

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat, metode, dan Teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta komunikasi dan interaksi yang baik antara pengajar dan pelajar di sekolah. (Menurut Oemar Hamalik dalam Arsyad, 2011). Pada pengertian ini, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar seperti buku, alat peraga, dan lingkungan sekolah.

Proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar apabila media pembelajaran dapat memfasilitasi segala kebutuhan belajar para siswa. Media pembelajaran seperti metodologi Pendidikan yang dinamis, kondusif, dan dialogis dapat menjadi media pembelajaran yang optimal apabila dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar serta dapat membantu selama proses pembelajaran. (Arsyad, 2011)

Menurut Sudjana dan Riva'i (2011), media pembelajaran memiliki berbagai manfaat seperti lebih efektif dalam menarik perhatian siswa, materi pembelajaran lebih mudah dipahami sehingga lebih mudah untuk dikuasai, metode mengajar lebih bervariasi, dan kegiatan yang dilakukan peserta didik lebih banyak karena kegiatan belajar mengajar tidak hanya mendengarkan namun dilakukan juga aktivitas lain seperti mengamati dan praktek langsung.

Menurut Ramdani (2021), dalam pembuatan sebuah media pembelajaran haruslah memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut :

1. Memilih jenis media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
2. Menetapkan subjek dengan tepat agar media yang dibuat sesuai dengan target penerimanya.
3. Menyajikan media dengan tepat supaya media pembelajaran sesuai dengan tujuan, bahan, metode, waktu dan sarana.
4. Menampilkan pada waktu dan situasi yang tepat sesuai dengan bagaimana ilmu tersebut digunakan.

1.2. Media Interaktif

Media interaktif adalah gabungan dari media digital yang meliputi kombinasi dari teks elektronik, gambar, gambar bergerak, dan suara sehingga menjadi sebuah struktur lingkungan digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan data sesuai dengan tujuan yang dituju. Lingkungan digital meliputi Internet, telekomunikasi dan televisi digital yang interaktif (England, 2011).

Media pembelajaran interaktif haruslah memiliki kegiatan seperti interaksi dengan media pembelajaran tersebut, Media yang dipakai harus memberikan timbal balik secara langsung, dan dapat digunakan secara mandiri tanpa bantuan orang lain (Paseleng, 2015).

1.3. *Multimedia Learning*

Proses pembelajaran dianggap berhasil apabila informasi dapat tersampaikan dengan baik. Secara tradisional, kegiatan ini dilakukan melalui tulisan. Akan tetapi pada masa digital seperti sekarang, metode pembelajaran haruslah mengikuti perkembangan teknologi. Akan lebih baik apabila pelajar mempelajari materi secara praktek langsung karena tidak semua ilmu dapat dijelaskan melalui media tertulis saja (Rahman, 1996). Karena itu, dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang dapat memudahkan proses belajar mengajar. Salah satunya adalah metode bernama *Multimedia Learning* yang merupakan sebuah metode pembelajaran yang memanfaatkan media seperti teks, audio, foto, video, dan animasi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran dengan metode ini membutuhkan alat yang dapat mendukung pembelajaran melalui audio visual untuk menampilkan materi pembelajaran seperti menggunakan *slide* presentasi dan video seperti komputer (Mayer, 2005). Dalam pembelajaran bahasa asing, *Multimedia Learning* dapat membantu pelajar dengan memberikan akses terhadap materi yang bisa dipelajari kapan saja dan di mana saja sehingga pembelajar dapat menyesuaikan dengan kebutuhannya sehingga dapat mempermudah proses belajar. Dengan bantuan internet, pelajar dapat lebih mudah menyesuaikan materi pembelajarannya dengan kebutuhan karena semua materi sudah tersedia dengan gratis di internet. Materi-materi seperti resep, materi pembelajaran, puisi, serta artikel dalam bahasa yang sedang dipelajari dapat ditemukan dengan mudah. Selain itu, pelajar juga dapat berinteraksi dengan pengguna bahasa asing yang sama sehingga dapat melatih kemampuan berbahasa asing (Dovedan, 2002).

Dalam pembelajaran menggunakan metode *Multimedia Learning*, guru dibutuhkan sebagai fasilitator yang bertugas untuk mempertahankan lingkungan belajar supaya berjalan dengan kondusif. Walaupun siswa menggunakan media pembelajaran, posisi guru masih tetap sebagai pembimbing siswa dalam kegiatan belajar mengajar. *Multimedia* hanya sebuah alat untuk membantu siswa untuk menjalankan kegiatan belajar.

1.4. Kosakata

Kosakata atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *Goi* yaitu perbendaharaan kata; kosakata (Matsuura, 2015:222) merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan dan dikuasai dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk menunjang kelancaran berkomunikasi baik lisan maupun tulisan. Menurut Asano Yuriko (dalam Sari, D. W, 2019) mendefinisikan kalau *Goi* adalah kumpulan kata yang merupakan komponen bahasa yang terdiri dari kata-kata untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis sehingga dapat menyampaikan maksud dari pembicara agar dapat dimengerti oleh lawan bicara.

1.5. Youtube

Youtube adalah media sosial dan situs untuk berbagi video yang berpusat di San Bruno, California. Situs ini diluncurkan pada 14 Februari 2005 oleh Steve Chen, Chad Hurley, dan Jawed Karim. Kini situs Youtube dimiliki oleh Google dan merupakan situs yang paling sering dikunjungi nomor 2 setelah Google

Search. Youtube juga memiliki 2,3 miliar pengguna aktif setiap bulannya (Auxier & Anderson, 2022).

Youtube dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh karena situs ini dapat diakses di mana saja dan dengan *gadget* apapun yang dapat mengakses internet. Situs ini memiliki banyak video yang bertema pendidikan yang tidak terhitung jumlahnya, maka dari itu Youtube dapat membantu sebagai media pembelajaran mandiri. Akan tetapi, dengan jumlah konten yang beragam dapat membuat pelajar mudah untuk dialihkan perhatiannya (Mahendra, 2020).

Sebagai media pembelajaran bahasa asing, situs ini dapat digunakan untuk melatih pelajar untuk mempelajari materi yang lebih kompleks. Karena siapa saja dapat menunggang video dengan bahasa apa saja, konten-konten dalam bahasa yang sedang dipelajari dapat membantu pelajar untuk memahami bahasa tersebut dengan lebih dalam dan juga terhibur oleh konten-konten tersebut (Brook, 2011). Menurut studi yang dilakukan oleh Malhiwsky (2010), siswa tidak hanya termotivasi, tapi juga memiliki tingkat rasa takut yang menurun pada saat menonton konten di Youtube. Selain itu, siswa juga lebih percaya diri dalam membuat konten dan membagikannya untuk ditonton oleh penonton dari seluruh dunia.

1.6. Virtual Youtuber

Virtual Youtuber atau *Vtuber* adalah *online entertainer* yang menggunakan avatar virtual yang dibuat menggunakan ilustrasi digital. Pada umumnya avatar virtual yang digunakan memiliki gaya gambar anime dan sebagian besar dari

Vtuber berbahasa Jepang. Trend ini sudah dimulai di Jepang sejak pertengahan 2010, namun trend ini mulai populer sejak munculnya Kizuna Ai pada tahun 2016. Semenjak itu penggemar semakin bertambah dan muncul beberapa Vtuber asal Indonesia contohnya adalah Cerita Tessa dan Mintchanchannel. Dengan meningkatnya peminat animasi Jepang di Indonesia, teknologi Virtual Youtuber dapat dimanfaatkan untuk membuat konten pembelajaran untuk menarik perhatian pelajar dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi (Setyawan, 2021).

1.7. Live2D

Live2d adalah sebuah *software* yang dikembangkan oleh Live2d Ltd. Software ini dapat digunakan untuk menganimasikan gambar karakter bergaya anime menggunakan bagian-bagian yang telah dipisahkan dari sebuah ilustrasi tanpa memerlukan metode pembuatan animasi *frame by frame* yang harus digambar satu per satu maupun model karakter 3 dimensi. Metode ini memungkinkan animator menciptakan sebuah animasi yang bergerak dengan mempertahankan ilustrasi awalnya dengan biaya yang rendah. Selain untuk membuat animasi, Live2d juga dapat membuat sebuah model karakter yang kompatibel dengan *software motion capture* sehingga karakter dapat dianimasikan secara otomatis menggunakan data pergerakan yang ditangkap oleh software motion capture (Live2d Ltd, 2022).