

## DAMPAK MEDIA AUDIO PODCAST TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS FABEL SISWA SMP

Aldafa Nur Azella<sup>1</sup>, M. Januar Ibnu Adham<sup>2</sup>, Een Nurhasanah<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang  
Email: [1910631080052@student.unsika.ac.id](mailto:1910631080052@student.unsika.ac.id)

### **Abstrak**

*Penggunaan media pembelajaran yang tepat memiliki dampak signifikan terhadap keberhasilan siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis, termasuk dalam menulis teks fabel. Salah satu media yang dinilai dapat memberikan pengaruh kuat adalah media audio podcast, karena menyajikan cerita secara menarik dan merangsang daya imajinasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media audio podcast terhadap kemampuan menulis teks fabel pada siswa kelas VII di SMPN 2 Kutawaluya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VII E sebagai kelas eksperimen dan VII F sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes menulis sebelum dan sesudah perlakuan. Dampak media audio podcast diukur melalui perhitungan effect size menggunakan rumus Cohen's d. Hasil analisis menunjukkan nilai d sebesar 0,84 yang tergolong dalam kategori sedang. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media audio podcast Riri Cerita Anak Interaktif memiliki dampak yang cukup besar dalam meningkatkan kemampuan menulis teks fabel siswa. Dengan demikian, media ini layak untuk dipertimbangkan sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis, khususnya untuk memperkuat pemahaman dan kemampuan siswa dalam menulis teks fabel secara kreatif dan terarah.*

**Kata kunci:** keterampilan menulis, podcast, teks fabel

### **Abstract**

*The use of appropriate learning media has a significant impact on students' success in developing writing skills, including in writing fable texts. One of the media that is considered to have a strong influence is audio podcast media, because it presents stories in an interesting way and stimulates students' imagination. This study aims to determine the impact of using audio podcast media on the ability to write fable texts for seventh grade students at SMPN 2 Kutawaluya. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design. The sample consisted of two classes, namely class VII E as the experimental class and VII F as the control class. The instruments used were writing tests before and after treatment. The impact of audio podcast media was measured through the calculation of effect size using Cohen's d formula. The analysis results showed a d value of 0.84 which was classified as medium. This indicates that the use of audio podcast media Riri Interactive Children's Stories has a moderate impact in improving students' fable text writing ability. Thus, this media is worth considering as an alternative in learning writing, especially to strengthen students' understanding and ability to write fable text creatively and purposefully.*

**Keywords:** writing skills, podcast, fable texts

## **1. PENDAHULUAN**

Kemampuan berbahasa merupakan aspek penting dalam pendidikan, khususnya dalam penguasaan bahasa Indonesia. Empat keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis harus

dikuasai oleh siswa secara seimbang. Keempat keterampilan tersebut saling terkait dan saling mendukung satu sama lain. Di antara keempat keterampilan tersebut, menulis sering dianggap sebagai keterampilan yang paling kompleks karena memerlukan penguasaan berbagai aspek bahasa secara terpadu. Menulis

bukan hanya kegiatan menuangkan pikiran ke dalam bentuk tulisan, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir kritis, pengorganisasian ide, dan penggunaan bahasa yang efektif. Sejalan dengan (Tarigan, 2018: 22) menulis merupakan salah satu komponen kunci dari keterampilan berbahasa. Keterampilan ini melibatkan penggunaan simbol-simbol tertulis untuk mengekspresikan pikiran dan gagasan dengan jelas, sehingga pesan yang dimaksud dikomunikasikan secara efektif.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis memiliki peranan yang sangat penting. Menulis menjadi sarana bagi siswa untuk mengekspresikan ide, gagasan, dan perasaan mereka secara tertulis. Salah satu bentuk teks yang diajarkan di tingkat SMP adalah teks fabel. Teks fabel merupakan cerita rekaan yang mengandung pesan moral dan tokohnya biasanya berupa hewan yang berperilaku seperti manusia. Sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro (2018:190), fabel atau cerita binatang merupakan contoh narasi (tradisional) yang menonjolkan binatang sebagai tokohnya. Tokoh binatang tersebut mempunyai pikiran dan perilaku yang mirip manusia. Melalui teks fabel, siswa dapat belajar menyampaikan pesan dan nilai-nilai kehidupan dengan cara yang imajinatif dan kreatif.

Namun, dalam praktiknya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis teks fabel. Kesulitan tersebut mencakup kurangnya ide untuk dikembangkan, keterbatasan kosakata, serta kemampuan dalam menyusun struktur cerita yang runtut dan menarik. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di kelas juga menjadi faktor penghambat dalam pengembangan kemampuan menulis siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk menulis. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan

mampu merangsang minat serta kreativitas siswa dalam menulis.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru Bahasa Indonesia SMPN 2 Kutawaluya menunjukan bahwa terdapat permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan menulis. Siswa masih kesulitan dalam menuangkan ide dan gagasan dalam bentuk tulis. Menulis teks fabel memerlukan daya imajinasi dalam mengkisahkan rangkaian peristiwa. Selain itu, penulisan fabel tidak hanya sebatas narasi saja melainkan terdapat dialog yang menjadi media komunikasi tokoh. Kemudian, terdapat siswa yang kurang minat dalam kegiatan menulis karena penggunaan media yang monoton. Hal ini menyebabkan perasaan bosan ketika pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran secara luas mengacu pada segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan atau mengarahkan informasi dari suatu sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang memungkinkan penerimanya untuk belajar secara efektif Asyhar (2017:8). Media yang digunakan berupa buku paket pelajaran bahasa Indonesia. Seharusnya guru dapat menggunakan berbagai media kreatif sehingga dapat menarik minat siswa khususnya dalam menulis teks fabel. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media audio.

Media audio merupakan media pembelajaran yang mengandalkan indera pendengaran sehingga pemahaman siswa bergantung pada kemampuan menyimak informasi yang disampaikan (Asyhar, 2017:44). Dalam pembelajaran menulis teks fabel, media audio membantu siswa memahami penyusunan kalimat, pilihan kata, pengucapan, dan intonasi melalui cerita yang didengar. Penyajian cerita oleh narator juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, pesan moral dalam fabel dapat tersampaikan lebih jelas melalui intonasi dan ekspresi suara, sehingga mampu memberi pengaruh positif terhadap cara berpikir dan perilaku siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, muncul berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar, salah satunya adalah media audio podcast. Media audio podcast merupakan rekaman suara yang dapat didengarkan kapan saja dan di mana saja melalui berbagai platform digital. Podcast adalah jenis file audio digital yang diproduksi dan kemudian diposting ke situs web sehingga orang dapat mendengarkannya Philips (dalam Hutabarat, 2020:107). Podcast memungkinkan penyampaian materi pembelajaran secara menarik melalui narasi, musik latar, dan efek suara yang dapat merangsang imajinasi pendengar. Dalam konteks pembelajaran menulis, media audio podcast dapat berperan sebagai pemantik ide bagi siswa dalam menulis cerita, terutama teks fabel. Media audio podcast dapat diakses dari berbagai aplikasi salah satunya yaitu Spotify.

Di platform Spotify, podcast telah menjadi salah satu fitur edukasi yang dikenal luas, dengan format beragam mulai dari wawancara hingga cerita naratif. Spotify sebagai penyedia layanan audio streaming terbesar dunia memiliki lebih dari 7 juta judul podcast dan 678 juta pengguna aktif pada Maret 2025, termasuk remaja dan pelajar Indonesia. Penggunaan media audio podcast spotify sebagai media pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam kegiatan menulis teks fabel.

Mendengarkan podcast dapat memberikan inspirasi baru dan ide-ide segar untuk cerita fabel. Kita dapat mendengarkan cerita-cerita yang sudah ada atau bahkan podcast yang membahas topik-topik yang relevan dengan cerita fabel. Ini dapat membantu mengembangkan konsep dan plot cerita yang unik. Kemudian, podcast sering kali menampilkan narator yang mahir dalam menggunakan bahasa dan menghadirkan cerita dengan gaya yang menarik. Dengan mendengarkan podcast, kita dapat mempelajari cara menyampaikan cerita

dengan penggunaan bahasa yang efektif, menggunakan kata-kata yang tepat, dan menciptakan nuansa yang diinginkan. Hal ini dapat membantu untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi cerita fabel.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media podcast memiliki efektivitas dalam pembelajaran bahasa. Penelitian oleh Ulandari dkk. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan podcast mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengubah teks cerpen menjadi teks drama. Saepuloh dkk. (2021) juga menemukan bahwa media podcast efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi. Sementara itu, Setiawan dkk. (2022) menyatakan bahwa podcast dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan. Meskipun demikian, penggunaan podcast dalam pembelajaran menulis teks fabel masih belum banyak diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio podcast terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa SMP.

Kanal podcast yang dipilih adalah kanal "Riri (Cerita Anak Interaktif)". Kanal podcast "Riri (Cerita Anak Interaktif)" berisikan berbagai konten edukatif terkait cerita anak yang meliputi cerita rakyat, dongeng, fabel ataupun cerita orisinal.

## 2. METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menghasilkan sebuah kesimpulan yang didasarkan pada uji perhitungan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2015:13) pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang dilandasi oleh filsafat positifisme dengan data berupa angka-angka yang nantinya dihitung menggunakan statistik agar dapat menghasilkan sebuah kesimpulan dari masalah yang diteliti.

Penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol pengajaran dilakukan tidak menggunakan media audio. Sementara itu, kelas eksperimen menerima perlakuan dengan menggunakan media audio podcast dalam proses pembelajarannya. Pemilihan kedua kelas didasarkan pada pengaturan kelas yang sudah ditetapkan sebelumnya. Oleh karena itu, desain kuasi eksperimen digunakan untuk desain penelitian dalam penelitian ini. Berikut gambar desain penelitian, yaitu

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kelas Kontrol	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub>: pretest kelas eksperimen

O<sub>2</sub>: posttest kelas eksperimen

O<sub>3</sub>: pretest kelas kontrol

O<sub>4</sub>: posttest kelas kontrol

X: perlakuan dengan menggunakan media audio podcast

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kutawaluya dengan jumlah 204 siswa. Berdasarkan populasi tersebut diambil dua kelas untuk dijadikan sebagai sampel penelitian. Kelas VII E dengan 34 siswa berperan sebagai kelas eksperimen dan kelas VII F dengan 34 siswa berperan sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Pengambilan sampel dengan cara ini berfokus pada pemilihan sampel berdasarkan tujuan yang sudah ditetapkan. Pemilihan kedua kelas tersebut dapat mewakili keseluruhan siswa untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Tes digunakan sebagai metode pengumpulan data dalam penelitian ini. Tes adalah berbagai pertanyaan, kegiatan, dan komponen lain yang dimaksudkan

untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh seseorang atau kelompok (Arikunto, 2018:139). Tes dipakai untuk mendapatkan data hasil pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam menulis teks fabel sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Lembar tes pretest dan posttest digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini.

Teknik analisis data merupakan suatu kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden (Sugiyono, 2015:207). Dalam penelitian ini, perhitungan statistik dilakukan untuk membandingkan kemampuan menulis dari kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah data terkumpul. Hal ini dilakukan untuk memverifikasi hipotesis dan menjawab pertanyaan peneliti. Sebelum melakukan uji hipotesis, pengujian prasyarat analisis data dilakukan yaitu dengan uji normalitas dan homogenitas.

Setelah uji hipotesis dilakukan, analisis dilanjutkan dengan perhitungan N-Gain guna mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa, dan effect size (Cohen's d) untuk menentukan seberapa besar dampak penggunaan media podcast terhadap kemampuan menulis teks fabel siswa.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak tiga pertemuan di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sebelum mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media audio podcast Riri Cerita Anak Interaktif dalam pembelajaran menulis teks fabel di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol dilakukan pretest. Pemberian pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis teks fabel.

Berdasarkan perhitungan data pretest kemampuan menulis teks fabel siswa kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 52 dengan nilai tertinggi 69.

Sementara itu, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 54 dengan nilai tertinggi 73. Hal ini disebabkan karena siswa belum memahami unsur pembangun teks fabel.

Setelah mendapatkan nilai pretest kedua kelas, maka dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan melalui program *software SPSS versi 22* dengan uji Shapiro-Wilk. Uji Shapiro-Wilk digunakan karena data berjumlah kurang dari 50 (kecil), sehingga akan menghasilkan perhitungannya yang lebih akurat.

Tabel 2 Uji Normalitas Pretest

Data	Uji Shapiro-Wilk
Pretest Eksperimen	0.12
Pretest Kontrol	0.18

Hasil perhitungan uji normalitas pretest kelas kontrol diperoleh sig. sebesar 0,18. Nilai sig.  $0,18 > 0,05$  diartikan bahwa data berdistribusi normal. Sementara itu, hasil uji normalitas pretest kelas eksperimen diperoleh sig sebesar 0,12. Nilai sig.  $0,12 > 0,05$  diartikan bahwa data berdistribusi normal. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa data pretest kedua kelas berdistribusi normal.

Selanjutnya, akan dilakukan uji homogenitas pada data yang sudah berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan bantuan program *software SPSS versi 22* dengan hasil nilai sig. data sebesar 0,73. Nilai yang diperoleh sig.  $0,73 > 0,05$  yang berarti nilai sig. lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua data pretest bersifat homogen.

Setelah memberikan pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka diberikan perlakuan pada kedua kelas tersebut. Kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan media audio podcast Riri Cerita Anak Interaktif. Kelas yang sudah mendapat perlakuan akan diberikan

posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa. Berdasarkan data posttest kemampuan menulis teks fabel yang telah diperoleh menunjukkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 74 dengan nilai tertinggi 85. Sedangkan, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 80 dengan nilai tertinggi 91.

Jika rata-rata hasil posttest dibandingkan dengan hasil pretest untuk masing-masing kelas, maka kelas kontrol akan memperoleh selisih 22 skor. Sementara itu, selisih skor posttest dan pretest kelas eksperimen sebesar 26. Berkaitan dengan hal tersebut, dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen bahwa terdapat pengaruh terhadap penerapan media audio podcast Riri Cerita Anak Interaktif dalam keterampilan menulis teks fabel.

Setelah mendapatkan nilai posttest kedua kelas, maka dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan melalui program *software SPSS versi 22* dengan uji Shapiro-Wilk.

Tabel 3 Uji Normalitas Posttest

Data	Uji Shapiro-Wilk
Posttest Eksperimen	0.36
Posttest Kontrol	0.49

Hasil perhitungan uji normalitas posttest kelas kontrol diperoleh sig. sebesar 0,49. Nilai sig.  $0,49 > 0,05$  diartikan bahwa data berdistribusi normal. Sementara itu, hasil uji normalitas posttest kelas eksperimen diperoleh sig sebesar 0,36. Nilai sig.  $0,36 > 0,05$  diartikan bahwa data berdistribusi normal. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa data posttest kedua kelas berdistribusi normal.

Selanjutnya, akan dilakukan uji homogenitas pada data yang sudah berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan bantuan program *software SPSS versi 22* dengan hasil nilai sig. data sebesar 0,58. Nilai yang diperoleh sig.  $0,58 > 0,05$  yang berarti nilai sig. lebih

besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua data posttest bersifat homogen.

Setelah uji prasyarat terpenuhi, maka akan dilakukan uji T untuk mengetahui perbedaan rata-rata kedua kelas dengan kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$  dampak media audio *podcast* Riri Cerita Anak Interaktif tidak berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks fabel.

$H_1: \mu_1 > \mu_2$  dampak media audio *podcast* Riri Cerita Anak Interaktif berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks fabel.

Dengan nilai signifikansi 5% atau 0,05, maka kriteria pengujiannya, yaitu: jika nilai signifikansi (2-tailed)  $\geq 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Jika nilai signifikansi (2-tailed)  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

Berikut hasil perhitungan uji T Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4 Uji T Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	0.001
Kontrol	0.001

Berdasarkan uji-t dengan uji independent simple test diperoleh hasil yaitu 0,001. Hal ini berarti bahwa nilai yang diperoleh lebih kecil dari taraf sig. ( $0,001 < 0,05$ ) sehingga  $H_0$  ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio *podcast* Riri Cerita Anak Interaktif berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks fabel.

Berdasarkan hasil perolehan nilai pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan analisis lebih lanjut dengan menggunakan perhitungan N-Gain. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengukur seberapa besar peningkatan kemampuan menulis siswa setelah memperoleh perlakuan pembelajaran. Pada kelas eksperimen, siswa mengikuti pembelajaran dengan bantuan media audio *podcast* Riri Cerita Anak Interaktif, sementara pada kelas

kontrol digunakan metode pembelajaran konvensional. Nilai N-Gain persentase sebesar 57% untuk kelas eksperimen dan 47% untuk kelas kontrol.

Tabel 5 Kategori Tafsiran Epektifitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
55-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Jika mengacu pada tafsiran efektivitas N-Gain Hake (dalam Siswandi, 2019:233)) maka pembelajaran menggunakan media audio *podcast* Riri Cerita Anak Interaktif tergolong cukup efektif, sementara pembelajaran konvensional berada pada kategori kurang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media audio *podcast* memberikan kontribusi yang lebih baik dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Selain meninjau dari efektivitas pembelajaran melalui uji N-Gain, peneliti ini juga mengukur besarnya pengaruh atau dampak praktis dari penggunaan media audio *podcast* terhadap kemampuan menulis siswa. Untuk itu digunakan uji effect size Cohen's d. Berikut kategori effect size Cohen's d:

Tabel 6 Kategori effect size Cohen's d

Cohen's d	Effect Size
< 0.63	Kecil
0.63-1.50	Sedang
> 1.50	Besar

Hasil perhitungan effect size dengan menggunakan rumus Cohen's d menunjukkan nilai sebesar 0,84. Berdasarkan klasifikasi yang diperbarui oleh Al-Wahaibi (2020), nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang, karena berada pada rentang 0,631–1,50. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio *podcast* memberikan pengaruh yang cukup kuat terhadap peningkatan

keterampilan menulis siswa. Artinya, media podcast tidak hanya efektif digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga memiliki dampak praktis yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 2 Kutawaluya dengan materi menulis teks fabel diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media audio podcast dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen yang mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan. Adapun hasil dari perhitungan uji-t dengan bantuan *software SPSS for windows v.22* yaitu Sig. (*p-value*) lebih kecil dari taraf signifikansi ( $\alpha$ ), yang berarti penggunaan media audio podcast efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks fabel pada siswa. Perhitungan nilai N-Gain, kelas eksperimen memperoleh persentase 57% yang termasuk dalam kategori cukup efektif.

Sementara itu, kelas kontrol hanya memperoleh persentase 47% yang berada dalam kategori kurang efektif. Hasil perhitungan effect size menunjukkan nilai sebesar 0,84, yang masuk dalam kategori sedang. Artinya, media podcast memiliki dampak yang cukup besar dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Penggunaan podcast dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, karena siswa dapat menyimak isi cerita dengan cara yang menarik dan mendalam sebelum menuliskannya kembali. Hal ini sangat membantu dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, menyusun ide, serta mengembangkan struktur tulisan yang baik. Dampak besar ini juga mencerminkan bahwa podcast dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang tidak hanya efektif secara akademik, tetapi

juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media podcast memberikan dampak positif dan signifikan terhadap proses pembelajaran menulis siswa di sekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al Wahaibi, I. S. (2020). Cohen's Criteria for Interpreting Practical Significance Indicators: A Critical Study. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 15(2), 246-258. doi:<https://doi.org/10.18844/cjes.v15i2.4624>
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, R. (2017). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Hutabarat, P. M. (2020). Pengembangan Podcast sebagai media Suplemen Pembelajaran Berbasis Digital Pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2), 107-116.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Saepuloh, M. F. (2021). Media Pembelajaran Podcast Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi. *Caraka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta Bahasa Daerah*, 10(2), 107-116.
- Setiawan, K. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Podcast Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *IKA: Jurnal Ikatan Keluarga Alumni UNDIKSHA*, 20(2), 85-91. doi:<https://doi.org/10.23887/ika.v20i2.45014>
- Siswadi. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa SMA melalui Pembelajaran Matematika dengan Strategi Kooperatif Tipe STAD.

- Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 7(2), 227-238.
- Spotify. (2025). *Company Info*. Stockholm: Spotify. Diakses Juli 17, 2025, dari <https://newsroom.spotify.com/company-info>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2018). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Ulandari, A. (2022). Penggunaan Media Podcast dalam Pembelajaran Mengubah Teks Cerpen Menjadi Teks Drama Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Palembang. *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia*, 3(2), 55-66.  
doi:<http://dx.doi.org/10.52333%2Fdidactique.v3i2.930>