

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreatifitas Pendidik dalam menghidupkan kegiatan pembelajaran di kelas sangat diperlukan serta merupakan salah satu dari rangkaian kunci ajaib tercapainya tujuan pembelajaran dan upaya memberikan pengalaman terbaik bagi siswa dalam mengikuti rangkaian proses pembelajaran. Pendidikan tidak memiliki batasan karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya, yakni manusia (Rahman et al., 2022:2). Kesan positif siswa akan berdampak pada keefektifan pembelajaran yang dilakukan oleh Pendidik. Hal ini karena pendidikan dapat menjadi wahana bagi negara untuk menciptakan sumber daya manusia yang perlu ditingkatkan, serta agar setiap peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya (Ramadhani, 2015).

Sejalan dengan aset terpenting dalam setiap bangsa di dunia yaitu sumber daya manusia. Kenaikan mutu bangsa bertumpu pada kenaikan mutu sumber manusianya dan dapat diraih dengan mengedepankan makna pendidikan. Pendidikan merupakan hal utama dalam berkembangnya suatu bangsa karena kemajuan suatu bangsa diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang ada. Tidak adanya pendidikan maka suatu negara akan tertinggal jauh dengan negara lain. Dengan pendidikan diharapkan mampu menciptakan suatu kepribadian yang luhur dan berwawasan internasional dengan mengedepankan nilai-nilai kebangsaan (Sari, 2018:3). Dalam mewujudkan hal tersebut diperlukan kerjasama komponen-komponen pendidikan, di antaranya pendidik dan peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran tentunya terdapat proses penting yaitu pendidik melihat dan melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa atau evaluasi untuk menetapkan ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai indikator yang berlaku. Terutama pada aspek keterampilan menulis cerita pendek, peserta didik memerlukan banyak kosa kata untuk dituangkan dalam tulisan yang akan dibuat. Pendidikan yang berkualitas haruslah memperhatikan mutu pembelajarannya, hal ini tentu tidak terlepas dari berbagai pihak yang menunjang pembelajaran. Guru menjadi salah satu pihak yang menunjang kualitas pembelajaran, sebagai fasilitator yang membantu kesulitan

peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik dalam proses pembelajaran diharapkan lebih aktif untuk mencari berbagai informasi serta dapat memeriksa kebenaran informasi yang telah didapatkannya. Sehingga dengan adanya keaktifan dalam proses pembelajaran, peserta didik diharapkan tidak terpaku hanya sekedar meniru apa yang diajarkan oleh guru (Aryani & De Kock, 2019:28). Dalam meraih tujuan atau target dari pembelajaran yang diharapkan maka dibutuhkan berbagai macam aspek, salah satunya aspek yang diperlukan untuk mencapai hal tersebut yakni penggunaan media dalam pembelajaran yang tepat serta disesuaikan dengan kondisi peserta didik (Zagoto & Sri, 2019:388). Salah satu tujuan dari pemanfaatan media pembelajaran, yakni sebagai sarana yang dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk mengefektifkan pembelajaran. Namun, pada era digital saat ini banyak diantara pendidik yang belum memanfaatkan berbagai media digital yang tersedia, sehingga pembelajaran tampak monoton dan indikator pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Guru sering menemui siswa yang kesulitan dalam mengembangkan keterampilan menulis cerita pendek. Bagi kebanyakan siswa, menulis merupakan kegiatan yang menyulitkan dan kekayaan kosakata yang terbatas dapat menjadi hambatan peserta didik dalam menghasilkan tulisan. Hal ini peneliti sadari setelah melakukan kegiatan belajar mengajar saat pelaksanaan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) pada Agustus-Oktober 2023 di SMP Negeri 7 Kota Cirebon. Peserta didik kesulitan dalam menuangkan ide ke dalam tulisan, terutama dalam menulis teks cerpen. Untuk dapat menulis sebuah cerpen dengan baik maka seorang penulis harus memiliki pengetahuan tentang cerpen dan media yang tepat untuk membangun imajinasi siswa.

Dalam menangani berbagai masalah dalam proses pembelajaran tersebut, Pendidik dituntut untuk dapat lebih kreatif dan inovatif terlebih pada era saat ini, teknologi digital berkembang dengan pesat dan bervariasi. Berbicara tentang media pembelajaran sangat banyak jenisnya, mulai dari media gambar, media video, serta power point. Media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan pengajar untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab sebagai pendidik. Salah satunya yaitu untuk media pembelajaran

digital sangat diperlukan dalam menunjang pembelajaran peserta didik. Media digital untuk menunjang kegiatan pembelajaran merupakan media yang menyajikan proses pembelajaran secara kontekstual, audio maupun visual dengan menarik dan interaktif.

Salah satu pilihan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis cerita pendek yakni *podcast spotify*. Dalam proses pembelajaran, *podcast* memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyebarkan konten audio yang interaktif yang dapat didengarkan oleh siswa kapan pun dan di mana pun. Siswa hanya perlu berlangganan ke *podcast feed* dan guru dapat mengirim konten edukasi pada mereka tanpa harus ditunggu. Podcast dapat dengan mudah digunakan di sekolah, universitas, atau institusi pendidikan dan meningkatkan proses pembelajaran. Hal tersebut didukung dengan mudahnya proses produksi dan distribusi konten yang dapat meningkatkan pengalaman belajar dalam hal kreativitas siswa. *Spotify* menjadi salah satu media yang dipilih oleh peneliti. Alasannya media ini dapat diakses dengan mudah, karena gawai telah menjadi kebutuhan primer. Selain itu, *Spotify* telah menjadi media yang digandrungi oleh berbagai kalangan, khususnya para milenial. Pengguna aktif *Spotify* saat ini mencapai 140 juta pendengar yang tersebar di seluruh dunia, dan sekitar 72% dari penggunaanya adalah generasi milenial (S. Yollis Michdon, 2018).

Spotify telah menjadi aplikasi besar untuk para penggunaanya yang ingin menikmati berbagai . Hal lain yang perlu diketahui, bahwa di dalam *Spotify* tidak hanya ada musik saja untuk dinikmati, namun *Spotify* juga memiliki fitur-fitur lain di dalamnya. Fitur tersebut adalah fitur pencarian, koleksi kamu, melihat lirik, antrean putar, membagikan dari *Spotify*, *Spotify* radio, podcast dan acara, video, konser, kualitas audio, dan mendengarkan secara pribadi. Peneliti tertarik dengan salah satu fitur yaitu podcast, karena lebih fleksibel untuk diakses dan dinikmati oleh masyarakat.

Untuk itu, proses pembelajaran dengan menggunakan Media digital yang inovatif perlu dikaji dalam upaya melihat ketercapaian keterampilan menulis siswa. Atas dasar pembahasan tersebut maka peneliti mencoba untuk mengetahui Keefektifan Media digital *Podast Spotify* terhadap keterampilan menulis siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana implementasi media digital *podcast spotify* di SMP Negeri 7 Kota Cirebon?
2. Bagaimana keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas IX di SMP Negeri 7 Kota Cirebon?
3. Bagaimana keefektifan media digital *podcast spotify* terhadap keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas IX di SMP Negeri 7 Kota Cirebon?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi media digital *podcast spotify* di SMP Negeri 7 Kota Cirebon.
2. Untuk mendeskripsikan keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas IX di SMP Negeri 7 Kota Cirebon.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan keefektifan media digital *podcast spotify* terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX di SMP Negeri 7 Kota Cirebon.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini terbagi menjadi manfaat teoretis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menginspirasi dalam mengembangkan proses pembelajaran dengan berbagai media yang menarik agar ketercapaian pembelajaran lebih maksimal serta menambah pengetahuan. Bagi siswa, diharapkan dengan ikut andilnya penelitian ini siswa dapat lebih meningkatkan keterampilan dalam proses belajar terutama pada materi cerita pendek .

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan untuk mengembangkan Proses Evaluasi yang menarik dan bervariasi, menjadi referensi pendidik dalam menentukan media, serta mampu menambahkan pengetahuan mengenai media digital *podcast spotify*.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah media belajar dan pengalaman baru, memberikan ruang untuk mengimplementasikan fungsi rekreatif atau hiburan kepada peserta didik, karena dengan adanya media digital ini dapat memacusemangat peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai partisipasi ide dalam pemilihan media pembelajaran untuk memperbaiki proses pembelajaran cerpen dan meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerita pendek ataupun materi Bahasa Indonesia lainnya.

d. Bagi Peneliti lain

Menjadi perbandingan dan acuan perbaikan dalam mengembangkan penelitian berikutnya serta membantu peneliti agar lebih memaksimalkan penelitian yang akan dilaksanakan. Selain itu Peneliti berharap penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi penelitian dan diharapkan bisa menginspirasi tumbuhnya gagasan-gagasan baru yang lebih inovatif pada penelitian selanjutnya.

e. Bagi Pembaca

Penelitian ini berguna untuk menambah wawasan pembaca mengenai media pembelajaran inovatif.

