

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada era milenial saat ini, khususnya generasi yang saat ini mendominasi di Indonesia yaitu siswanya dengan ciri utama melekat pada teknologi digital (Badan Pusat Statistik, 2018:17) Mereka memanfaatkan teknologi digital dalam seluruh aspek kehidupan mereka, mulai dari sosialisasi hingga pendidikan. Pada era digital banyak masyarakat yang mulai mengembangkan bakat dibidang digital. Kini masyarakat lebih menyukai dunia digital dibanding dunia nyata. Berbagai macam cara dilakukan masyarakat dengan memanfaatkan banyaknya platform digital seperti, youtube, Instagram, spotify, tiktok dll. Tak terkecuali didalam dunia pendidikan. Pada saat ini masyarakat dituntut untuk bisa menggunakan media online yang disajikan, terutama saat masa pandemic seperti saat ini.

Salah satu bentuk teknologi digital yang berkembang pada generasi milenial ini adalah *podcast*. Penggunaan *podcast* saat ini telah menyentuh pendidikan yaitu sebagai media pembelajaran. *Podcast* dapat meningkatkan hasil belajar pada beberapa materi, salah satunya adalah kemampuan menyimak berbagai informasi dalam bahasa indonesia siswa. Penggunaan *podcast* memiliki kemudahan dalam prosesnya dimana siswa akan lebih merasa santai dalam memaparkan sesuatu. Kebanyakan siswa dalam memaparkan cenderung merasa lebih gugup jika pemaparan dilakukan secara langsung. Selain itu *podcast* digunakan sebagai salah satu media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa cukup meningkat melalui penggunaan *podcast* sebagai media pada kursus daring yang dilakukan (Bolliger, Supanakorn, & Boggs, 2010). Meningkatnya motivasi belajar melalui kursus daring dilihat dari berbagai sudut yaitu berdasarkan gender, kelas dan juga pengalaman belajar daring sebelumnya.

Dunia pendidikan saat ini mulai mengintegrasikan teknologi pada berbagai aspek termasuk dalam pembelajaran. Pendidikan yang berkualitas menjadi hal penting yang harus dimiliki setiap negara. Pendidikan di Indonesia selalu berupaya memperbaiki kualitas pendidikan. Upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya dengan perubahan kurikulum menjadi lebih baik. Berdasarkan Permendikbud No. 54 tahun 2013 tentang Standar Kompetensi

Lulusan (SKL) menyatakan, “Telah ditetapkan beberapa kriteria kualifikasi kemampuan peserta didik yang mencakup ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan dapat dicapai dan diperoleh lulusan yang memiliki kemampuan baik”. Artinya, untuk mencapai ketiga ranah tersebut perlu di dukung oleh perangkat yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Perangkat yang dimaksud, salah satunya perkembangan pemanfaatan teknologi. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi maka dunia pendidikan menjadi sangat penting guna mendukung kegiatan pembelajaran yang berkualitas.

Pada masa Pandemi Covid-19, proses pembelajaran dipaksa berubah secara drastis dari pertemuan tatap muka menjadi pembelajar secara *online*. Pembelajaran pada saat pandemi ini menggunakan pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang telah mengubah sistem pembelajaran berpola media. Hal ini setara dengan pendapat Munir (2009:3) mengatakan, “Pada pola pembelajaran bermedia ini, pembelajar dapat memilih materi pembelajar berdasarkan minatnya sendiri, sehingga belajar menjadi menyenangkan, tidak membosankan, penuh motivasi, semangat, dan sebagainya”. Artinya, pembelajaran bermedia akan lebih menarik motivasi dan semangat siswa dalam belajar. Peran guru dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitator pembelajaran agar dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Munir (2009:3) mengatakan, “Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi merupakan bimbingan dari pengajar untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif”. Dapat disimpulkan, pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran penting dalam keadaan pandemi saat ini, guru pun dapat dimudahkan dengan media yang akan digunakan dalam materi pembelajaran dan siswa pun dapat mudah mengakses pembelajaran dengan fleksibel sehingga pembelajaran akan lebih efektif dalam keadaan pandemi saat ini.

Dalam kurikulum 2013 salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah KD 4.15 “Menceritakan kembali isi cerita fabel atau legenda daerah setempat yang dibaca atau didengar” dari KD tersebut peserta didik harus dapat menceritakan kembali isi cerita fabel sesuai dengan karakteristik tokoh cerita fabel yang dibaca maupun didengar.

Seseorang termasuk siswa setidaknya akan mengalami beberapa hambatan saat berbicara di hadapan umum atau public speaking. Setara dengan pernyataan Larry King (2018: 15) mengatakan, “kita semua cenderung gugup atau paling tidak agak gugup jika bicara dengan orang yang belum pernah kita temui sebelumnya. Apalagi saat pertama kali bicara di depan publik”. Dapat disimpulkan seringkali mendengar siswa saat melakukan kegiatan berbicara di depan kelas masih terbata-bata akibat rasa grogi dan salah satu faktor hambatan tersebut dikarenakan kurangnya penguasaan topik.

Kemampuan praktik menceritakan kembali isi cerita fabel secara lisan yang rendah kemungkinan akibatnya peserta didik menjadi kesulitan ketika diminta guru untuk praktik menceritakan kembali sebuah cerita. Kemungkinan peserta didik akan merasa bingung dalam mengutarakan isi sebuah cerita. Dalam hal tersebut peserta didik masih sulit dalam memahami dan berkonsentrasi pada pokok isi cerita. Dapat disimpulkan bahwa faktor utama dalam melakukan keterampilan berbicara khususnya bercerita adalah penguasaan topik yang baik dengan disertai latihan secara rutin.

Menceritakan kembali isi teks fabel menuntut siswa melakukan persiapan yang melibatkan berbagai keterampilan berbahasa. Selain itu, pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel kurang menarik perhatian peserta didik dan kurang efektif. Guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam menceritakan kembali isi cerita fabel. Guru belum mencoba media baru dan belum menerapkan model yang tepat dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel.

Berdasarkan penjelasan dari permasalahan minat belajar siswa di atas berkaitan dengan media pembelajaran serta perkembangan teknologi saat ini maka media pembelajaran *podcast* ini dirasa dapat menjadi salah satu solusi untuk bisa menggunakan media *podcast* sebagai bahan ajar.

## B. Rumusan Masalah

Setelah dipaparkan masalah dalam latar belakang penelitian, maka dapat dirumsukan permasalahan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam menceritakan kembali isi teks cerita fabel sebelum menggunakan media *podcast* melalui pembelajaran dengan model *project based learning* ?
2. Bagaimana kemampuan siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam menceritakan kembali isi teks cerita fabel sesudah menggunakan media *podcast* melalui pembelajaran dengan model *project based learning*?
3. Adakah perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam menceritakan kembali isi teks cerita fabel sebelum dan sesudah menggunakan media *podcast* melalui pembelajaran dengan model *project based learning*?

## C. Tujuan Penelitian

Supaya bisa memecahkan permasalahan yang terdapat dalam latar belakang dan rumusan masalah perlu ada tujuan yang jelas. Adapun tujuan yang hendak dicapai adalah.

1. Penelitian bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan kemampuan menceritakan kembali isi teks fabel sebelum menggunakan media *podcast* melalui *model project based learning*.
2. Penelitian bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan kemampuan menceritakan kembali isi teks fabel sesudah menggunakan media *podcast* melalui *model project based learning*.
3. Penelitian bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan kemampuan yang signifikan dalam menceritakan kembali isi teks cerita fabel.

## D. Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian ini tercapai, maka manfaat penelitian yang diharapkan akan diperoleh adalah sebagai berikut.

### 1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini diharapkan mampu untuk mengembangkan teori pembelajaran dan mengetahui efektivitas penggunaan

media *podcast* dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel, sehingga penelitian ini dapat meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada kemampuan menceritakan kembali teks fabel.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Manfaat untuk guru**

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan alternatif untuk memperluas wawasan mengenai efektifitas penggunaan media *podcast* dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel serta memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

### **3. Manfaat untuk siswa**

Membantu siswa untuk dapat memanfaatkan media *podcast* sebagai sarana belajar dan meningkatkan kemampuan berbicara yang baik.

### **4. Manfaat untuk peneliti**

Bagi peneliti, agar hasil penelitian ini dapat menjadi sarana penerapan ilmu kependidikan yang diperoleh selama perkuliahan di departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pendidikan Indonesia, dan dapat menjadi masukan dalam pengembangan penelitian selanjutnya.

## **E. Sistematika Skripsi**

Sistematika dalam sebuah skripsi itu berisi tentang penjelasan mengenai bab I sampai bab V. Sistematika ini agar memudahkan penulis dalam penulisan skripsi mulai dari penulisan permasalahan, pengambilan data, analisis data, dan menyusun laporan hasil penelitian dengan tersusun.

Bab I merupakan bagian yang menjelaskan pernyataan tentang masalah yang akan di teliti oleh penulis. Pada bab ini menguraikan beberapa hal seperti, latar belakang masalah yang memaparkan mengenai kesenjangan antara teori dan yang terjadi di lapangan, identifikasi masalah memparkan titik permasalahan yang sudah ditemukan, rumusan masalah sebagai tolat ukur dalam penelitian, tujuan penelitian hasil yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian, tujuan penelitian memaparkan itu sebagai keuntungan yang didapatkan dari hasil penelitian , definisi operasional memaparkan pengertian dari setiap variabelnya.

Bab II merupakan bagian yang menjelaskan kajian teori dan kerangka pemikiran. Pada bab ini dijelaskan mengenai teori-teori sesuai dengan variabel yang ada. Seperti pengertian pembelajaran, pengertian menceritakan kembali, pengertian teks fabel, ciri-ciri teks fabel, pengertian media pembelajaran, jenis-

jenis media pembelajaran, pengertian media *podcast*, manfaat media *podcast*, kekurangan dan kelebihan media *podcast*, hasil penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi, dan hipotesis.

Bab III merupakan bagian yang memaparkan metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penilaian. Pada bab ini, penulis pun menjelaskan tahapan pengambilan data dan hasil penelitian tersebut dianalisis sesuai dengan teknik yang sudah ada.

Bab IV merupakan bagian yang menjelaskan dua hal yaitu, temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan. Pada bab ini penulis dapat menentukan apakah penelitian yang dilakukan penulis itu berhasil atau tidak berhasil.

Bab V merupakan bagian yang menjelaskan simpulan dan saran. Simpulan harus mampu menjawab semua pertanyaan yang muncul pada rumusan masalah. Saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya.

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai sistematika skripsi, penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam penulisan sebuah skripsi ada lima bab yang harus ditempuh. Diharapkan dengan tersusunnya sistematika skripsi ini dapat memudahkan pembaca untuk mengetahui hasil yang didapat dari penelitian.