

LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SMA

Mata pelajaran : Bahasa Jepang (Lintas Minat)

Kelas/Semester : X/ 2

Alokasi Waktu : 2 X 45'

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 :Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan pro- aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI 3	Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, serta prosedural berdasarkan dari rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	KI 4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode yang sesuai kaidah keilmuan.
KD 3.6	Siswa mampu memahami unsur kebahasaan, struktur teks sederhana terkait topik kehidupan sekolah yang sesuai dengan konteks penggunaannya.	KD 4.6	Siswa mampu menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan Kehidupan sekolah dengan memperhatikan

			unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar sesuai dengan konteks.
IPK	3.6.1 Mengidentifikasi ujaran yang berkenaan dengan informasi terkait inventaris kelas dengan bahasa Jepang. 3.6.2 Memahami bentuk lisan dari kata, frasa atau kalimat yang berkaitan dengan menyatakan barang inventaris kelas dengan bahasa Jepang	IPK	4.6.1 Melakukan dialog singkat berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait barang inventaris kelas dengan bahasa Jepang.

C. Tujuan Pembelajaran :

Melalui pembelajaran saintifik, peserta didik dapat menentukan dan mengkonstruksi tindak tutur dalam dialog untuk mendapatkan informasi terkait tema menyatakan keberadaan inventaris kelas dengan menggunakan struktur yang sesuai dengan baik.

D. Materi Pembelajaran

Fakta: Letak Benda

Kosakata posisi

- うえ、した、まえ、うしろ、みぎ、ひだり、なか、そと、となり、ちかく、あいだ

Kosakata benda

- いす、たな、かびん、ほうき、ごみばこ、つくえ、ちず、えんぴつ、ほん、かみ、ふでばこ、けしごむ

Konsep:

- えんぴつはどこですか
- つくえのうえです

Prosedur

- (nama benda)はどこですか
- (nama benda)の(posisi)です

Metakognitif

- A: えんぴつはどこですか
- B: つくえのうえです

E. Metode Pembelajaran

Saintifik

F. Media Pembelajaran

Laptop , PPT, LCD, benda inventaris kelas

G. Sumber Belajar

Nihongo Kira Kira kelas X

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (2X45')

	Sintaks Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pendahuluan (10')	Stimulating	• Peserta didik merespon salam dan pertanyaan guru berhubungan dengan kondisi, absensi, serta kebersihan sekitar meja masing-masing • Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan • Mengarahkan peserta didik pada situasi tema yang akan diajarkan
Kegiatan Inti (115')	Problem Statement Data Collecting Data Processing Verification	• Guru mengulang kembali materi sebelumnya mengenai keberadaan benda inventaris kelas • Peserta didik diperlihatkan gambar peta pada きいていいましょう 2 • mengidentifikasi gambar pada きいていいましょう 2 • Peserta didik mendengarkan audio きいていいましょう 2 • Peserta didik mencocokkan jawaban bersama-sama(kolaborasi)

			• Peserta didik mendengarkan ききましよう 3 dan menjawab pertanyaan lembar kerja 4. • Peserta didik mendengarkan audio percakapan pada はなしましよう 3 • Mengulang kalimat pada audio percakapan • Peserta didik melakukan dialog seperti pada はなしましよう 3 dengan temannya beberapa kali. • Peserta didik diminta membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 orang • Setiap kelompok dibagikan benda-benda yang sudah dipelajari kosakatanya. • Guru menjelaskan aturan permainan dan cara permainan petak umpet benda • Menentukan dua kelompok yang bermain pertama dan menentukan peran • Kedua kelompok bermain petak umpet hingga semua benda selesai ditanyakan. • Kedua kelompok bertukar peran dan kembali memainkan petak umpet hingga selesai. • Memberikan reward bagi kelompok yang menang
	Kegiatan Penutup (10')	Klarifikasi	• Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan • Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran

			• setelah selesai belajar, guru meminta siswa mengecek kebersihan lantai dan bawah meja dari sampah dan kotoran.
--	--	--	--

Penilaian diri (kaji diri)		
Kaji diri		
Pada pelajaran ini Anda sudah belajar mengenai keberadaan benda inventaris kelas Setelah mempelajari pelajaran ini, apakah Anda :		
	YA	TIDAK
1. Dapat menyebutkan keberadaan benda inventaris kelas?		
2. Dapat menanyakan keberadaan benda inventaris kelas?		
3. Dapat mengidentifikasi struktur kalimat yang menyatakan keberadaan benda inventaris kelas?		

I. Penilaian Hasil Belajar
 Lembar Pengamatan Sikap (Data pribadi Guru)

No	Nama siswa	Kelas	Kasus	Waktu	ket

Penilaian Pengetahuan

IPK	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1.6.1 Mengidentifikasi ujaran yang berkenaan dengan informasi terkait inventaris kelas dengan bahasa Jepang. 1.6.2 Memahami bentuk lisan dari kata, frasa atau kalimat yang berkaitan dengan menyatakan barang inventaris kelas dengan bahasa Jepang	Autentik	Tulis

Instrumen Penilaian

Lembar kerja 4

Naskah Audio

Soal 1

A: Sumimasen gomibako wa doko desu ka

B: Tsukue no shita desu.

A : Tsukue no shita desu ne. Wakarimashita.

Jawaban: B dan H

Soal 2

A : Sumimasen. chizu wa doko desu ka.

B : Tana no ue desu.

A : Tana no ue desu ne. Arigatou gozaimashita.

Jawaban: D dan G

Soal 3

A : Nina-san, houki, arigatou gozaimashita. Doko desu ka.

B : Asoko desu. Kyoushitsu no sumi desu.

A : Kyoushitsu no sumi desu ne

Jawaban: A dan F

Soal 4

A : Sumimasen, purojekutaa wa doko desu ka.

B : Tana no naka desu.

A : Eeto, tana no...ue desu ne.

B : Iie, tana no naka desu yo.

A : Tana no naka desu ne. Wakarimashita.

Jawaban: C dan E

$$\text{Total nilai akhir} = \frac{\text{Jawaban benar}}{\text{Juml soal}} \times 100$$

Penilaian Keterampilan

IPK	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1.6.1 Melakukan dialog singkat berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait barang inventaris kelas dengan bahasa Jepang.	Autentik	dialog

Instrumen Penilaian

Kriteria	skor				Penilaian
	4	3	2	1	
Pelafalan	Jika pelafalan sangat baik dan sangat mudah dipahami	Jika pada pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tak mengubah makna	Jika banyak kesalahan pada lafal namun mengganggu pemahaman makna	Jika banyak kesalahan pelafalan	Skor maksimal 4
Tata Bahasa	Jika dapat menggunakan tata bahasa dengan leluasa sesuai kondisi	Jika dapat menggunakan tata bahasa yang sering digunakan sesuai kondisi	Jika hanya dapat menggunakan tata bahasa Sederhana	Jika terdapat kesalahan mendasar dalam tata bahasa	Skor maksimal 4
Kosa kata	Jika dapat menggunakan kosakata dengan sangat leluasa dan benar	Jika dapat menggunakan kosakata dengan cukup leluasa dan benar	Jika dapat menggunakan kosakata terbatas dan beberapa yang salah	Jika dapat menggunakan kosakata yang sangat terbatas	Skor maksimal 4
Kelancaran	Jika penyampaian dilakukan dengan sangat lancar	Jika ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar namun makna dapat dipahami	Jika penyampaian dilakukan tersendat sendat sehingga makna kurang dipahami	Jika penyampaian sangat tersendat sendat sehingga makna tidak dapat dipahami	Skor maksimal 4
Nilai akhir = $\frac{\text{Jawaban perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 4$					

INSTRUMEN PENILAIAN VIDEO SIMULASI PERMAINAN PETAK UMPET
OLEH AHLI MEDIA

Identitas Responden

Nama Evaluator : Dr. Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd.

Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang

Lembaga : Univeritas Negeri Jakarta

Petunjuk Umum

Pengisian angket ini bertujuan untuk menilai kualitas dan relevansi media yang akan digunakan pada mata pelajaran Bahasa Jepang yang meliputi gambaran umum, kelebihan, kekurangan, dan saran perbaikan.

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda check list (√) pada salah satu kolom skala penilaian (4: sangat baik, 3: baik, 2: cukup baik, 1: kurang baik) dan berilah catatan singkat di kolom yang tersedia bila perlu. Terimakasih.

No.	Indikator Penilaian	Skala				Catatan
		1	2	3	4	
1	Kesederhanaan media yang digunakan sebagai media pembelajaran berbicara			√		
2	Keterpaduan media yang digunakan dengan pembelajaran berbicara				√	
3	Kecocokan media sebagai media untuk pembelajaran berbicara				√	
4	Kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi kemampuan berbicara				√	

Created By: Sign Doc

5	Ketercapaian materi melalui media yang digunakan			√		
6	Kedalaman pesan (isi materi) pada media			√		
7	Kejelasan pesan yang disajikan dalam media			√		
8	Kelengkapan pesan yang disajikan dalam media			√		
9	Urutan penyajian pesan			√		

Kritik dan Saran:

1. Animasi terlalu cepat, akan lebih baik diatur waktunya dengan memperhitungkan waktu berpikir dan waktu siswa mengucapkan kalimat.
2. Diberi iringan musik bersuara pelan.
3. Diberi contoh audio terlebih dulu (1 contoh)
4. Tampilan permainan petak umpetnya tidak terlalu menonjol, karena terlihat tidak ada yang disembunyikan. Agar terlihat makna petak umpetnya, bagaimana bila tulisan percakapan pada balon percakapan lah yang disembunyikan terlebih dulu. Setelah siswa mencoba mengucapkan kalimat, baru lah balon percakapannya dibuka, untuk menunjukan kalimat yang benar atau kalimat yang dimaksud.

Jakarta, 20 Agustus 2021

Ahli Media



Dr. Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd.
NIP.197311162008012005

Created By: Sign Doc Doc

Intrumen Penilaian Permainan Petak Umpet

Identitas Responden

Nama Evaluator : Dr. Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd.

Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang

Lembaga : Univeritas Negeri Jakarta

Petunjuk Umum

Pengisian angket ini bertujuan untuk menilai kualitas dan relevansi media yang akan digunakan pada mata pelajaran Bahasa Jepang yang meliputi gambaran umum, kelebihan, kekurangan, dan saran perbaikan.

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda check list (√) pada salah satu kolom skala penilaian (4: sangat baik, 3: baik, 2: cukup baik, 1: kurang baik) dan berilah catatan singkat di kolom yang tersedia bila perlu. Terimakasih.

No.	Sub Komponen	butir	Skor			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian Permainan dengan isi dan tujuan pembelajaran	Kesesuaian rumusan tujuan/kompetensi pembelajaran			√	
2		Ketepatan penerapan strategi belajar			√	
3		keterkaitan dengan materi			√	
4		Materi up to date/kontekstual			√	
5	Kualitas Media Pembelajaran	Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan			√	

Created By: Sign Doc

6		Ketersediaan contoh dan ilustrasi untuk memperjelas pemahaman materi			√	
7		Memiliki daya tarik				√
8	Kualitas teknis	Kejelasan petunjuk permainan			√	
9		Keinteraktifan media			√	
10		Kemudahan dalam persiapan permainan				√
11		Kemudahan dalam pelaksanaan permainan				√

Kritik dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jakarta, 20 Agustus 2021

Ahli Media



Dr. Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd.
NIP.197311162008012005

Created By: Sign Doc

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



TANTRI WAHYUNI. Dilahirkan di Jakarta pada hari Minggu tanggal 12 November 1995. Anak ketiga dari lima bersaudara pasangan Bapak Ono Sumarno dan Imas Masiri. Pendidikan formal yang pernah ditempuh, yaitu Sekolah Dasar di SDN Rawa Bunga 03 Pagi pada tahun 2002 dan lulus tahun 2008. Kemudian, melanjutkan pendidikan di SMPIT Al-Hikmah Cirebon dan tamat pada tahun 2011. Setelah itu, lanjut ke SMAN 54 Jakarta dan lulus pada tahun 2014. Pada tahun yang sama, peneliti melanjutkan ke jenjang Perguruan Tinggi di Universitas Negeri Jakarta (UNJ) Fakultas Bahasa dan Seni pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Pengalaman organisasi selama kuliah adalah di tahun 2015 peneliti menjabat sebagai Bendahara Umum HIMA Bahasa Jepang di Universitas Negeri Jakarta. Peneliti menyelesaikan kuliah strata satu (S1) pada tahun 2021.