

**DOKUMEN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 1)**

**Model PBL secara daring dalam Pembelajaran Kegiatan Sehari-hari  
(*Mainichi no Seikatsu*): Waktu Melakukan Kegiatan bagi Peserta Didik  
Kelas XI SMA Negeri 3 Cikampek**



**Oleh:**

**Sitta Nur Azizah Rizqoh, S.S  
201699794208**

**SMA NEGERI 3 CIKAMPEK  
Jl. Sumur Bandung Kaler No. 165, Dawuan Timur, Cikampek  
Karawang, Jawa Barat 41373  
2021/2022**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 1)**

**Model PBL secara daring dalam Pembelajaran Kegiatan Sehari-hari  
(*Mainichi no Seikatsu*): Waktu Melakukan Kegiatan bagi Peserta Didik  
Kelas XI SMA Negeri 3 Cikampek**

Nama Sekolah : SMA Negeri 3 Cikampek  
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang  
Materi Pokok : Kegiatan Sehari-hari- Waktu Melakukan Kegiatan  
Kelas / Semester : XI / Ganjil  
Alokasi Waktu : 2 x 30 menit (1 pertemuan)  
Tahun Pelajaran : 2021 - 2022

**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 dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif 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 dengan kaidah keilmuan.

## B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

No	KD Pengetahuan	No	KD Keterampilan
3.3	Menentukan tentang kehidupan sehari-hari ( <i>mainichi no seikatsu</i> ) sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan. (HOTS/C3)	4.3	Menggunakan ungkapan yang menggambarkan tentang kehidupan sehari-hari ( <i>mainichi no seikatsu</i> ) sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial struktur teks, dan unsur kebahasaan. (LOTS/P2)
No	IPK Pengetahuan	No	IPK Keterampilan
3.3.1	Mengidentifikasi kosakata yang menyatakan waktu dan kata kerja yang biasa digunakan dalam melakukan kegiatan berkenaan dengan kehidupan sehari-hari (LOTS/C1)	4.3.1	Menggunakan kalimat sederhana tentang waktu dalam melakukan kegiatan berkenaan dengan penggunaan keterangan waktu dan kata kerja dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan (LOTS/P2)
3.3.2	Menentukan waktu dalam melakukan kebiasaan sehari-hari dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (HOTS/C3)	4.3.2	Mempraktikkan terkait kegiatan dengan penggunaan keterangan waktu dalam melakukan kebiasaan sehari-hari dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (HOTS/P3)
3.3.3	Menggunakan ujaran untuk menyatakan, menanyakan, dan menjawab tentang ungkapan yang menyatakan kebiasaan sehari-hari dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (HOTS/C3)	4.3.3	Mempresentasikan ujaran untuk menyatakan, menanyakan, dan menjawab tentang ungkapan yang menyatakan kebiasaan sehari-hari dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (HOTS/P3)

### C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran model Problem Based Learning (C), peserta didik (A) dapat menentukan dan menggunakan (B) informasi terkait waktu melakukan kegiatan sehari-hari dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai konteks penggunaannya dengan penuh tanggung jawab, jujur dan disiplin selama proses pembelajaran dengan benar (D).

### D. Materi Pembelajaran

Teks interaksi transaksional lisan dan tulis untuk menyatakan waktu dalam melakukan kegiatan.

#### SCIENCE (SAINS)

##### 1. Materi Fakta:

- Unsur kebahasaan
- Kosakata keterangan waktu
  - Kata kerja
  - Penggunaan angka secara tepat

##### 2. Materi Konsep:

- Struktur teks interaksi interpersonal
- Bertanya
  - Merespon

##### 3. Materi Prinsip

- イカ : まいあさ なんじに おきますか。  
イラ : 5じに おきます。  
イカ : なんじから なんじまで ねますか。  
イラ : 9じから 5じま でねます。

##### 4. Materi Prosedural

- (Kata bilangan)じ/ごろ です。
- (Keterangan waktu)に(Kata kerja)ます。
- (Keterangan waktu 1)から(Keterangan waktu 2)まで(Kata kerja)ます。

#### TECHNOLOGY (TEKNOLOGI)

- Menggunakan laptop, handphone, internet, audio dan *slide* PPT sebagai sarana daring
- Menggunakan Google Meet dan Telegram sebagai sarana belajar
- Menggunakan aplikasi google form sebagai sarana evaluasi belajar

#### ENGINEERING (TEKNIK)

- Merancang pembuatan target kehidupan sehari-hari agar pola hidup menjadi lebih baik

#### ART (SENI)

- Merancang presentasi mengenai target kehidupan sehari-hari
- Menata tata bahasa yang padu dan sesuai pada karangan

### **MATHEMATIC (MATEMATIKA)**

- Menentukan waktu yang dihabiskan dalam melakukan suatu kegiatan untuk membuat target kehidupan sehari-hari.

### **E. Model, Metode, Pendekatan Pembelajaran**

1. Model : Problem Based Learning  
 2. Metode : Diskusi, tanya-jawab, presentasi proyek  
 Pendekatan : STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic*)

### **F. Media dan Alat Pembelajaran**

1. Media : PPT, *google meet*, *google form*, gambar, audio, LKPD, *Telegram*  
 2. Alat : Komputer, *Smartphone*

### **G. Sumber Pembelajaran**

1. Lusiana, Evi, dan Naomi, Hatta, 2017, *Nihongo Kirakira Bahasa Jepang untuk SMA/MA Kelas XI*, Penerbit Erlangga: Jakarta.
2. Lusiana, Evi, 2009, *Buku Pelajaran Bahasa Jepang 2 "Sakura"*, The Japan Foundation Jakarta, Direktorat Pembinaan SMA DITJEN. Manajemen DIKDASMEN Kementerian Pendidikan Nasional RI: Jakarta.

### **H. Langkah-langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Nilai Karakter
Pendahuluan (5 menit)		
Peserta didik dan guru bergabung dalam kelas daring melalui ( <i>google meet</i> )		
Orientasi Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing</li> <li>▪ Dilanjutkan dengan meminta salah seorang peserta didik untuk memandu doa.</li> <li>▪ Guru mengecek kehadiran peserta didik,</li> </ul>	<p>Religius</p> <p>Disiplin</p>

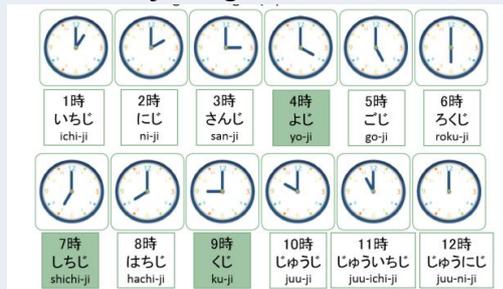
Apersepsi	<p>dilanjutkan dengan membagikan <i>link</i> kehadiran menggunakan <i>google form</i>. <a href="https://forms.gle/iVffxfzgu7eYGXc98">https://forms.gle/iVffxfzgu7eYGXc98</a> pada kolom chat <i>google meet</i>, juga mengirimkannya pada grup kelas di <i>Telegram</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya. (Communication-4C)</li> <li>▪ Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya (4C-Collaboration Saintifik - Menanya)</li> <li>▪ Siswa menyimak apersepsi dengan mengingat kembali tentang angka dan mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari dengan menunjukkan gambar tentang jam dan kata kerja.</li> </ul>	Komunikatif
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan Motivasi berupa pertanyaan/stimulan terhadap materi yang akan dipelajari dengan cara menanyakan tentang waktu kegiatan yang dilakukan oleh siswa. “Jam berapa biasanya datang ke sekolah?”</li> <li>▪ Menjelaskan kompetensi yang akan dicapai dan manfaat dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>▪ Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan termasuk penguatan nilai-nilai karakter dan peningkatan keterampilan Abad 21 sesuai tuntutan KD.</li> <li>▪ Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan. termasuk penilaian kemampuan literasi dan penguatan pendidikan karakter.</li> </ul>	Rasa ingin tahu  Komunikatif
<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Nilai Karakter</b>
Kegiatan Inti (50 menit)		

Orientasi peserta didik

▪ Melalui aplikasi *google meet*, peserta didik mengamati dan menyimak materi yang disampaikan oleh guru dengan menayangkan *PPT* pembelajaran terkait kegiatan sehari-hari (*mainichi no seikatsu*):

Rasa ingin tahu

a. menunjukkan gambar tentang keterangan waktu/jam dan kata kerja/ kegiatan.



b. Menunjukkan penggunaan pola kalimat

- (Kata bilangan) じ/ ごろです。
- (Keterangan waktu) に (Kata kerja) ます。
- (Keterangan waktu) からまで (Kata kerja) ます。

Menyusun proyek	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah melihat tayangan PPT, selanjutnya peserta didik diminta untuk melakukan tinjauan terhadap pola kegiatan harian mereka masing-masing, lalu menuliskan tiga buah target agar menjadi pola kegiatan harian yang baik di LKPD berupa google form pada link :<a href="https://forms.gle/KoZ8S1yTvrkSKz pC8">https://forms.gle/KoZ8S1yTvrkSKz pC8</a></li> </ul>	Kemandirian Kreatif
Memantau perkembangan proyek	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pada sesi ini (<i>google meet</i>) guru dapat memonitor seputar pengerjaan proyek tersebut. Guru melakukan <b>Penilaian proses (evaluasi formatif)</b> dengan memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan proyek target kegiatan sehari-hari, memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika peserta didik mengalami kesulitan.</li> </ul>	Berpikir Kritis Kemandirian Kreatif
Menguji hasil proyek	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membahas tentang kesesuaian proyek peserta didik berdasarkan pembahasan materi, apakah sudah sesuai dengan materi yang diberikan atau tidak.</li> </ul>	
Menyajikan hasil proyek	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah selesai mengerjakan, peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil tugasnya. (<b>Penilaian hasil</b>) Contoh presentasi:</li> </ul> <div data-bbox="577 1339 1136 1733" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><b>Contoh Presentasi</b> 🗣️</p> <p>わたしの もくひょうを はっぴょうします。 Watashi no mokuhyou o happyou-shimasu.</p> <p>あさ 5じに おきます。 Asa go-ji ni okimasu.</p> <p>よる 2じかんぐらい べんきょうします。 Yoru ni-jikan gurai benkyou-shimasu.</p> <p>10じに ねます。 Juu-ji ni nemasu.</p> <p>Saya kadang-kadang bangun kesiangan karena sering bermain <i>game</i> sampai larut malam. Mulai sekarang saya akan mengurangi bermain <i>game</i> dan menggunakan waktu untuk belajar.</p> <p>がんばります！ (Ganbarimasu)</p>  </div>	Percaya diri Komunikatif
<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Nilai Karakter</b>
<b>Penutup (5 menit)</b>		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru melakukan penilaian akhir terkait pembelajaran yang telah berlangsung.</li> </ul>	

- Guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap pencapaian kompetensi peserta didik berdasarkan hasil evaluasi.
- Guru bersama peserta didik menyimpulkan mengenai poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- Peserta diberikan tugas terstruktur melalui google form yang dibagikan via chat grup Telegram dan kolom chat google meet: (<https://forms.gle/iNsP9M1x6wFmQF7e9>)
- Guru menyusun tindak lanjut untuk pembelajaran berikutnya yaitu kegiatan masa lampau.
- Guru mengakhiri pembelajaran dan memimpin doa kemudian menutup pembelajaran di *google meet*.

## I. Penilaian

### 1. Penilaian Proses Hasil Belajar:

- a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
- b. Penilaian Keterampilan : Presentasi
- c. Penilaian Sikap : Observasi tentang nilai nilai karakter yang terbangun dan tertanam dalam diri peserta didik dan dituangkan dalam jurnal.

### 2. Instrumen Penilaian:

- a. Pengetahuan : Soal Uraian (terlampir)
- b. Keterampilan : Penilaian presentasi (terlampir)
- c. Sikap : Jurnal pengamatan sikap (terlampir)

## J. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

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

### a. Pembelajaran 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.

#### **b. Pembelajaran Pengayaan**

Memberi kegiatan pengayaan bagi peserta didik yang telah mencapai batas ketuntasan atau melebihi target pencapaian tentang waktu kegiatan dalam melakukan kehidupan sehari-hari (Mainichi no seikatsu), dengan memberikan perluasan materi atau peningkatan kompetensi (menyiapkan modul pembelajaran pengayaan), Memberikan apresiasi terhadap hasil kerja peserta didik.

Mengetahui  
Kepala SMAN 3 Cikampek

Drs. Unang Suryawan, M.Pd  
NIP. 196904071994121006

Karawang, Oktober 2021

Guru Mata Pelajaran,

Sitta Nur Azizah Rizqoh, S,S  
NUPTK. 9962764665130142

## **LAMPIRAN**

1. Lampiran Bahan Ajar
2. Lampiran Media Pembelajaran (PPT dan audio)
3. Lampiran Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
4. Lampiran Instrumen Penilaian (Proses dan Hasil)