

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah elemen yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas belajar mengajar. Kemajuan teknologi dalam dunia komunikasi saat ini memungkinkan aktivitas belajar mengajar tatap muka dilakukan secara *virtual* secara *realtime* melalui *online*. proses belajar mengajar menggunakan berbagai media sebagai perantara untuk menyampaikan materi kepada pembelajar. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo (dalam Junaidi, 2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran sangat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu.

Selaras dengan pandangan ini, Zaini (2017) menyatakan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran, pendidik dapat mengalihkan perhatian pembelajar, mencegah kebosanan, dan mengurangi rasa jenuh selama proses belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat dan perantara yang dapat membantu dan mendukung proses belajar. Perkembangan teknologi saat ini dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif. Penggunaan media pembelajaran membuat pesan dan informasi materi lebih jelas, yang mempermudah dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Chandra *et al.*, 2023). Penggunaan media pembelajaran juga memberikan dampak positif pada proses pembelajaran karena penggunaan media *audio visual* gerak meningkatkan semangat pada pembelajar,

meningkatkan kemampuan pemahaman terhadap materi, serta membantu meningkatkan mutu pendidikan (Saragih, 2023).

Platform pembelajaran berbasis teknologi dalam bentuk mesin atau teknologi merupakan wujud penerapan ilmu pengetahuan yang menduduki posisi strategis dalam memperlancar pembelajaran. Teknologi tersebut dapat berwujud media pembelajaran yang berbasis internet dan komputer. Tujuan penggunaan media pembelajaran ini adalah agar materi dapat lebih mudah dipahami oleh pembelajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat berperan dalam mengembangkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi, dan memiliki dampak psikologis positif terhadap pembelajaran (Wulandari *et al.*, 2023).

2.2 Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah salah satu jenis media berbasis *audio-visual* yang umumnya menggabungkan suara dengan gambar diam, teks, gambar bergerak, atau adegan (Purbayanti *et al.*, 2020). Dengan mengatur video yang tampil di halaman utama, seperti video pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak-anak, kita dapat secara efektif mendukung pengembangan kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak (Yusi Kamhar & Lestari, 2019). Proses mengatur video ini sebenarnya tidak terlalu rumit. Langkah pertama dan paling mendasar adalah memahami bagaimana algoritma aplikasi bekerja.

Algoritma adalah sistem yang menentukan video mana yang akan muncul di halaman utama pengguna berdasarkan berbagai kriteria atau aturan, sering disebut sebagai sistem penilaian video (Meilivia, 2022). Aplikasi seperti *TikTok*, *Instagram Reels*, dan *YouTube Shorts* memiliki algoritma yang beroperasi dengan cara yang serupa, memungkinkan pengguna untuk lebih mudah mengontrol konten yang mereka tampilkan untuk tujuan pembelajaran atau lainnya.

2.3 Media Sosial

Internet memberikan akses ke informasi yang luas, memungkinkan komunikasi mudah melalui media sosial, memfasilitasi belanja *online*, menyediakan hiburan melalui *streaming* musik dan video, serta memberikan peluang pendidikan dan pengembangan pribadi melalui *platform* pembelajaran *online* (Qarlina *et al.*, 2023). Penggunaan sarana komunikasi terkini memiliki dampak signifikan pada cara berpikir individu saat menyampaikan atau menerima informasi. Salah satu contohnya adalah melalui media sosial, seperti yang disebutkan oleh Putri (2022).

Media sosial memiliki potensi besar dalam mendukung pendidikan (Aninda Devi, 2022). Saat ini, ada *platform* media sosial dengan konsep video pendek yang sangat populer di berbagai kalangan dan usia, terutama di kalangan anak-anak. *Platform* ini menyajikan video *visual* dengan *audio* menarik yang sangat diminati oleh anak-anak. Selain itu, fitur sederhana seperti menggulir layar ke atas dan ke bawah membuat aplikasi ini sangat efektif dalam menarik perhatian, terutama bagi anak-anak yang masih memiliki keterbatasan dalam memahami tindakan yang lebih kompleks.

Media sosial menjadi media komunikasi populer yang banyak digunakan oleh generasi sekarang. Masyarakat pada umumnya menggunakan media sosial seperti *WhatsApp, Facebook, Instagram, YouTube, dan TikTok*. Fakta tersebut menunjukkan bahwa media sosial yang begitu dekat dengan kehidupan masyarakat masa kini memiliki peluang tinggi untuk dimanfaatkan sebagai alternatif *platform* pembelajaran yang menyenangkan bagi generasi sekarang. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang menyajikan suasana rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, membangkitkan minat belajar, melibatkan penuh perhatian pembelajar, serta menciptakan lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, menggembirakan, dan berkonsentrasi tinggi (Suci Wulandari & Kartika Sari, n.d., 2023).

Penggunaan media sosial dalam konteks pendidikan dapat memberikan banyak manfaat, seperti meningkatkan motivasi belajar pembelajar, memfasilitasi keterlibatan pembelajar dalam proses pembelajaran, dan memperluas akses ke sumber-sumber informasi dan referensi (Pustikayasa, 2019). Oleh karena itu, penggunaan media sosial dalam pendidikan semakin dianggap penting dalam era digital saat ini. Namun, penggunaan media sosial dalam pendidikan juga menimbulkan sejumlah tantangan yang perlu diperhatikan. Penting untuk mengeksplorasi secara lebih mendalam tentang implikasi penggunaan media sosial dalam konteks pendidikan, termasuk bagaimana media sosial dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pembelajar (Agustin *et al.*, 2024).

Berdasarkan pandangan berbagai ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial memiliki potensi untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pembelajar. Selain itu, tujuan penelitian ini juga mencakup eksplorasi dampak pemanfaatan media sosial dalam membantu proses pembelajaran di lingkungan sekolah.

2.4 Instagram

Teknologi informasi dan komunikasi memiliki dampak yang sangat besar dan menyebabkan perubahan signifikan dalam berbagai bidang, terutama dengan dukungan globalisasi yang semakin pesat. Mengacu pada laporan yang dirilis oleh *We Are Social dan Hootsuite* yang dikutip oleh CNN, jumlah pengguna global *Instagram* telah mencapai 1,32 miliar pada Januari 2023. Data ini menunjukkan bahwa pada awal tahun 2023, Indonesia menduduki peringkat keempat sebagai negara dengan jumlah pengguna *Instagram* terbanyak di dunia, dengan total 89,15 juta pengguna. Angka tersebut mencerminkan popularitas *Instagram* dengan berbagai fungsinya yang beragam, menjadikannya *platform* yang menarik bagi individu yang senang menjelajahi dunia *virtual* (Agustin *et al.*, 2024).

Instagram merupakan media sosial yang berguna untuk mengunggah foto dan video dengan menggunakan keterangan teks atau biasa disebut *caption* (Azzahra & Dianita, 2024). *Instagram* sering digunakan untuk berbagai tujuan, seperti berbagi informasi, pemasaran, dan sebagai media yang populer untuk membangun *personal branding*. *Platform* ini dapat dianggap sebagai tempat yang cocok untuk

menginvestasikan upaya dalam membangun citra pribadi bagi banyak individu. Melalui *Instagram*, berbagai aktivitas dan pencapaian dapat diabadikan dan digunakan sebagai investasi dalam membangun *personal branding* yang menampilkan pencapaian atau kualitas diri seseorang (Izzah *et al.*, 2023). Penggunaan *Instagram* juga dinilai sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran dan pemberian pemahaman kepada pengguna media sosial ini.

2.5 Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Setiana & Arianingsih (2018) menyatakan bahwa untuk menghadapi persaingan global, salah satu aspek yang dibutuhkan adalah penguasaan bahasa asing. Salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di Indonesia adalah bahasa Jepang. Pembelajaran Bahasa Jepang dapat dimulai dengan penguasaan kosakata, yang esensial untuk komunikasi yang lancar dan akurat. Peralola & Yulia (2019) menggarisbawahi bahwa penguasaan kosakata adalah aspek kunci dalam bahasa yang perlu diperhatikan untuk mendukung kelancaran komunikasi, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Dalam proses ini, pendidik menggunakan berbagai metode pembelajaran. Namun, seperti yang dicatat oleh Sambung *et al.* (2017), banyak pendidik Bahasa Jepang masih bergantung pada metode konvensional seperti penggunaan buku teks saja. Karena itu, penerapan pendidikan berbasis teknologi sangat penting untuk membantu pembelajar mengembangkan literasi digital, kemampuan beradaptasi, dan keterampilan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman (Sugiarto & Farid, 2023).

Integrasi teknologi dalam pendidikan bukan hanya pilihan, melainkan keharusan untuk menjaga relevansi dan efektivitas pendidikan di tengah perubahan teknologi dan masyarakat yang cepat. (Irfan *et al.*, 2019) juga menekankan pentingnya pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat memotivasi pembelajar untuk lebih aktif dan mandiri serta menciptakan proses belajar-mengajar yang lebih efektif dan efisien.

2.6 Kosakata Bidang Kesehatan Bahasa Jepang

Kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa, baik secara lisan maupun tertulis, sangat bergantung pada penguasaan kosakata. Dalam Bahasa Jepang yang berfokus pada sektor kesehatan, kosakata umumnya mencakup istilah seperti dokter, pasien, perawat, kepala perawat, operasi, penyakit, dan perawatan. Dengan meningkatnya permintaan dari Jepang akan tenaga kerja perawat dan *caregiver*, terdapat peluang untuk menjadi instruktur pelatihan bahasa Jepang bagi calon tenaga kerja tersebut (Danasasmita, 2019). Penting bagi calon perawat untuk memperoleh pengetahuan dasar bahasa Jepang, terutama dalam hal pengucapan dan pelafalan kosakata yang benar, sehingga mereka dapat menggunakan kalimat sederhana dengan efektif. Oleh karena itu, semakin luas kosakata yang dikuasai seseorang, semakin baik dan terampil pula kemampuan berbahasanya (Febriani *et al.*, 2022).

Peneliti bertujuan untuk membuat video pembelajaran mengenai kosakata bidang kesehatan dalam bahasa Jepang, dengan tujuan membantu pembelajar di sekolah yang dituju dalam memperkenalkan kosakata kesehatan bahasa Jepang. Video ini

diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi mereka yang berencana melanjutkan karir sebagai perawat atau *caregiver* di Jepang, sehingga mereka dapat mempersiapkan diri dengan baik dalam penggunaan kosakata yang relevan di bidang kesehatan.

2.7 Kesulitan Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Tantangan utama dalam mempelajari bahasa Jepang adalah keberagaman besar antara kosakata bahasa ibu dan bahasa Jepang. Kesulitan mengingat kosakata menjadi rintangan signifikan saat belajar bahasa Jepang (Govinda & Hanami, 2023). Proses pembelajaran tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, tetapi lingkungan rumah juga memiliki peran penting. Selain tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan nyaman, pendidik juga menghadapi kesulitan lain dalam proses pembelajaran.

Pendidik harus menghadapi perbedaan kemampuan dan gaya belajar di antara pembelajar, serta keterbatasan sumber daya seperti akses teknologi dan bahan ajar yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Selain itu, masalah motivasi pembelajar, manajemen kelas, serta evaluasi dan penilaian juga menjadi tantangan yang perlu diatasi. Pendidik perlu merancang strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran tercapai, materi dapat disampaikan dengan efektif, dan partisipasi serta keaktifan pembelajar dapat ditingkatkan di dalam kelas (Yulianingsih *et al.*, 2019).

2.8 Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Pembelajaran dengan video memberikan kontribusi signifikan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan cara membantu menggambarkan dan mengingat kosakata baru secara efektif. Dengan video, pembelajar dapat melihat gambar, *audio visual*, dan ilustrasi yang relevan dengan kosakata tersebut, sehingga memudahkan mereka untuk mengaitkan makna dengan gambar dan video yang ada serta membantu meningkatkan daya ingat dengan mengulang kosakata secara berkala. Keberhasilan seseorang dalam menggunakan bahasa, baik secara lisan maupun tertulis, sangat bergantung pada penguasaan kosakata (Harahap, 2023). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai menjadi kunci penting dalam proses pembelajaran.

2.9 Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Penguasaan kosakata, yang mencakup semua kata dalam suatu bahasa, adalah elemen krusial dalam keterampilan berbahasa Jepang (Afdhol *et al.*, 2022). Strategi belajar terdiri dari berbagai kebiasaan yang diterapkan oleh pembelajar untuk mendalami pemahaman mereka selama proses pembelajaran. Kurangnya pengetahuan dan penguasaan kosakata dapat menimbulkan berbagai kesulitan dalam belajar bahasa Jepang (Syifa, 2020), seperti tantangan dalam berbicara, mendengar, menulis, dan membaca.

Masalah ini sering kali disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar pembelajar (Sutjiati & Rasiban, 2017) atau penggunaan metode pengajaran yang kurang kreatif dan variatif (Kharismawati *et al.*, 2021). Penguasaan kosakata yang baik sangat penting untuk kelancaran komunikasi dalam bahasa Jepang. Oleh karena itu, penting bagi setiap pembelajar bahasa asing, khususnya bahasa Jepang, untuk terus memperkaya kosakata mereka agar dapat berkomunikasi dengan lebih efektif dalam bahasa tersebut.

2.10 Kriteria Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

Platform media sosial memiliki fitur dan identitasnya sendiri yang membedakan satu dengan yang lain, dan hal ini juga yang menjadi keunggulan khas masing-masing layanan tersebut. Menurut Musfiqon dalam Fauziyah (2014), terdapat beberapa prinsip dalam kriteria pemilihan media, yaitu efisiensi, relevansi, dan produktivitas. Sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar, pendidik perlu mempersiapkan semua aspek, terutama media. Media memainkan peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, mulai dari yang berbasis *audio*, *visual*, kombinasi *audio visual*, dan lain-lain. Pentingnya media ini terletak pada kemampuannya untuk dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memotivasi pembelajar untuk belajar dengan semangat, sambil menyajikan informasi yang menarik, dapat dipercaya, dan memudahkan pemahaman. Salah satu bentuk media *audio visual* yang populer adalah video pembelajaran, yang memungkinkan pembelajar untuk mendengar dan

melihat informasi secara bersamaan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, mudah dipahami, dan jelas (Akbar, 2018).

Perancangan video ini memperhatikan beberapa pertimbangan penting. Video dibuat secara ringan dan mudah dimengerti agar tidak membuat penonton merasa bosan. *Visual* yang menarik disertakan untuk memastikan poin-poin yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh pembelajar. *Font* yang digunakan harus mudah dibaca, simpel, jelas, dan tebal. Untuk *color grading*, warna yang dipilih terkesan *natural* dengan sedikit gradasi agar pesan dalam video dapat diterima dengan baik (Hibban, 2024).

2.11 Aplikasi Canva

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor kunci dalam menentukan kesuksesan proses belajar mengajar. Terdapat tiga fungsi utama yang terintegrasi dalam media pembelajaran: stimulasi untuk menumbuhkan ketertarikan dalam mendalami pelajaran, mediasi sebagai penghubung antara pendidik dan pembelajar, serta penyampaian informasi yang menampilkan penjelasan dari pendidik (Aji, 2020). Dalam hal ini, aplikasi *Canva* terpilih sebagai alat untuk membuat desain materi bahan ajar yang digunakan dalam video pembelajaran kosakata bidang kesehatan bahasa Jepang.

Canva merupakan aplikasi yang hadir dalam ramainya dunia teknologi. Aplikasi ini merupakan program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan

diantaranya presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia dalam aplikasi *Canva*. Dalam pemanfaatannya untuk membuat materi bahan ajar, *Canva* menyediakan jenis-jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dalam pendidikan. Untuk menggunakan *Canva*, aplikasi tersebut dapat diunduh secara gratis di *Playstore*, *AppStore*, *Microsoft Store*, dan lainnya. Selain itu, *Canva* juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya sebagai berikut.

1. Memiliki beragam *desain* yang menarik
2. Mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan pembelajar dalam merancang media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai (Tanjung & Faiza, 2019).

Canva, sebagai aplikasi berbasis *online*, membutuhkan koneksi internet. Kekurangannya adalah tidak dapat digunakan secara *offline*, sehingga memerlukan paket data untuk akses. Meskipun menyediakan *desain* dan *template* berbayar, *Canva* juga menawarkan opsi gratis bagi pengguna.

2.12 Aplikasi CapCut

Media pembelajaran memiliki fungsi penting tidak hanya untuk menarik perhatian pembelajar dan meningkatkan respons mereka selama proses pembelajaran, tetapi juga untuk memperdalam pemahaman materi ajar (Suryanida, 2022). Salah satu

cara untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan mengintegrasikan media, khususnya materi *audio-visual*, dalam proses pembelajaran. Menurut Rahayu (2022), pembelajaran menggunakan *CapCut* memberikan dampak positif, dengan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

CapCut adalah aplikasi pengedit video yang tersedia di perangkat *mobile* dan *PC*. Aplikasi ini populer di kalangan editor, baik pemula maupun berpengalaman, karena menawarkan fitur-fitur pengeditan yang beragam dan efek menarik. Kelebihan utama *CapCut* terletak pada antarmuka yang *user-friendly*, memudahkan pengguna dibandingkan dengan aplikasi lain yang lebih rumit. Fitur-fitur seperti penambahan, pemotongan, pengaturan klip video, serta penambahan musik dan stiker, semuanya dapat diakses secara gratis. Selain itu, kemampuan pengeditan *multi timeline* mempermudah penyusunan file video sesuai keinginan pengguna.

Penggunaan media pembelajaran berbasis video sering menghadapi kendala seperti fitur terbatas dan ketergantungan pada aplikasi berbayar, sehingga banyak pendidik enggan membuatnya. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan aplikasi *CapCut* untuk membuat video pembelajaran yang menyertakan materi kosakata kesehatan dalam bahasa Jepang. Penggunaan *CapCut* terbukti mampu memberikan dampak positif, seperti memusatkan pembelajaran pada pembelajar dan membuatnya lebih bermakna. Media *audio-visual* ini berperan penting dalam memfasilitasi pemahaman melalui visual dan pendengaran, sehingga meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap pembelajar (Muhibbin et al., 2021).