

LAPORAN PENELITIAN HIBAH KOMPETITIF UPI

**MODEL PEMELAJARAN STUDI KEJEPANGAN DENGAN
MULTIMEDIA PADA MATA KULIAH ‘*NIHONJIJO –
NIHONSHI*’**

Oleh:

**Neneng Sutjiati, Dra., M. Hum.
Melia Dewi J., Dra., M.Hum.,M.Pd.
Herniwati, S.pd., M.Hum.
Renariah, Dra., M.Hum**

Dibiayai oleh:

**Dana Usaha dan Tabungan Tahun Anggaran 2008
SK Rektor No. 218/H.40.8/PL.00.14/2008**

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2008**

ARTIKEL

Model Pemelajaran Studi Kejepangan dengan Multi Media pada Mata Kuliah ‘*Nihonjijo-Nihonshi*’

Oleh:

Neneng Sutjiati dkk.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

‘*Nihonjijo – Nihonshi*’ adalah mata kuliah yang memberikan pengetahuan tentang kejepangan yang diberikan pada semester 2 di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI sebanyak 2 sks. Isi mata kuliah tersebut meliputi pengetahuan tentang geografi Jepang, kependudukan, kehidupan masyarakat Jepang, budaya, sejarah serta berbagai hal yang berkaitan dengan keberadaan Negara Jepang dan masyarakatnya.

Keberhasilan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan ini banyak dipengaruhi oleh tingkat kemampuan mahasiswa dalam menghafal semua materi ajar yang diberikan selama satu semester tersebut. Proses pemelajaran pada mata kuliah ini diberikan melalui metode ceramah, atau kadang dilakukan pula melalui metode diskusi selama beberapa kali tatap muka di kelas. Berdasarkan pengamatan dan pra-survey melalui wawancara dengan mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah ini diketahui bahwa setelah pemelajaran mata kuliah ini berakhir, mahasiswa hanya mendapat pengetahuan teoretik saja, mahasiswa tidak paham benar tentang

makna dan suasana ketika masyarakat Jepang melakukan kegiatan seperti misalnya *hanami* ‘menikmati musim bunga sakura’, atau bahkan mahasiswa tidak dapat membayangkan bagaimana perbedaan bentuk antara *otera* dan *jinja* ‘kuil’ yang bertebaran di Jepang karena pengetahuan yang didapat sebatas penjelasan-penjelasan verbal.

Idealnya, setelah pembelajaran mata kuliah ini berakhir, mahasiswa memiliki pengetahuan yang tidak hanya teoretik, tetapi juga mahasiswa dapat mengetahui, melihat dan menggambarkan berbagai hal yang penting untuk diketahui oleh seorang mahasiswa yang belajar bahasa Jepang.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka perlu dilakukan upaya untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi mahasiswa dan pengajar dalam melaksanakan pembelajaran mata kuliah tersebut, yakni dengan cara mewujudkan suatu model pembelajaran studi kejepangan dengan multi media. Melalui penelitian ini diharapkan dapat melahirkan model multi media yang dapat memberikan berbagai informasi visual yang dibutuhkan oleh mahasiswa yang mengikuti mata kuliah ‘*Nihonjijo – Nihonshi*’ ini maupun oleh khalayak umum yang berminat pada bidang kejepangan. Dengan terciptanya model pembelajaran studi kejepangan dengan multi media ini, diharapkan dapat memberikan manfaat dan kemudahan bagi mahasiswa maupun pengajar bahasa Jepang untuk memperoleh beragam informasi visual yang dibutuhkan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, dalam penelitian ini dikemukakan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Kisaran materi studi kejepangan apa yang layak untuk dijadikan model pembelajaran dengan multi media?
- b. Bagaimanakah cara penyajian multi media yang informatif, menarik dan mudah untuk

mendapatkan informasi visual tentang studi kejepangan?

- c. Apa keunggulan dan kelemahan dari model pembelajaran dengan menggunakan perangkat multi media ini?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memudahkan pemelajar bahasa Jepang memperoleh informasi secara visual tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran mata kuliah '*Nihonjijo – Nihonshi*'. Secara khusus, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan kisaran materi studi kejepangan yang akan dijadikan model pembelajaran dengan multi media.
- b. Untuk memperoleh suatu produk penyajian model pembelajaran dengan multi media yang informatif, menarik dan mudah digunakan.
- c. Untuk menginformasikan keunggulan dan kelemahan dari penggunaan model pembelajaran dengan perangkat multi media ini.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dari hasil penelitian ini adalah adanya suatu alternatif model pembelajaran studi kejepangan dalam mata kuliah '*Nihonjijo – Nihonshi*'. Melalui penelitian ini diharapkan dapat melahirkan model multi media yang dapat memberikan berbagai informasi visual yang dibutuhkan oleh mahasiswa maupun oleh khalayak umum yang berminat pada bidang kejepangan. Dengan terciptanya model pembelajaran studi kejepangan dengan multi media ini, diharapkan dapat memberikan manfaat dan kemudahan bagi mahasiswa maupun pengajar bahasa Jepang untuk memperoleh beragam informasi visual yang dibutuhkan, sehingga dapat

menambah pengetahuan dan wawasan berkaitan dengan studi kejepangan ini.

Pengetahuan yang berkaitan dengan materi pembelajaran mata kuliah ini dapat digunakan untuk memahami pelajaran-pelajaran lain. Misalnya, dalam kalimat-kalimat bahasa Jepang pada mata kuliah seperti tata bahasa (*grammar*), membaca pemahaman (*reading comprehension*), menyimak (*listening*) dan lain-lain, kerap muncul kalimat dengan menggunakan kosakata (yang terdapat pada materi pembelajaran mata kuliah '*Nihonjijo – Nihonshi*') yang jika tidak pernah mendengar atau mempelajarinya, maka pelajar tersebut tidak akan dapat memahami makna kalimat tersebut.

Contoh: 日本では花見という習慣があります。 (*nihon dewa hanami toiu shuukan ga arimasu* 'di Jepang terdapat kebiasaan yang disebut *hanami*') Jika tidak pernah mendengar kata '*hanami*', maka pelajar tersebut hanya akan memahaminya dengan makna 'melihat bunga' saja, sehingga akan muncul makna 'di Jepang terdapat kebiasaan melihat bunga'. Bila memperhatikan makna ini akan muncul pertanyaan berkaitan dengan 'melihat bunga' ini, bukankah di negara manapun (bukan di Jepang saja) dapat melakukan aktifitas tersebut? Tapi jika pelajar tersebut telah mempelajari dan melihat aktifitas '*hanami*' tersebut dalam multi media secara visual maka pelajar tersebut dapat membayangkan atau menggambarkan bahwa aktifitas '*hanami*' adalah bukan hanya melihat bunga apa saja, tetapi bunga sakura, dan orang-orang Jepang menikmati keindahan bunga sakura yang sedang bermekaran tersebut di bawah pohonnya, di taman taman yang penuh dengan pohon sakura, dengan menggelar tikar (*tatami*) sambil makan, minum, bercengkrama dan bernyanyi bersama-sama dengan teman atau keluarga.

Contoh lainnya seperti dalam kalimat 寿司や刺身などがとても美味しいです。 (*sushi ya sashimi nadoga totemo oishii desu* '*sushi, sashimi* dan lain-lain, sangat enak'). Bila tidak melihat

secara visual pemelajar tidak dapat membayangkan atau menggambarkan bentuk makanan sushi dan sashimi tersebut.

Untuk mendukung pemahaman terhadap hal-hal yang berkaitan dengan ruang lingkup materi studi kejepangan yang sangat padat dan harus tersampaikan dalam satu semester, selayaknya diikuti oleh berbagai sarana dan prasarana yang tepat untuk memenuhi berbagai kebutuhan akan pengetahuan studi kejepangan tersebut. Dalam hal ini sangat diperlukan suatu model pembelajaran yang informatif, menarik dan tidak membosankan.

2. Kajian Pustaka

2.1 Studi Kejepangan

Studi kejepangan merupakan materi perkuliahan yang meliputi berbagai informasi mengenai negara Jepang baik keadaan dan kondisi negaranya, budayanya maupun sejarahnya yang secara garis besar harus diketahui pemelajar bahasa Jepang di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI ini yang terangkum dalam satu mata kuliah '*Nihonjijo-Nihonshi*'.

Studi kejepangan dalam materi pembelajaran mata kuliah '*Nihonjijo – Nihonshi*' ini meliputi berbagai pengetahuan berkaitan dengan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Geografis negara Jepang (sehubungan dengan bentuk negara Jepang dalam peta dunia, nama dan letak pulau-pulau dan lain sebagainya yang berkaitan dengan geografis negara Jepang).
- 2) Kependudukan (sehubungan dengan jumlah penduduk, pekerjaan, sistem pemerintahan dan lain-lain).
- 3) Kehidupan masyarakat Jepang (sehubungan dengan berbagai kebiasaan dalam tatanan agama dan bermasyarakat).
- 4) Budaya Jepang (sehubungan dengan pengenalan terhadap budaya-budaya Jepang yang

terkenal dan perlu diketahui oleh pemelajar).

- 5) Hal-hal spesifik tentang sesuatu yang berkaitan dengan Jepang yang diminati oleh orang asing (sehubungan dengan misalnya makanan, anime dan lain-lain).
- 6) Pengenalan tentang sejarah Jepang (sehubungan dengan peralihan dari zaman ke zaman).

Adapun ruang lingkup materi pembelajaran mata kuliah '*Nihonjijo – Nihonshi*' berdasarkan silabus adalah sebagai berikut:

- 1) Geografi, meliputi pembagian wilayah Jepang, pulau-pulau besar, pegunungan, sungai-sungai, iklim serta musim. (2 kali pertemuan)
- 2) Sistem pemerintahan, Kependudukan dan kehidupan masyarakat, meliputi perumahan, pekerjaan, perekonomian, pakaian, makanan dan lain-lain. (2 kali pertemuan)
- 3) Adat istiadat dan budaya, meliputi agama, kesenian, budaya tradisional, dan kebiasaan masyarakat seperti dalam perayaan-perayaan tradisional maupun tahunan. (2 kali pertemuan)
- 4) Sistem pendidikan. (1 kali pertemuan)
- 5) Sains dan teknologi mutakhir, serta sistem transportasi. (1 kali pertemuan)
- 6) Pengenalan sejarah Jepang, meliputi jaman pra-sejarah, jaman Nara, Heian, Kamakura, Muromachi, Azuchi, Edo, Sakoku dan Meiji. (6 kali pertemuan)

2.2 Multi Media

Robert Webking, menyatakan bahwa multi media secara etimologi diartikan sebagai, multi 'banyak', medium 'perantara, media'. Dalam bidang informasi multi media memiliki makna 'persekutuan media' antara sumber dan pemasukan informasi atau 'persekutuan alat' dimana informasi disimpan, ditransmisikan, dipresentasikan dan diterima (alltheweb.com).

Multi media adalah sistem informasi yang dirancang melalui teknologi komputer sehingga dapat menampilkan dan mengkombinasikan teks, gambar, suara dan video dalam suatu jaringan dan alat-alat yang memungkinkan pengguna untuk bernavigasi, berinteraksi, berkomunikasi dan mencipta (Fred T Hofstter, 1985:3). Selain itu dengan menggunakan multi media kita dapat mengumpulkan data, meng-entry data, mengolah, menganalisis dan mempublikasikannya menjadi sebuah informasi.

Multi media adalah suatu media komunikasi yang memadukan teknologi komputer dengan seni visual dan asas-asas komunikasi yang di dalamnya terdapat unsur teks, gambar, suara dan video yang digunakan untuk mempermudah penyampaian ide, gagasan dan berbagai bentuk informasi kepada pengguna. Dengan digunakannya multi media sebagai media pembelajaran, hasil pembelajaran diharapkan dapat lebih optimal karena multi media merangsang lebih banyak aspek kognitif pelajar melalui stimulus-stimulus yang diterima oleh beberapa indera pelajar.

Ouda mengatakan ‘terdapat 5 stimulus yang dapat membantu pelajar mempelajari materi pelajaran yaitu, interaksi, realita, gambar bergerak (animasi), gambar yang tidak bergerak (still pictures), tulisan dan suara yang direkam’. ([www.ialf.edu/kipbipa/papers/Ouda Teda Ena.doc](http://www.ialf.edu/kipbipa/papers/Ouda_Teda_Ena.doc)). Teknologi komputer adalah suatu penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua stimulus di atas, sehingga pembelajaran akan lebih optimal.

Multi media mempunyai beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain, di antaranya adalah:

- 1) Multi media menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.
- 2) Multi media memberikan kebebasan kepada pemakai dalam menentukan topik yang ingin dipelajarinya.

3) Multi media memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar.

Keuntungan penggunaan multi media sebagai media pembelajaran adalah:

- 1) Herry (2001) menyatakan bahwa satu alasan penting pemilihan alat bantu multi media adalah penarik perhatian.
- 2) Munter (1982) alat bantu multi media dapat memberikan sumbangan yang sangat besar dalam menambah minat, variasi, dampak serta kemampuan mengingat lebih lama dibanding dengan kata-kata.

Dengan multi media memungkinkan untuk menampilkan gambar dan suara, selain tidak membosankan juga dapat mempermudah pemahaman dalam menangkap materi pembelajaran yang diajarkan, karena dengan penggunaan multi media sebagai media pembelajaran, hal-hal yang abstrak dapat dikonkritkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan (Sudjana, Rivai;2002).

Unsur-unsur yang digunakan dalam membentuk sebuah multi media di antaranya adalah teks dan gambar. Teks digunakan untuk menyampaikan pesan dari multi media tersebut. Penggunaan teks dimaksudkan untuk mempermudah pemelajar dalam memahami gambar-gambar yang ditayangkan. Sedangkan gambar dalam multi media merupakan salah satu unsur stimulasi visual untuk menciptakan karakter yang sesuai dengan teks. Dengan gambar dapat menarik minat pemelajar yang dapat memberikan efek psikologis tersendiri, sehingga ia tidak merasa bosan dan jenuh.

2.3 Powerpoint

Microsoft powerpoint adalah salah satu program untuk membuat presentasi berupa teks, gambar bahkan multi media. Microsoft powerpoint adalah program presentasi yang menampilkan slideshow, yang memungkinkan pengguna untuk menunjukkannya pada layar monitor secara langsung. File yang berektensi powerpoint dinamakan presentation, dan bagian-bagian dari presentasi dinamakan slide.

Tujuan dari presentasi adalah untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan sehingga pihak lain memahaminya. Program-program komputer lain seperti microsoft words, excell atau yang lainnya dapat digunakan pula dalam penyampaian gagasan, namun dalam program powerpoint pengguna dapat menggunakan kata, gambar, warna, suara dan special effect untuk memaksimalkan pesan/gagasan yang ingin disampaikan.

Unsur-unsur yang terdapat pada program powerpoint yang harus dipahami adalah sebagai berikut:

- a. Toolbar Drawing, merupakan toolbar yang berisi tombol-tombol untuk membuat objek gambar.
- b. Status Bar, merupakan bagian yang menunjukkan informasi tentang slide seperti posisi slide yang sedang aktif.
- c. Jendela Presentasi merupakan bagian yang digunakan untuk membuat/menyusun objek gambar dan teks presentasi.
- d. Icon Menu, digunakan untuk mengatur ukuran tampilan jendela lembar kerja powerpoint atau menutup program aktif.
- e. Baris Judul, berfungsi menampilkan judul program dan presentasi aktif atau file dari lembar kerja yang aktif.
- f. Menu Bar, berisi menu yang merupakan baris menu untuk mengoperasikan program.

- g. Toolbar, merupakan deretan tombol perintah yang berfungsi untuk mempermudah dan mengefisiensikan pengoperasian program.
- h. Tombol pengatur ukuran jendela program;
 - 1) Minimize, berfungsi untuk membuat tampilan jendela program menjadi icon program sehingga posisinya sejajar dengan tombol start.
 - 2) Restore, berfungsi untuk mengubah ukuran jendela program pada tampilan semula atau sebelumnya.
 - 3) Close, berfungsi untuk menutup program aktif.
 - 4) Maximize, untuk menampilkan lembar kerja program aktif secara maksimal atau memenuhi tampilan layar.
- i. Scroolbar vertikal atau batang penggulung vertikal, berfungsi untuk menggeser tampilan pilihan slide ke atas dan ke bawah.
- j. Lembar kerja presentasi, berfungsi sebagai tempat kerja dalam meletakkan teks atau objek lainnya.
- k. Note, berfungsi sebagai tempat untuk menuliskan catatan atau keterangan pada sebuah presentasi.
- l. Status bar atau baris berisi status informasi mengenai halaman slide yang telah dibuat.
- m. Toolbar drawing merupakan tombol-tombol yang mewakili perintah dan berfungsi untuk membantu dalam membuat atau memformat sebuah objek pada lembar kerja presentasi.
- n. Tombol tampilan, digunakan untuk memilih tampilan yang diinginkan sesuai kebutuhan.

3. Metodologi Penelitian

Metode dan Teknik Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Pengembangan Model dan Perangkat Pembelajaran, yang dimaksudkan sebagai upaya inovatif dengan menerapkan teknologi dalam pembelajaran.

Rancangan penelitian ini dilaksanakan mulai dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi.

1) Tahap perencanaan

Merupakan tahap awal atau persiapan untuk pengembangan. Tahap ini terdiri atas tiga langkah, pertama studi kepustakaan, kedua survey lapangan dan ketiga penyusunan produk awal atau draf model. Studi kepustakaan merupakan kajian untuk mempelajari konsep-konsep atau teori-teori yang berkenaan dengan studi kejepangan. Survey lapangan dilaksanakan untuk pengumpulan data berkenaan dengan identifikasi data dasar yang perlu dikumpulkan. Pada tahap ini diharapkan tersusun peta konsep dan desain model pembelajaran informasi visual studi kejepangan.

2) Tahap pelaksanaan

Merupakan tahapan untuk mewujudkan peta konsep dengan menyusun desain model pembelajaran informasi studi kejepangan dengan multi media, dalam penelitian ini digunakan program powerpoint untuk memvisualisasikan berbagai gambar yang berkaitan dengan kejepangan disertai keterangan-keterangan yang dianggap perlu.

3) Tahap pengamatan

Merupakan tahapan untuk mengamati kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam tahapan ini juga dimaksudkan untuk menyempurnakan kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pengujian akan dilaksanakan melalui eksperimen di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI dan dievaluasi.

4) Tahap refleksi

Merupakan tahapan untuk menganalisis kelemahan dan kelebihan hasil pembelajaran yang dilaksanakan, serta meninjau ulang kembali (refleksi) tentang tujuan (bagian perencanaan), proses pelaksanaan dan evaluasi kegiatan.

Kriteria yang ingin dicapai pada siklus pertama adalah terakomodasinya materi pembelajaran studi kejepangan dalam mata kuliah '*Nihonjijo - Nihonshi*', sehingga mahasiswa dimudahkan dalam mendapatkan informasi visual tersebut. Siklus kedua adalah kemampuan dalam pengolahan materi pembelajaran studi kejepangan yang divisualisasikan melalui multi media, sehingga mahasiswa maupun pengajar mudah mengoperasikan perangkat multi media tersebut. Siklus ketiga adalah gabungan dari siklus pertama dan kedua, yakni tercapainya kemudahan dan kepraktisan dalam memperoleh pengetahuan yang divisualisasikan dalam multi media melalui cara peng-operasian multi media yang mudah. Penentuan jumlah siklus akan dilakukan atas dasar pertimbangan tingkat keberhasilan masing-masing siklus sehingga terlihat indikasi pencapaiannya.

Subjek penelitian ini adalah materi pembelajaran mata kuliah '*Nihonjijo - Nihonshi*'. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan dan studi dokumentasi mengacu pada materi pembelajaran dalam silabus mata kuliah '*Nihonjijo - Nihonshi*'. Teknik observasi digunakan untuk mengamati perkuliahan dan wawancara terhadap mahasiswa yang mengontrak mata kuliah '*Nihonjijo - Nihonshi*' pada semester 2, dilakukan sebagai data pendukung untuk mengetahui keberhasilan penelitian.

4. Model Pembelajaran Materi Mata Kuliah '*Nihonjijo-Nihonshi*' dengan Multi Media

Materi pembelajaran studi kejepangan dalam mata kuliah ‘*Nihonjijo-Nihonshi*’, mengacu pada instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yang merupakan kisaran materi studi kejepangan yang dijadikan model pembelajaran dengan multi media yakni sebagai berikut:

1. Visualisasi tentang bendera Jepang, dimaksudkan agar pemelajar tahu betul tentang bendera Jepang beserta filosofinya.
2. Visualisasi yang berhubungan dengan peta negara kepulauan Jepang, dimaksudkan agar pemelajar mengetahui letak dan bentuk negara kepulauan Jepang dalam peta dunia serta mengetahui letak-letak pulau, kota, laut dan tempat-tempat penting lainnya dalam peta negara Jepang.
3. Visualisasi yang berhubungan dengan keadaan dan suasana empat musim di Jepang yakni musim semi (*haru*), musim panas (*natsu*), musim gugur (*aki*) dan musim dingin (*fuyu*).
4. Visualisasi pakaian tradisional Jepang, dimaksudkan agar pemelajar mengetahui bentuk dan ragam kimono sesuai dengan fungsi pemakaiannya.
5. Visualisasi ragam makanan Jepang yang terkenal seperti *sashimi* ‘sajian ikan mentah’, *sukiyaki*, *shabu-shabu* dan lain-lain.
6. Visualisasi tempat tinggal orang Jepang baik tradisional maupun modern.
7. Visualisasi yang berhubungan dengan ragam budaya yang sampai saat ini masih hidup dan dilakukan oleh orang Jepang. Misalnya kegiatan yang dilakukan pada saat tahun baru yakni *oshogatsu* dan *otoshidama*, kegiatan untuk anak-anak seperti *hinamatsuri* dan *koinobori*, ataupun kegiatan mengunjungi makam-makam leluhur dan berkumpul dengan orang tua pada perayaan *obon*.
8. Visualisasi yang berhubungan dengan budaya seni tradisional Jepang yang terkenal seperti visualisasi pertunjukan drama tradisional *kabuki*, *kyogen* dan lain-lain. Selain itu

divisualisasikan pula budaya seni merangkai bunga (*ikebana*), upacara minum teh (*chanoyu*) dan lain-lain.

9. Visualisasi yang berhubungan dengan beragam olah raga yang umum disukai dan dilakukan oleh orang Jepang seperti *sumo*.
10. Visualisasi yang berhubungan dengan peninggalan-peninggalan sejarah berdasar pada pemilahan dan periodisasi jaman dalam sejarah Jepang .

5. Simpulan dan Saran

5.1 Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Kisaran materi studi kejepangan yang dijadikan model pembelajaran dengan multi media dalam penelitian ini adalah materi yang sesuai dengan silabus mata kuliah '*Nihonjijo-Nihonshi*' berupa visualisasi benda-benda, keadaan, tempat-tempat yang berkaitan dengan pengetahuan kejepangan, serta peninggalan-peninggalan sejarah masing-masing jaman dan lain-lain.
- b. Informasi visual tentang studi kejepangan ini dirangkum dan ditampilkan melalui program powerpoint berisi ragam gambar berwarna, menarik, yang memberikan kemudahan untuk mendapatkan keluasan wawasan bagi pemelajar disertai keterangan-keterangan yang berkaitan dengan gambar tersebut.
- c. Berdasarkan pengamatan, diketahui bahwa dengan digunakannya model pembelajaran dengan perangkat multi media ini pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, pemelajar langsung dapat melihat gambar-gambar yang ditayangkan dengan jelas dan dapat dengan langsung menanyakan hal-hal yang dirasa belum dimengerti, sehingga dalam waktu singkat pemelajar mendapat pengetahuan ganda yakni melihat gambar-gambar yang berkaitan

dengan materi perkuliahan serta penjelasan-penjelasan verbal yang diberikan oleh pengajar. Kelemahan yang mungkin timbul dari penggunaan model pembelajaran dengan multi media ini berupa keterbatasan penggunaan perangkat komputer pada program powerpoint.

5.2 Saran

Penelitian yang telah dilakukan ini memberikan berbagai manfaat yang tidak sedikit baik bagi pengajar maupun bagi pemelajar. Dengan disajikannya bahan-bahan materi perkuliahan yang dilengkapi dengan visualisasi gambar-gambar yang berkaitan dengan pengetahuan kejepangan dirasakan sangat bermanfaat bagi bertambahnya wawasan keilmuan yang berkaitan dengan kejepangan ini.

Penyajian visualisasi gambar disajikan berdasarkan kebutuhan untuk memenuhi semua kriteria yang terdapat pada materi dan silabus perkuliahan, sehingga gambar-gambar yang disajikan merupakan perwakilan dari setiap materi perkuliahan. Di lain pihak gambar-gambar yang diperlukan untuk menambah wawasan kejepangan bagi pemelajar sangat banyak, dengan demikian masih diperlukan model-model visualisasi lain berkaitan dengan hal ini secara lebih spesifik, sehingga pemelajar dapat dengan lebih mudah mendapatkan informasi visual dari komputernya pribadi dalam program powerpoint tanpa harus menggunakan fasilitas internet yang memerlukan biaya tambahan yang tidak sedikit.

DAFTAR PUSTAKA

- Hofstetter, Fred T., (1999) *Multimedia Literacy*, (Volume in school), Milton: England.
- Ooguchi, (1990), *Ryugakusei no tame no Nihonshi*, Tokyo University of Foreign Studies: Japan
- Soemarna, Adji (1977), *Ikhtisar Sejarah Jepang*, Diktat (tidak diterbitkan)
- Sudjana, Nana, (1987) *Media Pengajaran*, Sinar Baru: Bandung.
- Surajaya, I Ketut, (2001) *Pengantar sejarah Jepang*, Diktat (tidak diterbitkan)
- Takamatsu, (1991) *Nihon Seikatsu*, Jijoi: Tokyo Japan.
- Takeuchi, (1993), *Tanoshiku Yomeru Nihon no Kurashi 12 ka getsu*, Aruku: Japan.
- _____, *Pelatihan ICT* ,Pusat Diklat Teknologi Informasi dan Komunikasi, Direktorat Teknologi Informasi dan Komunikasi UPI, Diktat (tidak diterbitkan)

