

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMA Negeri 1 Kubutambahan
Mata Pelajaran	: Bahasa Jepang
Kelas /Semester	: X/Ganjil
Program	: Bahasa
Materi Pokok	: Hari ini hari apa? (Kyou wa nanyoubi desuka?)
Alokasi waktu	: 3x 45 menit (1x pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

KOMPETENSI INTI (KI)	
KI 3	KI 4
Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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	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

No	KD Pengetahuan	No	KD Keterampilan
3.3	Menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	4.3	Mengemukakan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi mengenai tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan
No	IPK Pengetahuan	No	IPK Keterampilan
3.3.1	Mencocokkan ujaran-ujaran (kata, frasa, kalimat) yang didengar (LOTS)	4.3.1	Menyusun kalimat secara tertulis tentang nama hari berdasarkan gambar kegiatan (HOTS)

3.3.2	Menyebutkan nama-nama hari (LOTS)	4.3.2	Membuat kalimat sederhana tentang nama-nama hari (HOTS)
3.3.3	Menginformasikan mengenai nama-nama hari (LOTS)	4.3.3	Membuat karangan sederhana tentang kegiatan yang dilakukan di hari tertentu (HOTS)

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran daring menggunakan metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) (C) peserta didik (A) mampu mengungkapkan informasi (B) mengenai nama-nama hari dalam Bahasa Jepang (D) secara tepat dengan sikap jujur, tanggung jawab, rasa ingin tahu, berani, disiplin, empati, santun, percaya diri dan pantang menyerah, toleransi serta memiliki keterampilan sikap berpikir kritis dan pro-aktif (kreatif), mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik selama proses pembelajaran.

C. Materi Pembelajaran STEAM

Sains

1. Fakta:

- Kosakata tentang nama hari

2. Konseptual

- KB1 は(nama hari) ようびです。
- KB (kegiatan) はなんようびですか。
- KB1 は (nama hari) ようびから (nama hari) ようびまでです。

3. Prosedural

- Menyebutkan nama hari dalam bahasa Jepang
- Menginformasikan mengenai nama hari dalam bahasa Jepang

4. Metakognisi

- Menyusun karangan sederhana

Technology

- Menggunakan laptop dan HP Android sebagai sarana pembelajaran daring untuk menampilkan video dan slide presentasi
- Menggunakan Google Meet, Google Classroom, dan Youtube sebagai sarana menyampaikan informasi terkait nama hari

Engineering

- Merancang desain kartu kegiatan pada hari tertentu

Art

- Membuat kartu kegiatan menggunakan aplikasi unfold dengan melampirkan foto kegiatan yang dilaksanakan pada hari tertentu

Mathematic

- Menentukan letak foto kegiatan dan karangan singkat agar terlihat proporsional

D. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : STEAM
2. Model : *Problem Based Learning*
3. Metode : diskusi, tanya jawab, penugasan dan presentasi

E. Media Pembelajaran

1) Media

- Hp android/laptop
- Video pembelajaran terkait materi nama hari
- Whatsapp
- Google Classroom, Google form, Google meet
- Youtube

2) Alat dan Bahan :

- Alat tulis
- Buku Gambar
- Spidol

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (20 menit)

1. Melalui google meet, guru menyapa peserta didik melalui fasilitas google meet dengan menyampaikan salam, memimpin doa dan menyanyikan 1 lagu wajib nasional.
2. Peserta didik melakukan absensi melalui google form
3. Guru mengajak siswa melakukan gerakan-gerakan pemanasan

Kegiatan Apersepsi

1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan apersepsi pertanyaan melalui google meet
 - a. "Hari ini hari apa?"
 - b. "Apakah hari ini ada test?"
 - c. "Apakah hari ini akan menonton film?"
2. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab
3. Guru menyampaikan KI, KD, IPK dan tujuan pembelajaran
4. Guru menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan pembelajaran, memberikan orientasi terhadap materi yang akan dipelajari "hari ini hari apa? Apakah hari ini ada test? Tidakkah kalian ingin tahu penyebutan nama-nama hari dalam bahasa Jepang?"
5. Guru mengelompokkan peserta didik ke dalam beberapa kelompok heterogen.

2. Kegiatan Inti (95 menit)

Memberi Rangsangan (Stimulation)

1. Guru memberi stimulus dengan mengirimkan gambar lewat presentasi google meet.



2. Guru melanjutkan memberikan stimulasi berupa video dengan judul “Kyou wa nanyoubi desuka? (What day is it today)”



Video pembelajaran tersedia pada link:

<https://www.youtube.com/watch?v=GxDBJL2Qx5U>

3. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk merumuskan pertanyaan yang ada di benak mereka berdasarkan gambar dan video.

Misalnya contoh pertanyaan peserta didik:

“Bahasa Jepang hari minggu apa ya?”

“Bagaimana cara mengucapkan hari senin minggu depan dalam bahasa Jepang?”

Mengidentifikasi masalah (Problem Statement)

1. Guru memberi arahan dengan pertanyaan terkait dengan video yang telah disaksikan peserta didik: “Bisakah kalian menyebutkan nama-nama hari dalam bahasa Jepang?”
2. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan nama hari dalam bahasa Jepang.
3. Peserta didik diminta merumuskan pertanyaan terkait dengan nama hari. Contoh pertanyaan peserta didik “bagaimana cara mengatakan sekolah dari hari senin sampai sabtu dengan bahasa Jepang ya?”

4. Peserta didik diminta untuk membuat jawaban sementara atas pertanyaan mereka.
5. Guru mengarahkan peserta didik untuk memahami kosakata nama hari dan menjawab pertanyaan peserta didik, kemudian guru menjelaskan pola kalimat dan pola kalimat bertanya untuk percakapan.
6. Peserta didik mencoba menyusun kalimat secara tertulis tentang nama hari, kemudian peserta didik menyusun kalimat sederhana tentang kegiatan yang dilakukan pada hari tertentu.
7. Peserta didik bersama kelompoknya membuat percakapan mengenai kegiatan yang dilakukan pada hari tertentu.
8. Peserta didik menyusun karangan sederhana terkait kegiatan yang dilakukan pada hari tertentu.
9. Setelah selesai menyusun kalimat sederhana terkait nama hari, peserta didik menyampaikan contoh kalimatnya melalui Google Classroom.
10. Guru meminta peserta didik untuk mendokumentasikan hasil dari penyusunan kalimat, baik yang secara tertulis, kalimat sederhana, kalimat percakapan dan karangan sederhana yang kemudian dikirim ke Whatsapp Group.

Mengumpulkan data (Data Collection)

1. Peserta didik mencatat contoh kalimat yang sudah dibuat.
2. Guru memotivasi peserta didik untuk menggali informasi dari literatur tentang nama hari dalam bahasa Jepang.
3. Untuk lebih terarah, peserta didik diberikan bahan ajar.
4. Peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya mengenai contoh kalimat yang dikerjakan.

Pembuktian (Verification)

1. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghafalkan percakapan yang sudah dibuat.
2. Peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat apakah pola kalimat yang digunakan sudah tepat.
3. Salah satu kelompok mempraktekkan hasil percakapannya dan ditanggapi oleh kelompok lain.

Menarik Simpulan/ Generalisasi

1. Peserta didik menarik kesimpulan dari hasil diskusi dan presentasi dengan diarahkan oleh guru
2. Guru meluruskan miskonsepsi dan memberikan penegasan terhadap kosa kata dan pola kalimat.

3. Kegiatan Penutup (20 menit)

1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.
2. Peserta didik merefleksi penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi.
3. Peserta didik saling memberikan umpan balik hasil evaluasi pembelajaran yang telah dicapai.
4. Guru memberikan penugasan kepada siswa untuk membuat kartu kegiatan menggunakan aplikasi unfold dengan melampirkan foto kegiatan yang dilaksanakan pada hari tertentu dan pengerjaannya dalam rentang waktu 1 hari. Setelah selesai video dikirim ke WhatsApp Group.
5. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

G. Sumber belajar

- 1) power point materi nama hari (kyou wa nanyoubi desuka?)
- 2) video pembelajaran dengan judul “Kyou wa nanyoubi desuka? (What day is it today)” oleh NipponCat Japanese Lessons, tersedia di laman <https://www.youtube.com/watch?v=GxDbJL2Qx5U>
- 3) Buku teks bahasa Jepang (d disesuaikan)
 - The Japan Foundation Jakarta dan Dit. Pembinaan SMA, Ditjen Manajemen Dikdasmen, Depdiknas. Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 にほんご 1, Jakarta: The Japan Foundation
 - Bahan ajar Bahasa Jepang tentang nama hari (Kyou wa nanyoubi desuka? (*terlampir*))

H. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

Instrumen dan Teknik Penilaian

a. Aspek Sikap

Rencana Evaluasi untuk Sikap Spiritual dan Sosial

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	<i>Terlampir</i>	Sebelum dan saat pembelajaran tatap muka berlangsung	<i>Assessment for and of learning</i> (Penilaian untuk pencapaian pembelajaran)
2	Penilaian diri	<i>Check List</i>	<i>Terlampir</i>	Setelah pembelajaran usai	<i>Assessment as learning</i> (Penilaian sebagai pembelajaran)

b. Aspek Pengetahuan

Rencana evaluasi untuk aspek pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Lisan	Pertanyaan lisan dengan jawaban terbuka	きょうはなんようびですか。	Saat pembelajaran online berlangsung	<i>Assessment for learning</i> (Penilaian untuk pencapaian pembelajaran)
2	Penugasan	Tugas tertulis berbentuk contoh kalimat	きょうはもくようびです。	Setelah pembelajaran online usai	<i>Assessment for learning</i> (Penilaian untuk pencapaian pembelajaran) <i>Assessment as learning</i> (Penilaian sebagai pembelajaran)
3	Tes tulis/ Penilaian harian	Pertanyaan pilihan ganda (10 butir soal) 3 LOTS 4 MOTS 3 HOTS	<i>Terlampir</i>	Setelah pembelajaran usai	<i>Assessment of learning</i> (Penilaian pencapaian pembelajaran)

c. Aspek Keterampilan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Praktek	Tugas Percakapan dengan anggota kelompok		Saat jam pembelajaran	<i>Assessment for, as, and of learning</i>
2	Produk	Tugas pembuatan kartu kegiatan menggunakan aplikasi unfold dengan melampirkan foto kegiatan yang dilaksanakan pada hari tertentu		Saat pembelajaran usai	Data untuk penulisan deskripsi pencapaian keterampilan

		menggunakan bahasa Jepang yang sudah dipelajari			
--	--	---	--	--	--

I. Rencana Tindak Lanjut Hasil Penilaian (Remedial dan Pengayaan)

Program pembelajaran remedial dan pengayaan akan ditetapkan kemudian setelah dilaksanakan penilaian harian dan hasilnya dianalisis.

1. Remedial

- Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang capaian KD nya belum tuntas
- Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial *teaching* (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes.
- Tes remedial, dilakukan sebanyak 3 kali dan apabila setelah 3 kali tes remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis kembali.

2. Pengayaan

Bagi siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut:

- Peserta didik yang mencapai nilai $n(\text{ketuntasan}) < n < n(\text{maksimum})$ diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
- Peserta didik yang mencapai nilai $n > n(\text{maksimum})$ diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan berupa membuat sejarah nama hari di Jepang (*tidak dinilai*)

Mengetahui,
Kepala SMAN 1 Kubutambahan

I Wayan Suarsina, S.Pd., M.Pd.
NIP 19680724 199203 1 007

Tamblang, 01 Oktober 2020
Guru Mata Pelajaran Bahasa Jepang

Ketut Juni Pratiwi, S.S.
NIP -