

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini sangat memengaruhi berbagai kebutuhan manusia. Semakin hari kebutuhan manusia terhadap teknologi semakin meningkat karena teknologi dapat memudahkan aktivitas yang dijalani. Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan kemajuan teknologi bukanlah hal baru lagi. Perkembangan teknologi membawa dampak positif bagi dunia pendidikan yakni, munculnya berbagai sumber belajar berbasis teknologi dan bermunculannya berbagai aplikasi atau *platform* yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi oleh guru dan peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan dengan mengombinasikan antara media pembelajaran berbasis teknologi dan strategi mengajar yang tepat. Untuk mengombinasikan antara media berbasis teknologi dan strategi mengajar yang tepat, tentu dipengaruhi oleh peran guru yang berkualitas. Seorang guru yang berkualitas adalah guru yang bisa menciptakan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menarik perhatian peserta didik agar peserta didik terhindar dari rasa bosan dan jenuh saat mengikuti proses pembelajaran. Ada banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan pemakainya. Kesesuaian pemilihan media pembelajaran akan memudahkan guru untuk menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu peserta didik dan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik. Teknologi juga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dan memudahkan guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Seperti pernyataan Purnasari & Sadewo (2020), keberhasilan dalam penyampaian informasi merupakan tujuan utama dalam proses pendidikan. Upaya yang dapat dilakukan dalam mencapai tujuan pendidikan adalah dengan mendesain proses pembelajaran yang tepat daya, tepat sasaran, serta berdampak pada peningkatan kompetensi peserta didik baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sejalan dengan itu, Dewi & Darmayanti (2023) berpendapat bahwa hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh strategi dan metode pembelajaran yang digunakan selama ini. Cara penyampaian materi yang lebih menarik dan tidak monoton akan membuat peserta didik lebih tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran. Pendidik perlu menyesuaikan hal itu meskipun sering terjadi pergantian kurikulum.

Kurikulum Merdeka yang diterapkan oleh sebagian besar sekolah di Indonesia memberikan kebebasan kepada para guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan arahan dan tuntunan kepada peserta didik agar mampu berkomunikasi dengan baik. Sriasih & Wisudariani (2024) menyampaikan bahwa terdapat empat elemen keterampilan berbahasa yang dapat membantu peserta didik untuk berkomunikasi secara baik, yaitu keterampilan berbicara dan mempresentasikan, keterampilan menyimak, keterampilan membaca dan memirsa, serta keterampilan menulis. Keterampilan menyimak, membaca dan

memirsa merupakan aspek reseptif sedangkan berbicara dan mempresentasikan, serta menulis merupakan aspek produktif. Widyantara & Rasna (2020) menyatakan bahwa keterampilan berbahasa adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menggunakan bahasa.

Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa ini sangat menunjang kemampuan berbahasa peserta didik. Di antara keempat keterampilan yang dimiliki, keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang paling awal dimiliki oleh manusia sebelum dapat menguasai keterampilan lainnya, tanpa keterampilan menyimak seseorang tidak akan bisa berbicara, membaca ataupun menulis. Keterampilan menyimak dapat dikatakan berhasil apabila seorang yang sedang melakukan kegiatan menyimak dapat memahami gagasan atau hal-hal yang sedang dibicarakan oleh orang lain. Pada dunia pendidikan, keterampilan menyimak perlu dilatih dan diajarkan oleh guru agar peserta didik dapat dengan baik memahami materi yang diberikan serta dapat memahami makna komunikasi dalam pembelajaran. Dalam proses pelatihan dan pengajaran keterampilan menyimak, guru dan peserta didik dapat memanfaatkan inovasi teknologi agar pembelajaran yang dilakukan tidak monoton sehingga tujuan pembelajaran dapat dengan mudah dicapai.

Kurikulum dalam pembelajaran bahasa Indonesia memberikan kebebasan terhadap kemandirian dalam mengajar. Dengan hal ini, guru dapat berinovasi menggunakan media berbasis teknologi menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pada proses pelatihan dan pengajaran keterampilan menyimak, guru dapat menggunakan teknologi yang telah tersedia agar tujuan pelatihan dan pengajaran

dapat tercapai dengan maksimal. Ada berbagai media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, seperti *YouTube*, aplikasi *podcast* (siniar), ataupun aplikasi lainnya. Guru dapat menuntun peserta didik untuk mempergunakan media berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Hasil observasi awal di salah satu sekolah di Provinsi Bali yang berlokasi di Desa Banjarasem, Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleng, yakni SMP Negeri 2 Seririt, ditemukan guru telah menggunakan media inovatif berbasis teknologi pada pembelajaran, salah satunya pada pembelajaran teks cerita fantasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru sudah pernah menggunakan beberapa media berbasis teknologi salah satunya adalah YouTube. Namun, penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran yang sama secara berulang, sering membuat peserta didik mudah mengantuk, merasa bosan, dan kurang tertarik saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan oleh media YouTube sering digunakan pada mata pelajaran lainnya. Selain itu, sarana pendukung di sekolah, yakni proyektor atau LCD yang tersedia di sekolah terbatas sehingga penayangan materi dari aplikasi YouTube menjadi terhambat dan terkadang tidak maksimal. Oleh karena itu, guru harus bisa berinovasi pada media yang digunakan agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan dengan maksimal dan peserta didik dapat lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 2 Seririt juga menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kesiapan belajar yang berbeda-beda sehingga tidak semua peserta didik terlihat siap saat pembelajaran berlangsung. Hal ini mengakibatkan guru harus lebih aktif dalam memanfaatkan media agar materi yang

disampaikan pada kegiatan pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh seluruh peserta didik. Seorang guru harus bisa menyediakan media pembelajaran yang bisa menarik perhatian dan fokus peserta didik. Selain hal itu, peserta didik harus bisa memanfaatkan dengan baik media yang telah disediakan oleh guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Keikutsertaan dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran akan sangat berpengaruh sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara aktif dan produktif. Kegiatan pembelajaran yang aktif dan produktif membuat peserta didik dan guru lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 2 Seririt diupayakan mendorong peserta didik untuk berperan serta dalam mengaktifkan kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang diupayakan dengan baik oleh guru adalah materi teks cerita fantasi.

Adapun salah satu media yang saat ini digunakan oleh guru dalam pembelajaran teks cerita fantasi, yakni aplikasi Spotify. Aplikasi Spotify adalah layanan streaming musik digital yang memberikan akses ke jutaan lagu, musik, dan podcast yang ada di seluruh dunia. Aplikasi Spotify memiliki dua versi, yaitu versi gratis dan versi premium. Aplikasi Spotify menyajikan siaran musik, lagu dan podcast dalam bentuk audio digital yang dapat diakses menggunakan jaringan internet. Siaran lagu, musik, dan podcast pada aplikasi Spotify berbeda dengan siaran yang ada di radio. Radio hanya bisa diakses saat siaran berlangsung, sedangkan siaran pada aplikasi Spotify dapat diakses setiap saat dan di berbagai lokasi. Konten dalam siaran aplikasi Spotify bisa diunduh maka konten siarannya dapat didengar secara gratis berulang tanpa internet. Namun, penggunaan aplikasi

Spotify atau podcast sebagai media pembelajaran di dunia pendidikan masih sangat terbatas. Sejalan dengan hal itu, Sallan dan Simo (dalam Laila, 2021) mengungkapkan bahwa terdapat penelitian penggunaan dan fitur pada aplikasi podcast seperti Spotify, namun penelitian tentang penggunaan podcast dalam dunia pendidikan masih terbatas.

Ada banyak podcast dalam aplikasi Spotify, salah satunya adalah podcast “Riri Cerita Anak Interaktif” yang dimanfaatkan oleh guru Bahasa Indonesia di kelas VII E SMP Negeri 2 Seririt. Podcast “Riri Cerita Anak Interaktif” menghadirkan konten cerita untuk anak-anak dengan sentuhan pendidikan karakter, moral, dan akulturasi budaya. Cerita pada podcast “Riri Cerita Anak Interaktif” mengangkat berbagai cerita rakyat, cerita anak, dongeng, fabel, dan cerita asli dari Indonesia serta negara lain. Adanya podcast ini dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk menyimak teks cerita fantasi dan tidak hanya terpatok pada cerita fantasi yang tersedia dalam buku teks saja. Namun, keefektifan aplikasi ini untuk pencapaian elemen menyimak dalam pembelajaran belum pernah dikaji secara mendalam. Dipilihnya SMP Negeri 2 Seririt sebagai lokasi dalam penelitian ini dikarenakan sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan media dalam pembelajarannya, utamanya di kelas VII dan persoalan yang dialami oleh guru saat melaksanakan pembelajaran teks cerita fantasi, seperti peserta didik yang sering mengantuk, mengobrol dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik yang lebih tertarik jika belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dibandingkan dengan metode ceramah.

Adapun penelitian sejenis yang relevan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Khairunnisa (2022) yang berjudul

“Penggunaan Media Podcast Spotify Akun Dongeng Eyang Anniek dalam Pembelajaran Menyimak Unsur Intrinsik Fabel pada Peserta didik Kelas VII MTsN 1 Kota Serang, Banten Tahun pelajaran 2021/2022”. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Laila (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Buku Permainan Labirin Fantasi (Buperlafa) dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Berbasis Psychowriting Kelas VII SMP Negeri 1 Cerme”. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Riyan (2023) yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Spotify dalam Menulis Teks Berita Kelas VIII di MTs Miftahul Umam Tahun Pelajaran 2022/2023. Ketiga penelitian tersebut, memiliki persamaan dengan penelitian yang dirancang, yakni sama-sama meneliti tentang kegiatan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran.

Adapun perbedaan ketiga penelitian di atas, yaitu terletak pada lokasi, subjek penelitian, dan objek penelitian. Hal inilah yang menyebabkan dilakukan penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Spotify dalam Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Fantasi di Kelas VII E SMP Negeri 2 Seririt”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan sebagai berikut.

1. Capaian pembelajaran dalam kurikulum merdeka bisa ditopang dengan penggunaan teknologi atau aplikasi, tetapi aplikasi yang tepat digunakan dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi belum dilakukan kajian lebih mendalam.

2. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, tetapi keefektifan media ini dalam kegiatan pembelajaran belum dilakukan pengkajian lebih mendalam.
3. Aplikasi *Spotify* adalah aplikasi yang inovatif dalam pembelajaran, tetapi kesesuaian media ini ketika diterapkan dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi masih perlu dikaji lebih mendalam.
4. Penggunaan media pembelajaran cenderung lebih diminati oleh peserta didik dibandingkan dengan metode ceramah, tetapi keefektifan media pembelajaran yang dipilih belum dilakukan kajian lebih mendalam.
5. Bermunculannya berbagai aplikasi baru yang dapat dipergunakan sebagai media inovatif berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah aplikasi *Spotify*, yang dapat memberikan suasana baru bagi pembelajaran keterampilan menyimak teks cerita fantasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada pembelajaran teks cerita fantasi, terdapat 4 elemen keterampilan berbahasa karena keterbatasan waktu dan tenaga penelitian ini dibatasi hanya pada elemen menyimak. Di samping itu, ada banyak media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran teks cerita fantasi, tetapi penelitian ini dibatasi hanya pada media audio, yakni aplikasi *Spotify*, terutama berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi *Spotify* dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi, respons peserta didik terhadap pemanfaatan aplikasi *Spotify* dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi, dan kendala yang dihadapi guru saat memanfaatkan aplikasi *Spotify* dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pemanfaatan aplikasi *Spotify* dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi di kelas VII E SMP Negeri 2 Seririt?
2. Bagaimana respons peserta didik terhadap pemanfaatan aplikasi *Spotify* dalam pembelajaran teks cerita fantasi di kelas VII E SMP Negeri 2 Seririt?
3. Kendala apa saja yang dihadapi oleh guru saat menggunakan aplikasi *Spotify* dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi di kelas VII E SMP Negeri 2 Seririt?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *Spotify* dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi di kelas VII E SMP Negeri 2 Seririt.
2. Mendeskripsikan respons peserta didik terhadap pemanfaatan aplikasi *Spotify* dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi di kelas VII E SMP Negeri 2 Seririt.
3. Untuk menganalisis kendala yang dihadapi oleh guru saat menggunakan aplikasi *Spotify* dalam pembelajaran menyimak teks cerita fantasi di kelas VII E SMP Negeri 2 Seririt.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada pembaca, baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

a. Manfaat teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan pengetahuan terkait ragam media atau aplikasi kekinian yang cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga dapat mencapai capaian pembelajaran.

b. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini akan memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik,

hasil penelitian ini dapat memotivasi peserta didik, memberikan pengalaman belajar, dan memudahkan peserta didik dalam memahami isi teks cerita fantasi.

2. Bagi guru,

hasil penelitian ini dapat oleh guru sebagai alternatif media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru diharapkan dapat menjadi pelopor dalam memanfaatkan aplikasi *Spotify* sehingga peserta didik dapat menangkap pembelajaran dengan baik.

3. Bagi peneliti,

hasil penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti dalam memanfaatkan aplikasi *Spotify* khususnya untuk memahami isi sebuah teks, khususnya teks cerita fantasi.

4. Bagi peneliti lain,

hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian sejenisnya. Pemanfaatan aplikasi *Spotify* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks cerita fantasi disesuaikan dengan karakter peserta didik.

