

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang menampung siswa dan siswi untuk dibimbing dan diajarkan agar mereka memiliki pengetahuan, kemampuan, serta kecerdasan dan keterampilan untuk bekal mereka dimasa depan. Dalam proses pendidikan diperlukan pembinaan yang terarah. Dengan demikian siswa diharapkan dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal sehingga tercapainya tujuan pendidikan yang maksimal.

“Salah satu faktor yang ikut memengaruhi proses belajar mengajar adalah media pembelajaran yang ditetapkan oleh guru. Media pembelajaran ini merupakan sesuatu yang sangat penting di dalam proses belajar mengajar. Apabila proses pembelajaran tidak menarik, kemungkinan besar siswa enggan menerima pelajaran atau siswa akan merasa bosan terhadap mata pelajaran yang disajikan“ (Punaji, 2010)

Dalam dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia ada empat aspek yang harus dikuasai oleh peserta didik, yaitu membaca, berbicara, menyimak, dan menulis. Kemampuan menulis merupakan salah satu dari empat kemampuan berbahasa yang harus dimiliki oleh peserta didik. Keempat kompetensi berbahasa tersebut saling berkaitan dan memiliki hubungan, sehingga proses penguatan salah satu keterampilan tersebut membutuhkan kemampuan yang lainnya.

Bila dibandingkan dengan tiga kompetensi berbahasa lainnya, keterampilan menulis termasuk dalam kategori keterampilan yang membutuhkan bakat dan praktik yang berkesinambungan. Menulis merupakan jenis keterampilan

produktif. Artinya, kemampuan menulis seseorang dapat dikembangkan dengan baik apabila selalu diasah dan dilatih.

Pada masa kini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan menulis cerpen, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa agar dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan menulis mereka. Perkembangan zaman juga memengaruhi dunia pendidikan, terutama pada media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

“Guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki potensi untuk bisa membuat suatu inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membuat siswa tertarik, agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sangat mempermudah siswa dalam memahami materi dengan baik” menurut Suryadi,dkk dalam (M. Hasan et al., 2021)

Berdasarkan pengalaman peneliti yang merupakan mahasiswa magang II di sekolah SMK Madani Marindal I, peneliti menemukan beberapa masalah yaitu, masih banyak siswa yang kesulitan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terutama menulis, karena cara guru yang terlalu monoton dalam proses mengajarnya, dan banyak menggunakan metode ceramah, kemudian guru juga kurang paham dalam menggunakan media-media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses mengajar. Sehingga sebagian siswa tidak memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran, oleh karena itu masih banyak siswa tidak memahami materi yang telah disampaikan dan mendapatkan nilai di bawah rata-rata karena mereka kurang tertarik ketika pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung terutama menulis dan menuangkan idenya.

Permasalahan-permasalahan tersebut menimbulkan suatu ide baru dalam pembelajaran termasuk media-media pembelajaran untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar terutama guru bidang studi Bahasa Indonesia di SMK Madani Marindal I. Untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan rasa penasaran siswa terhadap suatu proses pembelajaran, maka guru harus memilih media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecapan saat menyampaikan pelajarannya. Media pembelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar.

Mengingat semakin berkembangnya media audio dan *platform podcast*, terdapat peluang besar untuk memanfaatkan media ini sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Pada penelitian ini peneliti mengangkat media pembelajaran audio. Media pembelajaran audio merupakan salah satu bentuk bahan ajar noncetak yang menggunakan audio secara langsung yang diperdengarkan kepada peserta didik guna menguasai kemampuan tertentu. Media audio yang sering digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran adalah dalam bentuk *Compact Disk (CD)*, *Radio*, *tape recorder*, dan lain-lain. Dalam seiring perkembangan zaman alat-alat tersebut sudah dikatakan kuno dan sudah jarang ditemukan. Oleh karena itu muncul alat-alat teknologi yang lebih canggih dan dapat digunakan dalam menjalankan proses belajar mengajar salah satunya adalah *podcast*.

“Podcast adalah serangkaian rekaman audio atau video. *Epidose podcast* adalah satu file audio atau video dari seri *podcast*. *Episode podcast* sama seperti program TV yang memiliki episode yang merupakan satu bagian dari

keseluruhan seri. Kata *podcast* mengacu pada serangkaian file audio atau video, sedangkan episode *podcast* adalah satu file audio dari seri itu” (Wibowo, 2022).

Namun dalam pembelajaran ada baiknya *podcast* tersebut tidak dibuat dengan episode, dikarenakan hal tersebut dapat membuat peserta didik bosan dalam mendengarkan materi pembelajaran dalam *podcast* yang memiliki episode yang banyak.

Dalam perkembangan zaman banyak aplikasi-aplikasi yang familiar untuk mengunggah *podcast* salah satunya adalah *spotify*. Aplikasi *spotify* sebagai salah satu *platform* audio populer, menawarkan fitur dan konten yang dapat dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran. Aplikasi tersebut berbasis audio yang banyak digunakan atau *download* para remaja saat ini untuk hiburan mendengarkan lagu, namun bukan hanya lagu saja, *podcast* juga bisa diunggah dengan menggunakan aplikasi *spotify* tersebut.

Dengan mengidentifikasi latar belakang tersebut, proposal penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi penggunaan media audio berbantuan *podcast* pada aplikasi *spotify* sebagai inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan menulis cerpen. Melalui pemahaman terhadap latar belakang ini, diharapkan proposal penelitian dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa. Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan aplikasi tersebut untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam mengembangkan kemampuan menulis cerita pendek melalui *podcast* pada siswa kelas XI SMK Madani Marindal I.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah proses mengidentifikasi atau menemukan masalah atau hambatan tertentu.

“Identifikasi masalah berarti mengenali masalah yaitu dengan cara mendaftar faktor-faktor yang berupa permasalahan. Mengidentifikasi masalah-masalah penelitian bukan sekedar mendaftar jumlah masalah tetapi juga kegiatan ini lebih daripada itu karena masalah yang telah dipilih hendaknya memiliki nilai yang sangat penting atau signifikansi untuk dipecahkan” menurut Setyosari (2012)

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kelas XI seringkali mengalami penurunan minat dan motivasi belajar, terutama dalam hal menulis cerpen. Faktor-faktor seperti kurangnya keterlibatan emosional dan kurangnya koneksi antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dapat menjadi kendala yang menghambat minat dan motivasi siswa
2. Metode dan media pembelajaran yang hanya mengandalkan teks atau tulisan dapat menjadi monoton bagi siswa. Hal ini dapat mengurangi daya tarik pembelajaran dan memengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran menulis cerpen
3. Penggunaan media audio dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas XI masih terbatas. Siswa mungkin kurang terpapar dengan metode dan media pembelajaran yang memanfaatkan media audio, sehingga kurangnya eksposur terhadap media ini dapat menjadi hambatan dalam proses pembelajaran.

4. Kurangnya sumber daya dan pengetahuan tentang pengembangan materi pembelajaran menulis cerpen yang menarik dan berbantuan media audio dapat menjadi tantangan bagi para pendidik

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat untuk memusatkan penelitian dan mengerucutkan pokok-pokok masalah yang ditemukan peneliti pada identifikasi masalah.

“Batasan masalah adalah ruang lingkup masalah atau membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas/lebar sehingga penelitian lebih bisa fokus untuk dilakukan. Hal ini dilakukan agar pembahasan tidak terlalu luas kepada aspek-aspek yang jauh dari relevan sehingga penelitian bisa lebih fokus untuk dilakukan” menurut Subiyanto (1999) dalam (Cahyani et al., 2017).

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Makna yang dikembangkan berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) 3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek KD 4.9 Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen
2. Objek penelitian ini menggunakan media audio berbantuan *podcast* pada aplikasi *spotify* pada materi cerita pendek pada siswa kelas XI SMK Madani Marindal I
3. Bentuk media pembelajaran yang dikembangkan pada bentuk audio *podcast*

D. Rumusan Masalah

Pada latar belakang sebelumnya telah dipaparkan masalah yang akan diteliti dan masalah apa yang akan diselesaikan. “Rumusan masalah dapat diartikan

sebagai suatu pernyataan yang lengkap dan rinci mengenai ruang lingkup masalah yang akan diteliti berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah” menurut (Suryabrata, 2000) dalam (Cahyani et al., 2017). Berdasarkan masalah-masalah yang ada, maka problematika penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media audio berbantuan *podcast* pada aplikasi *spotify* dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas XI SMK Madani Marindal I
2. Bagaimana perancangan sistem produk pengembangan media audio berbantuan *podcast* pada aplikasi *spotify* mulai dari tahap pre-produksi, produksi, hingga post-produksi pada materi cerpen kelas XI SMK Madani Marindal I
3. Bagaimana kelayakan dan keefektifan serta respon siswa dan guru terhadap pengaplikasian media pembelajaran tersebut di kelas XI SMK Madani Marindal I ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban dari perumusan masalah. Jawaban dari apa yang akan diteliti apabila menggunakan pertanyaan penelitian atau hal-hal yang ingin dibuktikan dan atau diuji apabila pada penelitian itu menggunakan hipotesis. “Secara umum tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan pengetahuan. Sedangkan secara khusus tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan. Menemukan berarti sebelumnya belum pernah ada atau belum diketahui” menurut (Sugiyono, 2018).

dalam (Sarah et al., 2024). Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Menciptakan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI SMK Madani Marindal
2. Mendeskripsikan perancangan sistem produk pengembangan media audio berbantuan *podcast* pada aplikasi *spotify* mulai dari tahap pre-produksi, produksi, hingga post-produksi pada materi cerpen kelas XI SMK Madani Marindal I
3. Mendeskripsikan hasil kelayakan dan keefektifan serta respon siswa dan guru terhadap pengaplikasian media pembelajaran tersebut di kelas XI SMK Madani Marindal I

F. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan belajar atau penelitian lanjutan yang relevan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat kepada beberapa pihak, maka manfaat penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Secara teoretis dan akademis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia baik untuk para pembaca ataupun pendengar, hal ini juga dapat mengembangkan keterampilan menulis cerita pendek. Semakin banyak media pembelajaran yang dikembangkan maka akan mempermudah para guru dalam menjalankan proses pembelajaran dan praktis bagi siswa dalam mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun.

2. Manfaat secara praktisnya bagi para pembaca dapat membuat suatu karya yang inovatif dan kreatif terutama dalam menulis cerita pendek.
3. Membantu meningkatkan kualitas sekolah yang bersangkutan dan mendukung pengembangan teknologi dalam lingkungan sekolah, serta tersedianya bahan atau sumber belajar yang kreatif dan inovatif sehingga mudah untuk guru ataupun peserta didik dalam mengakses sumber belajar.

BAB II

**KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR,
DAN PENELITIAN YANG RELEVAN**

A. Kajian Teori

1. Konsep Pengembangan Media

a. Pengertian Pengembangan

Penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall mendefinisikan “Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau mengembangkan produk yang baru” dalam (Sari, 2021). Sementara menurut Syaodih “Penelitian dan pengembangan merupakan tahapan yang dilakukan untuk menyempurnakan atau mengembangkan suatu produk sebelumnya dan dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan ialah metode yang dipakasi untuk penelitian agar tercipta produk lalu diuji coba keefektifan produk” dalam (Sari, 2021). Selanjutnya menurut Sugiyono “Penelitian dan pengembangan merupakan langkah kegiatan guna mengembangkan serta melihat keabsahan produk pada bidang pendidikan dalam (Sari, 2021)

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki produk yang sudah ada, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan

kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik dan lebih terbaru lagi.

“Tujuan penelitian pengembangan ialah menilai perubahan produk pendidikan pada rentang waktu tertentu. Penelitian ini dilakukan untuk mengamati perkembangan karakteristik setiap subjek yang menjadi fokus penelitian” menurut Setyosari dalam (Sari, 2021: 63). Langkah-langkah penelitian pengembangan umumnya dimulai dengan adanya kebutuhan atau permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Dengan demikian, penelitian pengembangan memiliki peran penting dalam mengembangkan inovasi dan meningkatkan produk untuk media pembelajaran.

Ada beberapa alasan mengapa perlu dilakukan penelitian pengembangan. Alasan-alasan itu dapat disebutkan sebagai berikut. “Alasan pokok, berasal dari pendapat bahwa pendekatan penelitian “tradisional” (misalnya penelitian survei, korelasi, eksperimen) dengan fokus penelitian hanya mendeskripsikan pengetahuan, jarang memberikan preskripsi yang berguna dalam pemecahan masalah-masalah rancangan dan desain dalam pembelajaran atau pendidikan” menurut Van Den Akker dalam (Setyosari, 2013a). Alasan lain, adanya semangat tinggi dan kompleksitas tentang sifat kebijakan reformasi pendidikan. Kebijakan reformasi pendidikan ini meliputi berbagai lapisan mulai dari skala kebijakan yang sangat luas hingga skala kebijakan sempit yang melibatkan banyak pihak dan sulit diaplikasikan.

Sebenarnya penelitian pengembangan ini tidak jauh berbeda dengan penelitian-penelitian yang selama ini dilakukan. Perbedaan-perbedaan itu terletak pada metodologinya saja dalam bidang pendidikan, para teknolog atau perancang pembelajaran yang ingin memproduksi misalnya produk berupa bahan ajar, tentu didahului dengan analisis kebutuhan. Untuk siapa bahan ajar tersebut diproduksi. Apakah bahan ajar tersebut benar-benar diperlukan untuk menunjang dan mempermudah keperluan belajar para siswa atau peserta didik.

“Bagaimanapun, istilah pengembangan memiliki arti yang lebih luas apabila dipakai dalam konteks penelitian daripada jika istilah ini digunakan dalam konteks menghasilkan produk pembelajaran. Dengan demikian, penelitian pengembangan mencakup evaluasi formatif, sumatif, dan konfirmatif. Pengembangan mungkin memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual” menurut Tessmer dan Richey dalam (Setyosari, 2013)

Berikut ini adalah langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan menurut (Borg & Gall, 1984) dalam (Punaji, 2012: 228) sebagai berikut :

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Penelitian dan pengumpulan informasi, yang meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas, dan persiapan laporan awal. Penelitian awal atau analisis kebutuhan sangat penting dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan. Ini bisa dilakukan misalnya melalui pengamatan kelas untuk melihat kondisi asli lapangan. Kajian pustaka termasuk literatur pendukung terkait sangat diperlukan sebagai landasan melakukan pengembangan.

2. Perencanaan

Perencanaan yang mencakup merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan, dan uji coba skala kecil. Hal yang sangat urgen dalam tahap ini adalah merumuskan tujuan khusus yang ingin dicapai oleh produk yang dikembangkan. Tujuan ini dimaksudkan untuk memberikan informasi yang tepat untuk mengembangkan program atau produk sehingga program atau produk yang diujicobakan sesuai dengan tujuan khusus yang ingin dicapai.

3. Pengembangan format produk awal

Pengembangan format produk awal, atau draft awal, yang mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran, *handbooks*, dan alat evaluasi. Format pengembangan program yang dimaksud apakah berupa bahan cetak, seperti modul dan bahan ajar berupa buku teks, urutan proses atau prosedur dalam rancangan sistem pembelajaran, yang dilengkapi dengan video atau berupa *compact disk*.

4. Uji coba awal

Yang dilakukan pada sekolah, yang melibatkan subjek dan data hasil wawancara, observasi, dan angket dikumpulkan dan dianalisis. Uji coba ini dilakukan terhadap format program yang akan dikembangkan apakah sesuai dengan tujuan khusus. Hasil analisis dari uji coba awal ini menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal.

5. Revisi produk

Revisi produk yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal. Hasil uji coba lapangan tersebut diperoleh informasi kualitatif tentang

program atau produk yang dikembangkan. Berdasarkan data tersebut apakah masih diperlukan untuk melakukan evaluasi yang sama dengan mengambil situs yang sama pula. Produk direvisi kemudian diadakan uji coba.

6. Uji coba lapangan

Produk yang telah direvisi, berdasarkan hasil uji coba skala kecil, kemudian diujicobakan lagi kepada unit atau subjek coba yang lebih besar. Uji coba lapangan, dilakukan terhadap sekolah dengan melibatkan beberapa subjek. Uji coba ini dikategorikan skala sedang. Data kuantitatif hasil belajar dikumpulkan dan dianalisis sesuai dengan tujuan khusus yang ingin dicapai, atau jika memungkinkan dibandingkan dengan kelompok kontrol; sehingga diperoleh data untuk melakukan revisi produk lebih lanjut.

7. Revisi produk

Revisi produk, yang dikerjakan berdasarkan hasil uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan dengan melibatkan kelompok subjek lebih besar ini dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuannya dan mengumpulkan informasi yang dapat dipakai untuk meningkatkan program atau produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya.

8. Uji lapangan

Setelah produk direvisi, apabila pengembangan menginginkan produk yang lebih layak dan memadai, maka diperluakan uji lapangan. Uji lapangan ini melibatkan unit atau subjek yang lebih besar lagi dan

kemudian dilakukan analisis. Hasil analisis ini kemudian menjadi bahan untuk keperluan revisi produk berikutnya, atau revisi produk akhir.

9. Revisi produk akhir

Revisi yang dikerjakan berdasarkan uji lapangan yang lebih luas (*field testing*). Revisi produk akhir inilah yang menjadi ukuran bahwa produk tersebut benar-benar dikatakan valid karena telah melewati serangkaian uji coba secara bertahap.

10. Desiminasi dan implementasi

Menyampaikan hasil pengembangan (proses, prosedur, program, atau produk) kepada para pengguna dan profesional melalui forum pertemuan atau menuliskan dalam jurnal, atau dalam bentuk buku atau *handbook*.

Model penelitian dan pengembangan ini sangat akrab dengan bidang teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai teori dan praktik desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses, dan sumber-sumber untuk belajar.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah guru maupun peserta didik dalam menjalankan proses

belajar mengajar dikelas. Media pembelajaran juga merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

“Media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Dalam bahasa Latin, media dari kata *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab, media berarti perantara, atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan” yang didefinisikan *Association for Educational Communications and Technology* (1977) dalam (Kristanto, 2016). “Media adalah sesuatu yang terletak di tengah-tengah yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya hubungan” menurut Bretz dalam (Kristanto, 2016:4). Selanjutnya “Media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional” menurut Winkel dalam (Kristanto, 2016:5).

Dari definisi-definisi yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu alat perantara yang disampaikan dan dipergunakan oleh seorang pendidik untuk menyampaikan pesan, bahan, dan materi pembelajaran untuk membantu serta mempermudah dalam menyampaikan materi agar dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik serta melancarkan suatu proses belajar mengajar yang sedang dilaksanakan.

“Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape

ecorder, kaset, video, video recorder, fil, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar” menurut Gagne & Briggs dalam (Kristanto, 2016:5).

Konsep media pembelajaran memiliki dua segi yang satu dengan yang lainnya saling berhubungan dan membutuhkan, yakni perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Misalnya jika seorang guru menggunakan media pembelajaran melalui powerpoint kemudian ditampilkan menggunakan laptop dan proyektor/infocus, maka file powerpoint disebut perangkat lunak (*software*), kemudian alat bantu untuk menampilkannya yaitu laptop dan proyektor disebut perangkat keras (*hardware*).

Pandangan Al-Quran terhadap media pembelajaran dapat dilihat dalam kandungan surah an-Nahl ayat 44 :

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ
إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Terjemahan :

“Kami turunkan az-Zikr (Al-Quran) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan” (QS.AN-NAHL:44).

Ayat di atas menjelaskan tentang diturunkannya Al-Quran sebagai media dan dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar

manusia kepada pemimpinnya (nabi) agar manusia dapat banyak belajar, dan memikirkan kebenaran mereka. “Para rasul itu kami utus dengan membawa keterangan-keterangan berupa mukjizat yang membuktikan kenabian dan kerasulan mereka. Dan sebagian dari mereka membawa kitab-kitab yang berisi hukum, nasihat, dan aturan yang menjadi pedoman bagi kehidupan kaumnya. Dan kami turunkan adz-dzikir, yakni Al-Quran, kepadamu, wahai Nabi Muhammad, agar engkau menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka berupa tuntunan dan petunjuk dalam kitab tersebut agar mereka tahu dan mengikuti jalan yang benar dan agar mereka memikirkan hal-hal yang menjadi pelajaran untuk kemaslahatan mereka di dunia dan akhirat” (Tafsir Wajiz) (Nahdlatul Ulama).

Pada surah tersebut yang menjadi dasar dan acuan rasul untuk menjelaskan kepada manusia adalah Al-Quran. Al-Quran sebagai media pembelajaran agar rasul bisa dengan mudah menerangkan dan meyakinkan kepada manusia akan mukjizat-mukjizat serta kerasulannya.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu perantara yang berfungsi menjelaskan dan pembawa informasi sebagian dari keseluruhan materi pembelajaran. Selain itu, fungsi media pembelajaran dalam Kristanto (2016:10) adalah sebagai berikut :

1. Fungsi Edukatif

- a. Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan

- b. Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis
 - c. Memberi pengalaman bermakna
 - d. Mengembangkan dan memperluas cakrawala
 - e. Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama
2. Fungsi Ekonomis
- a. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat diacapai secara efisien
 - b. Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu
3. Fungsi Sosial
- a. Memperluas pergaulan antar siswa
 - b. Mengembangkan pemahaman
 - c. Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa
4. Fungsi Budaya
- a. Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia
 - b. Dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat

Media pembelajaran berfungsi untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak monoton atau membosankan agar peserta didik tertarik untuk mengikuti proses belajar dan dengan mudah memahami materi yang disampaikan.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Secara sederhana (Arsyad, 2019) dalam (Hamzah & Khoiruman, 2022) mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
2. Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya tape recorder, dan radio.
3. Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.
4. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Pengelompokan yang hampir sama diungkapkan oleh (Sumiati, 2009) dalam (Hamzah & Khoiruman, 2022) yang mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu :

1. Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti foto, gambar dan poster.
2. Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja seperti kaset audio, MP3, dan radio.

3. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar seperti film suara, video, televise, dan sound slide.
4. Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis dan film.
5. Media realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, seperti tumbuhan, batuan, air, sawah, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media dapat diterapkan di dalam proses belajar mengajar di kelas dan guru bisa mempergunakan media pembelajaran tersebut sesuai dengan kebutuhan dan materi pembelajarannya.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut Hamzah,dkk (2022:21) sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

- a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal.
 - d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari adanya media pembelajaran yaitu untuk membantu guru menyampaikan informasi materi pelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Media Audio

a. Pengertian Audio

Media Audio adalah media yang isi pesan yang disampaikan hanya dapat diterima melalui indera pendengaran saja. “Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar” menurut Susilana dan Riyana dalam (Prahasari, 2014). Faktor utama dalam berhasilnya pembelajaran adalah para guru yang berkualitas dan para peserta didik yang mudah untuk memahami suatu materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar berlangsung. Oleh sebab itu strategi pembelajaran perlu diperhatikan dan dikembangkan serta pemilihan media pembelajaran yang dapat memengaruhi cara berpikir dan minat siswa dalam belajar, supaya komponen-komponen pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

“Media pembelajaran audio merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan musik melibatkan indera pendengaran peserta didik. Ciri utama dari media pembelajaran ini adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam musik lambang auditif, baik verbal (bahasa lisan/kata-kata) maupun non-verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik dll.)” menurut Hamzah,dkk (2022:37).

Selain itu, “Media audio adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar” menurut (Sudjana & Rivai, 2007) dalam (Sara, 2023: 16).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media audio adalah alat media yang pesannya hanya dapat mengandalkan pendengaran saja karena bentuk medianya menggunakan suara atau bunyi. Ini bisa berupa rekaman suara, siaran radio, podcast, lagu, atau efek suara dalam berbagai bentuk.

“Kriteria pemilihan media untuk pengajaran harus berdasarkan (1) ketepatan dengan tujuan pengajaran artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan (2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa (3) Kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh (4) Keterampilan guru dalam menggunakannya artinya apapun jenis media yang diperlukan syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran (5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya artinya media dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung (6) Sesuai taraf berpikir siswa artinya memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa” menurut Sudjana dan Rivai dalam (Prahasari, 2014:2).

Dari beberapa kriteria di atas, perlu bagi guru untuk memilih dan memilih media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan materi pembelajaran yang bersangkutan dan tentunya mudah dipahami dan diakses oleh peserta didik sehingga proses belajar mengajar mencapai keberhasilan dan efektif.

“Media audio untuk pengajaran dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar-mengajar” menurut Sudjana dan Rivai (2009:129) dalam (Prahasari, 2014:3). Karakteristik media audio umumnya berhubungan dengan segala kegiatan melatih keterampilan mendengarkan. Klasifikasi kecakapan-kecakapan yang dapat dicapai meliputi hal-hal sebagai berikut :

- a. Pemusatan perhatian dan mempertahankan pemusatan perhatian
- b. Mengikuti pengajaran
- c. Digunakan untuk melatih daya analisis siswa dari apa yang mereka dengar
- d. Perolehan arti dari suatu konteks
- e. Memisahkan kata atau informasi yang relevan dan yang tidak relevan
- f. Mengingat dan mengemukakan kembali ide atau bagian-bagian dari cerita yang mereka dengar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media audio adalah media yang menyampaikan pesan melalui suara dan hanya menggunakan indera pendengar.

b. Tujuan Media Audio

Tujuan media audio menurut Hamzah (2022:45) terbagi menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut :

1. Untuk tujuan kognitif, audio dapat digunakan untuk mengajar pengenalan kembali dan atau pembedaan rangsangan audio yang relevan, contohnya :
 - a. Mendengarkan pengenalan dialek
 - b. Belajar mengingat dan mengucapkan kata atau istilah baru
 - c. Menyimak makna cerita
2. Untuk tujuan psikomotorik, program audio dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan verbal, contohnya :
 - a. Keterampilan menyimak cerita
 - b. Keterampilan menirukan kata atau kalimat
3. Untuk tujuan afektif, program audio dapat digunakan untuk mengondisikan suasana, emosi dan motivasi, contohnya dengan musik, musik latar, dan efek suara.

c. Keunggulan dan Kekurangan Media Audio

Media pembelajaran audio memiliki keunggulan dan keterbatasan. Keunggulan media audio menurut Sadiman dalam (Hamzah, 2022:43) adalah:

1. Harga murah dan variasi program lebih banyak dari pada TV
2. Sifatnya mudah untuk dipindahkan
3. Dapat digunakan bersama-sama dengan alat perekam radio, sehingga dapat diulang atau diputar kembali,
4. Dapat merangsang partisipasi aktif pendengaran siswa, serta dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya.

5. Dapat memusatkan perhatian siswa seperti membaca puisi, sastra, menggambar musik dan bahasa
6. Dapat menggantikan guru dengan lebih baik, misalnya menghadirkan ahli dibidang-bidang tertentu, sehingga kelemahan guru dalam mengajar tergantikan.
7. Pelajaran lewat radio bisa lebih bermutu baik dari segi ilmiah maupun metodis. Ini mengingatkan guru kita terkadang jarang mempunyai waktu luang dan sumbu untuk mengadakan penelitian.
8. Dapat menyampaikan laporan seketika, karena biasanya siaran-siaran yang aktual itu dapat memberikan kesegaran pada sebagian besar topik.
9. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu

“Sedangkan kekurangan media audio yaitu dalam suatu rekaman sulit menemukan lokasi suatu pesan atau informasi, jika pesan atau informasi tersebut berada ditengah-tengah, apalagi jika radio, tape tidak memiliki angka-angka penentuan putaran. Selain itu kecepatan rekaman dan pengaturan trek yang bermacam-macam menimbulkan kesulitan untuk memainkan kembali rekaman yang direkam pada suatu mesin perekam yang berbeda” menurut Arsyad dalam (Hamzah, 2022:44).

Adapun jenis-jenis media audio adalah sebagai berikut :

1. *Cassette tape recorder*
 2. *Compact disk*
 3. Radio
 4. Rekaman suara
 5. *Podcast*
- 4. Produk Audio Berupa *Podcast***
- a. **Pengertian *Podcast***

Ada banyak media pembelajaran berupa audio, salah satunya adalah *podcast*. Saat ini *podcast* sangat mudah untuk ditemukan dan diakses, banyak *platform* yang menyediakan *podcast* untuk dapat dinikmati oleh para pendengarnya.

“*Podcast* adalah suatu file audio digital yang dibuat dan diunggah pada *platform* online untuk dibagikan pada oranglain. File audio bisa diakses secara langsung melalui desktop, gawai dan dikirimkan pada perangkat media portable seperti MP3 player agar bisa didengarkan “*on the go*” menurut Philips dalam (Laila, 2021)

Podcast merupakan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Podcast ini disebut efektif karena *podcast* dapat digunakan sebagai media belajar dan pembelajaran yang variatif, perangkat pemutarannya sederhana dan mudah ditemukan dan dapat didengarkan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran audio berupa *podcast* merupakan salah satu format yang digunakan dalam pendidikan untuk meningkatkan pemahaman dan menyediakan informasi yang kreatif. Dalam proses pembelajaran, *podcast* memberikan kesempatan bagi pengajar untuk menyebarkan konten audio yang interatif, yang dapat didengarkan oleh pembelajar kapanpun dan dimanapun. “*Podcast* diartikan sebagai materi audio yang tersedia di internet yang dapat secara otomatis dipindahkan ke komputer atau media pemutar portable baik secara gratis maupun berlangganan” menurut Fadila, dkk, dalam (Asmi, 2019).

Ketika didengar, *podcast* sangatlah mirip dengan radio, karena *podcast* juga hanya menghasilkan suara dan hanya bisa ditangkap dengan indera pendengar saja, *podcast* juga tidak menampilkan gambar atau video sama seperti radio. Tetapi yang membedakannya adalah *podcast* sangatlah mudah untuk diakses dimanapun dan kapanpun jika diperlukan, *podcast* bisa di akses melalui smartphone. Setiap *chanel podcast* akan

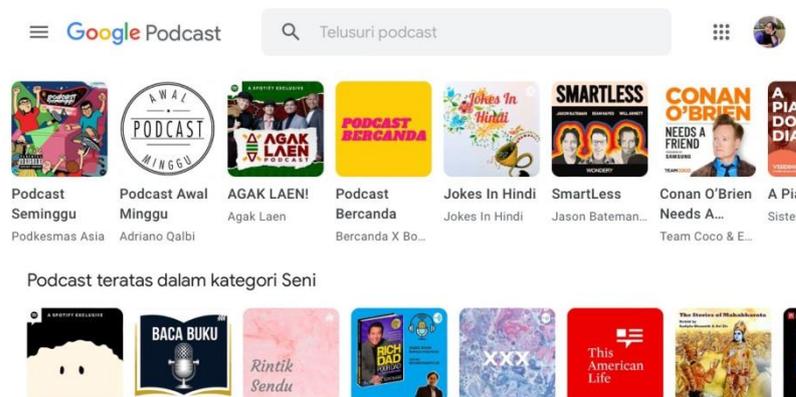
membicarakan topik tertentu dan memiliki tema masing-masing tergantung *channel* apa yang di *search* atau di cari oleh penggunanya. Maka bisa dikatakan *podcast* adalah media yang efektif untuk dijadikan media pembelajaran disekolah.

b. Chanel Podcast

Ada beberapa *channel* untuk dapat mengakses dan mendengarkan *podcast* dimanapun dan kapanpun yaitu sebagai berikut :

1. Google Podcast

Sebagai alat penelusuran, *Google Podcast* justru memungkinkan orang menemukan *podcast* yang dipublikasi di web dengan cara yang sama seperti *Google* Penelusuran memungkinkan orang menemukan halaman web, gambar, atau video yang dipublikasi secara online. *Google Podcast* juga dapat menampilkan rekomendasi *podcast*, seperti menampilkan rekomendasi terbaik, trending, atau yang dipersonalisasi (support.google.com).

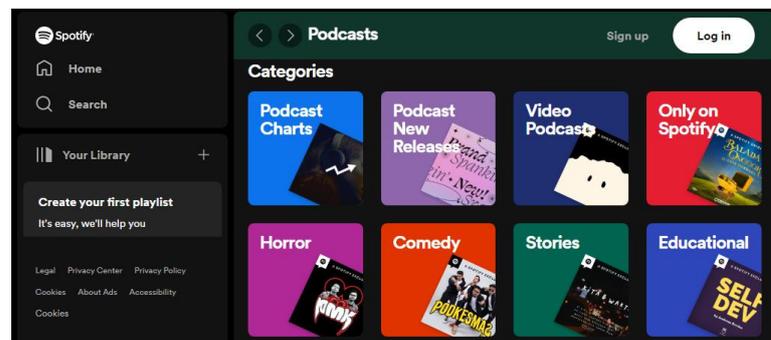


Gambar 1 Tampilan *Podcast* dari *Google Podcast*

Google Podcast bisa digunakan dan diakses secara gratis, untuk mengaksesnya hanya memerlukan akun *Google* untuk mendaftar akun. Tetapi sayangnya sedikit orang yang tau adanya *Google Podcast* tersebut dikarenakan perkembangan aplikasi-aplikasi baru yang tidak hanya memiliki satu akses konten, melainkan bisa mengakses banyak konten sekaligus misalnya dalam satu aplikasi bisa mendengarkan podcast, musik, dan video.

2. *Podcast* pada Aplikasi *Spotify*

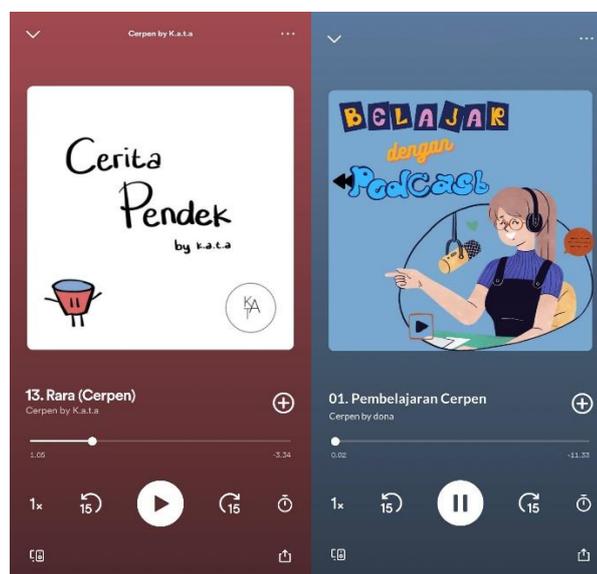
Spotify adalah layanan musik digital, *podcast*, dan video yang memberikan akses ke jutaan lagu dan konten lain dari kreator di seluruh dunia. *Spotify* tersedia diberbagai perangkat, termasuk komputer, ponsel, tablet, TV, serta mobil, dan bisa dengan mudah beralih dari satu perangkat ke perangkat lainnya (support.spotify.com : 2024).



Gambar 2 Tampilan *Podcast* pada Aplikasi *Spotify*

Spotify yaitu platform streaming musik tetapi juga menyediakan dan menayangkan banyak *podcast*. Di *spotify* terdapat berbagai jenis *podcast* yang bisa didengarkan, mulai dari *podcast* horor, komedi, edukasi,

dan masih banyak lagi. Pada *podcast spotify* ada yang berbayar dan berlangganan tetapi juga ada yang gratis, tergantung pada konsumen yang ingin mendengarkan apakah *podcast* premium atau tidak.



Sebelum

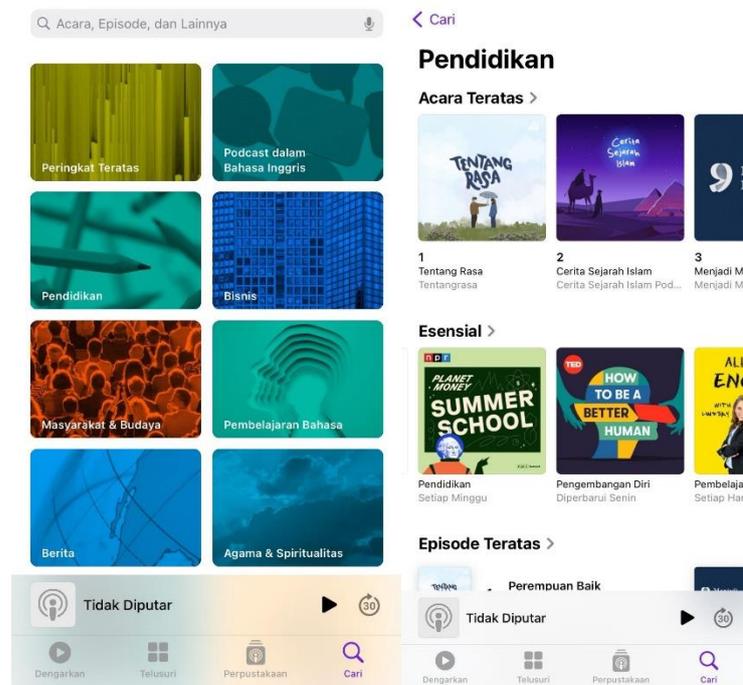
Setelah

Gambar 3 Tampilan *Podcast* pada Aplikasi Spotify sebelum dan sesudah dikembangkan

Yang membedakan dari tampilan *podcast* pada aplikasi *spotify* sebelum dikembangkan dan sesudah dikembangkan adalah desainnya. Desainnya lebih berwarna dan dapat menarik perhatian siswa agar siswa lebih antusias lagi dalam mengikuti pembelajaran berlangsung. Selain itu yang membedakannya lagi adalah durasi. Durasi pada *podcast* yang belum dikembangkan sangat singkat dan tidak ada penjelasan mengenai materi cerita pendek, sedangkan durasi pada *podcast* yang sudah dikembangkan lebih panjang tetapi tidak terlalu panjang agar para peserta didik tidak bosan untuk mendengarkan *podcast* tersebut.

3. *Podcast* pada *iTunes* (*Apple Podcast*)

Apple podcast juga sebagai wadah untuk dapat mengakses dan mendengarkan *podcast* di manapun dan kapanpun, tetapi sayangnya tidak banyak yang mendengarkan *podcast* menggunakan *apple podcast* tersebut karena *iTunes (Apple Podcast)* hanya tersedia pada user yang menggunakan *handphone* merk *Iphone* saja dan tidak ada pada *android* atau *smartphone* lainnya. Selain itu *Iphone* tersebut tergolong memiliki harga yang mahal sehingga tidak banyak yang menggunakan *Apple Podcast* untuk mengakses dan mendengarkan *podcast*.



Gambar 4 Tampilan *Podcast* dari *iTunes (Apple Podcast)*

Dari beberapa *chanel podcast* diatas untuk mengakses dan mendengarkan *podcast*, pada penelitian ini *chanel* dan aplikasi yang akan digunakan adalah *spotify* karena sudah banyak yang *mendownload* dan menggunakan aplikasi tersebut untuk mendengarkan musik saja namun

tidak dengan *podcast*. Oleh karena itu peneliti memanfaatkan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran.

c. Cara Membuat *Podcast*

Selain mengakses dan mendengarkan *podcast*, kita juga dapat membuat *podcast* sendiri untuk didengarkan orang lain. “Membuat *podcast* pribadi sangatlah mudah dan membutuhkan sedikit peralatan. Berikut ini apa saja yang di butuhkan dan cara membuat *podcast*” menurut (Wibowo, 2022) adalah sebagai berikut :

1. Perangkat Perekaman Digital untuk *Podcasting*

Hal yang paling mendasar yang dibutuhkan untuk membuat *podcast* adalah perangkat perekam. Secara alami, untuk membuat file audio, harus dapat merekam suara sendiri. Alat perekam memiliki banyak bentuk, dari *dictaphone* yang sangat sederhana hingga perekam audio profesional berkualitas tinggi. Selain itu, komputer juga dapat difungsikan sebagai alat perekam dan dapat merekam *podcast* biasa dengan mudah menggunakan laptop dan mikrofon internalnya.

2. Rekaman *Podcast* Ponsel

Ponsel adalah alat perekam yang hebat, dan masuk akal mengingat ponsel dibuat murni untuk merekam dan mentransmisikan suara. Hampir semua smartphone memiliki kemampuan merekam suara, dan perangkat seperti *Iphone* memiliki fasilitas perekaman dan pengeditan yang hebat,

walaupun begitu saat ini ada berbagai macam produk untuk smartphone dengan kualitas perekam yang lumayan bagus.

3. *Software Podcasting*

Dalam keadaan ideal, sebenarnya dapat membuat *podcast* tanpa *software* sama sekali. Dapat langsung membuat rekaman dan mengunggahnya ke ruang *hosting podcasting*, tanpa pengeditan. Namun ini tergantung pada diri sendiri, karena harus berhati-hati dalam membuat beberapa kesalahan secara tidak disengaja, misalnya batuk, suara berubah, kesalahan intonasi, atau salah kata pada saat merekam. Oleh karena hal itu diperlukan *software podcasting* untuk mengedit bahkan menambahkan *background* untuk membuat *podcast* jadi jauh lebih bagus dan menarik untuk didengarkan.

Kelebihan *podcast* dapat menstimulasi kemampuan berpikir kreatif, kritis, dan talenta artistik. Selain itu, mereka dapat mendengarkan dengan mudah dengan menggunakan gawai *mobile*, seperti *smartphone*, *iPods*, dan pemutaran MP3. Banyak instansi pendidikan telah menerapkan *podcast* dalam sistem pendidikan. *Podcast* dapat digunakan di sekolah, universitas, atau instansi pendidikan lainnya untuk meningkatkan proses pembelajaran. Studi penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media audio berbasis *podcast* dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar. Misalnya, sebuah penelitian di Sumatera Selatan pada jurnal penelitian yang ditulis oleh Adhitya Rol Asmi menunjukkan bahwa penggunaan *podcast* dalam pembelajaran sejarah lokal dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik. Hal ini telah

membuktikan bahwa suatu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio berbasis *podcast* pada mata pelajaran Sejarah telah berhasil diterapkan dan membuat pengetahuan serta keinginan siswa dalam belajar meningkat.

Menggunakan *podcast* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa manfaat seperti, *podcast* dapat membantu peserta didik memahami konsep yang lebih abstrak atau kompleks dengan lebih baik. Hal ini karena peserta didik dapat mengulang dan memperhatikan informasi yang diberikan oleh pengajar, sehingga memudahkan pemahaman. *Podcast* memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun tanpa terbatas oleh jarak jauh. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan lebih fleksibel dan mengurangi ketergantungan pada waktu dan tempat yang tertentu. *Podcast* juga dapat meningkatkan interaksi antara pengajar dan peserta didik karena peserta didik dapat mendengarkan materi di waktu dan tempat yang peserta didik pilih, dan dengan mudah mengakses materi jika diperlukan. Selain itu *podcast* dapat menstimulasi kemampuan berpikir kreatif dan kritis peserta didik. Hal ini karena peserta didik dapat mendengarkan *podcast* tentang berbagai topik dan menggali informasi yang lebih lanjut.

Banyak sumber yang dapat diambil untuk mendukung pembelajaran melalui *podcast*, seperti *iTunes*, *Spotify*, *Google Music*, *Youtube*, dan lain-lain. Hal ini memungkinkan pengajar untuk

menggunakan sumber daya yang ada tanpa harus membuat *podcast* sendiri.

5. Keterampilan Menulis Pada Siswa

a. Pengertian Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai oleh peserta didik. Keterampilan menulis meliputi penggunaan ejaan, tanda baca, pembentukan kata, penggunaan kalimat, pemilihan kata, pengefektifan kata, dan membahasakan pikiran dengan cermat, tepat, logis, dan konsisten. “Menulis adalah kegiatan dalam menciptakan catatan atau informasi dengan menggunakan kertas sebagai medianya” menurut (Satata & Dadi, 2012) dalam (Helaluddin & Awalludin, n.d.). Makna lain dari kegiatan menulis yaitu “Menulis adalah kegiatan komunikasi berupa penyampaian gagasan, pesan, dan informasi secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis” yang dikemukakan oleh Dalman dalam (Helaluddin & Awalludin, n.d.)

“Menulis dapat dikatakan sebagai kegiatan atau proses kreatif. Artinya, kegiatan ini banyak melibatkan cara berpikir secara divergen atau menyebar daripada bersifat konvergen atau memusat. Dalam hal ini, menulis dapat dikatakan sebagai proses penyampaian informasi secara tertulis yang berupa hasil kreatifitas bagi penulisnya. Penulis berupaya memproses kegiatan menulis dengan menggunakan cara berpikir yang kreatif, tidak monoton, dan tidak hanya terpusat pada satu masalah saja” menurut Helaluddin & Awalludin (2020:5).

“Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu : penulis sebagai penyampaian pesan, isis tulisan, saluran atau media, dan pembaca” menurut (Dalman, 2014).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian menulis adalah kegiatan atau proses untuk menyampaikan ide, gagasan, atau informasi melalui tulisan yang dihasilkan dengan menggunakan huruf, kata, dan kalimat. Ini bisa dilakukan secara manual atau menggunakan alat bantu seperti komputer atau perangkat elektronik lainnya.

Beberapa keterampilan menulis yang penting untuk dikuasai oleh peserta didik adalah kemampuan bahasa, menulis dengan tujuan, dan menggunakan teknologi. Untuk meningkatkan kemampuan keterampilan menulis peserta didik, dapat dilakukan dengan memberikan latihan menulis, memperkenalkan kegiatan menulis yang menyenangkan dan kreatif, serta memberikan dukungan dan bimbingan kepada peserta didik.

Untuk meningkatkan minat siswa dalam menulis, beberapa hal-hal yang dapat diterapkan yaitu :

1. Membangun kebiasaan membaca, tumbuhkan kebiasaan membaca pada siswa, karena seseorang yang rajin membaca cenderung lebih mengetahui teknik-teknik menulis dan gaya bahasa
2. Jangan batasi imajinasi siswa, berikan kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan imajinasi dan ide-ide kreatif mereka dalam menulis
3. Fasilitasi siswa dengan media menulis, sediakan media menulis, seperti buku catatan, blog, atau alat bantu menulis digital lainnya seperti aplikasi-aplikasi menulis.

4. Memberikan dukungan dan apresiasi terhadap hasil tulisan siswa, baik berupa pujian maupun kritik dan saran serta arahan agar siswa dapat memperbaiki tulisannya menjadi suatu tulisan yang baik dan benar.
5. Libatkan siswa dalam latihan menulis rutin yang mencakup berbagai jenis tulisan, seperti esai, cerita pendek, dan lain-lain.

b. Tujuan Menulis

Dalam menulis, tentu sang penulis memiliki berbagai tujuan yang berbeda. Tujuan tersebut ingin dicapai oleh penulis melalui penggambaran lewat bahasa yang digunakannya. Berikut ini ada beberapa tujuan menulis menurut Helaluddin & Awalludin (2020:6) adalah sebagai berikut :

1. Tujuan informasi atau penerangan

Ragam tulisan sangat luas dan variatif, baik dalam bidang hukum, ekonomi, politik, pendidikan, pertanian, sosial, dan lain-lainnya. Tulisan dengan tujuan ini hanya menyampaikan informasi apa adanya tanpa ada tendensi atau tujuan-tujuan tersembunyi lainnya.

2. Tujuan penugasan

Para mahasiswa dan peserta didik tentu harus mampu menulis dengan tujuan ini. Tulisan ini memang sengaja diperuntukkan untuk tugas-tugas yang diberikan oleh dosen atau pengajarnya. Tulisan ini dapat berupa tulisan paragraf, karangan, esai, atau makalah.

3. Tujuan estetis

Jenis tulisan yang mempunyai tujuan estetis biasanya dibuat dan dikarang oleh para sastrawan. Nilai estetis atau keindahan tersebut

memang mutlak diperlukan dalam tulisan yang bergenre sastra seperti novel, cerpen, puisi, dan sajak.

4. Tujuan kreatif

Tulisan dengan tujuan ini tidak jauh berbeda dengan tujuan estetik. Tetapi ada hal yang membedakannya yaitu pada pengembangan substansi tulisannya. Substansi tulisan jenis ini berkaitan dengan alur cerita, penokoha, dan aspek lainnya. Tulisan kreatif memang lebih condong ke tulisan sastra, baik prosa maupun puisi.

5. Tujuan konsumtif

Di era kemajuan seperti sekarang ini, tulisan dengan tujuan konsumtif sangat banyak ditemukan. Penulis maupun pengarang sudah tidak hanya berpikir pada tujuan eksistensi diri saja tetapi juga beralih ke tujuan konsumtif.

c. Tahapan dalam Menulis

Dalam menuangkan ide dan gagasan kita ke dalam tulisan, perlu adanya beberapa tahapan yang perlu dijalankan dan dilalui dalam menulis. Dengan menuliskan ide seorang penulis tidak harus terburu-buru dan harus lebih terarah dalam menuangkan idenya. Untuk itu kegiatan menulis memiliki tahapan-tahapan tertentu di dalam prosesnya.

Tahapan-tahapan menulis menurut Helaluddin & Awalludin (2020:8) terbagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut :

1. Tahap awal (pramenulis)

Pada tahap awal ini, penulis harus mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya sebagai modal awal dalam menulis. Pengumpulan informasi dapat dilakukan dengan membaca, mengamati, berdiskusi, menonton berita di TV, maupun dari sumber lainnya. Beberapa informasi tersebut diolah dan disimpulkan dengan berbagai pertimbangan. Langkah selanjutnya adalah menentukan tema atau topiknya. Jika dirasa topiknya terlalu luas, maka tugas penulis selanjutnya adalah menyempitkan dan membatasi ruang lingkupnya.

Langkah selanjutnya yang harus dilakukan penulis adalah menyusun kerangka tulisan. Penulis mengembangkan beberapa poin yang harus dikembangkan berdasarkan topik yang diangkat.

2. Tahap menulis

Setelah data yang dikumpulkan dan disiapkan pada tahap awal, langkah berikutnya adalah mengerjakan tahap penulisan. Pada tahap ini, penulis mengembangkan butir demi butir poin yang ada dalam kerangka tulisan. Ada 3 bagian dalam sebuah tulisan, bagian awal, tengah, dan akhir. Penulis harus mampu mengemas suatu tulisan ke dalam tiga bagian itu dengan sebaik-baiknya. Pada bagian tengah atau isi, penulis dituntut mampu memaparkan isi tulisan dengan baik dengan tetap menjaga keinginan dan hasrat pembaca untuk menuntaskan membacanya.

3. Tahap pascamenulis

Pada tahap akhir ini penulis dituntut untuk memberikan finishing touch pada tulisannya. Pada tahap ini penulis melakukan revisi dan penyuntingan secara seksama. Revisi tulisan dilakukan oleh penulis yang berkaitan dengan konteks atau isi tulisan. Pada kegiatan penyuntingan, penulis harus melakukan perbaikan pada unsur mekanik tulisan, baik ejaan, diksi, struktur kalimat, gaya bahasa dan lainnya.

6. Cerita Pendek (Cerpen)

Ada banyak jenis-jenis dari suatu karya sastra, salah satunya yaitu cerpen. “Cerpen adalah suatu karangan prosa yang berisi cerita sebuah peristiwa kehidupan manusia pelaku atau tokoh dalam cerita tersebut. Cerita pendek merupakan kisah yang memberikan kesan tunggal yang dominan tentang satu tokoh dalam satu latar dan situasi dramatik cerpen” menurut (Suroto, 1989) dalam (Nuryatin & Irawati, 2016a). Pendapat lain dari pengertian cerpen yaitu “Cerita Pendek (cerpen) adalah suatu karangan pendek yang berbentuk naratif atau cerita prosa yang mengisahkan kehidupan manusia yang penuh perselisihan, mengharukan, menggembirakan, dan kisahnya pendek kurang dari 10.000 kata” menurut Laelasari dan Nurlaila dalam (Nuryatin & Irawati, 2016b)

Melalui cerpen, akan banyak pesan-pesan moral yang dapat disampaikan dan dapat dengan mudah diterima oleh siswa. Terlebih jika

cerpen yang diceritakan mengandung pesan moral dan relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari.

“Cerita pendek atau yang sering disingkat dengan cerpen adalah suatu bentuk prosa naratif fiktif. Cerita pendek cenderung padat dan langsung pada tujuannya dibandingkan karya-karya fiksi yang lebih panjang, seperti novella (dalam pengertian modern) dan novel. Karena singkatnya, cerita-cerita pendek yang sukses mengandalkan teknik-teknik sastra, seperti tokoh, plot, tema, bahasa, dan insight secara lebih luas dibandingkan dengan fiksi yang lebih panjang” menurut (Kamdhi, 2013)

Dari beberapa pendapat di atas mengenai pengertian cerita pendek, dapat disimpulkan bahwa cerita pendek merupakan jenis dari karya sastra yang panjangnya lebih pendek dibandingkan novel. Biasanya, cerita pendek fokus pada satu peristiwa atau tema tertentu dengan jumlah karakter yang lebih terbatas. Isi cerita dalam cerita pendek atau cerpen bisa dalam berbagai jenis dan sangat beragam tergantung pada penulis.

Unsur pembangun cerpen mencakupi tema dan amanat, penokohan, alur, latar, pusat pengisahann/sudut pandang, dan gaya cerita. Berikut ini dipaparkan pengertian masing-masing unsur tersebut menurut (Nuryatin & Irawati, 2016)

a. Tema dan Amanat

Tema adalah ide sentral sebuah cerita. Tema cerpen ialah dasar cerita, yaitu suatu konsep atau ide atau gagasan yang menjadi dasar diciptakannya sebuah cerpen. “Cerpen harus mempunyai tema atau dasar. Dasar itu adalah tujuan dari cerpen itu. Dengan dasar ini pengarang dapat melukiskan watak-watak dari orang yang diceritakan dalam cerpen itu

dengan maksud tertentu, demikian juga segala kejadian yang dirangkaikan berputar kepada dasar itu” menurut Lubis 1978 dalam (Agus dan Retno 2016:62).

“Tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantis dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan” menurut (Stanton, 2007) dalam (Nurgiyantoro, 2018) dalam (Agus dan Retno 2016: 62).

Amanat dapat disampaikan oleh penulis melalui dua cara. Cara pertama, amanat disampaikan secara tersurat; maksudnya, pesan yang hendak disampaikan oleh penulis ditulis secara langsung di dalam cerpen; biasanya diletakkan pada bagian akhir cerpen. Dalam hal ini pembaca dapat langsung mengetahui pesan yang disampaikan oleh penulis. Cara yang kedua, amanat disampaikan secara tersirat; maksudnya, pesan tidak dituliskan secara langsung di dalam teks cerpen melainkan disampaikan melalui unsur-unsur cerpen. Pembaca diharapkan dapat menyimpulkan sendiri pesan yang terkandung di dalam cerpen yang dibacanya.

b. Tokoh dan Penokohan

Dalam cerita pendek, tokoh dan penokoha juga memiliki peran yang penting. Tokoh-tokoh dalam cerpen biasanya memiliki ciri khas yang khas dan terbatas, karena cerpen memiliki ruang yang terbatas untuk pengembangan karakter.

“Tokoh-tokoh cerpen hadir sebagai seseorang yang berjati diri yang kualitasnya tidak semata-mata berkaitan dengan ciri fisik, melainkan terlebih berwujud kualitas nonfisik. Oleh karena itu, tokoh cerita dapat dipahami sebagai kumpulan kualitas mental, emosional, dan sosial yang membedakan seseorang dengan orang lain” menurut Lukens dalam (Agus dan Retno 2016:65).

“Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlakuan dalam berbagai peristiwa dalam cerita. Tokoh cerita (*character*), adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan tindakan. Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Untuk kasus kepribadian seorang tokoh, pemaknaan itu dilakukan berdasarkan kata-kata (verbal) dan tingkah laku lain (nonverbal)” menurut Abrams dalam (Agus dan Retno 2016:65).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas mengenai tokoh dan penokohan, dapat disimpulkan bahwa tokoh dan penokohan merupakan unsur intrinsik penting dalam cerita pendek. Tokoh adalah pelaku yang terlibat dalam cerita, sementara penokohan adalah karakteristik, sifat, atau pembawaan karakter tokoh dalam cerita pendek.

c. Alur

Alur dalam cerita pendek mengacu pada urutan peristiwa yang terjadi dari awal hingga akhir cerita.

“Alur adalah rangkaian peristiwa yang direka dan dijalin sedemikian rupa sehingga menggerakkan jalan cerita, dari awal, tengah, hingga mencapai klimaks dan akhir cerita. Ada banyak cara untuk menyusun alur cerita. Namun semua cara itu umumnya bisa dikelompokkan ke dalam dua cara. Pertama, cara kronologis, yakni merangkai peristiwa demi peristiwa dari awal sampai akhir berdasarkan urutan waktu. Kedua, cara flashback, yaitu menceritakan lagi peristiwa masa lalu ditengah-tengah cerita. Biasanya flashback dipakai kalau pengarang memerlukan latar belakang yang mendalam” (Aksan, 2023)

“Alur merupakan terjemahan dari istilah Inggris yaitu *plot*. Alur adalah sambung-sinambung peristiwa berdasarkan hukum sebab akibat. Alur tidak hanya mengemukakan apa yang terjadi, tetapi juga menjelaskan mengapa hal itu terjadi. Dengan sambung-sinambungnyanya peristiwa ini

terjadilah sebuah cerita. Sebuah cerita bermula dan berakhir, dan antara awal dan akhi inilah terlaksana alur itu” menurut Stanton dalam (Agus dan Retno, 2016:69)

“Plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Sedangkan menurut Kenny, plot sebagai peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana, karena pengarang menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab akibat menurut” Stanton dalam (Agus dan Retno, 2016:69).

Prinsip dasar yang telah disimpulkan dari pengamatan terhadap cerita rekaan yang dihasilkan, penyusunan cerita dapat digambarkan seperti berikut.

1. Awal : paparan dan rangsangan
2. Tengah : tikaian, rumitan, dan klimaks
3. Akhir : penyelesaian

Lebih lanjut Stanton (2007:29) dalam (Agus dan Retno,2016:72) menyatakan bahwa “Sama halnya dengan elemen-elemen lain, alur memiliki hukum-hukum sendiri; alur hendaknya memiliki bagian awal, tengah, dan akhir yang nyata, meyakinkan dan logis, dapat menciptakan bermacam kejutan, dan memunculkan sekaligus mengakhiri ketegangan-ketegangan. Unsur kelogisan, kejutan, dan ketegangan memang merupakan suatu hal yang sangat perlu ada dalam sebuah cerita agar menghasilkan sebuah cerita yang berkualitas tinggi”.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas mengenai alur dapat disimpulkan bahwa alur dalam cerita pendek adalah rangkaian peristiwa yang membentuk sebuah cerita menjadi satu kesatuan yang utuh dalam cerita pendek.

d. Latar atau *Setting*

Latar atau *setting* dalam cerpen merujuk pada tempat, waktu, dan situasi di mana cerita berlangsung. “Istilah latar adalah terjemahan dari

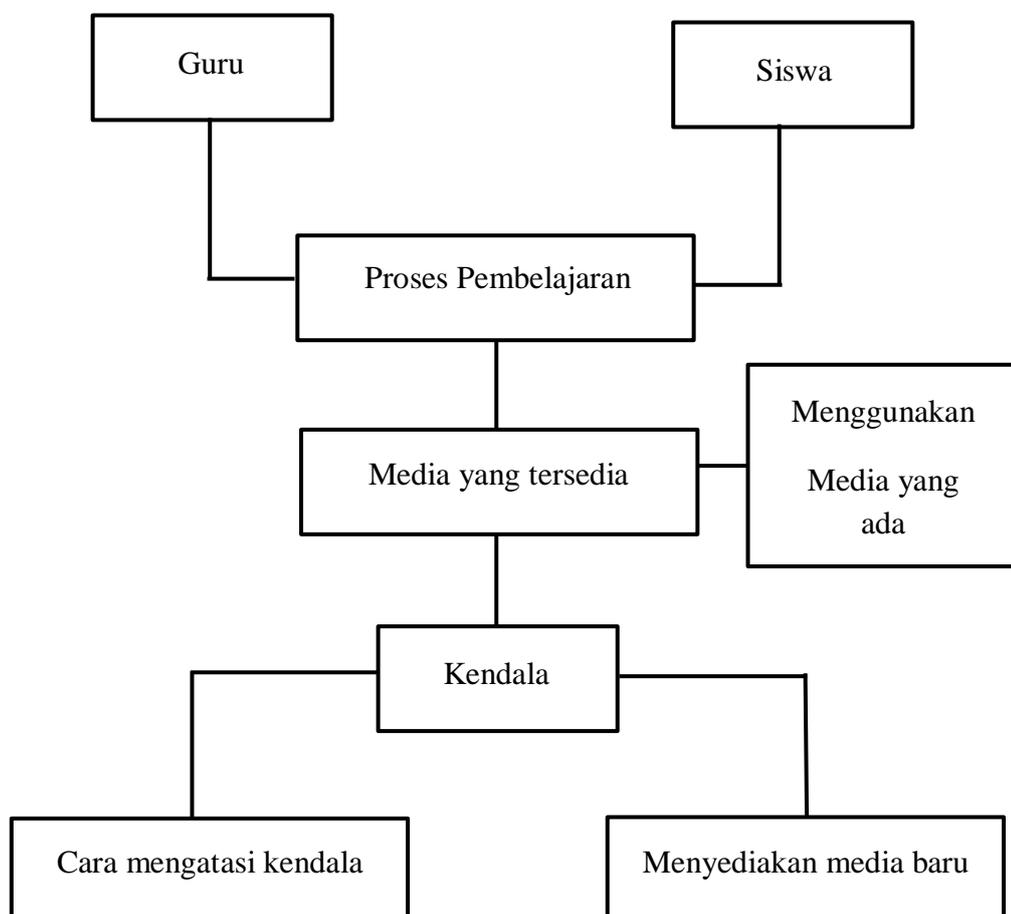
istilah inggris *setting*. Suatu cerita terjadi di suatu tempat dan pada waktu tertentu. Waktu dan tempat itu disebut *setting*” Hudson dalam (Agus dan Retno 2016:75).

Karena aksi tokoh-tokoh terjadilah peristiwa pada suatu waktu dan dalam ruang tertentu. Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah sungguh-sungguh ada dan terjadi.

Latar mempunyai fungsi, yang pertama latar berfungsi memberikan informasi situasi (ruang dan tempat) sebagaimana adanya. Lain daripada itu ada latar yang berfungsi sebagai proyeksi keadaan batin para tokoh, latar menjadi metafor dari keadaan emosional dan spiritual tokoh. Dalam fungsinya sebagai metafor, latar juga dapat menciptakan suasana. Latar yang baik adalah latar yang menunjukkan cerita tertentu. Selain itu latar juga harus memiliki keunikan tersendiri dalam sebuah cerita sehingga mampu membangun tokoh-tokoh yang spesifik dengan sifat tertentu yang hanya ada pada latar tertentu. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa latar memperkuat tokoh dan menghidupkan peristiwa-peristiwa yang dibina dalam alur sehingga menjadikan sebuah cerita yang unik pada karya sastra.

B. Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan dan dijalankan oleh peserta didik demi mencapai tujuan dan perubahan menjadi lebih baik lagi dan lebih luas pengetahuan. Proses tersebut dipengaruhi oleh faktor meliputi mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, dan lingkungan. Guru sebagai peran utama dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih baik metode maupun media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan optimal. Selain itu, sumber belajar untuk peserta didik juga meliputi media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang efektif dan efisien, maka peserta didik dengan mudah memperoleh pelajaran baru dari media pembelajaran tersebut.



C. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan judul yang diteliti oleh peneliti antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh (J. S. Hasan & Lubis, 2023) dalam penelitiannya yang berjudul "*Aplikasi Spotify: Solusi Baru dalam Pembelajaran Menulis Cerpen di SMA*". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan aplikasi *spotify* sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa. Berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil menulis teks cerpen pada kelas yang menerapkan aplikasi *spotify* sebagai media pembelajaran menunjukkan kemampuan menulis yang lebih baik dari pada kelas yang tanpa menerapkan aplikasi *spotify* sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pada kelas yang menerapkan aplikasi *spotify* sebagai media pembelajaran cerpen adalah 82,2 dengan standar deviasi 11,51347. Hasil rata-rata menulis teks cerpen pada kelas yang tanpa menerapkan aplikasi *spotify* sebagai media pembelajaran cerpen adalah 54,8 dengan standar deviasi 21,43725. Dengan demikian, selisih rata-rata kemampuan menulis teks cerpen pada kelas yang menerapkan aplikasi *spotify* dan kelas yang tidak menerapkan aplikasi *spotify* adalah 27,4.
2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Adiwijoyo et al., 2023) dalam penelitiannya yang berjudul "*Memfaatkan Radio Podcast sebagai Media Audio untuk Peningkatan Pemahaman Listening Siswa*". Penulis menerapkan penelitian tindakan kelas sebagai desain penelitiannya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan radio *podcast* dapat

meningkatkan pemahaman listening siswa atau tidak. Penulis mengambil data secara kualitatif berdasarkan hasil wawancara dan mengamati proses pembelajaran di kelas listening. Penulis menemukan bahwa pemahaman Listening siswa semester pertama tidak memuaskan setelah diberikan pre-test. Hanya ada 13 siswa (36,11%) dari 36 siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal. Total skor tertinggi pada pre-test adalah 75, total skor terendah adalah 45, total skor keseluruhan adalah 2240, dan total skor rata-rata adalah 62,22. Hal ini menjadi alasan mengapa penulis melakukan penelitian tersebut. Setelah penulis melakukan penelitian tersebut rata-rata skor Listening siswa menjadi 66,25, namun tindakan tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan. Terdapat 19 (52,78%) dari 36 siswa yang mencapai KKM. Oleh karena itu penulis mengadakan siklus kedua pada penelitiannya dan setelah dilaksanakan tindakan pada siklus kedua rata-rata nilai siswa meningkat. Saat itu 73,89 hal ini membuktikan bahwa strategi penggunaan media audio telah memenuhi kriteria keberhasilan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Barliana, 2015) dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Cerita Pendek yang Bermuatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bagi Peserta Didik Pendidikan Menengah”*. Dalam penelitian ini digunakan prosedur penelitian Research and Development (R&D) atau biasa disebut penelitian pengembangan yang diadaptasi dari Borg dan Gall (1983: 775). Berdasarkan hasil pretes dan postes peserta didik baik pada uji terbatas yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Adiwerna, maupun pada uji luas yang dilaksanakan di SMK

Negeri 1 Slawi, SMK NU 1 Slawi, SMA Negeri 1 Slawi, dan SMA Negeri 1 Bojong, diperoleh simpulan bahwa media pembelajaran audio cerita pendek efektif untuk pembelajaran menyimak cerpen. Hal itu dibuktikan dengan adanya peningkatan pada hasil postes, baik pada uji terbatas maupun uji luas sebesar 0,656. Peserta didik mendapatkan nilai postes yang telah melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni, 75 lebih dari atau sama dengan 75%. Perbedaan nilai rata-rata juga lebih baik dibandingkan pretes, yakni sebesar 22.278.