itu, dokumentasi teknis dari YouTube Live dan Spotify Podcast dipelajari untuk memahami distribusi konten secara daring.

Dokumentasi dilakukan dengan merekam setiap sesi pelatihan menggunakan foto dan video, kemudian menyimpan file secara terstruktur berdasarkan tanggal dan tema. Hasil dokumentasi digunakan untuk evaluasi dan pelaporan (Candraloka et al., 2024).

MDLC (Multimedia Development Life Cycle)

Setelah kebutuhan mitra diketahui, metode pengembangan materi menggunakan metode MDLC dengan enam tahapan utama:

a. Concept

Penulis mengadakan diskusi bersama guru pembina ekstrakurikuler untuk merumuskan kebutuhan materi pembelajaran. Hasil diskusi menetapkan keluaran berupa modul pembelajaran

interaktif Podcast dan Live Streaming yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

b. Design

Penulis merancang kerangka modul dengan menentukan palet warna, tipografi, elemen grafis, dan tata letak slide yang profesional. Selain itu, dipilih perangkat lunak pendukung utama yaitu OBS Studio untuk siaran langsung dan Audacity untuk pengolahan audio.

c. Material Collecting

Bahan ajar dikumpulkan dari hasil observasi, wawancara, dan literatur. Materi mencakup contoh naskah podcast, diagram alur produksi, aset visual seperti ikon mikrofon dan ilustrasi gelombang suara, tangkapan layar perangkat lunak, klip audio, dan template overlay streaming.

d. Assembly

Semua bahan disusun dalam format slide yang dilengkapi teks penjelasan ringkas, grafik proses, serta ilustrasi pendukung. Slide diekspor dalam format PPT dan PDF agar mudah diakses oleh guru dan siswanya.

e. Testing

Penulis melakukan uji coba mandiri dengan mengikuti alur modul selayaknya peserta siswa. Proses ini memastikan kejelasan instruksi, kelengkapan materi, dan berfungsinya seluruh elemen multimedia

f. Distribution

Setelah revisi akhir dan persetujuan guru pembina, modul digunakan dalam sesi

pelatihan langsung di ruang studio sekolah. Materi juga diunggah ke platform pembelajaran daring agar bisa diakses kapan saja oleh siswa.

Tahapan Pelaksanaan

Secara keseluruhan, kegiatannya dilaksanakan dengan tiga tahapan utama ini:

Tahap Persiapan

Penulis melakukan koordinasi mendalam bersama guru pembina untuk memahami kebutuhan, menetapkan jadwal pelatihan, menyusun modul, dan mengumpulkan semua aset pendukung.

Tahap Pelaksanaan

Penulis menyampaikan materi teori dan memandu praktik langsung perekaman serta siaran. Siswa diberikan kesempatan mencoba secara mandiri menggunakan peralatan dan perangkat lunak yang telah disiapkan.

Tahap Penilaian dan Pelaporan

Penulis mengumpulkan umpan balik mengenai kejelasan materi dan pengalaman praktik. Hasil refleksi dan data pelaksanaan dikompilasi menjadi laporan akhir berisi evaluasi efektivitas metode serta rekomendasi pengembangan program di masa mendatang.

Pembahasan

Untuk memastikan program ini berjalan secara sistematis, terstruktur, dan mencapai

tujuannya, metode pelaksanaan kegiatan menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Berikut adalah rincian setiap tahapannya:

a. Tahap Konsep (Concept)

Pada tahap awal metodologi, penulis mengadakan pertemuan intensif dengan pihak sekolah, khususnya bertatap muka dengan guru penanggung jawab (Person In Charge) ekstrakurikuler di SMA Kartini Batam. Pertemuan ini bertujuan menyelaraskan visi dan menetapkan beberapa poin penting, yaitu:

1. Jenis dan Tipe: Menentukan jenis dan tipe konten podcast dan live streaming tabg sesuai dengan minat dan level pemula siswa.
2. Aplikasi dan Website Hosting: Menetapkan perangkat lunak seperti OBS Studio dan Audacity serta platform hosting atau distribusi konten (misalnya YouTube Live, Spotify, atau Twitch) yang akan digunakan
3. Durasi dan Jadwal: Menentukan alokasi waktu serta jadwal pelaksanaan kegiatannya agar tidak mengganggu jam belajar efektif siswa.

b. Tahap Design

Lebih dari sekadar gambaran umum dari tingkat tinggi, mari kita menyelami bagaimana modul pembelajaran akan disusun. Pada titik ini, pembuat kerangka pelatihan dan desainer mengaitkannya

dengan materi subjek Podcast & Live Streaming. proses ini dapat melibatkan penetapan hasil pembelajaran untuk setiap sesi, seperti keterampilan menulis naskah podcast dan teknik penggunaan mikrofon, serta konsep keterlibatan langsung untuk menghasilkan segmentasi selama siaran radio.

Pada fase ini, alur materi direncanakan langkah demi langkah, mulai dari presentasi perangkat lunak dan peralatan produksi hingga tutorial tentang perekaman dan penyuntingan audio, dan akhirnya ke strategi untuk interaksi langsung pada layanan streaming. kegiatan praktis yang mereka kembangkan juga termasuk merekam klip pendek dalam latihan, mensimulasikan siaran langsung, dan menganalisis rekaman studi kasus untuk memastikan materi tersebut menarik dan mudah diakses.

c. Tahap Pengumpulan Materi (Material Collecting)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengumpulkan semua yang kita butuhkan untuk membuat modul Pelatihan Podcast & Streaming Langsung kita. Penulis meneliti karya teoretis yang tersedia di jurnal dan sumber daya online yang dapat dipercaya; dia juga melakukan tinjauan tutorial dan studi kasus tentang produksi podcast dan streaming langsung. Selain itu, penulis berbicara dengan podcaster yang telah berkarier berdasarkan keterampilan ini

untuk mengetahui cara terbaik dalam menulis naskah, mendapatkan suara yang bagus dari semua rekaman, dan melibatkan audiensnya.

Peralatan dan praktik terbaik diperoleh dari wawancara ini, dan digabungkan dengan aset digital (ikon mikrofon, ilustrasi gelombang suara, template overlay streaming, tangkapan layar dari OBS Studio dan Audacity, serta klip musik latar bebas royalti dan efek suara). Semua materi dikategorikan berdasarkan jenis dan tingkat kesulitan agar mudah ditambahkan ke modul.

d. Tahap Perakitan (Assembly)

Pada tahap ini, segala sesuatu yang terkumpul sekarang diorganisasikan sebagai produk jadi. Penulis mengembangkan modul pembelajaran dalam bentuk presentasi (PowerPoint dan PDF) menggunakan alat bantu visual (misalnya, ikon mikrofon, ilustrasi gelombang suara, dan tangkapan layar antarmuka OBS Studio) untuk membantu memperjelas teori bagi siswa dan menjaga motivasi mereka. Selain kelas teori, penulis juga menyediakan file templat proyek OBS Studio dan Audacity, serta panduan langkah demi langkah untuk sesi latihan podcasting dan live streaming. Panduan ini berisi informasi tentang pengaturan perangkat keras, konfigurasi perangkat lunak, dan latihan pemrograman yang akan menjadi dasar untuk proyek akhir siswa.

**e. Tahap Uji Coba dan Validasi
(Testing)**

Pada tahap pengujian sebelum modul didistribusikan kepada siswa, penulis melakukan validasi kualitas materi. Draft akhir modul diserahkan kepada guru penanggung jawab ekstrakurikuler Podcast & Live Streaming di SMA Kartini Batam untuk diperiksa secara menyeluruh. Proses pemeriksaan mencakup verifikasi kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran, pemeriksaan kejelasan bahasa, dan penilaian kelayakan aktivitas praktik bagi siswa SMA. Semua masukan dan saran perbaikan dari guru dijadikan acuan utama untuk menyempurnakan modul sebelum digunakan secara resmi.

**f. Tahap Distribusi dan Implementasi
(Distribution)**

Pada tahap puncak ini, modul yang telah disempurnakan dan mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah akan disampaikan kepada seluruh siswa peserta ekstrakurikuler. Proses pembelajaran kemudian dilaksanakan sesuai dengan kerangka yang telah ditetapkan, mengombinasikan penyampaian materi teoretis dan sesi praktik langsung. Modul ini berfungsi sebagai pedoman utama bagi instruktur dan peserta selama kegiatan berlangsung, sehingga setiap langkah pembelajaran dapat terlaksana dengan terarah dan efektif.

Proses implementasi luaran merupakan tahap inti di mana modul yang telah dirancang dan divalidasi mulai digunakan secara aktif dalam kegiatan pengajaran. Setiap sesi dibuka dengan penyampaian ringkas materi teoretis menggunakan modul presentasi (PowerPoint) untuk menjelaskan konsep-konsep kunci, seperti teknik penulisan naskah podcast, pengaturan mikrofon dan mixer, serta prinsip interaksi audiens dalam live streaming.

Selanjutnya siswa atau kelompok kecil secara bergantian maju ke depan untuk menggunakan komputer dan mikrofon instruktur dalam simulasi praktik langsung. Mereka mengikuti panduan modul untuk menyiapkan rekaman, menyesuaikan level audio, dan melakukan siaran percobaan. Instruktur memantau setiap kelompok, memberikan umpan balik secara real time, dan membantu mengatasi kendala teknis agar pengalaman praktik berjalan optimal dan tujuan pembelajaran tercapai (Lihat Gambar 1 dan Gambar 2).



Gambar 1. *Proses pengajaran materi*



Gambar 2. *Proses pengajaran materi*

Selama sesi praktik berlangsung, metode pengajaran selama praktik akan berupa bantuan instruktif, di mana pelatih memberikan saran pribadi kepada siswa, membantu mereka dengan masalah teknis, menjawab pertanyaan, dan memastikan pemahaman setiap bagian dari modul, sehingga modul tersebut berfungsi tidak hanya sebagai materi ajar tertulis, tetapi juga sebagai panduan langsung dalam proses belajar; oleh karena itu, penting untuk mempertanyakan apakah siswa belajar tentang podcasting dan siaran langsung secara mandiri atau memerlukan bimbingan di setiap langkah (Lihat Gambar 3 dan Gambar 4).



Gambar 3. *Berkeliling untuk memberikan bimbingan personal*



Gambar 4. *Siswa melaksanakan sesi praktik*

Setelah proses implementasi, Guru penanggung jawab ekstrakurikuler memberikan apresiasi tinggi terhadap program Pelatihan Podcast & Live Streaming di SMA Kartini Batam. Beliau menilai modul ajar disusun secara sistematis, dimulai dari pengenalan perangkat hingga teknik perekaman dan siaran, dengan ilustrasi alur produksi dan tangkapan layar perangkat lunak yang mempermudah pemahaman siswa. Kombinasi antara ringkasan teori singkat dan praktik langsung berhasil menjaga antusiasme peserta sehingga mereka tampak lebih percaya diri dalam mengatur

audio, menyiapkan overlay, dan melakukan simulasi siaran. Bimbingan satu per satu selama praktik sangat dihargai karena dapat mengatasi masalah teknis dengan cepat dan memungkinkan siswa untuk mengikuti materi dengan mudah. Responden cenderung percaya bahwa program ini efektif dalam mengurangi kesenjangan keterampilan digital dan menciptakan keterampilan praktis yang lebih berguna secara ontologis bagi siswa yang membutuhkan di industri kreatif.

Simpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan di SMA Kartini Batam berhasil mencapai target yang telah direncanakan, yaitu tersusunnya modul pembelajaran interaktif untuk produksi podcast dan live streaming serta terlaksananya sesi pelatihan secara sistematis kepada siswa-siswi peserta ekstrakurikuler. Metode yang digunakan, yakni pendekatan berbasis Multimedia Development Life Cycle, terbukti tepat dan sesuai dengan kebutuhan sekolah. Seluruh proses mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan modul, pengumpulan materi, hingga pengajaran berjalan secara terstruktur dan adaptif terhadap kondisi mitra.

Kegiatan ini memberikan pengaruh positif yang bermakna, terutama dalam meningkatkan pemahaman konsep dan

keterampilan praktis siswa-siswi. Peserta pelatihan menandakan antusiasme yang tinggi saat praktik dalam mengoperasikan peralatan produksi, penyusunan naskah siaran, dan proses distribusi pada konten digitalnya. Modul pembelajarannya dikembangkan untuk menjadi aset berkelanjutan yang bisa dimanfaatkan oleh pihak sekolah sebagai referensi pembelajaran pada periode berikutnya. Selain itu, kegiatan ini turut mendukung upaya sekolah dalam memfasilitasi ketertarikan siswa pada bidang komunikasi digital dan industri kreatif.

Saran

mengingat hasil baik tersebut, saran untuk elaborasi aktivitas berikutnya adalah memperluas jangkauan materi dengan konten yang lebih maju, seperti pengelolaan distribusi di berbagai platform penyebaran, penyuntingan audiovisual tingkat lanjut, dan lainnya. Untuk sesi lanjutan, kami merekomendasikan peralatan pelatihan tambahan seperti antarmuka audio untuk mendekatkan pengalaman belajar dengan kondisi profesional. Selain itu, institusi mitra diharapkan dapat menyediakan ruang produksi konten yang lengkap dan nyaman sehingga pelaksanaan pelatihan dapat berjalan lebih optimal. Dengan penguatan fasilitas dan materi, diharapkan terbentuk komunitas kreatif di sekolah yang mampu

menghasilkan karya podcast dan siaran langsung secara rutin.

Daftar Pustaka

Ayubi, S. A., & Irawati, T. N. (2022). Penguatan Literasi Digital melalui Peranan Media Sosial Bagi Generasi Muda. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara*, 1(2), 137–146.
<https://doi.org/10.34001/khairaumba.h.01022022-7>

Candraloka, O. R., Laila, A. N., Sabilla, A. D., & Nayohan, O. (2024). Pendampingan Pemanfaatan Media Digital Pada Pengelolaan Kegiatan Ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah Hasyim Asy'ari Bangsri Jepara. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 4(1), 1–6.
<https://doi.org/10.51214/00202404823000>

Dody Firmansyah, M., & Edy Wei, E. (2022). Perancangan dan Implementasi Sistem Manajemen Sekolah di SMA Kartini Batam Menggunakan Framework Scrum. *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 4(1), 1147–1154.
<https://doi.org/10.37253/nacospro.v4i1.7094>

Firmansyah, A. G., Putri, R. D. P., & Avanti, T. (2023). Pengaruh Program Ekstrakurikuler Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Peningkatan Keterampilan Teknologi Peserta Didik di Sekolah Dasar Muhammadiyah Bleber. *Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan*, 4(1), 542–546.

Hadi, N. F., & Afandi, N. K. (2021). Literature Review is A Part of Research. *Sultra Educational Journal*, 1(3), 64–71.
<https://doi.org/10.54297/seduj.v1i3.203>

Haliza, Y., Handayani, F., & Gusrianda. (2023). Urgensi Literasi Budaya Generasi Milenial di Era Digital. *Proceeding Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah IAIN Kerinci*, 1(2), 141–148.

Mahyani, A., Fitri, S. R. A., Zaqiah, Q. Y., & Priatna, T. (2022). Inovasi Teknologi Pendidikan Melalui Podcast Sebagai Suplemen Pembelajaran di Sekolah Aang Mahyani. *Tsamratul FikrI*, 16(2), 117–126.
<https://doi.org/10.36667/tf.v16i2.1145>

Nugroho, I., & Irwansyah, I. (2021). Konvergensi Konten Audio di Media Online (Studi Kasus Podcast

Detik.com). *Jurnal Komunikasi*,
15(1), 55–70.
<https://doi.org/10.21107/ilkom.v15i1.9753>

Pritama, A. D., Sari, R. P., Thosien, M. A. K., Wibisono, H., & Hidayat, S. (2022). Pelatihan Teknis Media Streaming Dan Recording Dalam Memaksimalkan Program Kegiatan Ekstrakurikuler Mading Bunaken Di MAN 2 Banyumas. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Radisi*, 2(3), 113–118.
<https://doi.org/10.55266/pkmmradisi.v2i3.165>

Sari, Y., & Prasetya, H. (2022). Literasi Media Digital Pada Remaja, Ditengah Pesatnya Perkembangan Media Sosial. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 8(1), 12–25.
<https://doi.org/10.32509/dinamika.v8i1.2101>