



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMA X
Kelas/Semester : X / Ganjil
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Materi Pokok : Aisatsu
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit (1 pertemuan)

A. STANDAR KOMPETENSI

SK 1 : Siswa mampu berkomunikasi lisan dan tertulis dengan menggunakan ragam bahasa sederhana dan dapat dipahami sesuai konteks dalam wacana interaksional dan atau monolog yang informatif berbentuk naratif, diskriptif dan laporan sederhana.

B. STANDAR KOMPETENSI DAN INDIKATOR

Standar Kompetensi	Indikator
1.1 Membedakan bunyi dan kata yang pengucapannya memiliki kemiripan.	1.1.1 Mengidentifikasi perbedaan bunyi huruf.
1.3 Melafalkan bunyi dan kata yang pengucapannya memiliki kemiripan.	1.3.1 Melafalkan bunyi huruf dengan tepat.
1.5 Membedakan huruf yang bentuknya mirip dan kata yang pengucapannya mirip.	1.5.1 Menentukan huruf hiragana dengan tepat.
	1.5.2 Mengidentifikasi perbedaan huruf hiragana yang memiliki kemiripan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu memahami, melafalkan, membedakan dan menentukan huruf hiragana dengan tepat.
2. Peserta didik mampu mewujudkan sikap mandiri serta bertanggung jawab dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- ❖ Fakta : Peserta didik mampu menulis dan mengungkapkan ujaran lisan hiragana あーこ.
- ❖ Konsep : Peserta didik mampu menentukan bunyi/huruf, menulis serta membaca huruf hiragana dengan tepat.
- ❖ Prinsip : Peserta didik mampu memahami huruf hiragana.
- ❖ Prosedur: Peserta didik melakukan kegiatan permainan karuta hiragana secara sistematis.

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Cooperative learning*
3. Metode/Media : Permainan karuta hiragana

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Mengucapkan salam dan mengarahkan untuk berdoa.• Memastikan kehadiran peserta didik.• Mengarahkan peserta didik pada situasi tema yang akan diajarkan.• Peserta didik menerima informasi tentang tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.	5 menit
Inti	<p>MENGAMATI</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengenalkan materi mengenai hiragana ; あ、い、う、え、お、か、き、く、け、こ• Meminta peserta didik menyimak mengenai peraturan permainan. <p>MENGEKSPLOR</p> <ul style="list-style-type: none">• Meminta peserta didik untuk bergabung bersama kelompok	10 menit

	<p>yang telah ditentukan oleh pengajar, yang terdiri dari 4-5 orang dalam satu kelompok yang dibentuk secara heterogen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemain duduk sesuai dengan timnya, dan duduk secara berhadapan dengan tim lawan. Permainan akan dilakukan oleh dua tim yang saling berlawanan. • Tiap kelompok akan mencocokkan dan mencari kartu sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. • Peserta didik akan bekerja sama dengan teman satu timnya untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dari permainan kelompok. • Peserta didik mengerjakan kuis secara individu sebagai evaluasi. <p>MENANYA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang informasi yang didapat mengenai hiragana. <p>MENGASOSIASI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat membaca huruf hiragana. <p>MENKOMUNIKASIKAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran di depan kelas. 	<p>30 menit</p> <p>5 menit</p> <p>10 menit</p> <p>20 menit</p>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pengajar memberikan penghargaan (<i>reward</i>) kepada tiap. • Pengajar memberikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. • Mengucap salam. 	<p>10 menit</p>

G. PENILAIAN

1. Penilaian Hasil Belajar Kompetensi Pengetahuan

- ❖ Bentuk Tes
 1. Siswa diminta untuk mengerjakan soal tes tertulis secara individu!
- ❖ Bentuk Non Tes
 2. Siswa diminta untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang secara heterogon untuk bermain permainan karuta hiragana!
- ❖ Rubrik Penilaian
 1. Instrumen Penilaian Permainan Karuta (Bentuk Tes)

JENIS KESALAHAN	POIN
Benar	1
Salah	0

Poin = Jumlah soal yang dijawab benar (maksimal 20)

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah benar}}{2} \times 10$$

KKM= 75

2. Instrumen Penilaian Permainan Karuta (Bentuk Non Tes)

NIHON GO NO KARUTA				
Nama kelompok :				
Nama anggota kelompok	Huruf hiragana	Skor benar	Skor salah	Total skor

➤ 1 poin untuk huruf yang terjawab benar
 ➤ 0 poin untuk huruf yang terjawab salah

Skor (rata-rata kelompok)	Predikat
15-19	Kelompok baik
20-24	Kelompok hebat
25-30	Kelompok super

KUIS HIRAGANA

Nama :
Kelas :

Nilai :

I. Tulislah cara baca huruf hiragana dibawah ini!

HIRAGANA	ROMAJI
あ	
こ	
く	
か	
い	
う	
お	
え	
き	

II. Hubungkanlah huruf pada tabel A dengan tabel B!

Tabel A
く
U
こ
O
き

Tabel B
お
KU
KI
KO
う

III. Tulislah huruf romaji di bawah ini ke dalam huruf hiragana!

ROMAJI	HIRAGANA
KA	
A	
KU	
I	
KO	

*1 poin untuk 1 nomor yang terjawab benar.

*Dikerjakan oleh tiap individu.

H. SUMBER BELAJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Sumber Belajar	Lusiana, Evi. 2009. <i>Buku Pelajaran Bahasa Jepang Kelas X Sakura</i> . Jakarta : The Japan Foundation
Media	Media karuta hiragana

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Jakarta, _____

Guru Mata Pelajaran

Dwi Astuti Retno Lestari, M.Si., M.Ed
NIP. 197101252006042001

Nabilla Swayantika
NIM. 2915151374

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN DI KELAS

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI

Media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu memenuhi beberapa instrumen, instrumen tersebut sesuai dengan pendapat Abidin, Yunus (2015: 255-256) yakni pembelajaran yang praktis, ekonomis, edukatif, fungsional, motivatif, dan interaktif. Sehingga instrumen tersebut dapat dijadikan panduan untuk menilai kelayakan dari sebuah media. Berikut instrumen penilaian media yang dapat digunakan

Berilah tanda centang (✓) pada pernyataan berikut mengenai **Media Pembelajaran Karuta dalam Pembelajaran Huruf Hiragana**.

- *keterangan score :**
- 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Kurang Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju

No.	ASPEK YANG DINILAI	RENTANGAN NILAI			
		1	2	3	4
1.	Praktis				
	a. Media yang disajikan sesuai dengan perkembangan zaman			✓	
	b. Media mudah digunakan dalam pembelajaran			✓	
2.	Ekonomis				
	a. Media dapat digunakan secara berulang			✓	
	b. Media memiliki tingkat efisiensi yang tinggi			✓	
3.	Edukatif				
	a. Materi pokok sesuai dengan kurikulum				
	b. Media yang digunakan komprehensif dengan bidang ilmu				
	c. Media mampu mendukung keberhasilan proses pembelajaran				
4.	Fungsional				
	a. Kejelasan isi materi memadai				
	b. Penggunaan media bervariasi		✓		
5.	Motivatif				
	a. Membangkitkan pemahaman atau pengetahuan yang sudah dimiliki peserta didik				
	b. Menciptakan suasana belajar menyenangkan				

No.	ASPEK YANG DINILAI	RENTANGAN NILAI			
		1	2	3	4
6.	Interaktif				
	a. Menciptakan interaksi antar peserta didik yang aktif dalam belajar			√	
	b. Meningkatkan aktivitas siswa ketika proses pembelajaran				
	Jumlah skor				

$$\text{NILAI AKHIR (NA)} = \frac{17}{52} \times 100\% = 34$$

A. SARAN

No.	Kelebihan Media Pembelajaran	Kekurangan Media Pembelajaran	Saran Perbaikan
1.	Media sudah dibuat dengan baik dengan ukuran kartu yang mudah digunakan oleh siswa	Terdapat beberapa komponen penilaian yang tidak bisa diukur jika tidak terjadi kontak langsung dengan siswa. Misalnya interaksi dan aktivitas siswa.	
2.	Huruf hiragana terlihat dengan jelas dan penulisannya baik	Media mendukung keberhasilan pembelajaran juga tidak bisa dinilai karena belum terbukti utk hasilnya	
3.	Aturan permainan kartu sudah jelas	Media memiliki tingkat efisiensi yang tinggi. Ini juga belum bisa diukur secara jelas karena belum melihat bukti. Baru dugaan saja melihat dari bentuk tampilan kartu.	

		Format penilaian ini bisa dipakai jika pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan sebenarnya.	
		Saran saya silahkan form penilaian media ini digunakan saja untuk referensi bagi peneliti yang melaksanakan penelitian eksperimen berkaitan dengan penggunaan media	

B. KESIMPULAN

Secara kelayakan Model Pembelajaran STAD dengan Menggunakan Media Permainan Karuta dalam Pembelajaran Huruf Hiragana tersebut :: (*lingkari salah satu*)

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Cukup baik
- d. Kurang baik
- e. Tidak baik

Jakarta, 18 Desember 2020

Validator



Dr. Nia Setiawati, M.Pd.
NIP 19761025 200812 2 002

INSTRUMEN PENILAIAN MODEL PEMBELAJARAN

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI

Model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dalam proses pembelajaran bentuk implementasinya adalah guru dan peserta didik harus memiliki kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, terampil berkomunikasi, memiliki semangat, dan motivasi bekerja baik secara individu maupun secara kooperatif. Sejalan dengan pernyataan tersebut, maka instrumen penilaian yang cocok untuk menilai sebuah model ialah sebagai berikut.

Berilah tanda centang (✓) pada pernyataan berikut mengenai **Model Pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dalam Pembelajaran Huruf Hiragana**.

- *keterangan score :**
- 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Kurang Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju

No.	ASPEK YANG DINILAI	RENTANGAN NILAI			
		1	2	3	4
1.	Perumusan Indikator Pembelajaran				
	a. Mengacu pada kompetensi inti/Standar kompetensi			✓	
	b. Mengacu pada kompetensi dasar			✓	
	c. Menggunakan kata kerja yang dapat diamati dan diukur.			✓	
	d. Disusun secara sistimatis			✓	
2.	Tujuan Pembelajaran				
	a. Mengacu pada indikator			✓	
	b. Mengacu pada pendekatan saintifik		✓		
	c. Memuat aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam bekerja sama tim			✓	
	d. Disusun secara sistematis			✓	
	Penentuan dan pengorganisasian Materi pokok Pembelajaran				
	a. Sesuai yang tercantum dalam indikator			✓	
	b. Memuat materi hiragana			✓	

3.	c. Sesuai dengan alokasi waktu			✓	
	d. Disusun secara sistematis			✓	
4.	Penentuan Alat Bantu dan Media Pembelajaran				
	a. Sesuai dengan indikator			✓	
	b. Sesuai dengan materi hiragana			✓	
	c. Media karuta berupa kartu yang sesuai dengan pembelajaran hiragana			✓	
	d. Tepat guna			✓	
5.	Penentuan Sumber Belajar				
	a. Mengacu pada indikator			✓	
	b. Mengacu pada materi pokok pembelajaran			✓	
	c. Menggunakan sumber belajar yang relevan			✓	

No.	ASPEK YANG DINILAI	RENTANGAN NILAI			
		1	2	3	4
6.	Penentuan Kegiatan Pembelajaran				
	a. Sesuai dengan materi pembelajaran			✓	
	b. Memuat kegiatan awal pembelajaran, antara lain apersepsi dan motivasi			✓	
	c. Memuat kegiatan inti antara lain eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi dalam kerja sama tim			✓	
	d. Memuat kegiatan penutup pembelajaran, antara lain kesimpulan dan penilaian sebagai evaluasi			✓	
7.	Penentuan Strategi Pembelajaran				
	a. Menggunakan pendekatan saintifik			✓	
	b. Memilih satu model pembelajaran (PBL, PjBL, CL)			✓	
	c. Menggunakan metode yang bervariasi		✓		

8.	Pengelolaan Alokasi Waktu Pembelajaran				
	a. Menentukan alokasi waktu di kegiatan awal			✓	
	b. Menentukan alokasi waktu di kegiatan inti			✓	
	c. Menentukan alokasi waktu di kegiatan penutup			✓	
	d. Alokasi waktunya proporsional			✓	
9.	Penentuan Penilaian Pembelajaran				
	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓		
	b. Menggunakan instrumen penilaian yang tepat			✓	
	c. Disusun secara sistematis			✓	
	d. Dilengkapi dengan rubrik penilaian			✓	
10.	Penggunaan bahasa tulis				
	a. Sesuai dengan EYD			✓	
	b. Komunikatif			✓	
	c. Sistematis			✓	
	d. Rapih			✓	
Jumlah Skor					

$$\text{NILAI (N1)} = \frac{111}{152} \times 100\% = 73$$

152

ASPEK YANG DINILAI	RENTANGAN NILAI			
	1	2	3	4
1. Efektifitas sajian (sistematika dan kualitas sajian)			✓	
2. Pemakaian Bahasa			✓	
Jumlah Skor				

$$\text{NILAI (N2)} = \frac{6}{8} \times 100\% = 75$$

8

$$\text{Nilai Akhir (N1 dan N2)} = \frac{73 + 75}{2} = 74$$

C. SARAN

No.	Kelebihan Model Pembelajaran	Kekurangan Model Pembelajaran	Saran Perbaikan
1.	Sudah cukup baik	Untuk rubrik penilaian mungkin rentang nilainya yang harus diperbaiki.	
2.			

D. KESIMPULAN

Secara kelayakan Model Pembelajaran STAD dengan Menggunakan Media Permainan Karuta dalam Pembelajaran Huruf Hiragana tersebut :: *(lingkari salah satu)*

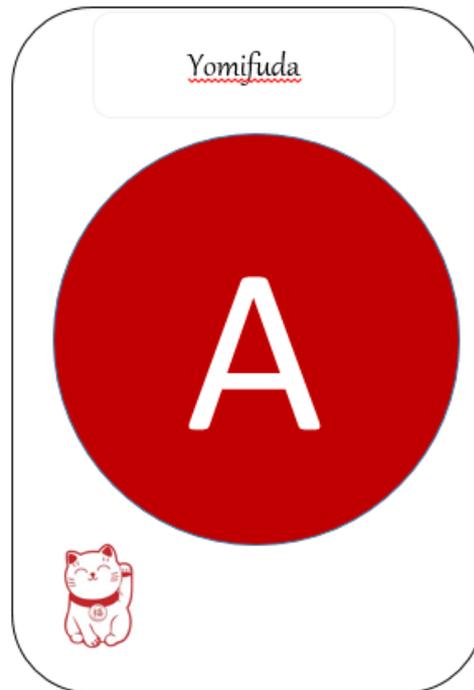
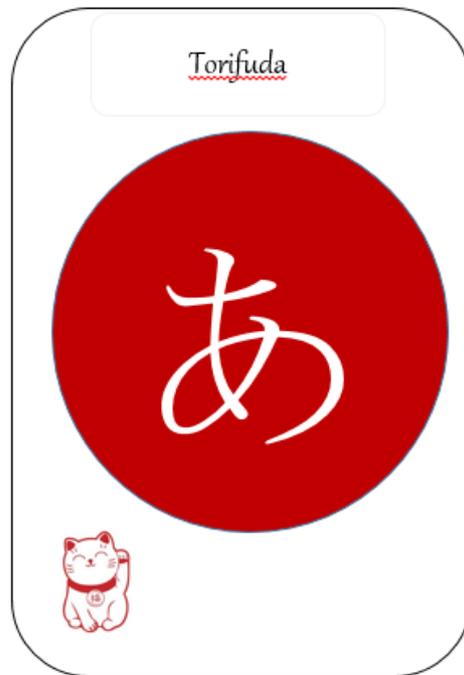
- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Cukup baik
- d. Kurang baik
- e. Tidak baik

Jakarta, 18 Desember 2020

Validator

Dr. Nia Setiawati, M.Pd.
NIP 19761025 200812 2 002

Desain Kartu Karuta



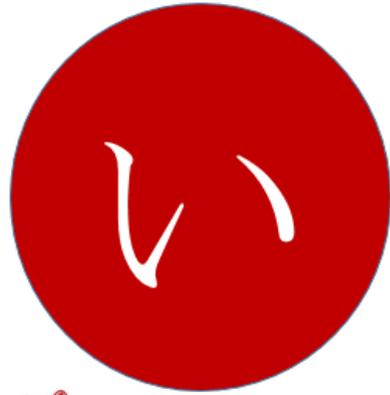
Torifuda

日本語の
カルタ

nihongo no karuta



Torifuda



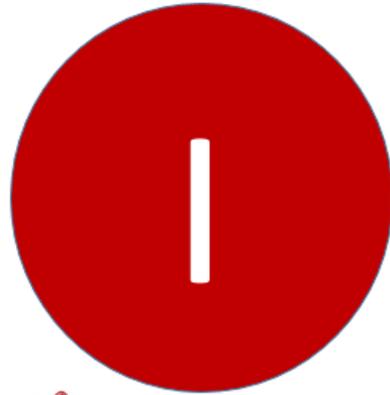
Yomifuda

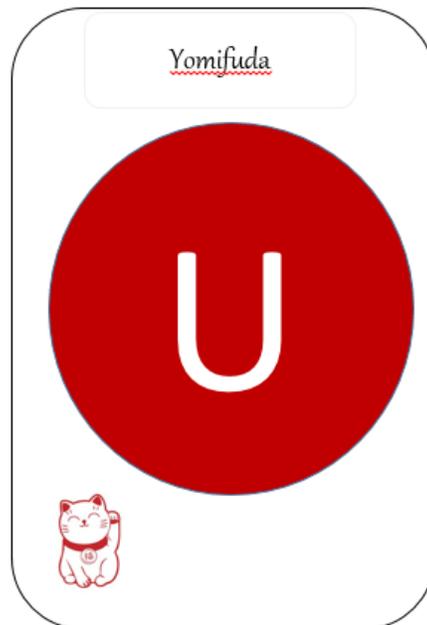
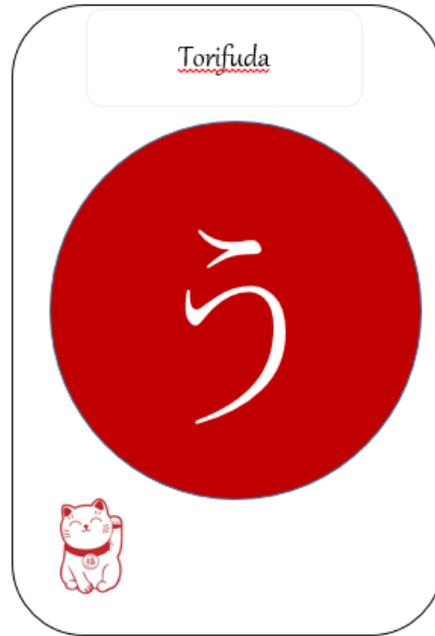
日本語の
カルタ

nihongo no karuta



Yomifuda





Torifuda

日本語の
カルタ

nihongo no karuta



Torifuda



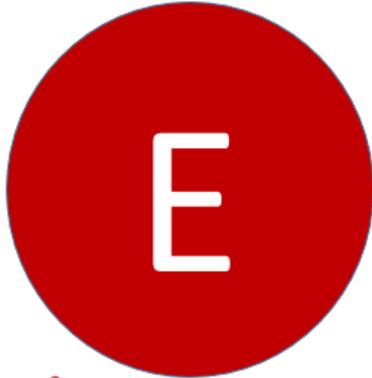
Yomifuda

日本語の
カルタ

nihongo no karuta



Yomifuda



Torifuda

日本語の
カルタ

nihongo no karuta



Torifuda

お



Yomifuda

日本語の
カルタ

nihongo no karuta



Yomifuda

o



Torifuda

日本語の
カルタ

nihongo no karuta



Torifuda

か



Yomifuda

日本語の
カルタ

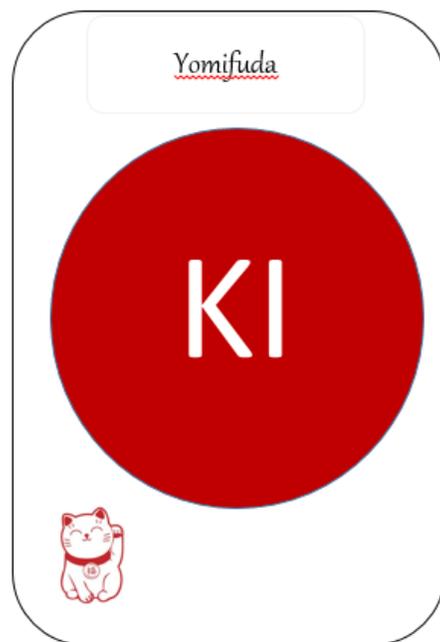
nihongo no karuta



Yomifuda

KA





Torifuda

日本語の
カルタ

nihongo no karuta



Torifuda



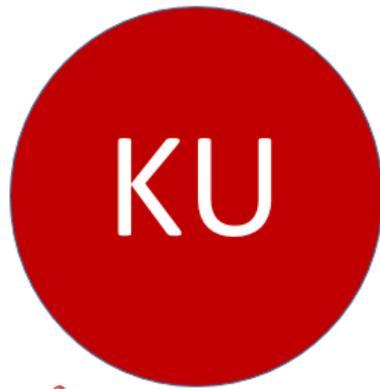
Yomifuda

日本語の
カルタ

nihongo no karuta



Yomifuda



Torifuda

日本語の
カルタ

nihongo no karuta



Torifuda

け



Yomifuda

日本語の
カルタ

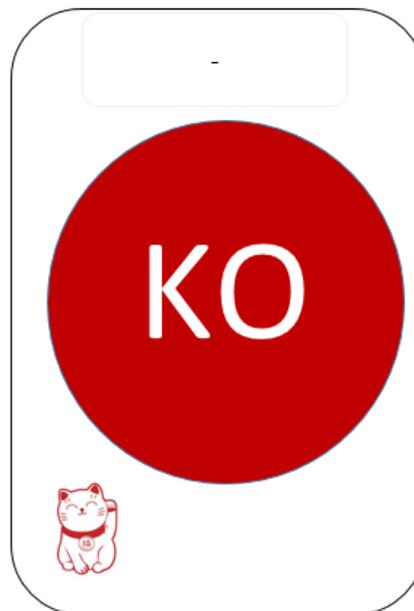
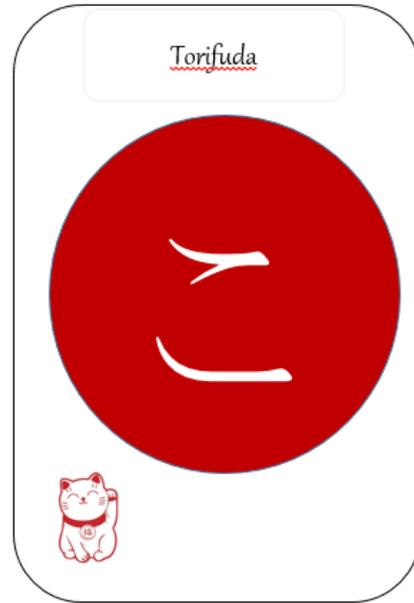
nihongo no karuta



Yomifuda

KE





DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nabilla Swayantika, lahir di Bekasi pada tanggal 02 Desember 1996, merupakan anak ke-2 dari 3 bersaudara, bapak Didi Samsudin dan Ibu Trimurti. Bertempat tinggal di Jl. Kavling Kabel Mas No.119 RT 003/RW 005, Bekasi Utara. Penulis telah menempuh pendidikan di Taman Kanak-kanak Nurul Fikri pada tahun 2003, kemudian melanjutkan sekolah dasar di SD Negeri Genra

Masekdas pada tahun 2003-2009. Selanjutnya melaksanakan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama Taman Harapan II pada tahun 2009-2012, setelah itu melanjutkan kembali sekolah di Madrasah Aliyah Negeri 1 Bekasi pada tahun 2012-2015. Setelah lulus dari Madrasah Aliyah Negeri 1 Bekasi diterima di Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Bahasa dan Seni, Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Konsentrasi Pendidikan Bahasa Jepang melalui jalur SNMPTN.

Penulis memiliki pengalaman PKM di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Bekasi pada tahun 2018, serta pengalaman kegiatan mengajar di Sekolah Menengah Kejuruan Swasta L'PINA Jakarta Timur pada tahun yang sama.