

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMAN 1 AMBARAWA
 Kelas /Semester : X / 1
 Tema : Dekiru koto / Kemampuan
 Sub Tema : Kemahiran
 Alokasi waktu : 2 X 45 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mengkomunikasikan tentang kemahiran yang dimiliki dan merespon kemahiran teman dengan santun dan saling menghargai.
2. Siswa mampu membuat lembar halaman pribadi untuk buku kenangan kelas berbahasa Jepang.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Langkah Pembelajaran & Alokasi Waktu	Sintaks/model pembelajaran Project Based Learning	Deskripsi Kegiatan	Sumber Belajar & Media
1.	Pendahuluan 10'		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik merespon salam dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi, absensi, serta kebersihan sekitar meja masing-masing. ▪ Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan. ▪ Menyampaikan target/kompetensi yang akan dicapai. ▪ Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan. ▪ Mengarahkan peserta didik agar siap melaksanakan pembelajaran. 	
2.	Kegiatan Inti 70'	<p>Menentukan Pertanyaan Mendasar</p> <p>Mendesain Perencanaan Proyek</p> <p>Menyusun Jadwal</p> <p>Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek</p> <p>Menguji Hasil</p> <p>Mengevaluasi Pengalaman</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati gambar album kenangan sekolah. ▪ Siswa ditantang untuk membuat Album Kenangan Kelas versi bahasa Jepang ▪ Siswa dan guru membuat kesepakatan tentang informasi wajib dan tambahan yang harus ada dalam album kenangan berbahasa bahasa Jepang seperti foto/avatar, nama, ulang tahun, tempat tinggal, cita-cita, kesukaan, hobi dan kemahiran. ▪ Guru menjelaskan hasil akhir yang diharapkan. ▪ Siswa merencanakan tahapan dan langkah-langkah yang harus dilakukan. ▪ Guru dan siswa membuat kesepakatan tentang batas waktu pengerjaan proyek. ▪ Guru membagi kelompok kerja. ▪ Guru membagikan worksheet list biodata siswa. ▪ Memonitor & memfasilitasi kegiatan siswa ▪ Melakukan Penilaian Kinerja ▪ Memfasilitasi tiap siswa untuk membacakan hasil pekerjaan dalam kelompok kemudian dikomentari teman satu kelompok ▪ Memfasilitasi siswa untuk menyampaikan pengalaman dalam membuat proyek 	<p>Foto Lembar Album Kenangan Sekolah</p> <p>Website Pembelajaran Bahasa Jepang SMAN 1 Ambarawa</p> <p>Worksheet Lampiran 10</p> <p>HVS A4</p>
3.	Penutup 10'		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengisi lembar Penilaian Diri. ▪ Guru menyimpulkan dan menutup pelajaran 	Lampiran 1

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Teknik : Penilaian Diri, Tes Tulis, Penilaian Kinerja, Penilaian Proyek

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Ambarawa, Januari 2022
Guru Mata Pelajaran,

Drs. Teguh Wibowo, M.M
NIP. 196903251995121001

Erwan Kasriyanto, S.Pd
















LAMPIRAN

1. Instrumen Penilaian Diri

KOMPETENSI YANG SAYA KUASAI				
	A	B	C	D
1. Dapat menyatakan kemahiran diri				
2. Dapat merespon kemahiran teman				
3. Dapat membuat buku kenangan yang bagus				
4. Komentar mengenai pembelajaran bab ini				

Keterangan : A : Sangat Setuju B : Setuju C: Kurang Setuju D : Tidak Setuju

2. Instrumen Penilaian Pengetahuan
(tersedia di website pembelajaran bahasa Jepang SMAN 1 Ambarawa :
<https://bahasajepangsmanega.eruwansensei.com>)

IPK	INDIKATOR SOAL	TEKNIK PENILAIAN	BENTUK SOAL	BUTIR SOAL												
3.5.1 mengidentifikasi kosakata yang digunakan untuk menyatakan kemahiran.	Disediakan gambar dan tulisan, siswa menjodohkan gambar dan kosakata yang sesuai dengan cara <i>drag and drop</i>	Tes tulis	Soal objektif/ menjodohkan	<table border="1"> <tr> <td>1 </td> <td>A シラット</td> </tr> <tr> <td>2 </td> <td>B りょうり</td> </tr> <tr> <td>3 </td> <td>C バドミントン</td> </tr> <tr> <td>4 </td> <td>D えいご</td> </tr> <tr> <td>5 </td> <td>E ダンス</td> </tr> <tr> <td></td> <td>F アラビアご</td> </tr> </table>	1 	A シラット	2 	B りょうり	3 	C バドミントン	4 	D えいご	5 	E ダンス		F アラビアご
1 	A シラット															
2 	B りょうり															
3 	C バドミントン															
4 	D えいご															
5 	E ダンス															
	F アラビアご															
3.5.2 mengemukakan ungkapan yang digunakan untuk menyatakan kemahiran	Disediakan wacana berupa teks percakapan, siswa melengkapi kalimat rumpang	Tes tulis	Melengkapi kalimat Rumpang	<p>Lengkapilah teks percakapan dibawah ini</p> <p>A : watashi wa gitaa ga dekimasu. B : _____.</p>												
3.5.3 menentukan pola kalimat dan ungkapan yang digunakan untuk menyatakan kemahiran	Disediakan beberapa kosakata secara acak, siswa menyusun menjadi kalimat yang benar dengan cara <i>drag and drop</i>	Tes tulis	Menyusun kata menjadi kalimat	<p>Susunlah kata-kata dibawah ini menjadi kalimat yang tepat!</p> <p>wa/sukoshi/nihongo/dekimsu/ga/watashi</p>												
3.5.4 menganalisis wacana berupa teks percakapan tentang kemahiran yang dimiliki	Disediakan wacana berupa teks percakapan, siswa menyimpulkan kemahiran yang dimiliki	Tes tulis	uraian	<p>Bacalah teks percakapan berikut, kemudian jawablah pertanyaan!</p> <p>Suzuki : watashi no shumi wa supootsu desu. sakka ga dekimasu. Mirna : e nan desuka.</p>												

				<p>Suzuki : sakka desu. Mirna : sakka desuka. Ii desune. Watashi mo desu. Kondo isshoni shimashou.</p> <p>1. Apakah keahlian Mirna? 2. Jika Mirna tidak mempunyai kemahiran yang sama dengan Suzuki, tetapi berniat untuk belajar, maka apa yang harus diucapkan oleh Mirna.</p>
--	--	--	--	--

3. Instrumen Penilaian Keterampilan

IPK	TEHNIK PENILAIAN
4.5.1 membuat list biodata dengan menunjukkan keahlian yang dimiliki.	Penilaian kinerja
4.5.2 membuat buku kenangan siswa yang berisikan kemahiran yang dimiliki masing-masing siswa.	Penilaian produk

4. Rubrik Penilaian kinerja :

NO	KRITERIA	SKOR	INDIKATOR
1.	Jumlah informasi mengenai diri sendiri dalam bahasa Jepang yang dituliskan	0	Hanya nama
		1	2-3 informasi (misal : nama dan kelas saja)
		2	4-5 informasi (misal : nama, kelas, umur, kesukaan)
		3	6-8 informasi (misal : nama, kelas, umur, hobi, cita-cita, keahlian, tempat tinggal)
		4	Lebih dari 8 informasi
2.	Penggunaan huruf Jepang	0	Tidak ada yg menggunakan huruf Jepang
		1	Kurang dari 50% penggunaan huruf Jepang dengan penulisan yang belum benar
		2	Kurang dari 50% penggunaan huruf Jepang dengan penulisan yang sudah benar
		3	Lebih dari 50% penggunaan huruf Jepang dengan tulisan yang belum benar
		4	Lebih dari 50% penggunaan huruf Jepang dengan tulisan yang sudah benar

5. Format Penilaian Kinerja :

NO	NAMA	SKOR UNTUK		JUMLAH SKOR	NILAI
		KRITERIA 1	KRITERIA 2		

Keterangan



1. Skor maksimal

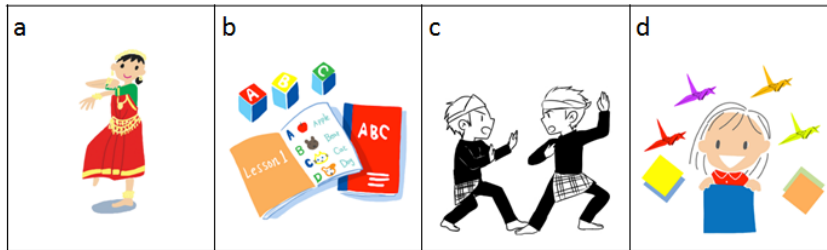
- a. Kriteria 1 : 4
 b. Kriteria 2 : 4
 Jumlah : 8

2. Nilai Praktik : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$
 $:\frac{8}{8} \times 100 = 100$

11. Stimulus yang digunakan untuk merangsang presentasi siswa

Seorang teman memperkenalkan kemahiran yang dikuasainya.
Apa kemahirannya?

1 	2 	3 	4 
c	a	d	b



Teks percakapan

- A : わたしは シラットが できます。

B : シラットですか。いいですね。
- A : わたしは ダンスが すこし できます。

B : ダンスですか。すごいですね。
- A : わたしは おりがみが すこし できます。

B : え、なんですか。

A : おりがみです。

B : おりがみですか。いいですね。
- A : わたしは えいごが できます。

B : アラビアごですか。

A : いいえ、えいごです。

B : えいごですか。すごいですね。

Contoh teks percakapan yang menyatakan keahlian



わたしは (りょうり)が [すこし] できます。
Watashi wa (ryouri) ga [sukoshi] dekimasu.

(りょうり) ですか。
(Ryouri) desuka.

いいですね。 / すごいですね。
Ii desu ne. Sugoi desu ne.



* すこし (sukoshi) sedikit

DATA PENUNJANG

1. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran yang dianutnya.
KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

2. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

NO	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
1.	KI 3 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	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 kaidah keilmuan
2.	3.5. Menganalisis teks transaksional dalam bentuk lisan dan tulis yang menyatakan kemampuan (<i>dekiru koto</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.	4.5. Menggunakan ungkapan yang menyatakan kemampuan (<i>dekiru koto</i>) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.	3.5.1 mengidentifikasi kosakata yang digunakan untuk menyatakan kemahiran. 3.5.2 mengemukakan ungkapan yang digunakan untuk menyatakan kemahiran 3.5.3 menentukan pola kalimat dan ungkapan yang digunakan untuk menyatakan kemahiran 3.5.4 menganalisis wacana berupa teks percakapan tentang kemahiran yang dimiliki	4.5.1 membuat list biodata dengan menunjukkan keahlian yang dimiliki. 4.5.2 menyusun buku kenangan siswa yang berisikan kemahiran yang dimiliki masing-masing siswa.

3. Materi Pembelajaran

Dekiru koto (kemahiran)

Kosakata : dansu, supootsu, uta, sakka, dll

Pola kalimat : ~ ga dekimasu.

Ungkapan : sodesuka. Ii desu ne. Sugoi desu ne. Kondo isshoni shimashou.
Kondo oshiete kudasai. Kondo misete kudasai.

BIODATA PEMBUAT RPP

Nama : Erwan Kasriyanto, S.Pd

E-mail : erwanjapan@gmail.com , erwankasriyanto78@guru.sma.belajar.id

No. Telp : 085726206958

Instansi : SMA Negeri 1 Ambarawa

Alamat : Jl. Yos Sudarso No. 46 Ambarawa, Kab. Semarang, Jawa Tengah.