

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMA NEGERI 3 Boyolali	Materi Pokok : Shumi wa nan desuka
Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Jepang	Alokasi waktu : 2 x 30 menit (1 TM)
Kelas/Semester : XII / Ganjil	

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengidentifikasi kata kerja bentuk kamus
2. Siswa dapat menyatakan ungkapan tentang hobi

B. KOMPETENSI DASAR

3.1. Menentukan kegemaran dan kegiatan waktu luang (*shumi to himanatoki*) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memulai pembelajaran melalui aplikasi E-SCHOOL sekolah [s.id/e-learning-smagaboy](https://www.s.id/e-learning-smagaboy) dengan salam dan doa.
2. Guru meminta siswa untuk mengisi lembar absen yang sudah disediakan di E-SCHOOL

Kegiatan Inti

1. Guru meminta siswa untuk menyimak materi kegiatan pendahuluan berupa video dari youtube yang bisa diunduh di menu PEMBELAJARAN di E-SCHOOL.
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya.
3. Guru memberikan [link youtube](#) kepada siswa pada forum di E-SCHOOL tentang Perubahan kata kerja bentuk kamus
<https://www.youtube.com/watch?v=03vJaKV9InU>

Siswa menyimak video pada channel Youtube yang telah diberikan

4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi ataupun menanyakan hal-hal yang belum dimengerti dari video youtube tersebut
5. Guru memberikan tanggapan atas pertanyaan siswa
6. Siswa bersama guru membuat kesimpulan
7. Siswa mengerjakan latihan soal berupa kuis di Google Form
8. Guru memeriksa hasil latihan soal siswa
9. Guru memberikan tugas membuat beberapa ungkapan tentang hobi
10. Guru menutup pertemuan dengan salam dan doa.

D. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

1. Media : E-School, You Tube, Google Form
2. Alat : Laptop, Internet, hp android, iphone
3. Sumber Belajar: Buku Sakura Jilid 2

E. PENILAIAN

Penilaian Sikap

1. **Keaktifan** murid selama mengikuti kegiatan pembelajaran melalui E-School
2. Ide yang disampaikan murid selama pembelajaran.
3. Ketepatan pengerjaan soal latihan yang diberikan guru

Penilaian Pengetahuan

Latihan soal / Kuis

Penilaian Keterampilan

1. Tugas yang dibuat **dinilai** dengan kriteria : kosakata, tata bahasa dan ketepatan penulisan
2. Ketepatan waktu pengiriman tugas

LAMPIRAN

MATERI PEMBELAJARAN

Kosakata

Kosakata kegemaran / hobi :

しゅみ、うたを うたいます (うたう)、ギターを ひきます (ひく)、えを かきます (かく)、おんがくを ききます (きく)、まんがを よみます (よむ)、りょうりを つくります、(つくる)、しゃしんを とります (とる)、たちます、しにます、あそびます。

PERUBAHAN KATA KERJA BENTUK KAMUS :

Golongan 1: いう、きく、およぐ、はなす、たつ、しぬ、あそぶ、よむ、すわる。

Golongan 2: みる、たべる。

Golongan 3: くる、する、べんきょうする。

Pola kalimat :

KB (orang) の しゅみは KK (bentuk kamus) ことです。

LAMPIRAN 2

KISI-KISI TES ONLINE BENTUK PILIHAN GANDA

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 3 Boyolali
Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Jepang
Nama Guru : Laila Sari, S.S.
Kelas/Semester : XII/1
TahunPelajaran : 2020/2021

No	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	No Soal	Bentuk Soal
1	Shumi wa nan desuka	Ditunjukkan gambar, siswa dapat menyebutkan hobi sesuai gambar	Pengetahuan (C1)	1	PG
2	Shumi wa nan desuka	Disajikan kosakata/ungkapan, siswa dapat melengkapi kosakata hobi dengan tepat	Pengetahuan (C1)	2	PG
3	Shumi wa nan desuka	Disajikankalimatrumpang, siswa dapat melengkapi dengan kata yang tepat	Melengkapi (C3)	3	PG
4	Shumi wa nan desuka	Disajikantekspercakapan, siswadapatmenyatakan kata yang tepat	Pemahaman (C2)	4	PG
5	Shumi wa nan desuka	Disajikantekspercakapan, siswadapatmenyatakan hobi sesuai gambar dengan tepat	Pemahaman (C2)	5	PG
6	Shumi wa nan desuka	Diberikan sebuah kalimat rumpang, siswa dapat menyusun menjadi sebuah kalimat yang benar	Melengkapi (C3)	6	PG
7	Shumi wa nan desuka	Ditunjukkan gambar, siswa dapat menyebutkan hobi sesuai gambar	Pengetahuan (C1)	7	PG
8	Shumi wa nan desuka	Disajikan kalimat rumpang, siswa dapat melengkapi kalimat dengan benar	Melengkapi (C3)	8	PG
9	Shumi wa nan desuka	Diberikan sebuah wacana, siswa dapat menjawab pertanyaan dengan tepat	Pengetahuan (C1)	9	PG

10	Shumi wa nan desuka	Diberikan sebuah wacana, siswa dapat menentukan pernyataan yang benar sesuai wacana	Pemahaman (C2)	10	PG
----	---------------------	---	----------------	----	----

SoalTesTertulis

1. わたしの しゅみは . . . です

A. かいものすることです

B. うたをうたうことです

C. えをかくことです

D. しゃしんをとることです

E. りょうりをつくることです



2. わたしの しゅみは マンガ を . . . です

A. すること

D. つくること

B. きくこと

E. かくこと

C. よむこと

3. イカ : ふじさん、しゅみは なんですか。

ふじ : . . . を うたうことです。

A. え

B. しゃしん

C. ギター

D. おんがく

E. うた

4. アナ : キキさん、しゅみは なんですか。

ふじ : ギターをひくことです。

Gambar hobi yang sesuai dengan percakapan di atas adalah....

B.

A.



B.



C.



D.



E.



5. おにいさんの しゅみ は え をこと です。
- かく
 - かき
 - きく
 - かいて
 - きいて
6. ニタさんのしゅみは.....です。



- ゲームをする
 - えをかく
 - マンガをよむ
 - ほんをよむ
 - りょうりをつくる
7. わたし の しゅみ はを きく ことです。
- りょうり
 - おんがく
 - ほん
 - まんが
 - ゲーム

みなさん、こんにちは。
はじめまして、わたしはニアです。10 ねんせいです。15さいです。3にんきょうだいです。しゅみはえをかくこと
です。あにのしゅみはえいがをみることです。いもうとさんのしゅみはうたをうたうことです。ちちとははのしゅみはり
ょうりをつくることです。
どうぞよろしくおねがいします。

8. ニアさんのしゅみはなんですか。
- えをかくことです
 - えいがをみることです
 - うたをうたうことです
 - りょうりをすることです
 - ギターをひくことです
9. Pernyataan yang tepat berdasarkan wacana adalah...
- ニアさんはにばんめです
 - ニアさんはひとりっこです
 - ニアさんはすえっこです
 - ニアさんはごにんきょうだいです
 - ニアさんはさんにんかぞくです

Lampiran 3

Rubrik Penilaian Unjuk Kerja/Praktik (Berbicara)

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas/Semester : XII/1
 Tahun Pelajaran : 2020-2021
 Kompetensi Dasar : 4.1 Membuat wacana yang berkaitan dengan kegemaran dan kegiatan waktu luang (shumi to hima na toki) dalam bentuk teks interaksitransaksional lisan dan tulis.
 Indikator Soal : Membuat wacana lisan yang berkaitan dengan kegemaran

No	Kriteria	Aspek	Skor
1.	Tata Bahasa (skormaks. = 5)	Tata bahasabenardansesuaimakna	5
		Tata bahasabenaaratausesuaimakna	4
		Tata bahasa benar, tapi tidak sesuai makna	3

		Tata bahasa tidak benar, tapi sesuai makna	2
		Tata bahasa tidak benar dan tidak sesuai makna	1
2.	Penguasaan Kosakata (skormaks. = 5)	Pemilihan kata tepat dan efektif	5
		Pemilihan kata tepat atau efektif	4
		Pemilihan kata tepat, tapi tidak efektif	3
		Pemilihan kata tidak tepat, tapi efektif	2
		Pemilihan kata tidak tepat dan tidak efektif	1
3.	Intonasi/Pelafalan (skormaks. = 5)	Pengucapan jelas dan tepat	5
		Pengucapan jelas atau tepat	4
		Pengucapan jelas, tapi tidak tepat	3
		Pengucapan tidak jelas, tapi tepat	2
		Pengucapan tidak jelas dan tidak tepat	1
4.	Kelancaran (skormaks. = 5)	Penyampaian lancar dan sesuai pelafalan	5
		Penyampaian lancar atau sesuai pelafalan	4
		Penyampaian lancar, tapi tidak sesuai pelafalan	3
		Penyampaian tidak lancar, tapi sesuai pelafalan	2
		Penyampaian tidak lancar dan tidak sesuai pelafalan	1
5.	Tujuan Komunikatif Bicara (skormaks. = 5)	Tujuan komunikatif jelas dan mudah dipahami	5
		Tujuan komunikatif jelas atau mudah dipahami	4
		Tujuan komunikatif jelas, tapi tidak mudah dipahami	3
		Tujuan komunikatif tidak jelas, tapi mudah dipahami	2
		Tujuan komunikatif tidak jelas dan tidak mudah dipahami	1
Skor Maksimal:			25

Pedoman penghitungan skor:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Rubrik Penilaian Unjuk Kerja/Praktik (Berbicara)

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas/Semester : XII/1
 Tahun Pelajaran : 2020-2021
 Kompetensi Dasar : 4.1 Membuat wacana yang berkaitan dengan kegemaran dan kegiatan waktu luang (shumi to hima na toki) dalam bentuk teks interaksi transaksional lisan dan tulis.
 Indikator Soal : Membuat wacana tulis yang berkaitan dengan kegemaran

No	Kriteria	Aspek	Skor
1.	Tata Bahasa (skormaks. = 5)	Tata bahasa benar dan sesuai makna	5
		Tata bahasa benar atau sesuai makna	4
		Tata bahasa benar, tapi tidak sesuai makna	3
		Tata bahasa tidak benar, tapi sesuai makna	2
		Tata bahasa tidak benar dan tidak sesuai makna	1
2.	Penguasaan Kosakata (skormaks. = 5)	Pemilihan kata tepat dan efektif	5
		Pemilihan kata tepat atau efektif	4
		Pemilihan kata tepat, tapi tidak efektif	3
		Pemilihan kata tidak tepat, tapi efektif	2
		Pemilihan kata tidak tepat dan tidak efektif	1
5.	Tujuan Komunikatif Bicara (skormaks. = 5)	Tujuan komunikatif jelas dan mudah dipahami	5
		Tujuan komunikatif jelas atau mudah dipahami	4
		Tujuan komunikatif jelas, tapi tidak mudah dipahami	3
		Tujuan komunikatif tidak jelas, tapi mudah dipahami	2
		Tujuan komunikatif tidak jelas dan tidak mudah dipahami	1
Skor Maksimal:			15

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

1. Rekap Penilaian Sikap dan Sosial

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 3 Boyolali
Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Jepang
Nama Guru : Laila Sari, S.S
Kelas/Semester : XII/1
TahunPelajaran : 2020/2021

No	Hari/ Tanggal	Nama	Peristiwa/Perilaku	ButirSikap	Pos/ Neg	TindakLanjut
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
	Dst.					