

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Selain sebagai proses pengajaran, pendidikan juga merupakan proses transfer ilmu pengetahuan, nilai-nilai, dan pembentukan karakter. Pendidikan adalah kunci untuk membuka gerbang menuju masa depan yang lebih baik. Melalui pendidikan, individu dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang diperlukan untuk keberhasilan dalam memecahkan masalah. (Nurkholis, 2013).

Pendidikan yang baik merupakan pendidikan yang melahirkan generasi intelektual yang tidak hanya mencangkup transfer pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga melibatkan pengembangan karakter yang ada dalam dirinya. Dalam proses pendidikan, agar menghasilkan pengalaman belajar yang baik harus melibatkan tiga aspek pembelajaran, yaitu kognitif, psikomotorik, serta afektif. Ketika ketiga aspek ini ada dalam pembelajaran, maka pengalaman belajar peserta didik akan menjadi jauh lebih baik (Heriyati, 2017) (Nurkholis, 2013).

Dalam mewujudkan pengalaman belajar yang baik saat ini telah muncul Revolusi Industri 4.0 yang telah membawa perubahan signifikan terhadap masyarakat dan berdampak pada beberapa aspek kehidupan manusia. Kemajuan teknologi telah menjadi alat penting dan tidak terpisahkan dalam perannya sebagai instrumen ciptaan manusia yang memudahkan berbagai tugas sehari-hari. Bidang teknologi informasi mencakup lebih dari sekedar perangkat keras dan perangkat lunak, dan pengaruhnya terhadap individu bergantung pada kemampuan mereka untuk secara terampil mengintegrasikannya ke dalam budaya dan rutinitas individu sehari-hari, sehingga menentukan sejauh mana dampaknya. (Putrawangsa & Hasanah, 2018)

Luthfiah Aulia, 2023

*PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SPOTIFY FOR PODCASTER TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI MITIGASI BENCANA DI KELAS XI IPS SMA PASUNDAN 3 BANDUNG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Perkembangan internet diperkirakan akan terus berlanjut sehingga berdampak pada peningkatan pemanfaatan *platform* media sosial di Indonesia sepanjang tahun 2022 dibandingkan tahun sebelumnya. Berdasarkan data *Wearesocial*, terlihat terjadi peningkatan jumlah pengguna aktif media sosial secara global hingga mencapai total 191,4 juta orang. Angka ini mewakili tingkat pertumbuhan sebesar 12,6% dibandingkan tahun sebelumnya. Selain itu, jumlah pengguna internet aktif juga mengalami perubahan bertahap, dengan total tercatat 204,7 juta pengguna, yang menunjukkan peningkatan sebesar 1% dibandingkan tahun sebelumnya. Pentingnya penggunaan media sosial untuk tujuan informasi dan rekreasi tidak dapat disangkal pemanfaatan *platform* media sosial di Indonesia mengalami lonjakan yang signifikan, terutama disebabkan oleh kemudahan akses internet. Kemunculan internet dan media baru telah memperluas peran ponsel pintar lebih dari sekadar hiburan, menjadikannya alat penting dalam bidang pendidikan. Selain itu, masih terdapat potensi ponsel pintar untuk menjadi instrumen pembelajaran yang efektif di masa depan. (Wear, 2022)

Strategi pengajaran yang tidak efektif dan tidak konsisten dapat menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Menyampaikan pengetahuan hanya secara lisan seringkali tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Siswa dapat menjadi bosan atau kurang termotivasi jika terus-menerus disampaikan materi secara pasif, yang pada gilirannya akan menurunkan minat untuk belajar dan meredam kegembiraan peserta didik untuk materi pelajaran. Dengan demikian, penting bagi guru untuk terus mengembangkan dan menggunakan berbagai strategi pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran. (Setiawan, 2016)

Pembelajaran akan sulit dilakukan jika sumber daya terbatas, namun pembelajaran menjadi jauh lebih mudah seiring dengan kemajuan teknologi. Seperti yang telah dikatakan sebelumnya, media memainkan peran penting dalam kegiatan pembelajaran untuk memastikan bahwa peserta didik terlibat selamaproses pembelajaran dan bahwa peserta didik dapat memenuhi kriteria keberhasilan pembelajaran. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dapat dipengaruhi oleh bahan ajar yang digunakan. (Warti, 2018)

Luthfiyah Aulia, 2023

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SPOTIFY FOR PODCASTER TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI MITIGASI BENCANA DI KELAS XI IPS SMA PASUNDAN 3 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Pada dasarnya pendidikan merupakan sebuah upaya yang disengaja untuk memaksimalkan potensi sumber daya manusia dengan menunjang kegiatan pembelajaran. Peningkatan mutu pendidikan sangat penting untuk menciptakan sistem pendidikan yang harus selalu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kemajuan yang terjadi di tingkat lokal, nasional, dan dunia. Pendidikan berupaya menjembatani kesenjangan dalam menjalani kehidupan dan memenuhi tuntutan berdasarkan pengetahuan. (Pemuda, 2014)

Pembelajaran geografi bukan hanya sekadar proses pengetahuan tentang dunia, tetapi juga interaksi mendalam dengan keruangan di permukaan bumi. Mata pelajaran geografi melibatkan pemahaman fenomena dari perspektif geografis, dengan fokus pada unsur-unsur keruangan, lingkungan, dan kompleks wilayah. Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran geografi memiliki tujuan yang beragam. Selain pengembangan pemahaman geografis, pendidikan ini juga mencakup pengembangan sikap pribadi, serta kesediaan peserta didik untuk berkontribusi dalam masyarakat. Salah satu topik yang menonjol dalam geografi adalah mitigasi bencana, yang memerlukan penggunaan media pendukung untuk memfasilitasi komunikasi efektif antara guru dan peserta didik. Pembelajaran geografi telah mengalami perkembangan pesat, seiring dengan kemajuan teknologi. Kemunculan berbagai media digital telah membuka pintu bagi *e-learning*, memungkinkan pembelajaran geografi tanpa batasan ruang dan waktu (Khairani, 2014; Rani, 2014).

Pemanfaatan podcast semakin meluas dalam segala bidang salah satunya bidang pendidikan. Dalam pendidikan penggabungan beberapa teknologi bukanlah suatu hal yang baru, teknologi dapat berperan didalam pengajaran serta pembelajaran. Di Indonesia, ruang kelas semakin dilengkapi dengan beragam alat dan sumber daya, membuka pintu lebar bagi peserta didik untuk mengakses berbagai cara agar peserta didik dapat mengalami perbedaan jenis media pembelajaran. (Penny, 2020; Susilowati, 2020)

Kehadiran Spotify *for Podcasters* dalam bidang teknologi pendidikan menandakan kemajuan penting, menawarkan peserta didik sumber daya berharga untuk memperluas pengetahuan mereka di luar ruang kelas. *Podcast* yang ditampilkan di *spotify* bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran

Luthfiyah Aulia, 2023

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SPOTIFY FOR PODCASTER TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI MITIGASI BENCANA DI KELAS XI IPS SMA PASUNDAN 3 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

dengan menyediakan *platform* yang menarik kepada peserta didik untuk mempercepat proses pembelajaran, sekaligus mengurangi risiko monoton, sehingga membuat peserta didik tetap berkeinginan untuk terus belajar dan meningkatkan prestasinya diluar pembelajaran formal di sekolah. Adanya peningkatan keinginan dan minat untuk belajar pada peserta didik memberikan dampak positif terhadap hasil belajar (Firdaus, 2021; Ruchliyadi, 2022).

Pemanfaatan *podcast* untuk memfasilitasi pembelajaran *online* bagi peserta didik memiliki kelebihan dan kekurangan. Salah satu keterbatasan sistem pembelajaran yang digunakan oleh aplikasi ini adalah kurangnya kekuatan jaringan yang tidak memadai yang menyebabkan peserta didik tidak dapat mengikuti. Terlepas dari keterbatasan ini, *Spotify for Podcaster* berpotensi memfasilitasi pengalaman belajar peserta didik di Indonesia dengan menyediakan pendekatan yang menarik dan personal yang selaras dengan minat unik dan kebutuhan informasi mereka. (Cahyani, 2019).

Lingkungan yang baik dan sehat dapat mendorong peserta didik untuk memiliki keinginan dan kegairahan untuk belajar. Selain lingkungan, keinginan belajar dipengaruhi oleh kondisi peserta didik itu sendiri pada saat pembelajaran, jika kondisi kurang mendukung dapat berpengaruh kepada peserta didik yang menyebabkan kurang berminat untuk belajar ataupun kurang konsentrasi dalam mengikuti setiap pelajaran yang diberikan. Dengan memiliki minat belajar yang tinggi, peserta didik akan mampu belajar dan berlatih dengan baik, sehingga peserta didik akan lebih mudah untuk dilatih berpikir secara kritis, kreatif, cermat, dan logis yang menjadikan peserta didik dapat berprestasi dengan baik dalam pelajaran geografi (Sirait, 2016).

Berdasarkan analisis dan observasi yang dilakukan di SMA Pasundan 3 Bandung didapatkan informasi bahwa saat ini diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk belajar namun dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Berdasarkan pemaparan permasalahan yang telah disampaikan, peneliti merasa tertarik untuk menjalankan sebuah penelitian dengan judul yang menarik, yakni: “Pengaruh Media Pembelajaran *Spotify for podcaster* terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta didik

pada Materi Mitigasi Bencana di Kelas XI IPS (*Pre- Eksperimental: SMA Pasundan 3 Bandung*)”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, peneliti memberikan batasan permasalahan yang akan diteliti dalam beberapa rumusan masalah, adapun rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengaruh media pembelajaran *spotify for podcaster* terhadap minat belajar peserta didik pada materi mitigasi bencana di kelas XI IPS SMA Pasundan 3 Bandung?
2. Bagaimanakah *spotify for podcaster* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi mitigasi bencana di kelas XI IPS SMA Pasundan 3 Bandung?
3. Bagaimanakah pengaruh media pembelajaran *spotify for podcaster* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi mitigasi bencana di kelas XI IPS SMA Pasundan 3 Bandung?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Dengan berlandaskan pada gambaran masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mencapai tujuan-tujuan berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran *spotify for podcaster* terhadap minat belajar peserta didik pada materi mitigasi bencana di kelas XI IPS SMA Pasundan 3 Bandung.
2. Untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran *spotify for podcaster* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada materi mitigasi bencana di kelas XI IPS SMA Pasundan 3 Bandung.
3. Untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran *spotify for podcaster* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi mitigasi bencana di kelas XI IPS SMA Pasundan 3 Bandung.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan dampak positif yang luas bagi berbagai pihak yang berkepentingan. Berikut beberapa manfaat dari penelitian ini:

Luthfiah Aulia, 2023

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SPOTIFY FOR PODCASTER TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI MITIGASI BENCANA DI KELAS XI IPS SMA PASUNDAN 3 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

## 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berpotensi menghadirkan kontribusi berarti dalam mengembangkan disiplin ilmu komunikasi secara menyeluruh. Khususnya, penelitian ini diarahkan untuk memperluas pemahaman teoritis mengenai implikasi dari peningkatan penggunaan alat digital yang terjangkau dan sumber daya pendidikan terbuka terkait isu-isu yang relevan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang aplikasi belajar *podcast* Spotify *for podcaster* yang bisa dipakai oleh semua kalangan.

### b. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar dan motivasi dalam proses pembelajaran dengan melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *podcast spotify for podcaster*.

### c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan dan informasi bagi guru tentang pemanfaatan teknologi digital serta media elektronik, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran serta pembaharuan dalam mengajar.

### d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti mengenai manfaat media pembelajaran *spotify for podcaster* dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

## 1.5 Definisi Operasional

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Spotify *for Podcaster* terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA Pasundan 3 Bandung” harus memiliki batasan pembahasan untuk menghindari adanya kesalahan persepsi pada penelitian ini.

### **1.5.1 Podcast Spotify for Podcaster**

Spotify for Podcaster merupakan salah satu media pembelajaran di Indonesia. Konsep *Podcast Spotify for Podcaster* secara sederhana adalah peserta didik dapat mendengarkan suatu materi dan mempertemukan antara pengajar dengan muridnya dalam dunia maya dengan cara pengajar memberikan materi serta motivasi dalam bentuk suara. Walaupun radio dan podcast memiliki bentuk yang sama yaitu menyampaikan informasi, tetapi *podcast Spotify for Podcaster* ini dapat memiliki durasi yang lebih panjang dan dapat diulang (Lida., 2019).

### **1.5.2 Hasil Belajar**

Hasil dari proses pembelajaran dan pendidikan yang meliputi ranah kognitif, psikomotorik, dan emosional terwujud dalam perubahan perilaku. Hasil pembelajaran dapat dipastikan melalui penyelesaian penilaian yang dirancang untuk menunjukkan sejauh mana kriteria penilaian telah dipenuhi dalam berbagai cara. Hal ini dapat mencakup hasil tes rutin yang diberikan setelah presentasi kompetensi mata pelajaran, serta pertumbuhan pribadi yang dialami oleh individu yang terlibat dalam proses belajar (Lestari, 2020).

### **1.5.3 Media Pembelajaran**

Untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan pendidikan, media pembelajaran mencakup berbagai alat, metode, dan pendekatan yang menggunakan teknologi grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan merekonstruksi informasi pendengaran dan visual (Teni, 2018).

### **1.5.4 Minat Belajar**

Minat belajar diartikan sebagai disposisi positif terhadap belajar dan hasrat untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Minat yang berkaitan erat dengan suka dan tidak suka merupakan motivator yang ampuh dalam proses belajar (Astuti, 2015).

### **1.5.5 Mitigasi Bencana**

Mitigasi bencana adalah tindakan yang bertujuan untuk mengurangi risiko dan konsekuensi yang mungkin terjadi akibat bencana. Fokus utama mitigasi bencana adalah mengurangi dampak negatif yang dapat diakibatkan oleh bencana itu sendiri. Ada dua komponen utama yang menjadi pijakan bagi keberhasilan mitigasi bencana, yaitu komponen mikrokosmos, yang mencakup upaya pembangunan yang bersifat manusiawi, dan komponen makrokosmos, yang melibatkan pembangunan yang ramah terhadap lingkungan dan semua makhluk hidup (Andi2021).



## 1.6 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan rumusan masalah, tinjauan pustaka, dan penelitian sebelumnya, penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu berikut diantaranya, yaitu:

**Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama	Tahun	Judul	Masalah	Tujuan	Pustaka	Metode	Hasil
1	Ahmad, Rike	2018	“Pengaruh Media Visual Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Peserta didik”	Penggunaan metode ceramah yang kurang efektif karena bersifat teori, menyebabkan peserta didik terkesan bosan dan malas. Apabila dibiarkan terus menerus tidak menutup kemungkinan hasil belajar peserta didik akan menurun	1. Mengetahui apakah aplikasi Lectora Inspire berpengaruh terhadap hasil belajar, serta menunjukan hasil positif atau negatif terhadap hasil belajar.	- Pendidikan. - Pembelajaran. - Hasil Belajar.	Metode yang digunakan Non-equivalent Preset – posttest Control Grup De – sign, dengan teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan pemberian test yang dilakukan dua kali yaitu sebelum diberikan pembelajaran dan setelah diberikan pembelajaran.	1. Terdapat pengaruh hasil belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang dianalisis menggunakan uji beda (uji t) dengan bantuan aplikasi SPSS.
2	Rosmalia, Eva	2015	“Pengaruh Aplikasi Model Assure Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Geografi”	Kelengkapan sarana dan prasarana yang memadai namun guru masih belum dapat memaksimalkan sarana dan prasarana yang tersedia dan masih menggunakan	1. Mengetahui perbedaan motivasi pada pengukuran akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. 2. Mengetahui bagaimana	- Motivasi belajar - Model ASSURE. - Pola pembelajaran	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan design non-equivalent pretest posttest control group design.	1. Terdapat pengaruh adanya model pembelajaran ASSURE terhadap hasil belajar. 2. Terdapat kelemahan dan kelebihan adanya pembelajaran model ASSURE.

Luthfiyah Aulia, 2023

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SPOTIFY FOR PODCASTER TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI MITIGASI BENCANA DI KELAS XI IPS SMA PASUNDAN 3 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

				pembelajaran konvensional	kelemahan model pembelajaran ASSURE dan pembelajaran geografi.			
3	Bayu Fitra	2021	“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Meet terhadap Hasil Belajar”	Penggunaan aplikasi google meet dalam pembelajaran belum maksimal karena pengetahuan mahasiswa didik terhadap pembelajaran harus komprehensif agar dapat memahami dan sekaligus mempraktekan.	1. Mengetahui aplikasi Google Meet sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidikan era revolusi 4.0</li> <li>- Google meet</li> </ul>	Metode yang dilakukan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre – eksperimen dan teknik pengumpulan data menggunakan teknis tes hasil belajar.	1. Terdapat hasil dan pengaruh adanya penggunaan google meet pada mahasiswa didik dan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.
4	Maghvira Octaviani	2020	“Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Online Aplikasi Ruang Guru Terhadap Minat Belajar Peserta didik”	Penggunaan aplikasi ruang guru yang belum menyeluruh kepada semua peserta didik dan pembelajaran konvensional menjadikan ketertarikan peserta didik dalam belajar berkurang.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui pengaruh komunikasi media online ruang guru terhadap minat belajar.</li> <li>2. Mengetahui seberapa besar pengaruh komunikasi media online ruang guru terhadap minat belajar.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplikasi ruang guru</li> <li>- Minat belajar</li> </ul>	Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pengumpulan data menggunakan metode survey.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdapat pengaruh aplikasi ruang guru pada minat belajar peserta didik yang didapatkan dari perhitungan uji hipotesis antara variabel X terhadap variabel Y.</li> <li>2. Terdapat pengaruh media online terhadap minat belajar.</li> </ol>

Luthfiah Aulia, 2023

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SPOTIFY FOR PODCASTER TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI MITIGASI BENCANA DI KELAS XI IPS SMA PASUNDAN 3 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

5	Endah Pratiwi, Hary Soedarto, Bunga Ayu	2021	“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruang Guru dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta didik Kelas X SMK MUHAMMADIYAH KOTA JAMBI”	Pembelajaran fisika yang rumit dan sulit dipahami dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran membuat peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran fisika	1. Mengetahui apakah aplikasi pembelajaran online ruang guru berpengaruh terhadap motivasi dan hasil peserta didik pada mata pelajaran fisika.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivasi belajar</li> <li>- Hasil belajar</li> <li>- Aplikasi ruang guru</li> <li>- Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar</li> </ul>	Penelitian ini menggunakan variabel dependen dan variabel moderator dengan sampel yang diambil menggunakan teknik total sampling.	1. Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi ruang guru terhadap mata pelajaran fisika, yang dibuktikan dengan analisis data post test pada peserta didik kelas eksperimen menunjukkan 82,67 persen dan kelas kontrol 73, 67 persen.
6	Tatan ZM	2011	“Pengaruh Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika”	Pembelajaran matematika masih dianggap sulit untuk dipelajari oleh kebanyakan peserta didik, hal ini terjadi karena kurangnya pemahaman tentang bagaimana pengoperasian matematika serta kurangnya pemanfaatan ICT sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan.	1. Mengetahui pengaruh penggunaan media belajar berbasis ICT terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari minat belajar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hasil belajar</li> <li>- Penggunaan media belajar berbasis ICT</li> <li>- Minat belajar</li> </ul>	Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang dilakukan dengan metode quasi eksperimen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hasil pembelajaran matematika yang menggunakan media ICT lebih baik hasil belajarnya dibandingkan dengan yang menggunakan media konvensional.</li> <li>2. Hasil belajar peserta didik meningkat lebih baik daripada sebelumnya.</li> <li>3. Penggunaan media belajar yang refrenatif telah meningkatkan minat belajar peserta didik yang berdampak pada hasil belajar.</li> </ol>
7	Nirfayanti	2019	“Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real	Universitas muslim maros merupakan universitas yang telah memanfaatkan e – learning, akan tetapi	1. Mengetahui pengaruh media pembelajaran google classroom terhadap motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Google classroom</li> <li>- Motivasi belajar</li> </ul>	Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan desain penelitian one shot case study, yaitu subjek diberi	1. Terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran google classroom terhadap

Luthfiyah Aulia, 2023

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SPOTIFY FOR PODCASTER TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI MITIGASI BENCANA DI KELAS XI IPS SMA PASUNDAN 3 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

			Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik”	dalam pelaksanaanya ada beberapa dosen yang belum memanfaatkan e – learning dengan maksimal.	belajar mahapeserta didik semester v program studi pendidikan matematika.		perlakuan tertentu diikuti dengan pengamatan pada saat penerapan perlakuan dan melakukan pengukuran terhadap akibat dari perlakuan tersebut.	motivasi belajar mahapeserta didik.
8	Yesi violita	2019	“Penggunaan Aplikasi Ruang Guru Terhadap Minat Belajar Peserta didik SMA”	Adanya sarana dan prasana yang mencukupi dalam pembelajaran dan sejauh mana pemanfaatan aplikasi dalam pembelajaran	1. Menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi ruang guru terhadap minat belajar. 2. Mengevaluasi minat belajar peserta didik.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Belajar</li> <li>- Minat belajar</li> <li>- Ruang guru</li> <li>- Media baru</li> <li>-</li> </ul>	Penelitian ini menggunakan metode korelasional dengan menggabungkan dua teknik penelitian dengan teknik sampling berlapis, berjenjang, dan petala.	1. Aplikasi ruangguru berpengaruh cukup rendah terhadap minat belajar responden, faktor yang mempengaruhinya yaitu responden lebih tertarik belajar secara langsung.
9	Arika Handayani	2019	“Pengaruh Penggunaan Internet Sebagai Media Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Peserta didik SMK TRITECH INFORMATIKA MEDAN tahun pelajaran 2018/2019”	Penggunaan internet sebagai media pembelajaran yang kurang maksimal serta motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik masih rendah.	1. Mengetahui pengaruh penggunaan internet sebagai media belajar terhadap hasil belajar peserta didik.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidikan menengah kejuruan</li> <li>- Internet</li> <li>- Media pembelajaran</li> <li>- Motivasi belajar</li> <li>- Evaluasi pembelajaran</li> </ul>	Penelitian ini menggunakan sampling jenuh dengan variabel yang terdiri dari dua variabel yaitu bebas dan terikat.	1. Terdapat pengaruh baik dan signifikan penggunaan internet terhadap hasil belajar dan motivasi pada peserta didik.

Luthfiyah Aulia,2023

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SPOTIFY FOR PODCASTER TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI MITIGASI BENCANA DI KELAS XI IPS SMA PASUNDAN 3 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

10	Anton Adhy, I Nyoman Sudana, Sugito	2020	“Pengaruh Penggunaan Aplikasi PlantNet Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar”	Proses pembelajaran yang memerlukan waktu yang cukup lama karena kurangnya sumber belajar.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi plantnet terhadap hasil belajar.</li> <li>2. Mengetahui pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplikasi plantnet</li> <li>- Gaya belajar</li> <li>- Hasil belajar</li> </ul>	Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan teknik pengambilan simple random sampling.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi plantnet terhadap hasil belajar serta adanya pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar.</li> </ol>
----	-------------------------------------	------	---	--	--	--	--	---

Dalam proses penelitian ini, penulis mengacu pada beberapa penelitian sebelumnya sebagai referensi dan pembanding. Penelitian tersebut berkaitan dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran *podcast* Spotify oleh para *podcaster* terhadap hasil belajar dan minat belajar, serta metode-metode yang telah diterapkan. Melalui perbandingan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penulis dapat memutuskan metode penelitian yang akan digunakan dan berpotensi untuk menyempurnakan kekurangan yang teridentifikasi dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

Penelitian ini difokuskan pada dampak penggunaan media pembelajaran *podcast* Spotify for *Podcaster* terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik dan minat belajar, dengan mendasarkannya pada analisis sepuluh penelitian sebelumnya. Selain itu, penelitian ini juga mengungkap perbedaan yang signifikan dalam gaya penulisan. Dari penelitian-penelitian terdahulu juga terdapat beberapa perbedaan, penelitian terdahulu lebih banyak mengkaji tentang adanya aplikasi belajar terhadap motivasi, dan beberapa aplikasi pembelajaran yang berbeda. Sedangkan peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran *Podcast* Spotify for *podcaster* sebagai media pembelajaran yang digunakan.

Selain itu juga terdapat beberapa perbedaan hasil akhir yang digunakan. Dari penelitian sebelumnya menggunakan hasil motivasi belajar, sedangkan pada penelitian ini menggunakan hasil belajar serta minat belajar. Selain itu terdapat perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu adanya perbedaan beberapa kajian yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti berupaya menggabungkan penggunaan media pembelajaran *Podcast* Spotify for *Podcaster* yang dikaitkan dengan hasil akhir serta minat belajar.