

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Gambaran umum mengenai bab ini adalah berfokus kepada penjelasan pembelajaran budaya Jepang melalui media pembelajaran online (Youtube). Pada bab sebelumnya di sub-bab landasan teori telah dijelaskan secara ringkas mengenai topik skripsi ini. Kemudian dilanjutkan dengan bab 2 ini menjelaskan secara terperinci mengenai penjelasan proses pembelajaran, pembelajaran online, youtube dan efektivitas. Penulis bermaksud untuk membagi topik tersebut dalam penulisan ini menjadi empat sub-bab.

Pada sub-bab pertama, akan membahas tentang teori proses pembelajaran, karakteristik pembelajaran, media pembelajaran, pembelajaran budaya beserta jenis-jenis proses pembelajaran budaya. Sub-bab kedua mengenai definisi pembelajaran online, media pembelajaran online dan jenis-jenis media pembelajaran online. Sub-bab ketiga berisi tentang penjelasan mengenai youtube yang ditambah dengan rangkuman penelitian dahulu mengenai youtube sebagai media pembelajaran dan hubungan youtube dengan pembelajaran budaya. Kemudian di sub-bab terakhir, sub-bab keempat membahas tentang teori efektivitas dan cara pengukuran efektivitas pembelajaran.

2.1 Proses Pembelajaran

Pembelajaran tidak terlepas dari kehidupan seseorang. Sejak kecil manusia memahami sesuatu hal atau belajar melalui orang tua dan keadaan lingkungan kehidupan disekitarnya. Dari keadaan tersebut manusia mulai memahami tentang sesuatu hal dan tanpa disengaja melakukan suatu pembelajaran. Pembelajaran berhubungan erat dengan kata belajar. Secara umum belajar adalah kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Setiap lingkungan kehidupan seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah atau lingkungan masyarakat dapat mempengaruhi pembelajaran seseorang. Selain itu, pengalaman atau hal yang pernah dilakukan oleh seseorang juga dapat mempengaruhi pemahaman dalam pembelajaran. Dengan belajar, manusia yang sebelumnya tidak

tahu menjadi tahu, memahami dan mengerti apa yang telah dipelajari atau dialaminya. Menurut Schunk (2012) belajar merupakan suatu aktivitas yang melibatkan pemerolehan dan pemodifikasian pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, perbuatan dan tingkah laku. Kegiatan belajar pada umumnya dilakukan di sekolah dalam ruang kelas sesuai dengan peraturan dengan guru yang berperan untuk memberikan penjelasan mengenai suatu materi yang telah disiapkan dan ditentukan oleh pihak sekolah. Kegiatan itu disebut dengan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar dapat berlangsung tanpa guru maupun tanpa kegiatan belajar mengajar dan pembelajaran formal lainnya serta dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja. Pembelajar dapat menentukan sendiri materi yang akan dipelajari sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing. Dalam kegiatan belajar mengajar, pembelajaran menjadi istilah dari suatu cara untuk menjadikan seseorang untuk belajar atau melakukan proses belajar.

Kata pembelajaran mengandung arti “sarana untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dalam arti perubahan perilaku individu melalui proses mengalami sesuatu yang diciptakan dalam rancangan proses pembelajaran” (Udin S Winataputra, 2007). Jadi bisa dikatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses belajar yang dapat mengalami perubahan perilaku individu. Selain itu, menurut Wina Sanjaya (2008) Pembelajaran adalah sebagai proses menanamkan pengetahuan. Proses pembelajaran tidak hanya merubah perilaku individu atau pembelajar tetapi juga bertujuan untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan. Pembelajaran menurut Gagne dan Briggs (1979:3) 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. Sistem sudah dirancang terlebih dahulu sesuai dengan tujuan sebelum melakukan proses pembelajaran. Dalam pembelajaran tidak hanya hasil belajar yang menjadi penting tetapi proses atau tahap yang dilakukan oleh pembelajar. Dari proses tersebut dapat membantu dan menjadikan pengalaman oleh pembelajar untuk mempelajari sesuatu hal diluar kegiatan belajar. Menurut pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses, sistem atau cara yang dapat merubah sikap perilaku individu dan membantu proses belajar dengan memiliki tujuan terlebih dahulu untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Tujuan dari pembelajaran bagi pembelajar adalah agar mengetahui sejauh mana hasil yang diperoleh dalam pembelajaran. Dengan begitu, dari hasil yang diperoleh

dalam proses belajar secara tidak sengaja juga dapat mengetahui cara pembelajaran yang baik dan sesuai bagi pembelajar.

2.1.1 Karakteristik Pembelajaran

Dalam suatu pembelajaran, di proses belajar mengajar guru memiliki peran sebagai seorang yang memberikan materi, ajaran, bimbingan dan siswa sebagai seorang yang mempelajari bahan materi pelajaran dari yang diberikan. Proses belajar mengajar ini guru berperan aktif sebagai instruction atau bisa dibidang memberi intruksi atau arahan sebagai pengajar ke pembelajar dalam memahami sebuah materi. Siswa hanya sebagai penerima materi yang telah diberikan untuk dipelajari. Tetapi hal tersebut tidak hanya dari guru saja, siswa juga dapat atau dituntut untuk beraktivitas secara penuh dan individual dalam mempelajari sebuah materi. Sebelum melakukan proses belajar mengajar, materi yang sudah diberikan dapat dipelajari terlebih dahulu oleh siswa sehingga peran guru yang awalnya sebagai pengajar bisa berubah menjadi pembimbing siswa. Proses belajar dapat terjadi dengan adanya pembelajaran. Pembelajaran sendiri mempunyai ciri-ciri tertentu untuk memenuhi sebuah tujuan. Karakteristik pembelajaran dapat mengetahui ukuran dari pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya (2008:79) dalam buku Media Komunikasi Pembelajaran, terdapat karakteristik pembelajaran yang dibagi menjadi 3 poin, yaitu:

1. Pembelajaran berarti membelajarkan siswa

Dalam pembelajaran, tujuan mengajar adalah membelajarkan siswa. Kriteria keberhasilan proses pembelajaran tidak diukur dari sejauh mana siswa memahami materi tetapi dari sejauh mana siswa telah melakukan proses belajar. Dengan demikian, guru tidak lagi berperan sebagai pengajar atau sumber belajar tetapi berpindah peran sebagai orang yang membimbing dan memfasilitasi siswa. Proses pembelajaran ini berpusat kepada siswa atau yang bisa disebut dengan student oriented.

2. Proses pembelajaran berlangsung di mana saja

Ruang kelas bukan satu-satunya tempat untuk proses pembelajaran. Tetapi pembelajar dapat melakukan proses pembelajaran di berbagai tempat sesuai dengan kebutuhan, keinginan dan sifat materi ajar.

3. Pembelajaran berorientasi pada pencapaian tujuan

Tujuan pembelajaran tidak hanya untuk penguasaan materi atau memperoleh ilmu dan pengetahuan, akan tetapi proses untuk mengubah perilaku pembelajar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Sejauh mana pembelajar menguasai materi atau ilmu tersebut dapat membentuk pola perilaku pembelajar itu sendiri.

Dapat disimpulkan dari penjelasan diatas, bahwa karakteristik pembelajaran tidak hanya bertujuan dengan sebuah hasil atau sejauh mana pemahaman siswa tetapi proses yang telah dilakukan saat melakukan pembelajaran. Proses pembelajaran dapat berlangsung dimana saja sesuai dengan kebutuhan siswa. Proses ini sangat penting sebagai ukuran dalam pembelajaran.

2.1.2 Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin “medius” yang mempunyai arti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Robert Hanick, Dkk (1986) media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (source) dan penerima (receiver) informasi. Media menjadi sarana perantara penerima dengan sumber. Menurut Hamidjojo (1993) juga media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima. Media mempunyai peran penting dalam penyampaian sebuah informasi. Dalam pembelajaran, media merupakan sarana sebagai perantara antar siswa atau pembelajar dengan sumber materi.

Media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya (Rossi dan Breidle, 1996). Menurut ahli yang lain, Media pembelajaran (Gerlach, Gagne, 1970) adalah sebagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Dengan begitu, media dalam pembelajaran adalah alat atau perantara penyalur informasi belajar atau penyalur pesan antar siswa dengan sumber. Media pembelajaran merupakan hal yang penting untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai tujuan untuk membawa informasi dari sumber kepada pembelajar. Contoh media pembelajaran yang sering digunakan adalah buku cetak atau buku pelajaran. Selain itu media pembelajaran yang juga terdapat di Lembaga Pendidikan seperti poster, patung, video, audio rekaman dan sebagainya. Dapat dikatakan sebagai media pembelajaran, jika membawa informasi yang bertujuan intruksional atau

bisa disebut bersifat pengajaran dan mengandung maksud-maksud pengajaran. Jika tidak membawa informasi yang bersifat pengajaran maka tidak bisa dimasukkan ke dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki jenis yang bermacam-macam sesuai dengan sifatnya dan penggunaannya. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran (Kompri, 2017), yaitu :

- a. Media grafis, seperti gambar, foto, grafik, diagram, poster dll.
Media grafis juga dapat disebut sebagai media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- b. Media tiga dimensi, seperti model padat, susun, kerja dll.
- c. Media audio (recording), seperti pita kaset, reel tape dan piring hitam.
- d. Media proyeksi, seperti slide, film strips, penggunaan OHP dll.
- e. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Dengan adanya media-media pembelajaran seperti yang di jelaskan diatas, media dapat mendukung pemahaman pembelajar untuk memahami suatu pembelajaran lebih dalam. Selain itu, media pembelajaran memiliki manfaat yang bermacam-macam. Salah satunya, manfaat media pembelajaran menurut Arsyad (2002), adalah :

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
- b. Pelajaran bisa lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Waktu pembelajaran dapat dipersingkat
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dimanapun
- g. Sikap positif siswa dapat ditingkatkan ke arah belajar yang sungguh-sungguh
- h. Peran guru dalam berubah ke arah yang lebih positif

Dari penjelasan di atas dapat diberi kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan hal yang tidak bisa dilupakan untuk mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran. Pembelajar dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan

masing-masing. Dengan media pembelajaran yang bermacam-macam, dapat juga memotivasi pembelajar untuk memahami sebuah pembelajaran secara lebih mudah.

2.1.3 Pembelajaran Budaya

Budaya menurut Koentjaraningrat (2009:181), adalah keseluruhan sistem ide, gagasan, rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan oleh manusia dan harus dibiasakan dengan cara belajar dalam kehidupan bermasyarakat. Dari pengertian diatas dijelaskan bahwa budaya dapat dihasilkan dengan cara belajar. Menurut ahli lain, Soerjanto Poespowardojo (1993), budaya adalah keseluruhan sistem gagasan tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan cara belajar. Dari penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa budaya adalah keseluruhan sistem pikiran dan akal budi yang dihasilkan oleh manusia dan sudah berkembang sejak dahulu dan menjadi kebiasaan masyarakat dengan cara belajar. Proses pembelajaran (Pendidikan) merupakan proses pembudayaan. Terutama tempat pembelajaran seperti sekolah merupakan tempat untuk melakukan proses pembudayaan. Dari proses tersebut menghasilkan sebuah pencapaian akademik, sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran budaya atau disebut pembelajaran berbasis budaya merupakan strategi penciptaan lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar dan perancangan pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran (Dirjen Dikti, 2004:12). Dalam pembelajaran berbasis budaya, budaya menjadi dasar fundamental dan media pembelajaran bagi Pendidikan. Siswa tidak hanya sebagai penerima tetapi sebagai yang menciptakan makna dan pemahaman.

2.1.4 Jenis-jenis Proses Pembelajaran Budaya

Menurut Goldberg dalam buku yang berjudul “Art and Learning: An integrated approach to teaching and learning in multicultural dan multilingual setting” (2000), jenis-jenis proses pembelajaran budaya dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu :

1. Belajar tentang budaya (menempatkan budaya sebagai bidang ilmu)

Budaya dapat dipelajari dari mata pelajaran khusus. Mata pelajaran tersebut tidak digabung dengan yang lain dan tidak juga berhubungan dengan mata pelajaran lainnya.

Mata pelajaran yang menempatkan budaya sebagai ilmu, seperti mata pelajaran seni rupa, seni budaya dan keterampilan, seni tari dan sebagainya.

2. Belajar dengan budaya

Belajar dengan budaya terjadi saat budaya diperkenalkan sebagai cara untuk mempelajari mata pelajaran atau sebagai media pembelajaran dalam proses belajar. Contohnya, mempelajari budaya atau bahasa dengan menggunakan lagu, buku, novel dan sebagainya.

3. Belajar melalui budaya

Metode yang memberikan kesempatan untuk menunjukkan pencapaian pemahaman atau makna yang diciptakan dalam mata pelajaran. Bisa dikatakan belajar melalui budaya merupakan salah satu bentuk *multiple representation of learning* (Dirjen Dikti, 2004:15). Contohnya, dalam mempelajari budaya siswa dapat mengekspresikan hasil pemahaman budaya tersebut dengan membuat karangan, karya ilmiah, artikel dan sebagainya.

2.2 Pembelajaran Online (E-Learning)

Pembelajaran Online (E-Learning) adalah pembelajaran yang menggunakan internet sebagai sumber pembelajaran. Dapat diartikan juga sebagai media pembelajaran yang disampaikan melalui teknologi elektronik. Teknologi elektronik ini mengacu pada penggunaan internet. Menurut Permana (2010) huruf 'e' pada kata e-learning bukan hanya singkatan dari electronic tetapi juga dari experience (pengalaman), extended (perpanjangan), dan expanded (perluasan). Experience mempunyai arti kesempatan luas untuk belajar yang disesuaikan dengan waktu, tempat, cara dan bahan. Extended bermakna memperpanjang kesempatan pembelajar untuk belajar tanpa bergantung dengan aturan atau program tertentu. Expanded dalam e-learning adalah memberikan kesempatan belajar kepada siapa aja tanpa batasan umur dan keterbatasan biaya.

Dengan perkembangan teknologi yang pesat ini, terjadinya perubahan peranan guru dalam pembelajaran karena pembelajar dapat melakukan proses belajar sendiri dari sumber belajar dan salah satu sumbernya berada di internet. Menurut Evans (1995), arus globalisasi tidak hanya dalam sistem komunikasi dan transportasi tetapi juga pada aspek sosial, ekonomi, politik dan hasil kebudayaan, yang diantaranya pada penyelenggaraan sistem pendidikan. Sistem Pendidikan

menggunakan teknologi internet untuk melakukan proses pembelajaran secara online (e-learning). Menurut Soekarwati (2003) e-learning adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satellite atau komputer. E-learning dapat mempermudah interaksi dengan guru dan dapat saling berkomunikasi, bertukar informasi dan pendapat antar sesama pembelajar.

Menurut Wina Sanjaya (2012) dalam buku Media Komunikasi Pembelajaran, ciri-ciri pembelajaran online dibagi menjadi 5 poin, di antaranya sebagai berikut :

- a. Pembelajaran online tidak lagi memerlukan tempat dan waktu khusus untuk belajar. Pembelajar dapat melakukan pembelajaran di mana dan kapan saja sesuai dengan kesempatan yang dimiliki oleh masing-masing.
- b. Pembelajaran tidak hanya memiliki buku teks dan sumber-sumber belajar tercetak lainnya, namun dapat memiliki sumber-sumber belajar atau informasi yang bersifat digital, yang dapat diakses melalui internet.
- c. Pembelajar dapat meningkatkan pembelajaran kelas dengan mengakses informasi dari via komputer dengan pembelajar lainnya atau dengan para ahli atau guru di bidang pelajaran khusus, dan penukaran informasi/data.
- d. Pembelajar dapat mengakses dokumen atau informasi secara elektronik untuk menambah wawasan dan pelajaran.
- e. Komputer sebagai perpustakaan tanpa batas karena dapat mengakses informasi di berbagai media seperti media cetak, video dan rekaman suara

Pembelajaran online mempunyai keuntungan-keuntungan bagi pembelajar yang menggunakannya internet sebagai sumber pembelajaran. Salah satunya menurut Daryanto dan Syaiful (2017) keuntungan pembelajaran online yaitu :

- a. Menghemat waktu dalam proses pembelajaran
- b. Biaya yang dikeluarkan murah karena mengurangi dan menghemat biaya perjalanan, Infrastruktur, peralatan, buku-buku dan sebagainya.
- c. Mengikuti perkembangan-perkembangan terakhir (up-to-date)
- d. Bahan pembelajaran dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan pembelajar
- e. Bersifat universal karena menjangkau wilayah geografis yang lebih

luas

- f. Siapapun di seluruh dunia dapat mengakses e-learning kapan dan dimana saja secara bersamaan
- g. Melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan

Dari penjelasan diatas, pembelajaran online (e-learning) merupakan pembelajaran yang dilakukan secara terbuka dengan melalui internet (sumber berasal dari internet) dan dapat dipelajari oleh siapa aja tanpa batasan umur. Pembelajaran online dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan kondisi lingkungan yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran.

2.2.1 Media Pembelajaran Online

Media pembelajaran online sudah tidak asing lagi di sistem atau dalam lembaga pendidikan. Pembelajar melakukan proses pembelajaran dengan internet sebagai sumber atau media pembelajaran. Proses pembelajaran ini dilakukan dengan mengakses internet melalui komputer, PC, tablet atau smartphone. 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, pembelajar dapat belajar setiap saat di mana saja dan kapan saja. Sumber materi belajar yang dibutuhkan pembelajar juga dapat ditemukan di internet yang bersifat digital. materi pembelajaran dapat ditemukan di beberapa website seperti website tentang Pendidikan, blogger, dan buku pelajaran yang bersifat digital. Terdapat juga sebuah website yang dapat menghubungkan pembelajar di seluruh dunia untuk saling berkomunikasi, berbagi pendapat dan saling bertukar informasi. Pembelajaran online ini tidak ada batasan umur dan bersifat terbuka bagi siapa saja yang memerlukan. Media ini membutuhkan lingkungan yang khusus atau mendukung (internet) untuk melakukan proses pembelajaran. Salah satu contoh media pembelajaran online adalah berbasis audio visual, yaitu website video Youtube. Dalam website Youtube, terdapat banyak video yang berisi tentang pembelajaran seperti pembelajaran bahasa, budaya, pengalaman dan berbagai yang dapat menjadi informasi bagi pembelajar. Pembelajaran melalui youtube (video) lebih mudah diakses terutama oleh pembelajar karena dapat langsung dilihat melalui smartphone atau PC dibandingkan melalui media cetak

lainnya atau buku. Dengan melalui Youtube, pembelajar juga dapat memperoleh informasi secara instan, cepat dan terkini mengenai apa yang terjadi di sekitar maupun kejadian yang terjadi di seluruh dunia tanpa ada batasan apapun.

2.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran Online

Dalam media pembelajaran online, terdapat materi pembelajaran yang ditampilkan dengan bentuk yang bermacam-macam, seperti web, aplikasi, bacaan digital, audio dan audio visual. Berikut jenis-jenis media sesuai dengan bentuk dan sifatnya beserta contoh yang dibagi menjadi 5, yaitu :

1. Media Pembelajaran Online berbasis Web
Contohnya rumah belajar kemdikbud, ruangguru, jogja belajar, kelas kita, zenius
2. Media Pembelajaran Online berbasis Audio
Contohnya radio suara edukasi kemdikbud
3. Media Pembelajaran Online berbasis Aplikasi
Contohnya whatsapp, google classroom, sevima delink, m-edukasi kemdikbud
4. Media Pembelajaran Online berbasis bacaan Buku
Contohnya dokumen, penelitian dan sebagainya (digital), seperti google books, google scholar, slideshare, goodreads
5. Media Pembelajaran Online berbasis Audio Visual
Contohnya youtube, tv edukasi kemdikbud, zenius, quipper

2.3 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 seperti bahasa dan budaya maupun informasi yang terkini yang terjadi di seluruh dunia. Selain itu youtube juga berisi entertainment atau hiburan 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. 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. Youtube ini bisa dilihat melalui komputer, PC, tablet, smartphone dan smart tv dimana saja dan kapan saja. Menurut penjelasan di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa youtube adalah website video yang pengguna nya dapat menonton, mengupload, mengunduh dan membagikan video secara gratis yang berisi tentang berbagai macam hal informasi, entertainment dan edukasi. Keunikan dari Youtube dapat diakses melalui internet di mana saja, kapan sajan dan oleh siapa saja.

Youtube sendiri mempunyai misi yang tertulis di website, yaitu “memberi kebebasan untuk menyampaikan pendapat dan menunjukkan dunia kepada setiap orang. Kami yakin setiap orang berhak menyampaikan pendapat, dan dunia akan menjadi tempat yang lebih baik jika kita bersedia mendengar, berbagi, dan membangun komunitas melalui kisah-kisah yang kita miliki.” Dengan misi tersebut Youtube memiliki nilai yang didasarkan pada 4 kebebasan utama, yaitu :

1. Kebebasan Berekspresi

Setiap orang mempunyai kebebasan untuk berbicara, menyampaikan pendapat, mengadakan dialog terbuka, dan kebebasan berkreasi

2. Kebebasan Mendapatkan Informasi

Setiap orang memiliki akses yang mudah dan terbuka untuk mendapatkan informasi. Video merupakan media yang paling berpotensi untuk pendidikan, membangun pemahaman dan mendokumentasikan peristiwa di dunia.

3. Kebebasan Menggunakan Peluang

Setiap orang mempunyai peluang untuk ditemukan, membangun bisnis, dan meraih sukses sesuai keinginannya sendiri.

4. Kebebasan Memiliki Tempat Berkarya

Setiap orang perlu untuk menemukan komunitas yang saling mendukung satu sama lain tanpa perbedaan dan berkumpul bersama atas dasar minat dan passion yang sama. Youtube memberikan akses yang mudah dan terbuka kepada siapa saja di seluruh dunia untuk berbicara, bertukar pendapat, saling berkomunikasi, mendapatkan informasi dan kebebasan untuk berkreasi dalam video. Selain itu, di dalam Youtube juga bisa digunakan sebagai bisnis atau untuk menemukan komunitas sesuai dengan hobi berdasarkan minat masing-masing.

2.3.1 Youtuber

Youtuber adalah sebutan bagi seorang yang melakukan aktivitas mengupload video di channel youtube. Youtuber juga menjadi salah satu pilihan pekerjaan karena dapat meraih keuntungan dari video yang dibuatnya. Video yang dibuat atau diambil kemudian di edit dan di upload di channel Youtube. Biasanya video Youtube berdurasi sekitar 15-30 menit. Dalam seminggu Youtuber dapat mengupload sekitar 2-4 video dalam kurun waktu seminggu. Selain mengupload video, Youtuber juga dapat melakukan interaksi secara langsung melalui live streaming atau live secara langsung kepada para pengguna youtube.

Gambar 1. Channel YouTube Nihongo Mantappu

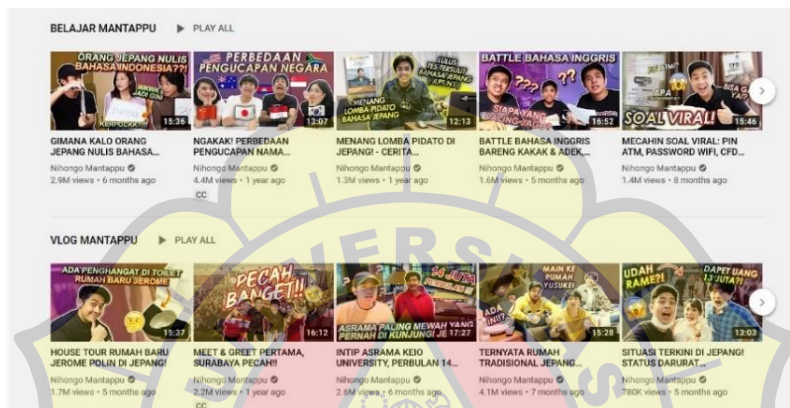


https://www.youtube.com/channel/UC1Gmqqs_Myzl2KHlEqfUC9A

Salah satu Youtuber asal Indonesia adalah Jerome Polin. Jerome Polin membuat channel youtube dengan nama “Nihongo Mantappu”. Di channel tersebut berisi tentang pembelajaran

Bahasa Jepang, Budaya Jepang, pengalaman kehidupan dia selama bertempat tinggal di Jepang dan sebagainya. Di salah satu videonya jerome menjelaskan perjuangan berkuliah di Jepang dengan beasiswa full di videonya. Hal ini membuat para penonton menjadi tertarik dengan. Jerome menjelaskan dirinya berkuliah di Universitas Waseda dengan jurusan matematika terapan di Jepang. Selain itu dia juga menjelaskan tentang Bahasa Jepang mudah dipahami oleh para penonton. Di channel ini dapat menjadi baham pembelajaran tentang bahasa, budaya dan kehidupan selama di Jepang secara tidak langsung.

Gambar 2. Video Vlog di Jepang di Channel Nihongo Mantappu



Gambar 3. Video Pembelajaran Bahasa Jepang di Channel Nihongo Mantappu



https://www.youtube.com/channel/UC1Gmqqs_MyZl2KHlEqfUC9A

2.3.2 Penelitian Youtube sebagai Media Pembelajaran

Untuk membantu penelitian, peneliti mencari beberapa penelitian terdahulu mengenai Youtube sebagai media pembelajaran online. Hasil dari penelitan tersebut dapat membantu peneliti dalam proses penelitian mengenai topik yang diangkat. Berikut beberapa rangkuman penelitian terdahulu mengenai topik penelitian.

Pertama, penelitian dengan judul “Efektivitas Youtube sebagai Media Pembelajaran” yang ditulis oleh Fransiska T., Dwi Nurina, Purwaka dan Purwadi pada tahun 2019. Hasil dari penelitian ini adalah Youtube dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan dalam menambah khasana ilmu pengetahuan dan dapat juga mendukung tugas perkuliahan mahasiswa. Pembelajaran menggunakan youtube dapat dikatakan efektif yang dilihat dari kegunaan, ketepatan dan ruang lingkup dari media youtube tersebut. Dalam penelitiannya, peneliti menyatakan bahwa youtube memberikan dampak yang positif sebagai media pembelajaran terutama terhadap dunia Pendidikan karena youtube menawarkan pembelajaran yang sangat praktis dan mudah.

Kedua, penelitian pada tahun 2019 dengan judul “Pemanfaat Sosial Media Youtube sebagai Media Pembelajaran Bahasa” yang ditulis oleh M. Yusi dan Erma Lestari. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan youtube sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan antusias mahasiswa untuk mempelajari dan mengerjakan tugas perkuliahan. Selain itu, Youtube sebagai media pembelajaran dapat membuat pandangan positif dan mengasyikkan terhadap pembelajaran.

Ketiga, penelitian oleh M. Rangga M. dengan judul “Youtube sebagai Media Pembelajaran” pada tahun 2020. Dari penelitian ini, peneliti menyatakan bahwa youtube sebagai media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam keadaan pandemi ini. Youtube memberikan banyak inspirasi kepada siswa dan pengajar untuk berinovasi dalam pembelajaran terutama dalam dunia kependidikan. Youtube juga dapat memberikan kebebasan siswa dalam berekspresi, berkolaborasi di dalam dunia Pendidikan dan mendapatkan pengalaman berharga dalam meningkatkan kapabilitas.

Dari penelitian-penelitian di atas, Youtube sebagai media pembelajaran dapat dirangkum menjadi beberapa poin, yaitu :

1. Dapat menambah ilmu pengetahuan
2. Dapat membantu tugas perkuliahan siswa
3. Meningkatkan antusias dan motivasi siswa dalam pembelajaran
4. Memberikan inspirasi untuk berinovasi dalam pembelajaran
5. Youtube sebagai media pembelajaran sangat efektif dilihat dari kegunaan, ketepatan dan ruang lingkup
6. Youtube sangat praktis dan mudah diakses

2.3.3 Hubungan Youtube dengan Pembelajaran Budaya Jepang

Budaya Jepang memiliki ciri khas dan keragaman tradisi yang menarik. Keragaman tersebut menjadi perhatian orang-orang di seluruh dunia seperti bahasa Jepang, budaya tradisional Jepang dan budaya pop Jepang seperti anime, manga, cosplay. Dengan beragamnya Budaya Jepang yang ada membuat rasa penasaran dan perhatian bagi orang asing di luar Jepang bahkan dapat menjadi bahan pembicaraan di media sosial. Budaya Jepang dapat dipelajari melalui internet. Dengan internet, orang asing dapat mengetahui budaya, informasi, situasi sampai kejadian atau peristiwa yang terjadi di Jepang. Dalam mempelajari Budaya Jepang, selain melalui buku, bisa menggunakan Youtube sebagai media pembelajaran. Youtube merupakan website berbasis audio visual yang berisi tentang hiburan (entertainment), informasi, materi pembelajaran dan sebagainya. Terdapat beberapa channel youtube yang berisi tentang pembelajaran Budaya Jepang. Selain itu, ada juga yang berisi tentang pengalaman, perjalanan dan keadaan selama di Jepang.

Gambar 4. Video Pembelajaran Bahasa Jepang di Channel Wagomu



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLrK9LSgDrva2nf1Dvvn0nEKOyqzBdysw7>

Contohnya adalah channel youtube “WaGoMu #JapaneseClass”. Di channel ini berfokus untuk mempelajari Bahasa Jepang. Dalam Tiap video memiliki topik pembelajaran yang berbeda yang dapat mempermudah pembelajar untuk mempelajari dan memilih video. Selain karakter huruf, dapat dipelajari juga partikel, kata kerja dan sebagainya. Di channel ini, juga mempunyai cara yang unik untuk melakukan pembelajaran bahasa yaitu melalui lagu Jepang agar mudah untuk mempelajari. Bahasa Jepang memiliki struktur bahasa yang unik dan spesial. Bentuk tulisan dan karakter huruf bahasa Jepang terdiri dari hiragana, katakana dan kanji. Karakter hiragana terdiri dari 46 huruf yang biasa digunakan dalam penulisan Bahasa Jepang sehari-hari oleh orang Jepang. Karakter katakana juga terdiri dari 46 huruf yang digunakan untuk penulisan kata-kata serapan

(bahasa asing) kedalam bahasa Jepang. Karakter kanji sendiri berasal dari china yang memiliki cara penulisan dan pembacaan yang unik. Kanji merupakan huruf yang tersulit diantara karakter-karakter huruf lainnya bagi pembelajar bahasa Jepang. Setiap huruf mempunyai arti tersendiri yang dapat membantu pembelajar untuk memahami arti dari suku kata atau kata tersebut.

Selain bahasa, Budaya tradisional Jepang juga dapat dipelajari melalui youtube. Seperti tarian, bangunan, pakaian, kesenian, maupun festival. Saat mengetik kata kunci “Budaya tradisional Jepang” keluar video-video mengenai budaya, dan salah satunya video dari channel Nihongo Mantappu. Video ini mengenai tempat bersejarah yang ada di Jepang. Tempat bersejarah ini menjadi tempat tujuan wisata bagi orang asing. Mereka menggunakan kimono (pakaian tradisional Jepang) sambil mengelilingi kota Kyoto. Kyoto dikenal sebagai ibukota Budaya Jepang karena terdapat 1000 lebih kuil budha dan 400 lebih kuil agama Shinto. Tidak hanya tempat bersejarah, Kyoto juga dikenal sebagai kota religi dan kuliner makanan khas Jepang.

Gambar 5. Video Vlog Budaya Jepang di Channel Nihongo Mantappu



<https://www.youtube.com/watch?v=gD7qFeOXMj0>

Budaya tradisional merupakan hasil dari sejarah Jepang selama beradab-adab. Selain membuat budaya tradisionalnya sendiri Jepang juga mengadopsi beberapa dari budaya negara lain seperti tulisan karakter kanji dari china, agama budha, dan budaya shodo. Budaya Jepang pada umumnya dibentuk oleh para bangsawan pada zaman Heian. Salah satunya upacara minum teh yang sampai saat ini masih dilakukan. Budaya Jepang masih mengental sampai saat ini dikarenakan masyarakatnya masih melakukan budaya tersebut tanpa henti dan terputus. Salah satu budaya tradisional di Jepang yang mendunia yaitu Matsuri. Matsuri adalah festival tradisional Jepang. Salah satu contohnya matsuri yang pernah di selenggarakan di Jakarta adalah Ennichisai Matsuri. Matsuri ini diselenggarakan dalam setahun sekali. Dalam matsuri ini, tidak hanya mengenalkan budaya tradisional Jepang saja tetapi budaya pop Jepang pun turut ada dalam matsuri ini. Dari matsuri ini, masyarakat dapat mengenal budaya Jepang secara dekat dan tidak langsung

tanpa harus pergi ke negara sakura. Terutama budaya pop Jepang (budaya populer) sangat terkenal di seluruh dunia. Contohnya budaya pop Jepang, seperti anime, manga, cosplay, anime song, J-pop song, dan drama. Budaya ini sudah banyak dikenal dan sudah masuk di masyarakat Indonesia.

2.4 Efektivitas

Efektivitas berkaitan dengan hasil atau output yang ditargetkan oleh individu. Kata efektivitas sendiri berasal dari kata efektif yang berarti akibat, pengaruh atau kesan yang dapat membawa hasil. Efektivitas mempunyai arti untuk mengukur seberapa jauh individu dalam mencapai tujuan. Bisa dikatakan juga efektivitas untuk mengetahui seberapa hasil yang diperoleh individu dari proses tersebut. Maka efektivitas adalah cara atau tindakan untuk mencapai sesuatu atau tujuan telah ditentukan. Efektivitas dapat dijadikan ukuran sebagai mengukur keberhasilan pembelajar dalam kegiatan belajar. Menurut Nana Sudjana (1990:50) efektivitas adalah sebagai tindakan keberhasilan individu untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasilnya secara maksimal. Individu sudah memiliki tujuan terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan tersebut. Sedangkan menurut Lipham dan Hoeh (1987) efektivitas adalah suatu kegiatan dari faktor untuk mencapai tujuan yang dicapai oleh seseorang. Hal ini menyatakan bahwa efektivitas merupakan hal yang tidak bisa lepas dari pencapaian tujuan.

Menurut pengertian yang telah dipaparkan diatas, bisa disimpulkan efektivitas adalah tindakan, cara atau faktor untuk mendukung pencapaian tujuan dengan hasil yang ditargetkan oleh seseorang tersebut. Dengan begitu efektivitas dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan pembelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajar sudah mempunyai target sendiri dalam pembelajaran tersebut. Dikemukakan oleh Miarso (2004) bahwa Efektivitas pembelajaran adalah menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi para pembelajar melalui prosedur yang tepat. Efektivitas pembelajaran dapat diukur dari hasil atau tercapainya target dalam tujuan pembelajaran tersebut. Menurut Gaff (2004) pembelajaran yang efektif adalah cara pembelajaran yang membantu pembelajar untuk mencapai tujuan belajar. Dikatakan efektif dalam pembelajaran jika tujuan atau target yang direncanakan telah tercapai. Dengan begitu efektivitas pembelajaran adalah pembelajaran yang telah ditargetkan oleh pembelajar untuk membantu tujuan yang telah direncanakan melalui prosedur yang baik dan matang. Efektivitas

pembelajaran sangat penting untuk pembelajar dalam menunjang pencapaian terhadap pembelajaran sesuatu hal.

2.4.1 Pengukuran Efektivitas

Efektivitas dapat diukur dengan berbagai macam cara. Pengukuran efektivitas sangat penting sebagai kunci bagi pembelajar untuk mengetahui seberapa jauh perkembangan dari hasil pembelajaran tersebut. Dalam pengukuran ini juga dapat diketahui cara, tindakan atau prosedur yang sebagaimana yang lebih efektif dalam pembelajaran. Salah satu pengukuran efektivitas adalah pengukuran yang dipaparkan oleh Drs. Faustino Cardoso Gomez. Menurut Faustino dalam buku Manajemen Sumber Daya Manusia, efektivitas dapat diukur dengan lima tingkatan, yaitu :

3. Reactions, yaitu reaksi dari para pembelajar untuk mengetahui opini mengenai suatu pembelajaran. Reaksi ini dapat diukur dengan menggunakan kuesioner atau angket tentang budaya Jepang melalui konten video Youtube.
4. Learning, yaitu mengetahui seberapa jauh informasi, pengetahuan, dan konsep yang dapat diperoleh pembelajar dalam suatu pembelajaran.
5. Behaviors, yaitu sikap dan perilaku dari pembelajar sebelum dan sesudah pembelajaran untuk mengetahui tingkat pengaruh dari perubahan performansi pembelajar.
6. Organizational results, yaitu menguji dampak pembelajaran terhadap pembelajar mengenai pemahaman materi secara keseluruhan.
7. Cost effectivity, yaitu mengetahui berapa biaya yang dikeluarkan dalam pembelajaran.

Dari kelima tingkatan yang telah dijelaskan diatas, dalam penelitian ini, penulis bermaksud menggunakan dua tingkatan yaitu Reactions dan Learning. Tingkat pertama, Reactions atau reaksi untuk mengetahui opini atau pendapat mahasiswa mengenai pembelajaran budaya Jepang melalui konten video YouTube dengan menggunakan angket dan wawancara. Kemudian tingkat kedua, Learning atau mengetahui sejauh mana informasi dan pengetahuan mahasiswa mengenai pembelajaran budaya Jepang melalui media pembelajaran video YouTube.

Berikut penjelasan gambaran umum di atas dalam bab kedua ini mengenai Proses Pembelajaran seperti karakteristik pembelajaran, media pembelajaran, pembelajaran budaya dan jenis-jenis proses pembelajaran budaya. Pembelajaran Online seperti media pembelajaran online dan jenis-jenis media pembelajaran online. YouTube seperti YouTuber, penelitian YouTube