

Model Format RPP Sesuai Surat Edaran Kemendikbud No 14 Tahun 2019

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Satuan Pendidikan	: SMAN 77 Jakarta
Mata Pelajaran/Tema	: Bahasa Jepang/ Nihongo wa kayoubi desu
Kelas/Semester	: X/1
Materi Pokok	: Jadwal Pelajaran
Alokasi Waktu	: 2 jp (Pertemuan 1)

1. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran berbasis STEAM dengan model PJBL, siswa terampil melakukan percakapan interpersonal lisan dan tulis sederhana yang melibatkan tindakan memberikan ekspresi ucapan, dan menanggapi dengan benar, jujur mandiri dan bertanggung jawab.

2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

2.1. Alat dan Bahan

2.1.1. Alat:

Laptop/HP, Jaringan internet, Aplikasi Google Classroom, Aplikasi Mywall

2.1.2. Bahan :

Buku Nihongo Kirakira

Link Video pembelajaran masuk dalam aplikasi

2.1.3. Pertanyaan :

Mata Pelajaran hari ini apa saja?

Mata pelajaran apa yang paling kalian sukai?

Kegiatan pramuka setiap hari apa?

2.2. Siswa berlatih praktik/mengerjakan tugas

Pendahuluan

Guru memfasilitasi siswa dengan aplikasi GC untuk kegiatan berikut:

1. Menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran
2. Menyampaikan manfaat pembelajaran.

Kegiatan Inti

Menentukan pertanyaan mendasar

Siswa menyimak video pembelajaran melalui link sudah disiapkan di aplikasi sambil berlatih, mempraktikkan ucapan seperti yang ada dalam video.

Siswa menemukan fungsi pola kalimat yang diberikan melalui video pembelajaran.

Siswa berlatih membuat kalimat seperti yang diperintahkan dalam video pembelajaran.

Siswa mengerjakan tugas di aplikasi dan membahas percakapan dalam video di forum diskusi pada aplikasi GC.

2.3. Siswa melakukan kegiatan

Mendasain perencanaan proyek

1. Berlatih melakukan interaksi interpersonal lisan & tulis tentang jadwal pelajaran dengan mempelajari materi dlm video di link yg sudah disiapkan di aplikasi GC.
2. Merancang proyek membuat presentasi dgn mywall dan video presentasi

Menyusun Jadwal

1. Membentuk kelompok
2. Mendiskusikan tulisan yang akan dibuat menggunakan aplikasi Mywall
3. Mendiskusikan topik yang akan dipresentasikan
4. Menulis script percakapan
5. Merevisi script

2.4. Menyimpulkan dan Penilaian Pembelajaran

2.4.1. Kesimpulan Pembelajaran

Penutup

Merefleksi pembelajaran dengan menyampaikan kesimpulan dan pendapat terkait pembelajaran melalui googlemeet.

2.4.2. Penilaian

Pengetahuan

Menentukan tujuan interaksi

Memilih struktur teks yang tepat.

Menggunakan unsur kebahasaan yang tepat.

Keterampilan

Merancang interaksi dalam pembelajaran secara berkelompok.

Membuat Poster digital

Sikap

Mengerjakan daring dengan baik, menyelesaikan tugas tepat waktu, bekerjasama, tanggung jawab

Mengetahui
Kepala Sekolah

Sri Rahmina Utami
NIP.196601191997022002

Jakarta, 24 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran/Kelas

Endah Wijayanti
NIP.197006212008012023