

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### SELEKSI SIMULASI MENGAJAR CALON GURU PENGGERAK ANGKATAN-4

Satuan Pendidikan : SMAN 9 Pekanbaru  
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang  
 Kelas/ Semester : XII/ 1  
 Subtema : Shuumi / Hobi  
 Alokasi Waktu : 10 Menit

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui pembelajaran dengan metode Discovery Learning, peserta didik dapat :

- mengidentifikasi kosakata terkait tentang shuumi
- memilih gambar yang sesuai dengan keadaan sebenarnya
- menyelesaikan soal terkait shuumi
- membuat wacana terkait shuumi

#### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pembukaan salam dan do'a yang dipimpin oleh ketua kelas</li> <li>- melakukan kelengkapan anggota peserta didik</li> <li>- meriview materi pembelajaran sebelumnya</li> <li>- memberikan gambaran materi pengajarab yang akan disampaikan</li> </ul>	3 Menit
Kegiatan Inti		5 Menit
Stimulasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik akan diberikan beberapa gambar terkait tokoh orang dan kartu gambar tentang hobbi</li> <li>- Peserta didik memperhatikan e kad0 yang ada dipaparkan</li> </ul>	
Problem statement	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik memprediksi hobby orang tersebut berdasarkan keadaan sebenarnya</li> </ul>	
Data collecting dan data proseeccing	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik diberikan beberapa e</li> </ul>	

	ka-do terkait orang dan hobby - Peserta didik Bersama guru membahas tentang Latihan yang diberikan	
Verifikasi	- Peserta didik satu sama lain bertanya tentang hobby masing masing	
Generalisasi	- Peserta didik menyimpulkan materi yang dipelajari - Guru memberikan kesimpulan	
Penutup	- Bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar - Memberikan penilaian terhadap Latihan hari ini - Menutup pembelajaran dengan berdo'a yang dipimpin ketua kelas	

#### C. PENILAIAN

Sikap : Observasi saat pembelajaran  
 Pengetahuan : Tes Tertulis  
 Keterampilan : Praktek

#### D. LAMPIRAN

Penilaian : Sikap, Pengetahuan, Keterampilan, Materi

Pekanbaru, 16 Juli 2021

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Kepala Sekolah

Dra. Hj. Zuraida  
 Nip. 196303031987032005

Bobbi Kurniawan, S.Pd  
 Nip. -

Lampiran 1. Penilaian Sikap

No	Nama	Kerjasama	Percaya diri	Sopan	Keterangan

Kolom aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Catatan:

1. Skor maksimal 20
2. Nilai =  $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$
3. Kriteria:
  - 75.01 – 100.00 = sangat baik
  - 50.01 – 77.00 = baik
  - 25.01 – 50.00 = cukup
  - 00.00 – 25.00 = kurang

## Lampiran 2.

## Instrumen Penilaian Kompetensi Keterampilan (KD 4.2)

## Rubrik Penilaian

Kriteria	Skor				Penilaian
	4	3	2	1	
Isi (内容)	Isi sesuai dengan tema	Ada sebagian kecil yang salah namun isi tetap sesuai dengan tema	Ada banyak kesalahan sehingga isi kurang sesuai dengan tema	Isi tidak sesuai dengan tema.	Skor maksimal = 4
Kelancaran (流暢さ)	Penyampaian sangat lancar.	Ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar, namun makna dapat dipahami.	Penyampaian dilakukan tersendat-sendat, sehingga makna kurang dipahami.	Penyampaian sangat tersendat-sendat, sehingga makna tidak dapat dipahami.	Skor maksimal = 4
Kosa kata (言葉)	Dapat menggunakan kosa kata dengan sangat luasa dan benar.	Dapat menggunakan kosa kata dengan cukup luasa dan benar.	Dapat menggunakan kosa kata secara terbatas, dan ada beberapa kesalahan.	Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan banyak kesalahan.	Skor maksimal = 4
Tata bahasa (文法)	Dapat menggunakan tata bahasa dengan luasa sesuai kondisi.	Dapat menggunakan tata bahasa sederhana sesuai kondisi	Terdapat kesalahan mendasar dalam tata bahasa, namun dapat dipahami apa yang ingin diutarakan	Terdapat banyak kesalahan sehingga tidak dapat dipahami apa yang ingin diutarakan.	Skor maksimal = 4
Pelafalan (発音)	Pelafalan sangat baik dan sangat mudah dipahami.	Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tak mengubah makna.	Banyak kesalahan pada lafal, namun masih dapat dipahami maknanya	Banyak kesalahan pelafalan, sehingga tidak dapat dipahami.	Skor maksimal = 4
	Nilai Akhir = jumlah skor x 5				