BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Hal ini disebabkan oleh fungsinya sebagai alat komunikasi resmi dan keterampilan dasar yang wajib dimiliki setiap peserta didik. Oleh karena itu, bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang tidak hanya cukup berorientasi pada nilai akademik, tetapi juga harus mampu membentuk kemampuan peserta didik dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan.

Keterampilan mendengarkan atau menyimak adalah salah satu keterampilan berbahasa yang paling mendasar dan sangat penting dimiliki oleh semua orang. Karena keterampilan menyimak merupakan tahap awal dalam pemerolehan bahasa, yang mendahului keterampilan berbicara, membaca, dan menulis. Proses ini bahkan dimulai sejak masa prenatal hingga bayi dilahirkan. Terbukti seseorang berhasil dalam menyimak ketika ia mampu memahami dan menyampaikan informasi yang didengarkan sehingga penyimak dalam hal ini, dituntut memiliki kemampuan yang lebih kompleks.

Penelitian dalam bidang pendidikan bahasa membuktikan, bahwa anak-anak yang memiliki keterampilan mendengarkan dan menyimak yang baik cenderung lebih unggul dalam pemahaman bacaan dan prestasi akademik secara keseluruhan (Amri dkk., 2024). Keterampilan ini juga berperan penting dalam membangun literasi karena mendukung pemrosesan informasi dan pengembangan

kosa kata (Harwati, 2022). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa usia anak-anak sekolah dasar (6-12 tahun) adalah periode yang matang untuk mengembangkan keterampilan menyimak secara optimal.

Temuan penelitian tersebut sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi memperlihatkan adanya kesenjangan antara teori dan praktik pembelajaran di kelas. Berdasarkan wawancara dan observasi dengan bapak Try May Hendri, S.Pd wali kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi pada hari Kamis, 11 September 2025 proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VI masih berlangsung secara pasif. Siswa juga tidak memiliki ketertarikan terhadap buku bacaan bahasa Indonesia, karena belum tersedia dan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru. Kit atau Kumpulan alat peraga yang dirancang untuk mendukung proses belajar adalah salah satu media pembelajaran yang pada umumnya digunakan di sekolah negeri 167643 kota Tebing Tinggi berupa buku cerita, kartu kata, dan kaset cerita rakyat atau dongeng yang masih konvensional dan fokus pada latihan soal, bukan pada penguatan keterampilan menyimak secara praktik.

Kit tersebut masih bersifat satu arah hanya menyajikan informasi tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara aktif, aksesibilitas dan variasinya memiliki keterbatasan. Contohnya buku cerita hanya dibaca tanpa disertai pengalaman mendengar langsung serta buku tersebut terbatas jumlahnya, kartu kata hanya membantu mengenalkan kosakata tanpa konteks cerita, dan kaset cerita rakyat atau dongeng cenderung monoton karena rekamannya statis, monoton serta membutuhkan perangkat pemutar khusus sehingga efektivitasnya rendah. Selain itu, peneliti juga menemukan penggunaan power point serta poster di kelas

VI, namun. Konten power point dan poster tersebut hanya berisikan rangkuman teks panjang yang dibacakan oleh guru dan siswa bukan ditampilkan dalam format visual menarik seperti ilustrasi, visual, atau audio interaktif. Hal ini berdampak pada kurangnya minat siswa terhadap materi yang disampaikan. Dalam observasi, terlihat bahwa beberapa siswa mengalihkan perhatian, melamun, atau berbicara dengan temannya saat guru membaca teks atau memberikan penjelasan secara lisan Aktivitas menyimak berbasis audio belum interaktif dan tidak menantang siswa untuk aktif mendengar serta merespons secara langsung. Berkenaan data yang peneliti peroleh dari guru kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi, nilai ujian tengah semester bahasa Indonesia kelas VI masih belum menjangkau batas minimal KKM (Kreteria Ketuntasan Minimal).

Tabel 1.1. Nilai Ujian Tengah Semester Kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	<75	Belum Tuntas	15	37,5%
2.	75	Tuntas	25	62,5%
		Jumlah	40 Siswa	100%

Sumber: SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi

Menurut Tabel di atas, rata-rata nilai ujian tengah semester siswa kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi yang berhasil menjangkau dibatas KKM sebanyak 25 siswa dengan presentase sebesar 62,5% dan yang tidak berhasil menjangkau KKM sebanyak 15 siswa dengan persentase sebesar 37,5% Keberhasilan pembelajaran dapat dianggap tercapai apabila terdapat sebanyak 70% siswa berhasil menjangkau KKM yang telah ditentukan. Data ini membuktikan hampir setengah dari jumlah siswa masih mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia, terkhusus pada aspek pembelajaran keterampilan

menyimak. Dengan demikian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru di kelas belum sepenuhnya mampu memfasilitasi belajar siswa secara efektif.

Podcast atau siniar dikenal sebagai rekaman suara atau video yang hasilnya dipublikasi dalam suatu platform digital yang bernama spotify. Spotify merupakan platform streaming audio terbesar di dunia yang dapat mengakses *podcast* secara gratis maupun berbayar. Pada tahun 2019, Spotify mengakuisisi Gimlet Media dan sebagai bagian dari upayanya memperluas layanan *podcast.* Gimlet Media adalah perusahaan produksi *podcast,* sementara Anchor menyediakan platform bagi kreator untuk membuat dan mendistribusikan *podcast*. *Podcast* yang terdapat di platform spotify tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis digital.

Penggunaan *QR Code* menjadi salah satu inovasi yang efektif untuk mempermudah akses *podcast* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *QR Code (Quick Response Code)* adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk mengakses suatu konten secara langsung hanya dengan melakukan pemindaian menggunakan perangkat seluler. Dalam konteks pembelajaran berbasis *podcast. QR Code* dapat digunakan untuk menghubungkan siswa langsung ke episode *podcast* di Spotify tanpa harus mencari secara manual di aplikasi. Hal ini tidak hanya menghemat waktu, tetapi juga meningkatkan efisiensi dalam penggunaan media digital dalam pembelajaran.

Integrasi *QR Code* dalam pembelajaran berbasis *podcast* menawarkan berbagai keunggulan, seperti meningkatkan aksesibilitas siswa terhadap materi,

mempermudah distribusi konten oleh guru, serta mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang lebih modern dan interaktif. Dengan hanya melakukan pemindaian *QR Code.* Siswa dapat langsung diarahkan ke episode *podcast* yang relevan dengan materi pelajaran mereka. Hal ini sangat bermanfaat terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia, di mana keterampilan menyimak menjadi salah satu aspek fundamental dalam penguasaan bahasa.

Selain itu, *QR Code* juga mendukung model pembelajaran berbasis blended learning, di mana siswa dapat belajar melalui kombinasi metode konvensional di kelas dan teknologi digital. Guru dapat memberikan tugas berbasis *podcast* dengan menyertakan *QR Code* di lembar kerja atau buku digital, sehingga siswa memiliki akses yang lebih luas terhadap sumber belajar. Dengan demikian, penggunaan *QR Code* dalam Spotify *Podcast* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran inovatif, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan proses belajar-mengajar dalam memahami materi secara lebih mendalam.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *podcast* interaktif berbasis *QR Code* Spotify sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi. Pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses menyimak serta memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam era digital.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka teridentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Penggunaan Kit alat peraga pendidikan bahasa Indonesia pada materi menyimak masih bersifat konvensional seperti statis, monoton, tidak aksesibilitas dan tidak interaktif.
2. Penggunaan media pembelajaran pada materi menyimak seperti power point dinilai lebih efektif, namun kemampuan guru dalam menggunakan power point tersebut belum interaktif.
3. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat kurang bervariasi dan pasif seperti penggunaan poster secara berulang dan pemberian tugas yang bersifat kurang menarik.
4. Siswa kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi memiliki minat yang rendah pada pelajaran bahasa Indonesia.
5. Siswa Kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi memiliki hasil belajar dibawa KKM pada pelajaran bahasa Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis menetapkan permasalahan yang ingin diteliti agar lebih tepat sasaran yang di mana masalah penelitian ini terbatas pada Pengembangan *Podcast* Interaktif Berbasis *Qr Code* Spotify pada pelajaran bahasa Indonesia materi keterampilan menyimak di Kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi T.A 2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, peneliti menetapkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan *podcast* interaktif berbasis *Qr Code* Spotify pada pelajaran bahasa Indonesia materi keterampilan menyimak di kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi.
2. Bagaimana validitas *podcast* interaktif berbasis *Qr Code* Spotify pada pelajaran bahasa Indonesia materi keterampilan menyimak di kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi.
3. Bagaimana praktikalitas penggunaan *podcast* interaktif berbasis *Qr Code* Spotify pada pelajaran bahasa Indonesia materi keterampilan menyimak di kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, ada beberapa tujuan yang ingin peneliti capai melalui kegiatan penelitian. Berikut Tujuan penelitian ini:

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan *podcast* interaktif berbasis QR Code Spotify pada pelajaran bahasa Indonesia materi keterampilan menyimak di kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi.
2. Untuk mengetahui tingkat validitas *podcast* interaktif berbasis Qr Code Spotify pada pelajaran bahasa Indonesia materi keterampilan menyimak di kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi.
3. Untuk mengetahui tingkat praktikalitas penggunaan *podcast* interaktif berbasis Qr Code Spotify pada pelajaran bahasa Indonesia materi keterampilan menyimak di kelas VI SD Negeri 167643 Kota Tebing Tinggi.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai pengembangan dan pemanfaatan *podcast* berbasis Scan *Qr Code* Spotify melalui sebagai media pembelajaran interaktif dan inovatif pada pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Secara Praktis

   a. Bagi Guru, sebagai referensi dalam menerapkan media *podcast* berbasis *Qr Code* Spotify dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada sekolah dasar.

   b. Bagi Siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan berbasis teknologi, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan menyimak mereka dalam memahami materi pembelajaran bahasa Indonesia.

   c. Bagi Sekolah, sebagai inovasi dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar serta memberikan alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

UNIMED THE Character Building UNIVERSITY