

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **1.1 Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi melalui berbagai saluran untuk merangsang berpikir sehingga mendorong terciptanya suatu proses pembelajaran (Hamid et al., 2020). Media pembelajaran dan persiapan peserta didik merupakan kunci keberhasilan pembelajaran (Handayani, 2021). Media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat bagi proses maupun hasil pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton dalam (Pujiono, 2021), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu, 1) memotivasi minat dan tindakan, 2) menyajikan informasi, 3) memberi instruksi.

Kemudian, menurut Sanjaya (2014), penggunaan media pembelajaran mempunyai lima fungsi. Pertama, fungsi komunikatif yaitu memudahkan komunikasi dari guru ke murid. Kedua, fungsi motivativasi yang bertujuan untuk menginspirasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar. Ketiga, fungsi kebermaknaan yaitu melalui media pembelajaran siswa dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sekaligus. Keempat, fungsi penyamaan persepsi yaitu mendorong seluruh siswa untuk berbagi pemahaman yang sama terhadap informasi yang disajikan. Kelima, fungsi individualitas, mengatasi beragam latar belakang sosial dan ekonomi, pengalaman, gaya belajar, dan kemampuan siswa, memastikan bahwa media pembelajaran memenuhi beragam kebutuhan mereka. Media pembelajaran akan menolong guru dalam menciptakan

proses yang menarik dan memperoleh hasil yang diinginkan.

Menurut Mustaqim (2017), proses pembelajaran yang efektif harus memasukkan unsur-unsur yang interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi, sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk menumbuhkan kreativitas dan kemandirian berdasarkan bakat dan minat individu. Pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kenikmatan kegiatan tersebut. Penting agar media yang dipilih tidak hanya memikat hati siswa tetapi juga tetap interaktif dalam penerapannya tanpa mengurangi isi inti materi.

Pratiwi (2018) mengatakan bahwa media pendidikan berfungsi sebagai faktor pendorong bagi siswa dan dapat menginspirasi mereka untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2017) mengatakan bahwa secara implisit bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, dan slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Berdasarkan beberapa penjelasan yang dikemukakan oleh para ahli dan peneliti sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan pembelajaran untuk membangun kondisi belajar yang kondusif. Pesan yang disampaikan oleh media pembelajaran harus dapat diterima dengan satu atau gabungan alat indera. Media pembelajaran yang baik harus memiliki aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi pembelajar untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian,

sesuai dengan bakat dan minatnya.

## **1.2 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Menurut Astriani (2018) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut meliputi efektivitas dan efisiensi dalam penerapan pembelajaran, tingkat pemikiran siswa, interaktivitas media, ketersediaan media, kemampuan guru dalam menggunakan media, alokasi waktu, fleksibilitas, serta keamanan penggunaan media pembelajaran.

Menurut Arsyad yang dikutip dalam Mustaqim (2017), terdapat beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran, yaitu: 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 2) tepat untuk mendukung isi materi, 3) praktis, fleksibel, dan tahan lama, 4) guru mahir dalam penggunaannya, 5) sesuai dengan kelompok sasaran, dan 6) memiliki kualitas teknis yang baik. Melalui media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang sulit dipahami secara langsung.

Wahyuni (2018) menjelaskan agar guru tidak salah dalam memilih media, ada beberapa kriteria dalam pemilihan media, yaitu:

### **a) Kesesuaian**

Dalam memilih media pembelajaran, media harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Misalnya, jika seorang pendidik ingin mengajarkan cara menyalakan komputer, maka pendidik perlu menyiapkan media yang menjelaskan langkah-langkah untuk melakukannya.

### **b) Tingkat Kesulitan**

Media yang tersedia di sekolah hanya berupa buku dan papan tulis. Namun, gambar-gambar dalam buku seringkali tidak jelas, dan kalimat-kalimatnya terlalu

panjang sehingga sulit dipahami oleh peserta didik.

c) Biaya

Biaya sering menjadi masalah utama dalam pemilihan media pembelajaran. Hindari memilih media yang mahal jika tidak memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta didik. Sebaiknya, pilih media yang harganya terjangkau namun efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah.

d) Ketersediaan

Masalah ketersediaan media sering terjadi di sekolah-sekolah dengan fasilitas terbatas. Misalnya, jika seorang guru ingin mengajarkan cara menyalakan komputer tetapi sekolah tidak memiliki komputer, maka guru harus mencari alternatif lain, seperti menggambarkan langkah-langkah tersebut di papan tulis.

e) Kualitas Teknis

Media yang sangat baik dan bermanfaat adalah media yang memiliki kualitas teknis yang unggul. Jika sebuah media memiliki kualitas teknis yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan dan materi, maka media tersebut dapat dianggap berkualitas tinggi dalam membantu siswa memahami pelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran: 1) Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 2) Media harus mudah diakses untuk menghindari biaya yang terlalu tinggi, 3) Tingkat kesulitan media harus sesuai dengan target pembelajaran, dan 4) Media harus mudah digunakan oleh pengajar maupun peserta didik.

### 1.3 Video Pembelajaran

Menurut Yudianto (2017), video adalah media elektronik yang mengintegrasikan teknologi *audio* dan visual untuk menciptakan tayangan yang dinamis dan menarik. Sementara itu, Hadi (2017) menyebutkan bahwa video pembelajaran adalah media yang menggabungkan unsur *audio* (suara) dan visual (gambar bergerak). Dalam konteks pendidikan, video berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Kemampuan untuk mengulang tayangan (*replay*) dan menyajikan informasi secara terstruktur menjadikan video sebagai salah satu media yang efektif dalam membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.

Menurut Riyana dalam Farista (2018) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

1. *Clarity of Message* (Kejelasan Pesan)

Dengan menggunakan media video, siswa dapat memahami pesan pembelajaran dengan lebih mendalam, dan informasi dapat diterima secara menyeluruh. Hal ini mempermudah informasi tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

2. *Stand Alone* (Berdiri Sendiri).

Video yang dikembangkan bersifat independen dan tidak memerlukan bahan ajar lain untuk digunakan bersamaan.

3. *User Friendly* (Bersahabat/ Akrab dengan Pemakainya).

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dipahami, dan umum. Penyampaian informasi dalam video dirancang untuk membantu dan bersahabat dengan penggunanya, serta memudahkan mereka dalam merespons dan mengakses sesuai kebutuhan.

4. Representasi Isi

Materi yang digunakan harus benar-benar representatif, seperti materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya, materi pelajaran dari bidang sosial maupun sains dapat diubah menjadi media video.

5. Visualisasi dengan Media

Materi dikemas dalam format multimedia yang mencakup teks, animasi, suara, dan video sesuai dengan kebutuhan materi. Materi-materi tersebut bersifat aplikatif, melibatkan proses, sulit dijangkau, atau berpotensi berbahaya jika dipraktikkan langsung, serta memiliki tingkat akurasi yang tinggi.

#### **1.4 Media Sosial**

Media sosial menawarkan banyak manfaat yang sangat penting bagi penggunanya. Devi et al. (2019) menyatakan bahwa media sosial atau jejaring sosial memungkinkan komunikasi antarorang tanpa terbatas oleh jarak, serta memberikan peluang luas bagi penggunanya untuk dengan mudah berbagi informasi, *file*, gambar, dan video, membuat blog, mengirim pesan, dan melakukan percakapan secara langsung. Kemudahan dan layanan yang disediakan oleh media

sosial menjadikannya sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Selain itu, sumber yang sama menyebutkan bahwa saat ini *Facebook, Twitter, blog, YouTube, Instagram, TikTok*, dan lainnya menjadi media sosial favorit (Devi et al., 2019).

Devi et al. (2019) menyatakan bahwa media sosial saat ini memiliki peran yang signifikan dan memengaruhi pengambilan keputusan dalam berbagai aspek di dunia global, termasuk dalam bidang ekonomi, politik, sosial, dan pendidikan. Hal tersebut tidak mengheran jika kemudian guru perlu mengeksplorasi untuk menambahkan nilai edukatif pada penggunaan media sosial (Beemt et al., 2020). memberikan keuntungan edukatif bagi murid, serta berkontribusi. Pendidik saat ini semakin di “paksa” atau mau tidak mau menggunakan media sosial dalam proses belajar mengajar (Devi et al 2019).

Dengan demikian, media sosial tidak hanya menawarkan manfaat signifikan dalam hal komunikasi dan akses informasi, tetapi juga memiliki potensi besar sebagai alat pendidikan. Penggunaan media sosial yang semakin meluas dan peranannya yang semakin penting dalam berbagai aspek kehidupan global menjadikannya sebagai sumber yang perlu dieksplorasi lebih dalam oleh para pendidik. Untuk memaksimalkan potensi edukatifnya, guru di era digital ini diharapkan dapat memanfaatkan media sosial secara efektif dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat memberikan keuntungan yang lebih besar bagi siswa dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

### **1.5 Media Sosial TikTok**

TikTok adalah sebuah *platform* video musik jejaring sosial Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016. Aplikasi tersebut membolehkan para pemakai

untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, TikTok mengukuhkan diri sebagai aplikasi yang paling banyak diunduh, tepatnya 45,8 juta kali. Angka itu mengalahkan aplikasi umum seperti *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook Messenger*, dan *Instagram*. (Aji et al., 2018).

Banyak penelitian telah menyoroti penggunaan aplikasi media sosial TikTok sebagai alat pembelajaran. Saat ini, TikTok sangat populer di kalangan masyarakat, terutama di kalangan generasi milenial yang sangat akrab dengan dunia digital. Generasi milenial cenderung lebih sering mengakses media sosial daripada materi belajar atau mengikuti pelajaran, karena media sosial menawarkan konten yang lebih menarik perhatian dibandingkan dengan materi pembelajaran (Marini, 2019).

Menurut penelitian oleh Herdiati dkk. (2021), aplikasi TikTok diidentifikasi sebagai alat pembelajaran yang mendukung penerapan kebijakan kampus merdeka, terutama dalam sistem pembelajaran berbasis teknologi 4.0. Selain itu, TikTok dianggap mudah digunakan karena menyediakan fitur-fitur yang mendukung kemajuan peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh (Herdiati dkk., 2021).

Berdasarkan teori dan temuan dari berbagai penelitian, TikTok telah terbukti menjadi *platform* yang sangat berpengaruh dalam berbagai aspek, termasuk pendidikan. TikTok tidak hanya menjadi tren di kalangan generasi milenial dan masyarakat umum sebagai *platform* hiburan dan ekspresi diri, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang inovatif.

Pertama, TikTok menawarkan format video pendek yang menarik dan mudah dicerna, yang membuatnya menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan

informasi pendidikan. Hal ini sesuai dengan preferensi generasi milenial yang cenderung lebih responsif terhadap konten visual yang ringkas dan menarik dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

Kedua, sebagai bagian dari implementasi kebijakan kampus merdeka dan sistem pembelajaran berbasis teknologi 4.0, TikTok memberikan kemudahan akses serta fitur-fitur yang mendukung pembelajaran jarak jauh. Hal ini mencakup kemampuan untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan sumber daya pendidikan dengan lebih luas dan interaktif.

Dengan demikian, TikTok bukan hanya menjadi alat untuk hiburan semata, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang potensial dalam menghadapi tantangan pendidikan modern. Penggunaannya dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pertukaran ide, serta mendukung inovasi dalam pendekatan pengajaran yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan pembelajar digital saat ini.

## **1.6 *Wakamono Kotoba***

*Wakamono kotoba* (若者言葉) berasal dari kata 若者 '*wakamono*' yang berarti anak muda, dan 言葉 '*kotoba*' yang artinya bahasa, perkataan, atau ucapan. Jadi, *wakamono kotoba* adalah bahasa, perkataan, atau ucapan yang biasa digunakan oleh anak muda di Jepang atau bisa disebut juga sebagai bahasa gaul. Kuwamoto (2003) mendefinisikan *wakamono kotoba* merupakan ragam bahasa yang digunakan secara luas oleh kalangan anak muda berkat media seperti televisi,

majalah dan sebagainya secara bersamaan dengan budaya dan kebiasaan. *wakamono kotoba* sebagaimana sebuah bahasa akan terus berkembang karena sifatnya yang dinamis (Sayekti 2020)

Ragam bahasa anak muda Jepang disebut sebagai *wakamono kotoba* (若者言葉) (*Dictionary Goo* , 2021). Bagi pembelajar bahasa Jepang khususnya dari kalangan asing, *wakamono kotoba* merupakan salah satu bentuk komunikasi yang sangat penting untuk dipelajari. Menurut Tsujimoto (2021) generasi muda atau remaja di Jepang sering menggunakan *wakamono kotoba* dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karenanya penguasaan ragam bahasa termasuk *wakamono kotoba* menjadi hal penting bagi penutur, apalagi sekarang *wakamono kotoba* telah banyak menjadi bahasa umum digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Karena itulah untuk menghindari pembelajar bahasa Jepang asing kesulitan dalam berkomunikasi langsung dan mengenal kebudayaan anak muda Jepang, maka diperlukan pemahaman lebih lanjut mengenai *wakamono kotoba*. Hal ini sejalan dengan teori komunikatif, dimana tidak hanya melibatkan pengetahuan bahasa, akan tetapi juga dengan pengetahuan sosial dan kebudayaan yang dimiliki penutur untuk membantu mereka menggunakan dan menginterpretasikan bentuk bentuk linguistik (Astriani, 2018).