

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman yang serba canggih ini, bahasa asing sangat diperlukan di berbagai bidang, terutama dalam dunia pendidikan dan dunia kerja. Salah satu bahasa asing yang mengalami peningkatan minat di Indonesia adalah bahasa Jepang. Masyarakat Indonesia tertarik untuk belajar bahasa Jepang karena berbagai faktor, seperti budaya, musik, *anime*, *manga*, drama, dan lainnya. Selain itu, Jepang dan Indonesia juga memiliki hubungan bilateral sehingga membuka banyak peluang kerjasama antar negara. Misalnya seperti beasiswa pendidikan, pertukaran, ataupun prospek kerja. Demi meningkatkan daya saing internasional, perusahaan-perusahaan juga mulai memperluas perekrutan sumber daya manusia global (Fukuoka dikutip dalam Fujimoto, 2019). Maka dari itu kemampuan berbahasa Jepang menjadi diminati.

Dengan adanya peningkatan animo masyarakat terhadap bahasa Jepang, lembaga pendidikan di Indonesia, baik formal maupun informal, mulai menambahkan bahasa Jepang ke kurikulum untuk memfasilitasi para pelajar dalam mempelajari bahasa Jepang. Namun dalam praktiknya, karakteristik bahasa Jepang memiliki sistem penulisan kompleks (*hiragana*, *katakana*, dan *kanji*) serta struktur tata bahasa yang sangat berbeda dengan bahasa Indonesia sering kali menjadi hambatan besar bagi pemelajar tingkat dasar. Hambatan tersebut menjadi kian nyata mengingat setiap pemelajar bahasa Jepang diwajibkan untuk menguasai empat keterampilan berbahasa,

yaitu menyimak (*choukai*), berbicara (*kaiwa*), membaca (*dokkai*), dan menulis (*sakubun*).

Pada tingkat dasar, keempat keterampilan ini membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Misalnya, pemelajar harus mampu menghubungkan bunyi yang didengar dengan bentuk huruf yang abstrak sekaligus memahami maknanya dalam struktur kalimat yang tepat. Apabila media ajar yang digunakan tidak mampu menyajikan materi secara proporsional antara unsur audio dan visual, pemelajar akan kesulitan mencapai kompetensi dasar tersebut secara seimbang. Selain itu, keterbatasan waktu tatap muka di kelas serta metode pengajaran konvensional terkadang belum cukup mampu memfasilitasi kebutuhan visual dan auditori pemelajar secara optimal.

Kesulitan-kesulitan yang dialami oleh pemelajar bahasa Jepang, khususnya pada tahap awal atau tingkat dasar (*shokyuu*), tetap menjadi tantangan yang signifikan. Hambatan ini muncul akibat perbedaan struktur bahasa yang sangat kontras dengan bahasa Indonesia, terutama pada sistem penulisan yang tidak menggunakan huruf alfabet. Pemelajar tingkat dasar sering kali merasa terbebani saat harus menghafal karakter hiragana, katakana, dan kanji dasar dalam waktu singkat. Selain itu, mereka juga perlu memahami susunan kalimat bahasa Jepang yang berbeda dengan bahasa ibu mereka, serta fungsi partikel seperti は(*wa*) dan が(*ga*) yang cukup membingungkan. Jika media pembelajaran tidak disusun dengan baik, materi dasar yang sebenarnya mudah justru bisa terasa semakin sulit. Terlalu banyak tampilan atau elemen yang tidak penting bisa membuat pemelajar kelelahan secara mental, sehingga sulit memahami inti pelajaran. Kondisi inilah yang menuntut adanya media ajar yang tidak hanya

menarik secara visual, tetapi juga tersusun dengan jelas dan sederhana, agar dapat membantu pemelajar pemula memahami materi dengan lebih mudah tanpa merasa terbebani. Salah satu variasi yang dapat dilakukan yaitu dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang melibatkan 18 mahasiswa semester dua, diperoleh informasi mengenai persepsi mahasiswa terhadap kesulitan dalam belajar bahasa Jepang, strategi yang digunakan untuk mengatasi kesulitan tersebut, serta pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses belajar yang dirangkum dalam diagram berikut :

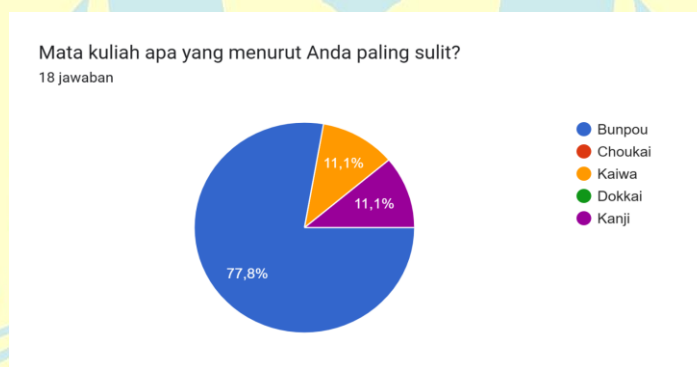


Diagram 1. 1 Mata kuliah yang paling sulit

Berdasarkan diagram 1.1, Dari 18 mahasiswa yang mengisi angket, sebanyak 14 responden (77,8%) menganggap *bunpou* (tata bahasa) sebagai materi yang paling sulit dikuasai. Sementara itu, tingkat kesulitan sisanya terbagi rata antara materi *choukai* (menyimak) dan *kanji* masing-masing sebanyak 2 responden, sebesar 11,1%. Data ini menjadi indikasi bahwa mahasiswa tingkat dasar membutuhkan dukungan

media ajar tambahkan yang mampu mengemas materi kompleks menjadi lebih mudah dipahami.



Diagram 1. 2 Upaya mengatasi kesulitan belajar

Berdasarkan diagram 1.2, dapat dilihat bahwa upaya yang paling banyak dilakukan oleh mahasiswa untuk mengatasi kesulitan dalam belajar adalah dengan menonton video pembelajaran dimana angka yang diperoleh yaitu sebesar 94,4%. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran adalah solusi utama bagi sebagian besar mahasiswa karena kombinasi suara dan gambar membuat materi yang sulit menjadi lebih mudah dicerna.



Diagram 1. 3 Pernah menggunakan media pembelajaran lain di luar kelas

Sebanyak 88,9% responden menyatakan bahwa mereka menggunakan media pembelajaran di luar kelas. Hal ini membuktikan bahwa belajar bahasa Jepang sekarang tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja, tetapi sudah memanfaatkan internet dan media digital.

Media apa yang Anda gunakan?

18 jawaban

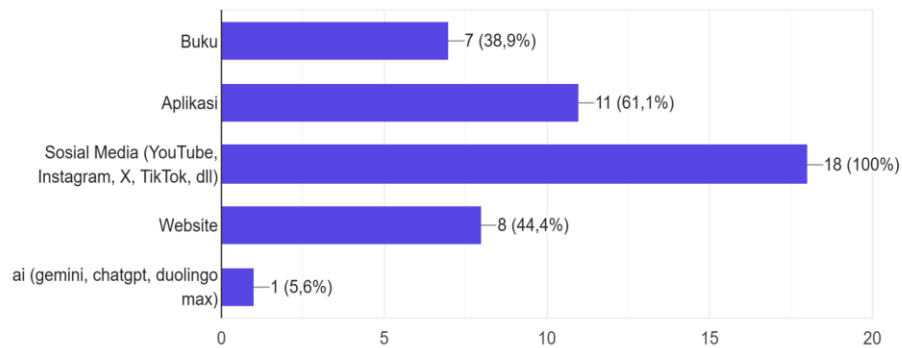


Diagram 1. 4 Media yang digunakan di luar kelas

Berdasarkan diagram 1.4, media yang sering mereka gunakan untuk belajar bahasa Jepang adalah melalui sosial media, seperti YouTube, Instagram, X, TikTok, dan sebagainya. Hal ini membuktikan bahwa media sosial bukan lagi sekadar tempat hiburan, melainkan sudah menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mencari materi bahasa Jepang secara gratis dan praktis. Dari rangkaian data tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberadaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video dan media sosial, memiliki peran yang penting dalam mendukung kemandirian belajar mahasiswa di luar ruang kelas formal.

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan telah mengubah paradigma pembelajaran bahasa dari metode konvensional berbasis buku teks menjadi pembelajaran digital yang kaya akan unsur multimedia. Perubahan ini membuat materi pembelajaran tidak lagi bersifat statis, melainkan dinamis dengan memadukan unsur teks, gambar, audio, dan video yang dapat menstimulasi berbagai gaya belajar siswa. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran tatap muka didasarkan pada prinsip bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan melalui gabungan teks atau penjelasan lisan dan visual (Saluky & Riyanto, 2025). Saat ini sudah banyak platform sosial media yang menyediakan konten pembelajaran bahasa Jepang. Salah satunya YouTube.

YouTube tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga telah berkembang menjadi salah satu media pembelajaran. Melalui konten video yang interaktif dan mudah diakses, YouTube dapat membantu pemelajar memahami materi bahasa Jepang dengan cara yang lebih mudah dan menarik sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Menurut penelitian Riani et al. (2025) konten pembelajaran berbasis video yang disampaikan secara menarik dan mudah diakses mampu mendorong motivasi belajar siswa secara positif. Bagi orang yang belajar bahasa Jepang, kanal edukasi di YouTube bukan hanya sekadar tambahan, tetapi sudah menjadi tempat belajar mandiri yang cukup lengkap. Sehingga, penggunaan platform ini bisa menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan sumber belajar konvensional.

Keunggulan YouTube terletak pada kemampuannya menyajikan konteks situasi nyata secara visual yang sering kali sulit dihadirkan dalam ruang kelas formal.

Menurut Wataru et al. (2022) 「オンラインでは場面設定を伝えるのが難しいため動画の方がわかりやすい。」 “Dalam pembelajaran daring, sulit untuk menyampaikan latar atau konteks suatu situasi, sehingga penggunaan video lebih mudah dipahami. Sadiman, dkk (dalam Aneros dkk., 2020) membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual menjadikan pemelajar seolah-olah mendapatkan informasi asli dari sumbernya dan pengalaman langsung. Melalui video, pemelajar bisa melihat langsung bagaimana pola kalimat digunakan dalam situasi nyata, termasuk cara pengucapan dan ekspresi penuturnya.

Menurut Agatha et al. (2022) YouTube dianggap sebagai salah satu media yang berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena bisa diakses dimana saja dan kapan saja. Pemelajar juga dapat mengatur sendiri kecepatan belajarnya, misalnya dengan mencari materi tertentu, mengulang video, atau menyesuaikan kecepatan pemutaran sehingga proses belajar bisa dilakukan secara fleksibel. Hal ini membuktikan bahwa YouTube bisa menjadi opsi media pembelajaran karena kemudahan akses serta kemampuannya dalam menyajikan materi yang menarik dan interaktif. Namun, kemudahan akses dan banyaknya konten di YouTube juga bisa menjadi masalah. Jika kontennya tidak tersusun dengan baik dan terlalu banyak elemen yang tidak perlu, justru bisa membuat materi utama jadi sulit dipahami.

Kondisi tersebut menuntut adanya standar desain media yang tepat agar materi dapat disampaikan secara efektif tanpa membebani proses belajar pemelajar. Standar tersebut menjadi penting mengingat saat ini sudah banyak kanal YouTube yang menyajikan materi pembelajaran bahasa Jepang dengan berbagai pendekatan.

Beberapa kanal, seperti Yasashii Nihongo dan Ryu Sensei's Japanese Class, banyak digunakan oleh pemelajar pemula karena kanalnya mudah ditemukan serta menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar. Materi yang disajikan umumnya mencakup dasar-dasar bahasa Jepang, seperti tata bahasa, kosakata, dan pola kalimat yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudahan akses serta penyampaian materi yang cukup jelas menjadikan kanal-kanal tersebut sebagai salah satu sumber belajar alternatif di luar kelas. Namun, dalam penyampaian, kanal-kanal tersebut masih cenderung menggunakan metode ceramah atau penjelasan lisan yang cukup panjang, sehingga berpotensi membuat pemelajar kurang fokus jika tidak didukung dengan variasi media yang menarik.

Kanal Yasashii Nihongo mengunggah video pertamanya pada tahun 2019, sedangkan kanal Ryu Sensei's Japanese Class mengunggah video pertamanya pada tahun 2023. Jika dibandingkan dengan kedua kanal tersebut, kanal Neko Sensei telah hadir lebih awal pada tahun 2018 menawarkan pendekatan berbeda dengan memanfaatkan elemen-elemen visual secara dominan, sehingga menarik untuk dikaji lebih lanjut dalam penelitian ini. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perbedaan karakteristik penyampaian materi pada ketiga kanal tersebut, berikut disajikan tabel perbandingan berdasarkan observasi awal peneliti.

Tabel 1. 1 Pemilihan Media YouTube

Kriteria/Karakteristik Media	<i>Neko Sensei</i>	<i>Yasashii Nihongo</i>	<i>Ryu Sensei's Japanese Class</i>
Cakupan materi komprehensif untuk bahasa Jepang tingkat dasar	✓	✓	✓
Menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar	-	✓	✓
Menyajikan konteks situasi nyata secara visual	✓	-	-
Memadukan unsur teks, gambar, dan audio	✓	✓	✓
Menggunakan ilustrasi/animasi	✓	-	-
Tampilan layar bersih dan minim distraksi	✓	-	✓
Dapat diakses kapan saja dan di mana saja	✓	✓	✓
Fitur <i>Playback Speed & Repeat</i>	✓	✓	✓
Interaktivitas melalui kolom komentar	-	-	-
Durasi singkat	✓	-	-

Berdasarkan tabel 1.1, terlihat bahwa kanal Neko Sensei memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan kedua kanal lainnya, terutama pada aspek penyajian konteks situasi nyata secara visual, penggunaan ilustrasi/animasi, tampilan layar yang bersih dan minim distraksi, serta durasi video yang singkat. Penyajian konteks situasi nyata secara visual mengacu pada kemampuan memberikan gambaran aktivitas yang merepresentasikan situasi kehidupan nyata. Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran berfungsi mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera dengan

menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit diamati secara langsung. Oleh karena itu, penyajian konteks nyata melalui video membantu peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoretis, tetapi juga melihat penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan ilustrasi atau animasi mengacu pada penyajian gambar yang relevan untuk mendampingi penjelasan materi. Menurut Richard Mayer, peserta didik belajar lebih baik ketika informasi disajikan melalui perpaduan kata-kata dan visual daripada hanya menggunakan kata-kata saja. Sehingga penerimaan informasi tidak terbebani pada saluran visual.

Tampilan layar bersih dan minim distraksi mengacu pada tidak adanya dekorasi yang mengganggu siswa untuk memahami materi yang disebut oleh Richard Mayer sebagai upaya untuk meminimalisir distraksi atau beban kognitif. Misalnya seperti penggunaan latar yang ramai atau anime 2D yang bergerak yang tidak ada kaitannya dengan materi pembelajaran. Hal ini membantu pelajar memusatkan perhatian pada materi yang sedang dipelajari tanpa terdistraksi oleh elemen visual yang tidak relevan, sehingga beban kognitif yang tidak diperlukan dapat diminimalkan.

Durasi singkat mengacu pada video pembelajaran yang disajikan dalam waktu relatif singkat dengan fokus pada satu tujuan atau satu topik pembelajaran. Menurut Theo Hug, setiap unit microlearning berfokus pada satu tujuan pembelajaran sehingga materi yang disampaikan tetap terarah dan tidak membebani peserta didik (Thillainadesan et al., 2022). Kanal Neko Sensei menyajikan materi pembelajaran per pola tata bahasa (*bunpou*), sehingga setiap video berfokus pada satu pola bahasa tertentu.

Karakteristik-karakteristik tersebut menjadikan kanal Neko Sensei memiliki keunikan tersendiri dibandingkan Yasashii Nihongo dan Ryu Sensei's Japanese Class yang lebih banyak mengandalkan penjelasan lisan. Keunikan tersebut menjadi alasan utama peneliti memfokuskan penelitian ini pada kanal Neko Sensei sebagai representasi media pembelajaran yang potensial untuk dianalisis lebih lanjut. Peneliti ingin mengkaji lebih jauh bagaimana karakteristik visual yang dominan pada kanal ini berperan dalam membantu pemelajar memahami tata bahasa Jepang tingkat dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai kriteria video pembelajaran yang ideal bagi mahasiswa untuk belajar bahasa Jepang tingkat dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Dari fenomena yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan prinsip kognitif multimedia pada kanal YouTube *Neko Sensei* dalam upaya mengurangi beban kognitif yang tidak relevan (*reducing extraneous processing*) bagi pemelajar bahasa Jepang tingkat dasar?
2. Bagaimana penerapan prinsip kognitif multimedia pada kanal YouTube *Neko Sensei* dalam mengelola beban kognitif inti (*managing essential processing*) bagi pemelajar bahasa Jepang tingkat dasar?
3. Bagaimana penerapan prinsip kognitif multimedia pada kanal YouTube *Neko Sensei* dalam meningkatkan proses generatif (*fostering generative processing*) bagi pemelajar bahasa Jepang tingkat dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui penerapan prinsip kognitif multimedia pada kanal YouTube *Neko Sensei* dalam upaya mengurangi beban kognitif yang tidak relevan (*reducing extraneous processing*) bagi pemelajar bahasa Jepang tingkat dasar.
2. Untuk mengetahui penerapan prinsip kognitif multimedia pada kanal YouTube *Neko Sensei* dalam mengelola beban kognitif inti (*managing essential processing*) bagi pemelajar bahasa Jepang tingkat dasar.
3. Untuk mengetahui penerapan prinsip kognitif multimedia pada kanal YouTube *Neko Sensei* dalam meningkatkan proses generatif (*fostering generative processing*) bagi pemelajar bahasa Jepang tingkat dasar.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mendalam, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada konten video pada kanal YouTube *Neko Sensei*.
2. Video yang dianalisis dibatasi pada materi bahasa Jepang tingkat dasar (*playlist Minna no nihongo-Grammar*).
3. Analisis desain multimedia dibatasi pada lima belas prinsip pembelajaran Multimedia Richard Mayer.

4. Penelitian ini bersifat analisis konten, sehingga tidak mengukur efektivitas hasil belajar, motivasi, atau respon pemelajar secara langsung di lapangan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu :

1.5.1 Manfaat Teoritis

- 1) Memberikan kontribusi pada pengembangan teori media pembelajaran bahasa asing, khususnya pada penggunaan YouTube.
- 2) Menambah pengetahuan di bidang Pendidikan Bahasa Jepang, khususnya terkait inovasi pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar.

1.5.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Mahasiswa : memberikan rekomendasi media tambahan untuk belajar bahasa Jepang tingkat dasar.
- 2) Bagi Dosen : memberikan rekomendasi mengenai pemanfaatan kanal YouTube sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar.
- 3) Bagi Program Studi : memberikan informasi mengenai strategi pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar yang mendukung proses belajar.
- 4) Bagi Pengembang Konten Edukasi Bahasa Jepang : memberikan informasi untuk pengembangan konten di masa mendatang agar lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan pelajar.

1.6 Keaslian Penelitian (*State of Art*)

Keaslian penelitian ini dapat ditinjau dari perbandingannya dengan beberapa penelitian terdahulu yang juga menggunakan platform YouTube dalam pembelajaran bahasa Jepang. Penelitian oleh Agatha et al. (2022) dengan judul “Media YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bunpou IV” merupakan penelitian pengembangan (*Research dan Development*) yang bertujuan menguji kelayakan media untuk tata bahasa tingkat lanjut (*Bunpou IV*). Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada fokus kajiannya. Penelitian ini menganalisis kanal YouTube yang sudah ada untuk menilai kesesuaiannya dengan prinsip multimedia *learning* yang dikemukakan oleh Richard Mayer. Selain itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pembelajaran tata bahasa (*bunpou*), tetapi juga menganalisis secara umum konten pembelajaran yang disajikan dalam kanal tersebut.

Penelitian oleh Rahayu et al. (2024) dengan judul “Analisis Penerapan Prinsip Mayer pada Multimedia Digital dalam Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar” yang membahas bagaimana prinsip-prinsip Mayer diterapkan dalam multimedia digital untuk pembelajaran matematika siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Plus Salatiga tahun ajaran 2023/2024. Dari dua belas prinsip multimedia Mayer, terdapat sepuluh prinsip yang terbukti membantu siswa sekolah dasar untuk menerima, memproses, dan mengingat materi matematika dengan lebih mudah serta menyenangkan tanpa mengalami kelebihan beban kognitif (*cognitive overload*). Berbeda dengan penelitian tersebut yang meneliti multimedia interaktif pada pembelajaran matematika di sekolah dasar, penelitian ini berfokus pada analisis

media pembelajaran berbasis video YouTube dalam pembelajaran bahasa Jepang. Penelitian ini mengkaji bagaimana prinsip-prinsip multimedia *learning* dari Richard Mayer diterapkan dalam penyajian materi, khususnya untuk membantu memahami struktur gramatikal yang bersifat abstrak.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media video tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga memberikan masukan visual dan auditorial yang memperkuat pemahaman materi. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk melengkapi penelitian sebelumnya dengan memberikan analisis yang lebih mendalam tentang kualitas pembelajaran pada kanal Neko Sensei, khususnya untuk mahasiswa tahun pertama yang belum dibahas secara khusus dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Kontribusi penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengajar dan pelajar dalam memanfaatkan media digital secara optimal dalam pembelajaran bahasa Jepang.