

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Kosgoro Tomohon
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas : X/ 1
 Materi Pokok : Salam dan pengenalan
 Alokasi Waktu : 3 X 45 menit

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Sikap spiritual dan Kompetensi Sikap Sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) pada pembelajaran tensi Keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik matapelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. .

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif 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.

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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 menentukan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya	4.1 mendramatisasikan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya

Indikator Pencapaian Kompetensi

Keterampilan (Can-do)	1. Mengucapkan salam dengan santun dan tepat 2. Memperkenalkan diri sendiri secara sederhana 3. Menuliskan nama diri dalam Katakana
Pengetahuan (にほんご)	1. おはようございます、おはよう、こんいちは。 Ohayou gozaimasu. 2. はじめまして、アユです。 Hajimemashite. Ayu desu. ジャカルタだいななこうこうのじゅうねんせいです。 Jakarta dainana koukou no jyuunensei desu. どうぞよろしくおねがいます。 Douzo yoroshiku onegaishimasu.
Kegiatan/proyek Budaya	Proyek Kartu nama Nama
Sikap	Bertata karma, disiplin waktu

Bab 1 はじめまして

＜目標＞
 A) 名前をいったり、自己紹介や表現、学校名や学年、年齢！
 B) 教員(Can-do)： 正しい動詞か適切な動詞がわかる。必要なら丁寧な言い回しができる。必要に応じて名前がわかるので書ける。
 必要な礼儀作法を理解

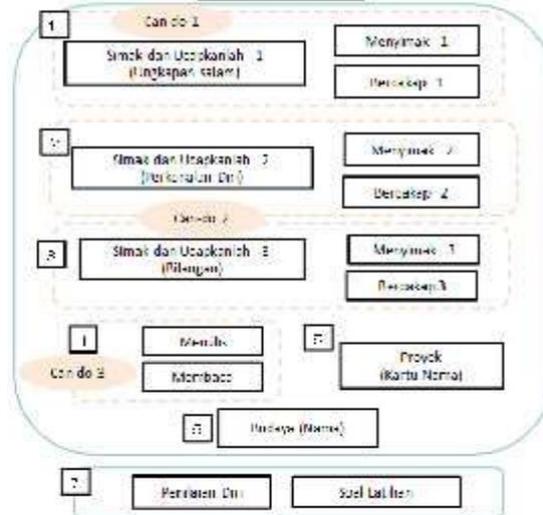
みんなががんばろう



Bab 1 はじめまして

＜Target＞
 A) Greeting: Ringkapan Salam, Perkenalkan Diri (nama, nama sekolah, dan kelas), huruf katakana
 B) Salam dan Perkenalkan Diri (Ringkapan Salam)
 C) Salam dan Perkenalkan Diri (Perkenalkan Diri)
 D) Salam dan Perkenalkan Diri (Ringkapan Salam)
 E) Salam dan Perkenalkan Diri (Perkenalkan Diri)
 F) Salam dan Perkenalkan Diri (Ringkapan Salam)

Amalan



C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan model . Pedagogi genre/ 4M, Pendekatan saintifik/ 5M, dan Pendekatan Content and Language Integrated Learning/CLIL, peserta didik dapat memiliki kompetensi pada:

- **みて かんがえましょう**: Tujuan dari kegiatan ini adalah mengantarkan hal yang akan dipelajari dalam bab tersebut, serta memberikan gambaran target dari tema.
- **きいて いいましょう**: Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan arti, lafal kata, serta ungkapan yang akan digunakan dalam bab tersebut.
- **にほんごで いいましょう**: Tujuan kegiatan adalah banyak melatih penyebutan kata bahasa Jepang yang telah dipelajari di bagian sebelumnya dengan benar dan sesuai.
- **よみましょう**: Latihan **よみましょう** bertujuan untuk latihan membaca kata yang dipelajari pada bab tersebut dan pada latihan membaca karangan singkat bertujuan untuk mengajarkan siswa salah satu strategi membaca, yaitu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan saja.
- **かきましょう**: Tujuan latihan **かきましょう** adalah latihan Menulis kata yang dipelajari pada bab tersebut dalam bentuk yang bermakna. Bentuk latihan **かきましょう** adalah mengisi formulir atau mengarang sederhana mengenai tema yang sudah ditentukan. Selain itu, pada latihan ini juga melatih siswa untuk memperhatikan struktur karangan.
- **ききましょう**: Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan percakapan singkat sesuai tema, melalui tugas menyimak informasi tertentu.
- **はなしましょう**: Tujuan kegiatan memperkenalkan model bentuk percakapan yang akan dilatihkan.
- **ロールプレイ**: Dikenal dengan nama “bermain peran”. Kegiatan ini bertujuan sebagai “*output*”, digunakan untuk memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan yang telah dilatihkan sebelumnya, dengan situasi yang lebih nyata.
- **Proyek**: Kegiatan ini merupakan kegiatan “*output*” dalam bentuk proyek, yang bertujuan melatih siswa menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajari, juga mengasah keterampilan lain yang berguna dalam kehidupan dan bisa diterapkan pada mata pelajaran lainnya, serta mengasah sikap kerjasama, saling menghargai pendapat, kepemimpinan, ketelitian, disiplin terhadap waktu kerja, keberanian dalam berpresentasi.
- **Refleksi Materi Pembelajaran**: Kegiatan ini bertujuan untuk merefleksikan hal yang telah dipelajari, mengamati, serta menyimpulkan fungsi maupun bentuk dari kalimat yang telah dipelajari.
- **ことばの べんきょう**: Tujuannya untuk mengembangkan satu ungkapan secara lebih luas.
- **ぶんか**: Dalam kegiatan ini, siswa berkesempatan untuk mengenal budaya Jepang. Namundengan tujuan agar siswa dapat melakukan refleksi terhadap budaya sendiri. Diharapkan siswa terlatih belajar menilai poin-poin positif yang dimiliki budaya Jepang yang kemudian diadopsi menjadi budaya Indonesia. Selain itu, melalui pengetahuan tentang budaya Jepang, siswa diharapkan sadar akan kelebihan yang dimiliki oleh budaya Indonesia.
- **Rangkuman Materi Pembelajaran**: Tujuan kegiatan ini, diharapkan siswa sendiri yang aktif menyimpulkan, guru hanya memberikan arahan apabila siswa kurang mampu merangkum simpulan, serta memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil membuat rangkuman yang sesuai.
- **Penilaian Diri**: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk menilai sendiri capaian pembelajaran yang telah dilalui.
- **れんしゅう もんだい**: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk memeriksa pencapaian target pengetahuan dan keterampilan dari materi yang telah dipelajari pada bab ini.

D. Materi Pembelajaran

1. Fakta: Teks pelajaran tentang Salam dan perkenalan
2. Konsep: fungsi sosial , ciri kebahasaan
3. Prosedur: struktur dan unsur kebahasaan
4. Metakognitif: merancang dan berkomunikasi dalam bahasa Jepang dan membandingkan budaya Indonesia dengan Jepang, yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata(real life) sebagai life skill.

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model :

- a. Pedagogi genre/ 4M: membangun konteks, menelaah model, mengonstruksi terbimbing, dan mengonstruksi mandiri.
- b. Pendekatan saintifik/ 5M: mengamati, mempertanyakan, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan untuk mendapatkan pengetahuan (KD-3), dan langkah mengonstruksi terbimbing dan mengonstruksi mandiri untuk pengembangan keterampilan (KD-4).
- c. Pendekatan *Content and Language Integrated Learning/CLIL*: untuk memperkaya pembelajaran dengan prinsip:
 - (1) isi/konten teks—berupa model atau tugas- bermuatan karakter dan pengembangan wawasan serta kepedulian sebagai warganegara dan sebagai warga dunia;
 - (2) unsur kebahasaan/komunikasi menjadi unsur penting untuk menyatakan berbagai tujuan berbahasa dalam kehidupan;

- (3) setiap jenis teks memiliki struktur berpikir /kognisi yang berbeda-beda yang harus disadari agar komunikasi lebih efektif;
- (4) budaya/kultur, berbahasa/berkomunikasi yang berhasil harus melibatkan etika, kesantunan berbahasa, budaya antarbangsa, nasional, dan lokal.

2. Metode : Diskusi, Penugasan, Praktik

F. Media Pembelajaran

1. LCD, Proyektor
2. Teks pelajaran tentang lingkungan rumah

G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas X Penerbit Erlangga **Bab 1** はじめまして

Web : internet

Langkah- langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

1. Salam dan doa
2. Pengantar

みて かんがえましょう

- Sesuai dengan Panduan Guru.
- Contoh pertanyaan yang bisa menstimulus siswa untuk berpikir:
 - “Salam apa yang siswa berikan saat bangun tidur dan bertemu dengan keluargamu, saat bertemu tetanggamu di depan rumah, sebelum berangkat sekolah, bertemu gurumu di gerbang sekolah, atau bertemu temanmu di kelas saat pagi hari?”
 - Kapan dan pada situasi apa kata “selamat siang” atau “selamat malam” diucapkan? Bagaimana sikap tubuh kita saat mengucapkan salam tersebut?
 - Bagaimana cara kita memperkenalkan diri kepada teman baru? Informasi apa saja yang diucapkan?”
- Sambil mengamati foto, siswa diarahkan untuk memperhatikan, situasi apa, kapan, di mana, dengan siapa, apa yang diucapkan, lalu sikap tubuhnya seperti apa? Apa makna salam dan sikap tersebut?

Kegiatan Inti 1. おはようございます

きいて いいましょう 1

- Sesuai dengan Panduan Guru, siswa mempelajari:
 1. Pagi hari, saat bertemu dengan teman di depan sekolah. (sesama siswa)
 2. Pagi hari, saat guru tiba di kelas ketika pelajaran akan dimulai (guru dan siswa).
 3. Siang hari, saat siswa bertemu dengan guru di dalam sekolah.
 4. Malam hari, saat siswa bertemu guru.

ききましょう 1

- Dilakukan sesuai Panduan Guru.
- Setelah selesai mengerjakan tugas, siswa diminta untuk menyimak dengan memperhatikan cara memanggil orang lain.
- Minta siswa untuk mengutarakan hasil menyimaknya. Contoh: ada yang memanggil dengan “San”, ada yang memanggil dengan “sensei”. Guru boleh mengeksplor, “Apa yang kita pakai saat memanggil seseorang?” S: “Pak, Bu, Bang, Mas, Mbak” G: “Apakah dalam bahasa Jepang ada perbedaan panggilan seperti dalam bahasa Indoensia?” (Jika siswa tidak menyadari, perdengarkan sekali lagi audio satu persatu, tanyakan “Siapa memanggil siapa?” dan minta siswa menyimpulkan).
- Kemudian bisa dieksplorasi lagi “Di mana nama orang diletakkan saat memanggil seseorang?” “Samakah dengan cara memanggil dalam bahasa Indonesia?” untuk menyadarkan siswa perbedaan saat memanggil seseorang.

はなしましょう 1

- Sesuai dengan Panduan Guru.
- Saat sebelum latihan berpasangan secara serentak, guru bisa memberi pengantar, contoh: Mari kita menggunakan salam yang telah dipelajari kepada orang-orang di sekeliling kita, dengan memperhatikan waktu dan lawan bicara.

Kegiatan Inti 2. どうぞ よろしく

きいて いいましょう 2

- 「はじめまして」 (Pertama kali saya bertemu Anda)
- Sebutkan nama (kata “watashi” tidak perlu disebut. Meski tidak salah bila kita menggunakan kata

- “watashi” tetapi, pada umumnya tidak disebut)
- 「どうぞよろしく」 (Mari kita berteman)
- Saat menyebutkan nama, sangat penting bagi kita menyebutkan nama sendiri secara jelas dan tidak terburu-buru. (khususnya apabila lawan bicara kita adalah orang asing. Mereka sukar menangkap nama orang asing karena lalafnya tidak terbiasa.)
- Jika kita tidak mendengar nama lawan bicara kita dengan jelas, kita bisa meminta untuk mengulangnya dengan mengatakan 「すみません、もう一度」 atau 「お名前は」

Kegiatan Inti 3. だい7こうこうの 10ねんせいです

- ききましよう 2
 - Tugas: Dengarkan perkenalan diri, lalu pilih nama yang tersedia.
 - Sebelum memperdengarkan audio, konfirmasi dulu pilihan jawaban. Hati-hati ada nama yang mirip pengucapannya.
- はなしましよう 2
 - Sesuai dengan Panduan Guru.
- きいて いいましよう 3
 - Sesuai dengan Panduan Guru.
 - Sebagai tambahan siswa menyebutkan salah satu ucapan salam, siswa lain menyebutkan nomor gambar.
 - Aturan untuk angka dengan dua digit. Perkenalkan angka 11 dan 34 kepada siswa, lalu guru menyebutkan beberapa angka dengan dua digit dalam bahasa Jepang, dan siswa diminta untuk memikirkan artinya dalam bahasa Indonesia atau sebaliknya.
 - Lalu berlatihlah latihan 1 dan 2 yang tertulis di ppt.
 - (Sebagai pengganti menulis angka pada latihan 2, siswa bisa diminta untuk menunjukkan angka dengan jarinya)
 - Siswa berlatih menyebutkan nama sekolah dan kelas. Pada bagian ini, karena siswa berasal dari sekolah dan tingkatan yang sama, maka bagian yang masih kosong, diisi dengan nama sekolah dan tingkat masing-masing sekolah bapak/ibu guru.
 - Untuk nama daerah/wilayah, ditulis saja dalam huruf latin, namun aturan dalam buku ini, nama daerah di Indonesia yang ditulis sesuai ejaan Indonesia ditulis dengan huruf *italic* (miring)
- ききましよう 3
 - Tugas: Dengarkanlah percakapan ini, lalu isi nama sekolah dan kelas dari ke empat siswa berikut.
 - Sebelum memperdengarkan audio, konfirmasi dulu keempat nama siswa, dan jenis sekolah.
- はなしましよう 3
 - Sesuai dengan Panduan Guru.
 - Karena siswa di kelas berasal dari sekolah dan tingkatan yang sama, maka saat berlatih, coba kondisikan bahwa mereka berasal dari sekolah yang berbeda.
 - Kata 「がっこう (学校)」 mengacu pada sekolah dari tingkat SD sampai dengan perguruan tinggi
- Refleksi Materi Pembelajaran 1
 - Di sini guru tidak menjelaskan, siswa tidak menuliskan dan mengingat penjelasan guru (fungsi masing-masing pola kalimat, ditulis di catatan).
 - Siswa mengkonfirmasi sendiri pengetahuan yang telah dipelajari.
 - Siswa menyimpulkan perbedaan penggunaan empat buah persalaman.
 - Bila siswa tidak menyadari, arahkan siswa agar menyadari bahwa dalam bahasa Indonesia ada salam “selamat siang” “selamat sore”, tetapi dalam bahasa Jepang hanya menggunakan 「こんにちは
 - Fungsi:
 - 1) Pagi hari, saat bertemu dengan teman di depan sekolah. (sesama siswa)
 - 2) Pagi hari, guru tiba di kelas ketika pelajaran akan dimulai (guru dan Siswa)
 - 3) Siang hari, saat siswa bertemu dengan guru di dalam sekolah.
 - 4) Malam hari, saat siswa bertemu guru.
- Refleksi Materi Pembelajaran 2
 - Siswa mengkonfirmasi sendiri pengetahuan yang telah dipelajari.
 - Siswa menyimpulkan sendiri fungsi dari kalimat yang ada.

Kegiatan Inti 4. エフィです

- Katakana (Huruf Jepang 1)
 - Katakana digunakan saat menuliskan nama tempat/daerah dan nama orang dari negara yang tidak menggunakan huruf Kanji.
 - Carilah masing-masing bunyi hurufnya dari daftar katakana di halaman berikut
- かきましよう
 - Tuliskan nama panggilan sendiri sebagaimana DIBACA dan bukan mengikuti ejaan dalam huruf latin.

- Mula-mula tuliskan nama panggilanmu dalam huruf latin.
- Lalu pikirkan pelafalan dalam bahasa Jepang.
- Tuliskan dalam Katakana.

Nama: Cynthia DIBACA: sintia □ shintia □ シンティア

□ よみましょう

- Tuliskan namamu dan gambar seperti contoh berikut, lalu gunting.
- Berkelompok 4 – 6 orang, satukan potongan kartu nama tadi.
- Bergiliranlah membaca kartu yang bukan nama sendiri, sambil menyatukan kartunya. (Untuk mengkonfirmasi bisa melihat apakah gambar di belakangnya sesuai atau tidak)
- Setelah semua lancar membaca, anggota kelompok memperhatikan ada berapa huruf yang sama, dan sebutkan hurufnya. (Misal, 「エフィ」 dan 「エナ」)
- Bentuk kelompok dengan anggota yang berbeda, lalu ulangi butir 3 dan butir 4.

5. どうぞ よろしく

□ Proyek: Kartu Nama

- Membuat kartu nama
- Siswa bisa menggunakan daftar katakana untuk membantu menuliskan nama dan membaca nama temannya.
- Bertukar kartu nama saat berkenalan, lihat contoh percakapan.
- Tambahan: Mari lihat 「まるごと+ (プラス)」 Can-do 6 (名刺を読む) 「ドラマで チャレンジ」 <http://a1.marugotoweb.jp/can-do.php?cd=6#/challenge>
- Perhatikan, saat menyerahkan kartu nama, apa yang harus diperhatikan? (Menyerahkan sambil menyebutkan nama, posisi kartu nama saat diserahkan, dan membungkuk)

Kegiatan Inti 6. ぶんか

- Siswa diarahkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tersedia.
- Siswa diminta untuk menganalisis mengenai nama, terdiri dari berapa bagian, apa fungsi masing-masing bagian nama, bagaimana urutannya (nama diri, nama keluarga dsb), di Indonesia, di Jepang, serta di negara lain yang siswa ketahui,
- Tujuan: Bukan hanya budaya dan variasi kebiasaan dunia saja, siswa diajak untuk menyadari akan variasi budaya yang ada di diri mereka masing-masing. Ini dimaksudkan agar siswa dapat menerima hal yang bervariasi.
- Nama-nama dalam kotak: みなもとしずか (Salah satu karakter teman dari Doraemon, teman perempuan Nobita)、ジャッキー・チェン (aktor film laga)

Kegiatan Penutup

1. Simpulan
Rangkuman Materi Pembelajaran
Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.
Siswa diminta untuk membuat satu kalimat sama dengan fungsi yang dibahas.
2. Penilaian Diri
Siswa menilai pencapaian pelajarannya sendiri.
Jika ada waktu, mereka diminta untuk mendiskusikan penilaian dirinya dengan teman di dekatnya.
3. れんしゅうもんだい
Latihan ini untuk mengevaluasi capaian pembelajaran siswa. Bisa dikerjakan di kelas maupun sebagai tugas di rumah.
4. Menyampaikan kelemahan yang ditemukan dari aktivitas pembelajaran dan menanyakan hal-hal yang masih belum dipahami atau membingungkan.
5. Menyampaikan tindak lanjut dan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
6. Doa tutup dan salam

I. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi
- b. Penilaian Pengetahuan : Penugasan, tes tertulis
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

2. Instrumen Penilaian (terlampir)

J. Tindak Lanjut

Materi Remedial/ Pengayaan:

Menemukan teks laporan hasil observasi melalui internet atau media cetak lainnya. Kemudian, menentukan struktur dan ciri kebahasaan yang digunakan dalam teks laporan observasi tersebut

Muatan Lokal

Teks laporan hasil observasi yang isinya tentang objek wisata di Rurukan dan sekitarnya

Materi yang dapat diaktualisasikan dalam Kegiatan Kepramukaan

Melatih kedisiplinan dan tanggung jawab dalam melakukan observasi dampak kerusakan lingkungan

LAMPIRAN I

MATERI PEMBELAJARAN

- a. Pengetahuan: sarana bersekolah, waktu, jumlah orang
- b. Keterampilan (can-do):
 - mampu mengatakan cara bersekolah dan waktu tempuh ke sekolah
- c. Sikap: kerjasama, tanggung jawab (cakap IT)

LAMPIRAN 2.

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon

Tahun pelajaran : 20 /20

Kelas/Semester : XI/1

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

No	Waktu	Nama	Kejadian/ Perilaku	Butir sikap	Positif/ negatif	Tindak lanjut
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						

LAMPIRAN 3.

INTRUMEN PENUGASAN

Satuan Pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas : XI

Penugasan

Tugas-tugas yang diberikan pada siswa (dari buku teks siswa maupun hasil inovasi guru) digunakan sebagai salah satu instrumen penilaian hasil belajar pengetahuan siswa. Pembobotan nilai ditentukan berdasarkan tingkat kesulitan dan lamanya waktu pengerjaan tugas. Semakin sulit dan lama waktu mengerjakannya, semakin besar bobotnya. Tugas yang diberikan sebaiknya mencakup tugas individu dan kelompok. Hasil penilain kognitif dengan tugas dapat dicatat dan diolah dengan menggunakan lembar penilaian seperti ini.

Contoh lembar penilaian tugas siswa

No.	Penilaian Tugas Pembelajaran A	Nilai
Pembelajaran A		
1.	Kegiatan 1	
	Kegiatan 2	
	Kegiatan 3	
Pembelajaran C		
2.	Kegiatan 1	
	Kegiatan 2	
	Kegiatan 3	
	Nilai Akhir/ NA (Total skor : jumlah tugas)	

Selanjutnya, untuk mendapatkan nilai kognitif hasil penilaian proses dan ulangan harian pada akhir pembelajaran setiap bab, guru dapat menentukan pembobotan berdasarkan tingkat kesulitan, lama

waktu pengerjaan, dan sebagainya. Berikut adalah contoh rumus yang dapat digunakan.

$$NA : (2 \times NA \text{ tugas}) + \text{Total reward} + \text{NUH}$$

3

Catatan:

1. *Reward* diperoleh dari total *reward* selama pembelajaran satu bab,
2. NUH adalah Nilai Ulangan Harian yang dilakukan pada akhir pembelajaran satu bab, dan
3. Nilai akhir tugas diberi bobot lebih besar karena tugas lebih menyita konsentrasi dan waktu pengerjaan relatif lama. Nilai tugas diambil dari pembelajaran A dan C.

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN TUGAS/PENGETAHUAN (KI-3)

No	Nama Kelompok	SKOR			Jumlah Skor	Nilai
		Menggunakan kosa kata barang-barang di dalam kelas dalam kalimat	Menyusun kalimat menjadi percakapan	Menyimpulkan materi pelajaran barang-barang di dalam kelas		
1.	A	3	3	4	10	100
2.	B	3	3	2	8	80

Keterangan

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)

Pada contoh di atas, skor maksimal = 3+3+4) = 10

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

Contoh :

Jumlah skor yang diperoleh kelompok A adalah 10

$$\text{Nilai tugas} = \frac{8}{10} \times 100 = 80$$

INSTRUMEN UNJUK KERJA

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		

RUBRIK PENILAIAN

Kriteria	Skor	Indikator
Kerja Sama	2	Mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok
	1	Kurang mampu bekerja sama dalam kelompok
Komunikasi	2	Mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
	1	Kurang mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
Kerja Keras	2	Mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
	1	Kurang mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
Disiplin	2	Mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
	1	Tidak mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
Kreativitas	2	Sangat kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja
	1	Kurang kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA/KETERAMPILAN (KI-4)

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		
1.	Si A	1	1	2	2	2	8	80

Keterangan:

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)

Pada contoh di atas, skor maksimal = $2 \times 5 = 10$

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

Contoh :

Jumlah skor keterampilan/unjuk kerja yang diperoleh Si A adalah 10

Nilai tugas = Nilai tugas = $\frac{8}{10} \times 100$

Atau,

b. Penilaian Keterampilan

Instrumen penilaian presentasi

No.	Nama	Aspek Penilaian			Total nilai
		Kelancaran	Kelengkapan informasi	Kebenaran isi	
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Kriteria penilaian:

Aspek penilaian	Kriteria	Rentang Skor	Skor Maksimal
Kelancaran	Sangat lancar menyampaikan isi teks.	85 -100	100
	Cukup lancar menyampaikan isi teks.	70 - 84	
	Kurang lancar menyampaikan isi teks.	55 - 69	
	Tidak lancar menyampaikan isi teks.	54 - 40	
Kelengkapan informasi	Isi teks yang disampaikan sangat lengkap.	85 -100	100
	Isi teks yang disampaikan sedikit kurang lengkap.	70 - 84	
	Hanya separuh isi teks yang disampaikan.	55 - 69	
	Teks yang disampaikan hanya sedikit.	54 - 40	
Kebenaran isi	Isi teks yang disampaikan benar semua.	85 -100	100
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar benar.	70 - 84	
	Isi teks yang disampaikan separuh yang benar	55 - 69	
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar salah.	54 - 40	

Nilai keterampilan diperoleh dari hasil penilaian unjuk kerja/kinerja/praktik, proyek, dan portofolio. Unjuk kerja dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat berupa unjuk kerja lisan maupun tulis. Proyek diberikan diberikan minimal 1 kali X dalam satu semester, dan biasanya diberikan pada proses pembelajaran akhir. Portofolio diperoleh dari kumpulan tugas keterampilan yang dikerjakan siswa selama proses pembelajaran.

Rumus penentuan nilai akhir untuk KD 4 (keterampilan) diambil dari nilai optimal yang diperoleh siswa pada setiap KD.

Interaksi dengan orangtua dilakukan untuk mengomunikasikan hasil belajar (portofolio) siswa kepada

orangtua. Caranya, orangtua diminta menandatangani serta memberi komentar lembar tugas atau lembar jawaban ulangan anaknya pada bagian yang telah disediakan.

Penilaian Pengetahuan

Teknik penilaian pengetahuan yang dapat digunakan oleh guru adalah tes tulis, observasi, dan tes penugasan.

1. Tes tulis

Tes tulis untuk menguji pemahaman siswa dapat dilakukan dengan tes uraian maupun pilihan ganda. Sebaiknya dalam melaksanakan ulangan harian guru memilih soal uraian karena soal uraian dapat lebih mengukur kemampuan siswa secara lebih dalam. Pertanyaan yang diajukan hendaknya mengacu pada indikator pembelajaran.

2. Observasi

Observasi selama proses pembelajaran selain dilakukan untuk penilaian sikap, juga dapat dilakukan untuk penilaian pengetahuan, misalnya pada waktu diskusi atau kegiatan kelompok. Teknik ini merupakan cerminan dari penilaian autentik. Guru mencatat aktivitas dan kualitas jawaban, pendapat, dan pertanyaan yang disampaikan siswa selama proses pembelajaran. Catatan ini dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan *reward* (tambahan) nilai pengetahuan bagi siswa.

Lembar Observasi Penilaian Pengetahuan

No	Hari, Tanggal	Nama Siswa	Pernyataan yang diungkapkan)*	Reward)**
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Keterangan:

)* berisi pertanyaan, ide, usul, atau tanggapan yang disampaikan siswa berkaitan dengan materi yang dipelajari.

)** rentang *reward* yang diberikan antara 1-5 untuk skala penilaian 0-100.

Mengetahui
Kepala SMA Kosgoro Tomohon

Dr. Freddy J. Nusa, S.Pd, M.Pd.
NIP. 196702152006041010

Tomohon, Juli 20

Guru Mata Pelajaran,

Frikho Polii
NIP. 197912232009031002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Kosgoro Tomohon
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas : X/ 1
 Materi Pokok :
 Alokasi Waktu : 3 X 45 menit

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Sikap spiritual dan Kompetensi Sikap Sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) pada pembelajaran tenses Keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. .

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif 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.

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

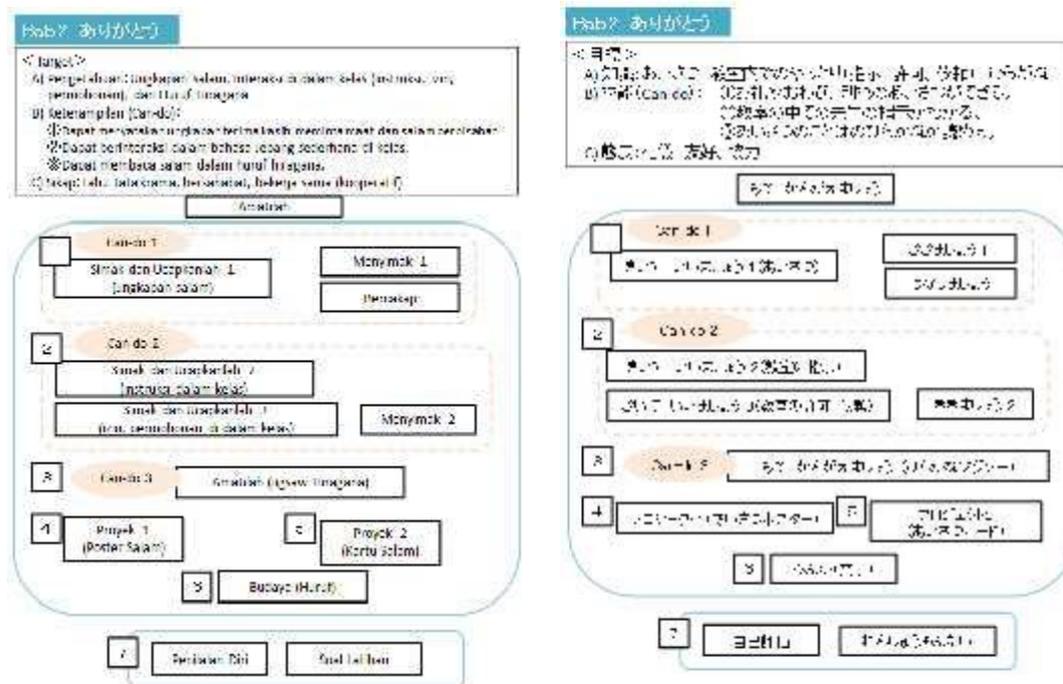
KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 menentukan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya	4.1 mendramatisasikan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya

Bab 2 ありがとう 15	
Keterampilan (Can do)	(1) Dapat menyatukan ungkapan terima kasih, meminta maaf, dan salue perpisahan. (2) Dapat berinteraksi dalam bahasa Jepang sederhana di kelas. (3) Dapat membaca salam dalam huruf hiragana.
Pengetahuan (にほんご)	(1) ありがとう。/ ありがとうございます。 Arigatou. / Arigatou gozaimasu. (2) さようなら/じゃ、また Sayounara. / Ja, mata. (3) みて ください。 Mite kudasai. (4) すみません。トイレ、いいですか。 Sumimasen. Toira, ii desu ka. いただきます。どうぞ。 Itadakimasu. Douzo. (5) もういちど おねがいします。 Mou ichido onegai shimasu.
Kegiatan/Proyek	[Kegiatan] Jigsaw Hiragana [Proyek 1] Poster Salam [Proyek 2] Kartu Salam
Budaya	Huruf
Sikap	sopan santun, persahabatan, kerja sama

Flow Chart



C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan model . Pedagogi genre/ 4M, Pendekatan saintifik/ 5M, dan Pendekatan Content and Language Integrated Learning/CLIL, peserta didik dapat memiliki kompetensi pada:

- **みて かんがえましょう**: Tujuan dari kegiatan ini adalah mengantarkan hal yang akan dipelajari dalam bab tersebut, serta memberikan gambaran target dari tema.
- **きいて いいましょう**: Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan arti, lafal kata, serta ungkapan yang akan digunakan dalam bab tersebut.
- **にほんごで いいましょう**: Tujuan kegiatan adalah banyak melatih penyebutan kata bahasa Jepang yang telah dipelajari di bagian sebelumnya dengan benar dan sesuai.
- **よみましょう**: Latihan **よみましょう** bertujuan untuk latihan membaca kata yang dipelajari pada bab tersebut dan pada latihan membaca karangan singkat bertujuan untuk mengajarkan siswa salah satu strategi membaca, yaitu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan saja.
- **かきましょう**: Tujuan latihan **かきましょう** adalah latihan Menulis kata yang dipelajari pada bab tersebut dalam bentuk yang bermakna. Bentuk latihan **かきましょう** adalah mengisi formulir atau mengarang sederhana mengenai tema yang sudah ditentukan. Selain itu, pada latihan ini juga melatih siswa untuk memperhatikan struktur karangan.
- **ききましょう**: Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan percakapan singkat sesuai tema, melalui tugas menyimak informasi tertentu.
- **はなしましょう**: Tujuan kegiatan memperkenalkan model bentuk percakapan yang akan dilatihkan.
- **ロールプレイ**: Dikenal dengan nama “bermain peran”. Kegiatan ini bertujuan sebagai “*output*”, digunakan untuk memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan yang telah dilatihkan sebelumnya, dengan situasi yang lebih nyata.
- **Proyek**: Kegiatan ini merupakan kegiatan “*output*” dalam bentuk proyek, yang bertujuan melatih siswa menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajari, juga mengasah keterampilan lain yang berguna dalam kehidupan dan bisa diterapkan pada mata pelajaran lainnya, serta mengasah sikap kerjasama, saling menghargai pendapat, kepemimpinan, ketelitian, disiplin terhadap waktu kerja, keberanian dalam berpresentasi.
- **Refleksi Materi Pembelajaran**: Kegiatan ini bertujuan untuk merefleksikan hal yang telah dipelajari, mengamati, serta menyimpulkan fungsi maupun bentuk dari kalimat yang telah dipelajari.
- **ことばの べんきょう**: Tujuannya untuk mengembangkan satu ungkapan secara lebih luas.
- **ぶんか**: Dalam kegiatan ini, siswa berkesempatan untuk mengenal budaya Jepang. Namundengan tujuan agar siswa dapat melakukan refleksi terhadap budaya sendiri. Diharapkan siswa terlatih belajar menilai poin-poin positif yang dimiliki budaya Jepang yang kemudian diadopsi menjadi budaya Indonesia. Selain itu, melalui pengetahuan tentang budaya Jepang, siswa diharapkan sadar akan kelebihan yang dimiliki oleh budaya Indonesia.
- **Rangkuman Materi Pembelajaran**: Tujuan kegiatan ini, diharapkan siswa sendiri yang aktif menyimpulkan, guru hanya memberikan arahan apabila siswa kurang mampu merangkum simpulan, serta memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil membuat rangkuman yang sesuai.
- **Penilaian Diri**: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk menilai sendiri capaian

pembelajaran yang telah dilalui.

- れんしゅうもんだい: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk memeriksa pencapaian target pengetahuan dan keterampilan dari materi yang telah dipelajari pada bab ini.

D. Materi Pembelajaran

1. Fakta: Teks pelajaran tentang
2. Konsep: fungsi sosial, ciri kebahasaan
3. Prosedur: struktur dan unsur kebahasaan
4. Metakognitif: merancang dan berkomunikasi dalam bahasa Jepang dan membandingkan budaya Indonesia dengan Jepang, yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata (real life) sebagai life skill.

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model :

- a. Pedagogi genre/ 4M: membangun konteks, menelaah model, mengonstruksi terbimbing, dan mengonstruksi mandiri.
- b. Pendekatan saintifik/ 5M: mengamati, mempertanyakan, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan untuk mendapatkan pengetahuan (KD-3), dan langkah mengonstruksi terbimbing dan mengonstruksi mandiri untuk pengembangan keterampilan (KD-4).
- c. Pendekatan *Content and Language Integrated Learning/CLIL*: untuk memperkaya pembelajaran dengan prinsip:
 - (5) isi/konten teks—berupa model atau tugas- bermuatan karakter dan pengembangan wawasan serta kepedulian sebagai warganegara dan sebagai warga dunia;
 - (6) unsur kebahasaan/komunikasi menjadi unsur penting untuk menyatakan berbagai tujuan berbahasa dalam kehidupan;
 - (7) setiap jenis teks memiliki struktur berpikir /kognisi yang berbeda-beda yang harus disadari agar komunikasi lebih efektif;
 - (8) budaya/kultur, berbahasa/berkomunikasi yang berhasil harus melibatkan etika, kesantunan berbahasa, budaya antarbangsa, nasional, dan lokal.

2. Metode : Diskusi, Penugasan, Praktik

F. Media Pembelajaran

1. LCD, Proyektor
2. Teks pelajaran tentang lingkungan rumah

G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas X Penerbit Erlangga **Bab 2** ありがとう

Web : internet

Langkah- langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

Salam dan doa Pengantar

- みて かんがえましょう
 - Ini adalah suasana kelas di sekolah Jepang. Apa yang sedang dibicarakan?
 - Interaksi apa yang dilakukan siswa kepada temannya yang lain pada saat pelajaran berlangsung, saat istirahat atau di dalam kelas?
 - Apa yang sering diucapkan oleh guru kepada para siswa?
 - Di bab sebelumnya siswa sudah mempelajari persalaman, apakah siswa selalu mempraktikkan dengan teman atau guru?
 - Poin Arahkan: Bertukar makanan dengan teman 「これ、いいですか」「どうぞ」「ありがとう」 dll), bawah kanan: 「見てください」「読んでください」 dll

1. すみません

- きいて いいましょう 1
 - Mengidentifikasi berbagai ungkapan dengan berbagai fungsi yang bisa digunakan kapan saja.
 - Sebelum menyimak, siswa diminta untuk melihat gambar dan memikirkan situasi (kapan, siapa, di mana, sedang apa), serta ungkapan apa yang diucapkan dalam bahasa Indonesia. (atau dalam bahasa Jepang yang pernah didengar di anime, lagu, komik, atau lagu juga boleh diucapkan).
 - Cara latihan seperti pada Panduan Guru.

- ききましょう 1

Sesuai Panduan Guru

- はなしましょう
 - Sebelum menyimak, siswa diminta untuk melihat gambar dan memikirkan situasi(kapan, siapa, di mana, sedang apa), serta ungkapan apa yang diucapkan
- Refleksi Materi Pembelajaran 1
 - Sesuai Panduan Guru
 - Fungsi:
 - (1) Salam informal dan formal berdasarkan lawan bicara. Apabila ingin menampilkan kesantunan pada lawan bicara pada situasi formal, diberi 「ごぞいます」(hati-hati ada yang menggunakan 「ごぞいます」, ada yang tidak).
 - (2) Salam 「おはよう(ごぞいます)、こんにちは、こんばんは」 yang dipakai saat bertemu tidak digunakan saat berpisah. Salam saat berpisah adalah 「さようなら」, dan kepada orang yang sering dijumpai digunakan 「じゃ、また」.

Kegiatan Inti 1. きいてください

- きいて いきましょう 2
 - Cara memperdengarkan audio, sesuai Panduan Guru.
 - Guru mengarahkan siswa agar menyadari bahwa semua instruksi menggunakan kata 「ください」. Karena instruksi cukup hanya dipahami oleh siswa, maka latihan cukup ditekankan sampai nomor 3 dari cara latihan pada Panduan Guru. Setelah tatap muka ini, guru sesering mungkin menggunakan instruksi ini di kelas.
- Mini Task
 1. Konfirmasikan lebih dulu gambar dan maknanya.
 2. Guru memberikan instruksi, lalu siswa meragakan.
- きいて いきましょう 3 ①
 - Sesuai Panduan Guru
- きいて いきましょう 3 ②
 - Sesuai Panduan Guru
- ききましょう 2
 - Sebelum mendengarkan audio, siswa mengkonfirmasi seluruh gambar.
 - 「これ」, menunjuk sesuatu, b. bertanya, c. toilet, d. meminta mengulang)
 - Apa yang dibicarakan dengan guru atau teman?
 - Lihat gambar dari a – d, siswa berlatih meminta ijin atau meminta tolong kepada teman atau guru
- Refleksi Materi Pembelajaran 2
 - Sesuai Panduan Guru
 - Fungsi:
 - (3) Memberikan instruksi di kelas
 - (4) Meminta ijin kepada guru. Atau, meminta ijin untuk menggunakan barang teman.
 - (5) Meminta guru untuk mengulangi ucapannya/penjelasannya/ sesuatu yang diperlihatkannya/ sesuatu yang diperdengarkannya saat pelajaran di kelas.

Kegiatan Inti 2. あいうえお

- みて かんがえましょう
 - Siswa diharapkan menemukan hal-hal berikut:
(bukan diterangkan oleh guru. Guru hanya mengarahkan utk disadari oleh siswa)
「は」 ada dua pelafalan, dibaca /ha/ untuk おはよう、はじめまして、 dan dibaca /wa/ untuk こんにちは、こんばんは。

Huruf 「う」 di akhir bunyi yang mengandung /o/, tidak dibaca /u/ tetapi dibaca/o/.
- Jigsaw Hiragana
 - Sesuai Panduan Guru

Kegiatan Inti 3. あいさつを しましょう

- Proyek 1. Poster Salam
 - Membuat Poster
Salam adalah langkah awal untuk menjalin hubungan dengan orang lain. Biasanya salam dengan pengucapan bahasa apa yang digunakan di sekolah kita?
Sesuai dengan yang ada di buku.

- Butir Penilaian
Poster berisi ungkapan salam dengan tiga bahasa yang berbeda.
Tulisan Hiragananya benar.
Desainnya menarik dan menyenangkan

Kegiatan Inti 4. へりさん、ありがとう

Proyek 2. Kartu Salam

- Sebelum menjelaskan apapun, mintalah siswa membaca contoh kartu.
- Tugaskan siswa untuk berpikir siapa penulisnya (ditandai dengan ~より), siapa penerimanya (ditandai dengan ~さん), serta perasaan apakah yang disampaikan (ありがとう= berterima kasih)

Kegiatan Inti 5. ぶんか

- Pikirkan tentang huruf. Huruf latin dan huruf lainnya. Di Indonesia pun ada bahasa-bahasa yang mempunyai huruf sendiri, seperti bahasa Jawa, bahasa Bali, bahasa Batak. Selain itu, Arab Melayu pun akrab dengan kehidupan sehari-hari di sekitar kita.

Kegiatan Penutup

Simpulan

Rangkuman Materi Pembelajaran

- Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.
- Siswa diminta untuk membuat satu kalimat yang sama dengan fungsi yang sedang dibahas.

Penilaian Diri

- Siswa menilai pencapaian pelajarannya sendiri.
- Jika ada waktu, mereka diminta untuk mendiskusikan penilaian dirinya dengan teman di dekatnya.

れんしゅうもんだい

- Latihan ini untuk mengevaluasi capaian pembelajaran siswa. Bisa dikerjakan di kelas maupun sebagai tugas di rumah.
- Guru menyampaikan kelemahan yang ditemukan dari aktivitas pembelajaran dan menanyakan hal-hal yang masih belum dipahami atau membingungkan.
- Menyampaikan tindak lanjut dan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- Doa tutup dan salam

LAMPIRAN I

MATERI PEMBELAJARAN

a. Pengetahuan: sarana bersekolah, waktu, jumlah orang

b. Keterampilan (can-do):

- mampu mengatakan cara bersekolah dan waktu tempuh ke sekolah

c. Sikap: kerjasama, tanggung jawab (cakap IT)

LAMPIRAN 2.

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon

Tahun pelajaran : 20 /20

Kelas/Semester : XI/1

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

No	Waktu	Nama	Kejadian/ Perilaku	Butir sikap	Positif/ negatif	Tindak lanjut
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						

LAMPIRAN 3.

INSTRUMEN PENUGASAN

Satuan Pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas : XI

Penugasan

Tugas-tugas yang diberikan pada siswa (dari buku teks siswa maupun hasil inovasi guru) digunakan sebagai salah satu instrumen penilaian hasil belajar pengetahuan siswa. Pembobotan nilai ditentukan berdasarkan tingkat kesulitan dan lamanya waktu pengerjaan tugas. Semakin sulit dan lama waktu mengerjakannya, semakin besar bobotnya. Tugas yang diberikan sebaiknya mencakup tugas individu dan kelompok. Hasil penilain kognitif dengan tugas dapat dicatat dan diolah dengan menggunakan lembar penilaian seperti ini.

Contoh lembar penilaian tugas siswa

No.	Penilaian Tugas Pembelajaran A	Nilai
Pembelajaran A		
1.	Kegiatan 1	
	Kegiatan 2	
	Kegiatan 3	
Pembelajaran C		
2.	Kegiatan 1	
	Kegiatan 2	
	Kegiatan 3	
	Nilai Akhir/ NA (Total skor : jumlah tugas)	

Selanjutnya, untuk mendapatkan nilai kognitif hasil penilaian proses dan ulangan harian pada akhir pembelajaran setiap bab, guru dapat menentukan pembobotan berdasarkan tingkat kesulitan, lama waktu pengerjaan, dan sebagainya. Berikut adalah contoh rumus yang dapat digunakan.

$$NA : \frac{(2 \times NA \text{ tugas}) + \text{Total reward} + \text{NUH}}{3}$$

Catatan:

1. *Reward* diperoleh dari total *reward* selama pembelajaran satu bab,
2. NUH adalah Nilai Ulangan Harian yang dilakukan pada akhir pembelajaran satu bab, dan
3. Nilai akhir tugas diberi bobot lebih besar karena tugas lebih menyita konsentrasi dan waktu pengerjaan relatif lama. Nilai tugas diambil dari pembelajaran A dan C.

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN TUGAS/PENGETAHUAN (KI-3)

No	Nama Kelompok	SKOR			Jumlah Skor	Nilai
		Menggunakan kosa kata barang-barang di dalam kelas dalam kalimat	Menyusun kalimat menjadi percakapan	Menyimpulkan materi pelajaran barang-barang di dalam kelas		
1.	A	3	3	4	10	100
2.	B	3	3	2	8	80

Keterangan

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)
 Pada contoh di atas, skor maksimal = 3+3+4) = 10

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

Contoh :

Jumlah skor yang diperoleh kelompok A adalah 10

$$\text{Nilai tugas} = \frac{8}{10} \times 100 = 80$$

INSTRUMEN UNJUK KERJA

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		

RUBRIK PENILAIAN

Kriteria	Skor	Indikator
Kerja Sama	2	Mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok
	1	Kurang mampu bekerja sama dalam kelompok
Komunikasi	2	Mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
	1	Kurang mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
Kerja Keras	2	Mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
	1	Kurang mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
Disiplin	2	Mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
	1	Tidak mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
Kreativitas	2	Sangat kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja
	1	Kurang kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA/KETERAMPILAN (KI-4)

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		
1.	Si A	1	1	2	2	2	8	80

Keterangan:

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)

Pada contoh di atas, skor maksimal = $2 \times 5 = 10$

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

Contoh :

Jumlah skor keterampilan/unjuk kerja yang diperoleh Si A adalah 10

Nilai tugas = $\text{Nilai tugas} = \frac{8}{10} \times 100$

Atau,

b. Penilaian Keterampilan

Instrumen penilaian presentasi

No.	Nama	Aspek Penilaian			Total nilai
		Kelancaran	Kelengkapan informasi	Kebenaran isi	
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Kriteria penilaian:

Aspek penilaian	Kriteria	Rentang Skor	Skor Maksimal
Kelancaran	Sangat lancar menyampaikan isi teks.	85 - 100	100
	Cukup lancar menyampaikan isi teks.	70 - 84	
	Kurang lancar menyampaikan isi teks.	55 - 69	
	Tidak lancar menyampaikan isi teks.	54 - 40	
Kelengkapan informasi	Isi teks yang disampaikan sangat lengkap.	85 - 100	100
	Isi teks yang disampaikan sedikit kurang lengkap.	70 - 84	
	Hanya separuh isi teks yang disampaikan.	55 - 69	
	Teks yang disampaikan hanya sedikit.	54 - 40	
Kebenaran isi	Isi teks yang disampaikan benar semua.	85 - 100	100
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar benar.	70 - 84	
	Isi teks yang disampaikan separuh yang benar	55 - 69	
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar salah.	54 - 40	

Nilai keterampilan diperoleh dari hasil penilaian unjuk kerja/kinerja/praktik, proyek, dan portofolio. Unjuk kerja dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat berupa unjuk kerja lisan maupun tulis. Proyek diberikan diberikan minimal 1 kali X dalam satu semester, dan biasanya diberikan pada proses pembelajaran akhir. Portofolio diperoleh dari kumpulan tugas keterampilan yang dikerjakan siswa selama proses pembelajaran.

Rumus penentuan nilai akhir untuk KD 4 (keterampilan) diambil dari nilai optimal yang diperoleh siswa pada setiap KD.

Interaksi dengan orangtua dilakukan untuk mengomunikasikan hasil belajar (portofolio) siswa kepada orangtua. Caranya, orangtua diminta menandatangani serta memberi komentar lembar tugas atau lembar jawaban ulangan anaknya pada bagian yang telah disediakan.

Penilaian Pengetahuan

Teknik penilaian pengetahuan yang dapat digunakan oleh guru adalah tes tulis, observasi, dan tes penugasan.

1. Tes tulis

Tes tulis untuk menguji pemahaman siswa dapat dilakukan dengan tes uraian maupun pilihan ganda. Sebaiknya dalam melaksanakan ulangan harian guru memilih soal uraian karena soal uraian dapat lebih mengukur kemampuan siswa secara lebih dalam. Pertanyaan yang diajukan hendaknya mengacu pada indikator pembelajaran.

2. Observasi

Observasi selama proses pembelajaran selain dilakukan untuk penilaian sikap, juga dapat dilakukan untuk penilaian pengetahuan, misalnya pada waktu diskusi atau kegiatan kelompok. Teknik ini merupakan cerminan dari penilaian autentik. Guru mencatat aktivitas dan kualitas jawaban, pendapat, dan pertanyaan yang disampaikan siswa selama proses pembelajaran. Catatan ini dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan *reward* (tambahan) nilai pengetahuan bagi siswa.

Lembar Observasi Penilaian Pengetahuan

No	Hari, Tanggal	Nama Siswa	Pernyataan yang diungkapkan)*	Reward)**
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Keterangan:

)* berisi pertanyaan, ide, usul, atau tanggapan yang disampaikan siswa berkaitan dengan materi yang dipelajari.

)** rentang *reward* yang diberikan antara 1-5 untuk skala penilaian 0-100.

Mengetahui
Kepala SMA Kosgoro Tomohon

Dr. Freddy J. Nusa,S.Pd.M.Pd.
NIP. 196702152006041010

Tomohon, Juli 20

Guru Mata Pelajaran,

Frikho Polii
NIP. 197912232009031002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Kosgoro Tomohon
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas : X/ 1
Materi Pokok :
Alokasi Waktu : 3 X 45 menit

A.Kompetensi Inti

Kompetensi Sikap spiritual dan Kompetensi Sikap Sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) pada pembelajaran tenses Keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik matapelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. .

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif 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.

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.

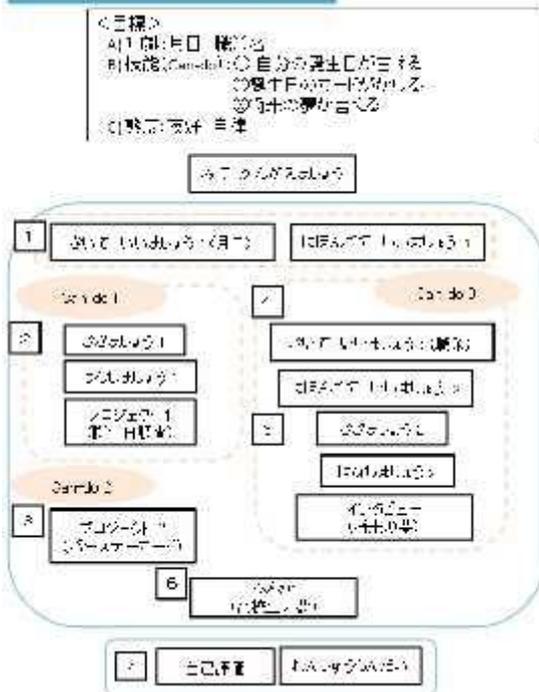
B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 menentukan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya	4.1 mendramatisasikan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya
3.2 menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya	4.2 mengemukakan ungkapan terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya
3.3 menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	4.3 mengemukakan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi mengenai tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan
3.4 memahami informasi tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.4 membuat wacana pendek dan sederhana mengenai paparan tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.5 menganalisis ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.5 menggunakan ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.6 menganalisis kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.6 menghasilkan wacana pendek dan sederhana mengenai kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya

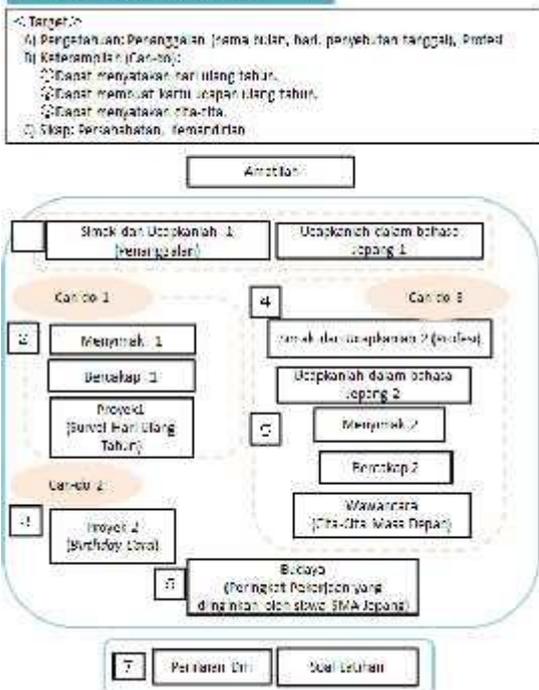
Keterampilan (Can-do)	(1) Dapat menyatakan hari ulang tahun. (2) Dapat membuat kartu ucapan ulang tahun. (3) Dapat menyatakan cita-cita.
Pengetahuan (にほんご)	(1) 1がつ28にち ichi-gatsu ni-juu-san-nichi (2) たんじょうびは 5がつみっかです。 Tanjoubi wa go-gatsu mikka desu. (3) ゆめは いしゃです。 Yume wa isha desu. (4) わたしの たんじょうびは 4がつ30にちです。 Watashi no tanjoubi wa shi-gatsu san-juu-nichi desu.
Kegiatan/Proyek	[Proyek 1] Hari Ulang Tahun [Proyek 2] Kartu Ulang Tahun [Wawancara] Cita-cita Masa Depan
Budaya	Peringkat pekerjaan yang diinginkan oleh siswa SMA Jepang
Sikap	persahabatan, kemandirian.

Flow Chart

Bab 3 わたしの ゆめは かしゅです



Bab 3 わたしの ゆめは かしゅです



C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan model . Pedagogi genre/ 4M, Pendekatan saintifik/ 5M, dan Pendekatan Content and Language Integrated Learning/CLIL, peserta didik dapat memiliki kompetensi pada:

- **みて かんがえましょう**: Tujuan dari kegiatan ini adalah mengantarkan hal yang akan dipelajari dalam bab tersebut, serta memberikan gambaran target dari tema.
- **きいて いいましょう**: Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan arti, lafal kata, serta ungkapan yang akan digunakan dalam bab tersebut.
- **にほんごで いいましょう**: Tujuan kegiatan adalah banyak melatih penyebutan kata bahasa Jepang yang telah dipelajari di bagian sebelumnya dengan benar dan sesuai.
- **よみましょう**: Latihan **よみましょう** bertujuan untuk latihan membaca kata yang dipelajari pada bab tersebut dan pada latihan membaca karangan singkat bertujuan untuk mengajarkan siswa salah satu strategi membaca, yaitu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan saja.
- **かきましょう**: Tujuan latihan **かきましょう** adalah latihan Menulis kata yang dipelajari pada bab tersebut dalam bentuk yang bermakna. Bentuk latihan **かきましょう** adalah mengisi formulir atau mengarang sederhana mengenai tema yang sudah ditentukan. Selain itu, pada latihan ini juga melatih siswa untuk memperhatikan struktur karangan.
- **ききましょう**: Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan percakapan singkat sesuai tema, melalui tugas menyimak informasi tertentu.
- **はなしましょう**: Tujuan kegiatan memperkenalkan model bentuk percakapan yang akan dilatihkan.
- **ロールプレイ**: Dikenal dengan nama “bermain peran”. Kegiatan ini bertujuan sebagai “*output*”, digunakan untuk memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan yang telah dilatihkan sebelumnya, dengan situasi yang lebih nyata.
- **Proyek**: Kegiatan ini merupakan kegiatan “*output*” dalam bentuk proyek, yang bertujuan melatih siswa menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajari, juga mengasah keterampilan lain yang berguna dalam kehidupan dan bisa diterapkan pada mata pelajaran lainnya, serta mengasah sikap kerjasama, saling menghargai pendapat, kepemimpinan, ketelitian, disiplin terhadap waktu kerja, keberanian dalam berpresentasi.
- **Refleksi Materi Pembelajaran**: Kegiatan ini bertujuan untuk merefleksikan hal yang telah dipelajari, mengamati, serta menyimpulkan fungsi maupun bentuk dari kalimat yang telah dipelajari.
- **ことばの べんきょう**: Tujuannya untuk mengembangkan satu ungkapan secara lebih luas.
- **ぶんか**: Dalam kegiatan ini, siswa berkesempatan untuk mengenal budaya Jepang. Namundengan tujuan agar siswa dapat melakukan refleksi terhadap budaya sendiri. Diharapkan siswa terlatih belajar menilai poin-poin positif yang dimiliki budaya Jepang yang kemudian diadopsi menjadi budaya Indonesia. Selain itu, melalui pengetahuan tentang budaya Jepang, siswa diharapkan sadar akan kelebihan yang dimiliki oleh budaya Indonesia.
- **Rangkuman Materi Pembelajaran**: Tujuan kegiatan ini, diharapkan siswa sendiri yang aktif menyimpulkan, guru hanya memberikan arahan apabila siswa kurang mampu merangkum simpulan, serta memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil membuat rangkuman yang sesuai.
- **Penilaian Diri**: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk menilai sendiri capaian pembelajaran yang telah dilalui.
- **れんしゅうもんだい**: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk memeriksa pencapaian target pengetahuan dan keterampilan dari materi yang telah dipelajari pada bab ini.

D. Materi Pembelajaran

1. Fakta: Teks pelajaran tentang
2. Konsep: fungsi sosial , ciri kebahasaan
3. Prosedur: struktur dan unsur kebahasaan
4. Metakognitif: merancang dan berkomunikasi dalam bahasa Jepang dan membandingkan budaya Indonesia dengan Jepang, yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata(real life) sebagai life skill.

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model :
 - a. Pedagogi genre/ 4M: membangun konteks, menelaah model, mengonstruksi terbimbing, dan mengonstruksi mandiri.
 - b. Pendekatan saintifik/ 5M: mengamati, mempertanyakan, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan untuk mendapatkan pengetahuan (KD-3), dan langkah mengonstruksi terbimbing dan mengonstruksi mandiri untuk pengembangan keterampilan (KD-4).
 - c. Pendekatan *Content and Language Integrated Learning/CLIL*: untuk memperkaya pembelajaran dengan prinsip:
 - (9) isi/konten teks—berupa model atau tugas- bermuatan karakter dan pengembangan wawasan serta kepedulian sebagai warganegara dan sebagai warga dunia;
 - (10) unsur kebahasaan/komunikasi menjadi unsur penting untuk menyatakan berbagai tujuan berbahasa dalam kehidupan;

- (11) setiap jenis teks memiliki struktur berpikir /kognisi yang berbeda-beda yang harus disadari agar komunikasi lebih efektif;
- (12) budaya/kultur, berbahasa/berkomunikasi yang berhasil harus melibatkan etika, kesantunan berbahasa, budaya antarbangsa, nasional, dan lokal.

2. Metode : Diskusi, Penugasan, Praktik

F. Media Pembelajaran

1. LCD, Proyektor
2. Teks pelajaran tentang lingkungan rumah

G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas X Penerbit Erlangga **Bab 3** わたしの ゆめは かしゅです

Web : internet

Langkah- langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

Salam dan doa Pengantar

- みて かんがえましょう**
 - Sesuai Panduan Guru
 - Menunjukkan identitas siswa SMA dan siswa SMA yang berkegiatan yang berhubungan dengan cita-citanya.

Kegiatan Inti 1. たんじょうびは 5がつみっかです

- きいて いいましょう 1**
 - Sebelum memperdengarkan audio, siswa diminta mengkonfirmasi makna/situasi gambar.
 - Sesuai Panduan Guru
- にほんごで いいましょう 1**
 - Sesuai Panduan Guru

Kegiatan Inti 2. たんじょうびは いつですか

- ききましょう 1**
 - Sebelum memperdengarkan audio, konfirmasi terlebih dulu situasi gambar pada 1 – 5.
- はなしましょう 1**
 - Sesuai Panduan Guru
- Proyek 1. Survei Hari Ulang Tahun**
 - Sesuai Intruksi di buku
 - Siswa membaca penjelasan dan instruksi yang tertulis dengan baik, dan melakukan hal-hal sesuai petunjuk.

3. おたんじょうび おめでとう

- Proyek 2. Kartu Ulang Tahun**
 - Sesuai Intruksi di buku
- Refleksi Materi Pembelajaran 1**
 - Sesuai Panduan Guru
 - Fungsi:
 - (1) Perbedaan dengan bahasa Indonesia: urutan menyebutkan tanggal dan bulan. (bahasa Jepang: bulan □ tanggal, bahasa Indonesia: tanggal □ bulan), Penyebutan tanggal ada yang tak beraturan (juuichi, niyuusan, juuhachi dsb), ada yang tak beraturan. (tsuitachi, futsuka, hatsuka dsb)
 - (2) Menyebutkan tanggal ulang tahun
 - (3) Menunjukkan kepemilikan sesuatu
 - Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.

4. わたしの ゆめは かしゅです

- きいて いいましょう 2**
 - Sebelum memperdengarkan audio, siswa diminta mengkonfirmasi makna/situasi gambar.
 - Sesuai Panduan Guru
- にほんごで いいましょう 2**
 - Sesuai Panduan Guru

5. ゆめは なんですか

- ききましよう 2
 - Sesuai Panduan Guru.
 - Sebelum memperdengarkan audio, konfirmasi terlebih dulu situasi gambar 1 – 5.
 - Pilihan jawaban 「ききましよう 2」 .
Sebelum mendengarkan percakapan, konfirmasikan nama pekerjaan/profesi. Saat bertanya jawab, tulisan jangan ditampilkan.
 - Siswa mengerjakan 「ききましよう 2」 , lalu mengisi jawaban di Lembar Kerja 5 di bukunya sendiri.
- はなしましよう 2
 - Sesuai Panduan Guru
- Wawancara: Cita-cita
 - Buat kelompok bertiga dengan teman.
 - Saling bertanya jawab mengenai cita-cita, lalu catat di Lembar Kerja 6.
 - Jelaskan alasan dan persiapan yang dilakukan untuk meraih cita-cita, berikan juga masukan kepada teman.
 - Presentasi
 - Sesuai Panduan Guru
- Refleksi Materi Pembelajaran 2
 - Sesuai Panduan Guru
 - Fungsi:
 - (4) Menyebutkan cita-cita masa depan
 - (5) Menunjukkan kepemilikan dari sesuatu/benda
 - Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.
- 6. ぶんか
 - Cita-cita masa depan Siswa SMA di Jepang
 - Siswa menganalisis tabel yang ada.
http://berd.benesse.jp/berd/center/open/report/kodomoseikatu_data/2009_soku/so_ku_15.html
 - Siswa membaca nyaring kalimat yang tertulis di buku. Kemudian siswa diminta untuk memikirkannya sendiri, kemudian memikirkan bersama dengan teman kelompoknya, setelah itu mempresentasikan hasil pemikiran kelompok
- 7. Simpulán
 - Rangkuman Materi Pembelajaran
 - Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.
 - Siswa diminta untuk membuat satu kalimat yang sama dengan fungsi yang sedang dibahas.
 - Penilaian Diri
 - Siswa menilai pencapaian pelajarannya sendiri.
 - Jika ada waktu, mereka diminta untuk mendiskusikan penilaian dirinya dengan teman di dekatnya.
 - れんしゅうもんだい
 - Latihan ini untuk mengevaluasi capaian pembelajaran siswa. Bisa dikerjakan di kelas maupun sebagai tugas di rumah.
menyampaikan kelemahan yang ditemukan dari aktivitas pembelajaran dan menanyakan hal- hal yang masih belum dipahami atau membingungkan.
- 1. Menyampaikan tindak lanjut dan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- 2. Doa tutup dan salam

LAMPIRAN I

MATERI PEMBELAJARAN

- a. Pengetahuan: sarana bersekolah, waktu, jumlah orang
- b. Keterampilan (can-do):
 - mampu mengatakan cara bersekolah dan waktu tempuh ke sekolah
- c. Sikap: kerjasama, tanggung jawab (cakap IT)

LAMPIRAN 2.

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon
 Tahun pelajaran : 20 /20
 Kelas/Semester : XI/1
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

No	Waktu	Nama	Kejadian/ Perilaku	Butir sikap	Positif/ negatif	Tindak lanjut
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						

LAMPIRAN 3.

INSTRUMEN PENUGASAN

Satuan Pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas : XI

Penugasan

Tugas-tugas yang diberikan pada siswa (dari buku teks siswa maupun hasil inovasi guru) digunakan sebagai salah satu instrumen penilaian hasil belajar pengetahuan siswa. Pembobotan nilai ditentukan berdasarkan tingkat kesulitan dan lamanya waktu pengerjaan tugas. Semakin sulit dan lama waktu mengerjakannya, semakin besar bobotnya. Tugas yang diberikan sebaiknya mencakup tugas individu dan kelompok. Hasil penilaian kognitif dengan tugas dapat dicatat dan diolah dengan menggunakan lembar penilaian seperti ini.

Contoh lembar penilaian tugas siswa

No.	Penilaian Tugas Pembelajaran A	Nilai
Pembelajaran A		
1.	Kegiatan 1	
	Kegiatan 2	
	Kegiatan 3	
Pembelajaran C		
2.	Kegiatan 1	
	Kegiatan 2	
	Kegiatan 3	
Nilai Akhir/ NA (Total skor : jumlah tugas)		

Selanjutnya, untuk mendapatkan nilai kognitif hasil penilaian proses dan ulangan harian pada akhir pembelajaran setiap bab, guru dapat menentukan pembobotan berdasarkan tingkat kesulitan, lama waktu pengerjaan, dan sebagainya. Berikut adalah contoh rumus yang dapat digunakan.

$$NA : (2 \times NA \text{ tugas}) + \text{Total reward} + \text{NUH}$$

3

Catatan:

1. *Reward* diperoleh dari total *reward* selama pembelajaran satu bab,
2. NUH adalah Nilai Ulangan Harian yang dilakukan pada akhir pembelajaran satu bab, dan
3. Nilai akhir tugas diberi bobot lebih besar karena tugas lebih menyita konsentrasi dan waktu pengerjaan relatif lama. Nilai tugas diambil dari pembelajaran A dan C.

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN TUGAS/PENGETAHUAN (KI-3)

No	Nama Kelompok	SKOR			Jumlah Skor	Nilai
		Menggunakan kosa kata barang- barang di dalam kelas dalam kalimat	Menyusun kalimat menjadi percakapan	Menyimpulkan materi pelajaran barang-barang di dalam kelas		
1.	A	3	3	4	10	100

2.	B	3	3	2	8	80

Keterangan

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)

Pada contoh di atas, skor maksimal = 3+3+4 = 10

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

Contoh :

Jumlah skor yang diperoleh kelompok A adalah 10

$$\text{Nilai tugas} = \frac{8}{10} \times 100 = 80$$

INSTRUMEN UNJUK KERJA

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		

RUBRIK PENILAIAN

Kriteria	Skor	Indikator
Kerja Sama	2	Mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok
	1	Kurang mampu bekerja sama dalam kelompok
Komunikasi	2	Mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
	1	Kurang mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
Kerja Keras	2	Mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
	1	Kurang mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
Disiplin	2	Mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
	1	Tidak mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
Kreativitas	2	Sangat kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja
	1	Kurang kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA/KETERAMPILAN (KI-4)

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		
1.	Si A	1	1	2	2	2	8	80

Keterangan:

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)

Pada contoh di atas, skor maksimal = 2x5 = 10

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

Contoh :

Jumlah skor keterampilan/unjuk kerja yang diperoleh Si A adalah 10

$$\text{Nilai tugas} = \frac{8}{10} \times 100$$

Atau,

b. Penilaian Keterampilan
Instrumen penilaian presentasi

No.	Nama	Aspek Penilaian			Total nilai
		Kelancaran	Kelengkapan informasi	Kebenaran isi	
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Kriteria penilaian:

Aspek penilaian	Kriteria	Rentang Skor	Skor Maksimal
Kelancaran	Sangat lancar menyampaikan isi teks.	85 - 100	100
	Cukup lancar menyampaikan isi teks.	70 - 84	
	Kurang lancar menyampaikan isi teks.	55 - 69	
	Tidak lancar menyampaikan isi teks.	54 - 40	
Kelengkapan informasi	Isi teks yang disampaikan sangat lengkap.	85 - 100	100
	Isi teks yang disampaikan sedikit kurang lengkap.	70 - 84	
	Hanya separuh isi teks yang disampaikan.	55 - 69	
	Teks yang disampaikan hanya sedikit.	54 - 40	
Kebenaran isi	Isi teks yang disampaikan benar semua.	85 - 100	100
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar benar.	70 - 84	
	Isi teks yang disampaikan separuh yang benar	55 - 69	
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar salah.	54 - 40	

Nilai keterampilan diperoleh dari hasil penilaian unjuk kerja/kinerja/praktik, proyek, dan portofolio. Unjuk kerja dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat berupa unjuk kerja lisan maupun tulis. Proyek diberikan diberikan minimal 1 kali X dalam satu semester, dan biasanya diberikan pada proses pembelajaran akhir. Portofolio diperoleh dari kumpulan tugas keterampilan yang dikerjakan siswa selama proses pembelajaran.

Rumus penentuan nilai akhir untuk KD 4 (keterampilan) diambil dari nilai optimal yang diperoleh siswa pada setiap KD.

Interaksi dengan orangtua dilakukan untuk mengomunikasikan hasil belajar (portofolio) siswa kepada orangtua. Caranya, orangtua diminta menandatangani serta memberi komentar lembar tugas atau lembar jawaban ulangan anaknya pada bagian yang telah disediakan.

Penilaian Pengetahuan

Teknik penilaian pengetahuan yang dapat digunakan oleh guru adalah tes tulis, observasi, dan tes penugasan.

1. Tes tulis

Tes tulis untuk menguji pemahaman siswa dapat dilakukan dengan tes uraian maupun pilihan ganda. Sebaiknya dalam melaksanakan ulangan harian guru memilih soal uraian karena soal uraian dapat lebih mengukur kemampuan siswa secara lebih dalam. Pertanyaan yang diajukan hendaknya mengacu pada indikator pembelajaran.

2. Observasi

Observasi selama proses pembelajaran selain dilakukan untuk penilaian sikap, juga dapat dilakukan untuk penilaian pengetahuan, misalnya pada waktu diskusi atau kegiatan kelompok. Teknik ini merupakan cerminan dari penilaian autentik. Guru mencatat aktivitas dan kualitas jawaban, pendapat, dan pertanyaan yang disampaikan siswa selama proses pembelajaran. Catatan ini dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan *reward* (tambahan) nilai pengetahuan bagi siswa.

Lembar Observasi Penilaian Pengetahuan

No	Hari, Tanggal	Nama Siswa	Pernyataan yang diungkapkan)*	Reward)**
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Keterangan:

)* berisi pertanyaan, ide, usul, atau tanggapan yang disampaikan siswa berkaitan dengan materi yang dipelajari.

)** rentang *reward* yang diberikan antara 1-5 untuk skala penilaian 0-100.

Mengetahui
Kepala SMA Kosgoro Tomohon

Dr. Freddy J. Nusa,S.Pd,M.Pd.
NIP. 196702152006041010

Tomohon, Juli 20

Guru Mata Pelajaran,

Frikho Polii
NIP. 197912232009031002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Kosgoro Tomohon
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas : X/ 1
 Materi Pokok :
 Alokasi Waktu : 3 X 45 menit

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Sikap spiritual dan Kompetensi Sikap Sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) pada pembelajaran tenses Keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik matapelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. .

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif 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.

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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

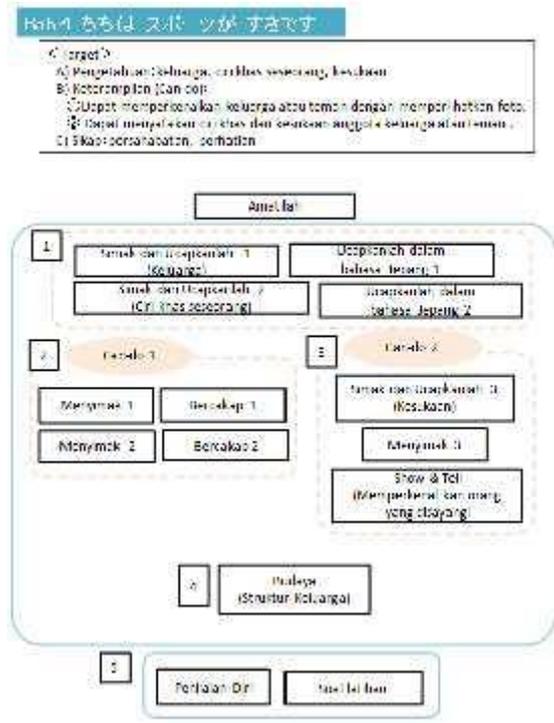
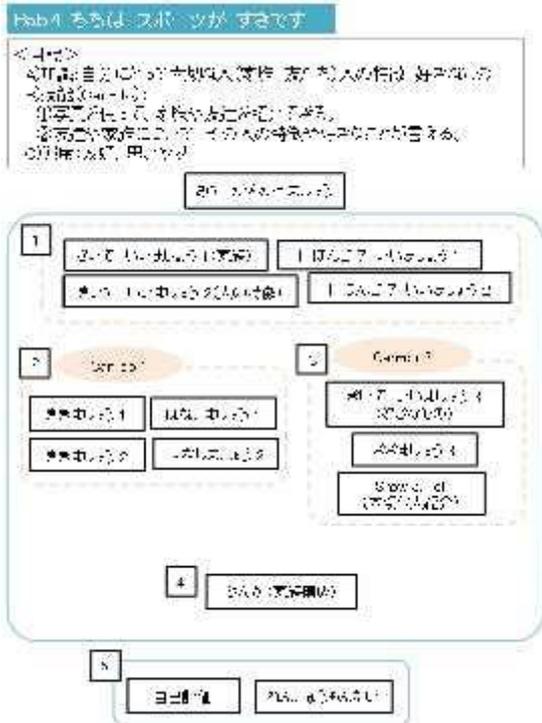
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 menentukan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya	4.1 mendramatisasikan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya
3.2 menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya	4.2 mengemukakan ungkapan terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya
3.3 menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	4.3 mengemukakan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi mengenai tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan
3.4 memahami informasi tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.4 membuat wacana pendek dan sederhana mengenai paparan tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.5 menganalisis ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.5 menggunakan ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks

	penggunaannya
3.6 menganalisis kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.6 menghasilkan wacana pendek dan sederhana mengenai kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya

Bab 4 ちちは スポーツが すきです 43

Keterampilan (Can-do)	(1) Dapat memperkenalkan keluarga dan teman dengan memperlihatkan foto. (2) Dapat menyebutkan ciri khas dan kesukaan anggota keluarga atau teman.
Pengetahuan (to know)	(1) これは ははです。 Kore wa haha desu. (2) ともだちは かawaiiです。 Tomodachi wa kawaii desu. (3) がっこいいですね。 Kakkoi desu ne. (4) いろいろは アニメが すきです。 Imouto wa anime ga suki desu.
Kegiatan/Proyek	[Wawancara] Hobi [Proyek] Poster Hobi Teman
Budaya	Hobi yang unik.
Sikap	Persahabatan (perhatian dan respek terhadap teman).

Flow Chart



C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan model . Pedagogi genre/ 4M, Pendekatan saintifik/ 5M, dan Pendekatan Content and Language Integrated Learning/CLIL, peserta didik dapat memiliki kompetensi pada:

- **みて かんがえましょう**: Tujuan dari kegiatan ini adalah mengantarkan hal yang akan dipelajari dalam bab tersebut, serta memberikan gambaran target dari tema.
- **きいて いいましょう**: Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan arti, lafal kata, serta ungkapan yang akan digunakan dalam bab tersebut.
- **にほんごで いいましょう**: Tujuan kegiatan adalah banyak melatih penyebutan kata bahasa Jepang yang telah dipelajari di bagian sebelumnya dengan benar dan sesuai.
- **よみましょう**: Latihan **よみましょう** bertujuan untuk latihan membaca kata yang dipelajari pada bab tersebut dan pada latihan membaca karangan singkat bertujuan untuk mengajarkan siswa salah satu strategi membaca, yaitu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan saja.
- **かきましょう**: Tujuan latihan **かきましょう** adalah latihan Menulis kata yang dipelajari pada bab tersebut dalam bentuk yang bermakna. Bentuk latihan **かきましょう** adalah mengisi formulir atau mengarang sederhana mengenai tema yang sudah ditentukan. Selain itu, pada latihan ini juga melatih siswa untuk memperhatikan struktur karangan.
- **ききましょう**: Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan percakapan singkat sesuai tema, melalui tugas menyimak informasi tertentu.
- **はなしましょう**: Tujuan kegiatan memperkenalkan model bentuk percakapan yang akan dilatihkan.
- **ロールプレイ**: Dikenal dengan nama “bermain peran”. Kegiatan ini bertujuan sebagai “*output*”, digunakan untuk memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan yang telah dilatihkan sebelumnya, dengan situasi yang lebih nyata.
- **Proyek**: Kegiatan ini merupakan kegiatan “*output*” dalam bentuk proyek, yang bertujuan melatih siswa menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajari, juga mengasah keterampilan lain yang berguna dalam kehidupan dan bisa diterapkan pada mata pelajaran lainnya, serta mengasah sikap kerjasama, saling menghargai pendapat, kepemimpinan, ketelitian, disiplin terhadap waktu kerja, keberanian dalam berpresentasi.
- **Refleksi Materi Pembelajaran**: Kegiatan ini bertujuan untuk merefleksikan hal yang telah dipelajari, mengamati, serta menyimpulkan fungsi maupun bentuk dari kalimat yang telah dipelajari.
- **ことばの べんきょう**: Tujuannya untuk mengembangkan satu ungkapan secara lebih luas.
- **ぶんか**: Dalam kegiatan ini, siswa berkesempatan untuk mengenal budaya Jepang. Namundengan tujuan agar siswa dapat melakukan refleksi terhadap budaya sendiri. Diharapkan siswa terlatih belajar menilai poin-poin positif yang dimiliki budaya Jepang yang kemudian diadopsi menjadi budaya Indonesia. Selain itu, melalui pengetahuan tentang budaya Jepang, siswa diharapkan sadar akan kelebihan yang dimiliki oleh budaya Indonesia.
- **Rangkuman Materi Pembelajaran**: Tujuan kegiatan ini, diharapkan siswa sendiri yang aktif menyimpulkan, guru hanya memberikan arahan apabila siswa kurang mampu merangkum simpulan, serta memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil membuat rangkuman yang sesuai.
- **Penilaian Diri**: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk menilai sendiri capaian pembelajaran yang telah dilalui.
- **れんしゅうもんだい**: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk memeriksa pencapaian target pengetahuan dan keterampilan dari materi yang telah dipelajari pada bab ini.

D. Materi Pembelajaran

1. Fakta: Teks pelajaran tentang
2. Konsep: fungsi sosial , ciri kebahasaan
3. Prosedur: struktur dan unsur kebahasaan
4. Metakognitif: merancang dan berkomunikasi dalam bahasa Jepang dan membandingkan budaya Indonesia dengan Jepang, yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata(real life) sebagai life skill.

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model :
 - a. Pedagogi genre/ 4M: membangun konteks, menelaah model, mengonstruksi terbimbing, dan mengonstruksi mandiri.
 - b. Pendekatan saintifik/ 5M: mengamati, mempertanyakan, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan untuk mendapatkan pengetahuan (KD-3), dan langkah mengonstruksi terbimbing dan mengonstruksi mandiri untuk pengembangan keterampilan (KD-4).
 - c. Pendekatan *Content and Language Integrated Learning/CLIL*: untuk memperkaya pembelajaran dengan prinsip:
 - (13) isi/konten teks—berupa model atau tugas- bermuatan karakter dan pengembangan wawasan serta kepedulian sebagai warganegara dan sebagai warga dunia;

- (14) unsur kebahasaan/komunikasi menjadi unsur penting untuk menyatakan berbagai tujuan berbahasa dalam kehidupan;
- (15) setiap jenis teks memiliki struktur berpikir /kognisi yang berbeda-beda yang harus disadari agar komunikasi lebih efektif;
- (16) budaya/kultur, berbahasa/berkomunikasi yang berhasil harus melibatkan etika, kesantunan berbahasa, budaya antarbangsa, nasional, dan lokal.

2. Metode : Diskusi, Penugasan, Praktik

F. Media Pembelajaran

- 1. LCD, Proyektor
- 2. Teks pelajaran tentang lingkungan rumah

G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas X Penerbit Erlangga **BAB 4** ちちは スポーツが すきです

Web : internet

Langkah- langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

Salam dan doa Pengantar

- みて かんがえましょう
 - Sesuai Panduan Guru
 - Poin arahan: Dua foto ini adalah foto siswi SMA di sebelah kanan atas. Pastikan di mana foto ini di ambil.

1. これは ちちです

- きいて いいましょう 1
 - Sebelum memperdengarkan audio, siswa diminta mengkonfirmasi situasi dan apa yang sedang dilakukan dalam gambar.
 - Gambar yang dilingkari merah memperlihatkan orang yang sama. Di sini, di dalam kelas seorang siswi SMA sedang memperlihatkan foto yang ada di ponsel cerdas miliknya, lalu memperkenalkan keluarga dan temannya.
 - Cara latihan seperti pada Panduan Guru

にほんごで いいましょう 1

- Lakukan sesuai petunjuk umum

きいて いいましょう 2

- Lakukan sesuai petunjuk umum

にほんごで いいましょう 2

- Lakukan sesuai petunjuk umum

2. ちちは やさしいです

ききましょう 1

- Ilustrasi yang digunakan di “Siapa” adalah ilustrasi yang sama dengan 「きいていいましょ
う 1」. Pastikan terlebih dulu kata-kata yang menceritakan tentang gambar, setelah itu laksanakan 「ききましょう 1」.

- Sesuai Panduan Guru

はなしましょう 1

- Sesuai Panduan Guru

ききましょう 2

- Sesuai Panduan Guru

はなしましょう 2

- Sesuai Panduan Guru

Refleksi Materi Pembelajaran 1

- Sesuai Panduan Guru

Fungsi:

- (1) Memperkenalkan anggota keluarga/orang dengan memperlihatkan foto
- (2) Menyatakan ciri khas/ sifat seseorang

- (3) Menyatakan kesan terhadap penampilan seseorang

- Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.

3. ちちは スポーツが すきです

- きいていましょう 3
 - Sesuai Panduan Guru
- ききましょう 3
 - Sesuai Panduan Guru
- Show & Tell
 - Perhatikan juga cara memperkenalkan teman.
- Refleksi Materi Pembelajaran 2
 - Sesuai Panduan Guru
 - Fungsi:
 - (4) Menyatakan kesukaan seseorang.
 - Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.
- 4. ぶんか
 - Soal no 2→

Di sini, penting untuk memperkirakan kondisi yang digambarkan oleh angka setelah memikirkannya dari berbagai sisi. Jawabannya tidak hanya satu. Sedapat mungkin cobalah untuk memperkirakan situasi sebanyak mungkin.

Contoh analisis 1: Jumlah anggota keluarga di Jepang adalah 2.4 orang

 - Sepasang suami istri dan satu anak, banyak yang hanya sepasang suami istri saja
 - Banyak juga yang hidup sendiri
 - Karena Jepang adalah masyarakat yang jumlah manulanya banyak, banyak juga manula yang hidup sendiri
 - Karena itu adalah angka rata-rata se-Jepang, mungkin ada keluarga yang jumlahnya
 - Anggota keluarganya sedikit ada juga keluarga yang anggota keluarganya banyak.

Contoh analisis 2: Jumlah anggota keluarga di Indonesia 4.5 orang

 - Jumlah anak dalam satu anggota keluarga banyak
 - Banyak keluarga yang struktur keluarganya terdiri dari bapak ibu anak dan anggota keluarga lain
 - Karena ada daerah yang jumlah anggota keluarganya banyak, mungkin juga ada daerah yang jumlah anggota keluarganya sedikit
 - Soal no 3

Pikirkan, jika jumlah keluarga sedikit, atau jika tidak tinggal bersama, siapa yang tidak ada, coba bandingkan dengan kehidupanmu sendiri.
- 5. Simpulan
 - Rangkuman Materi Pembelajaran
 - Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.
 - Siswa diminta untuk membuat satu kalimat yang sama dengan fungsi yang sedang dibahas.
 - Penilaian Diri
 - Siswa menilai pencapaian pelajarannya sendiri.
 - Jika ada waktu, mereka diminta untuk mendiskusikan penilaian dirinya dengan teman di dekatnya.
 - れんしゅうもんだい
 - Latihan ini untuk mengevaluasi capaian pembelajaran siswa. Bisa dikerjakan di kelas maupun sebagai tugas di rumah.

Menyampaikan kelemahan yang ditemukan dari aktivitas pembelajaran dan menanyakan hal-hal yang masih belum dipahami atau membingungkan.
- 3. Menyampaikan tindak lanjut dan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- 4. Doa tutup dan salam

LAMPIRAN I

MATERI PEMBELAJARAN

- a. Pengetahuan: sarana bersekolah, waktu, jumlah orang
- b. Keterampilan (can-do):
 - mampu mengatakan cara bersekolah dan waktu tempuh ke sekolah
- c. Sikap: kerjasama, tanggung jawab (cakap IT)

LAMPIRAN 2.

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon
 Tahun pelajaran : 20 /20
 Kelas/Semester : XI/1

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

No	Waktu	Nama	Kejadian/ Perilaku	Butir sikap	Positif/ negatif	Tindak lanjut
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						

LAMPIRAN 3.

INSTRUMEN PENUGASAN

Satuan Pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas : XI

Penugasan

Tugas-tugas yang diberikan pada siswa (dari buku teks siswa maupun hasil inovasi guru) digunakan sebagai salah satu instrumen penilaian hasil belajar pengetahuan siswa. Pembobotan nilai ditentukan berdasarkan tingkat kesulitan dan lamanya waktu pengerjaan tugas. Semakin sulit dan lama waktu mengerjakannya, semakin besar bobotnya. Tugas yang diberikan sebaiknya mencakup tugas individu dan kelompok. Hasil penilaian kognitif dengan tugas dapat dicatat dan diolah dengan menggunakan lembar penilaian seperti ini.

Contoh lembar penilaian tugas siswa

No.	Penilaian Tugas Pembelajaran A	Nilai
Pembelajaran A		
1.	Kegiatan 1	
	Kegiatan 2	
	Kegiatan 3	
Pembelajaran C		
2.	Kegiatan 1	
	Kegiatan 2	
	Kegiatan 3	
Nilai Akhir/ NA (Total skor : jumlah tugas)		

Selanjutnya, untuk mendapatkan nilai kognitif hasil penilaian proses dan ulangan harian pada akhir pembelajaran setiap bab, guru dapat menentukan pembobotan berdasarkan tingkat kesulitan, lama waktu pengerjaan, dan sebagainya. Berikut adalah contoh rumus yang dapat digunakan.

$$NA : (2 \times NA \text{ tugas}) + \text{Total reward} + \text{NUH}$$

3

Catatan:

1. *Reward* diperoleh dari total *reward* selama pembelajaran satu bab,
2. NUH adalah Nilai Ulangan Harian yang dilakukan pada akhir pembelajaran satu bab, dan
3. Nilai akhir tugas diberi bobot lebih besar karena tugas lebih menyita konsentrasi dan waktu pengerjaan relatif lama. Nilai tugas diambil dari pembelajaran A dan C.

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN TUGAS/PENGETAHUAN (KI-3)

No	Nama Kelompok	SKOR			Jumlah Skor	Nilai
		Menggunakan kosa kata barang- barang di dalam kelas dalam kalimat	Menyusun kalimat menjadi percakapan	Menyimpulkan materi pelajaran barang-barang di dalam kelas		

1.	A	3	3	4	10	100
2.	B	3	3	2	8	80

Keterangan

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)

Pada contoh di atas, skor maksimal = 3+3+4 = 10

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

Contoh :

Jumlah skor yang diperoleh kelompok A adalah 10

$$\text{Nilai tugas} = \frac{8}{10} \times 100 = 80$$

INSTRUMEN UNJUK KERJA

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		

RUBRIK PENILAIAN

Kriteria	Skor	Indikator
Kerja Sama	2	Mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok
	1	Kurang mampu bekerja sama dalam kelompok
Komunikasi	2	Mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
	1	Kurang mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
Kerja Keras	2	Mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
	1	Kurang mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
Disiplin	2	Mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
	1	Tidak mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
Kreativitas	2	Sangat kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja
	1	Kurang kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA/KETERAMPILAN (KI-4)

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		
1.	Si A	1	1	2	2	2	8	80

Keterangan:

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)

Pada contoh di atas, skor maksimal = 2x5 = 10

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

Contoh :

Jumlah skor keterampilan/unjuk kerja yang diperoleh Si A adalah 10

$$\text{Nilai tugas} = \text{Nilai tugas} = \frac{8}{10} \times 100$$

Atau,

b. Penilaian Keterampilan

Instrumen penilaian presentasi

No.	Nama	Aspek Penilaian			Total nilai
		Kelancaran	Kelengkapan informasi	Kebenaran isi	
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Kriteria penilaian:

Aspek penilaian	Kriteria	Rentang Skor	Skor Maksimal
Kelancaran	Sangat lancar menyampaikan isi teks.	85 - 100	100
	Cukup lancar menyampaikan isi teks.	70 - 84	
	Kurang lancar menyampaikan isi teks.	55 - 69	
	Tidak lancar menyampaikan isi teks.	54 - 40	
Kelengkapan informasi	Isi teks yang disampaikan sangat lengkap.	85 - 100	100
	Isi teks yang disampaikan sedikit kurang lengkap.	70 - 84	
	Hanya separuh isi teks yang disampaikan.	55 - 69	
	Teks yang disampaikan hanya sedikit.	54 - 40	
Kebenaran isi	Isi teks yang disampaikan benar semua.	85 - 100	100
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar benar.	70 - 84	
	Isi teks yang disampaikan separuh yang benar	55 - 69	
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar salah.	54 - 40	

Nilai keterampilan diperoleh dari hasil penilaian unjuk kerja/kinerja/praktik, proyek, dan portofolio. Unjuk kerja dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat berupa unjuk kerja lisan maupun tulis. Proyek diberikan diberikan minimal 1 kali X dalam satu semester, dan biasanya diberikan pada proses pembelajaran akhir. Portofolio diperoleh dari kumpulan tugas keterampilan yang dikerjakan siswa selama proses pembelajaran.

Rumus penentuan nilai akhir untuk KD 4 (keterampilan) diambil dari nilai optimal yang diperoleh siswa pada setiap KD.

Interaksi dengan orangtua dilakukan untuk mengomunikasikan hasil belajar (portofolio) siswa kepada orangtua. Caranya, orangtua diminta menandatangani serta memberi komentar lembar tugas atau lembar jawaban ulangan anaknya pada bagian yang telah disediakan.

Penilaian Pengetahuan

Teknik penilaian pengetahuan yang dapat digunakan oleh guru adalah tes tulis, observasi, dan tes penugasan.

1. Tes tulis

Tes tulis untuk menguji pemahaman siswa dapat dilakukan dengan tes uraian maupun pilihan ganda. Sebaiknya dalam melaksanakan ulangan harian guru memilih soal uraian karena soal uraian dapat lebih mengukur kemampuan siswa secara lebih dalam. Pertanyaan yang diajukan hendaknya mengacu pada indikator pembelajaran.

2. Observasi

Observasi selama proses pembelajaran selain dilakukan untuk penilaian sikap, juga dapat dilakukan untuk penilaian pengetahuan, misalnya pada waktu diskusi atau kegiatan kelompok. Teknik ini merupakan cerminan dari penilaian autentik. Guru mencatat aktivitas dan kualitas jawaban, pendapat, dan pertanyaan yang disampaikan siswa selama proses pembelajaran. Catatan ini dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan *reward* (tambahan) nilai pengetahuan bagi siswa.

Lembar Observasi Penilaian Pengetahuan

No	Hari, Tanggal	Nama Siswa	Pernyataan yang diungkapkan)*	Reward)**
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Keterangan:

)* berisi pertanyaan, ide, usul, atau tanggapan yang disampaikan siswa berkaitan dengan materi yang dipelajari.

)** rentang *reward* yang diberikan antara 1-5 untuk skala penilaian 0-100.

Mengetahui
Kepala SMA Kosgoro Tomohon

Dr. Freddy J. Nusa, S.Pd, M.Pd.
NIP. 196702152006041010

Tomohon, Juli 20

Guru Mata Pelajaran,

Frikho Polii
NIP. 197912232009031002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Kosgoro Tomohon
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas : X/ 1
 Materi Pokok :
 Alokasi Waktu : 3 X 45 menit

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Sikap spiritual dan Kompetensi Sikap Sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) pada pembelajaran tensi Keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik matapelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. .

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif 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.

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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

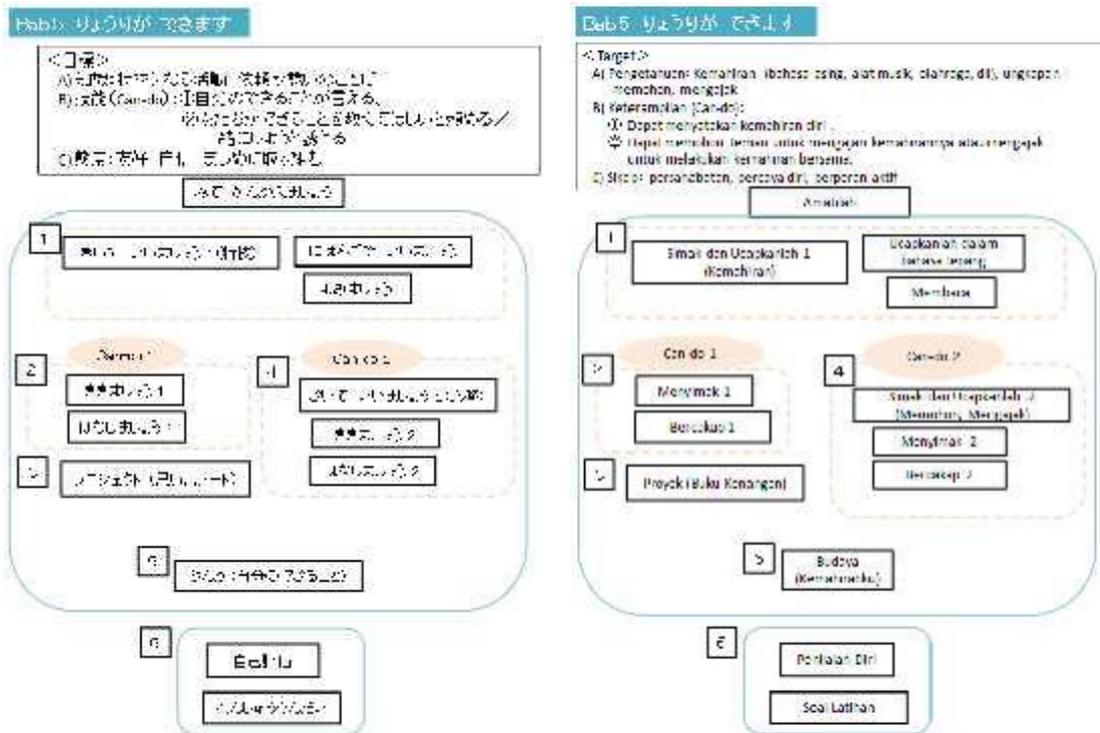
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 menentukan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya	4.1 mendramatisasikan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya
3.2 menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya	4.2 mengemukakan ungkapan terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya
3.3 menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	4.3 mengemukakan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi mengenai tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan
3.4 memahami informasi tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.4 membuat wacana pendek dan sederhana mengenai paparan tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.5 menganalisis ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.5 menggunakan ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks

	penggunaannya
3.6 menganalisis kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.6 menghasilkan wacana pendek dan sederhana mengenai kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya

Bab 5 りょうりが できます 57

Keterampilan (Can-do)	(1) Dapat menyatakan kemahiran diri. (2) Dapat memohon teman untuk menguji kemahirannya atau mengajak untuk melakukan kemahiran bersama.
Pengetahuan (にほんご)	(1) わたしは シラットが できます。 Watashi wa shiratto ga dekimasu. (2) いいですね。 / すごいですね。 ii desu ne. / Sugoi desu ne. (3) こんにちは おしえてください。 Kondo oshiete kudasai. (4) こんにちは いっしょに しましょう。 Kondo issho ni shimashou.
Kegiatan/Proyek	[Proyek] Buku Kenangan
Rudaya	Kemahiranku
Sikap	Persahabatan, percaya diri, berperan aktif

Flow Chart



C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan model . Pedagogi genre/ 4M, Pendekatan saintifik/ 5M, dan Pendekatan Content and Language Integrated Learning/CLIL, peserta didik dapat memiliki kompetensi pada:

- **みて かんがえましょう**: Tujuan dari kegiatan ini adalah mengantarkan hal yang akan dipelajari dalam bab tersebut, serta memberikan gambaran target dari tema.
- **きいて いいましよう**: Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan arti, lafal kata, serta ungkapan yang akan digunakan dalam bab tersebut.
- **にほんごで いいましよう**: Tujuan kegiatan adalah banyak melatih penyebutan kata bahasa Jepang yang telah dipelajari di bagian sebelumnya dengan benar dan sesuai.
- **よみましょう**: Latihan **よみましょう** bertujuan untuk latihan membaca kata yang dipelajari pada bab tersebut dan pada latihan membaca karangan singkat bertujuan untuk mengajarkan siswa salah satu strategi membaca, yaitu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan saja.
- **かきましよう**: Tujuan latihan **かきましよう** adalah latihan Menulis kata yang dipelajari pada bab tersebut dalam bentuk yang bermakna. Bentuk latihan **かきましよう** adalah mengisi formulir atau mengarang sederhana mengenai tema yang sudah ditentukan. Selain itu, pada latihan ini juga melatih siswa untuk memperhatikan struktur karangan.
- **ききましよう**: Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan percakapan singkat sesuai tema, melalui tugas menyimak informasi tertentu.
- **はなしましよう**: Tujuan kegiatan memperkenalkan model bentuk percakapan yang akan dilatihkan.
- **ロールプレイ**: Dikenal dengan nama “bermain peran”. Kegiatan ini bertujuan sebagai “*output*”, digunakan untuk memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan yang telah dilatihkan sebelumnya, dengan situasi yang lebih nyata.
- **Proyek**: Kegiatan ini merupakan kegiatan “*output*” dalam bentuk proyek, yang bertujuan melatih siswa menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajari, juga mengasah keterampilan lain yang berguna dalam kehidupan dan bisa diterapkan pada mata pelajaran lainnya, serta mengasah sikap kerjasama, saling menghargai pendapat, kepemimpinan, ketelitian, disiplin terhadap waktu kerja, keberanian dalam berpresentasi.
- **Refleksi Materi Pembelajaran**: Kegiatan ini bertujuan untuk merefleksikan hal yang telah dipelajari, mengamati, serta menyimpulkan fungsi maupun bentuk dari kalimat yang telah dipelajari.
- **ことばの べんきょう**: Tujuannya untuk mengembangkan satu ungkapan secara lebih luas.
- **ぶんか**: Dalam kegiatan ini, siswa berkesempatan untuk mengenal budaya Jepang. Namundengan tujuan agar siswa dapat melakukan refleksi terhadap budaya sendiri. Diharapkan siswa terlatih belajar menilai poin-poin positif yang dimiliki budaya Jepang yang kemudian diadopsi menjadi budaya Indonesia. Selain itu, melalui pengetahuan tentang budaya Jepang, siswa diharapkan sadar akan kelebihan yang dimiliki oleh budaya Indonesia.
- **Rangkuman Materi Pembelajaran**: Tujuan kegiatan ini, diharapkan siswa sendiri yang aktif menyimpulkan, guru hanya memberikan arahan apabila siswa kurang mampu merangkum simpulan, serta memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil membuat rangkuman yang sesuai.
- **Penilaian Diri**: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk menilai sendiri capaian pembelajaran yang telah dilalui.
- **れんしゅうもんだい**: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk memeriksa pencapaian target pengetahuan dan keterampilan dari materi yang telah dipelajari pada bab ini.

D. Materi Pembelajaran

1. Fakta: Teks pelajaran tentang
2. Konsep: fungsi sosial, ciri kebahasaan
3. Prosedur: struktur dan unsur kebahasaan
4. Metakognitif: merancang dan berkomunikasi dalam bahasa Jepang dan membandingkan budaya Indonesia dengan Jepang, yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata (real life) sebagai life skill.

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model :
 - a. Pedagogi genre/ 4M: membangun konteks, menelaah model, mengonstruksi terbimbing, dan mengonstruksi mandiri.
 - b. Pendekatan saintifik/ 5M: mengamati, mempertanyakan, mengumpulkan informasi, menalar, dan

mengomunikasikan untuk mendapatkan pengetahuan (KD-3), dan langkah mengonstruksi terbimbing dan mengonstruksi mandiri untuk pengembangan keterampilan (KD-4).

c. Pendekatan *Content and Language Integrated Learning/CLIL*: untuk memperkaya pembelajaran dengan prinsip:

- (17) isi/konten teks—berupa model atau tugas- bermuatan karakter dan pengembangan wawasan serta kepedulian sebagai warganegara dan sebagai warga dunia;
- (18) unsur kebahasaan/komunikasi menjadi unsur penting untuk menyatakan berbagai tujuan berbahasa dalam kehidupan;
- (19) setiap jenis teks memiliki struktur berpikir /kognisi yang berbeda-beda yang harus disadari agar komunikasi lebih efektif;
- (20) budaya/kultur, berbahasa/berkomunikasi yang berhasil harus melibatkan etika, kesantunan berbahasa, budaya antarbangsa, nasional, dan lokal.

2. Metode : Diskusi, Penugasan, Praktik

F. Media Pembelajaran

1. LCD,Proyektor
2. Teks pelajaran tentang lingkungan rumah

G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas X Penerbit Erlangga **Bab 5** りょうりができます

Web : internet

Langkah- langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

Salam dan doa Pengantar

- みて かんがえましょう**
 - Sesuai Panduan Guru
 - Poin arahan: Kiri atas, kegiatan ekstrakurikuler “Sadou” atau Ritual minum teh tradisional. Kanan bawah adalah “Kendou”
- 2. **えいごが できます**
 - きいて いいましょう 1**
 - Sesuai Panduan Guru
 - Kata yang bisa diperkenalkan bila diperlukan.
サッカー、中国語、ピアノ、テコンドー
 - にほんごで いいましょう**
 - Sesuai Panduan Guru
 - ※ Tujuan kegiatan ini BUKAN menuliskan jawaban
 - かきましょう (di buku edisi awal tertulis 「かきましょう」)**
 - Beri satu contoh, lalu siswa mengerjakan semua.
 - Sesuai Panduan Guru
 - ※ Tujuan kegiatan ini adalah membaca, bukan menulis, jadi menulis bunyi huruf hanya kegiatan untuk membantu kegiatan.
- 3. **すごいですね**
 - ききましょう 1**
 - Sesuai Panduan Guru
 - はなしましょう 1**
 - Sesuai Panduan Guru
 - Refleksi Materi Pembelajaran 1
 - Sesuai Panduan Guru
 - ※ Di sini guru TIDAK menjelaskan, siswa tidak menuliskan dan mengingat penjelasan guru. (Fungsi masing-masing pola kalimat, ditulis di catatan)
 - Fungsi:
 - (1) Menyatakan kepada lawan bicara mengenai kemahiran diri sendiri. Dengan menggunakan

kata 「少し」, menunjukkan tingkat kemahiran.

(2) Menunjukkan perasaan menghargai setelah mendengar ujaran lawan bicara.

「すごいですね」 menunjukkan perasaan yang lebih menghargai.

Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.

4. わたしは りょうりが できます

Persiapan membuat Buku Kenangan

1. Mula-mula, masing-masing siswa atau secara berkelompok mengisi Lembar Kerja 2, mengenai apa yang telah dapat disampaikan dalam bahasa Jepang mengenai diri sendiri. Setelah itu, Lembar Kerja 2 ditulis di papan tulis, dan semua saling memberikan informasi mengenai apa yang telah dapat disampaikan dalam bahasa Jepang mengenai diri sendiri.

2. Setelah melihat tabel di papan tulis, masing-masing siswa mengisi kembali Lembar Kerja 2 miliknya yang belum lengkap. Sedapat mungkin menggunakan Hiragana atau katakana yang sesuai.

※ Contoh yang sudah bisa diucapkan

Nama, sekolah, tanggal lahir, tempat tinggal, makanan yang disukai, keluarga, barang yang disukai, hobi, cita-cita dan kemahiran.

Proyek: Buku Kenangan

1. Diskusikan bersama mengenai layout dari poin-poin yang telah diisi di Lembar kerja 2 (hal 6) yang ditulis di papan tulis.

2. Sebagai contoh referensi, lihat di hal 63 di buku.

3. Lalu mulai membuat lembar buku kenangan.

4. Setelah masing-masing selesai, akan dilanjutkan dengan bertukar lembar yang telah ditulis dan membacanya. Oleh karena itu, sebelum pekerjaan dilakukan masing-masing siswa harus melihat dulu hal 63 di buku.

Kerja kelompok pengerjaan proyek

1. Apabila masing-masing halaman sudah selesai, buatlah kelompok dengan 4-5 siswa, lalu, saling bertukar baca dengan temannya. Setelah membaca, sampaikan kesan atau komentarmu kepada temanmu.

2. Setelah itu, seluruh halaman yang dibuat siswa di letakkan di satu meja besar, agar bisa dilihat oleh anggota kelompok lain.

3. Terakhir, seluruh halaman dijadikan satu dan dijilid menjadi buku kenangan.

※ Yang penting bukan hanya membuat “Buku Kenangan”, tetapi juga kegiatan saling membaca dan memberikan masukan untuk teman. Oleh karena itu, kegiatan ini harus dilakukan.

5. こんど いっしょに しましょう

きいて いいましょう 2

Sesuai Panduan Guru

ききましょう 2

Tugas pada bab ini adalah mendengarkan mengenai kemahiran dan tanggapan temannya dari dalam percakapan.

Sesuai Panduan Guru

はなしましょう 2

Sesuai Panduan Guru

※ Yang perlu diperhatikan

Kemahiran yang belum dipelajari bahasa Jepangnya, tentu boleh menggunakan bahasa Indonesia.

①「すごいですね」digunakan karena ingin minta diajari, sedangkan ② karena menyatakan kemahiran diri sendiri maka tidak menggunakan 「すごいですね」

Di sini, guru diharapkan tidak menjelaskan terlebih dulu, tetapi mengarahkan siswa untuk dapat menemukan perbedaan tersebut.

Perdengarkan juga contoh percakapan yang ada ungkapan 「・・・はちよつと」 dan 「わたしもです」(ききましょう 2, No 3 dan 4), lalu minta siswa untuk menebak fungsinya. Guru diharapkan tidak menjelaskan terlebih dulu.

Refleksi Materi Pembelajaran 2

Sesuai Panduan Guru

Fungsi:

(3) mendengar kemahiran lawan bicara, dan minta diajarkan.

(4) Mendengar kemahiran lawan bicara, kemudian mengajak untuk melakukan kemahiran tersebut bersama

- Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.

6. ぶんか

- Siswa membaca nyaring kalimat yang tertulis di buku. Kemudian siswa diminta untuk memikirkannya sendiri, kemudian memikirkan bersama dengan teman kelompoknya, setelah itu mempresentasikan hasil pemikiran kelompok.

1. Pertama lihatlah foto, lalu pikirkan apa kemahiran siswa SMA ini.

atas : Tari Jawa; kiri bawah : Yosakoi; kanan bawah : Menulis huruf Jawa Kuno

2. Pikirkan apa kemahiran yang sedang ditekuni oleh diri sendiri.

3. Terakhir, pikirkan kemahiran yang ingin dikuasai., lalu berikan juga alasannya.

7. Simpulan

- Rangkuman Materi Pembelajaran

- Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.

- Siswa diminta untuk membuat satu kalimat yang sama dengan fungsi yang sedang dibahas.

- Penilaian Diri

- Siswa menilai pencapaian pelajarannya sendiri.

- Jika ada waktu, mereka diminta untuk mendiskusikan penilaian dirinya dengan teman di dekatnya.

- れんしゅうもんだい

- Latihan ini untuk mengevaluasi capaian pembelajaran siswa. Bisa dikerjakan di kelas maupun sebagai tugas di rumah.

Menyampaikan kelemahan yang ditemukan dari aktivitas pembelajaran dan menanyakan hal-hal yang masih belum dipahami atau membingungkan.

5. Menyampaikan tindak lanjut dan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya

6. Doa tutup dan salam

LAMPIRAN I

MATERI PEMBELAJARAN

a. Pengetahuan: sarana bersekolah, waktu, jumlah orang

b. Keterampilan (can-do):

- mampu mengatakan cara bersekolah dan waktu tempuh ke sekolah

c. Sikap: kerjasama, tanggung jawab (cakap IT)

LAMPIRAN 2.

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon

Tahun pelajaran : 20 /20

Kelas/Semester : XI/1

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

No	Waktu	Nama	Kejadian/ Perilaku	Butir sikap	Positif/ negatif	Tindak lanjut
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						

LAMPIRAN 3.

INSTRUMEN PENUGASAN

Satuan Pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas : XI

Penugasan

Tugas-tugas yang diberikan pada siswa (dari buku teks siswa maupun hasil inovasi guru) digunakan sebagai salah satu instrumen penilaian hasil belajar pengetahuan siswa. Pembobotan nilai ditentukan berdasarkan tingkat kesulitan dan lamanya waktu pengerjaan tugas. Semakin sulit dan lama waktu mengerjakannya, semakin besar bobotnya. Tugas yang diberikan sebaiknya mencakup tugas individu dan kelompok. Hasil penilain kognitif dengan tugas dapat dicatat dan diolah dengan menggunakan lembar penilaian seperti ini.

Contoh lembar penilaian tugas siswa

No.	Penilaian Tugas Pembelajaran A	Nilai
Pembelajaran A		
1.	Kegiatan 1	
	Kegiatan 2	
	Kegiatan 3	
Pembelajaran C		
2.	Kegiatan 1	
	Kegiatan 2	
	Kegiatan 3	
	Nilai Akhir/ NA (Total skor : jumlah tugas)	

Selanjutnya, untuk mendapatkan nilai kognitif hasil penilaian proses dan ulangan harian pada akhir pembelajaran setiap bab, guru dapat menentukan pembobotan berdasarkan tingkat kesulitan, lama waktu pengerjaan, dan sebagainya. Berikut adalah contoh rumus yang dapat digunakan.

$NA : (2 \times NA \text{ tugas}) + \text{Total reward} + \text{NUH}$
3

Catatan:

1. *Reward* diperoleh dari total *reward* selama pembelajaran satu bab,
2. NUH adalah Nilai Ulangan Harian yang dilakukan pada akhir pembelajaran satu bab, dan
3. Nilai akhir tugas diberi bobot lebih besar karena tugas lebih menyita konsentrasi dan waktu pengerjaan relatif lama. Nilai tugas diambil dari pembelajaran A dan C.

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN TUGAS/PENGETAHUAN (KI-3)

No	Nama Kelompok	SKOR			Jumlah Skor	Nilai
		Menggunakan kosa kata barang-barang di dalam kelas dalam kalimat	Menyusun kalimat menjadi percakapan	Menyimpulkan materi pelajaran barang-barang di dalam kelas		
1.	A	3	3	4	10	100
2.	B	3	3	2	8	80

Keterangan

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)

Pada contoh di atas, skor maksimal = 3+3+4) = 10

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

Contoh :

Jumlah skor yang diperoleh kelompok A adalah 10

$$\text{Nilai tugas} = \frac{8}{10} \times 100 = 80$$

INSTRUMEN UNJUK KERJA

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		

RUBRIK PENILAIAN

Kriteria	Skor	Indikator
Kerja Sama	2	Mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok
	1	Kurang mampu bekerja sama dalam kelompok
Komunikasi	2	Mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
	1	Kurang mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
Kerja Keras	2	Mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
	1	Kurang mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
Disiplin	2	Mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
	1	Tidak mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
Kreativitas	2	Sangat kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja
	1	Kurang kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA/KETERAMPILAN (KI-4)

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		
1.	Si A	1	1	2	2	2	8	80

Keterangan:

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)

Pada contoh di atas, skor maksimal = 2x5 = 10

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

Contoh :

Jumlah skor keterampilan/unjuk kerja yang diperoleh Si A adalah 10

$$\text{Nilai tugas} = \text{Nilai} = \frac{8}{10} \times 100$$

Atau,

b. Penilaian Keterampilan

Instrumen penilaian presentasi

No.	Nama	Aspek Penilaian			Total nilai
		Kelancaran	Kelengkapan informasi	Kebenaran isi	
1					
2					

3					
4					
5					
6					

Kriteria penilaian:

Aspek penilaian	Kriteria	Rentang Skor	Skor Maksimal
Kelancaran	Sangat lancar menyampaikan isi teks.	85 -100	100
	Cukup lancar menyampaikan isi teks.	70 - 84	
	Kurang lancar menyampaikan isi teks.	55 - 69	
	Tidak lancar menyampaikan isi teks.	54 - 40	
Kelengkapan informasi	Isi teks yang disampaikan sangat lengkap.	85 -100	100
	Isi teks yang disampaikan sedikit kurang lengkap.	70 - 84	
	Hanya separuh isi teks yang disampaikan.	55 - 69	
	Teks yang disampaikan hanya sedikit.	54 - 40	
Kebenaran isi	Isi teks yang disampaikan benar semua.	85 -100	100
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar benar.	70 - 84	
	Isi teks yang disampaikan separuh yang benar	55 - 69	
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar salah.	54 - 40	

Nilai keterampilan diperoleh dari hasil penilaian unjuk kerja/kinerja/praktik, proyek, dan portofolio. Unjuk kerja dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat berupa unjuk kerja lisan maupun tulis. Proyek diberikan diberikan minimal 1 kali X dalam satu semester, dan biasanya diberikan pada proses pembelajaran akhir. Portofolio diperoleh dari kumpulan tugas keterampilan yang dikerjakan siswa selama proses pembelajaran.

Rumus penentuan nilai akhir untuk KD 4 (keterampilan) diambil dari nilai optimal yang diperoleh siswa pada setiap KD.

Interaksi dengan orangtua dilakukan untuk mengomunikasikan hasil belajar (portofolio) siswa kepada orangtua. Caranya, orangtua diminta menandatangani serta memberi komentar lembar tugas atau lembar jawaban ulangan anaknya pada bagian yang telah disediakan.

Penilaian Pengetahuan

Teknik penilaian pengetahuan yang dapat digunakan oleh guru adalah tes tulis, observasi, dan tes penugasan.

1. Tes tulis

Tes tulis untuk menguji pemahaman siswa dapat dilakukan dengan tes uraian maupun pilihan ganda. Sebaiknya dalam melaksanakan ulangan harian guru memilih soal uraian karena soal uraian dapat lebih mengukur kemampuan siswa secara lebih dalam. Pertanyaan yang diajukan hendaknya mengacu pada indikator pembelajaran.

2. Observasi

Observasi selama proses pembelajaran selain dilakukan untuk penilaian sikap, juga dapat dilakukan untuk penilaian pengetahuan, misalnya pada waktu diskusi atau kegiatan kelompok. Teknik ini merupakan cerminan dari penilaian autentik. Guru mencatat aktivitas dan kualitas jawaban, pendapat, dan pertanyaan yang disampaikan siswa selama proses pembelajaran. Catatan ini dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan *reward* (tambahan) nilai pengetahuan bagi siswa.

Lembar Observasi Penilaian Pengetahuan

No	Hari, Tanggal	Nama Siswa	Pernyataan yang diungkapkan)*	Reward)**
1.				
2.				
3.				
4.				

5.				
----	--	--	--	--

Keterangan:

)* berisi pertanyaan, ide, usul, atau tanggapan yang disampaikan siswa berkaitan dengan materi yang dipelajari.

)** rentang *reward* yang diberikan antara 1-5 untuk skala penilaian 0-100.

Mengetahui
Kepala SMA Kosgoro Tomohon

Tomohon, Juli 20
Guru Mata Pelajaran,

Dr. Freddy J. Nusa, S.Pd, M.Pd.
NIP. 196702152006041010

Frikho Polii
NIP. 197912232009031002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Kosgoro Tomohon
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas : X/ 1
Materi Pokok :
Alokasi Waktu : 3 X 45 menit

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Sikap spiritual dan Kompetensi Sikap Sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) pada pembelajaran tenses Keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik matapelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. .

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif 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.

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.

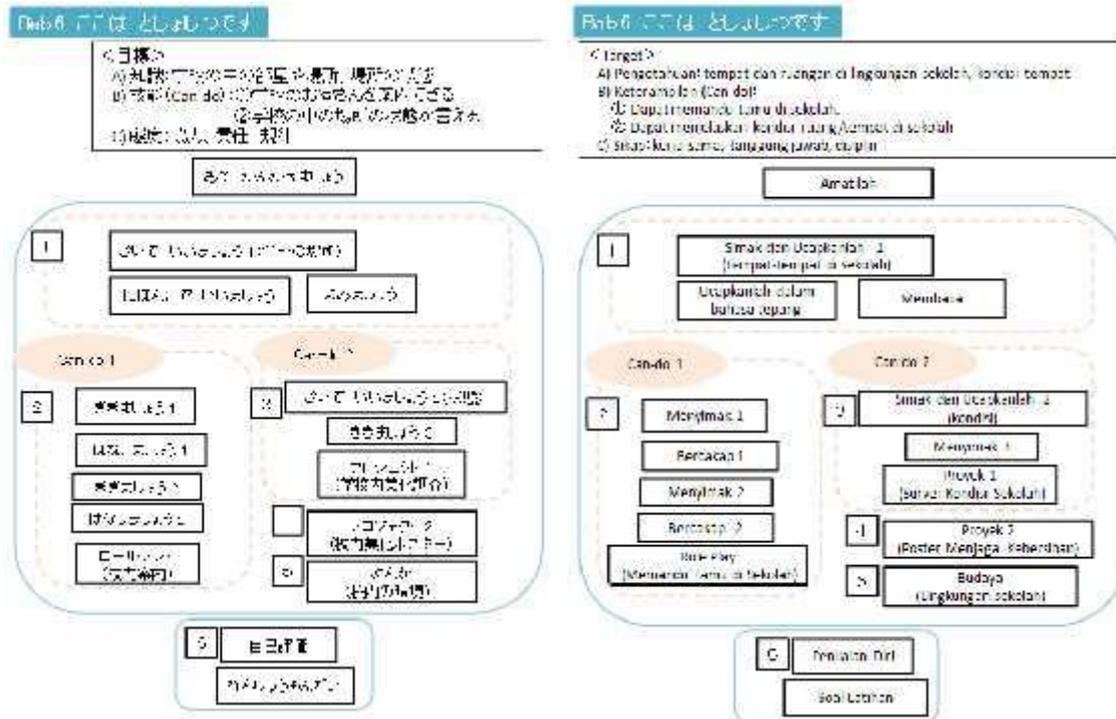
B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 menentukan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi	4.1 mendramatisasikan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi

(aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya	(aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya
3.2 menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya	4.2 mengemukakan ungkapan terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya
3.3 menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	4.3 mengemukakan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi mengenai tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan
3.4 memahami informasi tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.4 membuat wacana pendek dan sederhana mengenai paparan tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.5 menganalisis ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.5 menggunakan ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.6 menganalisis kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.6 menghasilkan wacana pendek dan sederhana mengenai kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya

Keterampilan (Can-do)	(1) Dapat memandu tamu di sekolah. (2) Dapat menjelaskan kondisi ruang/tempat di sekolah.
Pengetahuan (にほんご)	(1) ここは こうちょうしつです。 Koko wa kouchousitsu desu. (2) カンティンは ここです。 Kantin wa koko desu. (3) ろうかほ されいです。 Rouka wa kirei desu.
Kegiatan/Proyek	[Roleplay] Memandu Tamu di Sekolah [Proyek 1] Survei Kondisi Sekolah [Proyek 2] Poster Menjaga Kebersihan
Budaya	Kemahiranku
Sikap	persahabatan, percaya diri, berperisa aktif

Flow Chart



Langkah-langkah Pembelajaran

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan model . Pedagogi genre/ 4M, Pendekatan saintifik/ 5M, dan Pendekatan Content and Language Integrated Learning/CLIL, peserta didik dapat memiliki kompetensi pada:

- **みて かんがえましょう:** Tujuan dari kegiatan ini adalah mengantarkan hal yang akan dipelajari dalam bab tersebut, serta memberikan gambaran target dari tema.
- **きいて いいましょ:** Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan arti, lafal kata, serta ungkapan yang akan digunakan dalam bab tersebut.
- **にほんごで いいましょ:** Tujuan kegiatan adalah banyak melatih penyebutan kata bahasa Jepang yang telah dipelajari di bagian sebelumnya dengan benar dan sesuai.
- **よみましょう:** Latihan よみましょう bertujuan untuk latihan membaca kata yang dipelajari pada bab tersebut dan pada latihan membaca karangan singkat bertujuan untuk mengajarkan siswa salah satu

strategi membaca, yaitu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan saja.

- かきましよう: Tujuan latihan かきましよう adalah latihan Menulis kata yang dipelajari pada bab tersebut dalam bentuk yang bermakna. Bentuk latihan かきましよう adalah mengisi formulir atau mengarang sederhana mengenai tema yang sudah ditentukan. Selain itu, pada latihan ini juga melatih siswa untuk memperhatikan struktur karangan.
- ききましよう: Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan percakapan singkat sesuai tema, melalui tugas menyimak informasi tertentu.
- はなしましよう: Tujuan kegiatan memperkenalkan model bentuk percakapan yang akan dilatihkan.
- ロールプレイ: Dikenal dengan nama “bermain peran”. Kegiatan ini bertujuan sebagai “*output*”, digunakan untuk memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan yang telah dilatihkan sebelumnya, dengan situasi yang lebih nyata.
- Proyek: Kegiatan ini merupakan kegiatan “*output*” dalam bentuk proyek, yang bertujuan melatih siswa menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajari, juga mengasah keterampilan lain yang berguna dalam kehidupan dan bisa diterapkan pada mata pelajaran lainnya, serta mengasah sikap kerjasama, saling menghargai pendapat, kepemimpinan, ketelitian, disiplin terhadap waktu kerja, keberanian dalam berpresentasi.
- Refleksi Materi Pembelajaran: Kegiatan ini bertujuan untuk merefleksikan hal yang telah dipelajari, mengamati, serta menyimpulkan fungsi maupun bentuk dari kalimat yang telah dipelajari.
- ことばのべんきょう: Tujuannya untuk mengembangkan satu ungkapan secara lebih luas.
- ぶんか: Dalam kegiatan ini, siswa berkesempatan untuk mengenal budaya Jepang. Namundengan tujuan agar siswa dapat melakukan refleksi terhadap budaya sendiri. Diharapkan siswa terlatih belajar menilai poin-poin positif yang dimiliki budaya Jepang yang kemudian diadopsi menjadi budaya Indonesia. Selain itu, melalui pengetahuan tentang budaya Jepang, siswa diharapkan sadar akan kelebihan yang dimiliki oleh budaya Indonesia.
- Rangkuman Materi Pembelajaran: Tujuan kegiatan ini, diharapkan siswa sendiri yang aktif menyimpulkan, guru hanya memberikan arahan apabila siswa kurang mampu merangkum simpulan, serta memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil membuat rangkuman yang sesuai.
- Penilaian Diri: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk menilai sendiri capaian pembelajaran yang telah dilalui.
- れんしゅうもんたい: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk memeriksa pencapaian target pengetahuan dan keterampilan dari materi yang telah dipelajari pada bab ini.

D. Materi Pembelajaran

1. Fakta: Teks pelajaran tentang
2. Konsep: fungsi sosial, ciri kebahasaan
3. Prosedur: struktur dan unsur kebahasaan
4. Metakognitif: merancang dan berkomunikasi dalam bahasa Jepang dan membandingkan budaya Indonesia dengan Jepang, yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata (real life) sebagai life skill.

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model :
 - a. Pedagogi genre/ 4M: membangun konteks, menelaah model, mengonstruksi terbimbing, dan mengonstruksi mandiri.
 - b. Pendekatan saintifik/ 5M: mengamati, mempertanyakan, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan untuk mendapatkan pengetahuan (KD-3), dan langkah mengonstruksi terbimbing dan mengonstruksi mandiri untuk pengembangan keterampilan (KD-4).
 - c. Pendekatan *Content and Language Integrated Learning/CLIL*: untuk memperkaya pembelajaran dengan prinsip:
 - (21) isi/konten teks—berupa model atau tugas- bermuatan karakter dan pengembangan wawasan serta kepedulian sebagai warganegara dan sebagai warga dunia;
 - (22) unsur kebahasaan/komunikasi menjadi unsur penting untuk menyatakan berbagai tujuan berbahasa dalam kehidupan;
 - (23) setiap jenis teks memiliki struktur berpikir /kognisi yang berbeda-beda yang harus disadari agar komunikasi lebih efektif;
 - (24) budaya/kultur, berbahasa/berkomunikasi yang berhasil harus melibatkan etika, kesantunan berbahasa, budaya antarbangsa, nasional, dan lokal.

2. Metode : Diskusi, Penugasan, Praktik

F. Media Pembelajaran

1. LCD, Proyektor
2. Teks pelajaran tentang lingkungan rumah

G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas X Penerbit Erlangga **Bab 6** ここは としょしつです

Web : internet

Langkah- langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

Salam dan doa Pengantar

- みて かんがえましょう**
 - Amati kedua foto, lalu diskusikan.
 - Yang mana sekolah Jepang? Mengapa siswa berpendapat demikian? Kemukakan alasanmu.
 - Pernahkah siswa memandu tamu berkeliling sekolah?
 - Apakah ruang dan lingkunganmu pantas diperlihatkan kepada tamu yang datang ke sekolah? Mengapa?
 - Apa usahamu untuk menjaga lingkungan sekolah kita agar membuat nyaman saat belajar dan berkegiatan di sekolah?
- ※ Apabila ada waktu dan fasilitas pendukung, dapat diperlihatkan DVD Erin Lesson 2 bagian 「見てみよう」 untuk memperlihatkan suasana sekolah di Jepang. Diperlukan waktu sekitar 2 menit 15 detik untuk melihat sampai suasana siswa membersihkan kelas

1. ここは きょうしつです

- きいて いいましょう 1**
 - Caranya
 1. Perlihatkan foto satu per satu, tanyakan foto di mana ini, mengapa berpendapat begitu?
Contoh: guru memperlihatkan foto 1. G: Kira-kira ini di mana? S: Kelas G: Apa yang membuat Anda menyebutkan ini di kelas?
 2. Lalu, minta siswa membandingkan dengan ruangan yang sejenis yang ada di sekolahnya, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal yang berkaitan dengan yang ada di foto yang tidak dipahaminya.
 3. Klik, keluarkan icon Pemandu dan Tamu.
 4. Berikanlah pengantar bahwa Pemandu dan Tamu akan berkeliling sekolah.
Dengarkan CD seakan diri menjadi pemandu. Contoh skrip: 「ろうか、ろうかです。ここはろうかです」。Setelah mendengarkan lisan ucapan yang digunakan untuk menjelaskan foto satu per satu, lalu klik untuk mengeluarkan tulisan sambil mendengarkan lisan satu per satu foto.
 5. Kemudian, Siswa diminta mengucap-ulang setiap lisan yang diperdengarkan (melalui CD atau lisan guru) sambil memperhatikan foto yang dimaksud.
 - ※ Catatan: Saat ucap-ulang, tulisan diperlihatkan sebagai bantuan bagi siswa untuk memperhatikan panjang pendeknya pelafalan. Namun, bila ingin mengkonfirmasi pemahaman arti, guru bisa menggunakan *slide* sebelum tulisan ditampilkan.

にほんごで いいましょう

- Sesuai Panduan Guru

よみましょう

- Disediakan gambar ruang, dan papan nama ruang dalam bahasa Jepang.
- Siswa diminta untuk memasang papan nama sesuai dengan ruangnya.
(Bisa juga menggunakan papan nama ruang sesungguhnya, dan siswa diminta memasang papan tersebut di ruang yang ada di sekolah)

2. じむしょは どこですか

ききましょう 1

- Hal penting yang harus diperhatikan adalah “Ruang apa yang ditanyakan oleh tamu”.
Pergunakan contoh untuk latihan.
Dalam percakapan, pertama pemandu akan menyebutkan nama ruang, setelah itu tamu akan menanyakan suatu ruang.

- Arahkan siswa agar memperhatikan dengan seksama informasi “ruang yang ditanyakan tamu”, bukan ruang yang disebutkan pemandu.
- はなしましょう1
 - Persiapan sebelum praktik berbicara.
 1. Siswa mendengarkan percakapan dengan peran dan situasi yang jelas.
 2. Setelah mengkonfirmasi makna percakapan, siswa diminta menjadi pemandu dan tamu, dan melakukan percakapan dengan menggunakan denah ruang yang ada pada kegiatan ききましょう 1. Bisa juga menggunakan kartu gambar.
 3. Perhatikan, pada kegiatan ini menggunakan kata 「ここ」, sambil menggunakan bahasa tubuh, menunjukkan ruang yang ada didekatnya.
 4. Dalam memandu ruang, pemandu memandu ruang-ruang yang ada di dekat tamu dan pemandu, maka hanya menggunakan kata 「ここ」
 - ※ 「そこ、あそこ」 tak perlu dibahas atau dijelaskan
- Latihan menyebutkan tingkatan lantai
 - Latihan menyebutkan lantai
 - Pertama, perengarkan tanpa melihat angka. Agar siswa dapat menemukan perubahan lafal pada “lantai” tertentu.
 - Bila bangunan sekolah melebihi dari kata yang diperkenalkan, guru silakan menambahkan kata ‘lantai’ sesuai dengan sekolah masing-masing. Tetapi jika tidak melebihi, cukup sampai 3 lantai saja, sesuai dengan kebanyakan tinggi bangunan sekolah.
- ききましょう 2
 - Sesuai Panduan Guru
- はなしましょう 2
 - Siswa mendengarkan percakapan dengan peran dan situasi yang jelas.
 - Setelah mengkonfirmasi makna percakapan, siswa diminta menjadi pemandu dan tamu dan melakukan percakapan mengenai tempat lain, sambil melihat kartu gambar.
 - Jawabannya adalah 「ここです」 atau 「……かいです」. Saat menggunakan ungkapan 「ここです」 sambil menunjukkan ruangan atau arah ruang yang dimaksud dengan tangan.
 - Bisa juga menggunakan denah pada kegiatan 「きいていましょう」
 - Kata penunjuk lokasi yang digunakan hanya 「ここ」 atau 「……かい」 saja, Jangan menggunakan 「そこ」 atau 「あそこ」
 - ロールプレイ**
 - Siswa melakukan percakapan dengan peran pemandu dan tamu, dengan menggabungkan percakapan 1 dan 2. Bisa menggunakan denah di 「きいていましょう」 atau denah dari sekolah sendiri.
 - Setelah semua siswa melakukan *role-play* secara serentak. Perwakilan siswa diminta untuk mempraktikkan di depan kelas. Sementara, teman lain yang tak praktik, menyimak ruang mana yang sedang diperbincangkan. Siswa diminta untuk memberikan masukan mengenai hal yang baik dan yang perlu diperbaiki dari tampilan roleplay yang diperlihatkan temannya.
- Refleksi Materi Pembelajaran 1
 - Sesuai Panduan Guru
 - Fungsi:
 - (1) Untuk menyebutkan ruangan tempat saat ini berada, saat memandu tamu. Atau, menanyakan kepada orang yang tahu mengenai tempat saat ini berada. Yang penting adalah mengucapkan 「ここ」 sambil menunjukkan arah ruang agar dipahami.
 - (2) Menyatakan letak ruang atau menanyakan letak ruang.
 - Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.
- 3. ろうかは きれいです
 - Survei kebersihan
 - Bagaimana kondisi sekolah kita? Bersihkah?
 - Kita akan mengadakan survei kebersihan ruang di sekolah kita.
 - きいて いましょう2
 1. Siswa diminta mengamati 2 gambar terlebih dulu. Bandingkan 2 gambar tersebut. Gambar bawah, ruang kelas yang kondisinya banyak sampah berserakan. Gambar atas, 「とてもきれいです」 (di lantai dan di atas meja tak ada sampah.) dan gambar bawah 「すこしきたないです」.

2. Lalu, tunjukkan 4 tingkatan 「とても」「きれいです」「すこし」「きたないです」. Kemudian dengan menggunakan garis yang disediakan, minta siswa untuk berpikir mana yang paling bersih dan mana yang kotor.
 3. Tambahan: Jika siswa menyadari bahwa bisa juga 「すこしきれいです」「とてもきたないです」, maka minta siswa untuk memikirkan posisi kedua kata tersebut dalam garis yang ada.
- ききましよう 3
 - Sesuai Panduan Guru
 - Proyek 1: Survei Kebersihan Ruang di Sekolah
 - Sesuai instruksi buku
 - Presentasi
 - Bagian komentar bukan melaporkan hasil survei dalam bahasa Indonesia, tetapi kesan atau pendapat serta informasi tambahan atau alasan mengenai kondisi hasil survei.
 - Refleksi Materi Pembelajaran 2
 - Sesuai Panduan Guru
 - Fungsi:
 - (3) Menyatakan kondisi suatu tempat atau ruangan. 「とても」 atau 「すこし」 menunjukkan tingkatan kondisi. Bila rendah (sedikit), kata 「すこし」 diletakkan di depan kata yang menyatakan kondisi
 - Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.
4. ごみは ごみばこに
 - Proyek 2: Lomba Poster Menjaga Kebersihan
 - Sesuai instruksi buku
 - Idealnya, poster imbauan yang akan dibuat adalah untuk ruangan yang bermasalah dengan kebersihan dari hasil survei yang telah dilakukan sebelumnya. Bisa diserahkan kepada masing-masing kelompok, tetapi bisa juga semua kelompok membuat poster imbauan untuk tempat yang sama.
 - Saat penilaian, guru memperhatikan butir (b) Kebenaran bahasa Jepang.
 - Kalimat referensi untuk poster
 - Ungkapan yang digunakan di poster adalah ungkapan yang sudah jadi. Tidak perlu dijelaskan dari segi gramatikalnya.
 - Siswa diminta untuk memilih salah satu ungkapan, ruang yang dipilih bisa diletakkan pada kurung ().
 - Minta mereka untuk menuliskan dengan benar dan rapi.
 5. ぶんか
 - Apa yang dilakukan oleh sekolah-sekolah di Jepang untuk menjaga kebersihan sekolah? Perhatikan foto berikut, dan diskusikan.
 - Di sekolah, apakah yang dilakukan untuk menjaga kebersihan lingkungan sekolah dan siapa yang melakukannya? Apakah yang siswa dapat lakukan untuk menjaga kebersihan sekolah?
 6. Simpulan
 - Rangkuman Materi Pembelajaran
 - Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.
 - Fungsi:
 - (1) Saat memandu tamu di sekolah.
 - (2) Saat menunjukkan tempat yang ditanyakan.
 - (3) Saat melaporkan kebersihan ruang di sekolah setelah survei.
 - Siswa diminta untuk membuat satu kalimat yang sama dengan fungsi yang sedang dibahas.
 - Penilaian Diri
 - Siswa menilai pencapaian pelajarannya sendiri.
 - Jika ada waktu, mereka diminta untuk mendiskusikan penilaian dirinya dengan teman di dekatnya.
 - れんしゅうもんだい
 - Latihan ini untuk mengevaluasi capaian pembelajaran siswa. Bisa dikerjakan di kelas maupun sebagai tugas di rumah.

Menyampaikan kelemahan yang ditemukan dari aktivitas pembelajaran dan menanyakan hal-hal yang masih belum dipahami atau membingungkan.

7. Menyampaikan tindak lanjut dan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
8. Doa tutup dan salam

LAMPIRAN I

MATERI PEMBELAJARAN

- a. Pengetahuan: sarana bersekolah, waktu, jumlah orang
- b. Keterampilan (can-do):
 - mampu mengatakan cara bersekolah dan waktu tempuh ke sekolah
- c. Sikap: kerjasama, tanggung jawab (cakap IT)

LAMPIRAN 2.

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon
 Tahun pelajaran : 20 /20
 Kelas/Semester : XI/1
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

No	Waktu	Nama	Kejadian/ Perilaku	Butir sikap	Positif/ negatif	Tindak lanjut
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						

LAMPIRAN 3.

INTRUMEN PENUGASAN

Satuan Pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas : XI

Penugasan

Tugas-tugas yang diberikan pada siswa (dari buku teks siswa maupun hasil inovasi guru) digunakan sebagai salah satu instrumen penilaian hasil belajar pengetahuan siswa. Pembobotan nilai ditentukan berdasarkan tingkat kesulitan dan lamanya waktu pengerjaan tugas. Semakin sulit dan lama waktu mengerjakannya, semakin besar bobotnya. Tugas yang diberikan sebaiknya mencakup tugas individu dan kelompok. Hasil penilain kognitif dengan tugas dapat dicatat dan diolah dengan menggunakan lembar penilaian seperti ini.

Contoh lembar penilaian tugas siswa

No.	Penilaian Tugas Pembelajaran A	Nilai
Pembelajaran A		
1.	Kegiatan 1	
	Kegiatan 2	
	Kegiatan 3	
Pembelajaran C		
2.	Kegiatan 1	
	Kegiatan 2	
	Kegiatan 3	
	Nilai Akhir/ NA (Total skor : jumlah tugas)	

Selanjutnya, untuk mendapatkan nilai kognitif hasil penilaian proses dan ulangan harian pada akhir pembelajaran setiap bab, guru dapat menentukan pembobotan berdasarkan tingkat kesulitan, lama

waktu pengerjaan, dan sebagainya. Berikut adalah contoh rumus yang dapat digunakan.

$$NA : (2 \times NA \text{ tugas}) + \text{Total reward} + \text{NUH}$$

3

Catatan:

1. *Reward* diperoleh dari total *reward* selama pembelajaran satu bab,
2. NUH adalah Nilai Ulangan Harian yang dilakukan pada akhir pembelajaran satu bab, dan
3. Nilai akhir tugas diberi bobot lebih besar karena tugas lebih menyita konsentrasi dan waktu pengerjaan relatif lama. Nilai tugas diambil dari pembelajaran A dan C.

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN TUGAS/PENGETAHUAN (KI-3)

No	Nama Kelompok	SKOR			Jumlah Skor	Nilai
		Menggunakan kosa kata barang-barang di dalam kelas dalam kalimat	Menyusun kalimat menjadi percakapan	Menyimpulkan materi pelajaran barang-barang di dalam kelas		
1.	A	3	3	4	10	100
2.	B	3	3	2	8	80

Keterangan

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)

Pada contoh di atas, skor maksimal = 3+3+4) = 10

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

Contoh :

Jumlah skor yang diperoleh kelompok A adalah 10

$$\text{Nilai tugas} = \frac{8}{10} \times 100 = 80$$

INSTRUMEN UNJUK KERJA

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		

RUBRIK PENILAIAN

Kriteria	Skor	Indikator
Kerja Sama	2	Mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok
	1	Kurang mampu bekerja sama dalam kelompok
Komunikasi	2	Mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
	1	Kurang mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
Kerja Keras	2	Mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
	1	Kurang mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
Disiplin	2	Mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
	1	Tidak mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
Kreativitas	2	Sangat kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja
	1	Kurang kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA/KETERAMPILAN (KI-4)

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		
1.	Si A	1	1	2	2	2	8	80

Keterangan:

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)

Pada contoh di atas, skor maksimal = $2 \times 5 = 10$

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

Contoh :

Jumlah skor keterampilan/unjuk kerja yang diperoleh Si A adalah 10

Nilai tugas = $\text{Nilai tugas} = \frac{8}{10} \times 100$

Atau,

b. Penilaian Keterampilan

Instrumen penilaian presentasi

No.	Nama	Aspek Penilaian			Total nilai
		Kelancaran	Kelengkapan informasi	Kebenaran isi	
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Kriteria penilaian:

Aspek penilaian	Kriteria	Rentang Skor	Skor Maksimal
Kelancaran	Sangat lancar menyampaikan isi teks.	85 -100	100
	Cukup lancar menyampaikan isi teks.	70 - 84	
	Kurang lancar menyampaikan isi teks.	55 - 69	
	Tidak lancar menyampaikan isi teks.	54 - 40	
Kelengkapan informasi	Isi teks yang disampaikan sangat lengkap.	85 -100	100
	Isi teks yang disampaikan sedikit kurang lengkap.	70 - 84	
	Hanya separuh isi teks yang disampaikan.	55 - 69	
	Teks yang disampaikan hanya sedikit.	54 - 40	
Kebenaran isi	Isi teks yang disampaikan benar semua.	85 -100	100
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar benar.	70 - 84	
	Isi teks yang disampaikan separuh yang benar	55 - 69	
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar salah.	54 - 40	

Nilai keterampilan diperoleh dari hasil penilaian unjuk kerja/kinerja/praktik, proyek, dan portofolio. Unjuk kerja dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat berupa unjuk kerja lisan maupun tulis. Proyek diberikan diberikan minimal 1 kali X dalam satu semester, dan biasanya diberikan pada proses pembelajaran akhir. Portofolio diperoleh dari kumpulan tugas keterampilan yang dikerjakan siswa selama proses pembelajaran.

Rumus penentuan nilai akhir untuk KD 4 (keterampilan) diambil dari nilai optimal yang diperoleh siswa pada setiap KD.

Interaksi dengan orangtua dilakukan untuk mengomunikasikan hasil belajar (portofolio) siswa kepada

orangtua. Caranya, orangtua diminta menandatangani serta memberi komentar lembar tugas atau lembar jawaban ulangan anaknya pada bagian yang telah disediakan.

Penilaian Pengetahuan

Teknik penilaian pengetahuan yang dapat digunakan oleh guru adalah tes tulis, observasi, dan tes penugasan.

1. Tes tulis

Tes tulis untuk menguji pemahaman siswa dapat dilakukan dengan tes uraian maupun pilihan ganda. Sebaiknya dalam melaksanakan ulangan harian guru memilih soal uraian karena soal uraian dapat lebih mengukur kemampuan siswa secara lebih dalam. Pertanyaan yang diajukan hendaknya mengacu pada indikator pembelajaran.

2. Observasi

Observasi selama proses pembelajaran selain dilakukan untuk penilaian sikap, juga dapat dilakukan untuk penilaian pengetahuan, misalnya pada waktu diskusi atau kegiatan kelompok. Teknik ini merupakan cerminan dari penilaian autentik. Guru mencatat aktivitas dan kualitas jawaban, pendapat, dan pertanyaan yang disampaikan siswa selama proses pembelajaran. Catatan ini dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan *reward* (tambahan) nilai pengetahuan bagi siswa.

Lembar Observasi Penilaian Pengetahuan

No	Hari, Tanggal	Nama Siswa	Pernyataan yang diungkapkan)*	Reward)**
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Keterangan:

)* berisi pertanyaan, ide, usul, atau tanggapan yang disampaikan siswa berkaitan dengan materi yang dipelajari.

)** rentang *reward* yang diberikan antara 1-5 untuk skala penilaian 0-100.

Mengetahui
Kepala SMA Kosgoro Tomohon

Tomohon, Juli 20

Guru Mata Pelajaran,

Dr. Freddy J. Nusa, S.Pd, M.Pd.
NIP. 196702152006041010

Frikho Polii
NIP. 197912232009031002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Kosgoro Tomohon
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas : X/ 1
 Materi Pokok :
 Alokasi Waktu : 3 X 45 menit

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Sikap spiritual dan Kompetensi Sikap Sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) pada pembelajaran keterampilan Keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. .

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif 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.

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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

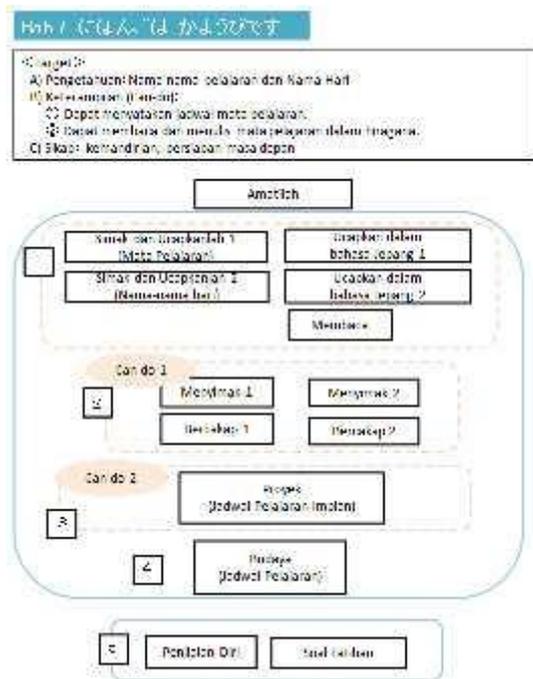
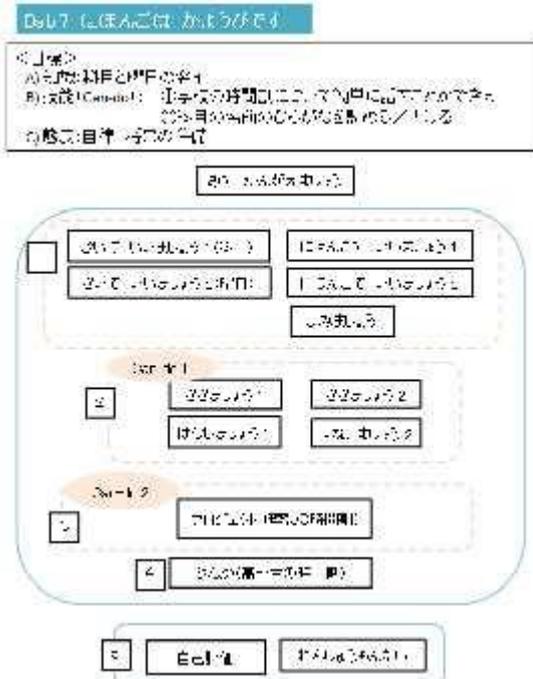
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 menentukan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya	4.1 mendramatisasikan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya
3.2 menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya	4.2 mengemukakan ungkapan terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya
3.3 menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	4.3 mengemukakan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi mengenai tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan
3.4 memahami informasi tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.4 membuat wacana pendek dan sederhana mengenai paparan tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.5 menganalisis ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.5 menggunakan ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks

	penggunaannya
3.6 menganalisis kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.6 menghasilkan wacana pendek dan sederhana mengenai kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya

Bab 7 にほんごは かようびです **85**

Keterampilan (Can-do)	(1) Dapat menyutakan jadwal pelajaran. (2) Dapat membaca dan menulis mata pelajaran dalam hiragana.
Pengetahuan (にほんご)	(1) たいくは すいようびです。 Taiku wa sui-youbi desu. (2) きんようびに けいじゅつを べんきょうします。 Kin-youbi ni geijutsu o benkyou-shimasu. (3) にほんごは すいようびと きんようびです。 Nihongo wa sui-youbi to kin-youbi desu.
Kegiatan/Proyek	[Proyek] Jadwal Pelajaran Impian
Budaya	Jadwal Pelajaran SMA
Sikap	kemandirian, persiapan masa depan

Flow Chart



Langkah-langkah Pembelajaran

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan model . Pedagogi genre/ 4M, Pendekatan saintifik/ 5M, dan Pendekatan Content and Language Integrated Learning/CLIL, peserta didik dapat memiliki kompetensi pada:

- **みて かんがえましょう**: Tujuan dari kegiatan ini adalah mengantarkan hal yang akan dipelajari dalam bab tersebut, serta memberikan gambaran target dari tema.
- **きいて いいましよう**: Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan arti, lafal kata, serta ungkapan yang akan digunakan dalam bab tersebut.
- **にほんごで いいましよう**: Tujuan kegiatan adalah banyak melatih penyebutan kata bahasa Jepang yang telah dipelajari di bagian sebelumnya dengan benar dan sesuai.
- **よみましよう**: Latihan **よみましよう** bertujuan untuk latihan membaca kata yang dipelajari pada bab tersebut dan pada latihan membaca karangan singkat bertujuan mengajarkan siswa salah satu strategi membaca, yaitu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan saja.
- **かきましよう**: Tujuan latihan **かきましよう** adalah latihan Menulis kata yang dipelajari pada bab tersebut dalam bentuk yang bermakna. Bentuk latihan **かきましよう** adalah mengisi formulir atau mengarang sederhana mengenai tema yang sudah ditentukan. Selain itu, pada latihan ini juga melatih siswa untuk memperhatikan struktur karangan.
- **ききましよう**: Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan percakapan singkat sesuai tema, melalui tugas menyimak informasi tertentu.
- **はなしましよう**: Tujuan kegiatan memperkenalkan model bentuk percakapan yang akan dilatihkan.
- **ロールプレイ**: Dikenal dengan nama “bermain peran”. Kegiatan ini bertujuan sebagai “*output*”, digunakan untuk memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan yang telah dilatihkan sebelumnya, dengan situasi yang lebih nyata.
- **Proyek**: Kegiatan ini merupakan kegiatan “*output*” dalam bentuk proyek, yang bertujuan melatih siswa menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajari, juga mengasah keterampilan lain yang berguna dalam kehidupan dan bisa diterapkan pada mata pelajaran lainnya, serta mengasah sikap kerjasama, saling menghargai pendapat, kepemimpinan, ketelitian, disiplin terhadap waktu kerja, keberanian dalam berpresentasi.
- **Refleksi Materi Pembelajaran**: Kegiatan ini bertujuan untuk merefleksikan hal yang telah dipelajari, mengamati, serta menyimpulkan fungsi maupun bentuk dari kalimat yang telah dipelajari.
- **ことばの べんきょう**: Tujuannya untuk mengembangkan satu ungkapan secara lebih luas.
- **ぶんか**: Dalam kegiatan ini, siswa berkesempatan untuk mengenal budaya Jepang. Namundengan tujuan agar siswa dapat melakukan refleksi terhadap budaya sendiri. Diharapkan siswa terlatih belajar menilai poin-poin positif yang dimiliki budaya Jepang yang kemudian diadopsi menjadi budaya Indonesia. Selain itu, melalui pengetahuan tentang budaya Jepang, siswa diharapkan sadar akan kelebihan yang dimiliki oleh budaya Indonesia.
- **Rangkuman Materi Pembelajaran**: Tujuan kegiatan ini, diharapkan siswa sendiri yang aktif menyimpulkan, guru hanya memberikan arahan apabila siswa kurang mampu merangkum simpulan, serta memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil membuat rangkuman yang sesuai.
- **Penilaian Diri**: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk menilai sendiri capaian pembelajaran yang telah dilalui.
- **れんしゅうもんだい**: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk memeriksa pencapaian target pengetahuan dan keterampilan dari materi yang telah dipelajari pada bab ini.

D. Materi Pembelajaran

1. Fakta: Teks pelajaran tentang
2. Konsep: fungsi sosial, ciri kebahasaan
3. Prosedur: struktur dan unsur kebahasaan
4. Metakognitif: merancang dan berkomunikasi dalam bahasa Jepang dan membandingkan budaya Indonesia dengan Jepang, yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata (real life) sebagai life skill.

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model :

- a. Pedagogi genre/ 4M: membangun konteks, menelaah model, mengonstruksi terbimbing, dan mengonstruksi mandiri.
- b. Pendekatan saintifik/ 5M: mengamati, mempertanyakan, mengumpulkan informasi, menalar, dan

mengomunikasikan untuk mendapatkan pengetahuan (KD-3), dan langkah mengonstruksi terbimbing dan mengonstruksi mandiri untuk pengembangan keterampilan (KD-4).

c. Pendekatan *Content and Language Integrated Learning/CLIL*: untuk memperkaya pembelajaran dengan prinsip:

- (25) isi/konten teks—berupa model atau tugas- bermuatan karakter dan pengembangan wawasan serta kepedulian sebagai warganegara dan sebagai warga dunia;
- (26) unsur kebahasaan/komunikasi menjadi unsur penting untuk menyatakan berbagai tujuan berbahasa dalam kehidupan;
- (27) setiap jenis teks memiliki struktur berpikir /kognisi yang berbeda-beda yang harus disadari agar komunikasi lebih efektif;
- (28) budaya/kultur, berbahasa/berkomunikasi yang berhasil harus melibatkan etika, kesantunan berbahasa, budaya antarbangsa, nasional, dan lokal.

2. Metode : Diskusi, Penugasan, Praktik

F. Media Pembelajaran

- 1. LCD,Proyektor
- 2. Teks pelajaran tentang lingkungan rumah

G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas X Penerbit Erlangga **Bab 7 にほんごは かようびです**

Web : internet

Langkah- langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

Salam dan doa Pengantar

- みて かんがえましょう**
 - Foto di atas adalah foto suasana pelajaran SMA di Jepang.
 - Sedang belajar apa ya? Apakah di sekolah kita ada pelajaran dengan muatan dan tujuan yang sejenis?
 - Mata pelajaran apa yang siswa pelajari saat ini? Apakah pelajaran tersebut bermanfaat untuk kehidupan dan masa depanmu kelak?
- ※ Catatan:
 - Guru TIDAK MEMBAHAS suka tak suka terhadap suatu mata pelajaran saja di sini, tetapi mengajak siswa untuk memikirkan tujuan dan manfaat mempelajari sesuatu untuk masa depan, dan ini berkaitan dengan proyek pada bab ini)
 - (Kiri) Pelajaran Bahasa Jepang: Membaca bacaan dan memahami makna dan isi secara mendalam. Mengapresiasi karya sastra, menganalisis struktur kalimat secara teoritis dll. (Ada foto tulisan Tategaki (tulisan vertikal dari atas ke bawah) di papan, mungkin menarik perhatian siswa)
 - (Kanan) Mata Pelajaran Kerumahtanggaan: Mempelajari teknik memasak serta pengetahuan gizi. (Kebetulan di sini yang dipakai foto siswi-siswi, tapi sebenarnya di sekolah baik siswa maupun siswi wajib mengambil mata pelajaran ini). Ini di ruang praktik memasak.

1. **すうがくを べんきょうします**

- きいて いいましょう 1**
 - Sesuai Panduan Guru
- にほんごで いいましょう 1**
 - Sesuai Panduan Guru
- きいて いいましょう 2**
 - Minta siswa menebak, kira-kira tabel apakah ini (tanyakan pula alasan dari jawaban tersebut.)
 - Huruf Kanji 月～日, dilihat sebagai simbol saja, tak perlu dibahas. Bisa juga berlatih lafal dan arti secara acak.
 - Sesuai Panduan Guru
 - Berlatih nama hari dengan bernyanyi 「ようびのうた」.
- にほんごで いいましょう 2**

- Sesuai Panduan Guru
 - ※ CATATAN: Jawaban dari latihan ini bisa berbeda tergantung jadwal di sekolah masing-masing, maka jawaban di sini perlu disesuaikan dengan kondisi sekolah sesungguhnya.
- よみましょう
 - Sebelum menggunakan slide ini (slide 9/27), guru diharap memindahkan kata mata pelajaran sesuai jadwal di sekolah.
 - Atau, bisa juga guru mengkopi kata-kata mata pelajaran sesuai kebutuhan, dan siswa diminta untuk menyusun tabel.
- 2. にほんごは いつですか
 - ききましょう 1
 - Sesuai Panduan Guru
 - はなしましょう 1
 - Bercakap-cakap sambil melihat jadwal mata pelajaran yang telah dibuat di 「よみましょう」
 - Refleksi Materi Pembelajaran 1
 - Sesuai Panduan Guru
 - Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.
 - ききましょう 2
 - Sesuai Panduan Guru
 - はなしましょう 2
 - Bercakap-cakap sambil melihat jadwal mata pelajaran yang telah dibuat di 「よみましょう」
 - Refleksi Materi Pembelajaran 2
 - Sesuai Panduan Guru
 - Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.
- 3. えいごと れきしを べんきょうします
 - Proyek Jadwal Pelajaran Impian
 - Sesuai instruksi di buku
 - Contoh Presentasi
 - ※ Pada proyek ini perlu memperhatikan poin sikap sebagai berikut:
 - Orang yang punya jiwa memimpin. Orang-orang yang mau bekerja sama dengan pemimpin.
 - Saling mengeluarkan pendapat secara aktif, dan bersedia mendengarkan pendapat orang lain.
 - Menyelesaikan proyek sesuai waktu.
 - Komentar yang dituliskan adalah hasil pikir mengapa dan untuk apa mata pelajaran tersebut dipilih mereka, serta apa manfaat bagi mereka saat ini maupun di masa depan.
 - Biarkan siswa mengekspresikan dengan bebas keinginan mereka atas mata pelajaran (baru atau lama tapi dengan bentuk baru) impiannya.
- 4. ぶんか
 - Coba arahkan siswa untuk mencari perbedaan lain selain nama mata pelajaran, dan memperkirakan alasannya.
 - Ada jam membersihkan kelas dan lingkungan sekolah, ada rapat kelas singkat dan rapat kelas. Di Indonesia satu minggu sekali ada upacara bendera.
 - Ada waktu istirahat di setiap jeda mata pelajaran.
 - Tiap satu jam pelajaran, mata pelajarannya berbeda (tidak ada pelajaran yang sama berturut-turut lebih dari 1 jam)
 - Ada berbagai nama untuk mata pelajaran yang sama, contohnya, bahasa Inggris 1, bahasa Inggris 2, matematika 1, matematika A dll.
 - ※ Contoh: Bahasa Inggris dibedakan antara jam Conversation dan lainnya, Matematika antara lain Aljabar, Probabilitas, dan Aritmatika
- 5. Simpulan
 - Rangkuman Materi Pembelajaran
 - Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.

- Fungsi:
 - (1) Menyatakan hari suatu mata pelajaran diajarkan.
 - (2) Menyatakan mata pelajaran yang diajarkan pada hari tertentu. (3)
 - Menyatakan 2 hal yang sepadan secara berurutan.
 - Siswa diminta untuk membuat satu kalimat yang sama dengan fungsi yang sedang dibahas.
 - Penilaian Diri
 - Siswa menilai pencapaian pelajarannya sendiri.
 - Jika ada waktu, mereka diminta untuk mendiskusikan penilaian dirinya dengan teman di dekatnya.
 - れんしゅうもんだい
 - Latihan ini untuk mengevaluasi capaian pembelajaran siswa. Bisa dikerjakan di kelas maupun sebagai tugas di rumah.

Menyampaikan kelemahan yang ditemukan dari aktivitas pembelajaran dan menanyakan hal-hal yang masih belum dipahami atau membingungkan.
9. Menyampaikan tindak lanjut dan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
10. Doa tutup dan salam

LAMPIRAN I
MATERI PEMBELAJARAN

- a. Pengetahuan: sarana bersekolah, waktu, jumlah orang
- b. Keterampilan (can-do):
 - mampu mengatakan cara bersekolah dan waktu tempuh ke sekolah
- c. Sikap: kerjasama, tanggung jawab (cakap IT)

LAMPIRAN 2.

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon
 Tahun pelajaran : 20 /20
 Kelas/Semester : XI/1
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

No	Waktu	Nama	Kejadian/ Perilaku	Butir sikap	Positif/ negatif	Tindak lanjut
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						

LAMPIRAN 3.

INTRUMEN PENUGASAN

Satuan Pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas : XI

Penugasan

Tugas-tugas yang diberikan pada siswa (dari buku teks siswa maupun hasil inovasi guru) digunakan sebagai salah satu instrumen penilaian hasil belajar pengetahuan siswa. Pembobotan nilai ditentukan berdasarkan tingkat kesulitan dan lamanya waktu pengerjaan tugas. Semakin sulit dan lama waktu mengerjakannya, semakin besar bobotnya. Tugas yang diberikan sebaiknya mencakup tugas individu dan kelompok. Hasil penilaian kognitif dengan tugas dapat dicatat dan diolah dengan

RUBRIK PENILAIAN

Kriteria	Skor	Indikator
Kerja Sama	2	Mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok
	1	Kurang mampu bekerja sama dalam kelompok
Komunikasi	2	Mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
	1	Kurang mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
Kerja Keras	2	Mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
	1	Kurang mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
Disiplin	2	Mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
	1	Tidak mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
Kreativitas	2	Sangat kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja
	1	Kurang kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA/KETERAMPILAN (KI-4)

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		
1.	Si A	1	1	2	2	2	8	80

Keterangan:

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)

Pada contoh di atas, skor maksimal = $2 \times 5 = 10$

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

Contoh :

Jumlah skor keterampilan/unjuk kerja yang diperoleh Si A adalah 10

Nilai tugas = Nilai tugas = $\frac{8}{10} \times 100$

Atau,

b. Penilaian Keterampilan

Instrumen penilaian presentasi

No.	Nama	Aspek Penilaian			Total nilai
		Kelancaran	Kelengkapan informasi	Kebenaran isi	
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Kriteria penilaian:

Aspek penilaian	Kriteria	Rentang Skor	Skor Maksimal
Kelancaran	Sangat lancar menyampaikan isi teks.	85 -100	100
	Cukup lancar menyampaikan isi teks.	70 - 84	
	Kurang lancar menyampaikan isi teks.	55 - 69	

	Tidak lancar menyampaikan isi teks.	54 - 40	
Kelengkapan informasi	Isi teks yang disampaikan sangat lengkap.	85 -100	100
	Isi teks yang disampaikan sedikit kurang lengkap.	70 - 84	
	Hanya separuh isi teks yang disampaikan.	55 - 69	
	Teks yang disampaikan hanya sedikit.	54 - 40	
Kebenaran isi	Isi teks yang disampaikan benar semua.	85 -100	100
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar benar.	70 - 84	
	Isi teks yang disampaikan separuh yang benar	55 - 69	
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar salah.	54 - 40	

Nilai keterampilan diperoleh dari hasil penilaian unjuk kerja/kinerja/praktik, proyek, dan portofolio. Unjuk kerja dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat berupa unjuk kerja lisan maupun tulis. Proyek diberikan diberikan minimal 1 kali X dalam satu semester, dan biasanya diberikan pada proses pembelajaran akhir. Portofolio diperoleh dari kumpulan tugas keterampilan yang dikerjakan siswa selama proses pembelajaran.

Rumus penentuan nilai akhir untuk KD 4 (keterampilan) diambil dari nilai optimal yang diperoleh siswa pada setiap KD.

Interaksi dengan orangtua dilakukan untuk mengomunikasikan hasil belajar (portofolio) siswa kepada orangtua. Caranya, orangtua diminta menandatangani serta memberi komentar lembar tugas atau lembar jawaban ulangan anaknya pada bagian yang telah disediakan.

Penilaian Pengetahuan

Teknik penilaian pengetahuan yang dapat digunakan oleh guru adalah tes tulis, observasi, dan tes penugasan.

1. Tes tulis

Tes tulis untuk menguji pemahaman siswa dapat dilakukan dengan tes uraian maupun pilihan ganda. Sebaiknya dalam melaksanakan ulangan harian guru memilih soal uraian karena soal uraian dapat lebih mengukur kemampuan siswa secara lebih dalam. Pertanyaan yang diajukan hendaknya mengacu pada indikator pembelajaran.

2. Observasi

Observasi selama proses pembelajaran selain dilakukan untuk penilaian sikap, juga dapat dilakukan untuk penilaian pengetahuan, misalnya pada waktu diskusi atau kegiatan kelompok. Teknik ini merupakan cerminan dari penilaian autentik. Guru mencatat aktivitas dan kualitas jawaban, pendapat, dan pertanyaan yang disampaikan siswa selama proses pembelajaran. Catatan ini dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan *reward* (tambahan) nilai pengetahuan bagi siswa.

Lembar Observasi Penilaian Pengetahuan

No	Hari, Tanggal	Nama Siswa	Pernyataan yang diungkapkan)*	Reward)**
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Keterangan:

)* berisi pertanyaan, ide, usul, atau tanggapan yang disampaikan siswa berkaitan dengan materi yang dipelajari.

)** rentang *reward* yang diberikan antara 1-5 untuk skala penilaian 0-100.

Mengetahui
Kepala SMA Kosgoro Tomohon

Tomohon, Juli 20

Guru Mata Pelajaran,

Dr. Freddy J. Nusa,S.Pd.M.Pd.
NIP. 196702152006041010

Frikho Polii
NIP. 197912232009031002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Kosgoro Tomohon
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas : X/ 1
Materi Pokok :
Alokasi Waktu : 3 X 45 menit

A.Kompetensi Inti

Kompetensi Sikap spiritual dan Kompetensi Sikap Sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) pada pembelajaran tenses Keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik matapelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. .

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif 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.

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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 menentukan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya	4.1 mendramatisasikan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya

3.2 menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya	4.2 mengemukakan ungkapan terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya
3.3 menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	4.3 mengemukakan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi mengenai tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan
3.4 memahami informasi tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.4 membuat wacana pendek dan sederhana mengenai paparan tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.5 menganalisis ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.5 menggunakan ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.6 menganalisis kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.6 menghasilkan wacana pendek dan sederhana mengenai kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya

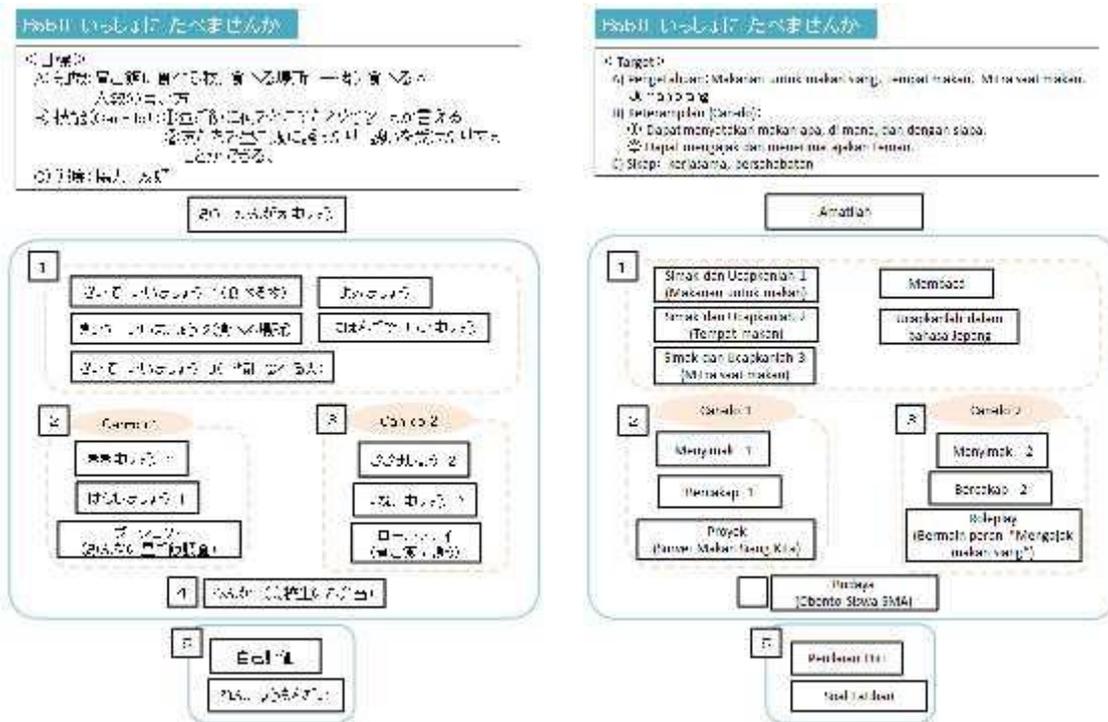
Bab 8

いっしょに たべませんか

99

Keterampilan (Can do)	(1) Dapat menyatakan makan apa, di mana, dan dengan siapa. (2) Dapat mengajak dan menerima ajakan teman.
Pengelajaran (にほんご)	(1) ナシ・ゴレンを たべます。 Nasi goreng o tabemasu. (2) きょうしつで たべます。 Kyoushitsu de tabemasu. (3) ともだちと たべます。/ひとりで たべます。 Tomodachi to tabemasu. / Hitori de tabemasu. (4) いっしょに たべませんか。 Isshoni tabemasen ka. (5) いいですね。/たべましょう。 Ii desu ne. Tabemashou.
Kegiatan/Proyek	[Proyek] Survei Makan Siang Kita [Roleplay] Bermain peran "Mengajak makan siang"
Budaya	Kotak makan siang siswa SMA
Sikap	kerjasama; persahabatan.

Flow Chart



Langkah-langkah Pembelajaran

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan model . Pedagogi genre/ 4M, Pendekatan saintifik/ 5M, dan Pendekatan Content and Language Integrated Learning/CLIL, peserta didik dapat memiliki kompetensi pada:

- **みて かんがえましょう:** Tujuan dari kegiatan ini adalah mengantarkan hal yang akan dipelajari dalam bab tersebut, serta memberikan gambaran target dari tema.
- **きいて いいましょ:** Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan arti, lafal kata, serta ungkapan yang akan digunakan dalam bab tersebut.
- **にほんごで いいましょ:** Tujuan kegiatan adalah banyak melatih penyebutan kata bahasa Jepang yang telah dipelajari di bagian sebelumnya dengan benar dan sesuai.
- **よみましょう:** Latihan よみましょう bertujuan untuk latihan membaca kata yang dipelajari pada bab tersebut dan pada latihan membaca karangan singkat bertujuan untuk mengajarkan siswa salah satu strategi membaca, yaitu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan saja.
- **かきましょ:** Tujuan latihan かきましょ adalah latihan Menulis kata yang dipelajari pada bab tersebut dalam bentuk yang bermakna. Bentuk latihan かきましょ adalah mengisi formulir atau mengarang sederhana mengenai tema yang sudah ditentukan. Selain itu, pada latihan ini juga melatih siswa untuk memperhatikan struktur karangan.
- **ききましょ:** Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan percakapan singkat sesuai tema, melalui tugas menyimak informasi tertentu.
- **はなしましょ:** Tujuan kegiatan memperkenalkan model bentuk percakapan yang akan dilatihkan.
- **ロールプレイ:** Dikenal dengan nama “bermain peran”. Kegiatan ini bertujuan sebagai “*output*”, digunakan untuk memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan yang telah dilatihkan sebelumnya, dengan situasi yang lebih nyata.
- **Proyek:** Kegiatan ini merupakan kegiatan “*output*” dalam bentuk proyek, yang bertujuan melatih siswa menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajari, juga mengasah keterampilan lain yang berguna dalam

kehidupan dan bisa diterapkan pada mata pelajaran lainnya, serta mengasah sikap kerjasama, saling menghargai pendapat, kepemimpinan, ketelitian, disiplin terhadap waktu kerja, keberanian dalam berpresentasi.

- Refleksi Materi Pembelajaran: Kegiatan ini bertujuan untuk merefleksikan hal yang telah dipelajari, mengamati, serta menyimpulkan fungsi maupun bentuk dari kalimat yang telah dipelajari.
- **ことばの べんきょう**: Tujuannya untuk mengembangkan satu ungkapan secara lebih luas.
- **ぶんか**: Dalam kegiatan ini, siswa berkesempatan untuk mengenal budaya Jepang. Namundengan tujuan agar siswa dapat melakukan refleksi terhadap budaya sendiri. Diharapkan siswa terlatih belajar menilai poin-poin positif yang dimiliki budaya Jepang yang kemudian diadopsi menjadi budaya Indonesia. Selain itu, melalui pengetahuan tentang budaya Jepang, siswa diharapkan sadar akan kelebihan yang dimiliki oleh budaya Indonesia.
- Rangkuman Materi Pembelajaran: Tujuan kegiatan ini, diharapkan siswa sendiri yang aktif menyimpulkan, guru hanya memberikan arahan apabila siswa kurang mampu merangkum simpulan, serta memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil membuat rangkuman yang sesuai.
- Penilaian Diri: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk menilai sendiri capaian pembelajaran yang telah dilalui.
- **れんしゅうもんだい**: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk memeriksa pencapaian target pengetahuan dan keterampilan dari materi yang telah dipelajari pada bab ini.

D. Materi Pembelajaran

1. Fakta: Teks pelajaran tentang
2. Konsep: fungsi sosial, ciri kebahasaan
3. Prosedur: struktur dan unsur kebahasaan
4. Metakognitif: merancang dan berkomunikasi dalam bahasa Jepang dan membandingkan budaya Indonesia dengan Jepang, yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata (real life) sebagai life skill.

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model :
 - a. Pedagogi genre/ 4M: membangun konteks, menelaah model, mengonstruksi terbimbing, dan mengonstruksi mandiri.
 - b. Pendekatan saintifik/ 5M: mengamati, mempertanyakan, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan untuk mendapatkan pengetahuan (KD-3), dan langkah mengonstruksi terbimbing dan mengonstruksi mandiri untuk pengembangan keterampilan (KD-4).
 - c. Pendekatan *Content and Language Integrated Learning/CLIL*: untuk memperkaya pembelajaran dengan prinsip:
 - (29) isi/konten teks—berupa model atau tugas- bermuatan karakter dan pengembangan wawasan serta kepedulian sebagai warganegara dan sebagai warga dunia;
 - (30) unsur kebahasaan/komunikasi menjadi unsur penting untuk menyatakan berbagai tujuan berbahasa dalam kehidupan;
 - (31) setiap jenis teks memiliki struktur berpikir /kognisi yang berbeda-beda yang harus disadari agar komunikasi lebih efektif;
 - (32) budaya/kultur, berbahasa/berkomunikasi yang berhasil harus melibatkan etika, kesantunan berbahasa, budaya antarbangsa, nasional, dan lokal.

2. Metode : Diskusi, Penugasan, Praktik

F. Media Pembelajaran

1. LCD, Proyektor
2. Teks pelajaran tentang lingkungan rumah

G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas X Penerbit Erlangga **Bab 8** いっしょに たべませんか

Web : internet

Langkah- langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

Salam dan doa Pengantar

- みて かんがえましょう**

- Sesuai Panduan Guru
- Foto atas: suasana makan siang siswa SLTA di Jepang.
- Diharapkan ada berbagai pendapat mengenai perbedaan Indonesia dan Jepang.

1. ぱんを たべます

- きいて いいましょう 1
 - Lakukan sesuai petunjuk umum
- よみましょう
 - Lakukan sesuai petunjuk umum
- きいて いいましょう 2
 - Lakukan sesuai petunjuk umum
- にほんごで いいましょう
 - Sesuai Panduan Guru
- きいて いいましょう 3
 - Cara memperdengarkan audio lalu siswa diminta melakukan ulang ucap
 1. Guru memastikan jumlah orang di tiap gambar, serta pada gambar 1 ada tulisan nama siswi “Rina”.
 2. 〈Klik〉 →keluar icon wajah (atas)
Guru bertanya 「学生にだれと食べますか」 . Mendengarkan CD satu kali. Siswa menangkap bahasa Jepang sambil mendengarkan CD Hanya 「ひとりで」 yang tidak menggunakan 「と」 , partikelnya berbeda, sehingga siswa perlu diminta untuk mendengarkan dengan seksama.
 3. 〈Klik〉 akan tampil tulisan, dan siswa sekali lagi mendengarkan sambil melihat tulisan. Siswa diarahkan untuk melihat tulisan
 4. Sambil mendengarkan CD sekali lagi, siswa mengucap ulang
Saat ucap ulang, guru memperhatikan partikel 「で」 pada kata 「ひとりで」 .

2. よく どこで たべますか

- ききましょう 1
 - Sesuai Panduan Guru
 - Situasinya adalah sedang dilakukan wawancara terhadap kelompok mengenai makan siang.
 - Tugas pada bab ini adalah mendengarkan makan apa, makan di mana, dan makan dengan siapa.
- はなしましょう 1
 - Sesuai Panduan Guru
 - ※ Tujuan kegiatan ini BUKAN menghafal model percakapan atau melafalkan dengan benar. YANG PENTING pada bagian ini adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengutarakan informasi sesungguhnya mengenai dirinya kepada banyak orang dan mendengar jawaban dari temannya. sesuai dengan contoh percakapan.
- Proyek: Survei Makan Siang
 - Melakukan survei tentang kebiasaan makan siang di sekolah dan melaporkan hasil secara berkelompok.
 - Sesuai instruksi di buku.
 - Laporan Hasil Survei Kelompok
 1. Persiapkan presentasi sambil melihat hasil kelompok sendiri.
 2. Menyiapkan naskah untuk presentasi dengan menggunakan contoh hal 106.
 3. Berlatih dan membagi tugas agar semua anggota kelompok mendapat bagian presentasi.
 - Penyebutan jumlah orang
 - Dengarkan audio “hitori” sampai dengan “yonin”, lalu minta siswa untuk menemukan aturan penyebutannya. Penyebutan jumlah orang yang diajarkan, dibatasi sampai jumlah anggota kelompok saja.
 - Tidak perlu hafal, cukup paham saat mendengar dan dapat menyebutkan jumlah yang diperlukan.
 - Setelah mendengarkan presentasi, diadakan diskusi seluruh kelas, “ Bagaimana hasil survei kelas kita? Mari kita diskusikan”.
 - Diskusi pasca presentasi
 - “Di mana tempat siswa makan” yang paling banyak? Menurutmu, bagaimana tempat ini?

- Makan dengan siapa yang paling banyak? dan sebagainya.
- Refleksi Materi Pembelajaran 1
 - Sesuai Panduan Guru
 - Fungsi:
 - (1) Saat hendak menunjukkan apa yang dimakan, atau makanan, menggunakan partikel 「を」、ditunjukkan dengan (nama makanan) +を.
 - (2) Saat hendak menunjukkan tempat makan, menggunakan partikel 「で」、ditunjukkan dengan (tempat makan) +で.
 - (3) Saat hendak menunjukkan mitra (teman) saat makan, menggunakan partikel 「と」、ditunjukkan dengan (nama teman atau kata ganti) +と. Tetapi, saat 「ひとり」 tidak menggunakan 「と」 tetapi menggunakan 「で」.
 - Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.
- 3. いっしょに たべませんか
 - ききましよう 2
 - Siswa membaca instruksi berikut, agar siswa dapat memahami situasi percakapan.
 - Dengarkan percakapan. Pilih jawaban dari a – f yang tersedia untuk menjawab pertanyaan 「どこで食べるか」「なにを食べるか」
 - Sesuai Panduan Guru
 - はなしましよう 2
 - Sesuai Panduan Guru
 - Perhatikan intonasi misalnya intonasi akhir kalimat 「いっしょにたべませんか。」.
 - Arahkan siswa untuk membayangkan sikap saat mengajak teman, saat berlatih gunakan pula sikap tubuh.
 - Siswa diperbolehkan memilih dari pertanyaan yang mana saja yang ingin ditanyakan terlebih dulu dari 2 pertanyaan yang disediakan, yaitu, 「どこでたべますか。」 atau 「なにをたべますか。」, setelah ungkapan 「いいですね。たべましよう。」.
 - Bermain peran (*Role Play*)
 - Peran A: Ajak B untuk makan siang.
Peran B: Terima ajakan A untuk makan siang. Lalu tanyakan makanan atau tempat makan siang.
 - Peran B boleh menanyakan keduanya, yaitu makanan dan tempat makan siang.
 - Sebelum bermain peran dilakukan, peran A terlebih dulu menentukan sendiri makanan dan tempat makan siang.
 - Arahkan siswa untuk membayangkan sikap saat mengajak teman, berlatihlah dengan memasukkan sikap tubuh juga.
 - Saat mempresentasikan bermain peran, siswa bisa saling menilai. Bagian yang baik dari teman yang dinilai.
 - Refleksi Materi Pembelajaran 2
 - Sesuai Panduan Guru
 - Fungsi:
 - (1) Ungkapan mengajak teman untuk makan bersama. (2) Ungkapan menyetujui dan menerima ajakan.
Adakalanya cukup dengan kata 「いいですね。」
 - Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.
- 4. ぶんか
 - “Kelebihan” *obentou*, sebagai berikut:
 - Mengurangi sampah (karena menggunakan wadah makan yang bisa digunakan berulang)
 - Mengurangi masalah lingkungan
 - Harga *obentou* (bekal dari rumah) lebih murah.
 - Bisa makan apa yang kita inginkan. Kadang ada orang yang alergi atau sakit sehingga tidak dapat makan makanan tertentu.
 - Apakah di Indonesia, *obentou* (bekal) seperti ini praktis?
 - Masakan Indonesia banyak yang berkuah/berbumbu agak cair, jadi tidak cocok untuk dibawa sebagai bekal.
 - Udara di Indonesia panas, khawatir makanan akan cepat basi sehingga tidak higienis.
 - Ayah ibu bekerja di luar, jadi setiap pagi sibuk sehingga tak memungkinkan membuat

bekal dari rumah.

※ Jika memungkinkan bisa melihat DVD ErinL5 高校生活 (昼休みの食事の様子が少し見られるから)

- Obentou* yang ditampilkan di sini semuanya *obentou* siswi SMA.
- Obentou* tidak hanya dibawa dari rumah, kadang mereka membeli *obentou*.

5. Simpulan

- Rangkuman Materi Pembelajaran
 - Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.
 - Fungsi:
 - (1) Menyatakan makan di mana, dengan siapa, dan makan apa
 - (2) Mengajak/menerima ajakan
 - Siswa diminta untuk membuat satu kalimat yang sama dengan fungsi yang sedang dibahas.
- Penilaian Diri
 - Siswa menilai pencapaian pelajarannya sendiri.
 - Jika ada waktu, mereka diminta untuk mendiskusikan penilaian dirinya dengan teman di dekatnya.
- れんしゅうもんだい
 - Latihan ini untuk mengevaluasi capaian pembelajaran siswa. Bisa dikerjakan di kelas maupun sebagai tugas di rumah.

Menyampaikan kelemahan yang ditemukan dari aktivitas pembelajaran dan menanyakan hal-hal yang masih belum dipahami atau membingungkan.

11. Menyampaikan tindak lanjut dan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya

12. Doa tutup dan salam

LAMPIRAN I

MATERI PEMBELAJARAN

- a. Pengetahuan: sarana bersekolah, waktu, jumlah orang
- b. Keterampilan (can-do):
 - mampu mengatakan cara bersekolah dan waktu tempuh ke sekolah
- c. Sikap: kerjasama, tanggung jawab (cakap IT)

LAMPIRAN 2.

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon
Tahun pelajaran : 20 /20
Kelas/Semester : XI/1
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

No	Waktu	Nama	Kejadian/ Perilaku	Butir sikap	Positif/ negatif	Tindak lanjut
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						

LAMPIRAN 3.

INTRUMEN PENUGASAN

Satuan Pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas : XI

Penugasan

Tugas-tugas yang diberikan pada siswa (dari buku teks siswa maupun hasil inovasi guru) digunakan sebagai salah satu instrumen penilaian hasil belajar pengetahuan siswa. Pembobotan nilai ditentukan berdasarkan tingkat kesulitan dan lamanya waktu pengerjaan tugas. Semakin sulit dan lama waktu mengerjakannya, semakin besar bobotnya. Tugas yang diberikan sebaiknya mencakup tugas individu dan kelompok. Hasil penilain kognitif dengan tugas dapat dicatat dan diolah dengan menggunakan lembar penilaian seperti ini.

Contoh lembar penilaian tugas siswa

No.	Penilaian Tugas Pembelajaran A	Nilai
Pembelajaran A		
1.	Kegiatan 1	
	Kegiatan 2	
	Kegiatan 3	
Pembelajaran C		
2.	Kegiatan 1	
	Kegiatan 2	
	Kegiatan 3	
	Nilai Akhir/ NA (Total skor : jumlah tugas)	

Selanjutnya, untuk mendapatkan nilai kognitif hasil penilaian proses dan ulangan harian pada akhir pembelajaran setiap bab, guru dapat menentukan pembobotan berdasarkan tingkat kesulitan, lama waktu pengerjaan, dan sebagainya. Berikut adalah contoh rumus yang dapat digunakan.

$$NA : (2 \times NA \text{ tugas}) + \text{Total reward} + \text{NUH}$$

3

Catatan:

1. *Reward* diperoleh dari total *reward* selama pembelajaran satu bab,
2. NUH adalah Nilai Ulangan Harian yang dilakukan pada akhir pembelajaran satu bab, dan
3. Nilai akhir tugas diberi bobot lebih besar karena tugas lebih menyita konsentrasi dan waktu pengerjaan relatif lama. Nilai tugas diambil dari pembelajaran A dan C.

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN TUGAS/PENGETAHUAN (KI-3)

No	Nama Kelompok	SKOR			Jumlah Skor	Nilai
		Menggunakan kosa kata barang-barang di dalam kelas dalam kalimat	Menyusun kalimat menjadi percakapan	Menyimpulkan materi pelajaran barang-barang di dalam kelas		
1.	A	3	3	4	10	100
2.	B	3	3	2	8	80

Keterangan

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)

Pada contoh di atas, skor maksimal = 3+3+4) = 10

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

Contoh :

Jumlah skor yang diperoleh kelompok A adalah 10

$$\text{Nilai tugas} = \frac{8}{10} \times 100 = 80$$

INSTRUMEN UNJUK KERJA

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		

RUBRIK PENILAIAN

Kriteria	Skor	Indikator
Kerja Sama	2	Mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok
	1	Kurang mampu bekerja sama dalam kelompok
Komunikasi	2	Mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
	1	Kurang mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
Kerja Keras	2	Mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
	1	Kurang mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
Disiplin	2	Mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
	1	Tidak mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
Kreativitas	2	Sangat kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja
	1	Kurang kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA/KETERAMPILAN (KI-4)

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		
1.	Si A	1	1	2	2	2	8	80

Keterangan:

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)

Pada contoh di atas, skor maksimal = 2x5 = 10

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

Contoh :

Jumlah skor keterampilan/unjuk kerja yang diperoleh Si A adalah 10

Nilai tugas = $\text{Nilai tugas} = \frac{8}{10} \times 100$

Atau,

b. Penilaian Keterampilan

Instrumen penilaian presentasi

No.	Nama	Aspek Penilaian			Total nilai
		Kelancaran	Kelengkapan informasi	Kebenaran isi	
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Kriteria penilaian:

Aspek penilaian	Kriteria	Rentang Skor	Skor Maksimal
Kelancaran	Sangat lancar menyampaikan isi teks.	85 -100	100
	Cukup lancar menyampaikan isi teks.	70 - 84	
	Kurang lancar menyampaikan isi teks.	55 - 69	
	Tidak lancar menyampaikan isi teks.	54 - 40	
Kelengkapan informasi	Isi teks yang disampaikan sangat lengkap.	85 -100	100
	Isi teks yang disampaikan sedikit kurang lengkap.	70 - 84	
	Hanya separuh isi teks yang disampaikan.	55 - 69	
	Teks yang disampaikan hanya sedikit.	54 - 40	
Kebenaran isi	Isi teks yang disampaikan benar semua.	85 -100	100
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar benar.	70 - 84	
	Isi teks yang disampaikan separuh yang benar	55 - 69	
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar salah.	54 - 40	

Nilai keterampilan diperoleh dari hasil penilaian unjuk kerja/kinerja/praktik, proyek, dan portofolio. Unjuk kerja dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat berupa unjuk kerja lisan maupun tulis. Proyek diberikan diberikan minimal 1 kali X dalam satu semester, dan biasanya diberikan pada proses pembelajaran akhir. Portofolio diperoleh dari kumpulan tugas keterampilan yang dikerjakan siswa selama proses pembelajaran.

Rumus penentuan nilai akhir untuk KD 4 (keterampilan) diambil dari nilai optimal yang diperoleh siswa pada setiap KD.

Interaksi dengan orangtua dilakukan untuk mengomunikasikan hasil belajar (portofolio) siswa kepada orangtua. Caranya, orangtua diminta menandatangani serta memberi komentar lembar tugas atau lembar jawaban ulangan anaknya pada bagian yang telah disediakan.

Penilaian Pengetahuan

Teknik penilaian pengetahuan yang dapat digunakan oleh guru adalah tes tulis, observasi, dan tes penugasan.

1. Tes tulis

Tes tulis untuk menguji pemahaman siswa dapat dilakukan dengan tes uraian maupun pilihan ganda. Sebaiknya dalam melaksanakan ulangan harian guru memilih soal uraian karena soal uraian dapat lebih mengukur kemampuan siswa secara lebih dalam. Pertanyaan yang diajukan hendaknya mengacu pada indikator pembelajaran.

2. Observasi

Observasi selama proses pembelajaran selain dilakukan untuk penilaian sikap, juga dapat dilakukan untuk penilaian pengetahuan, misalnya pada waktu diskusi atau kegiatan kelompok. Teknik ini merupakan cerminan dari penilaian autentik. Guru mencatat aktivitas dan kualitas jawaban, pendapat, dan pertanyaan yang disampaikan siswa selama proses pembelajaran. Catatan ini dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan *reward* (tambahan) nilai pengetahuan bagi siswa.

Lembar Observasi Penilaian Pengetahuan

No	Hari, Tanggal	Nama Siswa	Pernyataan yang diungkapkan)*	Reward)**
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Keterangan:

)* berisi pertanyaan, ide, usul, atau tanggapan yang disampaikan siswa berkaitan dengan materi yang

dipelajari.

)** rentang *reward* yang diberikan antara 1-5 untuk skala penilaian 0-100.

Mengetahui
Kepala SMA Kosgoro Tomohon

Tomohon, Juli 20

Guru Mata Pelajaran,

Dr. Freddy J. Nusa,S.Pd,M.Pd.
NIP. 196702152006041010

Frikho Polii
NIP. 197912232009031002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Kosgoro Tomohon
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas : X/ 1
Materi Pokok :
Alokasi Waktu : 3 X 45 menit

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Sikap spiritual dan Kompetensi Sikap Sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) pada pembelajaran tenses Keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik matapelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. .

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif 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.

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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 menentukan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya	4.1 mendramatisasikan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya
3.2 menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya	4.2 mengemukakan ungkapan terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya
3.3 menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan	4.3 mengemukakan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi mengenai tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan

memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan
3.4 memahami informasi tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.4 membuat wacana pendek dan sederhana mengenai paparan tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.5 menganalisis ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.5 menggunakan ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.6 menganalisis kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.6 menghasilkan wacana pendek dan sederhana mengenai kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya

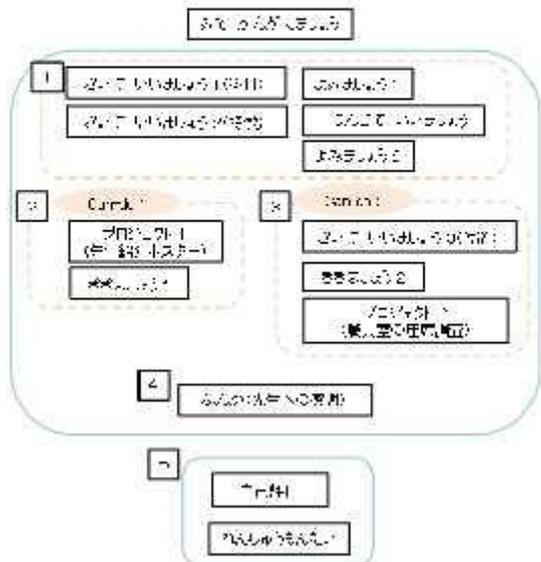
Indikator Pencapaian Kompetensi

Bab 9	せんせいはいさしいです	113
Keterampilan (Can-do)	(1) Dapat menyebutkan mata pelajaran yang dipelajari dan sifat/ciri khas guru. (2) Dapat menyebutkan posisi duduk guru.	
Pengetahuan (Ji-haru)	(1) アイせんせいは えいごの せんせいです。 Ai-sensei wa eigo no sensei desu. (2) トトせんせいは きびしいです。 Toto-sensei wa kibishii desu. (3) リドせんせいは ラフミせんせいの となりに います。 Rido-sensei wa Rahmi-sensei no tonari ni imasu.	
Kegiatan/Proyek	[Proyek 1] Poster Memperkenalkan Guru [Proyek 2] Survei Denah Tempat Duduk	
Budaya	Hubungan antara guru dan siswa SMA di Jepang	
Sikap	menjalin hubungan baik, kerjasama	

Flow Chart

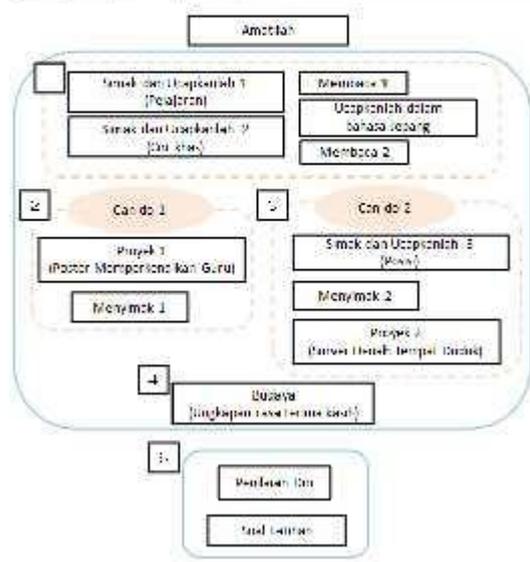
Bab 8. せんせいはい やめたいです

<目標>
 A) 正誤和の目的語(目的語) 両者の間の、
 動詞(動詞)の活用(活用)の習得(習得)を
 目的(目的)とする(とする)授業(授業)を行う(行う)
 B) 先生(先生)の職業(職業)の習得(習得)を
 目的(目的)とする(とする)授業(授業)を行う(行う)



Bab 9. せんせいはい やめたいです

<目標>
 A) 正誤和の目的語(目的語) 両者の間の、
 動詞(動詞)の活用(活用)の習得(習得)を
 目的(目的)とする(とする)授業(授業)を行う(行う)
 B) 先生(先生)の職業(職業)の習得(習得)を
 目的(目的)とする(とする)授業(授業)を行う(行う)



Langkah-langkah Pembelajaran

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan model . Pedagogi genre/ 4M, Pendekatan saintifik/ 5M, dan Pendekatan Content and Language Integrated Learning/CLIL, peserta didik dapat memiliki kompetensi pada:

- **みて かんがえましょう:** Tujuan dari kegiatan ini adalah mengantarkan hal yang akan dipelajari dalam bab tersebut, serta memberikan gambaran target dari tema.
- **きいて いいましょ:** Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan arti, lafal kata, serta ungkapan yang akan digunakan dalam bab tersebut.
- **にほんごで いいましょ:** Tujuan kegiatan adalah banyak melatih penyebutan kata bahasa Jepang yang telah dipelajari di bagian sebelumnya dengan benar dan sesuai.
- **よみましょう:** Latihan **よみましょう** bertujuan untuk latihan membaca kata yang dipelajari pada bab tersebut dan pada latihan membaca karangan singkat bertujuan untuk mengajarkan siswa salah satu strategi membaca, yaitu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan saja.
- **かきましょ:** Tujuan latihan **かきましょ** adalah latihan Menulis kata yang dipelajari pada bab tersebut dalam bentuk yang bermakna. Bentuk latihan **かきましょ** adalah mengisi formulir atau mengarang sederhana mengenai tema yang sudah ditentukan. Selain itu, pada latihan ini juga melatih siswa untuk memperhatikan struktur karangan.
- **ききましょ:** Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan percakapan singkat sesuai tema, melalui tugas menyimak informasi tertentu.
- **はなしましょ:** Tujuan kegiatan memperkenalkan model bentuk percakapan yang akan dilatihkan.
- **ロールプレイ:** Dikenal dengan nama “bermain peran”. Kegiatan ini bertujuan sebagai “*output*”, digunakan untuk memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan yang telah dilatihkan sebelumnya, dengan situasi yang lebih nyata.
- **Proyek:** Kegiatan ini merupakan kegiatan “*output*” dalam bentuk proyek, yang bertujuan melatih siswa menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajari, juga mengasah keterampilan lain yang berguna dalam kehidupan dan bisa diterapkan pada mata pelajaran lainnya, serta mengasah sikap kerjasama, saling menghargai pendapat, kepemimpinan, ketelitian, disiplin terhadap waktu kerja, keberanian dalam berpresentasi.
- **Refleksi Materi Pembelajaran:** Kegiatan ini bertujuan untuk merefleksikan hal yang telah dipelajari, mengamati, serta menyimpulkan fungsi maupun bentuk dari kalimat yang telah dipelajari.
- **ことばの べんきょう:** Tujuannya untuk mengembangkan satu ungkapan secara lebih luas.
- **ぶんか:** Dalam kegiatan ini, siswa berkesempatan untuk mengenal budaya Jepang. Namundengan tujuan agar siswa dapat melakukan refleksi terhadap budaya sendiri. Diharapkan siswa terlatih belajar menilai poin-poin positif yang dimiliki budaya Jepang yang kemudian diadopsi menjadi budaya Indonesia.

Selain itu, melalui pengetahuan tentang budaya Jepang, siswa diharapkan sadar akan kelebihan yang dimiliki oleh budaya Indonesia.

- Rangkuman Materi Pembelajaran: Tujuan kegiatan ini, diharapkan siswa sendiri yang aktif menyimpulkan, guru hanya memberikan arahan apabila siswa kurang mampu merangkum simpulan, serta memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil membuat rangkuman yang sesuai.
- Penilaian Diri: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk menilai sendiri capaian pembelajaran yang telah dilalui.
- れんしゅうもんたい: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk memeriksa pencapaian target pengetahuan dan keterampilan dari materi yang telah dipelajari pada bab ini.

D. Materi Pembelajaran

1. Fakta: Teks pelajaran tentang
2. Konsep: fungsi sosial, ciri kebahasaan
3. Prosedur: struktur dan unsur kebahasaan
4. Metakognitif: merancang dan berkomunikasi dalam bahasa Jepang dan membandingkan budaya Indonesia dengan Jepang, yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata (real life) sebagai life skill.

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model :
 - a. Pedagogi genre/ 4M: membangun konteks, menelaah model, mengonstruksi terbimbing, dan mengonstruksi mandiri.
 - b. Pendekatan saintifik/ 5M: mengamati, mempertanyakan, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan untuk mendapatkan pengetahuan (KD-3), dan langkah mengonstruksi terbimbing dan mengonstruksi mandiri untuk pengembangan keterampilan (KD-4).
 - c. Pendekatan *Content and Language Integrated Learning/CLIL*: untuk memperkaya pembelajaran dengan prinsip:
 - (33) isi/konten teks—berupa model atau tugas- bermuatan karakter dan pengembangan wawasan serta kepedulian sebagai warganegara dan sebagai warga dunia;
 - (34) unsur kebahasaan/komunikasi menjadi unsur penting untuk menyatakan berbagai tujuan berbahasa dalam kehidupan;
 - (35) setiap jenis teks memiliki struktur berpikir /kognisi yang berbeda-beda yang harus disadari agar komunikasi lebih efektif;
 - (36) budaya/kultur, berbahasa/berkomunikasi yang berhasil harus melibatkan etika, kesantunan berbahasa, budaya antarbangsa, nasional, dan lokal.

2. Metode : Diskusi, Penugasan, Praktik

F. Media Pembelajaran

1. LCD, Proyektor
2. Teks pelajaran tentang lingkungan rumah

G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas X Penerbit Erlangga **Bab 9** せんせいは やさしいです

Web : internet

Langkah- langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

Salam dan doa Pengantar

- みて かんがえましょう
 - Mari kita diskusikan bersama teman.
 - Sesuai Panduan Guru
 - Isi foto. Kiri atas, Indonesia: Guru sedang membimbing kegiatan menulis indah (*shodou*) yang merupakan budaya Jepang di pelajaran bahasa Jepang. Kanan bawah: Siswa sedang bertanya sesuatu kepada guru di ruang guru

1. すうがくの せんせいです

- きいて いいましょう 1
 - Sebelum memperdengarkan audio, siswa diminta mengkonfirmasi makna/situasi gambar.
 1. Guru mengarahkan siswa untuk mengamati gambar yang di tengah, dan gambar no

- 1, lalu meminta siswa memberikan pendapat mengenai gambar, misalnya “siapa dan mengenal apa gambar ini?”
 - ※ Para siswa membicarakan mata pelajaran dari guru-guru yang ada.
 2. Siswa diminta menyebutkan mata pelajaran dari gambar yang ada dalam bahasa Indonesia sambil melihat foto.
 3. Guru mengatakan 「何の先生ですか」, siswa menyimak saja. (tanpa tulisan)
 4. Langkah selanjutnya sesuai Panduan Guru
- よみましょう1 (di buku edisi awal tertulis 「よみましょう」)
- Beri satu contoh, lalu siswa mengerjakan semua.
 - Sesuai Panduan Guru
 - Setelah selesai mencocokkan, boleh juga dilakukan latihan membaca nyaring.
- きいて いきましょう2
- Sebelum memperdengarkan audio, siswa diminta mengkonfirmasi makna/situasi gambar
 1. Guru mengarahkan siswa untuk mengamati gambar yang di tengah, dan gambar no 1, lalu meminta siswa memberikan pendapat mengenai gambar, misalnya “siapa dan mengenai apa gambar ini?”
 - ※ Para siswa membicarakan mata pelajaran dari guru-guru yang ada.
 2. Siswa diminta menyebutkan mata pelajaran dari gambar yang ada dalam bahasa Indonesia sambil melihat foto.
 3. Guru mengatakan 「何の先生ですか」, Siswa menyimak saja. (tanpa tulisan)
 4. Langkah pembelajaran selanjutnya sesuai Panduan Guru.
- にほんごで いきましょう
- Sesuai Panduan Guru
 - Tujuan kegiatan ini BUKAN menuliskan jawaban
- よみましょう2 (di buku edisi awal tertulis 「かきましょう」)
- Beri satu contoh, lalu siswa mengerjakan semua.
 - Sesuai Panduan Guru
 - ※ INGAT, tujuan kegiatan ini adalah membaca, bukan menulis, jadi menulis bunyi huruf hanya kegiatan untuk membantu kegiatan.
2. せんせいはおもしろいです
- Proyek 1 Poster Memperkenalkan Guru
- Membuat poster
 - Sesuai arahan buku.
 - ※ PERHATIAN: Apabila proyek ini dilakukan agak terpisah dari pelajaran sebelumnya, ada baiknya dilakukan dulu pengulangan kata-kata dengan menggunakan buku.
- ききましょう1
- Siswa membaca penjelasan dan instruksi yang ada, untuk mengetahui tugasnya (Situasi percakapan dan tujuan dari percakapan, yang akan diperdengarkan, dan yang harus disimak dari percakapan ini)
 - Tugas pada bab ini adalah memilih guru yang sedang dibicarakan.
 - Soal 1 sebagai contoh didengar dan dijawab bersama, sebaiknya diperdengarkan minimal 2 kali.
 - Di audio informasinya ada yang berupa “mata pelajaran” ada yang berupa “sifat/karakter”.
 - Sebelum mengklik jawaban contoh soal, sebaiknya guru mengkonfirmasi jawaban siswa dulu dengan mengajukan pertanyaan “Apa mata pelajarannya?” atau “bagaimana sifatnya?”
 - Mengkonfirmasi pilihan jawaban
 - Untuk No 2 – 4, audio diperdengarkan 2 – 3 kali sesuai kondisi siswa.
 - Jawaban dicocokkan dengan teman di dekatnya. Setelah itu, perengarkan sekali lagi untuk mencocokkan jawaban bersama.
 - Jawaban tidak hanya menyebutkan a, b, c saja tetapi menyebutkan mata pelajaran atau sifat dalam bahasa Jepang.
 - Di soal no 3 dan 4 ada informasi juga mengenai kesukaan dan hal yang dikuasai, jangan lupa itu juga ditanyakan ke siswa.
- Presentasi

- Presentasi, alur pelaksanaan presentasi adalah sebagai berikut.
 1. Siswa atau secara klasikal membaca instruksi yang tertulis untuk memastikan semua memahami langkah kegiatannya.
 2. Jumlah anggota kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa di kelas.
 3. Contoh presentasi ada di *slide* berikut. Latihlah contoh presentasi sebelum melakukan presentasi.
 4. Mula-mula presentasi di dalam kelompok dulu. Setelah itu, satu orang perwakilan kelompok akan mempresentasikan di depan kelas.
 5. Saat satu siswa mempresentasikan, yang lain menyimak. Setelah itu siswa yang menyimak akan menjawab pertanyaan guru seputar isi presentasi.
 6. Selain itu, guru juga menunjukkan hal-hal yang baik dari poster maupun presentasi dalam bentuk pujian.
 7. Upayakan agar poster dapat ditempel di kelas agar siswa lain juga dapat melihat karya teman lainnya.
- Contoh presentasi
 1. Dengarkan audio 2 kali, konfirmasi artinya.
 2. Bagian komentar dalam bahasa Indonesia, dibaca bersama atau salah seorang siswa membacakannya.
 3. Bagian komentar atau cerita tambahan dari guru yang dikenalkan bisa diberikan dalam bahasa Indonesia.
- Refleksi Materi Pembelajaran 1
 - Sesuai Panduan Guru
 - Fungsi:
 - (1) Menjelaskan mata pelajaran yang diampu guru. (2) Menjelaskan sifat atau ciri khas guru
 - Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.
- 3. **イカせんせいの まえに います**
 - きいて いいましよう 3
 - Sesuai Panduan Guru
 - ききましよう 2
 - Pertama siswa diminta untuk membayangkan situasi. Sebelah kanan adalah denah posisi duduk guru, kedua siswa sedang menanyakan tempat duduk gurunya.
 - Saat melihat denah, konfirmasi dulu mana bagian depan, siapa yang duduk.
 - Contoh soal adalah no 1, 1 kali mendengarkan posisi duduknya saja, yang kedua kali mendengarkan mata pelajarannya.
 - Klik, jawaban akan keluar satu persatu.
 - Untuk soal no selanjutnya, audio diperdengarkan 2 - 3 kali sesuai kondisi siswa.
 - Jawaban dicocokkan dengan teman di dekatnya. Setelah itu, perdengarkan sekali lagi untuk mencocokkan jawaban bersama.
 - Jawaban tidak hanya menyebutkan a, b ,c saja tetapi juga alasan atau jawaban tersebut. (petunjuk yang ada dalam naskah audio).
- Proyek 2 Survei Denah Tempat Duduk
 - Sesuai arahan buku
 - Instruksi bagi guru
 1. Guru membagi ruang guru menjadi 6 blok/area.
 2. Apabila ruang guru terlalu luas, bisa juga menggunakan sebagian saja.
 3. Satu kelompok diminta untuk melihat dan mencatat nama guru dan mata pelajarannya dari area yang ditugaskan.
 4. Pastikan setiap kelompok sudah memahami area/blok yang ditugaskan.
 5. Lembar kerja ada 2 rangkap. Satu untuk kelompok, satu untuk guru.
 6. Saat siswa pergi ke ruang guru, guru menyiapkan tabel di papan tulis
 - Laporan Hasil Survei

Alur pelaporan yang dilakukan siswa.

 1. Kelompok yang telah kembali ke kelas, mengisi posisi beberapa guru (jumlahnya ditentukan oleh guru) dari nama-nama guru yang telah diterima, di denah yang disiapkan guru di papan tulis.
 2. Wakil kelompok akan menyebutkan nama-nama guru yang sudah dilihat posisi tempat duduknya. Lalu kelompok lain menanyakan posisi tempat duduk guru yang belum tertera

di papan tulis, anggota kelompok secara bergantian menjawab. Sebutkan juga mata pelajaran yang diampu oleh guru tersebut.

3. Untuk konfirmasi, satu siswa yang mendengar jawaban tersebut, maju ke papan tulis untuk menunjukkan posisi tempat duduk guru yang ditanyakan tersebut.
- Instruksi untuk guru.
 1. Seperti dalam instruksi, di papan tulis diisi nama guru, namun 2-3 orang sengaja dikosongkan. 2-3 orang akan ditanyakan.
 2. Guru yang tak dituliskan di papan tulis, guru mengkonfirmasi namanya. Dan guru menanyakan posisi dari guru yang tak ada namanya. (Kalimat tanya lihat contoh tanya jawab)
 3. Kelompok yang berkaitan dengan nama guru yang ditanyakan menjawab pertanyaan berdasarkan denah yang ada. Begitu juga dengan nama mata pelajarannya.
 4. Kelompok lain mencoba menerka posisi duduk guru yang ditanyakan.
 5. Jawabannya dicatat di papan tulis oleh salah seorang siswa yang bersedia mencatat. (tiap kelompok, berbeda siswa yang mencatatnya)
 6. Tanya jawab dilakukan sampai tabel selesai diisi.
 7. Untuk kelas yang berkemampuan tinggi, tanya jawab dapat dilakukan antar siswa (bukan guru kepada siswa).
 8. Jika tugas ini dirasa sulit, bisa menggunakan foto guru-guru dan menanyakan posisinya.
 9. Lihat contoh Tanya dan Jawab.
 - Contoh Tanya Jawab
 - Bukan presentasi hasil survei, akan tetapi berupa tanya jawab.
 - Lihat contoh Tanya dan Jawab
 - Perdengarkan 2 kali tanpa tulisan.
 - Kemudian sambil memastikan ujaran yang didengar, guru menampilkan tulisan satu persatu.
 - Setelah itu, pastikanlah artinya.
 - Perdengarkan sekali lagi sambil melihat tulisan.
 - Bila diperlukan, bisa berlatih secara klasikal (tak perlu sampai hafal), lalu lanjutkan dengan praktik sesungguhnya.
 - Guru membuat denah tempat duduk hasil kerja 6 kelompok di papan tulis.
 - Refleksi Materi Pembelajaran 2
 - Sesuai Panduan Guru
 - Fungsi:
 - (3) Menjelaskan posisi tempat duduk guru
 - Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.
4. ぶんか
- Siswa diarahkan untuk memikirkan kapan dan dengan cara apa mengungkapkan rasa terima kasih kepada guru?
 - Setelah itu, siswa diminta berdiskusi dengan kelompoknya.
 - Guru tidak memberikan penjelasan terlalu banyak, yang penting apa yang dapat siswa tangkap dari foto tersebut.
 - Juga minta argumen mereka atas pendapat mereka.
5. Simpulan
- Rangkuman Materi Pembelajaran
 - Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.
 - Fungsi:
 - (1) Menjelaskan mata pelajaran yang diampu guru. (2) Menjelaskan sifat atau ciri khas guru.
 - (3) Menjelaskan posisi tempat duduk guru.
 - Siswa diminta untuk membuat satu kalimat yang sama dengan fungsi yang sedang dibahas.
 - Penilaian Diri
 - Siswa menilai pencapaian pelajarannya sendiri.
 - Jika ada waktu, mereka diminta untuk mendiskusikan penilaian dirinya dengan teman di dekatnya.
 - れんしゅうもんだい
 - Latihan ini untuk mengevaluasi capaian pembelajaran siswa. Bisa dikerjakan di kelas

maupun sebagai tugas di rumah.

Menyampaikan kelemahan yang ditemukan dari aktivitas pembelajaran dan menanyakan hal-hal yang masih belum dipahami atau membingungkan.

13. Menyampaikan tindak lanjut dan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya

14. Doa tutup dan salam

LAMPIRAN I

MATERI PEMBELAJARAN

a. Pengetahuan: sarana bersekolah, waktu, jumlah orang

b. Keterampilan (can-do):

- mampu mengatakan cara bersekolah dan waktu tempuh ke sekolah

c. Sikap: kerjasama, tanggung jawab (cakap IT)

LAMPIRAN 2.

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon

Tahun pelajaran : 20 /20

Kelas/Semester : XI/1

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

No	Waktu	Nama	Kejadian/ Perilaku	Butir sikap	Positif/ negatif	Tindak lanjut
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						

LAMPIRAN 3.

INTRUMEN PENUGASAN

Satuan Pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas : XI

Penugasan

Tugas-tugas yang diberikan pada siswa (dari buku teks siswa maupun hasil inovasi guru) digunakan sebagai salah satu instrumen penilaian hasil belajar pengetahuan siswa. Pembobotan nilai ditentukan berdasarkan tingkat kesulitan dan lamanya waktu pengerjaan tugas. Semakin sulit dan lama waktu mengerjakannya, semakin besar bobotnya. Tugas yang diberikan sebaiknya mencakup tugas individu dan kelompok. Hasil penilain kognitif dengan tugas dapat dicatat dan diolah dengan menggunakan lembar penilaian seperti ini.

Contoh lembar penilaian tugas siswa

No.	Penilaian Tugas Pembelajaran A	Nilai
Pembelajaran A		
1.	Kegiatan 1	
	Kegiatan 2	
	Kegiatan 3	
Pembelajaran C		
2.	Kegiatan 1	
	Kegiatan 2	
	Kegiatan 3	
	Nilai Akhir/ NA (Total skor : jumlah tugas)	

Selanjutnya, untuk mendapatkan nilai kognitif hasil penilaian proses dan ulangan harian pada akhir pembelajaran setiap bab, guru dapat menentukan pembobotan berdasarkan tingkat kesulitan, lama

waktu pengerjaan, dan sebagainya. Berikut adalah contoh rumus yang dapat digunakan.

$$NA : (2 \times NA \text{ tugas}) + \text{Total reward} + \text{NUH}$$

3

Catatan:

1. *Reward* diperoleh dari total *reward* selama pembelajaran satu bab,
2. NUH adalah Nilai Ulangan Harian yang dilakukan pada akhir pembelajaran satu bab, dan
3. Nilai akhir tugas diberi bobot lebih besar karena tugas lebih menyita konsentrasi dan waktu pengerjaan relatif lama. Nilai tugas diambil dari pembelajaran A dan C.

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN TUGAS/PENGETAHUAN (KI-3)

No	Nama Kelompok	SKOR			Jumlah Skor	Nilai
		Menggunakan kosa kata barang-barang di dalam kelas dalam kalimat	Menyusun kalimat menjadi percakapan	Menyimpulkan materi pelajaran barang-barang di dalam kelas		
1.	A	3	3	4	10	100
2.	B	3	3	2	8	80

Keterangan

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)

Pada contoh di atas, skor maksimal = 3+3+4) = 10

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

Contoh :

Jumlah skor yang diperoleh kelompok A adalah 10

$$\text{Nilai tugas} = \frac{8}{10} \times 100 = 80$$

INSTRUMEN UNJUK KERJA

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		

RUBRIK PENILAIAN

Kriteria	Skor	Indikator
Kerja Sama	2	Mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok
	1	Kurang mampu bekerja sama dalam kelompok
Komunikasi	2	Mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
	1	Kurang mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
Kerja Keras	2	Mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
	1	Kurang mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
Disiplin	2	Mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
	1	Tidak mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
Kreativitas	2	Sangat kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja
	1	Kurang kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA/KETERAMPILAN (KI-4)

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		
1.	Si A	1	1	2	2	2	8	80

Keterangan:

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)

Pada contoh di atas, skor maksimal = $2 \times 5 = 10$

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

Contoh :

Jumlah skor keterampilan/unjuk kerja yang diperoleh Si A adalah 10

Nilai tugas = $\text{Nilai tugas} = \frac{8}{10} \times 100$

Atau,

b. Penilaian Keterampilan

Instrumen penilaian presentasi

No.	Nama	Aspek Penilaian			Total nilai
		Kelancaran	Kelengkapan informasi	Kebenaran isi	
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Kriteria penilaian:

Aspek penilaian	Kriteria	Rentang Skor	Skor Maksimal
Kelancaran	Sangat lancar menyampaikan isi teks.	85 -100	100
	Cukup lancar menyampaikan isi teks.	70 - 84	
	Kurang lancar menyampaikan isi teks.	55 - 69	
	Tidak lancar menyampaikan isi teks.	54 - 40	
Kelengkapan informasi	Isi teks yang disampaikan sangat lengkap.	85 -100	100
	Isi teks yang disampaikan sedikit kurang lengkap.	70 - 84	
	Hanya separuh isi teks yang disampaikan.	55 - 69	
	Teks yang disampaikan hanya sedikit.	54 - 40	
Kebenaran isi	Isi teks yang disampaikan benar semua.	85 -100	100
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar benar.	70 - 84	
	Isi teks yang disampaikan separuh yang benar	55 - 69	
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar salah.	54 - 40	

Nilai keterampilan diperoleh dari hasil penilaian unjuk kerja/kinerja/praktik, proyek, dan portofolio. Unjuk kerja dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat berupa unjuk kerja lisan maupun tulis. Proyek diberikan diberikan minimal 1 kali X dalam satu semester, dan biasanya diberikan pada proses pembelajaran akhir. Portofolio diperoleh dari kumpulan tugas keterampilan yang dikerjakan siswa selama proses pembelajaran.

Rumus penentuan nilai akhir untuk KD 4 (keterampilan) diambil dari nilai optimal yang diperoleh siswa pada setiap KD.

Interaksi dengan orangtua dilakukan untuk mengomunikasikan hasil belajar (portofolio) siswa kepada

orangtua. Caranya, orangtua diminta menandatangani serta memberi komentar lembar tugas atau lembar jawaban ulangan anaknya pada bagian yang telah disediakan.

Penilaian Pengetahuan

Teknik penilaian pengetahuan yang dapat digunakan oleh guru adalah tes tulis, observasi, dan tes penugasan.

1. Tes tulis

Tes tulis untuk menguji pemahaman siswa dapat dilakukan dengan tes uraian maupun pilihan ganda. Sebaiknya dalam melaksanakan ulangan harian guru memilih soal uraian karena soal uraian dapat lebih mengukur kemampuan siswa secara lebih dalam. Pertanyaan yang diajukan hendaknya mengacu pada indikator pembelajaran.

2. Observasi

Observasi selama proses pembelajaran selain dilakukan untuk penilaian sikap, juga dapat dilakukan untuk penilaian pengetahuan, misalnya pada waktu diskusi atau kegiatan kelompok. Teknik ini merupakan cerminan dari penilaian autentik. Guru mencatat aktivitas dan kualitas jawaban, pendapat, dan pertanyaan yang disampaikan siswa selama proses pembelajaran. Catatan ini dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan *reward* (tambahan) nilai pengetahuan bagi siswa.

Lembar Observasi Penilaian Pengetahuan

No	Hari, Tanggal	Nama Siswa	Pernyataan yang diungkapkan)*	Reward)**
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Keterangan:

)* berisi pertanyaan, ide, usul, atau tanggapan yang disampaikan siswa berkaitan dengan materi yang dipelajari.

)** rentang *reward* yang diberikan antara 1-5 untuk skala penilaian 0-100.

Mengetahui
Kepala SMA Kosgoro Tomohon

Dr. Freddy J. Nusa, S.Pd, M.Pd.
NIP. 196702152006041010

Tomohon, Juli 20

Guru Mata Pelajaran,

Frikho Polii
NIP. 197912232009031002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Kosgoro Tomohon
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas : X/ 1
 Materi Pokok :
 Alokasi Waktu : 3 X 45 menit

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Sikap spiritual dan Kompetensi Sikap Sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) pada pembelajaran tensi Keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik matapelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. .

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif 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.

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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 menentukan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya	4.1 mendramatisasikan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya
3.2 menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya	4.2 mengemukakan ungkapan terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya
3.3 menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	4.3 mengemukakan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi mengenai tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan
3.4 memahami informasi tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.4 membuat wacana pendek dan sederhana mengenai paparan tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.5 menganalisis ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.5 menggunakan ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks

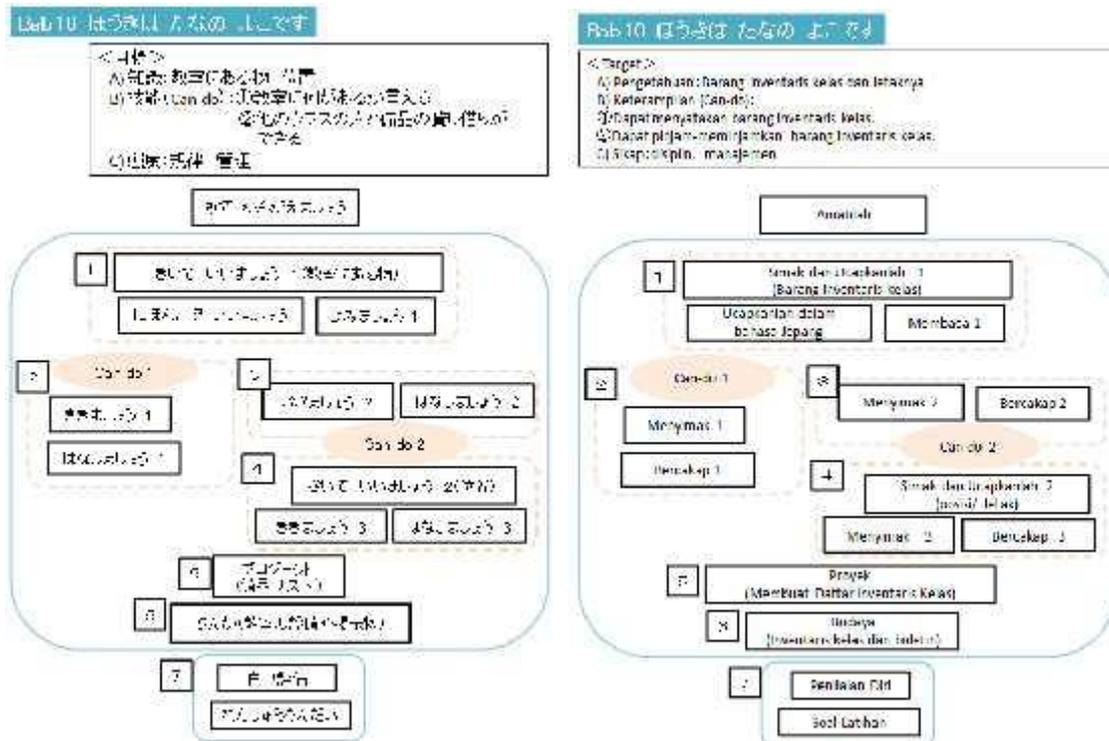
	penggunaannya
3.6 menganalisis kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.6 menghasilkan wacana pendek dan sederhana mengenai kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya

Indikator Pencapaian Kompetensi

Bab 10 ほうきは たなの よこです 127

Keterampilan (Can do)	(1) Menyatakan barang inventaris kelas. (2) Dapat pinjam-meminjamkan barang inventaris kelas.
Pengerahan (Jibun go)	(1) きょうしつに ごみばこは ほうきが あります。 Kyoushitsu ni gomibako to houki ga arimasu. (2) すみません、プロジェクト、ありますか。 Sumimasen, purojekutaa, arimasu ka. -はい、ありますよ。どうぞ。 Hai, arimasu yo. Douzo. -すみません、ありません。 Sumimasen, arimasen. (3) プロジェクトは つくえの うえです。 Purojekutaa wa tsukue no ue desu. (4) つくえの うえですね。 Tsukue no ue desu ne.
Kegiatan/Proyek	[Proyek] Membuat Daftar Inventaris Kelas
Budaya	Inventaris kelas dan bulletin
Sikap	disiplin, manajemen

Flow Chart Materi



C. Tujuan Pembelajaran Melalui kegiatan pembelajaran dengan model . Pedagogi genre/ 4M, Pendekatan saintifik/ 5M, dan Pendekatan Content and Language Integrated Learning/CLIL, peserta didik dapat memiliki kompetensi pada:

- *みて かんがえましょう*: Tujuan dari kegiatan ini adalah mengantarkan hal yang akan dipelajari dalam bab tersebut, serta memberikan gambaran target dari tema.
- *きいて いいましょう*: Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan arti, lafal kata, serta ungkapan yang akan digunakan dalam bab tersebut.
- *にほんごで いいましょう*: Tujuan kegiatan adalah banyak melatih penyebutan kata bahasa Jepang yang telah dipelajari di bagian sebelumnya dengan benar dan sesuai.
- *よみましょう*: Latihan *よみましょう* bertujuan untuk latihan membaca kata yang dipelajari pada bab tersebut dan pada latihan membaca karangan singkat bertujuan untuk mengajarkan siswa salah satu strategi membaca, yaitu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan saja.
- *かきましょう*: Tujuan latihan *かきましょう* adalah latihan Menulis kata yang dipelajari pada bab tersebut dalam bentuk yang bermakna. Bentuk latihan *かきましょう* adalah mengisi formulir atau mengarang sederhana mengenai tema yang sudah ditentukan. Selain itu, pada latihan ini juga melatih siswa untuk memperhatikan struktur karangan.
- *ききましょう*: Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan percakapan singkat sesuai tema, melalui tugas menyimak informasi tertentu.
- *はなしましょう*: Tujuan kegiatan memperkenalkan model bentuk percakapan yang akan dilatihkan.
- *ロールプレイ*: Dikenal dengan nama “bermain peran”. Kegiatan ini bertujuan sebagai “*output*”, digunakan untuk memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan yang telah dilatihkan sebelumnya, dengan situasi yang lebih nyata.
- *Proyek*: Kegiatan ini merupakan kegiatan “*output*” dalam bentuk proyek, yang bertujuan melatih siswa menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajari, juga mengasah keterampilan lain yang berguna dalam kehidupan dan bisa diterapkan pada mata pelajaran lainnya, serta mengasah sikap kerjasama, saling menghargai pendapat, kepemimpinan, ketelitian, disiplin terhadap waktu kerja, keberanian dalam berpresentasi.
- *Refleksi Materi Pembelajaran*: Kegiatan ini bertujuan untuk merefleksikan hal yang telah dipelajari, mengamati, serta menyimpulkan fungsi maupun bentuk dari kalimat yang telah dipelajari.
- *ことばの べんきょう*: Tujuannya untuk mengembangkan satu ungkapan secara lebih luas.
- *ぶんか*: Dalam kegiatan ini, siswa berkesempatan untuk mengenal budaya Jepang. Namundengan tujuan agar siswa dapat melakukan refleksi terhadap budaya sendiri. Diharapkan siswa terlatih belajar menilai poin-poin positif yang dimiliki budaya Jepang yang kemudian diadopsi menjadi budaya Indonesia. Selain itu, melalui pengetahuan tentang budaya Jepang, siswa diharapkan sadar akan kelebihan yang dimiliki oleh budaya Indonesia.
- *Rangkuman Materi Pembelajaran*: Tujuan kegiatan ini, diharapkan siswa sendiri yang aktif menyimpulkan, guru hanya memberikan arahan apabila siswa kurang mampu merangkum simpulan, serta memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil membuat rangkuman yang sesuai.
- *Penilaian Diri*: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk menilai sendiri capaian pembelajaran yang telah dilalui.
- *れんしゅうもんだい*: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk memeriksa pencapaian target pengetahuan dan keterampilan dari materi yang telah dipelajari pada bab ini.

D. Materi Pembelajaran

1. Fakta: Teks pelajaran tentang
2. Konsep: fungsi sosial, ciri kebahasaan
3. Prosedur: struktur dan unsur kebahasaan
4. Metakognitif: merancang dan berkomunikasi dalam bahasa Jepang dan membandingkan budaya Indonesia dengan Jepang, yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata (real life) sebagai life skill.

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model :
 - a. Pedagogi genre/ 4M: membangun konteks, menelaah model, mengonstruksi terbimbing, dan mengonstruksi mandiri.
 - b. Pendekatan saintifik/ 5M: mengamati, mempertanyakan, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan untuk mendapatkan pengetahuan (KD-3), dan langkah mengonstruksi terbimbing dan mengonstruksi mandiri untuk pengembangan keterampilan (KD-4).
 - c. Pendekatan *Content and Language Integrated Learning/CLIL*: untuk memperkaya pembelajaran dengan

prinsip:

- (37) isi/konten teks—berupa model atau tugas- bermuatan karakter dan pengembangan wawasan serta kepedulian sebagai warganegara dan sebagai warga dunia;
- (38) unsur kebahasaan/komunikasi menjadi unsur penting untuk menyatakan berbagai tujuan berbahasa dalam kehidupan;
- (39) setiap jenis teks memiliki struktur berpikir /kognisi yang berbeda-beda yang harus disadari agar komunikasi lebih efektif;
- (40) budaya/kultur, berbahasa/berkomunikasi yang berhasil harus melibatkan etika, kesantunan berbahasa, budaya antarbangsa, nasional, dan lokal.

2. Metode : Diskusi, Penugasan, Praktik

F. Media Pembelajaran

- 1. LCD, Proyektor
- 2. Teks pelajaran tentang lingkungan rumah

G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas X Penerbit Erlangga **Bab 10** ほうきは たなの よこです

Web : internet

Langkah- langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

Salam dan doa Pengantar

- みてかんがえましょう
 - Sesuai Panduan Guru
 - Di sini siswa diajak untuk mengamati inventaris/barang milik sekolah yang ada di kelas, letak keberadaan, kondisi, kepraktisan saat ingin menggunakannya, dan lainnya.
- 1. きょうしつに ちずが あります
 - きいていいましょう 1
 - Sebelum memperdengarkan audio, siswa diminta mengkonfirmasi situasi gambar.
 - Sesuai Panduan Guru.
 - にほんごで いいましょう
 - Sesuai Panduan Guru.
 - よみましょう
 - Siswa diminta mengerjakan sendiri terlebih dulu.
 - Tidak perlu diawali dengan membaca bersama, karena di sini justru meminta mereka membaca sendiri, untuk mengukur kemampuan membaca sendiri.
 - Jika sudah selesai mengerjakan sendiri, boleh dilakukan kegiatan membaca nyaring bersama.
- 2. きょうしつに なにか ありますか
 - ききましょう 1
 - Tugas pada bab ini adalah “percakapan untuk mengecek perlengkapan kelas”
 - Sesuai Panduan Guru.
 - はなしましょう 1
 - Situasinya sama dengan ききましょう 1
- 3. すみません、ほうき、ありますか
 - ききましょう 2
 - Tugas pada bab ini adalah 「①benda yang ingin dipinjam」 「②bisa dipinjam atau tidak bisa dipinjam」
 - Sesuai Panduan Guru.
 - はなしましょう 2
 - Berbicara tentang pinjam meminjam perlengkapan kelas
 - Sesuai Panduan Guru
- Refleksi Materi Pembelajaran 1
 - Sesuai Panduan Guru.

- Fungsi:
 - (1) Menunjukkan keberadaan benda; Ungkapan untuk menyatakan barang yang ada di kelas
 - (2) Bertanya jawab saat meminjam barang dari kelas lain.
- Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.
- 4. ほうきは たなの よこです
 - きいて いきましょう 2
 - Situasi: Di kelas. Seorang siswa dari kelas lain datang mengembalikan barang yang dipinjamnya, yang menerima memberitahunya tempat barang semula.
 - Sebelum memperdengarkan audio, siswa diminta mengkonfirmasi makna/situasi gambar.
 - Sesuai Panduan Guru.
 - Mini task
 - Latihan seperti TPR (Respon dengan tindakan)
 - Guru menyebutkan letak barang, siswa meletakkan pulpen sesuai dengan letak yang disebutkan guru.
Contoh: つくえのうえ (なか、した) です。
siswa meletakkannya sesuai kalimat
 - ききましょう 3
 - Situasi: Di kelas. Seorang siswa dari kelas lain datang mengembalikan barang yang dipinjamnya, yang menerima memberitahunya tempat barang semula.
 - Siswa membaca penjelasan dan instruksi yang ada, untuk mengetahui tugasnya (Siswa perlu mengetahui situasi dan tujuan percakapan yang akan diperdengarkan dan harus mengetahui bagian penting yang harus disimak dari percakapan ini).
 - Sesuai Panduan Guru.
 - はなしましょう 3
 - Situasi: Di kelas. Seorang siswa dari kelas lain datang mengembalikan barang yang dipinjamnya, yang menerima memberitahunya tempat barang semula.
 - Sesuai Panduan Guru.
 - Refleksi Materi Pembelajaran 2
 - Sesuai Panduan Guru
 - Fungsi:
 - (3) Menunjukkan hubungan posisi dan barang. Tidak hanya keberadaannya, tetapi dapat mengembalikan ke tempat semula.
 - (4) Mengonfirmasi posisi barang yang disebutkan
 - Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.
- 5. かびんは つくえの うえです
 - Proyek Membuat Daftar Inventaris Kelas
 - Tujuan: Dengan membuat daftar inventaris barang, siswa diharapkan peduli akan lingkungan kelas. Mereka akan memikirkan manfaat bila barang diletakkan di tempat yang telah ditentukan. Apabila belum ada tempat tertentu, mereka akan mendiskusikan tempat yang baik untuk meletakkan barang tersebut dan melatih diri untuk mengembalikan barang ke tempat semula
 - Sesuai arahan buku.
 - Contoh Presentasi
 - Presentasi: laporan hasil pembuatan daftar perlengkapan
 - Dengarkan contoh presentasi
- 6. ぶんか
 - Banyak alat-alat pembersih kelas. Ada pembagian area di kelas.
 - Bukan piala, tetapi piagam penghargaan.
 - Ada barang yang dipakai bersama, ada yang dipakai secara individual seperti loker dan gantungan baju.
 - Di samping papan tulis terdapat papan pengumuman dan ada berbagai pengumuman di situ.
 - Ruang kelas di Jepang terdapat jam dinding, *speaker central*, jadwal piket dan target kelas (kadang ada)
 - Ruang kelas di Indonesia, pasti ada foto presiden dan wakilnya, di Jepang tidak ada foto Tenno di kelas. Bendera negara juga tidak ada bendera, melainkan motto.
- 7. Simpulan
 - Rangkuman Materi Pembelajaran

- Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.
 - Fungsi:
 - (1) Menyebutkan benda yang ada di kelas.
 - (2) Meminjam dan meminjamkan perlengkapan. (3) Menyebutkan tempat menyimpan barang.
 - (4) Mengkonfirmasi yang telah dikatakan lawan bicara.
 - Siswa diminta untuk membuat satu kalimat yang sama dengan fungsi yang sedang dibahas.
 - Penilaian Diri
 - Siswa menilai pencapaian pelajarannya sendiri.
 - Jika ada waktu, mereka diminta untuk mendiskusikan penilaian dirinya dengan teman di dekatnya.
 - れんしゅうもんだい
 - Latihan ini untuk mengevaluasi capaian pembelajaran siswa. Bisa dikerjakan di kelas maupun sebagai tugas di rumah.

Menyampaikan kelemahan yang ditemukan dari aktivitas pembelajaran dan menanyakan hal-hal yang masih belum dipahami atau membingungkan.
15. Menyampaikan tindak lanjut dan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
16. Doa tutup dan salam

LAMPIRAN I

MATERI PEMBELAJARAN

- a. Pengetahuan: sarana bersekolah, waktu, jumlah orang
- b. Keterampilan (can-do):
 - mampu mengatakan cara bersekolah dan waktu tempuh ke sekolah
- c. Sikap: kerjasama, tanggung jawab (cakap IT)

LAMPIRAN 2.

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon
 Tahun pelajaran : 20 /20
 Kelas/Semester : XI/1
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

No	Waktu	Nama	Kejadian/ Perilaku	Butir sikap	Positif/ negatif	Tindak lanjut
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						

LAMPIRAN 3.

INTRUMEN PENUGASAN

Satuan Pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas : XI

Penugasan

Tugas-tugas yang diberikan pada siswa (dari buku teks siswa maupun hasil inovasi guru) digunakan sebagai salah satu instrumen penilaian hasil belajar pengetahuan siswa. Pembobotan nilai ditentukan berdasarkan tingkat kesulitan dan lamanya waktu pengerjaan tugas. Semakin sulit dan lama waktu mengerjakannya, semakin besar bobotnya. Tugas yang diberikan sebaiknya mencakup tugas

RUBRIK PENILAIAN

Kriteria	Skor	Indikator
Kerja Sama	2	Mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok
	1	Kurang mampu bekerja sama dalam kelompok
Komunikasi	2	Mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
	1	Kurang mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
Kerja Keras	2	Mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
	1	Kurang mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
Disiplin	2	Mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
	1	Tidak mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
Kreativitas	2	Sangat kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja
	1	Kurang kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA/KETERAMPILAN (KI-4)

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		
1.	Si A	1	1	2	2	2	8	80

Keterangan:

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)

Pada contoh di atas, skor maksimal = $2 \times 5 = 10$

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

Contoh :

Jumlah skor keterampilan/unjuk kerja yang diperoleh Si A adalah 10

Nilai tugas = Nilai tugas = $\frac{8}{10} \times 100$

Atau,

b. Penilaian Keterampilan

Instrumen penilaian presentasi

No.	Nama	Aspek Penilaian			Total nilai
		Kelancaran	Kelengkapan informasi	Kebenaran isi	
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Kriteria penilaian:

Aspek penilaian	Kriteria	Rentang Skor	Skor Maksimal
Kelancaran	Sangat lancar menyampaikan isi teks.	85 -100	100
	Cukup lancar menyampaikan isi teks.	70 - 84	

	Kurang lancar menyampaikan isi teks.	55 - 69	
	Tidak lancar menyampaikan isi teks.	54 - 40	
Kelengkapan informasi	Isi teks yang disampaikan sangat lengkap.	85 -100	100
	Isi teks yang disampaikan sedikit kurang lengkap.	70 - 84	
	Hanya separuh isi teks yang disampaikan.	55 - 69	
	Teks yang disampaikan hanya sedikit.	54 - 40	
Kebenaran isi	Isi teks yang disampaikan benar semua.	85 -100	100
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar benar.	70 - 84	
	Isi teks yang disampaikan separuh yang benar	55 - 69	
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar salah.	54 - 40	

Nilai keterampilan diperoleh dari hasil penilaian unjuk kerja/kinerja/praktik, proyek, dan portofolio. Unjuk kerja dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat berupa unjuk kerja lisan maupun tulis. Proyek diberikan diberikan minimal 1 kali X dalam satu semester, dan biasanya diberikan pada proses pembelajaran akhir. Portofolio diperoleh dari kumpulan tugas keterampilan yang dikerjakan siswa selama proses pembelajaran.

Rumus penentuan nilai akhir untuk KD 4 (keterampilan) diambil dari nilai optimal yang diperoleh siswa pada setiap KD.

Interaksi dengan orangtua dilakukan untuk mengomunikasikan hasil belajar (portofolio) siswa kepada orangtua. Caranya, orangtua diminta menandatangani serta memberi komentar lembar tugas atau lembar jawaban ulangan anaknya pada bagian yang telah disediakan.

Penilaian Pengetahuan

Teknik penilaian pengetahuan yang dapat digunakan oleh guru adalah tes tulis, observasi, dan tes penugasan.

1. Tes tulis

Tes tulis untuk menguji pemahaman siswa dapat dilakukan dengan tes uraian maupun pilihan ganda. Sebaiknya dalam melaksanakan ulangan harian guru memilih soal uraian karena soal uraian dapat lebih mengukur kemampuan siswa secara lebih dalam. Pertanyaan yang diajukan hendaknya mengacu pada indikator pembelajaran.

2. Observasi

Observasi selama proses pembelajaran selain dilakukan untuk penilaian sikap, juga dapat dilakukan untuk penilaian pengetahuan, misalnya pada waktu diskusi atau kegiatan kelompok. Teknik ini merupakan cerminan dari penilaian autentik. Guru mencatat aktivitas dan kualitas jawaban, pendapat, dan pertanyaan yang disampaikan siswa selama proses pembelajaran. Catatan ini dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan *reward* (tambahan) nilai pengetahuan bagi siswa.

Lembar Observasi Penilaian Pengetahuan

No	Hari, Tanggal	Nama Siswa	Pernyataan yang diungkapkan)*	Reward)**
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Keterangan:

)* berisi pertanyaan, ide, usul, atau tanggapan yang disampaikan siswa berkaitan dengan materi yang dipelajari.

)** rentang *reward* yang diberikan antara 1-5 untuk skala penilaian 0-100.

Kepala SMA Kosgoro Tomohon

Guru Mata Pelajaran,

Dr. Freddy J. Nusa,S.Pd,M.Pd.
NIP. 196702152006041010

Frikho Polii
NIP. 197912232009031002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Kosgoro Tomohon
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas : X/ 1
Materi Pokok :
Alokasi Waktu : 3 X 45 menit

A.Kompetensi Inti

Kompetensi Sikap spiritual dan Kompetensi Sikap Sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) pada pembelajaran tensi Keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik matapelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. .

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif 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.

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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

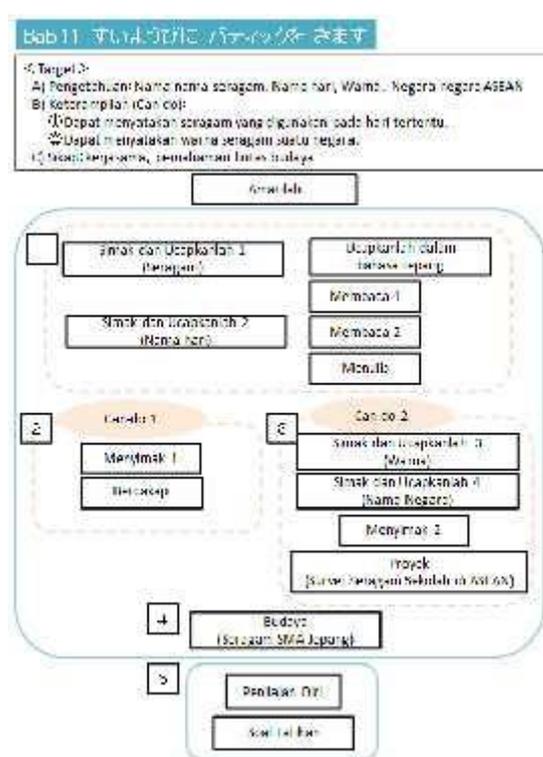
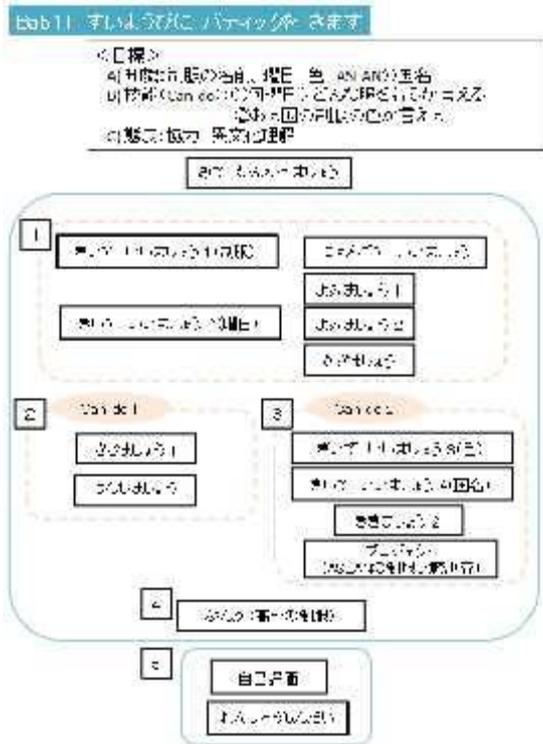
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 menentukan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya	4.1 mendramatisasikan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya
3.2 menunjukkan ungkapan memberi dan	4.2 mengemukakan ungkapan terkait perkenalan

meminta informasi terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya	diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya
3.3 menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	4.3 mengemukakan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi mengenai tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan
3.4 memahami informasi tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.4 membuat wacana pendek dan sederhana mengenai paparan tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.5 menganalisis ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.5 menggunakan ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.6 menganalisis kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.6 menghasilkan wacana pendek dan sederhana mengenai kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya

Indikator Pencapaian Kompetensi

Bab 11	すいようびに パティックを きます	141
Keterampilan (Can do)	(1) Menyatakan seragam yang digunakan pada hari tertentu. (2) Menyatakan warna seragam suatu negara.	
Pengetahuan (にほんご)	(1) きんようびに プラムカの せいふくを きます。 Kin-youbi ni pramuka no seifuku o kimasu. (2) ベトナムの せいふくは しろです。 Betonamu no seifuku wa shiro desu.	
Kegiatan/Proyek	[Proyek] Survei Seragam Sekolah di ASEAN	
Budaya	Seragam SMA Jepang	
Sikap	kerjasama, menjalin hubungan global	

Flow Chart



Langkah-langkah Pembelajaran

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan model . Pedagogi genre/ 4M, Pendekatan saintifik/ 5M, dan Pendekatan Content and Language Integrated Learning/CLIL, peserta didik dapat memiliki kompetensi pada:

- **みて かんがえましょう:** Tujuan dari kegiatan ini adalah mengantarkan hal yang akan dipelajari dalam bab tersebut, serta memberikan gambaran target dari tema.
- **きいて いいましよう:** Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan arti, lafal kata, serta ungkapan yang akan digunakan dalam bab tersebut.
- **にほんごで いいましよう:** Tujuan kegiatan adalah banyak melatih penyebutan kata bahasa Jepang yang telah dipelajari di bagian sebelumnya dengan benar dan sesuai.
- **よみましょう:** Latihan よみましょう bertujuan untuk latihan membaca kata yang dipelajari pada bab tersebut dan pada latihan membaca karangan singkat bertujuan untuk mengajarkan siswa salah satu strategi membaca, yaitu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan saja.
- **かきましよう:** Tujuan latihan かきましよう adalah latihan Menulis kata yang dipelajari pada bab tersebut dalam bentuk yang bermakna. Bentuk latihan かきましよう adalah mengisi formulir atau mengarang sederhana mengenai tema yang sudah ditentukan. Selain itu, pada latihan ini juga melatih siswa untuk memperhatikan struktur karangan.
- **ききましよう:** Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan percakapan singkat sesuai tema, melalui tugas menyimak informasi tertentu.
- **はなしましよう:** Tujuan kegiatan memperkenalkan model bentuk percakapan yang akan dilatihkan.
- **ロールプレイ:** Dikenal dengan nama “bermain peran”. Kegiatan ini bertujuan sebagai “*output*”, digunakan untuk memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan yang telah dilatihkan sebelumnya, dengan situasi yang lebih nyata.
- **Proyek:** Kegiatan ini merupakan kegiatan “*output*” dalam bentuk proyek, yang bertujuan melatih siswa menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajari, juga mengasah keterampilan lain yang berguna dalam kehidupan dan bisa diterapkan pada mata pelajaran lainnya, serta mengasah sikap kerjasama, saling menghargai pendapat, kepemimpinan, ketelitian, disiplin terhadap waktu kerja, keberanian dalam berpresentasi.
- **Refleksi Materi Pembelajaran:** Kegiatan ini bertujuan untuk merefleksikan hal yang telah dipelajari, mengamati, serta menyimpulkan fungsi maupun bentuk dari kalimat yang telah dipelajari.
- **ことばの べんきょう:** Tujuannya untuk mengembangkan satu ungkapan secara lebih luas.

- **ぶんか**: Dalam kegiatan ini, siswa berkesempatan untuk mengenal budaya Jepang. Namundengan tujuan agar siswa dapat melakukan refleksi terhadap budaya sendiri. Diharapkan siswa terlatih belajar menilai poin-poin positif yang dimiliki budaya Jepang yang kemudian diadopsi menjadi budaya Indonesia. Selain itu, melalui pengetahuan tentang budaya Jepang, siswa diharapkan sadar akan kelebihan yang dimiliki oleh budaya Indonesia.
- Rangkuman Materi Pembelajaran: Tujuan kegiatan ini, diharapkan siswa sendiri yang aktif menyimpulkan, guru hanya memberikan arahan apabila siswa kurang mampu merangkum simpulan, serta memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil membuat rangkuman yang sesuai.
- Penilaian Diri: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk menilai sendiri capaian pembelajaran yang telah dilalui.
- **れんしゅうもんだい**: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk memeriksa pencapaian target pengetahuan dan keterampilan dari materi yang telah dipelajari pada bab ini.

D. Materi Pembelajaran

1. Fakta: Teks pelajaran tentang
2. Konsep: fungsi sosial, ciri kebahasaan
3. Prosedur: struktur dan unsur kebahasaan
4. Metakognitif: merancang dan berkomunikasi dalam bahasa Jepang dan membandingkan budaya Indonesia dengan Jepang, yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata (real life) sebagai life skill.

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model :
 - a. Pedagogi genre/ 4M: membangun konteks, menelaah model, mengonstruksi terbimbing, dan mengonstruksi mandiri.
 - b. Pendekatan saintifik/ 5M: mengamati, mempertanyakan, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan untuk mendapatkan pengetahuan (KD-3), dan langkah mengonstruksi terbimbing dan mengonstruksi mandiri untuk pengembangan keterampilan (KD-4).
 - c. Pendekatan *Content and Language Integrated Learning/CLIL*: untuk memperkaya pembelajaran dengan prinsip:
 - (41) isi/konten teks—berupa model atau tugas- bermuatan karakter dan pengembangan wawasan serta kepedulian sebagai warganegara dan sebagai warga dunia;
 - (42) unsur kebahasaan/komunikasi menjadi unsur penting untuk menyatakan berbagai tujuan berbahasa dalam kehidupan;
 - (43) setiap jenis teks memiliki struktur berpikir /kognisi yang berbeda-beda yang harus disadari agar komunikasi lebih efektif;
 - (44) budaya/kultur, berbahasa/berkomunikasi yang berhasil harus melibatkan etika, kesantunan berbahasa, budaya antarbangsa, nasional, dan lokal.
2. Metode : Diskusi, Penugasan, Praktik

F. Media Pembelajaran

1. LCD, Proyektor
2. Teks pelajaran tentang lingkungan rumah

G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas X Penerbit Erlangga **Bab 11 すいようびに ガティックを きます**
 Web : internet

Langkah- langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

Salam dan doa Pengantar

- みて かんがえましょう**
 - Di sini siswa diminta untuk melihat kembali mengenai seragam yang digunakan, dan membandingkan dengan seragam sekolah di Jepang.
 - Perhatikan seragam musin panas dan dingin, lalu minta siswa untuk mengamati dengan seksama perbedaannya.
 - Pikirkan pula alasannya.
 - Di Jepang, seragamnya setiap hari sama, di Jepang tidak ada seragam nasional, dll. Perbedaan yang lain akan dikerjakan pada proyek.

- Sesuai Panduan Guru
1. **どようびに プラムカの せいふくを きます**
 - きいて いいましょう 1**
 - Sebelum memperdengarkan audio, siswa diminta mengkonfirmasi makna/situasi gambar.
 - Sesuai Panduan Guru.
 - ※ Bila ada pertanyaan dari siswa, ajarkan kata-kata berikut
 - 「コースのせいふく (SMK)」 「すきなバティック」 「イスラムのふく (ジャカルタ 近郊に多い)」 「バジュ・クルン」 「クバヤ」 「ちほうのバティック」
 - にほんごで いいましょう**
 - Sesuai Panduan Guru
 - Tujuan kegiatan ini BUKAN menuliskan jawaban
 - よみましょう 1**
 - Tujuan kegiatan ini BUKAN membaca dengan suara nyaring, cukup mengkonfirmasi kata dalam tulisan (kumpulan dari huruf-huruf)
 - Contohkan satu dikerjakan bersama, baru siswa diminta mengerjakan sendiri.
 - Sesuai Panduan Guru
 - Sebelum mencocokkan bersama, siswa diminta untuk mengerjakan sendiri dan mencocokkan dengan temannya terlebih dahulu.
 - きいて いいましょう 2**
 - Sebelum memperdengarkan audio, siswa diminta mengkonfirmasi situasi gambar.
 - Sesuai Panduan Guru
 - ※ Minta siswa juga untuk memperhatikan bentuk kanji, yang menyatakan nama hari.
 - よみましょう 2**
 - Kerjakan contoh (げつようび) bersama. Berikan waktu, agar siswa mencari sendiri.
 - Mulai hari Selasa dan seterusnya dilakukan sendiri, lalu secara kelompok mencek satu sama lain. Setelah itu mencocokkan jawaban bersama sekelas.
 - かきましょう**
 - Kerjakan contoh bersama. Mula-mula nama seragam, kemudian kanji 「月」
 - Power poin ini bisa disesuaikan dengan kondisi sekolah masing-masing., bisa dimasukkan kata lainnya.
 - Sisanya dilakukan sendiri dan cek dengan teman di dekatmu, kemudian cek secara bersama.
 - Bisa menggunakan papan tulis, bisa menggunakan PPT
 - Kata yang tidak dipelajari di sini cukup ditulis dalam bahasa Indonesia saja.
 - ※ Referensi : Seragam yang lain
 - 「コースのせいふく (SMK)」 「すきなバティック」 「イスラムのふく」 「バジュ・クルン」 「クバヤ」 「ちほうのバティック」
 2. **すいようびに なにを きますか**
 - ききましょう 1**
 - Sesuai Panduan Guru
 - ※ Fokusnya adalah nama hari, bukan pada nomor soal.(Hati-hati, tidak dimulai dari hari Senin)
 - はなしましょう**
 - Langkah sesuai Panduan Guru
 - Refleksi Materi Pembelajaran 1**
 - Sesuai Panduan Guru
 - Fungsi:
 - (1) Menyatakan pakaian yang dikenakan pada hari tertentu.
 - Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.
 3. **ベトナムの せいふくは しろです**
 - きいて いいましょう 3**
 - Sebelum memperdengarkan audio, siswa diminta mengkonfirmasi situasi gambar.
 - Sesuai Panduan Guru
 - Urutan di buku agak sulit dipahami, maka sebaiknya dikonfirmasi dulu urutannya sebelum menjawab.
 - Apabila ada pertanyaan dari siswa, beritahu pula kata-kata berikut ini. ピンク、オレンジ、むらさき、みずいろ、きみどり

- きいて いきましょう 4
 - Sebelum memperdengarkan audio, siswa diminta mengkonfirmasi makna/situasi gambar.
 - Sesuai Panduan Guru
 - ※ Negara ASEAN lainnya
ブルネイ、カンボジア、ラオス、ミャンマー、(インドネシアを合わせて10ヶ国)
- ききましょう 2
 - Siswa membaca penjelasan dan instruksi yang ada, untuk mengetahui tugasnya (Situasi percakapan dan tujuan dari percakapan, yang akan diperdengarkan, dan yang harus disimak dari percakapan ini)
 - Sesuai Panduan Guru
- Proyek: Survei Seragam Sekolah di ASEAN
 - Persiapan Survei
 - Siswa melengkapi data tentang Indonesia.
 - Konfirmasikan poin-poin yang dibicarakan dari no 1 – 5 .
 - Setelah siswa berpikir secara individual, kemudian dibicarakan dalam kelompok, kemudian dipresentasikan bersama.
 - Cara Survei
 - Guru memberitahukan URL One Drive yang memuat data mengenai ASEAN kepada masing-masing kelompok. <https://1drv.ms/f/s!AsGbY5UjiH5GtXarUPf4DRmemR4T>
 - Siswa mencari informasi di URL ini.
 - Laporan Hasil Survei
 - Sebelum presentasi siswa perlu melihat contoh presentasi di halaman berikut.
 - Ciri khas yang telah dilaporkan oleh masing-masing disimpulkan oleh guru.
 - Apabila seluruh laporan telah selesai, guru menggunakan hasil survei yang telah disimpulkan di papan tulis, untuk meminta siswa berdiskusi mengenai hal berikut.
 - Mengapa ada ciri khas seperti itu?
 - Bandingkan dengan Indonesia
 - Bandingkan antara dua negara, tidak hanya dengan Indonesia.
 - Contoh Hasil Survei
 - Dengarkan audio 2 kali, lalu konfirmasi arti kalimatnya.
 - Setelah itu, kelompok secara berurutan melakukan presentasi.
 - Setelah presentasi, dilakukan diskusi.
- Refleksi Materi Pembelajaran 2
 - Sesuai Panduan Guru.
 - Fungsi:
(2) Menyatakan warna seragam negara tertentu.
 - Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.
- 4. ぶんか
 - Siswa membaca kalimat yang tertulis di buku. Lalu, siswa diminta untuk memikirkannya sendiri, kemudian memikirkan bersama dengan teman kelompoknya, setelah itu mempresentasikan hasil pemikiran kelompok.
- 5. Simpulan
 - Rangkuman Materi Pembelajaran
 - Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.
 - Siswa membuat satu kalimat yang sama dengan fungsi yang sedang dibahas.
 - Penilaian Diri
 - Siswa menilai pencapaian pelajarannya sendiri.
 - Jika ada waktu, mereka diminta untuk mendiskusikan penilaian dirinya dengan teman di dekatnya.
- れんしゅうもんだい
 - Latihan ini untuk mengevaluasi capaian pembelajaran siswa. Bisa dikerjakan di kelas maupun sebagai tugas di rumah.

Menyampaikan kelemahan yang ditemukan dari aktivitas pembelajaran dan menanyakan hal-hal yang masih belum dipahami atau membingungkan.

17. Menyampaikan tindak lanjut dan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya

18. Doa tutup dan salam

LAMPIRAN I

MATERI PEMBELAJARAN

a. Pengetahuan: sarana bersekolah, waktu, jumlah orang

b. Keterampilan (can-do):

- mampu mengatakan cara bersekolah dan waktu tempuh ke sekolah

c. Sikap: kerjasama, tanggung jawab (cakap IT)

LAMPIRAN 2.

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon

Tahun pelajaran : 20 /20

Kelas/Semester : XI/1

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

No	Waktu	Nama	Kejadian/ Perilaku	Butir sikap	Positif/ negatif	Tindak lanjut
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						

LAMPIRAN 3.

INTRUMEN PENUGASAN

Satuan Pendidikan : SMA Kosgoro Tomohon

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas : XI

Penugasan

Tugas-tugas yang diberikan pada siswa (dari buku teks siswa maupun hasil inovasi guru) digunakan sebagai salah satu instrumen penilaian hasil belajar pengetahuan siswa. Pembobotan nilai ditentukan berdasarkan tingkat kesulitan dan lamanya waktu pengerjaan tugas. Semakin sulit dan lama waktu mengerjakannya, semakin besar bobotnya. Tugas yang diberikan sebaiknya mencakup tugas individu dan kelompok. Hasil penilain kognitif dengan tugas dapat dicatat dan diolah dengan menggunakan lembar penilaian seperti ini.

Contoh lembar penilaian tugas siswa

No.	Penilaian Tugas Pembelajaran A	Nilai
Pembelajaran A		
1.	Kegiatan 1	
	Kegiatan 2	
	Kegiatan 3	
Pembelajaran C		
2.	Kegiatan 1	
	Kegiatan 2	
	Kegiatan 3	
	Nilai Akhir/ NA (Total skor : jumlah tugas)	

Selanjutnya, untuk mendapatkan nilai kognitif hasil penilaian proses dan ulangan harian pada akhir pembelajaran setiap bab, guru dapat menentukan pembobotan berdasarkan tingkat kesulitan,

lama waktu pengerjaan, dan sebagainya. Berikut adalah contoh rumus yang dapat digunakan.

$$NA : (2 \times NA \text{ tugas}) + \text{Total reward} + \text{NUH}$$

3

Catatan:

1. *Reward* diperoleh dari total *reward* selama pembelajaran satu bab,
2. NUH adalah Nilai Ulangan Harian yang dilakukan pada akhir pembelajaran satu bab, dan
3. Nilai akhir tugas diberi bobot lebih besar karena tugas lebih menyita konsentrasi dan waktu pengerjaan relatif lama. Nilai tugas diambil dari pembelajaran A dan C.

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN TUGAS/PENGETAHUAN (KI-3)

No	Nama Kelompok	SKOR			Jumlah Skor	Nilai
		Menggunakan kosa kata barang-barang di dalam kelas dalam kalimat	Menyusun kalimat menjadi percakapan	Menyimpulkan materi pelajaran barang-barang di dalam kelas		
1.	A	3	3	4	10	100
2.	B	3	3	2	8	80

Keterangan

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)

Pada contoh di atas, skor maksimal = 3+3+4) = 10

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

Contoh :

Jumlah skor yang diperoleh kelompok A adalah 10

$$\text{Nilai tugas} = \frac{8}{10} \times 100 = 80$$

INSTRUMEN UNJUK KERJA

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		

RUBRIK PENILAIAN

Kriteria	Skor	Indikator
Kerja Sama	2	Mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok
	1	Kurang mampu bekerja sama dalam kelompok
Komunikasi	2	Mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
	1	Kurang mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan di dalam kelompok maupun antar kelompok
Kerja Keras	2	Mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
	1	Kurang mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas
Disiplin	2	Mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
	1	Tidak mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan
Kreativitas	2	Sangat kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja
	1	Kurang kreatif dan inovatif dalam menyusun galeri kerja

PENGISIAN LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA/KETERAMPILAN (KI-4)

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas		
1.	Si A	1	1	2	2	2	8	80

Keterangan:

Skor maksimal = (banyaknya kriteria) x (skor tertinggi setiap kriteria)

Pada contoh di atas, skor maksimal = $2 \times 5 = 10$

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

Contoh :

Jumlah skor keterampilan/unjuk kerja yang diperoleh Si A adalah 10

Nilai tugas = $\text{Nilai tugas} = \frac{8}{10} \times 100$

Atau,

b. Penilaian Keterampilan

Instrumen penilaian presentasi

No.	Nama	Aspek Penilaian			Total nilai
		Kelancaran	Kelengkapan informasi	Kebenaran isi	
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Kriteria penilaian:

Aspek penilaian	Kriteria	Rentang Skor	Skor Maksimal
Kelancaran	Sangat lancar menyampaikan isi teks.	85 - 100	100
	Cukup lancar menyampaikan isi teks.	70 - 84	
	Kurang lancar menyampaikan isi teks.	55 - 69	
	Tidak lancar menyampaikan isi teks.	54 - 40	
Kelengkapan informasi	Isi teks yang disampaikan sangat lengkap.	85 - 100	100
	Isi teks yang disampaikan sedikit kurang lengkap.	70 - 84	
	Hanya separuh isi teks yang disampaikan.	55 - 69	
	Teks yang disampaikan hanya sedikit.	54 - 40	
Kebenaran isi	Isi teks yang disampaikan benar semua.	85 - 100	100
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar benar.	70 - 84	
	Isi teks yang disampaikan separuh yang benar	55 - 69	
	Isi teks yang disampaikan sebagian besar salah.	54 - 40	

Nilai keterampilan diperoleh dari hasil penilaian unjuk kerja/kinerja/praktik, proyek, dan portofolio. Unjuk kerja dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat berupa unjuk kerja lisan maupun tulis. Proyek diberikan diberikan minimal 1 kali X dalam satu semester, dan biasanya diberikan pada proses pembelajaran akhir. Portofolio diperoleh dari kumpulan tugas keterampilan yang dikerjakan siswa selama proses pembelajaran.

Rumus penentuan nilai akhir untuk KD 4 (keterampilan) diambil dari nilai optimal yang diperoleh siswa pada setiap KD.

Interaksi dengan orangtua dilakukan untuk mengomunikasikan hasil belajar (portofolio) siswa kepada

orangtua. Caranya, orangtua diminta menandatangani serta memberi komentar lembar tugas atau lembar jawaban ulangan anaknya pada bagian yang telah disediakan.

Penilaian Pengetahuan

Teknik penilaian pengetahuan yang dapat digunakan oleh guru adalah tes tulis, observasi, dan tes penugasan.

1. Tes tulis

Tes tulis untuk menguji pemahaman siswa dapat dilakukan dengan tes uraian maupun pilihan ganda. Sebaiknya dalam melaksanakan ulangan harian guru memilih soal uraian karena soal uraian dapat lebih mengukur kemampuan siswa secara lebih dalam. Pertanyaan yang diajukan hendaknya mengacu pada indikator pembelajaran.

2. Observasi

Observasi selama proses pembelajaran selain dilakukan untuk penilaian sikap, juga dapat dilakukan untuk penilaian pengetahuan, misalnya pada waktu diskusi atau kegiatan kelompok. Teknik ini merupakan cerminan dari penilaian autentik. Guru mencatat aktivitas dan kualitas jawaban, pendapat, dan pertanyaan yang disampaikan siswa selama proses pembelajaran. Catatan ini dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan *reward* (tambahan) nilai pengetahuan bagi siswa.

Lembar Observasi Penilaian Pengetahuan

No	Hari, Tanggal	Nama Siswa	Pernyataan yang diungkapkan)*	Reward)**
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Keterangan:

)* berisi pertanyaan, ide, usul, atau tanggapan yang disampaikan siswa berkaitan dengan materi yang dipelajari.

)** rentang *reward* yang diberikan antara 1-5 untuk skala penilaian 0-100.

Mengetahui
Kepala SMA Kosgoro Tomohon

Dr. Freddy J. Nusa, S.Pd, M.Pd.
NIP. 196702152006041010

Tomohon, Juli 20

Guru Mata Pelajaran,

Frikho Polii
NIP. 197912232009031002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Kosgoro Tomohon
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas : X/ 1
 Materi Pokok :
 Alokasi Waktu : 3 X 45 menit

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Sikap spiritual dan Kompetensi Sikap Sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) pada pembelajaran tensi Keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik matapelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. .

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif 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.

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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

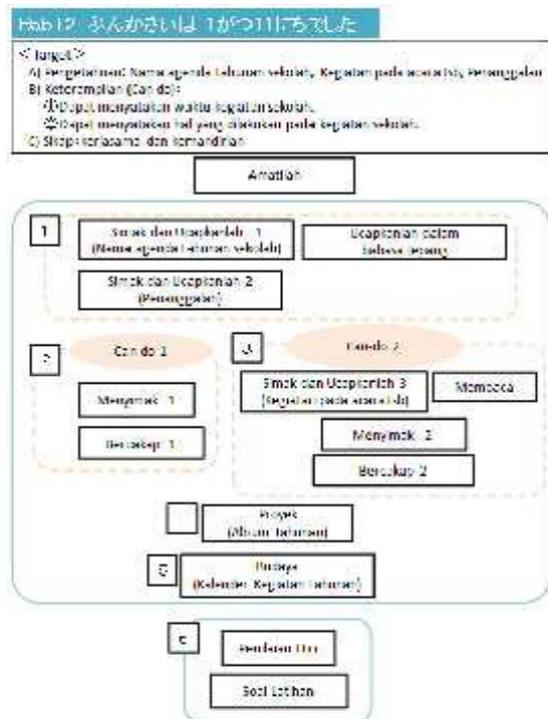
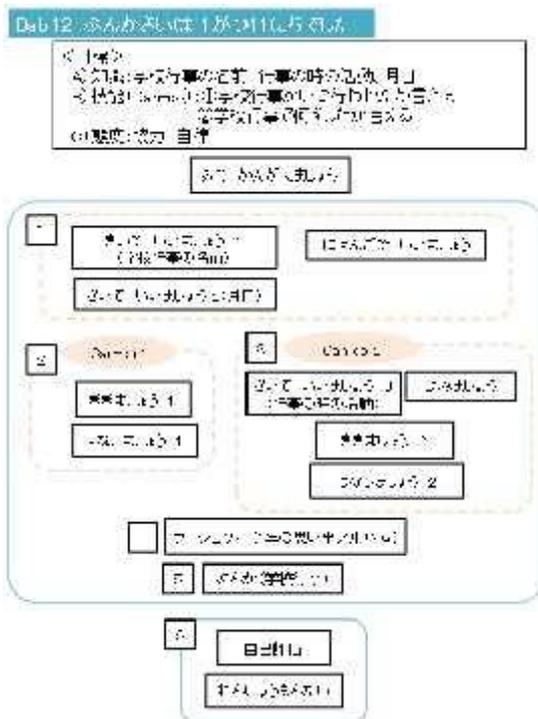
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 menentukan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya	4.1 mendramatisasikan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya
3.2 menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya	4.2 mengemukakan ungkapan terkait perkenalan diri (jiko shoukai) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya
3.3 menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	4.3 mengemukakan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi mengenai tanggal, bulan, dan tahun (jikan), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan
3.4 memahami informasi tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.4 membuat wacana pendek dan sederhana mengenai paparan tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.5 menganalisis ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai	4.5 menggunakan ungkapan yang menyatakan kemampuan (dekiru koto) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks,

dengan konteks penggunaannya	dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.6 menganalisis kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.6 menghasilkan wacana pendek dan sederhana mengenai kehidupan sekolah (gakkou no seikatsu) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya

Indikator Pencapaian Kompetensi

Bab 12	ぶんかさいは1がつ11にちでした	155
Keterampilan (Can-do)	(1) Menyatakan waktu kegiatan sekolah dilakukan. (2) Dapat menyatakan hal yang dilakukan pada kegiatan sekolah.	
Pengetahuan (Ji-ho-ko)	(1) ぶんかさいは1月9日でした。 Bunkasai wa ichi-gatsu kokonoka deshita. (2) キャンプは10月10日から11日まででした。 Kyanpu wa juu-gatsu tooka kara juu-ichi-nichi made deshita. (3) ぶんかさいのとき、おんがくをききました。 Bunkasai no toki, ongaku o kikimashita.	
Kegiatan/Proyek	[Proyek] Album Tahunan	
Budaya	Kegiatan Tahunan SMA di Jepang	
Sikap	kerjasama dan kemandirian	

Flow Chart



Langkah-langkah Pembelajaran

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan model . Pedagogi genre/ 4M, Pendekatan saintifik/ 5M, dan Pendekatan Content and Language Integrated Learning/CLIL, peserta didik dapat memiliki kompetensi pada:

- **みて かんがえましょう**: Tujuan dari kegiatan ini adalah mengantarkan hal yang akan dipelajari dalam bab tersebut, serta memberikan gambaran target dari tema.
- **きいて いいましょう**: Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan arti, lafal kata, serta ungkapan yang akan digunakan dalam bab tersebut.
- **にほんごで いいましょう**: Tujuan kegiatan adalah banyak melatih penyebutan kata bahasa Jepang yang telah dipelajari di bagian sebelumnya dengan benar dan sesuai.
- **よみましょう**: Latihan **よみましょう** bertujuan untuk latihan membaca kata yang dipelajari pada bab tersebut dan pada latihan membaca karangan singkat bertujuan untuk mengajarkan siswa salah satu strategi membaca, yaitu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan saja.
- **かきましょう**: Tujuan latihan **かきましょう** adalah latihan Menulis kata yang dipelajari pada bab tersebut dalam bentuk yang bermakna. Bentuk latihan **かきましょう** adalah mengisi formulir atau mengarang sederhana mengenai tema yang sudah ditentukan. Selain itu, pada latihan ini juga melatih siswa untuk memperhatikan struktur karangan.
- **ききましょう**: Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan percakapan singkat sesuai tema, melalui tugas menyimak informasi tertentu.
- **はなしましょう**: Tujuan kegiatan memperkenalkan model bentuk percakapan yang akan dilatihkan.
- **ロールプレイ**: Dikenal dengan nama “bermain peran”. Kegiatan ini bertujuan sebagai “*output*”, digunakan untuk memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan yang telah dilatihkan sebelumnya, dengan situasi yang lebih nyata.
- **Proyek**: Kegiatan ini merupakan kegiatan “*output*” dalam bentuk proyek, yang bertujuan melatih siswa menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajari, juga mengasah keterampilan lain yang berguna dalam kehidupan dan bisa diterapkan pada mata pelajaran lainnya, serta mengasah sikap kerjasama, saling menghargai pendapat, kepemimpinan, ketelitian, disiplin terhadap waktu kerja, keberanian dalam berpresentasi.
- **Refleksi Materi Pembelajaran**: Kegiatan ini bertujuan untuk merefleksikan hal yang telah dipelajari, mengamati, serta menyimpulkan fungsi maupun bentuk dari kalimat yang telah dipelajari.
- **ことばの べんきょう**: Tujuannya untuk mengembangkan satu ungkapan secara lebih luas.
- **ぶんか**: Dalam kegiatan ini, siswa berkesempatan untuk mengenal budaya Jepang. Namundengan tujuan agar siswa dapat melakukan refleksi terhadap budaya sendiri. Diharapkan siswa terlatih belajar menilai poin-poin positif yang dimiliki budaya Jepang yang kemudian diadopsi menjadi budaya Indonesia. Selain itu, melalui pengetahuan tentang budaya Jepang, siswa diharapkan sadar akan kelebihan yang dimiliki oleh budaya Indonesia.
- **Rangkuman Materi Pembelajaran**: Tujuan kegiatan ini, diharapkan siswa sendiri yang aktif menyimpulkan, guru hanya memberikan arahan apabila siswa kurang mampu merangkum simpulan, serta memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil membuat rangkuman yang sesuai.
- **Penilaian Diri**: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk menilai sendiri capaian pembelajaran yang telah dilalui.
- **れんしゅう もんだい**: Kegiatan ini bertujuan agar dapat digunakan siswa untuk memeriksa pencapaian target pengetahuan dan keterampilan dari materi yang telah dipelajari pada bab ini.

D. Materi Pembelajaran

1. Fakta: Teks pelajaran tentang
2. Konsep: fungsi sosial , ciri kebahasaan
3. Prosedur: struktur dan unsur kebahasaan
4. Metakognitif: merancang dan berkomunikasi dalam bahasa Jepang dan membandingkan budaya Indonesia dengan Jepang, yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata(real life) sebagai life skill.

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model :
 - a. Pedagogi genre/ 4M: membangun konteks, menelaah model, mengonstruksi terbimbing, dan mengonstruksi mandiri.
 - b. Pendekatan saintifik/ 5M: mengamati, mempertanyakan, mengumpulkan informasi, menalar, dan

mengomunikasikan untuk mendapatkan pengetahuan (KD-3), dan langkah mengonstruksi terbimbing dan mengonstruksi mandiri untuk pengembangan keterampilan (KD-4).

c. Pendekatan *Content and Language Integrated Learning/CLIL*: untuk memperkaya pembelajaran dengan prinsip:

- (45) isi/konten teks—berupa model atau tugas- bermuatan karakter dan pengembangan wawasan serta kepedulian sebagai warganegara dan sebagai warga dunia;
- (46) unsur kebahasaan/komunikasi menjadi unsur penting untuk menyatakan berbagai tujuan berbahasa dalam kehidupan;
- (47) setiap jenis teks memiliki struktur berpikir /kognisi yang berbeda-beda yang harus disadari agar komunikasi lebih efektif;
- (48) budaya/kultur, berbahasa/berkomunikasi yang berhasil harus melibatkan etika, kesantunan berbahasa, budaya antarbangsa, nasional, dan lokal.

2. Metode : Diskusi, Penugasan, Praktik

F. Media Pembelajaran

- 1. LCD, Proyektor
- 2. Teks pelajaran tentang lingkungan rumah

G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas X
Penerbit Erlangga **Bab 12** ぶんかさいは 1がつ11にちでした

Web : internet

Langkah- langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

Salam dan doa Pengantar

- みてかんがえましょう
 - Di sini tujuannya untuk mengingat kembali kegiatan/acara yang telah dilakukan di sekolah selama setahun yang lalu, dan membuat buku kenangan kegiatan bersama. Untuk itu, dalam bab ini siswa akan mengutarakan waktu (tanggal, bulan) kegiatan, jenis kegiatan, dan kegiatan dalam acara tersebut.
- 1. ぶんかさいは 1がつ11にちでした
 - きいていいましょう 1
 - Para siswa sedang melihat kembali kegiatan sekolah yang telah dilakukan selama 1 tahun ini, sambil melihat kalender,.
 - Sesuai Panduan Guru
 - にほんごで いいましょう
 - Sesuai Panduan Guru
 - Tujuan kegiatan ini BUKAN menuliskan jawaban.
 - きいて いいましょう 2 ①
 - Bercakap-cakap tentang kegiatan yang sudah berlangsung, sambil melihat kalender kegiatan tahunan.
 - Sesuai Panduan Guru.
 - Menyebutkan hari dan tanggal
 - Mendengarkan lagu, untuk mengulang pelajaran tentang penyebutan tanggal.
- 2. キャンプは いつでしたか
 - ききましょう 1
 - Sesuai Panduan Guru
 - はなしましょう 1
 - Sesuai arahan buku
 - Kelompok A tabel merah muda mengisi kegiatan-kegiatan di bulan Juli s.d Desember.
 - Kelompok B tabel biru mengisi kegiatan-kegiatan bulan Januari s.d Juni

- Kelompok A bertanya kepada kelompok B mengenai kegiatan-kegiatan bulan. Januari s.d. Juni, kelompok B bertanya kepada kelompok A mengenai kegiatan-kegiatan bulan Juli s.d. Desember. Jawaban dicatat di LKS masing- masing.
- Saat bertanya jawab menggunakan bahasa Jepang, dengan contoh percakapan di *Slide* 14.
- Sesuai Panduan Guru
 - Refleksi Materi Pembelajaran 1
 - Sesuai Panduan Guru
 - Fungsi:
 - (1) Memperkenalkan anggota keluarga sambil memperlihatkan foto. (2) Menyatakan jangka waktu kegiatan.
 - Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.
- 3. **ぶんかさいの とき、うたを うたいました**
 - きいていましょう 2**
 - Sebelum memperdengarkan audio, siswa diminta mengkonfirmasi makna/situasi gambar.
 - Sesuai Panduan Guru
 - Para siswa sedang melihat kembali kegiatan sekolah yang telah dilakukan selama 1 tahun ini, sambil melihat kalender.
 - よみましょう**
 - Sesuai Panduan Guru.
 - ききましょう 2**
 - Siswa membaca penjelasan dan instruksi yang ada, untuk mengetahui tugasnya (Situasi percakapan dan tujuan dari percakapan, yang akan diperdengarkan, dan yang harus disimak dari percakapan ini)
 - Sesuai Panduan Guru.
 - はなしましょう 2**
 - Sesuai Panduan Guru
 - Refleksi Materi Pembelajaran 2
 - Sesuai Panduan Guru.
 - Fungsi:
 - (3) Menyatakan hal yang dilakukan saat kegiatan dilaksanakan
 - Kegiatan Tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai fungsi.
- 4. **わたしたちの アルバムは 1月です**
 - Proyek: Album Tahunan
 - Sesuai arahan buku.
 1. Membaca instruksi buku, untuk mengkonfirmasi langkah-langkah yang akan dilakukan.
 2. Tentukan dulu waktu kerja kelompok, baru pekerjaan dimulai. Harus selesai dalam waktu yang telah ditentukan.
 3. Lihat contoh baik-baik, lalu pastikan apa yang akan dibuat oleh kelompok. Besar album pun ditentukan oleh siswa.
 4. Gunakan ilustrasi atau foto kegiatan seperti contoh.
 - Presentasi (Langkah-langkah persiapan)
 1. Membaca instruksi di *slide*/buku, untuk mengkonfirmasi langkah-langkah yang akan dilakukan.
 2. Tentukan dulu waktu kerja kelompok, baru pekerjaan dimulai. Harus selesai dalam waktu yang telah ditentukan.
 3. Lihat contoh baik-baik, lalu berlatihlah bersama.
 4. Jawaban dari “Saat presentasi, apa yang harus diperhatikan?” “didiskusikan bersama. Hal yang harus diperhatikan dikonfirmasi bersama dan seluruh siswa memperhatikan hal tersebut saat melakukan presentasi.
 - Contoh Presentasi (Langkah-langkah)
 1. Siswa menyimak contoh presentasi hasil wawancara, sambil membaca.
 2. Konfirmasikan alur presentasi.
 3. Siswa berlatih sendiri, sesuai dengan informasi yang ada padanya.
 4. Komentar dalam bahasa Indonesia pun perlu dipikirkan
- 5. **ぶんか**

- Arahkan siswa berdiskusi sesuai pertanyaan. Setelah itu, wakil kelompok mempresentasikan hasil diskusi. Usahakan agar kesempatan presentasi bisa merata ke seluruh siswa. Misalnya dengan membatasi jumlah pernyataan, sehingga mengurangi kemungkinan adanya jawaban yang sama.

6. Simpulan

- Rangkuman Materi Pembelajaran
 - Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.
 - Siswa diminta untuk membuat satu kalimat yang sama dengan fungsi yang sedang dibahas.
- Penilaian Diri
 - Siswa menilai pencapaian pelajarannya sendiri.
 - Jika ada waktu, mereka diminta untuk mendiskusikan penilaian dirinya dengan teman di dekatnya.
- れんしゅうもんだい
 - Latihan ini untuk mengevaluasi capaian pembelajaran siswa. Bisa dikerjakan di kelas maupun sebagai tugas di rumah.