DAFTAR PUSTAKA

Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(3), 459 470. https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092

Armiati, & M. Topit Hidayat. (2024). Podcast Spotify Sebagai Media Pembelajaran Audio untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *8*(1), 116 126. https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.62871

Asfarian, A., Nurhadryani, Y., Ardiansyah, F., Hermadi, I., & Ramadhan, D. A. (2022). *Dari Immersive ke Metaverse: Kesenjangan Pembelajaran dan Teknologi dalam Penerapan di Pendidikan Bidang Pertanian From Immersive to Metaverse: The Gap of Learning and Technology in Agriculture Education Application*. https://jurnal.ipb.ac.id/index.php/jika

Aurellia Salsabila, Fito Herlambang, Mas Siti Syakira, Immanuel, S., & Susiswani, F. (2025). Efek Konsumsi Konten Hiburan Digital terhadap Manajemen Stres di Komunitas Discord @motionime. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *4*(1), 39 51. https://doi.org/10.54259/mukasi.v4i1.3935

Azzahra, C. F., Murjainah, & Suriadi, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Roblox Game sebagai Media Pembelajaran Interaktif terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas IV di SD Negeri 68 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2).

Fatihatussa'adah, I., Yamtinah, S., Ariani, S. R. D., Wiyarsi, A., Widarti, H. R., Shidiq, A. S., & Abrori, F. M. (2024). Fostering Collaboration and Enhancing Student Learning Achievement through the Integration of Ethnoscience in the Common Knowledge Construction Model with Podcast Media. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 295 314.https://doi.org/10.23917/ijolae.v6i3.23222

Keterlibatan, M., Secara Online, P., & Widya, A. R. (2021). Increasing Online Public Engagement in The Era of Open Government on Social Media (Content Analysis of Statistics Indonesia's Instagram). *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komunikasi*, *23*(2), 185 198. https://doi.org/10.33169/iptekkom.23.2.2021.185-198

Medila, S., & Suryani, M. (2023). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa*.

Mumtahana, L., Zahidi, S., & Indi Mawarda, A. (2025). *Podcast Learning to Increase Students' Learning Motivation in University*. https://doi.org/10.62730/syaikhuna.v16i1.7548

Nengsih, L., Suhirman, S., Nurdin, Z., & Rahmi, S. M. (2025). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Model Addie dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqh. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, *5*(10), 3018 3028. https://doi.org/10.52436/1.jpti.1353

Purba, T. C., Rotua, &, & Simanullang, S. P. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Berbantuan Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan di SMK Negeri 1 Medan T.A 2024/2025*. https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1756

Putu, N., Ristika, R., Ratminingsih, N. M., & Pratiwi, N. P. A. (2020). A Study of the Instructional Media Used by the Teachers in Teaching English. In *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* (Vol. 4, Number 3). https://www.intraxenglish.com/degrees-of-comparison/.

Rama Saputra1, R., Sutabri2, T., & Artikel, S. (2024). EVALUASI TEKNOLOGI METAVERSE ROBLOX MENGGUNAKAN METODE SUPPORT VECTOR MACHINE. In *Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi* (Vol. 2985, Number 5).

Ramadhani, J. S., Firmansyah, M. B., Wilujeng, I. T., Putri, N. N., & Nafisah, D. (2023). Pemanfaatan Podcast Spotify sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, *14*(2), 135 143.https://doi.org/10.37640/jip.v14i2.1588

Setiawan Politeknik Bintan Cakrawala, D. (2022). *Analisis Potensi Metaverse pada Dunia Pendidikan di Indonesia*. http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id

Sinar, T. S., Budiman, M. A., Ganie, R., & Rosa, R. N. (2023). Students' Perceptions of Using Roblox in Multimodal Literacy Practices in Teaching and Learning English. *World Journal of English Language*, *13*(7), 146 153.https://doi.org/10.5430/wjel.v13n7p146