

Pemanfaatan Metode *Podcast* sebagai Media Informasi Vaksin Covid-19

Utilization of Podcast Method as Information Media for Covid-19 Vaccine

**Gatut Ari Wardani^{1*}, Anisa Pebiansyah², Hesi Hertikawati³, Dwi Puspa Syahirrah⁴,
Salsabila Hanifah Octavani⁵, Ariyanti Agustina⁶**

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi S1 Farmasi, Fakultas Farmasi, Universitas Bakti Tunas Husada,
Tasikmalaya, Indonesia

Email: gatutariwardani@universitas-bth.ac.id¹, anisapebiansyah@universitas-bth.ac.id²,
hesihertikawati@gmail.com³, hirasya99@gmail.com⁴, ariyantiagustina0808@gmail.com⁶

*Corresponding author: gatutariwardani@universitas-bth.ac.id

ABSTRAK

Dimasa pandemi saat ini Indonesia masih menjadi Negara yang memiliki jumlah tinggi untuk orang-orang yang terkonfirmasi Covid-19. Semua kalangan termasuk masyarakat dihimbau untuk menerapkan protokol kesehatan dengan patuh serta melaksanakan vaksinasi sebagai salah satu upaya pencegahan. Jumlah orang yang sudah vaksinasi di Indonesia terbilang masih cukup rendah, hal ini dikarenakan faktor kurangnya informasi yang valid mengenai vaksin Covid-19 ini banyak berita *hoax* yang masyarakat terima. Oleh karena ini dengan mengadakannya *podcast* mengenai vaksin Covid-19 bertujuan agar memberikan masyarakat informasi yang pasti yang bersumber dari jurnal penelitian atau jurnal ilmiah. Metode yang digunakan dalam program kerja ini menerapkan metode pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*) sasaran responden 90 orang dengan kategori yang berbeda. Nilai rata-rata *pre-test* dari ketiga kategori pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum, diperoleh nilai materi *podcast* vaksin Sinovac 63,33; 52; dan 61,33. Materi *podcast* vaksin AstraZeneca 57,33; 55,33; dan 51,33. Materi *podcast* vaksin Pfizer 33,33; 42; dan 36,66. Serta diperoleh nilai rata-rata *post-test* dari ketiga kategori pada materi *podcast* vaksin Sinovac 81,33; 90; dan 83,33. Materi *podcast* vaksin AstraZeneca 85,33; 87,33; dan 83,33. Materi *podcast* vaksin Pfizer 72; 70; dan 86,66. Data ini menunjukkan adanya peningkatan nilai dari pengerjaan *pre-test* dan *post test*.

Kata Kunci: podcast, vaksin, covid-19

ABSTRACT

During the current pandemic, Indonesia is still a country that has a high number of confirmed Covid-19 people. All groups, including the public, are encouraged to adhere to health protocols and carry out vaccinations as one of the prevention efforts. The number of people who have been vaccinated in Indonesia is still quite low, this is due to the lack of valid information about the Covid-19 vaccine, which is a lot of hoax news that people receive. Therefore, holding a podcast about the Covid-19 vaccine aims to provide the public with definite information sourced from research journals or scientific journals. The method used in this work program applies the ADDIE development method (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate) targeting 90 respondents with different categories. The results average pre-test scores of the three categories of students, university students and the general public, obtained Sinovac vaccine podcast material scores of 63.33, 52 and 61.33. AstraZeneca vaccine podcast material 57.33, 55.33 and 51.33. Pfizer vaccine podcast material 33,33, 42 and 36,66. And the average post-test scores from the three categories on Sinovac vaccine

podcast materials were 81.33, 90 and 83.33. AstraZeneca vaccine podcast material 85.33, 87.33 and 83.33. Pfizer vaccine podcast material 72, 70 and 86.66 . This data shows an increase in the value of the pre-test and post-test.

Keywords: Podcast, Vaccine, Covid-19

PENDAHULUAN

Pada tanggal 09 Maret 2020 World Health Organization (WHO) dengan resmi menyatakan Covid-19 sebagai pandemi. Sampai dengan saat ini pandemi masih berlangsung dan angka kasus di beberapa Negara terhitung tinggi, termasuk Negara Kesatuan Republik Indonesia. Berdasarkan data dari kementerian Kesehatan RI diketahui bahwa terdapat kasus terkonfirmasi positif covid-19 sebanyak 4.250.855 kasus dengan 143.659 kasus dinyatakan meninggal dunia, 4.098.178 kasus dinyatakan sembuh dan 9.018 kasus aktif yang ditemukan per tanggal 14 November 2021 (Kementerian Kesehatan RI, 2021).

Melihat situasi Indonesia yang masih berusaha dalam perbaikan kesehatan dari pandemi Covid-19, dilakukanlah pencegahan secara luas menggunakan suntik vaksin. Vaksin merupakan suatu senyawa biologis yang dapat menghasilkan respon imun terhadap suatu patogen penyebab penyakit menular dengan cara

menstimulasi produksi antibodi (Sari & Sriwidodo, 2020). Vaksin akan memberikan perlindungan pada tubuh serta mengurangi penyebaran penyakit dalam suatu populasi (Gandryani & Hadi, 2021). Selain menggunakan vaksin, masyarakat juga harus beradaptasi dengan kebiasaan baru, dimana masyarakat harus menggunakan masker, menjaga jarak, dan mencuci tangan dengan sabun serta dibantu oleh pihak pemerintah yang melakukan 3T (*testing, tracing, treatment*) (Sari & Sriwidodo, 2020).

Di Indonesia, masyarakat masih banyak yang belum menerima vaksinasi dikarenakan banyak faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi ialah informasi yang kurang akurat serta banyak *hoax* yang diterima oleh masyarakat itu sendiri. Dengan demikian, muncul keraguan dalam masyarakat untuk melakukan vaksinasi. Jika tidak dilakukan vaksinasi, maka pandemi yang dihadapi akan semakin sulit untuk dikendalikan. Berdasarkan data

vaksinasi dari kementerian Kesehatan RI, tercatat bahwa per tanggal 15 November 2021 baru 60,88% masyarakat Indonesia yang telah menerima vaksin dosis pertama dan 40,75% telah menerima vaksin dosis kedua (Kementerian Kesehatan RI, 2021b).

Kekebalan kelompok atau *herd immunity* baru tercapai apabila vaksinasi telah mencapai 67% populasi (Randolph & Barreiro, 2020). Berdasarkan data dari kementerian Kesehatan, maka diperlukan suatu terobosan untuk melakukan peningkatan jumlah penerima vaksin agar segera tercapai kekebalan kelompok di Indonesia. Pemahaman dan kesadaran masyarakat sangat menentukan terhadap suksesnya program vaksinasi yang telah dicanangkan oleh pemerintah.

Usaha untuk memahamkan masyarakat masa kini dapat dilakukan salah satunya dengan metode *podcast* yang dapat didengarkan dan diakses dengan mudah. *Podcast* merupakan proses distribusi audio melalui internet dengan bantuan RSS *subscription*. *Podcast* banyak

digunakan dalam industri hiburan, tetapi *podcast* juga sudah banyak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi (Saksono & Faiza, 2014). Saat ini *podcast* tengah menjamur untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat, seperti dakwah (Ummah *et al.*, 2020), media pembelajaran mandiri (Norhayati & Jayanti, 2020), dan media pembelajaran pendidikan jarak jauh (Wijayanto *et al.*, 2020). Oleh karena itu, metode *podcast* ini diharapkan mampu mendorong kesadaran dan pemahaman masyarakat dalam mengikuti program vaksinasi.

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan diskusi menggunakan *google meet* secara *online* pada bulan Juli 2021.

Metode Pengembangan ADDIE

Metode yang digunakan dalam metode pengembangan ADDIE dengan sasaran kategori responden yang berbeda, yakni terdiri dari 30 pelajar, 30 mahasiswa dan 30 masyarakat umum. Dengan tiap tahapannya memiliki *output* sebagai

berikut: (1) *Analyze* atau mengidentifikasi masalah meliputi: Pemilihan materi, yakni materi Vaksin Sinovac, Vaksin AstraZeneca dan Vaksin Pfizer berdasarkan hasil dari *voting* minat responden terhadap materi yang akan dipaparkan pada *podcast* menggunakan aplikasi Anchor dan Spotify, serta Whatsapp dan Instagram sebagai sarana penyebaran materi. Literasi materi dilakukan selama 1 hari yang kemudian divalidasi oleh dosen pembimbing. (2) *Design* yaitu menentukan rancangan media *podcast* yang akan digunakan, dipilihnya media *podcast* menggunakan aplikasi Anchor, Spotify, Whatsapp dan Instagram karena merupakan media yang paling banyak digunakan oleh masyarakat. Kemudian dilakukan pemilihan judul media *podcast* yang bernama “*All About Vaccines Covid-19*”, menentukan rancangan logo meliputi logo per-episode pada *podcast*, membuat rencana tampilan media menggunakan aplikasi desain serta membuat rancangan evaluasi mengenai *podcast* dengan cara dilakukan pembuatan google formulir yang berisi kuesioner mengenai

materi *podcast* yang dibawakan serta evaluasi tampilan media (*layout*), audio dan kemudahan dalam mengakses *podcast* dilakukan selama 1 hari pengerjaan. (3) *Development* atau pengembangan yaitu mewujudkan desain yang sudah ditentukan meliputi, membuat akun Anchor serta Spotify dan membuat *layout* untuk sampul menggunakan aplikasi desain Canva-Pro dilakukan selama 2 hari pengerjaan. (4) *Implementation* atau implementasi yaitu langkah nyata dalam pelaksanaan atau realisasi. Melakukan rekaman, pengeditan, mendengarkan kembali rekaman menggunakan aplikasi Anchor dilakukan selama 1 hari pengerjaan dan menyebarluaskan informasi tersebut kepada masyarakat dilakukan selama 3 hari pengerjaan. (5) *Evaluate* atau evaluasi yaitu dilakukannya perbandingan antara pelajar, mahasiswa, atau masyarakat umum dalam pemahaman materi menggunakan media Spotify dan Anchor, serta keefektifan penyampaian materi menggunakan media *podcast* (Trisiana & Wartoyo, 2016). Pengisian google formulir dilakukan selama 3 hari sampai

jumlah responden sesuai dengan target. Kemudian pengolahan data dilakukan dengan cara menghitung persentase jumlah responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

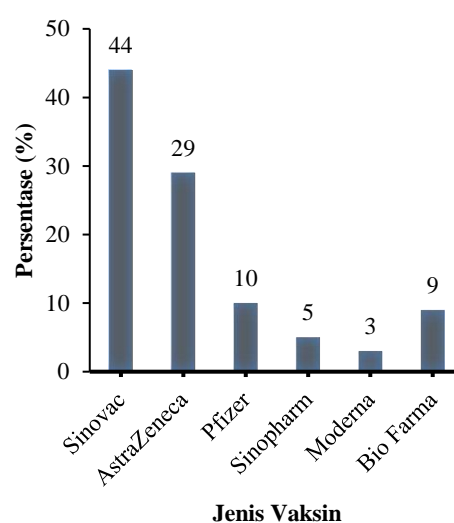
Informasi mengenai vaksin Covid-19 yang tepat perlu disampaikan kepada masyarakat. Penyebaran informasi dilakukan agar muncul kesadaran masyarakat untuk mengikuti program vaksinasi. Maka dari itu, dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat yang difokuskan pada pentingnya vaksinasi Covid-19 untuk meningkatkan kekebalan kelompok (*herd immunity*) dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

Hasil desain atau metode yang digunakan dalam menunjang pengabdian masyarakat yang digunakan ialah metode pengembangan ADDIE dimana langkah prosedural dan outputnya sebagai berikut:

a) *Analyze*

Tahap analisis (*analyze*) yaitu menganalisa atau mengidentifikasi masalah dengan fasilitas apa yang mudah diakses untuk masyarakat umum serta mencari tahu minat

masyarakat mengenai materi vaksin Covid-19 yang ingin didengarkan. Alasan dilakukannya *podcast* ialah agar lebih praktis, cepat, dan tidak ada iklan seperti radio serta alasan pemilihan aplikasi Anchor dan Spotify karena kemudahan dalam mengaksesnya (Sudarmoyo, 2020).



Gambar 1. Minat Masyarakat terhadap Materi Vaksin Covid-19

Pemberian kuesioner pilihan materi vaksin Covid-19 melalui penyebaran pesan di aplikasi WhatsApp dan Instagram dilakukan untuk mengetahui minat masyarakat mengenai materi vaksin yang ingin didengarkan. Kuesioner ini ditujukan kepada masyarakat sebanyak 161 responden yang terdiri dari pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum yang telah bekerja. Hasil kuesioner

yang diperoleh (Gambar 1) menunjukkan bahwa sebanyak 44% responden menginginkan untuk mendapatkan informasi tentang vaksin jenis Sinovac. Minat responden terhadap jenis vaksin AstraZeneca dan Pfizer masing-masing sebanyak 29% dan 10%. Vaksin jenis Sinovac merupakan vaksin yang pertama kali datang ke Indonesia, sehingga masyarakat sudah sering mendengar mengenai vaksin ini. Oleh karena itu, mereka sangat antusias untuk mengetahui lebih banyak tentang vaksin jenis ini.

b) *Design*

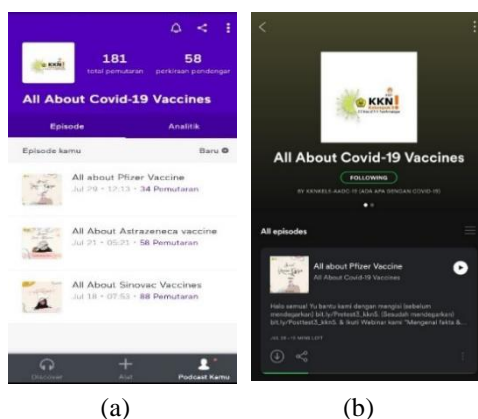
Hasil yang diperoleh dari tahap analisis minat responden, merupakan langkah untuk melakukan tahap berikutnya yakni penyusunan rencana dengan perancangan media yang akan dilakukan diantaranya; (1) menentukan rancangan media *podcast* yang akan digunakan serta memilih nama media *podcast*. Media *podcast* yang digunakan yakni aplikasi yang mudah serta tidak asing bagi masyarakat yakni Anchor dan Spotify, dengan nama media *podcast* ialah “*All About Vaccines Covid-19*” yang mana merupakan nama penyakit yang

sedang ramai pada saat ini serta agar mudah dikenali; (2) menentukan rancangan logo untuk memberikan identitas kepada pendengar. Logo *podcast* yang digunakan ialah logo kelompok KKN agar lebih mudah dikenali sebagai salah satu identitas kepada pendengar. (3) membuat rencana tampilan media atau *layout* yang akan disesuaikan dengan pengisi materi tiap episode hal ini akan memberikan kemudahan kepada pendengar karena adanya identitas disetiap *podcast*. (4) membuat rancangan evaluasi materi dan pendapat mengenai *podcast* menggunakan google formulir. Design yang telah dirancang kemudian direalisasikan dalam bentuk *podcast* yang kemudian dapat didengarkan oleh masyarakat luas.

c) *Develop*

Tahap pengembangan (*develop*) yaitu mewujudkan desain atau rancangan yang sudah ditentukan yaitu membuat akun Anchor dan Spotify terlebih dahulu kemudian membuat *layout* untuk sampul, dan membuat materi sesuai yang sesuai. Aplikasi Anchor menyediakan fitur seperti, fitur *live record* atau *offline*

record, lalu memangkas atau menambahkan media baru (mengedit), serta menambahkan musik pada suara tanpa merusak suara utama.



(a) (b)
Gambar 2. *Podcast* yang telah diunggah dalam aplikasi (a) *Anchor* dan (b) *Spotify*

Produk *podcast* yang sudah selesai diedit, dapat ‘dipublikasikan’ melalui *Anchor* yang kemudian secara otomatis terpublikasi juga pada media aplikasi *Spotify* seperti terlihat pada Gambar 2. Hal ini dapat memudahkan dalam proses produksi media *podcast*, keterjangkauan teknologi ini juga dapat dilakukan melalui *handphone* ataupun *PC* (*Laptop* atau *Komputer*).

Teknologi yang digunakan dalam proses pembuatan *podcast* yaitu *handphone* *Realme C17* *Android 10* *RAM 6 GB*, *ROM 256 GB* *Chipset Snapdragon*, *GPU Adreno 610* dan *Laptop Acer Aspire ES 11*, *RAM 4 GB*, *Intel (R) Celeron (R) CPU*

N3350. Sedangkan teknologi yang digunakan untuk pembuatan desain kebutuhan publikasi gambar menggunakan *Canva-Pro* versi *2.109.0* dengan perantara *Laptop HP Pavilion g4-1002tx*, *2GB 1333 MHz DDR3*, *2.1 GHz Intel Core i3-2310M*.

d) *Implementation*

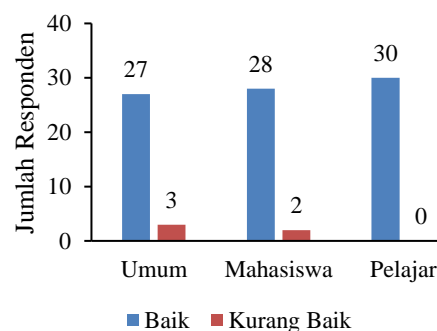
Tahap implementasi (*Implementation*) merupakan langkah nyata dalam pelaksanaan pembuatan dan penyebaran *podcast* untuk mengetahui respon dari 3 kelompok masyarakat yang sudah ditentukan (Gambar 3). Pada tahap ini dilakukan tahapan pra produksi yaitu menentukan nama *podcast*, menyiapkan desain *podcast* (*logo* dan *layout*) yang sudah dibuat serta menyiapkan materi studi literatur yang sudah divalidasi oleh dosen pembimbing. Dilanjutkan pada tahap produksi yaitu pengambilan / rekaman suara (*Recording audio*) yang dilakukan sesuai dengan konsep yang telah direncanakan sebelumnya, setelah selesai pengambilan suara dilakukan pengeditan dengan penambahan lagu pembukaan atau penutup yang menyenangkan dan menarik perhatian, terakhir dilakukan

pengujian audio dari awal hingga akhir untuk memastikan bahwa audio siap untuk dipublikasikan. Setelah proses audio selesai dilanjutkan dengan pembuatan desain *layout* agar tampilan *podcast* lebih menarik serta memberikan identitas kepada pendengar. Sebelum dilakukannya penyebaran *podcast*, tidak lupa membuat evaluasi materi berupa kuesioner *pre-test*, *post-test* dan pendapat mengenai *podcast* menggunakan google formulir. Setelah semua siap proses penyebaran *podcast* dengan kuesioner dilakukan kepada masyarakat umum (bekerja), mahasiswa, dan pelajar di sekolah menengah melalui media sosial seperti WhatsApp.

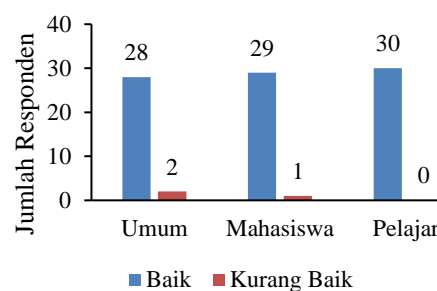
Podcast, dan (d) Proses penyebaran *podcast* pada media sosial

e) *Evaluate*

Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat pendapat masyarakat terhadap kualitas *podcast* yang telah diimplementasikan. Untuk mendapatkan umpan balik dari masyarakat, maka dilakukan penyebaran kuesioner terkait kualitas audio, tampilan media, kemudahan akses, dan kualitas materi *podcast*.



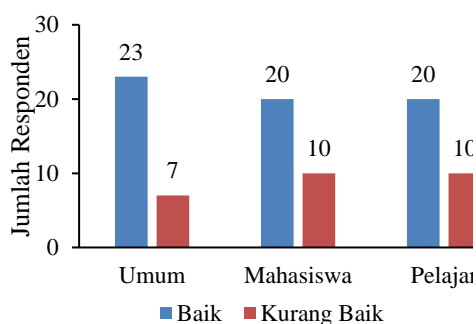
(a)



(b)



Gambar 3. (a) Proses perekaman suara, (b) Proses pembuatan tampilan media atau *layout*, (c) Proses pembuatan kuesioner dari



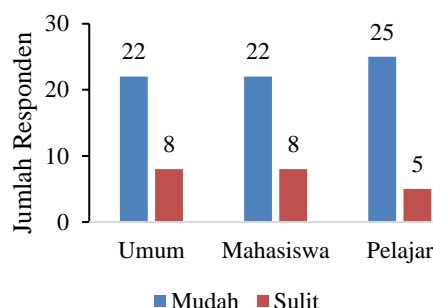
(c)

Gambar 4. Pendapat responden tentang kualitas audio *podcast* pada episode (a) vaksin Sinovac, (b) vaksin AstraZeneca, dan (c) vaksin Pfizer.

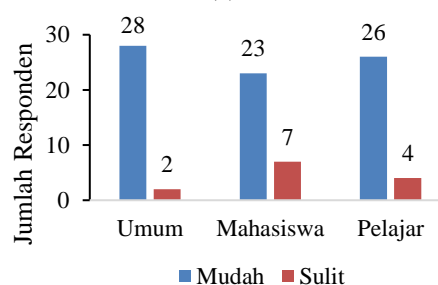
Hasil dari kuesioner mengenai evaluasi *podcast* yang berkaitan dengan kualitas audio dapat dilihat pada Gambar 4. Sebagian besar responden menyatakan bahwa kualitas audio yang digunakan sudah bagus. Jumlah responden yang menyatakan baik pada episode vaksin Sinovac sebanyak 94,44%, episode vaksin AstraZeneca sebesar 96,67%, dan 70% menyatakan baik pada episode vaksin Pfizer.

Audio musik yang ditampilkan pada episode vaksin Pfizer terlalu keras dibandingkan dengan audio materi yang diberikan, sehingga menyebabkan informasi yang disampaikan kurang bisa didengar dengan baik. Hal inilah yang menyebabkan turunnya kepuasan responden pada episode vaksin Pfizer.

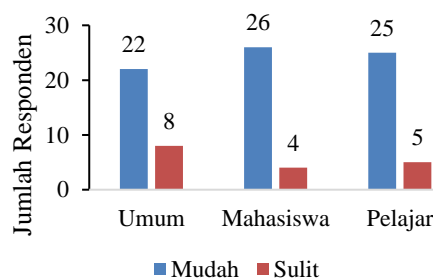
Kualitas audio yang baik menjadi faktor penting dalam transfer pengetahuan kepada masyarakat.



(a)



(b)



(c)

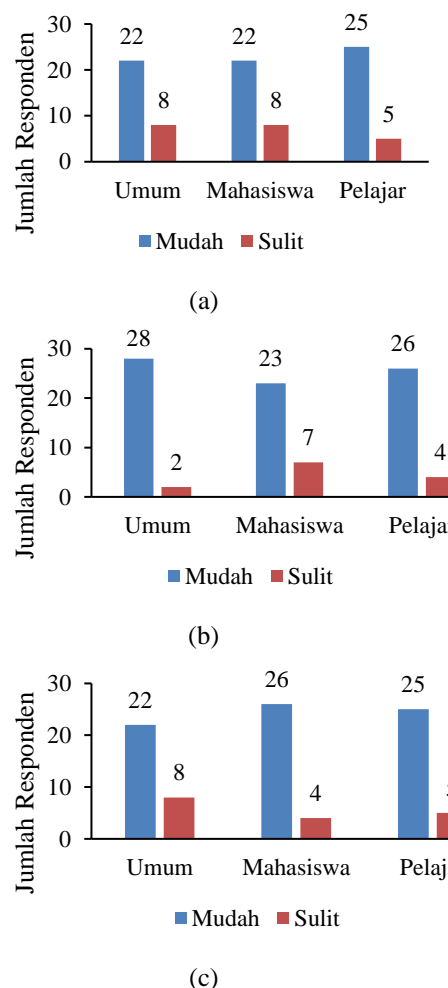
Gambar 5. Pendapat responden tentang tampilan media *podcast* pada episode (a) vaksin Sinovac, (b) vaksin AstraZeneca, dan (c) vaksin Pfizer

Tampilan media pada *podcast* ini juga dilakukan evaluasi terhadap 90 responden yang terdiri dari masyarakat umum, mahasiswa, dan pelajar. Tampilan media lebih baik

dibandingkan dengan kualitas audio yang digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi tampilan media pada Gambar 5. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut diketahui bahwa responden yang menyatakan tampilan media *podcast* baik pada episode vaksin AstraZeneca 97,78%, dan 97,67% pada episode vaksin Sinovac dan Pfizer.

Media *podcast* yang telah digunakan untuk memberikan pemahaman terkait vaksin baik Sinovac, AstraZeneca, maupun Pfizer dinilai baik oleh Sebagian besar responden. Namun, masih ada yang kesulitan untuk mengakses materi *podcast* yang telah disediakan (Gambar 6). Menurut para responden tersebut alasan sulitnya menggunakan media *podcast* terletak pada kesulitan membuka *website*, diharuskannya menginstal aplikasi terlebih dahulu, dan ketika membuka atau memutar *website podcast*, *website* kembali ke tampilan awal sehingga tidak dapat memutar media. Sebanyak 76,67% responden menyatakan mudah untuk mengakses materi vaksin Sinovac yang ada dalam *podcast*. Materi vaksin AstraZeneca dan Pfizer

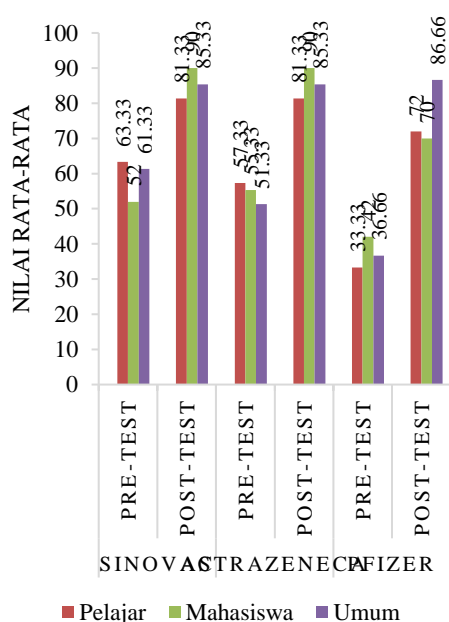
masing-masing sebanyak 85,56% dan 81,11% responden yang menyatakan mudah dalam mengakses materi.



Gambar 6. Pendapat responden tentang kemudahan dalam mengakses *podcast* pada episode (a) vaksin Sinovac, (b) vaksin AstraZeneca, dan (c) vaksin Pfizer

Tahap evaluasi berikutnya yaitu mengenai evaluasi pemahaman materi yang disampaikan dalam *podcast*. Evaluasi ini dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang disampaikan.

Pemberian pertanyaan dilakukan kepada responden sebelum menyimak materi (*pre-test*) dan setelah menyimak materi (*post-test*). Hasil dari evaluasi ini dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Pemahaman responden terkait materi *podcast*

Berdasarkan hasil yang didapat (Gambar 7), nilai *post-test* dari setiap episode menunjukkan peningkatan dari nilai *pre-test* yang diberikan. Dimana nilai rata-rata *pre-test* dari ketiga kategori pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum, diperoleh nilai pada materi *podcast* vaksin Sinovac 63,33, 52 dan 61,33. pada *pre-test* materi *podcast* vaksin AstraZeneca 57,33, 53,33 dan 51,33. pada *pre-test*

materi *podcast* vaksin Pfizer 33,333, 42 dan 36,66. Serta diperoleh nilai rata-rata *post-test* dari ketiga kategori pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum pada materi *podcast* vaksin Sinovac 81,33, 90 dan 83,33. Pada materi *podcast* vaksin AstraZeneca 85,33, 87,33 dan 83,33. Pada materi *podcast* vaksin Pfizer 72, 70 dan 86,66. Hal ini menunjukkan dampak positif terhadap pemahaman masyarakat setelah mengikuti dan menyimak materi *podcast* yang diberikan. Nilai tersebut menandakan bahwa informasi yang didapatkan masyarakat dapat diterima dengan baik dan tidak terdapat perbedaan yang sangat jauh di antara mahasiswa, pelajar serta umum. Peningkatan pengetahuan atau pemahaman masyarakat terhadap materi *podcast* dikarenakan penggunaan *podcast* dalam penyampaian materi dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan (Suriani *et al.*, 2021).

Metode *podcast* bersifat fleksibel karena dapat diakses oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun. Kesibukan masyarakat tidak menjadi halangan untuk menyimak *podcast*. Kelebihan *podcast* memang terletak pada

keleluasaan waktu untuk menyimaknya, tidak seperti media elektronik lainnya, dimana radio maupun televisi yang terbatas oleh waktu dan jadwal tayang (Cin *et al.*, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan dari data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa penyebaran informasi yang diberikan dalam bentuk *podcast* ini berdampak pada masyarakat yang mendengarkannya. Terlihat nilai rata-rata *pre-test* dari ketiga kategori pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum, diperoleh nilai materi *podcast* vaksin Sinovac 63,33; 52; dan 61,33. pada *pre-test* materi *podcast* vaksin AstraZeneca 57,33; 55,33; dan 51,33. pada *pre-test* materi *podcast* vaksin Pfizer 33,33; 42; dan 36,66. Serta diperoleh nilai rata-rata *post-test* dari ketiga kategori pada materi *podcast* vaksin Sinovac 81,33; 90; dan 83,33. Pada materi *podcast* vaksin AstraZeneca 85,33; 87,33; dan 83,33. Pada materi *podcast* vaksin Pfizer 72, 70 dan 86,66 terdapat peningkatan nilai ketika sudah mendengarkan *podcast* yang diberikan. Peningkatan nilai ini terjadi dari setiap kalangan

masyarakat mulai dari pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum. Dengan demikian, informasi yang dikemas dalam *podcast* ini dapat diterima dengan baik oleh setiap kalangan masyarakat atau dapat dikatakan penyampaian informasi menggunakan media *podcast* efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Cin, S., Cin, S., Savitri, L., Utami, S., Ilmu, F., & Universitas, K. (2020). Konvergensi Media Baru dalam Penyampaian Pesan Melalui Podcast. *Koneksi*, 4(2), 235–242.
- Gandryani, F., & Hadi, F. (2021). PELAKSANAAN VAKSINASI COVID-19 DI INDONESIA: HAK ATAU KEWAJIBAN WARGA NEGARA. *Rechts Vinding*, 10(1), 23–41.
- Kementerian Kesehatan RI. (2021a). *Situasi Covid-19*.
- Kementerian Kesehatan RI. (2021b). *Vaksinasi COVID-19 Nasional*.
- Norhayati, N., & Jayanti, S. (2020). Pemanfaatan Teknologi untuk Mendukung Kegiatan Belajar Secara Mandiri (Studi Kasus: Penggunaan Podcast oleh Mahasiswa di Kota Palangkaraya). *Jurnal Humaniora Teknologi*, 6(1), 29–36. <https://doi.org/10.34128/jht.v6i1.73>
- Randolph, H. E., & Barreiro, L. B. (2020). Herd Immunity: Understanding COVID-19. *Immunity*, 52(5), 737–741. <https://doi.org/10.1016/j.immuni.2020.04.012>
- Saksono, W. T., & Faiza, I. (2014).

- Podcast Sebagai Sumber Belajar Berbasis Audio Audio Podcasts As Audio-Based Learning Resources. *Teknodik.*, 18.(3), 304–314.
- Sari, I. P., & Sriwidodo. (2020). Perkembangan Teknologi Terkini dalam Mempercepat Produksi Vaksin COVID-19. *Majalah Farmasetika*, 5(5), 204–217.
<https://doi.org/10.24198/mfarmasetika.v5i5.28082>
- Sudarmoyo, S. (2020). Podcast sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 65–73.
- Suriani, A., Chandra, Sukma, E., & Habibi. (2021). Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 800–807.
- Ummah, A. H., Khairul Khatoni, M., & Khairurromadhan, M. (2020). Podcast Sebagai Strategi Dakwah Di Era Digital: Analisis Peluang Dan Tantangan. *Komunike*, 12(2), 210–234.
<https://doi.org/10.20414/jurkom.v12i2.2739>
- Wijayanto, P. S., Setiawan, W., & Firmansyah, A. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui media youtube (podcast) dengan metode pembelajaran pendidikan jarak jauh pada materi komputer dan jaringan dasar di smkn 3 bandung. *Jurnal Guru Komputer*, 1(1), 50–62.