

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SELEKSI SIMULASI MENGAJAR CALON GURU PENGGERAK ANGKATAN-5

Satuan Pendidikan : SMA N 5 BEKASI
Kelas/ Semester : X / 2 (Genap)
Tema : Gakkou no Seikatsu (Kehidupan sekolah)
Sub Tema : Ruang di Sekolah
Alokasi Waktu : 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui pembelajaran model Discovery Learning, peserta didik dapat memahami cara memberitahu dan menanyakan fakta, terkait kosakata ruangan di sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya dengan penuh rasa ingin tahu, bertanggung jawab, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis).

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik mengucapkan salam dan berdoa.• Mengabsen siswa, menanyakan kabar, perasaan peserta didik dan memberi motivasi• Mereview pelajaran sebelumnya dan hubungan dengan pelajaran sekarang.• Menyampaikan tujuan dan manfaat pelajaran sekarang serta Langkah pembelajaran dan penilaian	3 menit
Kegiatan Inti		5 menit
Sintaks Stimulasi	Menyajikan gambar ruangan di sekolah, peserta didik mengamati gambar, guru mengajukan pertanyaan terkait gambar yang mendorong eksplorasi dan berpikir kritis.	
Problem Statement	Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok. Memberikan beberapa kartu gambar, peserta didik secara berkelompok aktif berdiskusi untuk mengidentifikasi dari setiap gambar sehingga dapat menemukan kosakata ruangan di sekolah dalam Bahasa Jepang, menuliskannya di buku kerja, perwakilan kelompok mempresentasikan.	
Pengumpulan Data	Peserta didik menambahkan kosakata yang ditemukan oleh kelompok lain, namun belum ditemukan kelompoknya di lembar kerja.	
Pengolahan Data	Peserta didik mengklasifikasi ruang yang ada di sekolah, membandingkan dengan ruang yang ada di sekolah, apakah ada yang perlu ditambahkan atau dikurangi.	
Verification (Pembuktian)	Peserta didik melafalkan kosakata dibimbing oleh guru, kemudian Peserta didik mengenali dan melatih ingatan terhadap kosakata ruangan di sekolah melalui permainan sederhana (tebak gambar/tebak kata) secara berkelompok, 1 kelompok berlatih, kelompok lain memvalidasi.	
Generalization (menarik kesimpulan/generasi lisasi)	Dari hasil validasi data, peserta didik dapat mengambil kesimpulan Guru mengkonfirmasi bila terjadi kesalahan, Selama kegiatan berlangsung Guru mengamati dan memberikan tambahan informasi sebagai penguatan atas kesimpulan peserta didik dan memberikan pengetahuan tambahan.	

Penutup		2 menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat refleksi kegiatan belajar mengajar, berupa evaluasi pembelajaran yang telah disampaikan. (bertanya tentang pemahaman, perasaan siswa, kesulitan siswa) • Guru melakukan penilaian untuk mengetahui tingkat ketercapaian indikator sesuai Instrumen penilaian. Dan merencanakan kegiatan tindak lanjut. • Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. • Berdoa dan salam. 	

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

PENILAIAN	TEKNIK	ASPEK	TINDAK LANJUT
Sikap	Observasi saat proses pembelajaran	rasa ingin tahu, bertanggung jawab.	Diberi catatan khusus
Pengetahuan	Penugasan Tertulis	Unsur kebahasaan dan budaya	Remedial atau pengayaan
Keterampilan	Presentasi	kreatifitas	Perbaikan dan masukan

D. LAMPIRAN

- Materi Pembelajaran (Lampiran 1)
- Alat penilaian (Lampiran 2)
- Kriteria Penilaian (Lampiran 3)
- Alat, Bahan dan Media (Lampiran 4)

Mengetahui
Kepala SMAN/MA

Bekasi, 4 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran,

Dra.Hj.Sumartini, MM
NIP. 196601131990022001

Dian Widyasari, S.Hum
NIP. 198202052011012004

Materi Pembelajaran (Lampiran 1)

Kosakata ruangan di sekolah



としよしつ Toshoshitsu (Ruang Perpustakaan)



きょうしつ Kyoushitsu (Ruang Kelas)



こうてい Koutei (Lapangan)

-Alat penilaian (Lampiran 2)

LEMBAR KERJA

1. Tuliskan 4 ruangan yang ada di sekolah dalam Bahasa Jepang
2. Tuliskan nama ruangan yang disebutkan oleh kelompok lain yang belum disebutkan di soal no 1.
3. Tuliskan perbedaan ruangan di sekolah Indonesia dan Jepang
4. Tuliskan ruangan yang perlu ditambahkan di sekolah atau ruangan yang perlu dialih fungsikan/ dihilangkan di sekolah.

-Kriteria Penilaian (Lampiran 3)

Instrumen Penilaian Sikap (Rasa ingin tahu dan bertanggung jawab)

Kolom aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut :

4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang

NO	WAKTU	NAMA	KEJADIAN/ PERILAKU	BUTIR SIKAP	POS/ NEG	TINDAK LANJUT
1						
2						
3						
4						
Dst						

Instrumen penilaian pengetahuan

No 1 : Satu kosakata tulisan dan arti betul, bernilai 10 poin maksimal 40

No 2 : Satu kosakata tulisan dan arti betul, bernilai 10 poin maksimal 40

No 3 : Menjelaskan dengan lengkap maksimal 10 poin

No 4 : Menjelaskan dengan lengkap maksimal 10 poin

Instrumen Penilaian Keterampilan

Kriteria	Skor				Penilaian
	5	4	3	2	
Kosakata	menggunakan kosakata dengan tepat dan benar	menggunakan kosakata dengan cukup dan benar	menggunakan kosakata terbatas, ada beberapa yang salah	menggunakan kosakata sangat terbatas.	Skor maksimal 5
Pemahaman	penyampaian dengan struktur sangat runut, mudah dipahami	penyampaian dengan struktur cukup runut dan bisa dipahami	penyampaian kurang runut agak sulit dipahami	penyampaian tidak runut, tidak bisa dipahami.	Skor maksimal 5
Nilai akhir = $\frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$					

Sumber dan Media (Lampiran 4)

Sumber : Buku Sakura, Nihon go Kirakira dan internet

Media : Foto ruangan di sekolah