



Prosiding

Senada (Seminar Nasional Daring)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran"



Pemanfaatan Aplikasi Siniar sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Indonesia

Muhammad Luthfi Hakim^{1(✉)}, Meilan Arsanti²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

loethfihackiem25@std.unissula.ac.id

abstrak – Di era society 5.0 ini, gawai menjadi elemen paling primer bagi setiap manusia untuk menjalani hidup, termasuk kegiatan pembelajaran yang tak luput dari penggunaan gawai. Pelajar dituntut untuk dapat memanfaatkan gawai dengan sebaik-baiknya sebagai sarana pengembangan diri mereka, alih-alih digunakan untuk hal-hal yang membuang waktu. Sedangkan bagi pengajar, mereka dituntut dapat memahami dan mengoptimalkan gawai sebagai sarana dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Dengan beragam aplikasi baru yang hadir pada gawai dapat menjadi inovasi sarana pembelajaran di era society 5.0, termasuk aplikasi siniar. Metode yang digunakan dalam artikel ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk memberi tahu inovasi pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan aplikasi siniar dalam gawai. Dari data yang dianalisis dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi siniar dapat dijadikan inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama aspek berbahasa menyimak dan berbicara.

Kata kunci – Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Siniar

Abstract – In this era of society 5.0, gadgets are the most primary element for every human being to live life, including learning activities that do not escape the use of gadgets. Students are required to be able to make the best use of gadgets as a means of developing themselves, instead of being used for things that waste time. As for teachers, they are required to understand and optimize devices as a means to support teaching and learning activities. With a variety of new applications that are present on the device, it can be an innovation of learning facilities in the era of society 5.0, including the broadcast application. The method used in this article uses a descriptive research method. The purpose of this research is to inform Indonesian language learning innovations using the siniar application on the device. From the analyzed data, it can be concluded that the use of the siniar application can be used as an innovation in learning Indonesian, especially aspects of listening and speaking.

Keywords – Learning, Indonesian, podcast

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang, gawai menjadi elemen paling primer bagi setiap manusia untuk menjalani hidup. Hampir semua kegiatan sehari-hari selalu menggunakannya,

mulai dari bersosialisasi, memperbarui informasi, jual-beli kebutuhan sehari-hari, termasuk kegiatan pembelajaran yang tak luput dari penggunaan gawai.

Pelajar dituntut untuk dapat memanfaatkan gawai dengan sebaik-baiknya sebagai sarana pengembangan diri mereka, alih-alih digunakan untuk hal-hal yang membuang waktu. Sedangkan bagi pengajar, mereka dituntut dapat memahami dan mengoptimalkan gawai sebagai sarana dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

Dunia pendidikan di era society 5.0 ini, tentunya membutuhkan sebuah generasi yang kreatif dan inovatif. Metode-metode konvensional tentu saja akan membuat siswa jenuh, untuk itu dibutuhkan inovasi dan kreasi dari guru agar kegiatan pembelajaran tidak membosankan. Hal itu dapat diraih dengan optimalisasi penggunaan teknologi seperti gawai sebagai alat bantu pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan luaran yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik.

Inovasi merupakan keniscayaan yang harus selalu dilakukan demi terciptanya kehidupan yang dinamis dan tidak statis. Inovasi adalah sebuah pembaruan yang dapat berupa ide, objek, karya, produk, atau lainnya dengan mengembangkan atau menggabungkan hal yang sudah ada sehingga terlihat baru. Sedangkan proses pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik atau individu maupun kelompok dalam belajar. Jadi, Inovasi pembelajaran adalah sebuah kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik atau individu dan kelompok dengan cara baru atau inovatif dalam proses belajar.

Asyar (2012) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sementara Djamarah (2010) menjelaskan media pembelajaran sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Kemudian menurut Azhar (2011) media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dengan berkembangnya teknologi, berkembang pula perangkat-perangkat lunak yang telah diciptakan berbagai macam rupa guna menunjang kegiatan sehari-hari dalam menggunakan gawai. Perangkat-perangkat lunak atau biasa disebut dengan aplikasi tersebut sangatlah beragam, dari kebutuhan sampai sekadar hiburan. Maka, pengajar dituntut untuk dapat memanfaatkan perangkat-perangkat lunak tersebut untuk mendukung sarana pembelajaran. Inovasi-inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan pemanfaatan aplikasi-aplikasi yang ada pada gawai, salah satunya adalah siniar (podcast).

Siniar adalah berkas audio yang biasanya berekstensi MP3 dan dapat dipublikasikan secara berkala melalui jaringan internet dan bisa diunduh melalui web. Siniar merupakan pembaruan dari radio. Bila di radio seseorang harus memantau satu waktu tertentu untuk sebuah acara yang ia sukai, di siniar ia dapat mendengarkan atau menyimak suatu acara sewaktu-waktu sesukanya. Sebagaimana radio, siniar berisi program-program berbagai macam acara dan juga pemutaran lagu-lagu. Sebagaimana dikemukakan Philips (2017) siniar (podcast) adalah suatu berkas audio

digital yang dibuat dan diunggah pada platform daring untuk dibagikan pada orang lain. Oleh karena itu siniar lebih mengacu pada distribusi berkas audio dalam format digital. Berkas audio digital tersebut biasanya dipublikasikan dan dapat didengarkan pada aplikasi-aplikasi siniar yang ada pada gawai, seperti Anchor, Spotify, Google Podcast, Noice, dll.

Aplikasi siniar tersebut dapat dijadikan sebagai media atau media pembelajaran yang inovatif di era society 5.0. Beragam manfaat yang ditawarkan pada aplikasi siniar dapat menjadi alternatif sekaligus inovasi dan pembaruan dari aplikasi-aplikasi konvensional yang telah dipakai sebelumnya dalam kegiatan belajar-mengajar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah metode yang menggambarkan objek kajian dengan apa adanya atau bersifat deskripsi. Narbuko dan Achmadi (2015) Menjelaskan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah berdasarkan data-data yang telah ada, menyajikan, menganalisis, dan menginterpretasi data. Penelitian deskriptif mempunyai tujuan memecahkan masalah sistematis dan faktual mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi.

Objek yang digunakan sebagai penelitian adalah beberapa aplikasi siniar yang dapat diunduh secara gratis di PlayStore atau AppStore. Data-data yang diperlukan sebagai bahan penelitian adalah aplikasi siniar yang kemudian dijabarkan kebermanfaatannya dan penggunaannya sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siniar atau siaran web tanalir merupakan serangkaian berkas media digital (terutama audio) yang dapat diterbitkan sewaktu-waktu dan diunduh melalui sindikasi web. Siniar dapat didengarkan atau digunakan dengan diunduh terlebih dahulu atau langsung didengarkan dalam jaringan, jadi untuk menggunakannya dibutuhkan kuota internet.

Sebelum siniar, para pembelajar mengenal situs web berbagi video seperti YouTube sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran mereka. Namun, siniar diyakini penulis memiliki beragam kelebihan dibandingkan situs web/aplikasi berbagi video. Di antaranya yaitu:

1. Lebih hemat kuota
Hampir semua yang berhubungan dengan gawai dibutuhkan kuota internet untuk dapat menjalankannya, terutama aplikasi-aplikasi yang bersifat sosial (berhubungan dengan manusia lainnya). Dikarenakan siniar yang lebih mengutamakan audio dibandingkan video, maka kuota yang diperlukan tentu lebih sedikit. Jika pada situs web berbagi video dibutuhkan kuota sekitar +20 MB untuk menonton video berdurasi ±10 menit, pada siniar hanya membutuhkan -10 MB untuk mendengarkan siaran/audio tersebut.
2. Lebih ramah sinyal
Sebagaimana dijelaskan pada nomor 1 bahwa siniar lebih hemat kuota dibandingkan situs web berbagi video, maka dapat dipastikan sinyal yang dibutuhkan untuk menjangkanya pun lebih ramah. Para

- pelajar/pembelajar yang berada di daerah minim sinyal akan lebih mudah menggunakan aplikasi tersebut daripada membuka situs web berbagi video yang notabene membutuhkan sinyal lebih banyak.
3. Memudahkan siswa mengekspresikan diri
 Dalam aspek pemberian tugas berbicara kepada siswa, siniar dianggap lebih memudahkan siswa mengekspresikan dirinya dan memudahkan memunculkan kepercayaan diri karena siswa tidak perlu menampilkan wajah (tubuh) mereka dan hanya suaranya saja. Sebagaimana fokus utama dalam berbahasa adalah apa yang disampaikan, bukan apa yang ditampilkan. Diharapkan siswa dapat menyampaikan kegiatan bicarannya dengan lebih rileks, fokus dan tenang.
 4. Membuat siswa lebih fokus
 Dalam aspek menyimak materi/tugas yang diberikan oleh pengajar berupa siaran siniar, siswa lebih dapat menyimak dengan saksama karena fokusnya tidak terbagi dengan visualisasi yang ditampilkan sebagaimana dalam situs web berbagi video. Meskipun kadang siswa merasa jenuh karena tidak adanya visualisasi dalam materi/tugas yang disampaikan, namun dengan sedikit pengarahan siswa akan mampu jika diminta menyimak hanya suara saja (terutama jenjang SMA).
 5. Dapat diputar pada latar belakang
 Konten yang hanya berupa audio tersebut menjadikan seseorang dapat membukanya dengan lebih fleksibel. Setelah diputar, gawai tersebut tetap dapat digunakan untuk membuka aplikasi lainnya sembari tetap mendengarkan siaran siniar tersebut dan tidak mati. Selain itu, karena sifatnya yang hanya audio, membuat seseorang dapat mendengarkannya sembari melakukan kegiatan lainnya. Berbeda dengan situs web berbagi video semacam YouTube yang mengharuskan seseorang menyimak dan menonton gawai tersebut selama video diputar.

Beragam kelebihan siniar tersebut dapat dijadikan pertimbangan sebagai media pembelajaran yang inovatif menggantikan media-media pembelajaran yang konvensional.

Fokus utama penggunaan aplikasi siniar ini adalah pemberian materi-materi pelajaran Bahasa Indonesia. Pada sampel aplikasi Google Podcast telah banyak saluran/akun dari pengajar yang mengunggah siniar tentang materi-materi Bahasa Indonesia SMP – SMA seperti teks prosedur, teks eksplanasi, teks anekdot, teks editorial, puisi, cerpen, dst. Jika dirasa masih kurang, pengajar yang bersangkutan dapat membuat siarannya sendiri pada salah satu aplikasi siniar tersebut.

Selain itu, pemberian tugas pada aspek menyimak dan berbicara juga dapat memanfaatkan aplikasi siniar. Misalnya dalam tugas menyimak, siswa dapat diminta mendengarkan sebuah siaran lalu menganalisis soal-soal yang telah ditentukan pengajar terkait apa yang didengarkan. Sedangkan pada tugas berbicara, siswa dapat diminta membuat sebuah siaran tentang satu tugas dari sebuah materi seperti berpuisi, membaca teks prosedur, dll.

Walaupun masih terbatas materi yang disampaikan oleh beberapa akun, namun beberapa pengajar yang sudah dapat memanfaatkan siniar dalam pengajaran ini perlu diapresiasi karena memanfaatkan teknologi siniar sebagai suatu inovasi yang baru.

Walaupun pandemi kian mereda dan akan segera memasuki masa pembelajaran luring 100% di seluruh Indonesia, siniar tetap dapat disiapkan sebagai salah satu media pembelajaran, terutama jika terjadi pembelajaran jarak jauh. Selain itu, aplikasi siniar juga diyakini dapat dimanfaatkan untuk membangun kreativitas dan penalaran siswa.

SIMPULAN

Inovasi perangkat pembelajaran di era revolusi society 5.0 sangat penting untuk mempertahankan dan meningkatkan semangat serta kemauan belajar siswa. Maka dari itu dibutuhkan selalu pembaruan-pembaruan dan kreativitas dari pemerintah, sekolah, dan juga pengajar untuk senantiasa memberikan sebuah inovasi dalam dunia Pendidikan.

Siniar diyakini tak hanya berperan sebagai media informasi dan hiburan, namun juga media edukasi yang dapat digunakan kapan pun dan di mana pun dengan fleksibilitas dan aksesibilitasnya. Siniar juga diyakini memperkaya pengalaman belajar siswa.

Siniar disebut efektif karena dapat digunakan sebagai media belajar dan pembelajaran yang variatif, perangkat pemutarnya sederhana dan mudah ditemukan dan dapat didengarkan di mana saja kapan saja bahkan bagi dapat didengarkan sambil melakukan aktivitas atau pekerjaan rumah lainnya.

Untuk itu, penulis menyarankan kepada segenap pengajar untuk dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang inovatif seperti siniar ini agar pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menarik dan tidak membosankan.

REFERENSI

- Aditia, S. (2021). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Mobile Pada Masa Pandemi Covid 19*.
- Achmadi, A. dan Narbuko. (2015). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Asyar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press: Jakarta.
- Djamarah, Syaful Bhari. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Ilsa, Aulya, F. Farida, and M. Harun. "Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* vol. 5, no. 1, pp. 288-300, 2020. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.643>.
- Phillips, Birgit. (2017). Student-Produced Podcasts in Language Learning – Exploring Student Perceptions of Podcast Activities. *IAFOR Journal of Education*, volume 5 page 159.
- Rajagukguk, M. (2021). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0. ... *Bahasa Dan Sastra Indonesia (Semnas PBSI)*

- Rahmawati, Farida, dan Ragil Idam Widiyanto Atmojo. (2021). "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Basicedu*. Vol 5, No. 6: 6271-79. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>.
- Rosmiati, U., & Lestari, P. (2021). Inovasi model Pembelajaran PBI (Problem Based instruction) berbasis Whatsapp sebagai langkah solutif pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), 188-197. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i1.3708>.
- Sukawati, S.. (2021). Pemanfaatan Zoom Meeting dan Google Classroom dalam Mata Kuliah Inovasi. *Jurnal Semantik*, 10(1), 45-54. <https://doi.org/10.22460/semantik.v10i1.p45-54>.