

di YouTube.....	46
TABEL 7. Jenis Konten Video YouTube beserta Channel YouTube	48

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan hal yang penting untuk mencapai pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya pelajar atau mahasiswa yang belajar di sekolah maupun di universitas tapi orang dewasa pun tetap melakukan kegiatan belajar di lingkungan masyarakat. Manusia mulai melakukan kegiatan belajar sejak lahir hingga akhir hayatnya. Untuk mendukung kegiatan belajar tersebut dilakukanlah pembelajaran. Pembelajaran adalah proses dimana seseorang yang pada awalnya tidak tahu menjadi tahu untuk membantu proses belajar memperoleh ilmu pengetahuan. Pada umumnya proses pembelajaran dilakukan bersama guru tapi proses ini juga dapat dilakukan secara individual atau mandiri. Proses pembelajaran secara mandiri, pembelajar dapat merencanakan dan menentukan hal yang ingin dipelajari sesuai dengan keinginan dan minatnya.

Dalam sebuah pembelajaran untuk memahami sesuatu hal, ada media atau perantara yang dilakukan pembelajar untuk mendukung kegiatan belajar. Media merupakan alat untuk penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran mempunyai fungsi yang penting sebagai pembawa informasi dari sumber kepada penerima (pembelajar). Dari penjelasan tersebut, media pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat dilupakan dalam sebuah pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton (1985) media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif dan dapat mempersingkat waktu pelaksanaan. Contohnya adalah media cetak atau buku, audio dan video. Selain media tersebut ada media pembelajaran berbasis internet dengan nama online learning atau lebih dikenal “E-learning”.

E-learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan belajar. Media elektronik disini mengacu pada penggunaan internet. Menurut Nada Dabbagh dan Brenda Bannan-Ritland (2005), bahwa kemajuan teknologi khususnya dalam bidang internet, secara radikal telah mengubah pembelajaran yang bersifat tradisional dengan gaya tatap muka secara langsung (direct instruction) menjadi pembelajaran yang bersifat individual (individual learning) melalui pembelajaran online. Seiring dengan berkembangnya internet, semua aktivitas dapat dilakukan melalui internet dan salah satunya adalah dalam dunia Pendidikan (pembelajaran). Sekarang ini di internet sudah banyak situs atau web yang menyediakan bahan belajar secara lengkap baik secara interaktif maupun non interaktif. Dengan menggunakan internet pembelajar dan guru dapat secara bebas mencari bahan dan informasi sesuai dengan keinginan dan minat masing-masing. E-learning ini dapat dibidang efektif karena dapat mempersingkat waktu dan dilakukan kapan saja. Dari media pembelajaran tersebut pembelajar dapat bebas mencari informasi apa saja dan dimana saja tanpa adanya kegiatan belajar mengajar. Di dalam dunia Pendidikan saat ini, pembelajaran yang sedang berkembang dan akan terus berkembang ke masa depan adalah pembelajaran budaya.

Budaya mempunyai arti yaitu pikiran dan akal budi manusia yang sudah ada sejak dahulu dan berkembang kemudian menjadi kebiasaan masyarakat tersebut. Menurut Koentjaraningrat (2009), budaya mempunyai 7 unsur-unsur universal di dalamnya yaitu bahasa, kesenian, sistem pengetahuan, sistem teknologi, sistem ekonomi, organisasi sosial dan sistem religi. Bahasa disebutkan unsur yang pertama karena dapat dikatakan unsur yang dapat memberi identifikasi kepada suku bangsa yang dideskripsikan. Bahasa juga merupakan unsur yang sering dipakai oleh masyarakat untuk berkomunikasi dan menjadi ciri khas dari suku bangsa itu sendiri. Salah satu budaya yang unik dari sisi bahasa dan keseniannya adalah budaya Jepang.

Budaya Jepang sangat beragam dan mempunyai keunikan dan ciri khas sendiri yang dapat menarik perhatian dunia. “Budaya Jepang menghadirkan tradisi yang begitu beragam. Ada unsur keunikan yang begitu lestari dan menarik, sehingga membuat penasaran para turis” kata Ni Luh Made (2019). Terutama Budaya pop Jepang yang menjadi daya tarik orang di seluruh dunia yang menjadi alasan untuk mempelajari dan memahami budaya Jepang itu sendiri.

Seperti anime, manga, cosplay (costume player), dan anisong (anime song). Tetapi selain budaya pop Jepang tersebut, budaya tradisional Jepang juga tidak kalah untuk menarik perhatian orang asing. Seperti matsuri (festival Jepang), kimono (pakaian tradisional Jepang), tarian tradisional Jepang, taiko dan lainnya.

Selain budaya Jepang, Bahasa Jepang juga menjadi salah satu keunikan dalam budaya Jepang. Bahasa Jepang terdiri dari 3 jenis karakter huruf yaitu, hiragana, katakana dan kanji. Karakter huruf ini mempunyai penggunaan yang berbeda, cara baca dan cara menulis yang unik. Terutama karakter huruf kanji bisa mewakili dari keunikan bahasa Jepang. Hal ini yang menjadi daya tarik dan menantang orang asing untuk mempelajari dan mendalami budaya Jepang. Dengan kemajuan teknologi dan informasi, budaya Jepang menjadi berkembang meluas dan menyebar ke berbagai negara hingga banyak masyarakat negara lain menjadi menyukai budaya ini.

Di zaman perkembangan teknologi dan informasi ini, segala hal dapat diperoleh dan ditemukan melalui internet. Seperti mencari informasi, berbelanja, membagi pengalaman kepada orang lain, dan dapat menghubungi dengan keluarga, teman sekitar maupun teman yang di luar kota, daerah dan negara. Agar dapat berkomunikasi dengan orang lain diperlukan lah sebuah media komunikasi yaitu media sosial. Media sosial merupakan media untuk bertukar informasi, berkomunikasi, berinteraksi melalui internet. Menurut Philip Kotler dan Kevin Keller (2012:258), media sosial adalah “sarana bagi konsumen untuk berbagi informasi teks, gambar, video, dan audio dengan satu sama lain dan dengan perusahaan dan sebaliknya”. Contoh media sosial yang sekarang ini digunakan oleh masyarakat adalah line, whatsapp, facebook, twitter, youtube, instagram, dan blog. Penggunaan media sosial selain sebagai media berkomunikasi, berinteraksi dan berbagi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran (E-learning).

Salah satu media sosial yang dapat digunakan untuk media pembelajaran adalah “Youtube”. Youtube adalah website video sharing yang didirikan oleh Steve Chen, Chad Hurley dan Jawed Karim pada februari tahun 2005. Para pengguna youtube dapat menonton video melalui komputer ataupun smartphone dimana saja dan kapan saja secara gratis. Apalagi sekarang ini banyak konten video youtube yang berisi tentang pembelajaran bahasa dan budaya. Dengan menonton video youtube, pembelajaran budaya dapat dipahami secara baik

dan dapat mudah dimengerti karena dapat dicontohkan langsung dengan orangnya atau dapat dilihat secara langsung melalui video dibandingkan dengan membaca atau mendengarkan dari orang lain.

Salah satu channel youtube yang mengenai pembelajaran budaya Jepang adalah channel “Nihongo Mantappu” oleh Jerome Polin. Jerome Polin adalah orang Indonesia yang merupakan mahasiswa di Universitas Waseda jurusan matematika terapan di Jepang. Dia membuka channel youtube tersebut untuk memperkenalkan atau membandingkan budaya Jepang dengan budaya Indonesia kepada masyarakat Indonesia maupun Jepang, menceritakan pengalaman kehidupannya selama di Jepang dan mengenai Bahasa Jepang. Hal ini membuat masyarakat Indonesia bisa mempelajari budaya Jepang secara tidak langsung tanpa harus pergi ke negara sakura ini. Selain channel “Nihongo Mantappu” ini ada juga channel-channel lainnya yang mengenalkan budaya Jepang seperti channel “Mr Yabatan” dan “Dogen” yang memperkenalkan bahasa Jepang. Selain itu ada pembahasan tentang kuliner Jepang, budaya pop Jepang, budaya tradisional Jepang dan perjalanan dan pengalaman mereka selama di Jepang. Dengan adanya channel youtube tersebut dapat menunjang pembelajar sebagai media dalam pembelajaran budaya Jepang.

Dengan adanya media pembelajaran E-learning dan konten video youtube mengenai budaya Jepang, penulis berfikir bagaimana efektivitas atau penggunaan pembelajaran budaya Jepang melalui video youtube daripada melakukan pembelajaran melalui buku dan melalui kegiatan belajar mengajar dari guru atau dosen. Efektivitas berasal dari kata efektif yang mempunyai arti pengaruh, akibat atau kesan yang membawa hasil. Menurut Dr. E. Mulyasa (2002), efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Jadi dapat disimpulkan efektivitas adalah tindakan atau cara yang dilakukan seseorang untuk mencapai hasil yang ditargetkan. Dalam hal ini efektivitas adalah bagaimana hasil dari pembelajar terhadap pembelajaran budaya Jepang melalui konten video youtube. Penulis berpendapat kalau pembelajaran budaya Jepang melalui menonton video lebih dapat dimengerti daripada membaca maupun mendengar cerita dari orang lain. Karena melalui video, pembelajar dapat melihat dan memahami kegiatan budaya Jepang dengan jelas walaupun secara tidak langsung. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud untuk

meneliti mengenai penelitian yang berjudul “Penggunaan Konten Video Youtube Sebagai Media Pembelajaran Budaya Jepang Terhadap Mahasiswa Universitas Darma Persada”.

1.2 Penelitian yang Relevan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan tinjauan pustaka terhadap beberapa penelitian yang memiliki kaitan dengan penelitian ini. Tinjauan pustaka bertujuan untuk membantu dalam proses penelitian dan acuan pada tema yang diangkat peneliti dalam penelitian. Berikut beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian.

Pertama, ditulis oleh Renda Lestari pada tahun 2017 dengan judul Penggunaan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yaitu dengan menyebarkan kuesioner kepada 35 mahasiswa dengan memakai pertanyaan model skala likert. Dalam hasil penelitian ini, video YouTube dapat dijadikan sumber belajar oleh mahasiswa. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki perspektif positif terhadap penggunaan YouTube. Jenis video YouTube digolongkan menjadi dua yaitu, video ceramah atau kuliah digunakan sebagai sumber belajar dan video lainnya seperti wawancara digunakan sebagai sumber data variasi Bahasa.

Kedua, ditulis oleh Haryadi Mujianto dengan judul Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Ajar dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar pada tahun 2019. Penulis menggunakan metode explanatory research dengan jenis penelitian deskriptif dan verifikatif. Penulis menggunakan teknik pengumpulan data penelitian lapangan dan kepustakaan, Dalam penelitian ini, mahasiswa sangat setuju mengenai pemanfaatan YouTube sebagai media ajar. YouTube digunakan sebagai sarana mencari informasi, berita dan hiburan. Selain itu, juga digunakan untuk saling berbagi video. Mahasiswa sangat antusias karena dapat mengapresiasi hasil karya di YouTube.

Ketiga, ditulis oleh Fransiska Timoria S., Dwi Nurima P., Purwaka dan Purwadi dalam bentuk jurnal dengan judul Efektivitas Youtube sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa pada tahun 2019. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini, menunjukkan mahasiswa memiliki tingkat penggunaan gadget yang tinggi dan hampir setiap hari mengakses aplikasi Youtube. Mahasiswa menggunakan youtube sebagai media pembelajaran yang bertujuan menambah ilmu pengetahuan dan mendukung tugas perkuliahan.

Dapat dikatakan pembelajaran menggunakan Youtube efektif dilihat dari kegunaan, ketepatan dan ruang lingkup dari media tersebut.

Keempat, ditulis oleh M. Yusi Kamhar dan Erna Lestari dengan judul Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi pada tahun 2019. Metode yang digunakan untuk melakukan penelitian adalah metode penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini, dikatakan bahwa penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan antusias untuk mempelajari dan mengerjakan tugas Bahasa Indonesia. Selain itu, dengan mengakses sosial media youtube, secara tidak langsung mahasiswa dapat meraih informasi dan mempelajari sendiri informasi yang diakses tersebut.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan penelitian yang relevan di atas, ada beberapa yang dapat diidentifikasi sebagai masalah dalam tema penelitian ini.

1. Pembelajaran budaya Jepang melalui konten video YouTube.
2. Keefektifan pembelajaran budaya Jepang melalui konten video YouTube.
3. Tanggapan pembelajar mengenai pembelajaran budaya Jepang dengan media pembelajaran melalui konten video YouTube.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah “Penggunaan konten video YouTube sebagai media pembelajaran budaya Jepang terhadap Mahasiswa Universitas Darma Persada”.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana tanggapan dari pembelajar mengenai pembelajaran budaya Jepang melalui konten video YouTube?
2. Bagaimana efektivitas pembelajaran budaya Jepang melalui konten video YouTube?

3. Apakah YouTube bisa dijadikan sebagai media pembelajaran budaya Jepang?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui efektivitas pembelajaran budaya Jepang melalui konten video YouTube.
2. Mengetahui tanggapan dari pembelajar mengenai pembelajaran budaya Jepang melalui konten video YouTube.
3. Mengetahui YouTube sebagai media pembelajaran budaya Jepang.

1.7 Landasan Teori

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah di atas, landasan teori dalam penelitian ini adalah :

1.7.1 Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti akibat, pengaruh atau kesan yang dapat membawa hasil. Kata efektivitas sendiri berhubungan dengan hasil yang ditargetkan. Maka efektivitas adalah cara atau tindakan untuk mencapai sesuatu. Menurut Nana Sudjana (1990:50) efektivitas adalah sebagai tindakan keberhasilan pembelajar untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal sedangkan menurut Lipham dan Hoeh (1987) efektivitas adalah suatu kegiatan dari faktor untuk mencapai tujuan yang dicapai oleh seseorang. Berdasarkan kutipan tersebut, penulis menarik kesimpulan bahwa efektivitas adalah tindakan, cara atau faktor untuk mendukung pencapaian tujuan dengan hasil yang ditargetkan oleh seseorang tersebut.

1.7.2 Proses Pembelajaran

Kata pembelajaran berhubungan erat dengan kata belajar. Secara umum belajar adalah kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Dengan belajar, manusia yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, memahami dan mengerti apa yang dipelajarinya. Menurut Schunk (2012) belajar merupakan suatu aktivitas yang melibatkan pemerolehan dan pemodifikasian pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, perbuatan dan tingkah laku. Belajar dapat berlangsung tanpa guru maupun tanpa kegiatan belajar mengajar serta dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja. Maka

diperlukan suatu cara untuk menjadikan orang belajar, yang dapat diistilahkan dengan “pembelajaran”.

Pembelajaran adalah suatu proses yang bertujuan untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan. Menurut Wina Sanjaya (2008) Pembelajaran adalah sebagai proses menanamkan pengetahuan sedangkan menurut Gagne dan Briggs (1979:3) pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Menurut kutipan di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses atau cara yang membantu proses belajar dan memiliki tujuan untuk memperoleh ilmu dan menanamkan pengetahuan.

1.7.3 Budaya

Kata budaya berasal dari Bahasa Sanskerta, yaitu budh yang berarti akal, kemudian menjadi kata buddhi (buddayah, bentuk jamak) yang artinya segala hal yang berhubungan dengan hasil pikiran dan akal budi manusia. Dalam bahasa Inggris budaya disebut dengan “culture”. Secara harfiah dalam bahasa Latin, budaya berasal dari kata “colere” yang memiliki arti mengerjakan tanah, mengolah, memelihara ladang. Dari asal arti kata “colere” tersebut kemudian “culture” diartikan menjadi sebagai segala daya dan kegiatan manusia untuk mengolah dan mengubah alam.

Budaya menurut Koentjaraningrat (2009:181), budaya adalah keseluruhan sistem ide, gagasan, rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan oleh manusia dan harus dibiasakan dengan cara belajar dalam kehidupan bermasyarakat sedangkan menurut Soerjanto Poespowardojo, budaya adalah keseluruhan sistem gagasan tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan cara belajar. Menurut kutipan di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa budaya adalah pikiran dan akal budi manusia yang sudah berkembang sejak dahulu dan menjadi kebiasaan masyarakat.

1.7.4 Media Pembelajaran Online (YouTube)

Media pembelajaran mempunyai arti sebagai pengantar dari sumber ke pembelajar. Media pembelajaran ini memiliki beberapa jenis yang bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran secara online (YouTube). Menurut Nada Dabbagh dan Brenda Bannan-Ritland (2005), Dengan kemajuan teknologi saat ini terutama dalam bidang internet, pembelajaran yang bersifat tradisional dengan gaya tatap muka secara langsung (direct instruction) menjadi pembelajaran yang bersifat individual (individual learning) melalui pembelajaran online. Pembelajaran online tidak memerlukan tempat dan waktu khusus untuk belajar, tetapi pembelajar dapat belajar setiap saat di mana saja dan kapan saja. Materi dan sumber belajar yang dibutuhkan pembelajar dapat ditemukan di internet yang bersifat digital sesuai dengan kemampuan dan keinginan pembelajar. Contoh media pembelajaran online adalah melalui video, yaitu video YouTube.

YouTube merupakan sebuah website video sharing yang didirikan oleh Steve Chen, Chad Hurley dan Jawed Karim pada februari 2005. Para pengguna YouTube bisa mengakses website untuk menonton, mengupload, mengunduh, dan membagikan video secara gratis melalui website ini. Pengguna YouTube ini tidak hanya dari perusahaan-perusahaan yang mempromosikan produknya saja, tetapi masyarakat biasa pun bisa mengupload dan membagikan videonya ke dalam website. Masyarakat yang mengupload video nya ke dalam youtube biasanya berisi tentang menceritakan pengalaman pribadi, membagikan video kreasi sendiri, berisi tentang pembelajaran bahasa atau budaya. Selain itu youtube juga berisi musik dan film sebagai daya tarik masyarakat untuk mengakses website ini.

YouTube digunakan masyarakat untuk hiburan, mencari informasi dan sebagai media pembelajaran. Pengguna yang membuat dan mengupload kan videonya ke dalam youtube disebut dengan istilah "YouTuber". Salah satu youtuber asal Indonesia adalah Jerome Polin dengan nama lengkap Jerome Polin Sijabat. Dia mempunyai channel youtube dengan nama "Nihongo Mantappu" yang berisi tentang pengalaman dia belajar di universitas di Jepang, pembelajaran bahasa Jepang dan kebudayaan orang Jepang kepada orang Indonesia. Channel youtube ini bisa dilihat melalui media komunikasi seperti komputer, smartpone dan smart tv dimana saja dan kapan saja. Menurut kutipan di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa YouTube adalah website video yang pengguna nya

dapat menonton, mengupload, mengunduh dan membagikan video secara gratis dimana saja dan kapan saja.

1.8 Metode Penelitian

Efektivitas dapat dijadikan ukuran sebagai mengukur keberhasilan pembelajar dalam kegiatan belajar. Pada penelitian ini, penulis menggunakan pengukuran efektivitas oleh Drs. Faustino Cardoso Gomez. Menurut Faustino, efektivitas dapat diukur dengan 2 tingkatan, yaitu :

1. Reactions, yaitu reaksi dari para pembelajar untuk mengetahui opini mengenai suatu pembelajaran. Reaksi ini dapat diukur dengan menggunakan kuesioner atau angket dan wawancara tentang budaya Jepang melalui konten video YouTube.
2. Learning, yaitu mengetahui seberapa jauh informasi, pengetahuan, dan konsep yang dapat diperoleh pembelajar dalam suatu pembelajaran. Cara pengukuran dapat dilakukan dengan menggunakan kuesioner atau angket dan wawancara tentang budaya Jepang melalui konten video YouTube.

Dari pengukuran efektivitas diatas, penulis bermaksud untuk menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2009:15), penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. Contoh untuk melakukan metode penelitian kualitatif seperti observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Penulis bermaksud untuk melakukan penyebaran angket (kuesioner) kepada 20 mahasiswa Universitas Darma Persada angkatan 2019, 2020 dan 2021 dengan jumlah 799 mahasiswa mengenai penelitian penggunaan konten video YouTube sebagai media pembelajaran budaya Jepang.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis penelitian ini adalah upaya mengetahui keefektifan pembelajaran budaya Jepang melalui media pembelajaran online yaitu dengan menggunakan Youtube. Sehingga secara teori dapat dilihat sejauh mana keefektifitas pembelajaran budaya dengan media online youtube, khususnya pembelajaran budaya Jepang. Lalu, hasil analisis penelitian ini dapat melihat sejauh

mana keefektifan pembelajaran budaya melalui media online berdasarkan angket dari mahasiswa sebagai pembelajar.

Kemudian, secara pragmatis, dengan membaca hasil kesimpulan dan analisis penelitian ini pembaca diharapkan dapat memiliki prefektif atau sudut pandang baru terkait pembelajaran dengan media online, khususnya dengan menggunakan youtube dan dapat mencoba mengaplikasikannya dalam proses pembelajar budaya, khususnya budaya Jepang.

1.10 Sistematika Penelitian

Dalam penelitian ini, sistematika penulisan dibagi menjadi empat bahasan. Setiap bahasan dijelaskan secara mendalam dan terperinci dalam sub bab sesuai dengan pembahasan. Berikut empat bahasan yang dibahas adalah :

- BAB I** : Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, penelitian yang relavan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.
- BAB II** : Bab ini berisikan gambaran umum mengenai pembelajaran, pembelajaran online, Youtube dengan konten budaya Jepang di dalamnya.
- BAB III** : Bab ini berisikan tentang penjelasan metode penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang didapatkan dari sumber atau data yang telah diperoleh penulis.
- BAB IV** : Bab ini berisikan mengenai kesimpulan dan hasil penelitian yang diperoleh penulis.