

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMAN 1 Semarang
Mata Pelajaran	: Bahasa Jepang
Kelas/Semester	: X/2
Tema	: Kazoku no Seikatsu (Kehidupan Sekolah)
Sub Tema	: Nama Ruangan di Sekolah
Alokasi waktu	: 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui pembelajaran dengan metode discovery learning peserta didik, dapat:

- 3.6.1. Peserta didik mampu menganalisis ruangan yang ada disekolah pada teks interaksi transaksional lisan dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya;
- 3.6.2. Peserta didik mampu menganalisis ruangan yang ada disekolah pada teks interaksi transaksional tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya

- 4.6.1 Peserta didik mampu membuat wacana tentang ruangan yang ada disekolah pada teks interaksi transaksional lisan dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya;
- 4.6.2 Peserta didik mampu membuat wacana tentang ruangan yang ada disekolah pada teks interaksi transaksional tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah	Uraian Kegiatan Pembelajaran
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru membuka dengan salam;2. Guru mengajak berdoa yang dipimpin oleh satu peserta didik;3. Guru mengabsen kehadiran pesera didik;4. Guru mengajak peserta didik untuk peduli dengan lingkungan (membersihkan lingkungan di sekitar tempat duduk, berupa membuang sampah);5. Guru meminta peserta didik mengamati Gambar denah (diskusi hasil pengamatan berupa nama ruang dan keberadaan);6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran;7. Guru menyampaikan motivasi;
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menunjukkan ruangan yang ada di sekolah;2. Guru menyampaikan nama-nama ruangan yang ada dalam bahasa Jepang; Contoh: Nama Ruangan desu. Koko wa Nama Ruang desu.3. Pesera didik mengikuti dengan pola (dengar, mengulangi, mandiri);4. Guru menyampaikan contoh bentuk percakapan mengenai keberadaan benda yang ada di dalam kelas;

	<p>Contoh: Q :Koko/Soko/asoko wa nan desuka? A : soko/koko/asoko wa kyoushitsu desu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan percakapan sesuai dengan gambar yang ditunjukkan oleh guru; 6. Guru memerintahkan Peserta didik melakukan percakapan dengan teman yang berbeda tempat duduk dengan membawa kertas yang terdapat gambar benda-benda yang ada di kelas. Jenis kegiatannya ada Information Gape. 7. Guru meminta dua peserta didik melakukan contoh percakapan di depan kelas; 8. Guru mengevaluasi kegiatan percakapan Informastion Gap.
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan refleksi dan mereview pembelajaran (mengajak siswa menyimpulkan materi pembelajaran hari ini); 2. Guru melakukan penugasan; 3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya; 4. Guru mengajak melakukan doa untuk mengakhiri pembelajaran

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap
Penilaian yang dilakukan adalah observasi.
2. Penilaian Pengetahuan
Terlampir.
3. Ketrampilan
Praktek Percakapan

Semarang, 18 Juli 2021

Guru Mata Pelajaran

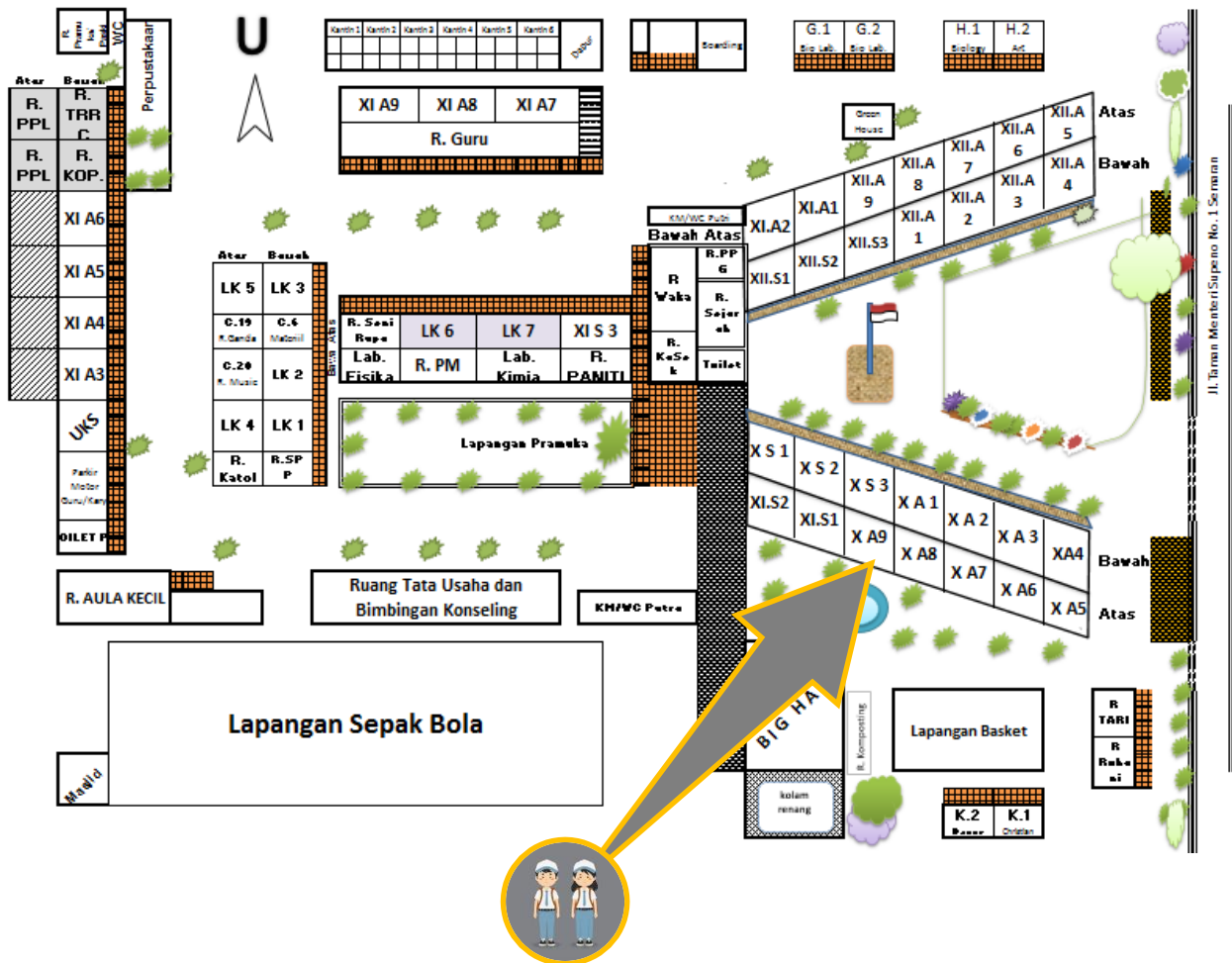
Mengtahui;
Kepala Sekolah

Kusno, S.Pd., M.Si.
NIP. 19710718 199702 1 004

Riswanto, S.S.,Gr
NIP. -

Penilaian Pengetahuan

Perhatikan denah sekolah kita!



Setelah memperhatikan tersebut, jawablah pertanyaan berikut!

1. Sebutkan nama ruangan yang ada di sekolah kita?

2. Ruang UKS ada di mana?

3. Anda berada di mana?

4. Bayangkan Anda ada di ruang kelas X MIPA 9, Jelaskan ruang kelas XI IPS 1 di mana?

Kegiatan 1

Sekarang kita meningkatkan pemahaman materi mengenai Kehidupan di Sekolah.
Jawablah dan ditulis dengan ***bahasa Jepang!***

1. Pada jam istirahat peserta didik menuju
2. Ruangan yang dipakai Peserta didik saat mengalami sakit/badan tidak enak?
3. Ibu/Bapak Guru standby di ...
4. Peserta didik menyelesaikan administrasi di ...
5. Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah melakukan rapat di

Kegiatan 2

Mari kita mencocokkan kosakata dengan memberi garis mengenai nama ruangan di sekolah!



Kouchoushitsu
Kantin
Jimushitsu
Shokuinshitsu
Kyoushitsu
Hokenshitsu
Toshoshitsu





Kegiatan 3

Kita sudah dapat menyebutkan nama ruangan, sekarang kita tentukan penulisan dengan hiragana yang benar!

No	Huruf Acak	Hiragana	Cara baca	B Indonesia
1	つ*きよ*し*う
2	ほ*ん*つ*け*し
3	し*しよ*つ*と
4	つ*じ*し*む
5	こ*う*ちよ*う*し*つ
6	し*ん*しよ*い*つ*く
7	ン*カ*ティ*ン
8	ト*レ*イ


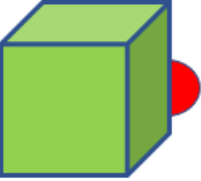

Kegiatan 4

Yokatta sudah mampu menyebutkan nama ruangan, sekarang kita menyebutkan kata tunjuk keberadaan ruang di sekolah kita.

Ilustrasi	Bahasa Jepang	Bahasa Indonesia





Kegiatan 5

Sudah waktunya kita menjelaskan keberadaan ruangan dengan detail. Berikut kata tunjuk posisi.

Ilustrasi	Bahasa Indonesia	Bahasa Jepang




Kegiatan 6

Berikutnya kita tentukan kosakata mengenai ruangan dan kata tunjuk dengan memberi garis lingkaran secara horisontal, vertikal, diagonal! Perhatikan contoh!

と	し	よ	し	つ	あ	な	じ	へ	ま	や	ら
あ	く	か	さ	そ	に	は	む	み	つ	り	
い	い	き	ど	こ	う	ち	ょ	う	し	つ	と
う	ん	く	こ	た	ぬ	ひ	ん	む	つ	な	
う	し	ろ	し	ち	ね	け	ほ	め	ゆ	り	
え	つ	け	す	つ	ほ	ふ	ま	え	よ	る	

Kegiatan 7

Kali ini kita mencoba melatih dalam menyatakan keberadaan ruangan. Dengan merubah ke dalam bahasa Jepang terlebih dahulu. Perhatikan contoh di bawah.

Koko/soko/soko wa kyoushitsu desu.

a b

No	a	B	Lembar Jawab
1.	Situ	R. Perpustakaan	...
2.	Sana	R. Kepala Sekolah	...
3.	Sini	R. UKS	...

Kegiatan 8

Setelah dapat menyatakan nama ruangan, sekarang kita menyusun percakapan sederhana dan tulislah makna dalam bahasa Indonesia!

Perhatikan contoh:

Q : Koko/soko/Asoko wa nan desuka.

a

A : soko/koko/asoko wa kantin desu.

b c

No	a	B	c	Lembar Jawaban
1	koko	Soko	Kantin	...
2	Asoko	Asoko	Shokuinshitsu	...
3	soko	Koko	Kouchoushitsu	...

Kegiatan 9

Kita perlu menjelaskan posisi atau letak ruangan yang ada di sekolah dengan benar. Apakah di depannya/di sampingnya/di belakangnya. Ayo kita buat percakapan sederhana.

Perhatikan contoh!

Q : Kyoushitsu wa doko desuka.

a

A : Kyoushitsu wa hoken shitsu no tonari desu.

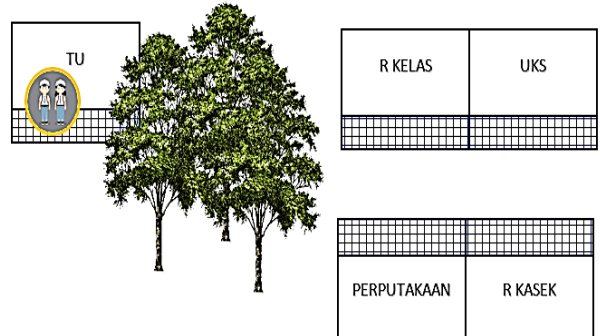
b c

No	a	B	c	Lembar Jawaban
1	Kantin	R Guru	Depan	...
2	TU	UKS	Samping	...
3	Perpustakaan	R Kasek	Belakang	...

Kegiatan 10

Sudah sangat menguasai materi pembelajaran hari ini. Mari aplikasikan pada sebuah percakapan. Lengkapilah percakapan rumpang berikut dengan memperhatikan gambar di samping teks percakapan!

Ratna : Dena-san, koko wa ... desuka.
Dena : Jimushitsu desu.
Ratna : A, soudesuka. Hoken-shitsu wa?
Dena : ... desu.
Ratna : ... desuka.
Dena : ... no ... desu.
Ratna : A, soudesuka. arigatou



Kegiatan 11

Akhirnya kita bermuara pada sebuah kegiatan yang sangat menarik, mari kita lakukan :

1. Buatlah sebuah denah sekolah impian. Bayangkan menjadi seorang arsitek dan mendesain keberadaan ruangan pada sekolah impian masa depan!
2. Dari desain tersebut, buatlah sebuah deskripsi wacana sederhana yang menjelaskan nama ruangan dan keberadaan ruangan tersebut!
3. Kerjakan pada lembar kertas dan setelah selesai difoto,
4. Kirim hasil karya Anda ke email Sensei.

A. REFLEKSI

Isilah penilaian diri ini dengan sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya sesuai dengan perasaan Anda ketika mengerjakan suplemen bahan materi ini!

1. Bubuhkanlah tanda centang (v) pada salah satu gambar yang dapat mewakili perasaan Anda setelah mempelajari materi ini!



2

.....

3. Apa yang Ananda kuasai dari materi ini?

.....
.....

4. Bagian apa yang belum Ananda kuasai?

.....
.....
.....

5. Apa upaya Kamu untuk menguasai yang belum Ananda kuasai?

.....
.....
.....

6. Sebutkan hal yang menarik dari aktivitas pembelajaran yang sudah Ananda lakukan!
Berikan alasannya!

.....
.....
.....

7. Sebutkan hal yang tidak menarik dari aktivitas pembelajaran yang sudah Ananda lakukan!
Berikan alasannya!

.....
.....
.....

B. UMPAN BALIK GURU

Perhatikan komentar Sensei, semoga menjadi motivasi peningkatan kompetensi dan prestasi Anda!