

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA NEGERI 2 YOGYAKARTA
Mata pelajaran : BAHASA JEPANG
Kelas/Semester : XII / Ganjil
Materi : Kegemaran
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit (1 pertemuan)

1. Kompetensi Inti

KI 3 Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan 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, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

2. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	3.1. Menentukan kegemaran dan kegiatan waktu luang (shumi to hima na toki) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis.	3.1.1. Mengidentifikasi kosakata dan kegiatan yang berkaitan dengan kegemaran. 3.1.2. Menyatakan kosakata dan kegiatan yang berkaitan dengan kegemaran. 3.1.3. Mengemukakan kosakata dan kegiatan yang berkaitan dengan kegemaran. 3.1.4. Menentukan kegiatan yang berkaitan dengan kegemaran
2	4.1. Membuat wacana yang berkaitan dengan kegemaran dan kegiatan waktu luang (shumi to hima na toki) dalam bentuk teks interaksi transaksional lisan dan tulis.	4.1.1. Menyebutkan kosakata dan kegiatan yang berkaitan dengan kegemaran. 4.1.2. Menuliskan kosakata dan kegiatan yang berkaitan dengan kegemaran. 4.1.3. Membaca kosakata dan kegiatan yang berkaitan dengan kegemaran. 4.1.4. Mendiskusikan kegiatan yang berkaitan dengan kegemaran. 4.1.5. Melatih wacana yang berkaitan dengan kegemaran. 4.1.6. Membuat wacana yang berkaitan dengan kegemaran.

3. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran *discovery learning* dan *cooperative learning* diharapkan peserta didik :

1. dapat mengidentifikasi kosakata dan kegiatan yang berkaitan dengan kegemaran.
2. dapat menentukan kegiatan yang berkaitan dengan kegemaran.
3. dapat membuat wacana yang berkaitan dengan kegemaran dalam bentuk teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks

4. Materi Ajar

1. Pengetahuan faktual
 - Kosakata dan kegiatan tentang kegemaran
 - Pelafalan dan intonasi
2. Pengetahuan konsep
Struktur teks interaksi interpersonal
 - Bertanya
 - Merespon

3. Pengetahuan Prinsip

- Cara mengemukakan kegemaran

4. Pengetahuan Prosedural

- Struktur kalimat pernyataan dan kalimat tanya, dialog, dan wacana sederhana

5. Model/Metode Pembelajaran

- Model : *Discovery dan Cooperative Learning*
- Pendekatan : *Saintifik-TPACK*
- Metode : Tanya Jawab, Diskusi, Permainan, Praktik

6. Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

- Alat : proyektor, laptop, LKPD
- Media : gambar, kartu gambar, mp3
- Sumber Belajar : Nihongo Kirakira 3. Evi Lusiana, dkk. Jakarta: The Japan Foundation. 2017.

7. Kegiatan Pembelajaran

Langkah	Kegiatan Pembelajaran	Nilai karakter	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengucapkan salam kepada Guru secara bersama-sama dengan dipimpin oleh ketua kelas dan guru menjawab menjawab salam dari siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan berdo'a. Doa dipimpin oleh siswa yang ditunjuk oleh guru 3. Siswa dicek kehadiran dengan melakukan presensi oleh guru 4. Siswa menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran 5. Siswa menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi yang disampaikan guru. 	<p>Menghargai</p> <p>Religiusitas</p> <p>disiplin</p> <p>Komunikasi, menghargai</p>	10
Kegiatan Inti	<p>Stimulasi</p> <p>Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk siap belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menerima kertas nama "hobi" dari guru, kemudian siswa melakukan permainan "cari hobi" dengan bertanya "しゅみはなんですか" untuk mencari pasangan hobi yang sama. Terdapat 4 hobi yang sama. Permainan dimaksudkan untuk membagi siswa dalam 8 kelompok siswa, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang. 2. Siswa bergabung dengan kelompoknya masing-masing sesuai pasangannya 3. Siswa secara berkelompok mengamati gambar yang ditampilkan di ppt. <p>Mengamati</p> <p>Tahap 3: Penyajian Informasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa secara berkelompok mengamati teks dan mendengarkan audio yang ditampilkan pada ppt terkait materi kegiatan hobi dengan seksama. 5. Siswa menirukan audio yang diperdengarkan secara klasikal dan kelompok. <p>Menanya/identifikasi masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang teks dan audio yang diperdengarkan untuk mengidentifikasi kosakata dan kegiatan kegemaran <p>Mengumpulkan data</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk mengerjakan 	<p>Kerjasama, komunikatif</p> <p>Kerjasama, berpikir kritis</p> <p>Komunikatif, Berpikir kritis</p> <p>Kolaboratif, berpikir</p>	70

	<p>lembar kerja LKPD. Siswa diperbolehkan mengakses informasi dari internet untuk menjawab soal.</p> <p>Mengamati 8. Siswa secara berkelompok mengamati teks dan mendengarkan audio yang ditampilkan pada ppt terkait materi frekuensi melakukan hobi dengan seksama 9. Siswa menirukan audio yang diperdengarkan secara klasikal dan kelompok.</p> <p>Menanya/identifikasi masalah 10. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang teks dan audio yang diperdengarkan.</p> <p>Mengumpulkan data 11. Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk mengerjakan lembar kerja LKPD. Siswa diperbolehkan mengakses informasi dari internet untuk menjawab soal.</p> <p>Mengasosiasi 12. Siswa menyampaikan kegemaran dan frekuensi melakukan kegemaran di dalam kelompoknya</p> <p>Mengkomunikasikan 13. Siswa melalui perwakilan kelompok mempresentasikan informasi dari hasil kerja kelompok, kelompok yang lain menyimak. 14. Siswa mendengarkan penguatan dan penjelasan guru terkait jawaban yang pada LKPD 15. Siswa diberi kesempatan bertanya bagi siswa yang masih merasa bingung dan kurang mengerti terkait materi. (Menanya)</p> <p>Kesimpulan 16. Peserta didik dibantu oleh guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.</p>	<p>kritis</p> <p>Kolaboratif, berpikir kritis</p> <p>Berpikir kritis</p> <p>Kolaboratif, berpikir kritis</p> <p>Komunikatif, kolaboratif</p> <p>Menghargai, komunikatif</p> <p>Komunikatif, kolaboratif</p>	
Penutup	<p>17. Siswa bersama guru merefleksi kegiatan belajar yang telah dilaksanakan. Peserta didik mengemukakan kesannya secara <i>santun</i> dan <i>jujur</i> mengenai pembelajaran hari ini.</p> <p>18. Siswa mendengarkan informasi dari guru terkait materi dan kegiatan pertemuan berikutnya, yaitu mengemukakan hari ulang tahun.</p> <p>19. Ketua kelas memberi aba-aba untuk mengucapkan salam penutup dan ucapan terima kasih atas pembelajaran hari ini dengan <i>santun</i>, guru menjawab salam peserta didik dan memberikan pesan untuk tetap semangat dan giat belajar.</p>	<p>Kolaboratif, Komunikatif, berpikir kritis</p> <p>Disiplin</p>	10

8. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Teknik dan bentuk penilaian
 - a. Penilaian pengetahuan
 - Teknis : tertulis
 - Bentuk : penilaian harian dan penugasan
 - b. Penilaian ketrampilan
 - Teknis : praktik
 - Bentuk : wacana tulis dan lisan
 - c. Penilaian sikap
 - Teknis : observasi, penilaian diri
2. Instrumen Penilaian (terlampir)
3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan
 - a. Pembelajaran Remedial:
 - Pembelajaran remedial dilaksanakan segera setelah diadakan penilaian harian bagi peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari 70.
 - Pembelajaran ulang apabila yang tidak tuntas minimal 25 % dari peserta didik yang mengikuti penilaian harian.

- Strategi pembelajaran remedial dilaksanakan dengan pembelajaran remedial, penugasan dan tutor teman sebaya berdasarkan indikator pembelajaran yang belum dicapai oleh masing-masing peserta didik.
- b. Pembelajaran Pengayaan:
 - Pengayaan bagi peserta didik yang mendapatkan nilai lebih dari 70. Strategi pembelajaran pengayaan diberikan dengan materi yang sama namun tingkat pemahaman yang lebih tinggi.
- 4. Kunci dan Pedoman Penskoran (terlampir)

Kepala Sekolah

Yogyakarta, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

KUSWORO,S.Pd, M.Hum
NIP. 19640817 198803 007

Fitrahadi Muttaqin, S.S.

LAMPIRAN 1

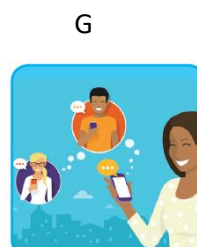
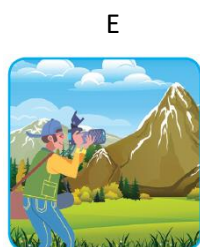
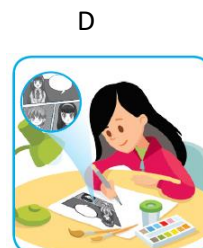
Materi Pembelajaran

- Kosakata/kegiatan tentang kegemaran
ギターを ひく、マンガを かく、マンガを よむ、アニメグッズを あつめる、スポーツを
みる、スポーツを する、おんがくを きく、うたう、おかしを つくる、しゃしんを とる、sns
を する
- Frekuensi melakukan kegiatan
まいにち
いっしゅうかんに いったい、にかい、さんかい、よんかい、ごかい
いっかげつに いったい、にかい、さんかい、よんかい、ごかい
- Pola kalimat
しゅみは . . . です。
しゅみは なんですか。
まいにちいっしゅうかんに/いっかげつに . . . ぐらいです。

LAMPIRAN 2: LKPD

L K P D 1

I. Isilah kegiatan kegemaran di bawah ini



JAWAB

- | | |
|--------------|--------------|
| A. わたしの しゅみは | E. わたしの しゅみは |
| B. わたしの しゅみは | F. わたしの しゅみは |
| C. わたしの しゅみは | G. しゅみは |
| D. わたしの しゅみは | H. しゅみは |
| | I. しゅみは |

Carilah pasangan kosakata di bawah ini.

- | | |
|---------|-------|
| A. しゃしん | 1. よむ |
| B. マンガ | 2. する |
| C. アニメ | 3. みる |
| D. スポーツ | 4. かく |
| E. SNS | 5. ひく |
| F. ギター | 6. きく |

- G. おかし
- H. おんがく
- I. ゲーム

- 7. とる
- 8. つくる
- 9. うたう

Jawablah pertanyaan berikut ini

1. kegiatan bertukar dan berbagi informasi dengan orang banyak dalam waktu singkat
2. kegiatan yang berhubungan dengan musik
3. aktivitas yang dapat dilakukan dengan telepon genggam
4. kegiatan yang mengeluarkan keringat
5. kegiatan yang memerlukan keterampilan khusus

LKPD 2

I. Isilah paragraph berikut ini

NO	月よう日	火よう日	水よう日	木よう日	金よう日	土よう日	日よう日	___かい
1	0							___かい
2		0	0					___かい
3	0			0	0			___かい
4			0	0	0	0	0	___かい
5	0	0		0	0	0	0	___かい
6	0	0	0	0	0	0	0	___かい

II. Lengkapi kalimat berikut ini. Nomor soal disesuaikan dengan nomor tabel di atas

1. いっしゅうかんに ___かいです
2. いっしゅうかんに ___かいです
3. いっしゅうかんに ___かいです
4. いっしゅうかんに ___かい ぐらいです
5. いっしゅうかんに ___かい ぐらいです
6. いっしゅうかんに ___かい ぐらいです

III. Gabungkanlah kedua kalimat berikut ini

Contoh : っかいぐらいです。アニメをよむ → いっしゅうかんに っかいぐらい アニメをよみます。

にかいです。サッカーをする →

さんかいです。おかしくを つくる →

よんかいぐらいです。ギターを ひく →

ごかいぐらいです。うたう →

**まいにちです。Sns をする →

LAMPIRAN 3: PENILAIAN

KISI-KISI TES TERTULIS BENTUK PILIHAN GANDA

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 2 Yogyakarta
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Nama Guru : Fitrahadi Muttaqin, S.S.
 Kelas/Semester : XII/1
 Tahun Pelajaran : 2020/2021

No.	Kompetensi Dasar	Materi	IPK	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal	Bentuk Soal
1.	Menentukan kegemaran dan kegiatan waktu luang (shumi to hima na toki) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis.	kegemaran	Mengidentifikasi kosakata dan kegiatan yang berkaitan dengan kegemaran.	Disajikan gambar, siswa dapat mengidentifikasi gambar dengan tepat	Pengetahuan (C1)	1	PG
		kegemaran	Menentukan kegiatan yang berkaitan dengan kegemaran	Disajikan kalimat rumpang, siswa dapat menentukan kata kerja yang tepat	Aplikasi (C3)	2	PG
		kegemaran	Menentukan kegiatan yang berkaitan dengan kegemaran	Disajikan kalimat rumpang, siswa dapat menentukan kata yang tepat	Aplikasi (C3)	3	PG
		kegemaran	Menyatakan kosakata dan kegiatan yang berkaitan dengan kegemaran.	Disajikan teks percakapan, siswa dapat menentukan kata yang tepat	Aplikasi (C3)	4	PG
		Frekuensi melakukan kegemaran	Mengemukakan kosakata dan kegiatan yang berkaitan dengan kegemaran	Disajikan teks paragraf, siswa dapat mengemukakan frekuensi melakukan kegemaran dengan tepat	Pemahaman (C2)	5	PG
		kegemaran	Menentukan kegiatan yang berkaitan dengan kegemaran	Disajikan teks percakapan, menentukan ajakan tanya yang tepat	Aplikasi (C3)	6	PG
		kegemaran	Menentukan kegiatan yang berkaitan dengan kegemaran	Disajikan teks percakapan, dapat memilih kata tanya yang tepat	Aplikasi (C3)	7	PG
		kegemaran	Menentukan kegiatan yang berkaitan dengan	Disajikan kalimat rumpang, siswa dapat	Aplikasi (C3)	8	PG

			kegemaran	menentukan kosakata yang tepat			
		kegemaran	Menentukan kegiatan yang berkaitan dengan kegemaran	Disajikan teks paragraf, siswa dapat menentukan hobi	Aplikasi (C3)	9	PG
		kegemaran	Mengemukakan kosakata dan kegiatan yang berkaitan dengan kegemaran	Disajikan teks paragraf, siswa dapat menyatakan alasan	Pemahaman (C2)	10	PG

Soal Tes Tertulis

Perhatikanlah gambar berikut untuk menjawab soal no 1

1. わたしの しゅみは . . . です

- A. まんがを かくこと
- B. おかしを つくこと
- C. スポーツを みること
- D. おんがくを きくこと
- E. しゃしんを とること



2. わたしの しゅみは ほんを スポーツを . . . です

- A. すること
- B. きくこと
- C. よむこと
- D. つくこと
- E. かくこと

3. わたしの しゅみは マンガを . . . です

- A. よむ
- B. よむこと
- C. よみます
- D. よみ
- E. よみません

4. ハディ : ふみこさん、しゅみは なんですか。

ふみこ : . . . を ひくことです。

- A. え
- B. ギター
- C. まんが
- D. しゃしん
- E. おんがく

5. わたしは たろです。の しゅみは まんがを よむことです。どうぶつと にちようびに まんがを よみます。

たろさんは . . . まんがを よみます。

- A. にかい
- B. まいにち
- C. いっしゅかんに
- D. いっかげつに にかい
- E. いっしゅかんに にかい

Lengkapilah teks percakapan berikut untuk menjawab soal no 6 dan 7

ゆだ : りたさん、しゃしんがすきですか。

りた : はい、すきです。

ゆだ : いっしょに しゃしんを 6. . . か。

りた : いいですね。7. . . が いいですか。

ゆだ : らいしゅうの どうぶつは どうですか

りた : いいですね。そうしましょう。

6. . . .

- A. とる
- B. とりません
- C. 取ります
- D. 取りましょう
- E. 取ってくださいませんか

7. . . .

- A. いつ
- B. どこ
- C. だれ
- D. なん
- E. どれ

8. わたしは おんがくを . . . が すきです。

- A. きく
- B. きき
- C. きくこと
- D. ききます
- E. ききました

Bacalah teks berikut ini, kemudian jawablah pertanyaannya

こんにちは。きたろです。うたうことが すきです。だいすきな ジャンルは ポップです。いっしゅかんに 3かい れんしゅうして います。ギターが できます。でも、ピアノが あまり できません。だいすきな かしゅは ライシャです。うたが ききやすいですですから。

9. きたろさんのしゅみは なんですか。

- A. うたうこと
- B. ポップ
- C. ぎたー
- D. ピアノ
- E. ライシャ

10. どうして きたろさんは ライシャが すきですか。

- A. うたうことが できますから。
- B. ピアノが できますから。
- C. しゅみは うたうことですから。
- D. ギターが できますから。
- E. うたが ききやすいですから。

Rubrik Penilaian Unjuk Kerja/Praktik (Berbicara)

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas/Semester : XII/1
 Tahun Pelajaran : 2020-2021
 Kompetensi Dasar : 4.1 Membuat wacana yang berkaitan dengan kegemaran dan kegiatan waktu luang (shumi to hima na toki) dalam bentuk teks interaksi transaksional lisan dan tulis.
 Indikator Soal :Membuat wacana lisan yang berkaitan dengan kegemaran dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks

No	Kriteria	Aspek	Skor
1.	Tata Bahasa (skor maks. = 5)	Tata bahasa benar dan sesuai makna	5
		Tata bahasa benar atau sesuai makna	4
		Tata bahasa benar, tapi tidak sesuai makna	3
		Tata bahasa tidak benar, tapi sesuai makna	2
		Tata bahasa tidak benar dan tidak sesuai makna	1
2.	Penguasaan Kosakata (skor maks. = 5)	Pemilihan kata tepat dan efektif	5
		Pemilihan kata tepat atau efektif	4
		Pemilihan kata tepat, tapi tidak efektif	3
		Pemilihan kata tidak tepat, tapi efektif	2
		Pemilihan kata tidak tepat dan tidak efektif	1
3.	Intonasi/Pelafalan (skor maks. = 5)	Pengucapan jelas dan tepat	5
		Pengucapan jelas atau tepat	4

		Pengucapan jelas, tapi tidak tepat	3
		Pengucapan tidak jelas, tapi tepat	2
		Pengucapan tidak jelas dan tidak tepat	1
4.	Kelancaran (skor maks. = 5)	Penyampaian lancar dan sesuai pelafalan	5
		Penyampaian lancar atau sesuai pelafalan	4
		Penyampaian lancar, tapi tidak sesuai pelafalan	3
		Penyampaian tidak lancar, tapi sesuai pelafalan	2
		Penyampaian tidak lancar dan tidak sesuai pelafalan	1
5.	Tujuan Komunikatif Bicara (skor maks. = 5)	Tujuan komunikatif jelas dan mudah dipahami	5
		Tujuan komunikatif jelas atau mudah dipahami	4
		Tujuan komunikatif jelas, tapi tidak mudah dipahami	3
		Tujuan komunikatif tidak jelas, tapi mudah dipahami	2
		Tujuan komunikatif tidak jelas dan tidak mudah dipahami	1
Skor Maksimal:			25

Pedoman penghitungan skor:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Rubrik Penilaian Unjuk Kerja/Praktik (Menulis)

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas/Semester : XII/1
 Tahun Pelajaran : 2020-2021
 Kompetensi Dasar : 4.1 Membuat wacana yang berkaitan dengan kegemaran dan kegiatan waktu luang (shumi to hima na toki) dalam bentuk teks interaksi transaksional lisan dan tulis.

Indikator Soal : Membuat wacana tulis yang berkaitan dengan kegemaran dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks

No	Kriteria	Aspek	Skor
1.	Tata Bahasa (skor maks. = 5)	Tata bahasa benar dan sesuai makna	5
		Tata bahasa benar atau sesuai makna	4
		Tata bahasa benar, tapi tidak sesuai makna	3
		Tata bahasa tidak benar, tapi sesuai makna	2
		Tata bahasa tidak benar dan tidak sesuai makna	1
2.	Penguasaan Kosakata (skor maks. = 5)	Pemilihan kata tepat dan efektif	5
		Pemilihan kata tepat atau efektif	4
		Pemilihan kata tepat, tapi tidak efektif	3
		Pemilihan kata tidak tepat, tapi efektif	2
		Pemilihan kata tidak tepat dan tidak efektif	1
5.	Tujuan Komunikatif Bicara (skor maks. = 5)	Tujuan komunikatif jelas dan mudah dipahami	5
		Tujuan komunikatif jelas atau mudah dipahami	4
		Tujuan komunikatif jelas, tapi tidak mudah dipahami	3
		Tujuan komunikatif tidak jelas, tapi mudah dipahami	2
		Tujuan komunikatif tidak jelas dan tidak mudah dipahami	1
Skor Maksimal:			15

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Rekap Penilaian Sikap dan Sosial

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 2 Yogyakarta
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Nama Guru : Fitrahadi Muttaqin, S.S.
 Kelas/Semester : XII/1
 Tahun Pelajaran : 2020/2021

No	Hari/ Tanggal	Nama	Peristiwa/Perilaku	Butir Sikap	Pos/ Neg	Tindak Lanjut
1.						
2.						

3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
	Dst.					

1. Lembar Penilaian Diri

LEMBAR PENILAIAN DIRI
(Pada Kerja Kelompok)

Nama :
Kelas/Semester :

Petunjuk:

- Bacalah baik-baik setiap pernyataan dan berilah tanda \surd pada kolom yang sesuai dengan keadaan dirimu yang sebenarnya.
- Serahkan kembali format yang sudah diisi kepada bapak/ibu guru.

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
Selama kegiatan kelompok, saya:			
1.	Mengusulkan ide kepada kelompok.		
2.	Sibuk mengerjakan tugas saya sendiri.		
3.	Tidak berani bertanya karena malu ditertawakan.		
4.	Menertawakan pendapat teman.		
5.	Aktif mengajukan pertanyaan dengan sopan.		
6.	Melaksanakan kegiatan kelompok, meskipun tidak sesuai dengan pendapat saya.		