

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penggunaan Tiga Bahasa (*Trilingual*)

Trilingual merupakan bagian dari konsep *multilingualisme* yang berarti kemampuan seseorang dalam menggunakan lebih dari satu bahasa dalam kehidupan sehari-hari maupun lingkungan pendidikan sebagai keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis (Primadasa et al., 2023). Pendapat lain oleh Nasution et al. (2024) menyatakan bahwa *multilingualisme* merupakan kemampuan berkomunikasi menggunakan lebih dari dua bahasa. Kemampuan ini menjadi sarana untuk mengembangkan literasi informasi, serta komponen penting dalam perkembangan individu sebagai strategi kesuksesan setiap orang (Primadasa et al., 2023).

Penelitian ini menggunakan konsep *trilingual* dengan kombinasi yang melibatkan bahasa lokal, bahasa nasional, dan bahasa internasional. Ketiga bahasa tersebut adalah bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Jepang. Pemilihan ketiga bahasa ini dilatarbelakangi oleh hasil analisis penulis dalam penyusunan *trilingual booklet* di Hotel The Park Jodogahama. Bahasa Indonesia digunakan untuk membantu peserta *internship* berkewarganegaraan Indonesia, bahasa Inggris digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi peserta *internship* yang berasal dari berbagai negara, seperti Vietnam, Myanmar, dsb. Di sisi lain, bahasa Jepang digunakan untuk mendukung peserta *internship* dari Jepang.

Selain itu, Alisoy (2024) menyebutkan bahwa *multilingualisme* memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Melatih kemampuan berpikir fleksibel.
2. Meningkatkan kepekaan terhadap perbedaan budaya.
3. Berkontribusi dalam memperlambat penurunan fungsi kognitif.
4. Penguasaan beberapa bahasa menjadi nilai tambah di dunia kerja berskala internasional.

Dengan penerapan tiga bahasa, *booklet* ini diharapkan mampu menjangkau peserta *internship* dari berbagai latar belakang kebangsaan, memperlancar

komunikasi dalam kegiatan operasional hotel, serta mendukung keefektifan proses pembelajaran secara keseluruhan.

2.2 Booklet

Booklet adalah buku berukuran kecil dengan isi yang memaparkan informasi sesuai fokus materi tertentu, materi di dalam *booklet* disusun secara ringkas, padat, dan jelas (Restutiasih & Aradea, 2024). Menurut Diki et al. (2022), *booklet* merupakan buku yang menampilkan tulisan dan gambar yang berisi informasi, serta memiliki ukuran yang lebih kecil dari buku teks biasa. Pendapat lain oleh Mardian et al. (2024) menyebutkan bahwa isi dari *booklet* menggunakan kalimat sederhana, dirancang dengan ringkas, dan memiliki ilustrasi yang menarik. Selain itu, Nomleni (2022) juga berpendapat bahwa *booklet* merupakan media cetak berbentuk buku kecil yang dapat berfungsi sebagai media informasi maupun media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian Nomleni (2022) dan Syaputri et al. (2025), *booklet* memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
2. Menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, dan ilustrasi.
3. Mudah dibawa dan didistribusikan
4. Tidak memerlukan perangkat elektronik.

Dapat disimpulkan bahwa *booklet* adalah media cetak berbentuk buku kecil yang menyajikan informasi secara ringkas dengan gambar atau ilustrasi menarik. Sebagai media pembelajaran, *booklet* dinilai efektif karena mudah dibawa, tidak memerlukan perangkat elektronik, serta terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

2.3 Sumber Pembelajaran

Sumber pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang berperan dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2017) sumber pembelajaran mencakup:

1. Sumber yang secara sengaja dikembangkan: buku teks dan modul instruksional.

2. Sumber dari konteks sekitar: observasi, praktik lapangan, dan interaksi sosial.

Hana & Evani (2022) juga menyatakan bahwa sumber pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis yang berbeda, yaitu

1. Berbentuk manusia: pendidik, instruktur, dan pakar materi pelajaran.
2. Berbentuk materi: buku teks, modul, dan artikel ilmiah.
3. Berbentuk alat atau media: video, komputer, dan platform online.

2.3.1 Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi dari pengajar kepada pembelajar. Secara etimologis, kata media berasal dari bahasa Latin "*medius*" yang berarti tengah atau perantara. Ibrahim (2021) menyatakan bahwa, media merupakan sarana untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima. Hana & Evani (2022) juga menegaskan bahwa media tidak hanya terbatas pada alat, tetapi juga mencakup manusia, bahan, dan peristiwa yang mendukung proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala bentuk perantara yang digunakan untuk membantu penyampaian materi agar lebih efektif dan mudah dipahami.

Salah satu jenis media yang banyak digunakan adalah media pembelajaran visual. Media pembelajaran visual merupakan sarana pendidikan yang mengandalkan indera penglihatan sebagai jalur utama dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada pembelajar (Sari et al., 2025). Pendapat lain menyatakan bahwa media pembelajaran visual merupakan salah satu alat bantu pendidikan yang memanfaatkan indera penglihatan sebagai sarana utama dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada pembelajar. Media ini mencakup berbagai bentuk representasi visual, seperti gambar, ilustrasi, dan video. (Zahroh et al., 2024).

Menurut Satriya & Fahyuni (2024), media pembelajaran visual memiliki keunggulan sebagai berikut:

1. Informasi dapat diterima secara lebih jelas melalui elemen visual; warna, bentuk, ukuran, dan tata letak.

2. Mampu memvisualkan konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.
3. Mampu menyederhanakan informasi yang kompleks sehingga lebih mudah dicerna.
4. Meningkatkan daya ingat karena informasi dalam bentuk visual cenderung lebih mudah disimpan.
5. Memiliki daya tarik visual yang tinggi, sehingga meningkatkan motivasi serta minat belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visual efektif karena menyampaikan informasi melalui jalur penglihatan yang mudah diproses otak, mampu menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan daya ingat, dan mendorong motivasi serta minat belajar.

2.4 Washoku

Washoku adalah makanan tradisional Jepang, tidak hanya berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan konsumsi, tetapi juga mencerminkan nilai budaya, estetika, dan filosofi masyarakat Jepang. *Washoku* terdaftar sebagai warisan budaya tak-benda UNESCO, yang diatur oleh pemerintah Jepang di bawah Ministry of Agriculture, Forestry and Fisheries (MAFF) pada tahun 2013.

Washoku sebagai makanan khas Jepang memiliki karakteristik yang didasarkan pada filosofi yang kuat. Menurut MAAF (n.d.), terdapat tiga konsep dalam *washoku*, yaitu:

1. *Shun* (旬), pemanfaatan bahan makanan pada puncak musim. Mencerminkan keselarasan dengan alam, menghargai bahan-bahan makan yang terdapat di setiap musimnya.
2. *Ichiju sansai* (一汁三菜), susunan hidangan terdiri dari satu sup, tiga lauk, dan nasi. Bertujuan menjaga keseimbangan nutrisi, rasa, dan tekstur.
3. *Go-mi, go-shoku, go-hō* (五味・五色・五法), keseimbangan lima rasa (manis, asin, asam, pahit, dan umami), lima warna (merah, kuning, hijau, hitam, dan putih), serta metode memasak dasar meliputi *nama* (memotong),

niru (merebus), *yaku* (memanggang), *musu* (mengukus), dan *ageru* (menggoreng). Bertujuan menciptakan keberagaman dalam rasa, tampilan, dan teknik pengolahan.

Selain itu, Lusiana et al. (2021) menjelaskan bahwa *washoku* memiliki fungsi dan tujuan sebagai berikut:

1. Sebagai warisan budaya yang mencerminkan identitas, nilai, serta tradisi.
2. Meningkatkan kesehatan melalui komposisi gizi seimbang.
3. Memberikan pengalaman menyeluruh melalui perpaduan rasa dan estetika penyajian.
4. Memperkenalkan budaya Jepang ke dunia internasional dan meningkatkan citra positif

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *washoku* bukan hanya makanan, tetapi juga sebagai representasi filosofi hidup masyarakat Jepang yang menghargai alam, keseimbangan gizi, dan estetika. Pemahaman terhadap *washoku* menjadi hal penting bagi peserta magang, agar mampu menyajikan hidangan dengan standar operasional hotel dan nilai budaya yang berlaku.

2.5 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil observasi penulis terhadap beberapa penelitian terdahulu, ditemukan beberapa penelitian yang relevan, yaitu:

Penelitian oleh Siti Robiatul Adawiyah (2024) mengembangkan *trilingual booklet* berjudul “10 Jakarta Culinary Delights” sebagai media informasi untuk wisata kuliner Jakarta dalam bahasa Indonesia, Inggris, dan Jepang. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) oleh Borg & Gall yang diadaptasi menjadi delapan tahapan. Uji coba dilakukan kepada 30 responden yang terdiri dari wisatawan nusantara dan mancanegara, dengan hasil bahwa *booklet* dinyatakan efektif dan layak digunakan bagi para wisatawan.

Meskipun demikian, penelitian tersebut memiliki keterbatasan dari segi sasaran pengguna dan cakupan materi. *Booklet* yang dihasilkan ditujukan untuk wisatawan umum sebagai media informasi, sehingga tidak dirancang untuk keperluan pembelajaran teknis di lingkungan kerja perhotelan. Selain itu, penelitian

tersebut tidak mencakup penyajian set menu *washoku* secara spesifik, termasuk jenis *tableware* dan komponen hidangannya. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran visual berbasis *trilingual* yang secara khusus membahas penyajian set menu *washoku* bagi peserta *internship* di Hotel The Park Jodogahama.

Penelitian oleh Fatimah Aninda Sophiarenee dan Adhisty Orizha Sativa (2025) berjudul “Pengembangan Media *Booklet* Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Kualitas *Housekeeping* di Perhotelan Jepang” menggunakan metode *Research and Development* (R&D) oleh Borg & Gall. Penelitian ini bertujuan mempersiapkan mahasiswa sebelum mengikuti program *internship* di perhotelan Jepang, khususnya di Hotel The Park Jodogahama. Dengan data yang dikumpulkan melalui kuesioner kepada 30 responden yang terdiri dari mahasiswa dan staf hotel, menunjukkan nilai rata-rata kelayakan sebesar 3,71 sehingga *booklet* ini dinyatakan efektif.

Meskipun demikian, penelitian tersebut memiliki keterbatasan dari segi cakupan materi dan aksesibilitas bahasa. Fokus penelitian terdahulu adalah pada persiapan *internship* secara umum dan budaya kerja hotel, sehingga tidak membahas secara mendalam aspek teknis penyajian set menu *washoku*. Selain itu, *booklet* disusun hanya dalam satu bahasa, sehingga kurang dapat mengakomodasi peserta *internship* dari berbagai latar belakang bahasa yang berbeda. Penelitian ini hadir untuk melengkapi keterbatasan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih spesifik pada penyajian set menu *washoku* dan disusun secara *trilingual* agar dapat digunakan oleh peserta *internship* Hotel The Park Jodogahama dari berbagai negara.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Danang Kusuma Aji, Mariani, dan Yeni Yulianti (2026) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Tableware* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage Service*” bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa *flipbook tableware* pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* di SMK Bina Nusa Mandiri, Jakarta Timur. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Media ini divalidasi oleh tiga ahli di bidang media, materi, dan

bahasa, dengan hasil 88% (baik), 76% (baik), dan 80% (sangat baik), serta uji coba pengguna menghasilkan persentase 88% (baik), sehingga media tersebut dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian tersebut memiliki beberapa keterbatasan yang menjadi pembeda dengan penelitian ini. Dari sisi metode, model ADDIE yang digunakan bersifat lebih linier dengan satu siklus pengembangan, sehingga proses evaluasi dan revisi kurang menyeluruh dibandingkan model Borg & Gall yang diterapkan dalam penelitian ini dengan dua tahap uji lapangan. Dari sisi materi, *flipbook* tersebut hanya membahas *tableware* yang digunakan dalam konteks pendidikan kejuruan di Indonesia dan disusun dalam satu bahasa, sehingga tidak relevan untuk diterapkan langsung di lingkungan kerja perhotelan Jepang. Penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran visual yang mencakup *tableware* dan komponen hidangan *washoku* secara *trilingual*, sehingga lebih aplikatif bagi peserta *internship* di Hotel The Park Jodogahama.