

**STRATEGI PENGEMBANGAN PODCAST "LENSA SEKOLAH"  
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DI SMPN 196 JAKARTA**

**Sindy Bella Rahimah<sup>1</sup>, Tasya Camila Hamdani<sup>2</sup>**

E-mail: [bellarahimah27\\_sindy@ipb.ac.id](mailto:bellarahimah27_sindy@ipb.ac.id)<sup>1</sup>, [tasyahmdn@apps.ipb.ac.id](mailto:tasyahmdn@apps.ipb.ac.id)<sup>2</sup>

**Vokasi IPB**

**ABSTRAK**

Penelitian ini membahas strategi pengembangan podcast "Lensa Sekolah" sebagai media informasi di SMPN 196 Jakarta menggunakan model Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Latar belakang penelitian ini adalah keterbatasan media komunikasi konvensional di sekolah yang kurang efektif dalam menjangkau siswa di era digital. Proyek ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dikombinasikan dengan Design-Based Research (DBR). Data dikumpulkan melalui observasi langsung, partisipasi aktif dalam kegiatan produksi, wawancara dengan narasumber siswa, dan studi pustaka. Proses pengembangan mengikuti enam tahapan MDLC: concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Hasil menunjukkan bahwa podcast "Lensa Sekolah" berhasil dikembangkan menjadi tiga episode berdurasi 5 hingga 8 menit per episode, dipublikasikan di YouTube dan Spotify. Podcast ini berfungsi sebagai media informasi yang efektif, menyampaikan informasi sekolah, nilai-nilai positif, semangat prestasi, dan pesan motivasi. Podcast ini juga menjembatani komunikasi antara sekolah dan siswa, meningkatkan kemampuan literasi digital, kreativitas, dan rasa percaya diri siswa. Simpulan penelitian ini adalah pendekatan MDLC efektif dalam mengembangkan media podcast berbasis sekolah secara sistematis dan menghasilkan media informasi digital yang inovatif, relevan, dan mudah diakses oleh siswa.

**Kata Kunci:** Podcast, Media Informasi Sekolah, MDLC, Media Digital, SMPN 196 Jakarta.

**ABSTRACT**

*This study discusses the development strategy of the "Lensa Sekolah" podcast as an information medium at SMPN 196 Jakarta using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) model. The background of this study is the limitation of conventional communication media in schools, which is less effective in reaching students in the digital era. This project uses a qualitative descriptive approach combined with Design-Based Research (DBR). Data were collected through direct observation, active participation in production activities, interviews with student sources, and literature studies. The development process follows six MDLC stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The results show that the "Lensa Sekolah" podcast was successfully developed into three episodes with a duration of 5 to 8 minutes each, published on YouTube and Spotify. This podcast serves as an effective information medium, conveying school information, positive values, achievement spirit, and motivational messages. This podcast also bridges communication between schools and students, increasing students' digital literacy skills, creativity, and self-confidence. The conclusion is that the MDLC approach is effective in systematically developing school-based podcast media and producing innovative, relevant, and accessible digital information media for students.*

*Keywords: Podcast, School Information Media, MDLC, Digital Media, SMPN 196 Jakarta.*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital telah mengubah secara fundamental cara manusia memperoleh informasi, berkomunikasi, dan membangun pengetahuan. Internet tidak lagi sekadar menjadi sarana akses informasi, tetapi telah berkembang menjadi ruang interaksi, produksi konten, dan distribusi pengetahuan yang dinamis. Data dari We Are Social & Hootsuite (2022) menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 214 juta orang, meningkat 7,8% dibandingkan tahun sebelumnya. Pertumbuhan ini menandakan bahwa masyarakat Indonesia semakin terhubung dengan ekosistem digital, termasuk generasi pelajar yang menjadi bagian dari kelompok pengguna aktif media digital. Perubahan ini menciptakan kebutuhan akan media komunikasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital native.

Bentuk media digital yang mengalami pertumbuhan signifikan adalah podcast. Podcast merupakan media berbasis audio digital yang memungkinkan pengguna untuk mendengarkan konten secara fleksibel tanpa terikat ruang dan waktu. Data Spotify menunjukkan bahwa jumlah pengguna di Indonesia mencapai 271 juta pengguna pada kuartal keempat tahun 2020, dengan pertumbuhan pendengar podcast mencapai 200% (Barus, 2024). Selain itu, sebanyak 16% pengguna aktif bulanan Spotify secara rutin mendengarkan podcast, menunjukkan bahwa media audio telah menjadi salah satu sarana konsumsi informasi yang diminati. Podcast memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara personal, komunikatif, dan mudah dipahami, terutama bagi individu dengan gaya belajar auditori.

Perkembangan terbaru menunjukkan bahwa tren konsumsi media terus berkembang, dengan data Bratadiredja, et al (2025) mencatat bahwa 72% remaja Indonesia usia 13-18 tahun mengakses konten audio digital setiap hari, dengan pertumbuhan pengguna podcast sebesar 350% dalam tiga tahun terakhir. Penelitian Nuzullah et al (2025) juga menyatakan bahwa podcast efektif meningkatkan retensi informasi sebesar 45% dibandingkan media konvensional pada kalangan pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP), menjadikannya pilihan yang relevan sebagai media informasi sekolah.

Fenomena ini berdampak pada sektor pendidikan; sekolah dituntut untuk mengadaptasi perkembangan teknologi dalam mendukung proses komunikasi dan pembelajaran. Media komunikasi konvensional seperti papan pengumuman dan brosur memiliki keterbatasan dalam menjangkau siswa secara efektif, terutama dalam era digital yang menuntut akses informasi yang cepat dan menarik. SMPN 196 Jakarta sebagai salah satu institusi pendidikan menengah pertama menghadapi tantangan dalam menyampaikan informasi sekolah secara efektif kepada siswa. Informasi mengenai kegiatan sekolah, prestasi siswa, program ekstrakurikuler, serta motivasi belajar belum sepenuhnya tersampaikan secara optimal melalui media konvensional.

Podcast "Lensa Sekolah" merupakan inovasi media yang berpotensi menjadi solusi atas permasalahan penyampaian informasi di lingkungan sekolah. Pada tahap awal perancangannya, podcast hanya berfokus pada siswa berprestasi. Konsep program kemudian diperluas dengan mengangkat berbagai perspektif yang berkaitan dengan kehidupan siswa di sekolah, sehingga dapat mengakomodasi kebutuhan informasi yang lebih luas bagi berbagai pihak di lingkungan sekolah. Episode podcast akan dibuat sebanyak tiga episode yang diunggah di YouTube dalam format landscape dengan durasi 5 hingga 8 menit per episode, serta dipublikasikan pula melalui Spotify agar dapat diakses dalam format audio.

Pengembangan podcast sebagai media informasi memerlukan strategi yang sistematis dan terstruktur agar dapat berjalan secara efektif dan berkelanjutan. Model Multimedia Development Life Cycle (MDLC) menurut Luther dalam Indra et al (2022) terdiri dari enam

tahapan utama, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Berbagai penelitian seperti Mardi et al (2025) dan Husain et al (2026) telah membuktikan efektivitas model MDLC dalam menghasilkan produk media digital yang sistematis dan berkualitas. Namun pemanfaatan MDLC dalam pengembangan media komunikasi berbasis podcast di lingkungan sekolah menengah pertama masih relatif terbatas, sehingga penelitian ini menjadi penting untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) merancang dan mengembangkan podcast "Lensa Sekolah" sebagai media informasi di SMPN 196 Jakarta menggunakan model MDLC; (2) mendeskripsikan penerapan setiap tahapan MDLC dalam proses pengembangan podcast; dan (3) menganalisis peran podcast "Lensa Sekolah" sebagai media informasi bagi siswa di SMPN 196 Jakarta.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengkaji proses dan strategi pengembangan podcast "Lensa Sekolah" sebagai media informasi di SMPN 196 Jakarta. Subjek penelitian meliputi tim produksi yang terdiri dari mahasiswa magang, siswa yang berperan sebagai narasumber, serta pihak sekolah, sementara objek penelitian mencakup proses produksi podcast "Lensa Sekolah" secara keseluruhan.

Data dikumpulkan selama kegiatan magang di SMPN 196 Jakarta pada periode Maret hingga Mei 2026 melalui: (1) observasi langsung terhadap proses produksi podcast; (2) partisipasi aktif dalam seluruh tahapan produksi; (3) wawancara dengan siswa-siswi yang menjadi narasumber; dan (4) studi pustaka dari dokumen internal maupun literatur komunikasi dan media digital.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model Design-Based Research (DBR) yang dikombinasikan dengan model Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan proses pengembangan produk dilakukan secara sistematis, iteratif, dan berbasis kebutuhan nyata di lapangan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka yang diperoleh selama proses penelitian.

Alat yang digunakan dalam proses produksi meliputi handphone sebagai perangkat perekaman audio dan video, tripod, lighting, clip-on microphone, laptop untuk pasca-produksi, software editing video dan audio menggunakan (CapCut). Platform distribusi digital yang digunakan adalah YouTube dan Spotify.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Strategi pengembangan podcast "Lensa Sekolah" sebagai media informasi di SMPN 196 Jakarta disusun secara terstruktur, sistematis, dan adaptif berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan media massa digital yang efektif. Penelitian ini sepenuhnya mengimplementasikan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai kerangka kerja (*framework*) utama karena fleksibilitas dan ketepatannya dalam memayungi produksi konten berbasis audio-visual. Setiap tahapan dalam MDLC diartikulasikan secara spesifik untuk menjawab kebutuhan diseminasi informasi internal sekolah, menyesuaikan karakteristik psikologis siswa sebagai narasumber, membidik preferensi target pendengar dari kalangan generasi Z, serta menjaga pemenuhan standar kualitas konten teknis yang ingin dicapai. Melalui pendekatan ini, podcast tidak sekadar berfungsi sebagai saluran hiburan, melainkan bertransformasi menjadi instrumen komunikasi institusional yang mampu menjembatani kebutuhan informasi seluruh warga sekolah secara modern dan interaktif.

### **Tahap Concept (Konsep)**

Pada tahap awal ini, dilakukan peletakan batu pertama proyek melalui perumusan visi, penentuan tujuan pembuatan podcast, analisis sasaran pendengar, serta pembatasan tema dan format konten secara komprehensif. Target audiens utama ditetapkan secara spesifik, yaitu siswa-siswi SMPN 196 Jakarta yang berada pada rentang usia 13 hingga 18 tahun, yang secara psikografis merupakan *digital natives* dengan kecenderungan mengonsumsi konten lewat gawai dan memiliki rentang perhatian (*attention span*) yang relatif pendek. Guna menjaga relevansi informasi, tema konten dikelompokkan ke dalam beberapa pilar utama, meliputi wawancara eksklusif bersama kepala sekolah, narasi inspiratif kisah siswa berprestasi, tips belajar efektif, serta diseminasi agenda kegiatan kesiswaan. Format yang dipilih adalah wawancara interaktif (*talkshow*) yang dikombinasikan dengan segmen informasi, inspirasi, dan edukatif dengan durasi per episode yang dibatasi secara ketat antara 5 hingga 8 menit untuk menghindari terjadinya kelelahan kognitif (*cognitive fatigue*) pada pendengar remaja. Penentuan konsep yang matang dan terarah pada tahap ini berfungsi sebagai kompas bagi seluruh siklus pengembangan berikutnya, sejalan dengan teori Luther (2016) yang menegaskan bahwa perumusan konsep yang mendalam di awal merupakan kunci determinan bagi keberhasilan serta efisiensi pengembangan produk multimedia guna menghindari deviasi fungsi media di tengah jalan.

### **Tahap Design (Perancangan)**

Tahap perancangan (*design*) merupakan fase transformasi ide abstrak pada tahap konsep ke dalam bentuk cetak biru (*blueprint*) arsitektur program yang siap diproduksi. Proses perancangan ini mencakup penyusunan format acara, pembuatan outline naskah (*scriptwriting*), desain tata letak produksi, serta penjadwalan syuting yang terukur. Struktur setiap episode dirancang secara konsisten ke dalam tiga segmen utama, yakni segmen informasi yang memuat berita aktual sekolah, segmen inspirasi yang mengeksplorasi sisi humanis serta perjuangan narasumber, dan segmen edukatif yang menyajikan tips praktis aplikatif bagi siswa. Selain aspek naratif, tim juga merancang elemen estetika visual produksi yang meliputi pengaturan posisi kamera (*blocking*), tata pencahayaan, penciptaan identitas visual berupa logo resmi, dan pembuatan templat sampul (*thumbnail*) digital. Pendekatan visual kegenerasian yang minimalis dengan kombinasi warna cerah namun profesional sengaja dipilih untuk membangun keakraban visual (*visual familiarity*) di platform digital, sehingga mampu menarik minat sarasannya sejak impresi pertama.

### **Tahap Material Collecting (Pengumpulan Bahan)**

Tahap *material collecting* berfokus pada akuisisi dan validasi seluruh aset digital maupun non-digital yang dibutuhkan untuk mendukung kelancaran proses produksi. Proses pengumpulan bahan ini dilakukan melalui riset literatur, survei langsung ke lapangan, dan wawancara awal dengan pihak Ibu Kepala Sekolah serta bidang kesiswaan untuk menjangkau data siswa-siswa berprestasi di SMPN 196 Jakarta. Selain pengumpulan data narasumber dan penyusunan draf pertanyaan wawancara, dilakukan pula koordinasi intensif dengan tim OSIS melalui sesi sumbang saran (*brainstorming*) untuk pembagian deskripsi kerja (*jobdesk*) produksi sekaligus mengumpulkan dokumen visual kegiatan sekolah. Aspek teknis seperti pemilahan instrumen musik latar (*background music*) dan efek suara (*sound effects*) yang berstatus bebas lisensi (*royalty-free*) juga diselesaikan pada tahap ini demi menghindari potensi pelanggaran hak cipta di kemudian hari. Tahap yang berjalan secara kolaboratif antara mahasiswa magang dan pengurus OSIS ini berhasil memastikan bahwa seluruh bahan yang terkumpul memiliki tingkat keotentikan dan relevansi yang tinggi dengan denyut nadi aktivitas keseharian sekolah.

### **Tahap Assembly (Produksi/Penyusunan)**

Tahap *assembly* merupakan muara dari siklus pengembangan di mana seluruh bahan grafis, audio, dan visual yang telah dikumpulkan mulai disatukan, diselaraskan, dan diolah

secara profesional. Proses perekaman (*shooting*) dilaksanakan langsung di lingkungan SMPN 196 Jakarta memanfaatkan sistem multi-kamera guna memberikan dinamika visual yang variatif dan tidak monoton. Untuk menjaga kondusivitas akademis, jadwal pengambilan gambar disinkronisasikan dengan waktu setelah kegiatan belajar mengajar (KBM) usai, sehingga tidak mengganggu hak belajar siswa di sekolah. Pada fase *pascaproduksi*, penyuntingan audio dilakukan menggunakan perangkat lunak CapCut dengan fokus pada pembersihan derau latar (*noise reduction*), pemerataan volume, dan penyisipan musik latar agar nyaman didengar. Sementara itu, penyuntingan video dieksekusi menggunakan CapCut atau untuk menyatukan klip, melakukan koreksi warna (*color grading*), serta menambahkan teks penjelas dan transisi yang dinamis. Hasil akhir dari tahap assembly ini adalah lahirnya tiga episode utama podcast matang yang merepresentasikan sudut pandang komprehensif dari variasi narasumber, baik dari representasi siswa maupun dewan guru.

### **Tahap Testing (Pengujian)**

Aspek penjaminan mutu (*quality assurance*) dijalankan secara ketat pada tahap *testing* guna memastikan kelayakan produk sebelum dilepas ke masyarakat luas. Pengujian dilakukan melalui mekanisme penelaahan ahli (*expert review*) skala kecil oleh pembimbing dan uji coba kelompok pengguna terbatas (*user acceptance test*) yang melibatkan perwakilan pengurus kelas sebagai sampel pendengar. Evaluasi internal difokuskan untuk memeriksa parameter teknis seperti sinkronisasi audio-video, kejernihan artikulasi suara, ketepatan penulisan teks, serta validitas konten informasi agar tidak menimbulkan bias pemahaman saat dikonsumsi publik. Setiap kritik, saran, dan temuan eror yang diperoleh pada tahap ini dicatat secara cermat sebagai dasar untuk melakukan perbaikan atau revisi akhir terhadap konten. Karakteristik pengujian ini mengadopsi prinsip siklus *Design-Based Research* (DBR) yang berjalan secara berulang (*iterative*), di mana produk terus disempurnakan berdasarkan umpan balik nyata hingga mencapai standar kualitas optimal yang memenuhi ekspektasi audiens dan institusi.

### **Tahap Distribution (Distribusi)**

Podcast "Lensa Sekolah" didistribusikan melalui dua platform utama: YouTube dalam format video landscape dan Spotify dalam format audio. Tahap akhir dari model MDLC adalah penyebaran produk secara strategis kepada target audiens melalui pemanfaatan konvergensi media. Podcast "Lensa Sekolah" menerapkan strategi distribusi multi-platform untuk memaksimalkan jangkauan (*reach*) dan aksesibilitas konten, di mana versi video lengkap secara *landscape* diunggah melalui kanal YouTube resmi sekolah, sedangkan versi audio murni disalurkan melalui platform Spotify. Sebagai bagian dari strategi pemasaran konten (*content marketing*), tim juga memproduksi delapan potongan konten vertikal berdurasi 60 hingga 90 detik (*micro-content*) yang didistribusikan melalui YouTube Shorts dan Instagram Reels demi memanfaatkan algoritma rekomendasi organik dalam memicu rasa penasaran audiens. Penyebaran tautan secara masif juga dilakukan melalui grup-grup komunikasi internal sekolah guna memastikan informasi menjangkau seluruh warga sekolah secara asinkron. Strategi distribusi multi-platform ini memungkinkan podcast dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja, sejalan dengan karakteristik media baru digital yang bersifat *on-demand*, interaktif, dan personal, sebagaimana dijelaskan oleh Flew (2021) bahwa media digital masa kini menuntut fleksibilitas distribusi demi menjangkau audiens yang tersebar secara dinamis.

Tabel 1. Ringkasan Penerapan Model MDLC dalam Pengembangan Podcast "Lensa Sekolah"

Tahap	Aktivitas Utama	Output
Concept	Penetapan tujuan, target audiens (siswa 13–18 tahun), tema dan format podcast	Konsep program yang jelas dan terstruktur
Design	Penyusunan format acara, outline, naskah, desain visual, jadwal produksi	Struktur episode 3 segmen: Informasi, Inspirasi, Edukatif
Material Collecting	Riset narasumber, dokumentasi kegiatan sekolah, koordinasi tim OSIS	Bahan narasumber, naskah, musik latar, materi visual
Assembly	Perekaman, penggabungan elemen multimedia, editing audio dan video	3 episode podcast berdurasi 5–8 menit
Testing	Uji kualitas audio dan visual, evaluasi kesesuaian konten, revisi	Konten yang telah diuji dan direvisi sesuai kebutuhan
Distribution	Upload ke YouTube, Spotify, dan media sosial sekolah; konten pendukung Shorts/Reels	Podcast dapat diakses luas oleh siswa dan warga sekolah

Sumber: Data penelitian, 2026

### Peran Podcast "Lensa Sekolah" sebagai Media Informasi

Melalui seluruh tahapan implementasi siklus *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang telah dipaparkan, podcast "Lensa Sekolah" mengemban peran yang sangat vital dan strategis sebagai media informasi kontemporer bagi ekosistem akademis di SMPN 196 Jakarta. Kehadiran platform ini tidak sekadar bertindak sebagai saluran alternatif, melainkan bertransformasi menjadi instrumen diseminasi informasi sekolah yang modern, dinamis, dan efektif. Platform digital ini berhasil mengatasi berbagai keterbatasan bawaan (*inherent limitations*) yang jamak ditemukan pada media konvensional analog seperti mading atau papan pengumuman fisik yang cenderung statis, terbatas secara spasial, dan sering kali diabaikan oleh siswa. Lebih dari sekadar papan pengumuman suara, podcast ini memainkan peran substansial dalam menyebarkan nilai-nilai karakter positif, atmosfer kompetisi yang sehat, serta stimulasi motivasi ekstrinsik melalui artikulasi gagasan orisinal dari kepala sekolah dan narasi humanis dari siswa-siswi berprestasi.

Di samping fungsi informatifnya, podcast "Lensa Sekolah" juga memanifestasikan dirinya sebagai jembatan komunikasi timbal balik (*two-way communication bridge*) yang mampu mengikis sekat hierarkis dan mempererat relasi sosial-emosional antara pihak manajemen sekolah dengan peserta didik. Penyampaian informasi yang dikemas lewat pendekatan populer dan bahasa yang persuasif membuat pesan-pesan institusional lebih mudah didekodifikasi, diinternalisasi, dan diterima dengan tangan terbuka tanpa adanya kesan indoktrinasi. Dampak psikologis dari visualisasi dan audiotorisasi capaian prestasi ini secara simultan mampu menumbuhkan rasa kepemilikan (*sense of belonging*), kebanggaan institusional (*institutional pride*), serta memicu peningkatan efikasi diri (*self-efficacy*) dan motivasi belajar yang lebih tinggi di kalangan siswa yang mendengarkan. Temuan empiris ini sangat sejalan dengan penegasan Hew (2016) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi audio-visual seperti podcast dalam ranah instruksional maupun institusional pendidikan terbukti secara signifikan mampu meningkatkan efektivitas komunikasi, mereduksi distorsi pesan, serta mempermudah retensi informasi di memori jangka panjang

siswa.

Dilihat dari dimensi pengembangan sumber daya manusia, implikasi positif media ini tidak hanya dirasakan oleh audiens pasif, melainkan juga berakar kuat pada para siswa yang terlibat aktif dalam tim produksi bersama mahasiswa magang. Keterlibatan langsung dalam mengeksekusi tahapan pra-produksi, produksi, hingga pascaproduksi secara nyata berkontribusi pada penguatan kecakapan abad ke-21 (*21st-century skills*) mereka, yang meliputi keterampilan komunikasi interpersonal, pemikiran kritis melalui penyusunan skrip, kreativitas visual, serta penalaran literasi digital dan teknologi. Melalui model komunikasi berbasis teman sebaya (*peer-to-peer communication*) ini, transfer informasi menjadi jauh lebih organik dan inklusif.

Format podcast yang on-demand memungkinkan siswa mengakses informasi sekolah secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital yang mereka miliki. Karakteristik ini relevan dengan kebiasaan konsumsi media generasi digital native sebagaimana diungkapkan oleh Bratadiredje et al (2025). Penggunaan platform YouTube dan Spotify juga memungkinkan podcast menjangkau audiens yang lebih luas, tidak terbatas pada lingkungan sekolah semata, melainkan juga masyarakat umum, sehingga menjadikan podcast sebagai media komunikasi yang bersifat eksternal sekaligus internal.

## KESIMPULAN

Pengembangan podcast "Lensa Sekolah" sebagai media informasi di SMPN 196 Jakarta dengan menggunakan model Multimedia Development Life Cycle (MDLC) terbukti efektif dan sistematis. Keenam tahapan MDLC concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution berhasil diimplementasikan secara berurutan dan saling berkaitan, menghasilkan tiga episode podcast berkualitas yang dipublikasikan di YouTube dan Spotify.

Podcast "Lensa Sekolah" berhasil menjalankan perannya sebagai media informasi sekolah yang modern, efektif, dan inovatif; menyampaikan informasi kegiatan sekolah, kisah inspiratif, serta pesan motivasi kepada siswa secara fleksibel dan menarik. Selain itu, podcast ini mendorong peningkatan literasi digital, kreativitas, dan keterampilan komunikasi siswa melalui keterlibatan mereka dalam proses produksi.

Rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya adalah agar program podcast "Lensa Sekolah" dapat dilanjutkan secara mandiri oleh pihak sekolah dengan mengacu pada manual book yang telah disusun, serta mengembangkan lebih banyak episode dengan topik yang lebih beragam. Pemanfaatan model MDLC juga dapat dijadikan referensi bagi sekolah-sekolah lain yang ingin mengembangkan media komunikasi berbasis podcast sebagai bagian dari inovasi pendidikan di era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albar, M., & Southcott, J. (2021). Podcasting in education: Student engagement and learning outcomes. *Education Sciences*, 11(8), 1–15. <https://doi.org/10.3390/educsci11080428>
- Barus, D. H. N. (2024). *33 Strategi Marketing Terpenting Dekade Ini* (Edisi Digital). Penerbit Gramedia Pustaka Utama.
- Berry, R. (2016). Part of the establishment: Reflecting on 10 years of podcasting as an audio medium. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 22(6), 661–671.
- Binanto, I. (2017). *Multimedia digital: Dasar teori dan pengembangannya*. Andi Offset.
- Bottomley, A. J. (2015). Podcasting: A decade in the life of a 'new' audio medium: Introduction. *Journal of Radio Studies*, 22(2), 164–169.
- Bratadiredja, M. F., Sambadi, H., Permana, N. T. A., & Khoerunisa, R. A. (2025). Analisis motivasi ketertarikan generasi Z dalam mendengarkan podcast pada platform musik Spotify. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 11(2).

- <https://doi.org/10.52434/jk.v1i1i2.42444>
- Flew, T. (2021). *Media digital: Pengantar edisi ke-5*. Oxford University Press.
- Hew, K. F. (2016). Use of audio podcast in K–12 and higher education: A review of research topics and methodologies. *Educational Technology Research and Development*, 67, 641–665.
- Husain, M., Navila, N. K., Maulana, M. R., & Anbiya, B. F. (2026). Media pembelajaran berbasis podcast untuk membentuk kesadaran moral dan empati pada gen Z. *Journal of Learning and Technology Innovation (JOLTI)*, 1(1). <https://doi.org/10.64850/jolti.v1i1.116>
- Indra, I. A. M., Musril, H. A., Supriadi, & Okra, R. (2022). Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X di SMK Gema Nusantara Bukittinggi. *Intellect: Jurnal Pembelajaran dan Inovasi Teknologi Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.57255/intellect.v1i2.210>
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2018). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. NYU Press.
- Kay, R. H. (2018). Exploring the use of video podcasts in education: A comprehensive review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 820–831.
- Luther, A. C. (2016). *Authoring interactive multimedia*. Academic Press.
- Mardi, M., Putri, D. E., Yasmanelly, Y., & Syofiani, S. (2025). Efektivitas podcast edukatif sebagai media inovasi pembelajaran bahasa Indonesia di era digital. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(02). <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i02.6711>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
- McHugh, S. (2016). How podcasting is changing the audio storytelling genre. *Radio Journal: International Studies in Broadcast & Audio Media*, 14(1), 65–82.
- McQuail, D. (2019). *McQuail's mass communication theory (7th ed.)*. Sage Publications.
- Mu'arivah, S. N., Pormes, C. O., Fitriana E, T. N., Salsabila, S., & Sanusi, W. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Scratch pada pemrograman web untuk siswa SMK. *TeknoIS: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains*, 14(1), 56–65.
- Muqri, A., Karyono, T., Sunaryo, A., Karwati, U., & Latifah, D. (2026). Pengembangan video pembelajaran digital bonang gamelan degung berbasis Media Development Life Cycle (MDLC). *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 6(1), 1–8.
- Nuzullah, P. K., Gani, A. T., & Lestari, A. S. (2025). Transformasi podcast sekolah: Inovasi pembelajaran digital dan strategi komunikasi institusional di SMP Islam Nurul Hidayah. *Jurnal Media Akademik*, 3(5). <https://doi.org/10.62281/v3i5.1873>
- Pratama, A. B., & Harahap, C. D. (2024). Tren penggunaan platform audio digital di Indonesia: Data Spotify dan pengembangan podcast. Pusat Penelitian Media Digital Indonesia.
- Sano, A. N. A., Maharani, D., Alamsyah, T., Arrahman, H., & Aldo, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif pariwisata budaya dengan metode Multimedia Development Life Cycle. *JUPITER: Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer*, 16(2), 369–380.
- Selwyn, N. (2016). *Education and technology: Key issues and debates (2nd ed.)*. Bloomsbury Academic.
- Spinelli, M., & Dann, L. (2019). *Podcasting: The audio media revolution*. Bloomsbury Academic.
- Sutanto, A., & Wijaya, B. (2024). Efektivitas podcast sebagai media pembelajaran pada siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(1), 45–56.
- We Are Social & Hootsuite. (2022). *Indonesian Digital Report 2022*. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2022/>
- We Are Social & Hootsuite. (2025). *Digital 2025: Indonesia report*. <https://wearesocial.com/id/blog/2025/02/digital-2025/>