



**GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN : 2715-9132 ; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.11760



**Keefektifan Aplikasi *Podcast Spotify*
dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak
pada Siswa Kelas X SMA PGRI Larangan**

Novia Shafa Dwijayanti*, Dyah Werdiningsih**

* Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Islam Malang

** Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Islam Malang

Alamat surel: 22202071038@unisma.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:
Keterampilan
menyimak; Media
Pembelajaran;
Spotify.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru supaya siswa dapat menerima informasi atau pesan dengan baik. Aplikasi *spotify* yang digunakan ini berupa *podcast* untuk keterampilan menyimak pada siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan aplikasi *podcast spotify* sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak untuk siswa kelas X SMA PGRI Larangan. Metode penelitian yang digunakan yakni metode campuran kualitatif dan kuantitatif. Sumber data yakni siswa kelas X SMA PGRI Larangan. Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan penyebaran kuisioner. Teknik analisis data menggunakan skala likert. Hasil penelitian pada media pembelajaran berupa aplikasi *podcast spotify* diperoleh empat indikator jawaban, yaitu (1) sangat setuju diperoleh skor 203, (2) setuju diperoleh skor 373, (3) tidak setuju mendapatkan skor 37, dan (4) sangat tidak setuju mendapat skor 6. Maka dari itu aplikasi ini layak digunakan pada saat pembelajaran keterampilan menyimak di kelas.

Abstract

Keywords:
Instructional Media;
Spotify; Listening
skills

Learning media is needed by teachers so that students can receive information or messages well. The Spotify application used is a podcast for listening skills in students. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the Spotify podcast application as a medium for learning listening skills for students in the X grade of PGRI Prohibition High School. The research method used is the qualitative and quantitative mixture method. The bound variable is PGRI Prohibition High School X class students. Data collection techniques through interviews and distributing questionnaires. The data analysis technique uses a Likert scale. The results of the study on the learning medium in the form of podcast application Spotify obtained four answer indicators, namely (1) strongly agree obtained a score of 203, (2) agree obtained a score of 373, (3) disagree got a score of 37, and (4) strongly disagree got a score of 6. Therefore, this application is worth using when learning listening skills in the classroom.

Terkirim : 7 November 2023; Revisi: 1 Desember 2023; Diterima: 19 Desember 2023

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Edition: Lalongèt IV
Tadris Bahasa Indonesia
Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin canggih dan modern melalui adanya teknologi pada saat ini akan berdampak pada dunia pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan inovasi baru yang bervariasi. Media pembelajaran diartikan sebagai segala media, alat, atau wadah untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Heinich, media pendidikan adalah media yang menyebarkan informasi atau gagasan dengan tujuan memajukan pendidikan atau memajukan tujuan pendidikan (Lestari dkk., t.t.). Media pendidikan adalah media yang menyebarkan informasi atau gagasan dengan tujuan untuk memajukan pendidikan atau memajukan tujuan pendidikan. Hamidjojo dalam penjelasan Miftah (2013) juga memaparkan bahwa alat yang digunakan adalah segala bentuk informasi kepada masyarakat untuk mengungkapkan perasaannya sehingga perasaan tersebut akan terus ada hingga mati. Sebaliknya, McLuhan (2003) memberikan dukungan terhadap media yang disebut saluran karena diyakini bahwa media adalah saluran, artinya bahwa media yang diterima adalah segala bentuk informasi yang digunakan masyarakat untuk mengungkapkan perasaannya, sehingga perasaan tersebut dibiarkan terus berlanjut hingga mati. Perkembangan teknologi yang sangat canggih membuat banyak hal menjadi mudah diakses. Selain itu, dapat menciptakan kondisi yang menguntungkan bagi kehidupan masyarakat pada umumnya, baik dalam sosial, politik, ekonomi, pendidikan, hukum, dan budaya. Masyarakat perlu memahami pemanfaatan teknologi agar teknologi menjadi kebutuhan hidup yang dapat dirasakan oleh masyarakat di daerah maupun kota seiring dengan berlangsungnya pembangunan. Hal ini menyebabkan munculnya banyak inovasi dan kreativitas dalam pemanfaatan teknologi yang dapat membantu dalam berbagai jenis kegiatan, termasuk di bidang pendidikan (Salsa Fadia Hayya & Widyasari, 2022).

Pada proses pembelajaran, ada lima hal penting yang wajib diperhatikan yakni, (1) kompetensi guru, (2) motivasi belajar siswa, (3) bahan ajar yang akan disampaikan pada saat pembelajaran, (4) tujuan dari proses pembelajaran, dan (5) media pembelajaran (Aji, 2018). Media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam proses interaksi antar siswa dan guru di dalam kelas. Guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi supaya siswa tidak merasa jenuh dan bosan pada saat pembelajaran. Teknologi yang membantu siswa lebih focus mengikuti pembelajaran salah satunya yakni menggunakan media audio visual.

Audio didefinisikan sebagai referensi suara yang direkam (Dwipayana, 2020). Media pembelajaran audio merupakan media yang menyajikan pengalaman belajar dalam format auditori. Indera yang dilibatkan ketika menggunakan media audio adalah pendengaran. Media audio melatih konsentrasi, memberi motivasi, dan memancing perhatian siswa. Hal itu dikarenakan siswa diarahkan untuk menyimak audio yang sedang diputar jika kehilangan konsentrasi maka bisa saja akan hilang satu atau beberapa bagian dari hal yang disimaknya (Rokhayati & Nafilah, 2021). Perkembangan teknologi membuat semua bidang harus mengikuti perkembangan tersebut.

Pada bidang pendidikan, guru dan siswa dapat memanfaatkan media teknologi seperti melalui komputer, android atau gadget lainnya untuk proses pembelajaran. Sudah menjadi tugas guru sepanjang masa untuk menyesuaikan media dengan perkembangan saat ini (Farhan, 2022). Guru perlu beradaptasi dengan perkembangan

teknologi sehingga dapat mempelajari hal-hal baru. Aplikasi dan sistem operasi pada android, komputer, dan tablet berkembang pesat sehingga perlu memanfaatkan media untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

Aplikasi *spotify* dikembangkan mulai tahun 2006 oleh tim di *spotify* AB, di Stockholm, Swedia. *Spotify* sendiri adalah sebuah aplikasi yang hadir pada tahun 2006 di Swedia. Perusahaan yang didirikan oleh Daniel dan Martin Lorentzon ini telah berhasil berkembang di berbagai negara, baik dari Eropa Barat, Amerika, Oseania, dan Asia (Lestari dkk., t.t.). Pada awalnya mereka menetapkan nama menggunakan cara mengambil kata-kata potensial secara sembarang dan tak sengaja mereka mendengar kata "*spotify*". Atas temua itu, lalu mereka berdua menarik kata "*spotify*" yang berasal dari paduan kata "spot" dan "identify" kemudian mereka mengklaimnya. Seiring berjalannya waktu, aplikasi ini mulai diperkenalkan pada khalayak umum pada September 2008 oleh *spotify* AB, perusahaan rintisan (*start up*) yang berasal dari Swedia. Juni 2015 *spotify* memiliki 75 juta lebih pengguna aktif dan 20 juta pengguna berbayar. Pada tahun 2016, penggunaan berbayar kembali meningkat sebanyak 30 juta. Aplikasi ini kemudian masuk ke Indonesia dan resmi diluncurkan pada 30 maret 2016. Aplikasi ini didukung dengan penggunaan bahasa Inonesia dan pengguna masyarakat Indonesia memungkinkan untuk berlangganan premium pada aplikasi *spotify* (Ramadhani dkk., 2023). Pada aplikasi *spotify* ini, selain menyajikan musik juga menyajikan berupa *podcast* dan juga video. Audio yang dapat diunduh ke komputer atau ponsel ataupun pemutar media lain dan diputar kapanpun dan dimanapun diinginkan disebut *podcast*. Konten pada aplikasi ini mencakup berbagai topik, termasuk musik, cerita, drama, cerita, atau pembelajaran Bahasa. Pembelajaran yang dimaksud seperti pembelajaran ucapan, kosakata, dan tatas bahasa yang dapat digunakan sebagai alat bantu belajar. Fitur *podcast* merupakan sebuah rekaman audio yang kemudian disebar atau diunggah ke khalayak umum menggunakan media sosial supaya dapat disimak oleh khalayak umum dalam waktu yang bebas, tidak terikat dan di mana saja (Sulthoni dkk., 2021). Maka dari itu fitur *podcast* memiliki nilai bagus jika digunakan dan dikembangkan pada media pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar di kelas karena juga terhitung praktis (Lestari dkk., t.t.).

Saat ini generasi muda dan dewasa dapat mengakses media *podcast* melalui banyak aplikasi *spotify* yang tersedia. Aplikasi *spotify* memberi pengguna akses musik, *podcast*, dan video dari konten kreator di seluruh dunia. Pada aplikasi ini selain untuk mendengarkan musik, juga terdapat banyak *podcast* dengan berbagai tema, mulai dari dongeng, cerpen, dan lain sebagainya. *Spotify* memiliki kelebihan dalam dunia pendidikan. Belajar dengan menggunakan *spotify* dapat merangsang siswa untuk terbawa dalam suasana pembelajaran, misalnya mendengarkan *podcast* (cerita pendek) yang dikemas dengan instrumen musik.

Pada penelitian ini akan mengkaji materi keterampilan menyimak cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan bentuk prosa yang tersebar dalam kehidupan masyarakat yang ceritanya tersebar dari mulut ke mulut (Yusantika & Suyitno, t.t.). Cerita rakyat merupakan kisah yang bersifat anonim, artinya tidak memiliki pengarang yang jelas dan tidak terikat oleh ruang dan waktu. Kemudian cerita yang beredar biasanya secara lisan di masyarakat. Jenis cerita rakyat yakni cerita tentang binatang, dongeng, legenda, dan mitos. Pada cerita yang disampaikan biasanya disajikan serangkaian peristiwa yang

disusun berdasarkan urutan waktu. Kejadian dalam cerita biasanya bersifat faktual namun bisa juga bersifat khayalan atau imajinasi yang sulit dilogikakan (Annisa & Lubis, 2020).

Keterampilan menyimak dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses aktif dalam menangkap simbol-simbol verbal dengan fokus pada perhatian pemahaman mendalam, penghayatan, serta penafsiran agar mendapatkan informasi (Ilana dkk., 2021). Menyimak dikatakan sebagai suatu proses menerima, mengerti, dan mendapatkan kesimpulan. Proses menyimak dan mendengarkan adalah dua hal yang berbeda. Pada saat mendengarkan, pendengar akan mendapatkan pesan yang diutarakan oleh pembicara namun bisa saja pendengar tidak paham makna yang dikatakan. Sedangkan pada proses menyimak, ada usaha yang sadar saat dilakukan seseorang untuk memahami serta menginterpretasikan pesan yang dikemukakan oleh pembicara (Nurani dkk., 2018). Pada proses menyimak cerita rakyat, tentu siswa akan memperhatikan berbagai unsur dalam cerita sehingga perlu sebuah media yang dapat digunakan untuk mempelajari unsur-unsur tersebut.

Informasi yang diperoleh saat pra observasi di SMA Larangan yakni ada dua, (1) guru bidang studi Bahasa Indonesia menggunakan media buku cetak, *power point*, internet, dan telepon genggam untuk mencari informasi yang dibutuhkan saat mengajar; (2) siswa merasa tidak tertarik terhadap materi yang diajarkan guru, (3) pada pembelajaran keterampilan menyimak, siswa merasa bosan karena prose belajar yang dilakukan kurang memiliki inovasi. Oleh sebab itu, upaya guru dalam membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pendidikan berbasis digital diharapkan mampu meningkatkan minat siswa terhadap materi yang dibahas di kelas (Hasan & Lubis, 2023). Akan tetapi, saat ini sebagian besar guru masih belum mampu memanfaatkan teknologi. Guru perlu memanfaatkan teknologi yang sudah menjadi kebutuhan di zaman sekarang. Hal tersebut dapat memudahkan guru dalam mengajarkan materi kepada siswa. Dalam hal keterampilan menyimak, guru juga mencari alat yang mudah dijangkau siswa agar tidak merasa bosan belajar.

Penelitian ini senada dengan tiga penelitian sebelumnya. *Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Jihan (2023) dengan judul “Aplikasi Spotify: Solusi Baru dalam Pembelajaran Menulis Cerpen di SMA.” Penelitian ini mendapatkan hasil yang layak terhadap penggunaan aplikasi *spotify* terhadap kemampuan siswa menulis cerpen. *Kedua*, adalah penelitian Farhan (2022) dengan judul penelitian “Penggunaan Podcast Sebagai Media Pembelajaran Sastra Indonesia”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *podcast* sangat efektif sebagai media pengajaran karena mudah digunakan dan meningkatkan variasi mata pelajaran. *Ketiga*, penelitian yang dilakukan Susilowati & Faiziyah (2020) dengan judul “Penerapan Podcast pada Aplikasi Spotify sebagai Media Pembelajaran Matematika di Tengah Pandemi Covid-19”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Spotify* sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran, baik di tingkat sekolah menengah atas maupun universitas. *Spotify* juga sangat efektif dalam memfasilitasi pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan ketiga penelitian di atas, terdapat persamaan dan perbedaan, yakni sama-sama memanfaatkan aplikasi *spotify* dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaannya yakni pada objek penelitian atau materi dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti bermaksud untuk mengetahui keefektifan aplikasi *spotify* sebagai media pembelajaran terhadap keterampilan menyimak siswa. Maka dari itu judul penelitian ini adalah *Keefektifan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Podcast Spotify dalam Keterampilan Menyimak pada Siswa Kelas X SMA PGRI Larangan*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode campuran yaitu kuantitatif dan kualitatif. Pada penelitian ini terdapat penelitian kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan *Embedded design*. Design penelitian kuantitatif berupa hasil angket yang disebar dan penelitian kualitatif sebagai penguat dari data yang diambil. Sumber data penelitian ini adalah 36 siswa kelas X SMA PGRI Larangan. Teknik pengumpulan data yakni melalui wawancara tidak terstruktur, penyebaran kuisioner. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran. Penyebaran kuisioner dilakukan kepada siswa. Jenis kuisioner yang digunakan bersifat yakni dengan cara siswa mengisi *google form* melalui media *WhatsApp*. Langkah yang dilakukan yakni pemaparan dalam penggunaan media *podcast* pada aplikasi *spotify* kepada siswa dan mempraktekannya di dalam kelas dengan materi keterampilan menyimak cerita rakyat, sehingga pada akhir pembelajaran peneliti memberi angket kepada siswa tentang keefektifan penggunaan media *podcast* pada aplikasi *spotify*. Teknik analisis data menggunakan skala likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, atau pendapat seseorang dari suatu komunitas atau kelompok berdasarkan definisi operasional yang dikembangkan oleh peneliti. Ketentuan skala tersebut dapat dilihat dari gambar di bawah ini:

Skor Nilai	Jawaban
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Tabel 1. Skala Likert

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menginterpretasikan dan menganalisis hasil penelitian dalam keterampilan menyimak cerita rakyat menggunakan aplikasi *spotify* agar dapat menentukan efektif atau tidaknya aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah siswa dikenalkan dengan aplikasi tersebut serta menyimak cerita rakyat pada aplikasi *podcast spotify* selanjutnya peneliti memberikan kuisioner yang diisi oleh seluruh siswa dan mendapatkan diperoleh empat indikator jawaban, yaitu (1) sangat setuju diperoleh skor 203, (2) setuju diperoleh skor 373, (3) tidak setuju mendapatkan skor 37, dan (4) sangat tidak setuju mendapat skor 6.

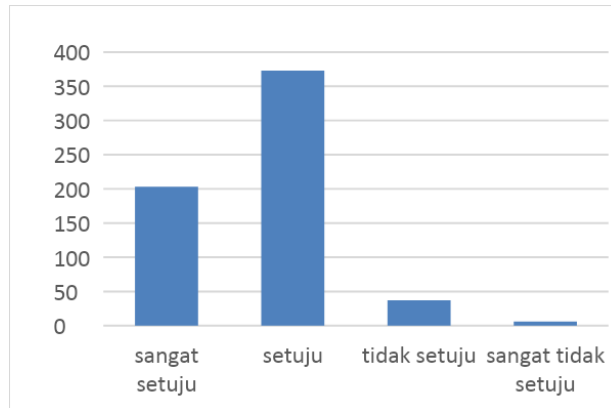


Diagram 1. Skor sub indikator minat siswa saat penggunaan aplikasi



Diagram 2. Diagram persentase minat siswa

Berdasarkan diagram 2 ini dapat diambil kesimpulan bahwa jawaban dari ketertarikan siswa kelas X SMA PGRI Larangan terhadap media pembelajaran *podcast* pada aplikasi *spotify* yakni tinggi, maka dari itu guru dapat menggunakan media *podcast* pada aplikasi ini untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar supaya siswa tidak jenuh pada pembelajaran keterampilan menyimak cerita rakyat. Dari tingginya minat siswa terhadap penggunaan aplikasi ini mendapat persentase 67%, kemudian minat sangat tinggi mendapat skor 33.

Berikut peneliti mendapatkan hasil wawancara peneliti di sekolah kepada guru Bahasa Indonesia di SMA PGRI Larangan. Adapun hasil dari wawancara sebagai berikut:

Peneliti : *Ada berapa guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah ini?*

Guru : *Untuk guru jurusan Bahasa Indonesia di sekolah ini memiliki 2 guru, hanya saja dibagi menjadi 2 yaitu pengajar Bahasa Indonesia dan Muatan Lokal (Bahasa Madura). Jadi masing-masing memegang 1 mata pelajaran saja.*

Peneliti : *Media pembelajaran apa sebelumnya yang diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia?*

Guru : *Media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang biasa saya gunakan biasanya berupa media PPT, Youtube, media gambar, dan media internet.*

Peneliti : Bagaimana kemampuan siswa dalam keterampilan berbahasa Indonesia pada saat di kelas?

Guru : Keterampilan berbahasa Indonesia ini ada 4 keterampilan yakni keterampilan membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Dari keterampilan berbahasa ini menurut saya yang paling banyak diminati siswa yakni keterampilan membaca dan keterampilan menyimak daripada keterampilan berbicara dan keterampilan menulis. Jadi siswa lebih mudah ketika menerima materi tentang keterampilan menyimak dan membaca. Namun keterampilan menyimak dan membaca juga terkadang siswa merasa jenuh dan cenderung malas.

Peneliti : Apa saja hambatan siswa ketika pembelajaran keterampilan menyimak sehingga ibu mengatakan bahwa siswa mudah jenuh ketika pembelajaran keterampilan menyimak?

Guru : Hambatan siswa ketika keterampilan menyimak yaitu siswa cenderung merasa bosan dan fokusnya teralihkn ketika menyimak. Hal ini biasanya siswa kurang serius ketika menyimak temannya yang sedang membaca cerita dan siswa juga kurang suka membaca tulisan yang terlalu banyak.

Peneliti : Menurut ibu bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas?

Guru : Minat siswa itu biasanya dipengaruhi oleh media yang digunakan oleh guru. Jadi ketika cara yang digunakan guru, jika semakin bervariasi siswa akan lebih semangat dan mampu menyelesaikan tugasnya. Siswa cenderung mengalami kejenuhan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Jadi saya sebagai guru terus berusaha agar menumbuhkan semangat dan ketertarikan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas supaya siswanya tidak merasa jenuh saat proses belajar berlangsung.

Peneliti : Apakah sebelumnya pada pembelajaran pernah menggunakan media podcast pada aplikasi spotify?

Guru : saya pernah mendengar aplikasi tersebut namun kurang begitu tau dan di sekolah ini belum pernah menggunakan aplikasi Spotify dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas.

Setelah proses wawancara tidak terstruktur dilakukan oleh peneliti terhadap guru, artinya pertanyaan wawancara tersebut mengalir sesuai keadaan di tempat, hal ini menunjukkan bahwa belajar perlu menggunakan media yang bervariasi agar siswa tidak jenuh. Peneliti juga bisa menggunakan dan memperkenalkan media *podcast* pada aplikasi *spotify* untuk melihat seberapa efektif aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada penyebaran kuisisioner menggunakan kuisisioner pengisian data berjenis kuisisioner tertutup.

Media *podcast* pada aplikasi *spotify* pada penelitian ini merupakan inovasi baru yang dapat digunakan untuk menyempurnakan materi pendidikan. Aplikasi *spotify* merupakan layanan musik digital yang berisi musik, *podcast*, video yang memberi akses kepada konten kreator di seluruh dunia. Hadirnya *podcast* pada aplikasi *spotify* ini membantu siswa menjadi lebih terkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan *podcast* untuk mendukung pembelajaran. Ketertarikan siswa pada aplikasi ini juga membantu minat siswa dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia. Maka dari itu *podcast* merupakan salah satu media yang dapat mengisi kebosanan siswa.

Pada era digital, responden menyadari perlunya mendiversifikasi materi pembelajaran agar siswa tidak hanya belajar tetapi juga bersenang-senang. Menurut beberapa ahli, *spotify* memiliki kelebihan dalam dunia pendidikan, yakni menurut Al Qasim and Al Fadda serta Thomas and Toland, pembelajaran dengan media *spotify* terbukti mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa dari pada proses belajar di kelas. Media pembelajaran ini memberikan sarana kepada siswa untuk dapat meningkatkan pendengaran, pemahaman, dan kosa kata yang akan menjadi referensi bagi mereka untuk dituangkan ke dalam bentuk tulisan (Hasan & Lubis, 2023).

Menurut Phillips (2017) "*podcast* merupakan aplikasi audio digital yang diciptakan kemudian diunggah pada platform online agar orang lain dapat menikmati dan menjangkaunya." *Podcast* mengacu pada distribusi *file audio* dalam format digital. *Podcasting* ini menjadi salah satu cara yang efektif untuk penggunaan media yang digunakan untuk pembelajaran adalah karena media tersebut mempunyai beberapa keunggulan seperti, media untuk pembelajaran *Podcast* dapat digunakan kembali, diputar ulang, dan dapat digunakan pada ponsel cerdas atau perangkat lain yang terhubung ke internet. Selain itu ke, *podcast* juga dikatakan kontennya akan memakan penyimpanan lebih sedikit dibandingkan media lain karena hanya menyertakan suara. Fitur unik *podcast* adalah dapat diputar di mana saja dan kapan saja, sehingga berguna untuk digunakan bersamaan dengan aktivitas lainnya. (Rahmah & Ahsanuddin, 2023).

Penggunaan media *Spotify* ini sebagai media siaran suara yang merupakan sebuah pilihan dan peluang dalam sastra dan teknologi digital saat ini. Aplikasi *spotify* ini bisa diakses *freemium* dan premium. *Freemium* artinya aplikasi tersebut memberikan penggunanya mengakses dan menjelajah musik secara gratis, hanya saja terdapat iklan yang sesekali akan muncul pada saat mengakses aplikasi tersebut. Pada *spotify* premium artinya pengguna tidak akan terganggu oleh berbagai iklan ketika menikmati fitur dan mengakses aplikasi ini, kemudian pada pengguna premium ini memiliki beberapa kategori berlangganan seperti, *mini subscription* Rp. 2.500/hari, duo akun Rp. 64.990/bulan, murid yaitu Rp. 27.500/bulan, keluarga yakni sebanyak 6 akun akan dikenakan Rp. 79.000/bulan, 54 individual dikenakan biaya Rp. 49.900/bulan. aplikasi *Spotify* juga terbilang sangat mudah karena dapat di unduh melalui *google playstore* bagi pengguna android dan *app store* untuk pengguna IOS. Banyak fitur yang disediakan oleh aplikasi *spotify* ini salah satunya *podcast*. Dari banyaknya fitur yang ada di dalam *spotify* *podcast* menjadi salah satu kegemaran anak muda jaman sekarang dikarenakan dapat diunduh dan didengarkan tanpa jaringan kapanpun dan dimanapun (Inayah & Hasanudin, 2023).

Podcast dapat memberikan semangat belajar dan pengalaman belajar yang lucu, terutama saat belajar tentang mitologi Indonesia apalagi sambil belajar tentang mitologi Indonesia. Sebuah karya sastra yang dibacakan dengan suara keras secara langsung, namun juga bisa diakses menggunakan teknologi yang semakin canggih (Wijayanto dkk., 2023). Dari hasil survei ditemukan bahwa nantinya pembelajaran akan berlangsung lebih efektif. Selain itu pada aplikasi *Spotify* terdapat fungsi *podcast* yang dapat bermanfaat bagi guru dalam mengajar, yaitu: (1) *podcast* dapat digunakan sebagai cara cepat bagi

guru dalam merancang sebuah pembelajaran yang akan disampaikan; (2) *podcast* merupakan alat untuk membantu guru belajar lebih kreatif; (3) guru menjadi lebih profesional karena mengajar dengan menggunakan teknologi yang ada; dan (4) hasil belajar siswa baik karena siswa tersebut sangat berminat untuk belajar.

Hal di atas memungkinkan guru dapat berhasil dalam melakukan pembelajaran di kelasnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru ditemukan pula beberapa perubahan siswa ketika pembelajaran berlangsung. Sebelumnya siswa beranggapan bahwa pelajaran Bahasa Indonesia membosankan karena membaca banyak teks, namun dengan pemanfaatan media *podcast* pada aplikasi *spotify* ini terhadap keterampilan menyimak siswa ini mengurangi kejenuhan siswa karena siswa beranggapan seperti sedang mendengarkan cerita atau mendengarkan musik. Akan tetapi, aplikasi ini memang menggunakan akses internet ketika digunakan. Penggunaan menggunakan alat multimedia dalam proses pembelajaran akan meningkatkan efisiensi, memotivasi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang aktif. Alat multimedia dalam proses pembelajaran akan meningkatkan efisiensi, memotivasi siswa, dan menciptakan lingkungan belajar yang aktif. Ketika menetapkan kondisi tersebut harus didasarkan pada pengalaman dan konsisten dengan metode pengajaran yang peka terhadap kebutuhan siswanya, serta membantu pengembangan pembelajaran di kelas yang efektif. Metode pengajaran yang guru buat harus peka terhadap kebutuhan siswa dan membantu pengembangan pembelajaran yang lebih efektif dalam menciptakan kondisi pembelajaran berdasarkan pengalaman, dan konsisten dengan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan mengarah pada pembelajaran yang lebih baik.

Podcast adalah media dan cara yang bagus untuk memberi semangat dan mendorong siswa untuk berkreasi karena dalam *podcast* ini berisi konten yang dapat menggunakan audio, grafik, dan distribusi untuk menghidupkan suatu topik dari berbagai platform digital dengan menyesuaikan topik yang akan dibahas baik dalam monolog maupun dialog (Sifa Ranti Sudarman dkk., 2022). Menurut hasil wawancara dengan guru dan siswa, media *podcast* juga membantu siswa *slow listening* dalam belajar, karena siswa dapat memutar *podcast* berkali-kali secara mandiri tanpa bantuan guru yang menjelaskan. Menurut Gunawan (2021), manfaat media *podcast* dapat membantu siswa yang mengalami keterlambatan dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah karena bisa diaksen kapanpun dan dimanapun.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan atau hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil siswa ketika menyimak cerita rakyat menggunakan aplikasi *spotify* sebagai media pembelajaran ini menunjukkan kemampuan menyimak dan ketertarikan yang lebih baik saat proses pembelajaran di kelas. Hal ini dilihat dari tingginya minat siswa terhadap penggunaan aplikasi ini mendapat persentase 33%, dengan skor 67. Hasil kuisioner siswa juga menunjukkan empat indikator jawaban, yaitu (1) sangat setuju diperoleh skor 203, (2) setuju diperoleh skor 373, (3) tidak setuju mendapatkan skor 37, dan (4) sangat tidak setuju mendapat skor 6. Jadi aplikasi ini diminati oleh siswa pada saat pembelajaran keterampilan menyimak siswa pada cerita dongeng. Maka dari itu aplikasi ini layak digunakan pada saat pembelajaran di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Annisa, A., & Lubis, R. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mengidentifikasi Nilai Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Mandailing di SMA. *Kode: Jurnal Bahasa*, 9(3).
- Dwipayana, I. K. A. (2020). *Inovasi Pembelajaran Apresiasi Sastra Lisan Dalam Konteks Masa Pandemi Covid-19*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.4295632>
- Farhan, M. (2022). Penggunaan *Podcast* Sebagai Media Pembelajaran Sastra Indonesia. *Estetika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 64–71. <https://doi.org/10.36379/estetika.v3i2.201>
- Hasan, J. S., & Lubis, F. (2023). Aplikasi *Spotify*: Solusi Baru dalam Pembelajaran Menulis Cerpen di SMA. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1).
- Ilana, V. R., Hidayat, E., & Mardasari, O. R. (2021). Pengembangan Media *Podcast* untuk Keterampilan Menyimak Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(2), 151–161. <https://doi.org/10.17977/um064v1i22021p151-161>
- Inayah, A. P., & Hasanudin, C. (2023). *Aplikasi Spotify Sebagai Sarana Meningkatkan Keterampilan Ber- bicara Menggunakan Fitur Podcast*.
- Lestari, D., Fatonah, K., & Unggul, U. E. (t.t.). *Pemanfaatan Media Podcast Dalam Pembelajaran Menyimak Bagi Siswa Kelas IV Di SDN Kebon Jeruk 06 Jakarta Barat*.
- Miftah, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Juenal Kwangsan*. 1(2)
- McLuhan, Marshall. 2003. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Gingko Press.
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Sidik, G. S. (2018). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng Di Era Digital. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 10(2), 78. <https://doi.org/10.17509/eh.v10i2.10867>
- Pembuatan Media Pembelajaran Agama Islam Pada Masa Pandemi Virus Covid 19 Berbasis Podcash Sosial Media Musik *Spotify* di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. (2021). *intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 13(2). <https://doi.org/10.30596/intiqad.v13i2.6272>
- Rahmah, L. A., & Ahsanuddin, M. (2023). Pengembangan Media *Podcast* pada Aplikasi *Spotify* sebagai Media Pembelajaran Maharah al- Istima'. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(11).
- Ramadhani, J. S., Firmansyah, M. B., Wilujeng, I. T., Putri, N. N., & Nafisah, D. (2023). Pemanfaatan *Podcast Spotify* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 14(2), 135–143.
- Rokhayati, R., & Nafilah, I. (2021). Perkembangan Psikologi Anak dan Pengenalan Sastra Anak. *Jurnal PkM Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 205. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i2.5634>
- Salsa Fadia Hayya, A., & Widyasari, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis *Podcast* Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2).

- Sifa Ranti Sudarman, Syafroni, R. N., & Suntoko. (2022). Analisis Tindak Tutur *Podcast* Menjadi Manusia Pada Aplikasi *Spotify*. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 189–203. <https://doi.org/10.31943/bi.v7i1.152>
- Sulthoni, M., Tejamukti, I., & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis *Podcast* Sebagai Media Pelengkap Pembelajaran *Learning Management System* (LMS) Pada Mata Pelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Sekolah Indonesia Davao. *MAHARSI*, 3(2), 13–23. <https://doi.org/10.33503/maharsi.v3i2.1745>
- Wijayanto, P. A., Husna, V. N., Al Hanif, E. T., Heristama, A. R., & Fitri, A. S. (2023). Pengembangan *Podcast* Natural Disaster Phenomena Berbasis *Spotify* sebagai Media Suplemen Pembelajaran Geografi. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(1), 112. <https://doi.org/10.30998/sap.v8i1.16645>
- Yusantika, F. D., & Suyitno, I. (t.t.). *Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV*.