

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini bidang pembelajaran dipengaruhi oleh adanya perkembangan dan penemuan-penemuan dalam bidang keterampilan, ilmu, dan teknologi. Pengaruh perkembangan tersebut berdampak pada sistem pendidikan dan pembelajaran yang mengupayakan pembaruan salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peran yang penting yaitu sebagai alat bantu mengajar yang mendukung proses penyampaian pesan dan isi dari pengetahuan yang disampaikan oleh tenaga pendidik kepada peserta didik.

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi saat ini berkembang sangat pesat, terutama pada internet. Berdasarkan data lembaga riset pasar *e-Marketer* tahun 2014, mengemukakan bahwa pada tahun 2014 populasi warganet tanah air mencapai 83.700.000 orang. Pada tahun 2017, *e-Marketer* memperkirakan warganet Indonesia akan mencapai 112.000.000 orang dan di tahun 2018 sebesar 123.000.000 orang. Data ini diperkuat oleh gambar sebagai berikut.

Gambar 1.1 Data Riset e-Marketer 2014

| Top 25 Countries, Ranked by Internet Users, 2013-2018 millions | | | | | | |
|---|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 |
| 1. China* | 620.7 | 643.6 | 669.8 | 700.1 | 736.2 | 777.0 |
| 2. US** | 246.0 | 252.9 | 259.3 | 264.9 | 269.7 | 274.1 |
| 3. India | 167.2 | 215.6 | 252.3 | 283.8 | 313.8 | 346.3 |
| 4. Brazil | 99.2 | 107.7 | 113.7 | 119.8 | 123.3 | 125.9 |
| 5. Japan | 100.0 | 102.1 | 103.6 | 104.5 | 105.0 | 105.4 |
| 6. Indonesia | 72.8 | 83.7 | 93.4 | 102.8 | 112.6 | 123.0 |
| 7. Russia | 77.5 | 82.9 | 87.3 | 91.4 | 94.3 | 96.6 |
| 8. Germany | 59.5 | 61.6 | 62.2 | 62.5 | 62.7 | 62.7 |
| 9. Mexico | 53.1 | 59.4 | 65.1 | 70.7 | 75.7 | 80.4 |
| 10. Nigeria | 51.8 | 57.7 | 63.2 | 69.1 | 76.2 | 84.3 |
| 11. UK** | 48.8 | 50.1 | 51.3 | 52.4 | 53.4 | 54.3 |
| 12. France | 48.8 | 49.7 | 50.5 | 51.2 | 51.9 | 52.5 |
| 13. Philippines | 42.3 | 48.0 | 53.7 | 59.1 | 64.5 | 69.3 |
| 14. Turkey | 36.6 | 41.0 | 44.7 | 47.7 | 50.7 | 53.5 |
| 15. Vietnam | 36.6 | 40.5 | 44.4 | 48.2 | 52.1 | 55.8 |
| 16. South Korea | 40.1 | 40.4 | 40.6 | 40.7 | 40.9 | 41.0 |
| 17. Egypt | 34.1 | 36.0 | 38.3 | 40.9 | 43.9 | 47.4 |
| 18. Italy | 34.5 | 35.8 | 36.2 | 37.2 | 37.5 | 37.7 |
| 19. Spain | 30.5 | 31.6 | 32.3 | 33.0 | 33.5 | 33.9 |
| 20. Canada | 27.7 | 28.3 | 28.8 | 29.4 | 29.9 | 30.4 |
| 21. Argentina | 25.0 | 27.1 | 29.0 | 29.8 | 30.5 | 31.1 |
| 22. Colombia | 24.2 | 26.5 | 28.6 | 29.4 | 30.5 | 31.3 |
| 23. Thailand | 22.7 | 24.3 | 26.0 | 27.6 | 29.1 | 30.6 |
| 24. Poland | 22.6 | 22.9 | 23.3 | 23.7 | 24.0 | 24.3 |
| 25. South Africa | 20.1 | 22.7 | 25.0 | 27.2 | 29.2 | 30.9 |
| Worldwide*** | 2,692.9 | 2,892.7 | 3,072.6 | 3,246.3 | 3,419.9 | 3,600.2 |

Note: individuals of any age who use the internet from any location via any device at least once per month; *excludes Hong Kong; **forecast from Aug 2014; ***includes countries not listed
Source: eMarketer, Nov 2014

Sumber: www.emarketer.com

Semua orang menggunakan internet untuk kebutuhan sehari-hari dan salah satunya sebagai media sosial. Media sosial atau situs jejaring sosial yang sangat diminati oleh warganet Indonesia yaitu instagram. APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) melakukan survei pada tahun 2016 bahwasannya konten *social media* yang paling banyak dikunjungi adalah *Facebook* dan urutan kedua adalah Instagram sebesar 19.900.000 pengguna. Data ini diperkuat oleh gambar sebagai berikut.

Gambar 1.2 Hasil Survey APJII 2016



Sumber : www.apjii.or.id

Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengambil video, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial termasuk milik instagram sendiri. Kegunaan utama instagram adalah sebagai tempat untuk mengunggah dan berbagi foto kepada sesama pengguna instagram juga dapat menjalin komunikasi melalui kolom komentar maupun memberi tanda suka pada foto yang diunggah.

Menurut survei dari *website statista* ditemukan bahwa 73% pengguna media sosial instagram berusia 13-24 tahun. Pembelajar bahasa masuk dalam kategori usia ini. Peneliti juga melakukan survei pada tanggal 08 Januari 2018 kepada mahasiswa tingkat III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Hasil survei menjelaskan bahwa 90% mahasiswa menggunakan media sosial instagram. Paparan dari survei tersebut maka peneliti menghubungkan penggunaan media sosial instagram dengan kegiatan menulis. Pada penelitian ini, kegiatan menulis diartikan sebagai kegiatan menulis karangan menggunakan media berbasis foto kemudian hasil karangan dan foto tersebut diunggah ke media sosial Instagram.

Tarigan (2008:1) mengemukakan bahwa keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Menulis adalah aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh setiap pembelajar bahasa. Menulis juga sebagai salah satu alat atau cara berkomunikasi, berpendapat dan mengekspresikan sesuatu melalui tulisan. Dalam pembelajaran bahasa Jepang terdapat istilah *sakubun*. Kata *sakubun* terdiri dari dua huruf kanji, yaitu kanji

tsukuru (作) dan *fumi* (文). Secara harfiah artinya “membuat” dan “kalimat”. Kegiatan menulis karangan biasa disebut dengan istilah Jepang *sakubun*, yang sama artinya menulis karangan.

Menurut penelitian Luhfi (2016), “Upaya Peningkatan Kemampuan Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Foto Pada Media Sosial Instasgram Bagi Siswa Kelas XI AP I Ambarrukmo 1 Sleman Yogyakarta 2015/2016”, keterampilan menulis bahasa Prancis lebih banyak menggunakan teknik mengarang, mendiskripsikan, dan menjawab pertanyaan. Teknik ini kurang dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam menulis karena materi dan topik yang disajikan kadang-kadang dirasakan sangat terbatas sehingga tidak dapat mengembangkan ide, gagasan, penyampaian perasaan secara lebih luas, dan beragam.

Gultom (2015) yang berjudul ”Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan (*Sakubun*)” ditemukan bahwa mata kuliah *sakubun* adalah salah satu mata kuliah yang masih dianggap sulit oleh pembelajar bahasa Jepang. Mahasiswa masih menemukan banyak kesulitan saat menulis karangan bahasa Jepang. Diantaranya yaitu, kesulitan dalam menulis kanji, memilih kosakata, dan menggunakan tata bahasa. Banyak pula mahasiswa yang mampu menulis karangan, tetapi sulit dalam menuangkan pendapat.

Mata kuliah yang berhubungan dengan menulis (*sakubun*) di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang mulai diterapkan di tingkat III. Menurut pengalaman peneliti, selama ini media pembelajaran menulis (*sakubun*) hanya

menggunakan kertas dan keterampilan menulis menjadi sulit apalagi teknik karangan yang dirasa belum berkembang sebab baru kali pertama mengenal teknik mengarang berbahasa Jepang dan tidak adanya media yang dapat merangsang imajinasi untuk mengembangkan ide atau gagasan yang kreatif.

Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan media sosial instagram berbasis foto sebagai *output* dalam mata kuliah *Essei Sakubun*. Penggunaan media sosial instagram ini diharapkan dapat memotivasi mahasiswa untuk menuangkan ide kreatif dan melatih menulis bahasa Jepang.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penggunaan Media Sosial Instagram berbasis foto sebagai *output* dalam Mata Kuliah *Essei Sakubun* (Penelitian Pada Mahasiswa Tingkat III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018)”. Alasan itulah mengapa peneliti mengambil judul “Penggunaan Media Sosial Instagram Berbasis Foto sebagai *Output* dalam Mata Kuliah *Essei Sakubun*”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan media sosial instagram berbasis foto sebagai *output* dalam mata kuliah *Essei Sakubun* ?
2. Bagaimana tanggapan pembelajar terhadap penggunaan media sosial instagram berbasis foto sebagai *output* dalam mata kuliah *Essei Sakubun* ?

C. Batasan Masalah

Penulis akan membatasi penelitian ini agar dapat berpusat pada permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dibatasi pada penggunaan media sosial instagram berbasis foto sebagai *output* dalam mata kuliah *Essei Sakubun*.
2. Penelitian ini hanya dibatasi pada tanggapan pembelajar terhadap penggunaan media sosial instagram berbasis foto sebagai *output* dalam mata kuliah *Essei Sakubun*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media sosial instagram berbasis foto sebagai *output* dalam mata kuliah *Essei Sakubun*.
2. Untuk mengetahui tanggapan pembelajar terhadap penggunaan media sosial instagram berbasis foto sebagai *output* dalam mata kuliah *Essei Sakubun*.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan kontribusi informasi mengenai pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif.

2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Jepang dalam mengajar *sakubun*.
 - b. Bagi pengajar mata kuliah bahasa Jepang, penelitian ini dapat digunakan sebagai inovasi dalam pemilihan media pembelajaran mata kuliah.
 - c. Bagi pembelajar, penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan ide dan imajinasi dalam mata kuliah *Essei Sakubun* dan meningkatkan motivasi belajar bahasa Jepang.

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2014:3). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata media berarti alat (sarana). Selain dari segi bahasa, definisi media pembelajaran menurut Gagne’ dan Briggs (dalam Arsyad, 2014) mengemukakan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

2. Instagram

Instagram merupakan jaringan sosial utama untuk berbagi foto dan video pendek saat dalam perjalanan. Menurut Mattern (2017:6) definisi instagram sebagai berikut :

Instagram is a photo-video-sharing website. User learn more about people they follow through visual post. User post everything from images of important life event to funny pet photos. User can also coment on other's posts (Mattern, 2017:6).

Artinya :

Instagram adalah situs berbagi foto dan video. Pengguna belajar lebih banyak tentang orang yang mereka ikuti melalui tulisan atau gambar apapun dalam bentuk visual. Pengguna memposting semuanya mulai dari gambar acara kehidupan penting hingga foto hewan peliharaan yang lucu. Pengguna juga bisa berkomentar di postingan lainnya (Mattern, 2017:6).

3. *Sakubun*

Dalam pembelajaran bahasa Jepang terdapat istilah *sakubun*. Kata *sakubun* terdiri dari dua huruf kanji, yaitu kanji tsukuru (作) dan fumi (文). Secara harfiah artinya “membuat” dan “kalimat”. Menurut Sudjianto (2010:3) mengemukakan bahwa *sakubun* yaitu pengajaran yang diselenggarakan untuk memberikan keterampilan membuat karangan-karangan tertentu dari menulis kalimat pendek yang sangat sederhana sampai pada penulisan laporan, karya ilmiah, dan sebagainya yang lebih kompleks lagi.

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penelitian pada skripsi ini dibagi menjadi lima bagian, meliputi bagian-bagian berikut ini :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini berisi tentang latar belakang masalah yang mendasari penelitian. Selain itu juga terdapat pemaparan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian ini berisikan landasan teori yang menjadi referensi penelitian. Landasan teori ini diuraikan sesuai dengan judul penelitian. Teori yang dibahas pada penelitian ini yaitu perihal Media Pembelajaran, Media Sosial, Instagram, Pembelajaran *Sakubun*, Media Pembelajaran menggunakan Media Sosial Instagram dalam Pembelajaran *Sakubun* dan penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini berisikan tentang metode penelitian yang digunakan serta pengolahan data. Selain itu, secara detail akan dibahas tentang metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV ANALISI DATA

Berisi sajian hasil pengolahan data serta deskripsi dari temuan penelitian yang diperoleh dari hasil olah data.

BAB V PENUTUP

Pada Bab V ini berisikan pernyataan akhir dari hasil penelitian dan berisi saran atau rekomendasi yang ditujukan untuk perbaikan dan pengembangan penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2014:3). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *online* kata media berarti alat (sarana). Selain dari segi bahasa, definisi media pembelajaran menurut Gagne’ dan Briggs (dalam Arsyad, 2014:4) mengemukakan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Schramm (1982) (dalam Susilana dan Cepi, 2009:6) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sedangkan menurut National Education Association (NEA) (dalam Susilana dan Cepi, 2009:6) memberi batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.

Dari beberapa penjelasan media menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar penyampaian pesan dapat secara

efektif dari pengajar ke pembelajar serta adanya komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pengajaran di lembaga pendidikan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa dapat menimbulkan motivasi belajar. Selain metode mengajar, media pembelajaran juga memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar.

Secara umum Susilana dan Cepi (2009:9) memaparkan ada beberapa kegunaan media dalam proses pembelajaran, antara lain :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c. Menumbuhkan motivasi belajar dan interaksi langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak atau siswa belajar secara mandiri.
- e. Memberi rangsangan yang sama, memperbanyak pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran dalam proses belajar sebagai perantara dalam penyampaian informasi yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi pembelajar selaku penerima informasi yang diharapkan dapat mencapai target pembelajaran yang optimal.

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang baik. Menurut Arsyad (2010:74) mengemukakan bahwa untuk memilih media dalam proses belajar mengajar diperlukan pertimbangan antara lain : a) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; b) tepat untuk mendukung isi pelajaran; c) praktis, luwes, dan tahan; d) guru terampil menggunakannya; e) pengelompokan sasaran; dan f) mutu teknis.

Dalam hubungan ini Dick dan Carey, dalam Sadiman dkk (2006 : 86) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu :

- a. Ketersediaan sumber setempat.
- b. Untuk membeli atau memproduksi sendiri media tersebut ada dana, tenaga dan fasilitas.
- c. Keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama.
- d. Efektivitas biaya dalam jangka waktu yang panjang.

Dari beberapa kriteria pemilihan media di atas dapat disimpulkan bahwa perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu tujuan pembelajaran, ketersediaan, kualitas teknis, fleksibilitas dan kemampuan orang yang menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia.

B. Media Sosial

1. Pengertian Media Sosial

Chris Brogan (dalam Hadianingsih 2017:37) mendefinisikan media sosial sebagai berikut :

Social media is a new set of communication and collaboration tools that enable many types of interactions that were previously not available to the common person.

Artinya :

Media sosial adalah satu set baru komunikasi dan alat kolaborasi yang memungkinkan banyak jenis interaksi yang sebelumnya belum tersedia untuk orang biasa.

Menurut Herlanti (2014:32) mengemukakan pendapat bahwa media sosial adalah media *online* yang memungkinkan bagi pengguna untuk berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi. McNaught et al. (2011) mengategorikan web 2.0 atau perangkat lunak seperti blog, jejaring sosial, wiki, forum dan *youtube* sebagai media sosial. Sedangkan menurut Carr dan Hayes, ada tiga hal utama yang merujuk pada pengertian media sosial, yaitu :

- a. Teknologi digital yang menekankan pada *user-generated content* atau interaksi;
- b. Karakteristik media;
- c. Jejaring sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan lain-lain sebagai contoh model interaksi.

Media sosial dapat diartikan sebagai salah satu hasil pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi masa kini.

Berdasarkan beberapa definisi media sosial di atas, media sosial adalah sebuah media *online* atau teknologi digital yang memungkinkan pengguna media saling berinteraksi dan berkomunikasi satu dengan yang lain tanpa dibatasi ruang dan waktu dengan berbasis internet.

Contoh media sosial atau jejaring sosial yang makin berkembang dan sangat dikenal oleh masyarakat diantaranya *Facebook*, *Twitter*, *Path*, Instagram dan masih banyak yang lainnya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media sosial instagram.

C. Instagram

1. Pengertian Instagram

Instagram berasal dari kata “instan” atau “insta”, seperti kamera polaroid yang pada masanya lebih dikenal dengan sebuah “foto instan”. Sedangkan untuk kata “gram” berasal dari kata “telegram” yang cara kerjanya untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Sama halnya dengan instagram yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan internet, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan cepat. Oleh karena itulah instagram berasal dari kata “instan-telegram.”

Menurut Atmoko (dalam Hadianingsih 2017:39) mengemukakan pendapat bahwa instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial termasuk milik

instagram sendiri. Berbeda dengan pendapat yang dijelaskan oleh Atmoko, menurut Mattern (2017:6) definisi instagram sebagai berikut :

Instagram is a photo-video-sharing website. User learn more about people they follow through visual post. User post everything from images of important life event to funny pet photos. User can also coment on other's posts (Mattern, 2017:6).

Artinya :

Instagram adalah situs berbagi foto dan video. Pengguna belajar lebih banyak tentang orang yang mereka ikuti melalui tulisan atau gambar apapun dalam bentuk visual. Pengguna memposting semuanya mulai dari gambar acara kehidupan penting hingga foto hewan peliharaan yang lucu. Pengguna juga bisa berkomentar di postingan lainnya (Mattern, 2017:6).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media sosial instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto, video yang dapat dilihat oleh sesama pengguna instagram dan dapat memberikan komentar terhadap foto, video sebagai model interaksi sesama pengguna. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media sosial instagram berbasis foto.

2. Sejarah Instagram

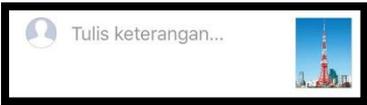
Berdiri pada tahun 2010 perusahaan Burbn, Inc., merupakan sebuah teknologi *start-up* yang hanya berfokus kepada pengembangan aplikasi untuk telepon genggam. Pada awalnya Burbn, Inc., sendiri memiliki fokus yang terlalu banyak di dalam *HTML5 mobile*, namun kedua CEO Kevin Systrom dan juga Mike Krieger memutuskan untuk lebih fokus kepada satu hal saja. Setelah satu minggu mereka mencoba untuk membuat sebuah ide yang bagus, pada akhirnya mereka membuat sebuah versi pertama dari Burbn, namun di dalamnya masih ada beberapa hal yang belum sempurna.

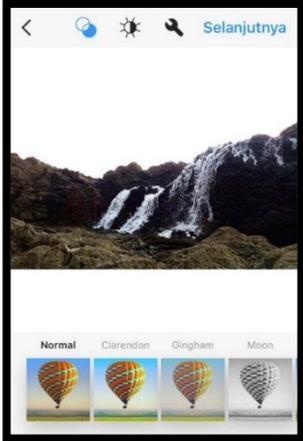
Versi Burb yang sudah final, aplikasi yang sudah dapat digunakan di dalam Iphone, yang dimana isinya terlalu banyak dengan fitur-fitur yang ada, dan memulai lagi dari awal, namun akhirnya mereka hanya memfokuskan pada bagian foto, komentar, dan juga kemampuan untuk menyukai sebuah foto, itulah yang akhirnya menjadi Instagram.

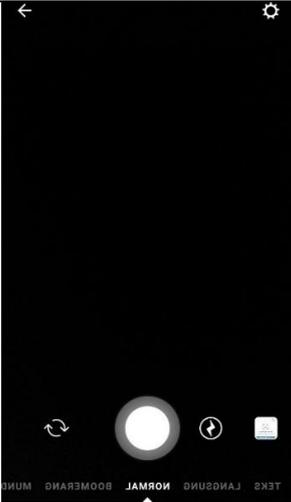
3. Fitur-fitur dalam Media Sosial Instagram

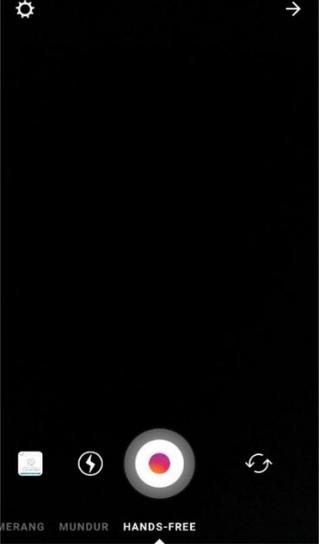
Media sosial Instagram juga memiliki beberapa fitur yang menarik, seperti tabel dibawah ini :

Tabel 2.1
Fitur-fitur di Instagram

| No | Nama Fitur | Icon Fitur | Fungsi |
|----|-----------------------------|---|--|
| 1. | Unggah foto |  | Menambahkan foto ke instagram yang diambil dari album foto pada <i>smartphone</i> . |
| 2. | Kolom keterangan dan hastag |  | Kolom yang berisikan tentang keterangan foto atau penjelasan foto yang kita unggah di instagram dan fungsi hastag adalah |

| | | | |
|----|---------------|---|---|
| | | | memperluas jangkauan postingan kita dengan menggunakan sejumlah tagar yang relevan, namun tidak terlihat mencolok. |
| 3. | Tandai teman |  | membuat nama teman kita di instagram menjadi sebuah link ketika kita mengunggah sebuah foto dan secara tidak langsung akan muncul di instagram teman yang kita tandai. |
| 4. | Tambah lokasi |  | Memudahkan pengguna yang mencari foto berdasarkan lokasi. |
| 5. | Efek foto |  | Sebuah fitur edit foto yang memiliki 16 efek foto yang dimana efek foto adalah saringan pencahayaan dalam fotografi untuk mengubah foto asli menjadi sebuah foto yang nampak lebih bagus. |

| | | | |
|----|-------------------|---|--|
| 6. | Instagram Stories |  | Untuk membagikan foto atau video yang akan otomatis terhapus setelah 24 jam. |
| 7. | Siaran langsung |  | Fitur untuk menayangkan video siaran langsung di media sosial dan untuk terhubung dengan teman dan <i>follower</i> . |
| 8. | Boomerang |  | Fitur yang dapat dipakai untuk membuat gambar bergerak (GIF). |

| | | | |
|-----|-------------------|---|--|
| 9. | <i>Hands-free</i> |  | <p>Fitur ini memudahkan pengguna tidak perlu menekan dan menahan tombol bulat di sisi bawah layar dalam waktu yang lama untuk merekam video.</p> |
| 10. | Type |  | <p>fitur untuk membagikan cerita dengan hanya menggunakan tulisan dan dilengkapi dengan <i>background</i> warna.</p> |
| 11. | Mundur |  | <p>Fitur ini merupakan efek video yang berjalan mundur.</p> |

4. Kelebihan dan Kekurangan Instagram

Ennoch Sindang (dalam Luthfi, 2016:14) merinci beberapa kelebihan instagram yaitu:

- a. Instagram dapat diakses secara gratis dan mudah digunakan.
- b. Instagram adalah salah satu aplikasi media sosial yang dapat digunakan untuk mempublikasikan diri, kejadian sehari-hari dan masih banyak lainnya.
- c. Dengan demikian, tema dalam pembelajaran akan lebih memiliki variasi.
- d. Instagram memiliki kemudahan dalam membuat komunitas dan kelompok organisasi, dengan demikian pembelajaran bisa dengan mudah dilihat oleh pengguna lainnya.
- e. Instagram memiliki kemudahan-kemudahan dalam mencari informasi, kejadian-kejadian terbaru dengan melihat foto, dengan demikian dapat memberikan nilai tambah dalam pendidikan.

Namun selain kelebihan, media sosial instagram memiliki beberapa kekurangan yaitu:

- a. Instagram rentan digunakan dalam hal yang negatif, untuk itulah perlu adanya pengawasan yang lebih terhadap siswa sebagai pengguna dalam kegiatan pembelajaran.

- b. Dalam menggunakan instagram dapat terjadinya komunikasi yang sangat intens antar sesama pengguna sehingga bisa saja mengganggu proses pembelajaran.

D. Pembelajaran *Sakubun*

1. Pengertian *Sakubun* (Menulis)

Dalam pembelajaran bahasa Jepang terdapat istilah *sakubun*. Kata *sakubun* terdiri dari dua huruf kanji, yaitu kanji *tsukuru* (作) dan *fumi* (文). Secara harfiah artinya “membuat” dan “kalimat.” Sedangkan, dalam Bahasa Indonesia secara umum memiliki makna karangan.

Menurut Tarigan (2008:1), mengemukakan bahwa keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Menulis adalah aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh setiap pembelajar bahasa. Menulis juga sebagai salah satu alat atau cara berkomunikasi, berpendapat dan mengekspresikan sesuatu melalui tulisan.

Menurut kamus Kenji Matsuura *sakubun* (作文) memiliki arti penulisan karangan; karangan. *Sakubun* dalam bahasa Indonesia dapat diartikan menulis. Menurut Tarigan (2008:21) mengemukakan bahwa menulis sebagai suatu cara berkomunikasi. Sedangkan menurut Rosidi (2009:2) mengemukakan bahwa menulis merupakan kegiatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan yang diharapkan

dapat dipahami oleh pembaca dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *sakubun* adalah sebuah kegiatan menulis karangan yang dalam proses menulisnya sebagai suatu cara komunikasi bagi pembaca.

2. Tahap-tahap dalam Proses Menulis

Kegiatan menulis juga memerlukan tahapan-tahapan tertentu di dalam prosesnya. Menurut DePortel dan Mike Hernacki (dalam Rosidi 2009:15) tahap-tahap menulis kreatif yang lengkap untuk semua bentuk tulisan ada tujuh langkah, yaitu: persiapan, draf kasar, berbagi, memperbaiki, penyuntingan, penulisan kembali, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, semua ide dikelompokkan dan ditulis cepat. Pada tahap draf kasar, gagasan dieksplorasi dan dikembangkan. Pada tahap berbagi, ada umpan balik dari pembaca, selanjutnya diperbaiki dalam tahap memperbaiki. Pada tahap penyuntingan, penulis memperbaiki semua kesalahan kebahasaan. Pada tahap penulisan kembali, penulis memasukkan ide baru dan mengubah penyuntingan. Pada tahap evaluasi, dilakukan pemeriksaan seluruh tugas itu sampai selesai.

Menurut Elina Syarif, Zulkarnaini, dan Sumarno (2009: 11) tahap-tahap menulis terdiri dari enam langkah, yaitu: a) Draf kasar; b) Berbagi; c) Perbaiki; d) Menyunting; e) Penulisan kembali; f) Evaluasi.

Sedangkan menurut Rosidi (2009:14) tahap-tahap dalam proses menulis terdiri dari empat tahap yaitu sebagai berikut :

a. Pramenulis (*prewriting*)

Kegiatan pramenulis meliputi segala sesuatu yang terjadi sebelum proses penulisan. Kegiatan dalam pramenulis meliputi:

- 1) Menggali ide; penggalan ide dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan banyak membaca literatur, berdiskusi dengan orang lain, atau menggali informasi lewat internet.
- 2) Mengingat dan memunculkan ide.
- 3) Menghubung-hubungkan ide. Pengalaman menulis terjadi ketika berbicara dan mendengarkan (selama diskusi, *brainstroming*, dan sejenisnya).

b. Draft/Buram (*Drafting*)

Menyusun buram merupakan usaha mengkreasi/mengonstruksi teks secara utuh dan merupakan pengalaman spontan dalam memproduksi wacana.

c. Revisi (*Revising*)

Merevisi merupakan kesempatan untuk berpikir kembali dan mengonstruksi kembali teks yang telah disusun.

d. Publikasi (*Publishing*)

Kegiatan ini dilakukan secara tukar pikiran dalam rangka peroleh masukan terhadap teks buram yang telah disusun. Masukan dapat

diperoleh dari teman sendiri dalam kelompok kecil, dari guru dan lain-lain.

Berdasarkan uraian dari beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap dalam proses menulis yaitu pramenulis, draf kasar/buram, berbagi, revisi, menyunting, evaluasi dan publikasi.

3. Pembelajaran *Sakubun*

Menurut Sudjianto (2010:3) mengemukakan bahwa *sakubun* yaitu pengajaran yang diselenggarakan untuk memberikan keterampilan membuat karangan-karangan tertentu dari menulis kalimat pendek yang sangat sederhana sampai pada penulisan laporan, karya ilmiah, dan sebagainya yang lebih kompleks lagi. Pembelajaran *sakubun* merupakan pembelajaran mengenai keterampilan menulis sebuah karangan bahasa Jepang. Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang merupakan aplikasi dari penguasaan kosakata, tata bahasa dan huruf, ketika menuangkan ide dan gagasan secara tertulis. Hal ini menjadi dasar adanya pembelajaran *sakubun* pada instansi pembelajaran bahasa Jepang.

4. Pembelajaran *Sakubun* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

a. Informasi Mata Kuliah *Sakubun*

Pembelajaran *sakubun* dalam perkuliahan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UMY dibagi menjadi dua tingkatan.

Tingkatan yang dimaksud antara lain *Nichijo Sakubun* dan *Essei Sakubun*.

Nichijo Sakubun merupakan mata kuliah *sakubun* tingkat dasar-menengah yang dipelajari oleh mahasiswa tingkat tiga pada semester V. *Essei Sakubun* adalah mata kuliah *sakubun* tingkat menengah – tinggi yang dipelajari pada semester VI.

b. Informasi Mata Kuliah *Essei Sakubun*

Mata kuliah *Essei Sakubun* tahun ajaran 2017/2018 diampu oleh Rosi Rosiah, M.Pd dan Yuriko Ando dengan memiliki bobot dua SKS setiap pertemuan. Pada mata kuliah *Essei Sakubun* memiliki total pertemuan sebanyak 12 dengan durasi 100 menit per pertemuan. Berikut dibawah ini rincian mata kuliah *Essei Sakubun*.

Tabel 2.2

Alur Mata kuliah *Essei Sakubun*

| Pertemuan | Materi |
|------------------|---|
| 1 | Penyampaian Rencana Pembelajaran Semester |
| 2 | Menentukan tema karangan ”大切な人”, membuat kerangka karangan, materi tata cara penulisan pada <i>genkouyoushi</i> (lembar kerja) dan mengembangkan kerangka karangan. |
| 3 | Mengoreksi hasil karangan mahasiswa |

| | |
|----|--|
| 4 | Mempresentasikan hasil karangan |
| 5 | Menentukan tema karangan “教育”, membuat kerangka karangan dan mengembangkan karangan. |
| 6 | Mengoreksi hasil karangan mahasiswa |
| 7 | Mempresentasikan hasil karangan |
| 8 | Menentukan tema karangan “ソーシャルメディア”, membuat kerangka karangan, mengembangkan kerangka karangan, dan menuliskannya pada lembar <i>genkouyoushi</i> (lembar kerja) |
| 9 | Mengoreksi hasil karangan mahasiswa |
| 10 | Mempresentasikan hasil karangan |
| 11 | Menentukan tema karangan “思い出に残るもの”, membuat kerangka karangan, mengembangkan kerangka karangan, dan menuliskannya pada lembar <i>genkouyoushi</i> (lembar kerja) |
| 12 | Mengoreksi hasil karangan mahasiswa |
| 13 | Mempresentasikan hasil karangan |

Sumber : Silabus Essei Sakubun 2017/2018

Metode yang digunakan pada mata kuliah *Essei Sakubun* adalah metode *project work*. Menurut Wulandari (2017:12) mengungkapkan bahwa teknik pendekatan *project work* memiliki tiga tahapan yaitu mencari data, diskusi kelompok dan presentasi. Proses penggunaan metode

project work pada mata kuliah essei sakubun tidak dilakukan dalam satu hari.

Berdasarkan metode yang digunakan dalam mata kuliah *Essei Sakubun* memiliki tiga tahapan, yaitu sebagai berikut:

a. Proses mencari data

Proses ini dilakukan untuk memberikan skema pada pembelajar dari awal membawa foto dan sudah diprint sendiri sesuai dengan tema yang sudah ditetapkan.

b. Pengecekan *sakubun*

Pada tahap ini pembelajar masih membawa foto beserta *sakubun* yang sama pada pertemuan sebelumnya untuk dicek oleh pengampu.

c. Presentasi dan pengunggahan ke instagram.

Pada tahap ini setelah proses pembelajaran selesai pembelajar mengunggah foto beserta hasil *sakubun* ke instagram sebagai *output*.

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang menggunakan kurikulum Perguruan Tinggi. Kurikulum perguruan tinggi memiliki dua ketercapaian dalam pembelajaran yaitu *softskill* dan *hardskill*. *Softskill* adalah capaian yang harus dimiliki pembelajar dalam segi sikap. Sedangkan *hardskill* adalah capaian pembelajar dalam penguasaan pengetahuan. Adapun dalam mata kuliah *Essei Sakubun* memiliki capaian *softskill* dan *hardskill* sebagai berikut.

1) *Softskill*

- a) Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.

2) *Hardskill*

- a) Menguasai konsep teoretis komunikasi dan pemahaman antarbudaya, yaitu seperti teknik dan praktek penulisan karangan berbahasa Jepang dalam mengemukakan pendapat.

E. Media Pembelajaran menggunakan Media Sosial Instagram berbasis foto sebagai *output* dalam Mata kuliah *Essei Sakubun*

Media pembelajaran menggunakan media sosial instagram berbasis foto sebagai *output* ini dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran berbasis komputer dan dalam penelitian ini menggunakan *smartphone*. Pemanfaatan media sosial instagram dalam pembelajaran harus didukung dengan jaringan internet (*e-learning*). Menurut Aunurrahman (dalam Aminoto dan Pathoni, 2014:8) mengatakan bahwa *E-learning* merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memberikan penekanan pada penyampaian informasi dan komunikasi. Salah satunya yang sedang berkembang adalah media sosial instagram.

Instagram memiliki beberapa fitur yang salah satunya pengguna dapat mengunggah foto. Unggahan foto tersebut dapat diberikan komentar oleh pengguna lain atau ungkapan melalui tulisan di kolom komentar. Manfaatnya akan lebih terasa jika media sosial instagram berbasis foto sebagai *output* ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai contoh mata kuliah *Essei Sakubun*.

1. Penjelasan Pengunggahan Foto beserta *Sakubun* ke Media Sosial Instagram sebagai *Output* dalam Mata Kuliah *Essei Sakubun*

Pada bagian ini, peneliti akan menjelaskan pengunggahan foto beserta *sakubun* ke instagram sebagai berikut:

- a. Dimulai dengan pengecekan terhadap pembelajar bahwa masing-masing memiliki akun instagram. Kemudian, peneliti memastikan pembelajar memiliki alat pembelajaran berupa *smartphone*.
- b. Setelah itu, masing-masing pembelajar memilih sebuah foto yang inspirasi atau yang menimbulkan motivasi dalam pembuatan sebuah *sakubun* dan cocok dengan tema yang sudah ditetapkan.
- c. Jika *sakubun* sudah pada tahap selesai, lakukan pengunggahan foto yang sudah terpilih ke media sosial instagram. Kemudian, foto dapat di edit menggunakan fitur efek foto yang sudah tersedia di instagram.
- d. Pengisian pada kolom keterangan diisikan berdasarkan *sakubun* yang telah dibuat dengan diberi hastag (#), yaitu: #ソーシャルメディア #インスタグラムの研究 #instagram #sakubun #作文 #日本語 #PBJ.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Luhfi (2016) dengan judul penelitian, “Upaya Peningkatan Kemampuan Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Foto Pada Media Sosial Instagram Bagi Siswa Kelas XI AP I Ambarrukmo 1 Sleman Yogyakarta 2015/2016”.

Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas XI AP I SMK PI Ambarrukmo Yogyakarta yang berjumlah 15 siswa. Untuk mengetahui hasil pembelajaran, dilakukan *pre-test* dan *post-test*. Data penelitian ini diperoleh dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yaitu observasi lapangan, wawancara, angket dan catatan lapangan yang dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif. Data kuantitatif berupa skor *test* siswa di setiap siklus yang dianalisis dengan teknik statistik deskriptif.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ahmad Luthfi menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis foto pada media sosial instagram dapat meningkatkan keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI AP I SMK PI Ambarrukmo Yogyakarta. Pada penelitian tersebut total ada 5 pertemuan dengan waktu 2 x 35 menit yaitu 3 pertemuan pada siklus I dan 2 pada pertemuan pada siklus II. Pada *pre-test* siklus I diketahui bahwa hanya terdapat 2 siswa (6%) yang mendapat skor lebih tinggi dari kriteria ketuntasan minimal (KKM), sementara 13 siswa (94%) mendapat skor di bawah KKM yang ditentukan dengan nilai rerata kelas sebesar 43,8. Jumlah siswa yang menuntaskan KKM naik pada *post-test* I yaitu 8 siswa dengan nilai rata-rata 76,07. Nilai tersebut meningkat, kenaikan nilai rerata siswa terlihat signifikan pada *post-test* II yaitu 82,66 dari *post-test* I semua siswa berjumlah 15 siswa (100%) mendapatkan skor yang memenuhi standar nilai ketuntasan minimal.