

# **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

## **MODEL: DARING**

**TEMA : Keluarga (*Kazoku*)**

**SUB TEMA : *Watashi no Kazoku***



**OLEH :**

**NI MADE ERNAWATI, S.S**

**NO UKG : 201503231115**

**ANGKATAN 4**

**PRODI BAHASA JEPANG**

**PENDIDIKAN PROFESI GURU**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF.DR.HAMKA**

**TAHUN 2021**



පිළිගිණු, උපාධිකාරී කාඩ්  
**PEMERINTAH PROVINSI BALI**  
 නිකාඩ් පිළිනිකාකි කිපිච්ඡාකි නකි උපාධිකාරී

**DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA**

අධ්‍යාපන, ක්ෂීරිතී, සහ උතුනි

**SMA NEGERI 1 UBUD**

අධ්‍යාපන, ක්ෂීරිතී, සහ උතුනි විද්‍යාල, උතුනි (උතුනි) අධ්‍යාපන විද්‍යාලය  
 Jalan Suweta, Banjar Sambahan, Ubud , 80571, Telepon (0361) 973492, Fax. (0361) 973492.  
 Website : <http://www.sman1ubud.sch.id> Email: [info@sman1ubud.sch.id](mailto:info@sman1ubud.sch.id)



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELJARAN (RPP)**

**MODEL : DARING**

Sekolah	: SMA NEGERI 1 UBUD
Mata Pelajaran	: Bahasa Jepang
Kelas/ Semester	: X / 1
Tema	: Keluarga ( <i>Kazoku</i> )
Sub Tema	: Keluarga Saya ( <i>Watashi no Kazoku</i> )
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit ( 1 kali pertemuan )

**A. Kompetensi Inti (KI)**

<b>KI 1</b>	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
<b>KI 2</b>	Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
<b>KI 3</b>	Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, procedural 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 procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
<b>KI 4</b>	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

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

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.4	Memahami informasi tentang keluarga ( <i>kazoku</i> ), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.	3.4.1	Mengidentifikasi kata, frasa dan ungkapan tentang jumlah dan sebutan anggota keluarga sendiri ( <i>Watashi no kazoku</i> ).
		3.4.2	Mengungkapkan informasi terkait jumlah dan sebutan anggota keluarga sendiri ( <i>Watashi no kazoku</i> ).
4.4	Membuat wacana sederhana transaksional dalam bentuk lisan dan tertulis mengenai keluarga ( <i>kazoku</i> ), karakter dan kebiasaan dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.	4.4.1	Membuat desain poster bagan anggota keluarga.
		4.4.2	Menyusun karangan sederhana mengenai anggota keluarga sendiri ( <i>Watashi no kazoku</i> ).
		4.4.3	Mempresentasikan poster dan karangan yang disusun dalam bentuk video.

## C. Tujuan Pembelajaran

- ❖ Melalui aktivitas proyek (C) peserta didik (A) mampu mempresentasikan (B) karya poster dan karangan yang disusun (D) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.

## D. Materi Pembelajaran STEAM

Pengetahuan	Materi Pembelajaran
<b>SCIENCE</b> ( Ilmu Pengetahuan )	<p><b>Faktual</b></p> <p>- Kosakata tentang jumlah dan sebutan anggota keluarga dan orang-orang terdekat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jumlah orang: ひとり、ふたり、さんにん、よにん、ごにん、ろくにん、しちにん、はちにん、きゅうにん、じゅうにん、じゅういちにん、じゅうににん。なんにん？、ひとりっこ。</li> <li>Sebutan anggota keluarga sendiri : そふ、そぼ、ちち、はは、あに、あね、わたし、おとうと、いもうと。</li> </ul>
	<b>Konseptual</b>

	<p>Penggunaan pola kalimat:</p> <p><b>1. KB (jumlah orang) kazoku (かぞく) / kyoudai (きょうだい) desu (です).</b>  <b>Contoh:</b></p> <p>わたしはごにんかぞくです。  わたしはさんにんきょうだいです。</p> <p><b>2. KB (anggota keluarga) が KB (jumlah) います</b>  <b>Contoh:</b>  <u>あ</u>に<u>が</u> <u>ひ</u>と<u>り</u>います。</p> <p><b>3. Kata tunjuk (これ) は KB (keluarga) .....です。</b>  Contoh: これはちちです。</p>
	<p><b>Prosedural</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi kata, frasa dan ungkapan tentang jumlah dan sebutan anggota keluarga sendiri (<i>Watashi no kazoku</i>).</li> <li>• Mengungkapkan informasi terkait jumlah dan sebutan anggota keluarga sendiri (<i>Watashi no kazoku</i>).</li> </ul>
	<p><b>Metakognitif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun karangan sederhana</li> <li>• Membuat poster</li> <li>• Mempresentasikan poster dan karangan yang disusun</li> </ul>
<b>TECHNOLOGY (Teknologi)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan laptop, handphone, internet, video</li> <li>• Menggunakan PPT dalam sarana menjelaskan materi.</li> <li>• LMS(<i>nesa-elearning</i>) untuk akses materi, pengumpulan tugas dan evaluasi.</li> </ul>
<b>ENGINEERING (Teknik)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang design poster bagan anggota keluarga sendiri</li> <li>• Menyusun karangan singkat tentang keluarga sendiri.</li> <li>• Membantu peserta didik dalam menggali informasi</li> </ul>
<b>ART (Seni)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang design poster bagan anggota keluarga. menempel foto atau menggambar sendiri dengan design warna yang artistic</li> </ul>
<b>MATHEMATIC (Matematika)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung jumlah anggota keluarga sendiri</li> <li>• Menghitung jumlah saudara.</li> <li>• Memberikan penilaian terkait hasil karya dan presentasi siswa</li> </ul>

## E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : STEAM  
Model : Project Based Learning (PjBL)  
Metode : Tanya jawab, penugasan, proyek dan presentasi

## F. Media Pembelajaran

1. Media : Laptop, Power Point, *handout*, LKPD
2. Alat dan Bahan : Buku gambar (A3) / Karton, Spidol Warna, Lem, Penggaris, Foto
3. Sumber Belajar :
  - Buku Pelajaran Bahasa Jepang Nihon Go 1. Jakarta : The Japan Foundation, 2007
  - Buku Pelajaran Bahasa Jepang さくら 1. Jakarta : The Japan Foundation, 2009
  - “Nihon Go Kira Kira 1”. Jakarta: The Japan Foundation, 2017
  - Sumber belajar relevan lainnya.

## H. Langkah –langkah Pembelajaran : Project Based Learning ( Laboy Rush)

Tahapan/ Alokasi waktu/ Media Daring	Uraian Kegiatan Pembelajaran	Nilai-Nilai Karakter/ Unsur Inovatif
(1)	(2)	(3)
<b>Pendahuluan</b>  <b>WAG</b> <b>(Ashyncronus)</b>	<b>Pertemuan Pra Daring</b> 1 hari sebelum pemebelajaran daring dimulai, guru sudah menginformasikan kepada siswa agar membuka dan mendownload bahan ajar, PPT di nesa-elearning ( <a href="http://belajar.sman1ubud.sch.id">belajar.sman1ubud.sch.id</a> ).	
<b>Google meet</b> <b>(Shyncronus)</b>  <b>10 Menit</b>	<b>Pra –Pembelajaran</b> <b>1.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Guru memberi salam dan menanyakan keadaan peserta didik.</li><li>➤ Peserta didik menjawab salam guru dan beroda</li></ul>	

	<p>bersama.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru mengecek kehadiran peserta didik via google meet dan mengingatkan peserta didik untuk melakukan absensi di elearning.</li> <li>➤ Peserta didik aktif memberikan informasi keadaan kelas dan kehadiran peserta didik ketika guru mengabsen.</li> <li>➤ Guru mengingatkan untuk tetap menjaga kesehatan selama pandemi.</li> </ul> <p>2. Membuat Stimulus terkait materi yang akan disampaikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersama siapakah kalian belajar di rumah selama masa pandemi ini?</li> <li>• Siapakah yang menolongmu saat kesulitan di rumah?</li> <li>• Siapakah orang yang selalu makan bersamamu?</li> </ul> <p>3. Guru menyampaikan Tujuan pembelajaran.</p> <p>4. Guru menginformasikan tentang proses pembelajaran yang akan dilakukan termasuk aspek-aspek yang akan dinilai selama proses pembelajaran berlangsung.</p>	<p><b>Religius (PPK)</b></p> <p><b>Integritas (PPK)</b></p>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Google meet</b> <b>(Shyncronus)</b></p> <p><b>50 Menit</b></p>	<p><b>Fase 1 : Penentuan Pertanyaan Mendasar</b> <b>( Emphatise dan Define )</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan gambar yang ada pada slide show PPT. <ul style="list-style-type: none"> <li>-Menurut kalian bagaimana hubungan orang yang berfoto bersamanya?</li> <li>- Siapa orang terdekat bagi kalian ?</li> <li>- Apa sebutan untuk anggota keluarga kalian?</li> </ul> </li> <li>2. Mengadakan sesi diskusi terkait materi dari <i>handout</i> dan PPT yang sudah peserta didik pelajari sebelum daring dimulai.</li> </ol>	<p><b>Literasi Media</b></p> <p><b>Komunikatif</b></p>



<p><b>Youtube, elearning</b></p>	<p>LKPD via LMS (nesa-elearning) yang berisi tugas proyek dan tagihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendesign poster bagan anggota keluarga.</li> <li>- Menuliskan Karangan sesuai konten poster</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru memonitoring serta memfasilitasi aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek sembari memberikan penilaian proses pada rubrik yang sudah disiapkan.</li> <li>3. Guru mengecek progress dari produk yang peserta didik kerjakan melalui unggah foto di WA group.</li> </ol> <p><b>Fase 5 : Menguji Proses dan Hasil Belajar (Test)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diminta untuk mengunggah hasil karya poster bagan keluarganya dan presentasi dalam bentuk video yang diunggah ke dalam youtube dan linknya di upload di assigment tugas di nesa-elearning.</li> <li>2. Pada pertemuan PTMT peserta didik yang lain diperkenalkan memberikan tanggapan terhadap hasil proyek teman yang diunggah.</li> <li>3. Guru memberikan penilaian berdasarkan rubrik.</li> </ol> <p><b>Fase 6 : Mengevaluasi Pengalaman</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik merefleksi aktivitas proyek dan kesulitan-kesulitan yang dialami serta cara mengatasinya dan pengalaman yang dirasakan saat menemukan solusi dari masalah yang dihadapi. Selanjutnya teman yang lain memberikan tanggapan.</li> <li>2. Guru memberikan evaluasi terhadap hasil kerja peserta didik selama melaksanakan proyek. Serta tidak lupa memberikan apresiasi atas</li> </ol>	<p><b>Gotong royong (PPK) (4C)</b> <i>communication, collaboration, Critical thinking, creativity</i></p>
----------------------------------	---	---



	usaha yang telah peserta didik kerjakan. (di kolom coment assigment tugas di LMS)	
<b>Penutup</b>  <b>10 Menit</b>  <b>Google meet</b>  <b>(shyncronus)</b>	1. Guru bersama peserta didik merangkum materi tentang Kazoku. 2. Refleksi kegiatan 3. Penilaian diri siswa 4. Guru memberikan umpan balik dan penguatan terkait materi yang diajarkan. Serta mengingatkan kembali terkait hal- hal yang perlu disiapkan untuk pengerjaan proyek. 5. Guru memberikan umpan balik berupa apresiasi kepada pesrta didik yang aktif dalam kegiatan dan memotivasi peserta didik lainnya yang belum aktif. 6. Mengucapkan Salam Penutup.	

## I. PENILAIAN

### Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

#### 1. Teknik Penilaian

- Sikap : Observasi /pengamatan/ Jurnal
- Pengetahuan : Tes Tulis
- Keterampilan : Tugas proyek dan presentasi karya
- Penilaian Diri

#### 2. Bentuk Penilaian

- Sikap : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- Pengetahuan : T e s t u l i s Objektif (Di Elearning)
- Keterampilan : Lembar penilaian Video Presentasi dan poster
- Penilaian diri : Lembar penilaian diri siswa.

#### 3. Instrumen Penilaian : Terlampir

#### 4. Remedial

- a. Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang capaian KD nya belum tuntas.
- b. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial *teaching* (klasikal),atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes.
- c. 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.

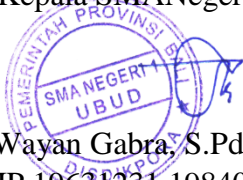
#### 5. Pengayaan

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

- a. Peserta didik yang mencapai nilai  $n(\text{ketuntasan}) < n < n(\text{maksimum})$  diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.
- b. Peserta didik yang mencapai nilai  $n > n(\text{maksimum})$  diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Mengetahui  
Kepala SMANegeri 1 Ubud

I Wayan Gabra, S.Pd.,M.Pd.  
NIP 19631231 198403 1 107



Ubud, 4 Oktober 2021  
Guru Mata Pelajaran Bahasa Jepang

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Ni Made Ernawati'.

Ni Made Ernawati, S.S  
NIP. -

1.



- a. はは
- b. いもうと
- c. おとうと

- d. ちち
- e. そふ

2.



- a. はは
- b. いもうと
- c. おとうと

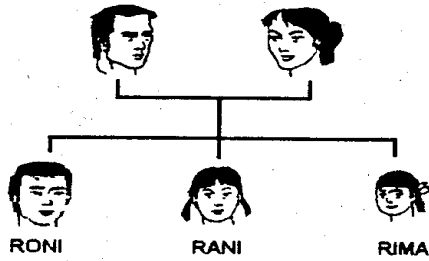
- d. ちち
- e. そふ

3. Sebutkan jumlah orang pada gambar berikut.



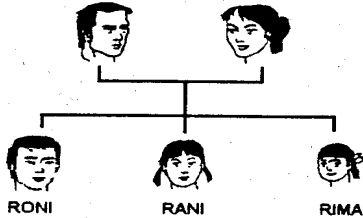
- a. しちにん。
- b. いちにん
- c. はちにん。
- d. ににん。
- e. じゅうにん。

4. ラニさんはなににかぞくですか。



- a. さんにんかぞくです。
- b. よにんかぞくです。
- c. ごにんきょうだいです。
- d. ろくにんかぞくです。
- e. ごにんかぞくです。

5. ラニさんはなんにんきょうだいですか。



- a. さんいんきょうだいです。
- b. ふたりきょうだいです。
- c. ごにんきょうだいです。
- d. ろくにんきょうだいです。
- e. ひとりきょうだいです。

6. これ。。。ははです。

- a. は
- b. で
- c. が
- d. と
- e. に

7. あに\_\_ひとり \_\_いもうと\_\_ひとりいます。

- a. と / が / と
- b. が / の / が
- c. の / と / の
- d. は / や / は
- e. が / と / が

8. Q: アユさんは..... かぞくですか。

A: よにんかぞくです。

a. なんにん。

b. なんだい。

c. なに

d. だれ

e. どこ

9. よにん / です / きょうだい / わたし / います / あに / さんにん / が

a. わたしがよにんです。きょうだいはさんにんです。

b. よにんはわたしです。さんにんがあにです。

c. あにがよにんきょうだい입니다。わたしはさんにんいます。

d. わたしはさんにんきょうだい입니다。あにがよにんいます。

e. わたしはよにんきょうだい입니다。あにがさんにんいます。

10. Saya adalah anak tunggal.

a. わたしはひとりっこです。

b. わたしはひとりです。

c. わたしはふたりです。

d. わたしわひとりこです。

e. わたしわひとりっこです。

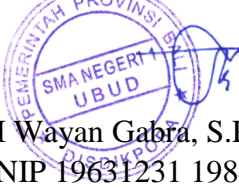
## Rancangan Tes Tulis

Indikator Soal	Bentuk	Nomor Soal	Skor Penilaian
Tes online pada elearning mengenai anggota keluarga dan sifat	Pilihan Ganda	10	Jawaban benar Skor 10, Jawaban salah Skor 0


$$\begin{aligned} \text{Penilaian Soal} \times \text{Skor} &= 100 \\ 10 \times 10 &= 100 \end{aligned}$$

**NB: Soal dikerjakan di LMS dan akan keluar nilai nya secara otomatis, guru mendownload nilai peserta didik di LMS (nesa –elearning)**

Mengetahui  
Kepala SMANegeri 1 Ubud

  
I Wayan Gabra, S.Pd.,M.Pd.  
NIP 19631231 198403 1 107

Ubud, 4 Oktober 2021  
Guru Mata Pelajaran Bahasa Jepang

  
Ni Made Ernawati, S.S  
NIP. -

## **2. Penilaian Kompetensi Keterampilan**

❖ Rubrik Penilaian Poster

No	Aspek/Kriteria	SKOR			
		4	3	2	1
1.	<b>Desain</b>	Warna menarik, ukuran bagan proporsional, ketiga kriteria tagihan terpenuhi	Dua dari kriteria desain yang baik terpenuhi.	Hanya salah satu dari kriteria desain yang baik terpenuhi	Warna, ukuran, kriteria tidak ada yang terpenuhi
2.	<b>Gambar</b>	Gambar bagan keluarga menarik, foto yang di tempel jelas dan sopan, ketiga kriteria tagihan terpenuhi	Dua dari kriteria gambar bagan keluarga dan foto yang baik terpenuhi.	Hanya salah satu dari kriteria gambar bagan atau foto yang di tempel yang baik terpenuhi	Gambar bagan tidak menarik, foto tidak jelas( seluruh kriteria tidak terpenuhi)
3.	<b>Isi/Teks</b>	Isi teks singkat, padat, dan jelas	Isi teks singkat, padat, namun kurang jelas	Isi teks kurang singkat, padat, serta kurang jelas	Isi teks kurang singkat, padat dan kurang jelas
4.	<b>Kerapian</b>	Desain, gambar bagan, serta isi/teks tertata sangat rapi.	Desain, gambar bagan, serta isi/teks tertata rapi.	Desain, gambar bagan, serta isi/teks tertata cukup rapi.	Desain, gambar bagan, serta isi/teks tertata kurang rapi.
5.	<b>Keindahan</b>	Hasil karya poster/bagan secara keseluruhan sangat menarik	Hasil karya poster/bagan secara keseluruhan menarik	Hasil karya poster/bagan secara keseluruhan cukup menarik	Hasil karya poster/bagan secara keseluruhan kurang menarik
	<b>Jumlah Skor</b>				

**Total skor = 20**

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Total Skor}} \times 100$$

❖ Rubrik Penilaian Presentasi Karangan

Presentasi mengenai jumlah dan anggota keluarga

Rubrik Penilaian dan Penskoran:

Rubrik Penilaian Unjuk Kerja:

Nama : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

Topik : わたしのかぞく (watashi no kazoku)

No	Rubrik Penilaian	Kriteria/ Penjabaran	Skor
1.	Pelafalan	Tepat	20
		sebagian besar tepat	15
		beberapa kalimat tepat	10
		kurang tepat	5
2.	Kelancaran	sangat lancar	20
		Lancar	15
		cukup lancar	10
		kurang lancar	5
3.	Pilihan Kata/ Diksi	Sesuai	20
		sebagian besar sesuai	15
		beberapa kata sesuai	10
		tidak sesuai	5
4.	Tata Bahasa	sangat tepat	20
		Tepat	15
		sebagian tepat	10
		kurang tepat	5
5.	Penampilan (gestur/ mimik)	sangat komunikatif	20
		Komunikatif	15
		cukup komunikatif	10
		kurang komunikatif	5
Skor yang diperoleh peserta didik			
SKOR MAKSIMAL (skor 20 x 5 butir rubrik)			100

Pedoman Penilaian:

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



### 3. Aspek Sikap (Afektif)

#### Penilaian Sikap

Indikator perkembangan karakter Disiplin, Jujur, dan Tanggung jawab.

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 √ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No.	Nama Siswa	Disiplin				Jujur				Tanggung jawab			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													
12.													
13.													
14.													
15.													

Mengetahui  
Kepala SMANegeri 1 Ubud



I Wayan Gabra, S.Pd.,M.Pd.  
NIP 19631231 198403 1 107

Ubud, 4 Oktober 2021  
Guru Mata Pelajaran Bahasa Jepang

Ni Made Ernawati, S.S  
NIP. -

## Penilaian Diri

### Penilaian Diri

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan cara memberi centang pada kolom “Ya” atau “Tidak” secara jujur dan bertanggungjawab!

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Saya berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan belajar menggunakan modul ini		
2	Saya belajar menggunakan handout dan buku ajar ini secara terjadwal		
3	Saya bisa menyebutkan jumlah dan sebutan untuk anggota keluarga sendiri.		
4	Saya bisa menjelaskan anggota keluarga sendiri.		
5	Saya bisa menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan anggota keluarga sendiri.		

Bila ada jawaban "Tidak", maka segera lakukan review pembelajaran, terutama pada bagian yang masih "Tidak". Bila semua jawaban "Ya", maka Anda dapat melanjutkan ke pembelajaran berikutnya.

