

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi yang pesat selama satu dekade terakhir telah memengaruhi banyak aspek dalam kehidupan dan pendidikan merupakan salah satu di antaranya. Secara khusus, perkembangan teknologi ini memberikan pembaharuan terhadap sistem pendidikan jarak jauh yang saat ini sedang ramai diperbincangkan khususnya pada masa pandemi Covid-19 yang tengah terjadi (Purwanto dkk. dalam Handarini dan Wulandari, 2020). Pembaharuan yang dimaksud adalah sistem pembelajaran daring (dalam jaringan/*online*) yang merupakan salah satu bentuk sistem pendidikan jarak jauh yang dipengaruhi oleh adanya teknologi, yaitu teknologi internet. Pembelajaran daring seperti yang dikemukakan (Handarini dan Wulandari, 2020, hlm. 498) merupakan sistem pembelajaran yang pelaksanaannya tidak dilakukan secara tatap muka langsung, melainkan dengan memanfaatkan sebuah *platform* berbasis jaringan internet yang dapat membantu proses belajar mengajar meskipun dilakukan secara jarak jauh.

Pandemi Covid-19 yang tengah terjadi saat ini seakan memaksa semua instansi pendidikan atau sekolah secara lebih khusus, untuk menggunakan sistem pendidikan jarak jauh yang dalam hal ini secara lebih spesifik yaitu sistem pembelajaran daring demi mencegah penyebaran virus yang lebih masif (Handarini dan Wulandari, 2020). Pemerintah Republik Indonesia melalui Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 meminta Gubernur dan Walikota membuat kebijakan untuk seluruh sekolah di daerahnya agar dapat melaksanakan semua kegiatan termasuk kegiatan belajar mengajar secara daring dari rumah masing-masing. Berangkat dari kebijakan tersebut, pembelajaran daring mau tidak mau harus digunakan oleh semua sekolah demi mencegah penyebaran virus dan agar kegiatan pendidikan di sekolah masih bisa berjalan di masa pandemi ini.

Pembelajaran daring dalam pelaksanaannya sangat berkaitan erat dengan penggunaan media, namun berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SMPN 25 Bandung menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran daring di sekolah tersebut saat ini masih kurang dimanfaatkan dengan

Nabil Falah Abdussalam, 2021

**PENGEMBANGAN KONTEN MEDIA PODCAST FOR LEARNING FORMAT FEATURE DALAM UPAYA MENGEMBANGKAN DAYA IMAJINASI SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI SMP (Studi Design and Development di SMPN 25 Bandung)**

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

baik dan kurang variatif. Sejalan dengan pernyataan tersebut, di masa pandemi ini muncul sebuah media digital yang sebenarnya sudah ada cukup lama, namun semakin populer lagi karena pandemi yang memaksa semua orang untuk berdiam diri di rumah. Media digital yang dimaksud adalah *podcast*. Eka dari DailySocial.id melakukan survei pada tahun 2018 perihal penggunaan layanan *podcast* dan mendapati sebanyak 67.97% dari 2018 orang responden mengenal apa itu *podcast* dan 80% dari responden yang mengenal *podcast* tersebut mendengarkan *podcast* dalam 6 bulan terakhir (Diakses 28 Januari 2021 dari <https://dailysocial.id/post/laporan-dailysocial-penggunaan-layanan-podcast-2018>). Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa pada tahun 2018 pun, *podcast* sudah cukup dikenal di masyarakat. Lebih lagi popularitasnya yang semakin meningkat di masa pandemi saat ini karena hampir semua orang melakukan kegiatan sehari-harinya di internet.

*Podcast* merupakan media digital yang berisikan informasi berupa audio, video, atau informasi lain yang diunggah serta dapat diunduh pada sebuah *website* atau portal aplikasi tertentu (Indriastuti dan Saksono, 2015, hlm. 309). Secara umum, *podcast* hampir sama seperti media pembelajaran yang biasa digunakan (media audio, visual, dll), yang menjadi perbedaan adalah *podcast* didistribusikan secara digital (McGarr, 2009), serta bagaimana media tersebut dapat diakses pun berbeda dengan media pembelajaran pada umumnya. Berdasarkan pernyataan tersebut, *podcast* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, namun dengan catatan, konten dan bagaimana cara penyampaian dalam *podcast* tersebut disesuaikan dengan peruntukannya sebagai media pembelajaran.

Pemanfaatan *podcast* dalam kegiatan akademis sendiri sudah pernah dilakukan. Donnelly dan Berge (dalam Fernandez, Sallan, dan Simo, 2015) mengemukakan bahwa literatur-literatur yang ada saat ini secara garis besar menunjukkan tiga kegunaan *podcast* dalam kegiatan akademis yaitu; untuk menyebarkan konten pembelajaran, untuk menyimpan materi yang telah disampaikan di kelas, dan untuk meningkatkan pembelajaran. Selain itu menurut Indriastuti dan Saksono (2015, hlm. 306), penggunaan *podcast* sebagai suatu media *e-learning* memiliki kelebihan seperti *reusability* dan *replaying* bahan ajar, ketersediaan dan ketidaktergantungan terhadap satu teknologi, karena *podcast*

dapat digunakan melalui berbagai media putar seperti MP3 *player*, komputer, *smartphone*, dll.

Dalam perkembangannya hingga saat ini, secara umum terdapat tiga jenis *podcast* yaitu; *traditional/audio podcast*, *enhanced podcast*, dan *video podcast* (Indriastuti dan Saksono, 2015; Fernandez dkk., 2015). Indriastuti dan Saksono (2015, hlm. 309) mengemukakan bahwa jenis *traditional/audio podcast* merupakan yang paling populer dari ketiga jenis *podcast* tersebut. Berdasarkan pernyataan tersebut, dalam penelitian ini jenis *podcast* yang dibahas akan lebih difokuskan pada jenis *traditional/audio podcast*. Karena karakteristiknya yang mirip seperti media audio pada umumnya, jenis *traditional/audio podcast* juga memiliki kelebihan yang sama seperti media audio. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Barliana (2015, hlm. 6), disebutkan bahwa media audio mampu mengembangkan daya imajinasi serta mengembangkan nilai pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Dari pernyataan tersebut, jenis *traditional/audio podcast* juga memiliki kemampuan seperti yang ditemukan dalam penelitian Barliana tadi, melihat karakter dari *podcast* jenis ini yang kurang lebih sama seperti media audio pada umumnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan pada paragraf sebelumnya, didapat bahwa *podcast* dengan jenis *traditional/audio podcast* yang mana memiliki karakteristik mirip dengan media audio dapat mengembangkan daya imajinasi siswa. Hardianty (2015, hlm. 441) mengemukakan bahwa imajinasi berperan penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan karena berkaitan dengan imajinasi seorang ilmuwan yang memengaruhi semua proses penelitian dan penemuan ide-ide penelitian. Kemudian Hadzigeorgiou (2015, hlm. 481) juga menyebutkan bahwa dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan/sains, imajinasi adalah kemampuan untuk membentuk dan memvisualisasikan atau berpikir dalam berbagai kemungkinan, baik secara langsung ataupun tidak langsung mengenai kreativitas ilmiah. Selain itu, imajinasi merupakan pusat dari pikiran manusia sehingga memiliki peran penting dalam proses berpikir manusia khususnya dalam memecahkan suatu masalah.

Berkaitan dengan pernyataan tersebut, Piaget (dalam Sugiman, Sumardyono, dan Marfuah, 2016) menyebutkan bahwa siswa SMP umumnya berada di akhir

tahap operasional konkret memasuki tahap operasional formal yang mana disebutkan bahwa siswa pada tahap tersebut sudah mulai berpikir dengan “kemungkinan”, dan secara proporsional. Selain itu, mereka juga sudah mulai menganalisis secara kombinasi dan dapat menarik generalisasi. Kemampuan-kemampuan tersebut tentulah berkaitan erat dengan daya imajinasi. Pada jenjang SMP juga dikenal suatu mata pelajaran yang berkaitan dengan pemecahan masalah yang biasa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran yang dimaksud adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran ini berkaitan dengan usaha sistematis dalam menciptakan, mengembangkan, dan mengorganisasikan pengetahuan tentang alam yang timbul karena rasa ingin tahu dan daya imajinasi manusia, lalu dilanjutkan dengan penyelidikan untuk mencari penjelasan yang paling sederhana namun tepat dalam menjelaskan dan memprediksi gejala alam (Widodo dkk., 2016, hlm. 2). Caiman dan Lundegård (2018, hlm. 701) menemukan bahwa imajinasi memiliki signifikansi besar ketika siswa membuat, menambah dan menyajikan beragam solusi terhadap suatu permasalahan. Berdasarkan pernyataan tersebut, IPA dapat dikatakan sebagai suatu mata pelajaran yang berkaitan erat dengan kemampuan daya imajinasi siswa yang mana merupakan hal penting dalam proses pembelajaran mata pelajaran itu sendiri.

Dalam mengembangkan *podcast* berjenis audio, sama halnya dengan media audio pada umumnya, diperlukan suatu format atau bentuk pengemasan pesan pembelajaran yang akan disampaikan dengan tujuan agar pesan disampaikan secara lebih menarik, mudah diikuti dan variatif (Susilaningsih, 2013, hlm. 21). Berdasarkan apa yang telah dikemukakan sebelumnya, *podcast* dalam penelitian ini dikembangkan dalam upaya untuk mengembangkan daya imajinasi penggunanya. Dari pernyataan tersebut, dikenal suatu format penyajian yang sejalan dengan harapan dari pengembangan media dalam penelitian ini, format yang dimaksud adalah format *feature*. Susilaningsih (2013, hlm. 23) menyebutkan bahwa format ini merupakan bentuk penyajian audio berupa gabungan dari berbagai variasi bentuk yang dirangkai menjadi satu kesatuan secara menarik dan membahas masalah secara lebih mendalam. Dari pengertian tersebut, format *feature* ini dapat lebih memaksimalkan kemampuan media audio dalam mengembangkan daya

imajinasi melalui penggunaan efek suara dan pengemasan bentuk penyajian audio yang variatif.

Dari uraian-uraian di atas, melihat peluang dari perkembangan media *podcast* dan dengan karakter *podcast* yang sama dengan media audio khususnya *podcast* jenis *traditional/audio*, serta dalam upaya mengembangkan daya imajinasi yang berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Konten Media *Podcast for Learning* Format *Feature* Dalam Upaya Mengembangkan Daya Imajinasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP (Studi *Design and Development* di SMPN 25 Bandung)”. Selain itu, pengembangan media ini juga merupakan pelaksanaan dari kawasan teknologi pendidikan yang menurut Miarso (2004, hlm. 178) meliputi teori dalam merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola dan menilai proses, sumber belajar, sistem belajar.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini secara umum adalah “Bagaimana pengembangan konten media *podcast for learning* format *feature* dalam upaya mengembangkan daya imajinasi siswa pada mata pelajaran IPA di SMP?”. Kemudian secara khusus, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan dalam pengembangan konten media *podcast for learning* format *feature* dalam upaya mengembangkan daya imajinasi siswa pada mata pelajaran IPA di SMP?
2. Bagaimana desain dan pengembangan konten media *podcast for learning* format *feature* dalam upaya mengembangkan daya imajinasi siswa pada mata pelajaran IPA di SMP?
3. Bagaimana penilaian terhadap konten media *podcast for learning* format *feature* dalam upaya mengembangkan daya imajinasi siswa pada mata pelajaran IPA di SMP?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendeskripsikan pengembangan konten media *podcast for learning* format *feature* dalam upaya mengembangkan daya imajinasi siswa pada

Nabil Falah Abdussalam, 2021

**PENGEMBANGAN KONTEN MEDIA PODCAST FOR LEARNING FORMAT FEATURE DALAM UPAYA MENGEMBANGKAN DAYA IMAJINASI SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI SMP (Studi *Design and Development* di SMPN 25 Bandung)**

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

mata pelajaran IPA di SMP. Kemudian secara khusus, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan dalam pengembangan konten media *podcast for learning* format *feature* dalam upaya mengembangkan daya imajinasi siswa pada mata pelajaran IPA di SMP.
2. Mendeskripsikan desain dan pengembangan konten media *podcast for learning* format *feature* dalam upaya mengembangkan daya imajinasi siswa pada mata pelajaran IPA di SMP.
3. Mendeskripsikan penilaian terhadap konten media *podcast for learning* format *feature* dalam upaya mengembangkan daya imajinasi siswa pada mata pelajaran IPA di SMP.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini serta bagi dunia pendidikan secara umum. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

##### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu bahan kajian, memberikan sebuah wawasan, dan informasi yang jelas dalam pengembangan konten media *podcast for learning* dalam upaya mengembangkan daya imajinasi siswa. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian yang dilaksanakan ini diharapkan dapat memberi informasi dan wawasan baru serta menjawab pertanyaan peneliti sebagai salah satu bentuk pengembangan pada proses pembelajaran demi meningkatkan kualitas pembelajaran.

###### **b. Bagi Siswa**

Pemanfaatan produk hasil penelitian ini dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu mengembangkan daya imajinasi siswa.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Produk hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran baik itu pembelajaran tatap muka langsung atau pembelajaran jarak jauh.

d. Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau referensi dalam mengembangkan penelitian sehingga kualitas pembelajaran dapat terus berkembang menjadi lebih baik.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi “Pengembangan Konten Media *Podcast for Learning* Format *Feature* Dalam Upaya Mengembangkan Daya Imajinasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP” mengacu kepada Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2019 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2019, dengan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan, bagian ini berisikan latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat teoritis dan manfaat praktis dari penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

Bab II : Kajian Pustaka, bagian ini berisikan konsep-konsep, teori-teori, dalil-dalil, model-model, dan rumus-rumus serta turunannya yang terkait dengan variabel-variabel penelitian dalam skripsi ini.

Bab III : Metode Penelitian, bagian ini berisikan hal yang bersifat prosedural terkait penelitian yang dilakukan. Terdiri dari desain penelitian, partisipan, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV : Temuan dan Pembahasan, bagian ini berisikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data terkait rumusan masalah penelitian.

Bab V : Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, bagian ini berisikan simpulan dari hasil penelitian secara keseluruhan serta berisikan hal-hal yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.