

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMAN 5 Tangerang
Mata Pelajaran	: Bahasa Jepang
Kelas	: X
Semester/Program	: 2 / IPA
Materi Pokok	: Gakkou no Seikatsu
Alokasi Waktu	: 3x Pertemuan

### A. Kompetensi Inti/KI

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural 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, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menganalisis kehidupan sekolah ( <i>Gakkou no Seikatsu</i> ) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	<p>3.2 Memahami cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, serta meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik identitas diri (<i>aisatsu, jikoshoukai</i>) dan kehidupan sekolah (<i>gakkou no seikatsu</i>) dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.</p> <p>3.3 Memahami secara sederhana unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya terkait topik identitas diri (<i>aisatsu, jikoshoukai</i>) dan kehidupan sekolah (<i>gakkou no seikatsu</i>) yang sesuai konteks penggunaannya.</p> <p>3.4 Memahami secara sederhana unsur</p>

	kebahasaan dan budaya yang terdapat dalam karya sastra.
4.6 Menghasilkan wacana pendek dan sederhana mengenai kehidupan sekolah ( <i>gakkou no seikatsu</i> ) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	<p>4.2 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana tentang cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap serta meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik identitas diri (<i>aisatsu, jikoshoukai</i>) dan kehidupan sekolah (<i>gakkou no seikatsu</i>) dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks secara benar dan sesuai konteks.</p> <p>4.3 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan identitas diri (<i>aisatsu, jikoshoukai</i>) dan kehidupan sekolah (<i>gakkou no seikatsu</i>) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar dan sesuai dengan konteks.</p> <p>4.4 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana sesuai dengan unsur kebahasaan dan budaya yang terdapat dalam karya sastra.</p>

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan pembelajaran berbasis proyek, peserta didik dapat menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya, mengembangkan sikap jujur, peduli, dan bertanggung jawab, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, berkreasi dan mengevaluasi.
2. Setelah mengamati gambar dari media **Power Point interaktif** dan mendengarkan pelapalan, peserta didik dapat **menyebutkan** dan **menjelaskan** ungkapan memberi dan meminta informasi tentang makanan apa yang dimakan, dengan siapa makan dan dimana peserta didik makan siang dalam bahasa Jepang, menggunakan ungkapan ajakan makan bersama, serta dapat membuat dan menyusun wacana pendek dan sederhana tentang makan siang.

### D. Materi Pembelajaran

1. Fakta : Kosakata dan pola kalimat tentang makanan, tempat yang ada di sekolah dan kata keterangan orang
  - ミーアヤム、ミーバツ、ミーゴレン、アヤムゴレン、ナシゴレン、パン
  - カンテイん、きょうしつ、そと、ろうか、かいだん
  - ~さん、ともだち、ひとりで
2. Konsep : (KB Makanan)をたべます。(KK)でたべます。(KK Orang)とたべます。
  - Kosakata makanan

- Kosakata tempat yang ada di sekolah
  - Kosakata keterangan orang
3. Prosedur : Menyebutkan, menjelaskan, serta menyusun wacana berkaitan dengan makanan apa yang dimakan pada saat makan siang, dimana dia makan siang dan dengan siapa dia makan siang
  4. Metakognitif : Merancang dan berkomunikasi dalam bahasa Jepang yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata.

### E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Sainifik  
 Metode : *Project Based Learning*  
 Model : Pertemuan tatap muka, diskusi, tanya jawab, penugasan

### F. Media Pembelajaran

1. Media : *Power Point* interaktif, Gambar, Audio, *Google Form*
2. Alat dan Bahan Pembelajaran:
  - Laptop
  - *Handphone*
  - Instagram
  - Papan Tulis
  - Spidol
  - Karton

### G. Sumber Belajar

1. Buku Nihongo Kira-kira Kelas X
2. Sumber belajar relevan lainnya

### H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Langkah Pembelajaran	Media Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pertemuan 1 Langkah 1, Menentukan Topik : Guru memberi stimulus kepada peserta didik agar dapat merujuk ke topik "Apa yang biasa kalian makan pada saat istirahat siang?" "Makan dimana? Sendirian? Apakah ada yang membawa bentou (bekal)?"		10 Menit
Langkah 2, Kegiatan Prakomunikatif :	Power Point / Gambar	80 Menit

<p>Guru menampilkan gambar makanan, memperdengarkan audio, meminta siswa mengucap ulang kosakata dan kalimat yang diperdengarkan, mengerjakan latihan dan mencocokkan jawaban latihan</p>	<p>Audio</p>	
<p>Pertemuan 2 Langkah 3, Menyiapkan Pertanyaan Arahan : Guru menyiapkan gambar makanan Jepang dan Indonesia lalu bertanya kepada peserta didik mengenai persamaan dan perbedaan kedua makanan tersebut lalu merefleksikan makanan yang ada di sekolah dan mengajak peserta didik untuk berdiskusi dalam menyepakati target dari proyek yaitu membuat survey mengenai makanan yang dimakan oleh teman-teman lainnya</p>	<p>Power Point / Gambar</p>	<p>20 Menit</p>
<p>Langkah 4, Mendesain Perencanaan Proyek : Guru dan peserta didik berdiskusi mengenai proyek yang akan dibuat, informasi apa yang ingin didapatkan, bagaimana proses pencarian informasinya dan bagaimana cara mempresentasikannya</p>	<p>Papan tulis Spidol</p>	<p>40 Menit</p>
<p>Langkah 5, Menyusun Jadwal Pelaksanaan Proyek : Guru menginstruksikan peserta didik untuk melaksanakan proyek dalam waktu 1 minggu dan bertanya kapan batas akhir penyelesaian posternya dan meminta peserta didik untuk mendiskusikan pembagian tugas dan waktu pengerjaannya pada tiap kelompok dan menuliskan <i>time line</i> nya di kertas lalu dikumpulkan</p>	<p>Kertas Papan tulis Spidol</p>	<p>40 Menit</p>
<p>Pertemuan 3</p>		

Langkah 6, Penyelesaian Proyek dengan Pemonitoran dan Konsultasi Guru: Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil survey dalam Bahasa Jepang per kelompok lalu bertanya kepada peserta didik lainnya apa ada yang dikomentari, setelah itu kelompok yang sudah tampil presentasi untuk memperbaiki sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh teman-temannya	Flipchart / Karton	60 Menit
Langkah 7, Menguji dan Menilai Hasil Proyek: Guru bertanya sudahkah posternya diperbaiki dan diunggah ke Instagram lalu Guru memeriksa poster tersebut		20 Menit
Langkah 8, Evaluasi Hasil Proyek dan Kegiatan Pembelajaran: peserta didik apakah ada yang dapat menceritakan pengalamannya selama mengerjakan poster digital, kendala yang ditemui, solusi dari kendala tersebut dan hal yang berkesan		10 Menit

## I. Penilaian

### Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

Teknik Penilaian

- Sikap : Observasi dan Jurnal
- Pengetahuan : Tes Tulis
- Keterampilan : Unjuk Kerja

### Penilaian Sikap

#### ***Indikator perkembangan karakter Kreatif, Komunikatif, dan Sopan.***

1. BT (belum tampak) *jika* sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas
2. MT (mulai tampak) *jika* menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten
3. MB (mulai berkembang) *jika* menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten
4. MK (membudaya) *jika* menunjukkan adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten

**Bubuhkan tanda V pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.**

No.	Nama Siswa	Komunikatif				Kreatif				Sopan			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													

### Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Rancangan Tes Tulis

Indikator Soal	Bentuk	Nomor Soal	Skor Penilaian
Tes online menggunakan <i>Google Form</i> mengenai tema pembelajaran	Pilihan Ganda	10	Jawaban benar Skor 10, Jawaban salah Skor 0

Penilaian Soal x Skor = 100 $10 \times 10 = 100$
---

### Penilaian Kompetensi Keterampilan Rubrik Perkenalan Keluarga/Teman

Soal	Deskripsi	Skor Maksimal
1	Membuat kalimat dengan apa, dengan siapa dan dimana makan siang	2
2	Kreativitas presentasi hasil survei	2
3	Hasil rekaman dari orang yang disurvei	2
4	Jumlah orang yang disurvei ada berapa orang dan berasal dari kelas yang berbeda	2
5	Presentasi dilakukan oleh 1 orang atau semua anggota	2

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Tangerang, 1 Januari 2022  
Guru Mata Pelajaran

Dra. Sopia Herawati, M. Pd  
19621022 199111 2 001

Hanindah, S. Pd  
19870221 201101 2 001