

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan media sebagai alat atau sarana komunikasi, seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, n.d.). Dalam konteks pendidikan, media dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sadirman (dalam Kusumawardani dkk., 2022) menyatakan bahwa media merupakan alat fisik yang berfungsi menyampaikan pesan serta mendorong siswa untuk belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, Arsyad (dalam Muhtar dkk., 2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik, seperti buku, gambar, video, televisi, dan komputer, yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga mampu mendukung proses belajar serta meningkatkan minat dan motivasi siswa. Hamalik (1986, dalam Muhtar dkk., 2020) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, membangkitkan motivasi, serta memberikan pengaruh psikologis yang positif terhadap siswa. Berdasarkan pengertian menurut para ahli dan penelitian terdahulu, media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana atau alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga terciptanya pengalaman belajar yang efektif serta menumbuhkan minat dan motivasi pada siswa.

2.2 Website sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam kegiatan belajar mengajar. Seiring perkembangan zaman media pembelajaran tidak lagi terbatas pada media cetak atau konvensional melainkan sudah berkembang menjadi media pembelajaran berbasis internet atau menggunakan website yang ada di

internet. Yunita (2020) mengatakan Media pembelajaran berbasis web adalah media belajar yang menggunakan teknologi internet untuk menyediakan materi pembelajaran secara interaktif dan fleksibel, dan dapat diakses kapan saja. Media ini memungkinkan terjadinya pembelajaran mandiri karena memberikan akses yang luas terhadap berbagai sumber belajar.

Media pembelajaran berbasis website memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media konvensional, diantaranya kemudahan akses, integrasi multimedia, serta interaktivitas. Hal ini sejalan dengan pandangan Sadirman dkk. (2010, dalam Azizah, dkk., 2024) yang menyebutkan bahan media yang baik adalah media yang dapat menumbuhkan perasaan, perhatian, pikiran, dan minat secara efektif. Selain itu media pembelajaran berbasis website juga mampu memberi kebebasan untuk belajar sesuai gaya belajar masing-masing menurut penelitian oleh Wahyuni (2021) menunjukkan bahwa penggunaan website untuk media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar secara signifikan. Efektivitas media ini sangat tergantung pada kualitas desain website, oleh karena itu kami ingin mengemabangkan website ini sehingga website tersebut interaktif dan mudah diakses.

2.3 Keterampilan Membaca pada JLPT

Menurut Suzuki Shuji (1997, dalam Salam, 2008) *dokkai* adalah kegiatan membaca sebuah karangan atau teks, kemudian memahami isi atau maknanya. Definisi tersebut menunjukkan bahwa *dokkai* bukan sekadar kegiatan membaca secara fisik, namun juga meliputi proses memahami makna dari isi teks yang dibaca.

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang berperan penting dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Jepang. Melalui kegiatan membaca, pembelajar tidak hanya berlatih memahami teks, tetapi juga secara tidak langsung memperoleh kosakata dan tata bahasa yang baru melalui konteks kalimat yang dibaca. Proses pemerolehan ini dinilai lebih efektif dibandingkan dengan menghafal kosakata secara terpisah, karena pembelajar dapat memahami penggunaan kata dalam konteks

kalimat yang sebenarnya (Pulido, 2004). Dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang, keterampilan membaca (*dokkai*) juga menjadi salah satu kompetensi yang diujikan secara resmi dalam Japanese Language Proficiency Test (JLPT), dengan tingkat kesulitan yang berbeda pada setiap levelnya.

Pada tingkat N5, pembelajar diharapkan mampu membaca dan memahami ungkapan maupun kalimat sederhana yang ditulis dengan huruf hiragana, katakana, dan kanji dasar, dengan penguasaan sekitar 100 kanji dan 800 kosakat. Sementara itu, pada tingkat N4, pembelajar diharapkan mampu membaca dan memahami teks mengenai topik sehari-hari yang ditulis dengan kosakata kanji dasar, dengan cakupan penguasaan yang lebih luas, yaitu sekitar 300 kanji dan 1.500 kosakata (The Japan Foundation & Japan Educational Exchanges and Services, n.d).

Dari segi bentuk soal, bagian dokkai pada JLPT tingkat N5 dan N4 terdiri atas pemahaman wacana pendek (*tanbun*), wacana sedang (*chuubun*), serta pencarian informasi (*jouhou kensaku*). Perbedaan utama antara kedua tingkat terletak pada panjang dan kompleksitas teks. Wacana pada tingkat N5 umumnya terdiri atas 50-100 karakter sedangkan wacana pada tingkat N4 terdiri atas 150-300 karakter dengan gagasan yang lebih kompleks serta memerlukan kemampuan inferensi.

2.4 UI/UX

2.4.1 User Interface (UI)

User Interface (UI) atau antarmuka pengguna didefinisikan oleh Chairunnisa dkk (2024) sebagai wujud visual dari produk yang dibentuk dalam rupa warna, bentuk, tata letak, dan sebagainya. Umumnya, UI menggunakan tampilan grafis yang mencakup berbagai elemen yang dapat dilihat, didengar, disentuh, maupun dipahami oleh *User* atau pengguna saat berinteraksi dengan perangkat keras (*hardware*) atau perangkat lunak (*software*). (Wiwesa, 2021). Penerapan UI dapat ditemukan pada berbagai aplikasi atau situs web yang umumnya digunakan sehari-hari, di mana UI menjadi media utama dalam interaksi antara pengguna dengan sistem informasi.

Wiwesa (2021) menambahkan bahwa UI berfungsi sebagai perantara informasi antara pengguna dengan sistem informasi sehingga suatu perangkat dapat digunakan secara komprehensif.

Menurut Galitz (2002) (dalam Wiwesa, 2021), terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam merancang UI yang efektif, antara lain:

1. *Aesthetically pleasing* atau kenyamanan estetik, yaitu tampilan yang menarik secara visual sehingga mampu mendukung penyampaian dan pemahaman informasi;
2. *Clarity* atau kejelasan, yang mengacu pada tampilan antarmuka yang mudah dipahami dari segi visual, konsep, maupun penggunaan bahasa, termasuk elemen visual, fungsi, metafora, pemilihan kata, dan penulisan;
3. *Comprehensibility* atau kemudahan dipahami, yaitu kemampuan antarmuka dalam membantu pengguna memahami tujuan, cara penggunaan, waktu, lokasi, serta alasan dilakukannya suatu tindakan dalam system;
4. *Configurability* atau kemudahan konfigurasi, mengacu pada kemampuan sistem untuk memberikan keleluasaan kepada pengguna dalam menyesuaikan pengaturan atau fitur sesuai kebutuhan;
5. *Consistency* atau konsistensi, berkaitan dengan keseragaman desain dan perilaku antarmuka agar pengguna tidak mengalami kebingungan;
6. *Efficiency* atau efisiensi, yang menekankan kemudahan dan kecepatan pengguna dalam menyelesaikan tugas menggunakan sistem;
7. *Familiarity* atau keakraban yang berarti desain antarmuka disesuaikan dengan kebiasaan atau pola interaksi pengguna sehingga terasa lebih mudah digunakan;
8. *Flexibility* atau fleksibilitas, menunjukkan kemampuan sistem dalam mengakomodasi kebutuhan dan preferensi pengguna yang beragam;
9. *Responsiveness* atau daya tanggap, mengacu pada kemampuan sistem memberikan respons secara cepat terhadap setiap tindakan pengguna dan;

10. *Simplicity* atau kesederhanaan, menekankan penyajian antarmuka yang sederhana sehingga penggunaan sistem menjadi lebih efektif dan efisien.

Pada situs web pembelajaran *dokkai*, UI berperan dalam memudahkan pengguna mengakses cerita, menggunakan fitur glosarium, berpindah antarhalaman, serta memahami informasi yang disajikan melalui tata letak, ikon, tombol, dan elemen visual yang jelas.

2.4.2 User Experience (UX)

User Experience (UX) atau pengalaman pengguna secara umum didefinisikan oleh sebagai proses pengalaman pengguna terhadap suatu produk atau jasa secara keseluruhan, serta respons pengguna terhadap pengalaman tersebut (Derome, J., 2015; Wiwesa, 2021). Untuk mencapai UX yang memuaskan, Guo (2018, dalam Wiwesa, 2021) menyatakan elemen-elemen yang perlu diperhatikan dalam merancang UX, antara lain:

1. Memiliki fitur produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna;
2. Mudah saat digunakan pertama kalinya oleh pengguna agar meninggalkan kesan yang bagus, dan;
3. Kemampuan produk atau jasa dalam membantu pengguna dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan elemen-elemen tersebut, penerapan UX dalam pengembangan website pembelajaran bertujuan menciptakan pengalaman penggunaan yang nyaman, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Website yang memiliki UX yang baik memungkinkan pengguna menemukan informasi dengan mudah, memahami fungsi setiap fitur, serta menyelesaikan aktivitas pembelajaran secara efektif tanpa mengalami kebingungan. Dengan demikian, UX berperan penting dalam meningkatkan kenyamanan pengguna selama berinteraksi dengan website pembelajaran.

2.5 Cerita Rakyat Indonesia sebagai Materi Pembelajaran

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk warisan budaya tak benda yang mengandung nilai moral, budaya, serta pendidikan. Di Indonesia, terdapat berbagai cerita rakyat yang telah dikenal oleh masyarakat seperti *Timun Mas*, *Malin Kundang*, dan *Bawang Merah Bawang Putih*. Cerita-cerita tersebut memiliki karakteristik naratif yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa asing. Salah satu bentuk pemanfaatannya adalah sebagai bahan ajar untuk melatih keterampilan membaca dalam bahasa Jepang (*dokkai*).

Pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran bahasa asing memberikan beberapa keuntungan. Pembelajar yang telah mengenal alur cerita dalam bahasa ibu cenderung lebih mudah memahami isi bacaan sehingga dapat memusatkan fokus pada aspek kebahasaan, seperti kosakata, tata bahasa, dan struktur kalimat. Selain itu, cerita rakyat juga berperan sebagai media yang mengenalkan bahasa asing dengan budaya lokal. Sejalan dengan hal tersebut, Sari (2022) menyatakan bahwa penggunaan cerita rakyat dapat meningkatkan minat belajar siswa sekaligus membangun keterkaitan antara budaya lokal dan pembelajaran bahasa asing.

Emeklioglu & Bayraktar Balkir (2025) menekankan pentingnya mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pembelajaran bahasa asing karena konten lokal membuat pengalaman belajar terasa lebih bermakna dan menarik. Hubungan dengan pengalaman pribadi siswa; siswa lebih merasa terlibat di dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan refleksi budaya mereka terlihat pada materi. Familiaritas dengan materi juga memfasilitasi *schema activation*, proses di mana informasi baru lebih mudah dipahami dan diingat karena terhubung dengan pengetahuan yang sudah dimiliki pembelajar sebelumnya, sehingga mendukung pemahaman bacaan secara lebih efektif. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, adaptasi cerita rakyat Indonesia yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan JLPT N5 dan N4 dapat membantu pembelajar mengenali pola kalimat dasar, memperkaya kosakata, serta meningkatkan pemahaman

terhadap konteks bacaan. Selain itu, penyajian cerita rakyat dalam bahasa Jepang turut menjadi salah satu upaya pelestarian budaya Indonesia melalui media pembelajaran.

Oleh karena itu, cerita rakyat Indonesia dipilih sebagai bahan bacaan karena pembelajar sudah familiar dengan alur cerita, sehingga pembelajar dapat memaksimalkan fokus mereka dalam memahami kosakata dan tata bahasa. Hal tersebut didukung oleh pernyataan (Radzi & Abd. Aziz, 2014) pada penelitiannya, bahwa pembelajar bahasa yang tidak memiliki atau pengalaman sebelumnya mengenai suatu topik tertentu akan mengalami kesulitan dalam memahami apa yang dibaca. Oleh karena itu, pengetahuan latar belakang (*content schemata*) memiliki peran penting dalam membantu pembelajar memahami suatu teks. Pada penelitian yang sama, Ismail & Razi (2009) (dalam Radzi & Abd. Aziz, 2014) menyatakan bahwa ketika pembaca menemukan norma budaya yang tidak familiar, mereka cenderung menafsirkannya berdasarkan perspektif budaya mereka sendiri, sehingga dapat menyebabkan kesalahpahaman dalam memahami teks. Oleh karena itu, menurut Burt & Dulay (1978) (dalam Radzi & Abd. Aziz, 2014) materi yang disajikan sebaiknya tidak berada di luar pengalaman pembelajar atau bertentangan dengan nilai-nilai budaya dan kebiasaan yang mereka miliki.

Pada media pembelajaran berbasis digital, cerita rakyat dapat dikembangkan menjadi konten yang lebih interaktif melalui penyajian teks, ilustrasi, serta fitur pendukung lainnya. Penggunaan cerita rakyat dalam website pembelajaran tidak hanya mendukung pembelajaran mandiri, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual. Oleh karena itu, pemanfaatan cerita rakyat Indonesia sebagai materi dalam website pembelajaran *dokkai* memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar sekaligus membantu pembelajar memahami bacaan bahasa Jepang secara lebih efektif.

2.6 Peran Ilustrasi dalam Proses Pemahaman Teks

Dual coding theory pada awalnya berakar dari pemanfaatan imageri sebagai alat bantu memori (Yates, 1966, dalam Clark & Paivio, 1991), yang kemudian berkembang menjadi penerapan imageri secara lebih luas untuk mempercepat proses perolehan pengetahuan. Penyertaan ilustrasi pada setiap cerita di Yomunusa juga didasari oleh *dual coding theory* (Clark & Paivio, 1991), yang menjelaskan bahwa manusia memproses informasi melalui dua sistem yang saling berkaitan, yaitu verbal (bahasa) dan non-verbal (imageri/visual). Penelitian oleh Erya dan Pustika (2021, dalam Nisa dkk., 2022) menunjukkan bahwa penerapan *dual coding theory* dalam kegiatan membaca dapat meningkatkan minat dan motivasi pembelajar dalam memahami teks bacaan. Ilustrasi juga membantu pembaca dalam membayangkan keseluruhan gambaran cerita, termasuk latar, tokoh, ekspresi, hingga suasana lingkungan dalam cerita.

2.7 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan proyek ini dilakukan oleh Yessi Lestari (2023) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Google Sites Materi Masa Pendudukan Jepang di Palembang.*” Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *platform* Google Sites untuk materi sejarah masa pendudukan Jepang di Palembang bagi siswa kelas XI SMA. Produk yang dihasilkan berupa situs web pembelajaran yang memuat materi sejarah disertai dengan elemen visual pendukung. Validasi produk dilakukan melalui penilaian ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Penulis menjadikan penelitian tersebut sebagai referensi karena memiliki kesamaan dalam penggunaan situs web sebagai media pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan pada fokus dan tujuan produk yang dihasilkan. Penelitian Lestari berfokus pada penyampaian materi sejarah lokal (masa pendudukan Jepang di Palembang) menggunakan *platform* Google Sites, sedangkan proyek yang dilakukan penulis berfokus pada pengembangan situs web mandiri untuk melatih keterampilan membaca

bahasa Jepang tingkat N5-N4 menggunakan cerita rakyat Indonesia sebagai materi. Perbedaan pada penelitian ini juga tercerminkan dari sisi *platform* yang digunakan, Google Sites memiliki keterbatasan dalam kustomisasi tampilan dan fitur interaktif, sedangkan situs web yang penulis kembangkan dibangun secara mandiri, sehingga lebih fleksibel dalam penyesuaian desain fitur.

Karya terdahulu lain yang dijadikan referensi adalah penelitian yang disusun oleh Erlina Hutagalung dan Binsar Panjaitan (2015) yang berjudul “*Pengembangan Bahan Pembelajaran Media Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang.*” Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk membantu siswa mempelajari huruf Jepang, menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang dipadukan dengan model Dick & Carey. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media interaktif dibandingkan dengan media buku teks konvensional. Penulis menjadikan penelitian tersebut sebagai referensi karena memiliki kesamaan pada subjek pembelajaran, yaitu bahasa Jepang, serta tujuan pengembangan media sebagai alat bantu belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Namun, terdapat perbedaan pada model pengembangan yang digunakan (Borg & Gall dipadu Dick & Carey, sedangkan model yang digunakan adalah model ADDIE), materi yang diajarkan (huruf hiragana, sedangkan proyek penulis berfokus pada keterampilan membaca (*dokkai*), serta bentuk media (aplikasi interaktif berbasis *Visual Basic*, sedangkan proyek penulis berbentuk situs web). Selain itu, karena bentuk media yang digunakan berbeda, aplikasi berbasis *Visual Basic* memerlukan proses instalasi dan hanya dapat diakses di perangkat tertentu, sedangkan situs web yang dikembangkan penulis dapat diakses secara luas melalui *browser* dan tanpa instalasi.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Muliya, dkk. (2025) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Cerita Rakyat Nusantara untuk Meningkatkan Literasi di Sekolah Dasar.*” Penelitian tersebut mengembangkan

media pembelajaran interaktif berbasis cerita rakyat Nusantara menggunakan model ADDIE untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Produk yang dihasilkan berupa media digital interaktif yang memuat berbagai cerita rakyat dari berbagai daerah, dilengkapi dengan fitur animasi, narasi suara, serta latihan soal. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media tersebut dinilai sangat layak oleh ahli materi dan ahli media, serta memperoleh tanggapan positif dari pengguna. Penulis menjadikan penelitian tersebut sebagai referensi utama karena memiliki kesamaan yang cukup signifikan, yaitu penggunaan cerita rakyat sebagai materi utama serta penggunaan model ADDIE. Namun, terdapat perbedaan mendasar pada konteks bahasa dan tujuan pembelajaran: penelitian tersebut menggunakan cerita rakyat nusantara untuk meningkatkan literasi bahasa Indonesia sekolah dasar, sedangkan proyek penulis menggunakan cerita rakyat Indonesia yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang untuk melatih keterampilan membaca (*dokkai*) bagi pembelajar bahasa Jepang tingkat N5-N4. Perbedaan ini juga terletak pada cakupan bahasa. Penelitian tersebut berfokus pada literasi bahasa Indonesia bagi siswa sekolah dasar, sedangkan proyek penulis menyoroti pembelajar bahasa asing dengan penyesuaian tingkat kesulitan berdasarkan level JLPT.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan cerita rakyat dan media berbasis situs web/digital memiliki potensi yang efektif sebagai sarana pembelajaran bahasa maupun literasi. Ketiga penelitian sama-sama menunjukkan bahwa pendekatan berbasis konten lokal atau budaya dapat meningkatkan efektivitas media pembelajaran. Namun, proyek yang dilakukan penulis memiliki karakteristik yang berbeda karena menggabungkan tiga unsur sekaligus yang belum ditemukan secara bersamaan pada penelitian-penelitian sebelumnya, yaitu penggunaan cerita rakyat Indonesia, pembelajaran bahasa Jepang tingkat N5-N4, serta media berbasis situs web mandiri. Dengan demikian, proyek ini diharapkan dapat mengisi celah penelitian yang belum tercakup oleh penelitian-penelitian terdahulu,

sekaligus menjadi kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran membaca bahasa Jepang berbasis kearifan lokal Indonesia.