

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Kosgoro Tomohon  
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang  
 Kelas : XI/ 1  
 Materi Pokok : Tempat tinggal  
 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. Menggambarkan lingkungan rumah yang terdapat pada teks interaksi interpersonal lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.1. Menulis wacana mengenai lingkungan rumah dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks

### Indikator Pencapaian Kompetensi

Keterampilan (Can-do)	(1) Dapat menyatakan tempat tinggal. (2) Dapat memperkenalkan kota dengan sederhana sambil memperlihatkan poster.
Pengetahuan (にほんご)	(1) ジャカルタに すんでいます。 <i>Jakarta ni sunde imasu.</i> (2) バダンは にしスマトラに あります。 <i>Padang wa nishi-Sumatera ni arimasu.</i> (3) ジョグジャカルタは グドゥが おいしいです。 <i>Yogyakarta wa gudeg ga oishi desu.</i>
ことばのべんきょう	Keberadaan (あります/います)
Kegiatan/Proyek	(Proyek) Poster Memperkenalkan Kota
Budaya	Geografi
Sikap	hubungan dengan masyarakat (cinta budaya setempat), kemampuan mengolah informasi (membandingkan dengan Jepang)

### 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:
    - (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 XI Penerbit Erlangga Bab 13 パダンに すんでいます

Web : internet

### Langkah- langkah Pembelajaran

#### Kegiatan Pendahuluan

##### Salam dan doa Pengantar

##### みて かんがえましょう

- Pada pelajaran ini, siswa akan belajar memperkenalkan kota-kota di Indonesia dalam bentuk poster serta budaya yang menyadarkan mengenai letak geografis dan kekayaan yang dimiliki oleh Indonesia dengan membandingkan data Indonesia dan Jepang. Diharapkan siswa dapat menyadari kelebihan dan kekurangan negara kita bercermin dari data yang ada.
- Siswa diminta untuk mengamati foto, menerka kota apa yang ada di foto tersebut, di mana letak kota tersebut. Tanyakan apakah mereka pernah ke sana? Kalau pernah, bagaimana kesan tentang kota tersebut. Kalau tidak pernah, pernahkah mendengar tentang kota tersebut? Apa yang kamu ketahui tentang kota tersebut?
- Setelah itu, siswa diminta membaca redaksi yang ada di みて かんがえましょう dan mendiskusikannya. Lalu, setelah berdiskusi, wakil dari kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusinya. Siswa lain boleh memberikan tanggapan atau memberikan informasi tambahan berdasarkan pengalaman maupun sumber terpercaya.

#### Kegiatan Inti 1. どこに すんでいますか

##### きいて いいましょう 1

- Siswa diminta mengamati peta Indonesia dan menyebutkan beberapa kota yang diketahui.
- Pada pengenalan kata dari bahasa Indonesia (nama, kota, nama makanan, objek wisata, dsb) adalah menyimak lafal orang Jepang saat mengucapkannya serta huruf katakannya.
- Sesuai panduan guru..

##### にほんごで いいましょう

- Di bagian ini siswa diminta bekerja berpasangan atau berkelompok. Saling mencek jawaban mereka. Jika ada perbedaan bisa ditanyakan argumennya.
- Sesuai panduan guru..

##### よみましょう 1

- Memasangkan simbol dan tulisan.
- Sesuai panduan guru..

##### きいて いいましょう 2

- Perkenalkan dan latihan dulu きた、ひがし、みなみ、にし.
- Sesuai panduan guru.

- かきましよう
  - Besar kemungkinan siswa menuliskan nama kota dan provinsi yang sama, tetapi tidak perlu dipermasalahkan. かきましよう di sini bertujuan untuk menuliskan yang sesuai dengan keadaan sesungguhnya.
  - Nama provinsi di bawahnya dapat dijadikan referensi siswa saat menulis nama provinsi. Jika ada waktu, sebagai tambahan boleh dilatihkan menulis nama provinsi tersebut, atau provinsi lain.
  - Sesuai panduan guru..

#### Kegiatan Inti 2. パダンは にしスマトラに あります

- ききましよう 1
  - Situasinya seorang siswa Indonesia bertemu dengan wisatawan Jepang di suatu tempat wisata, dan wisatawan Jepang menanyakan kota asal siswa Indonesia.
  - Fokus pertama pada kegiatan ini untuk mencari informasi yang dibutuhkan.
  - Setelah itu, difokuskan pada ujaran dan fungsi ujaran.
  - Sesuai panduan guru..
- はなしましよう 1
  - Mengarahkan siswa untuk berlatih percakapan seperti yang sebelumnya disimak dalam ききましよう . Seorang menjadi wisatawan Jepang, seseorang jadi siswa Indonesia.
  - Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
  - Sesuai panduan guru..
- ききましよう 2
  - Sama dengan ききましよう 1
  - Sesuai panduan guru..
- はなしましよう 2
  - Sama dengan はなしましよう 1
  - Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
  - Sesuai panduan guru..
- Refleksi Materi Pembelajaran 1
  - Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
  - Sesuai panduan guru..
  - Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.  
Fungsi:(1) Menyatakan tempat tinggal  
(2) Menyampaikan letak kota

#### Pertemuan 2

#### Kegiatan Inti 3. わたしの まちを しょうかします

- きいて いいましよう3
  - Latihan menyimak mengenai bagaimana memperkenalkan ciri khas (makanan, tempat terkenal, dsb.) dari suatu kota.
  - Sesuai panduan guru..
- Proyek: Poster Memperkenalkan Kota
  - Kegiatan ini kegiatan memperkenalkan kota tempat tinggal. Semua kelompok ada kemungkinan akan memperkenalkan kota yang sama. Hal ini tidak perlu dipermasalahkan, karena melalui proyek ini guru bisa menilai kreativitas, kerjasama, hasil kerja.
  - Alur kegiatan sesuai arahan di buku.
  - Contoh presentasi diperlihatkan. Pada saat presentasi semua anggota kelompok harus mendapat bagian kalimat presentasi, tidak boleh hanya diwakili oleh satu orang saja. Untuk itu sebelum tampil, perlu diberikan waktu untuk latihan.

Refleksi Materi Pembelajaran 2

- Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
- Sesuai panduan guru..
- Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.

Fungsi

(3) Memperkenalkan tempat atau sesuatu yang direkomendasikan dari suatu kota.

Kegiatan Inti 4. ことばの べんきょう

- Siswa diminta membaca struktur.
- Guru memberikan pertanyaan stimulus. Mengenai apa ことばの べんきょう pada pelajaran ini? Apa perbedaannya?
- Siswa diminta mengerjakan latihan, lalu saling memeriksa dengan temannya, kemudian memeriksa bersama dengan memperdengarkan audio.
- Jika ada waktu bisa membaca bersama.

よみましょう 2

- Tujuan membaca di sini untuk mendapatkan informasi yang ditanyakan dalam waktu singkat. Maka, tidak perlu membaca dan menerjemahkan per kalimat.
- Periksa jawaban antar teman, lalu bersama teman kelas.
- Apabila masih ada waktu setelah memeriksa jawaban, bisa dilakukan membaca nyaring bersama, dan menyebutkan artinya.

Kegiatan Inti Kegiatan Inti 5. ぶんか

- Guru memahami mengenai data terlebih dahulu.
- Siswa diminta berdiskusi untuk menyimpulkan kedua data dan mempresentasikan fakta dari angka.
  1. Jumlah penduduk Indonesia dua kali lebih banyak dibanding Jepang (jumlah penduduk Jepang hanya setengah penduduk Indonesia).
  2. Jumlah pulau Indonesia dua kali lebih banyak dibanding Jepang (jumlah pulau Jepang setengah dari pulau Indonesia)
  3. Luas wilayah Indonesia lima kali lebih luas dibanding Jepang (luas wilayah Jepang hanya seperlimanya Indonesia)
  4. Selisih zona ekonomi eksekutif Indonesia dengan Jepang hanya 17% lebih banyak.
  5. Panjang negara dari timur ke barat, Indonesia lebih panjang 38% persen dari Jepang
  6. Panjang negara dari utara ke selatan, Jepang lebih panjang 37% dibandingkan Jepang.
- Kemudian, siswa diminta untuk memaknai data angka tadi, misalnya, “Dari data tadi apa yang bisa kita pahami?”, “Apa dampak besarnya zona ekonomi eksklusif?”, “Bagaimana perbedaan bentuk geografi Indonesia dan Jepang? Lalu apa dampak dari perbedaan bentuk geografis tersebut?”, dsb.
- Contoh jawaban, “Jumlah, penduduk, jumlah pulau dan luas wilayah, Indonesia lebih besar dari Jepang, namun untuk zona ekonomi eksklusif, Jepang tidak terlalu banyak berbeda dengan Indonesia”; “Bentuk negara Indonesia melebar, sedangkan Jepang memanjang”, “Iklimnya berbeda, pakaian, makananpun berbeda karena tumbuhan yang dapat hidup berbeda”)
- Dalam menjawab tentu siswa boleh menggunakan bahasa Indonesia ataupun Jepang (untuk kata-kata yang mereka ketahui)
- Dalam tema ini, siswa mengaitkan pengetahuan geografi, antropologinya dengan bahasan budaya.

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.

**SALAM DAN DOA**

**LAMPIRAN 1.**

**MATERI PEMBELAJARAN**

- a. Pengetahuan: kota tempat tinggal, nama pulau, kata yang dibutuhkan untuk menyatakan ciri khas suatu kota
- b. Keterampilan (can-do):
  - menyatakan tempat tinggal
  - memperkenalkan kota dengan sederhana sambil memperlihatkan poster
- c. Sikap: lecintaan budaya setempat (hubungan dengan masyarakat, kemampuan mengolah informasi yaitu membandingkan budaya Indonesia dengan budaya Jepang.

**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.



					n			

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

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 : XI/ 1  
Materi Pokok : Pekerjaan harian di rumah  
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. Menggambarkan lingkungan rumah yang terdapat pada teks interaksi interpersonal lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.1. Menulis wacana mengenai lingkungan rumah dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks

Indikator Pencapaian Kompetensi

Keterampilan (Can-do)	(1) Dapat menyatakan pekerjaan harian di rumah dan seberapa sering melakukannya. (2) Dapat menyatakan siapa yang melakukan pekerjaan rumah tangga di rumah.
Pengetahuan (にほんご)	(1) アイロンを かけます。 Airon o kakemasu. (2) わたしは よく りょうりを します。 Watashi wa yoku ryouri o shimasu. (3) ちちが そうじを します。 Chichi ga souji o shimasu.
ことばのべんきょう Kegiatan/Proyek	Kekerapan (Proyek) Survei Teman Sekelas yang Membantu Melakukan Pekerjaan Rumah Tangga (Wawancara) Pembagian Tugas dalam Keluarga
Budaya	Pembagian tugas pekerjaan rumah tangga
Sikap	tanggung jawab, kedisiplinan

### 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:
  - (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 pekerjaan harian di rumah

#### G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas XI  
 Penerbit Erlangga Bab 14 よく そうじを します  
 Web : internet

#### Langkah- langkah Pembelajaran

##### Kegiatan Pendahuluan

Salam dan doa

Pengantar

##### みて かんがえましょう

- Pada pelajaran ini, siswa akan belajar memperkenalkan pekerjaan sehari-hari di rumah.
- Siswa diharapkan untuk sadar akan tanggung jawab pekerjaan di rumah juga merupakan bagian dari tanggung jawabnya, melalui survei dan menganalisa hasil survei.
- Siswa diminta untuk mengamati foto. Guru memberikan pertanyaan stimulus, “Apakah pekerjaan seperti ini juga ada di rumahmu?”, “Apakah ada perbedaan dengan pekerjaan di rumahmu?”
- Setelah itu, siswa diminta membaca redaksi yang ada di みて かんがえましょう dan mendiskusikannya. Lalu, setelah berdiskusi, wakil dari kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusinya. Siswa lain boleh memberikan tanggapan atau memberikan informasi tambahan berdasarkan pengalaman maupun sumber

terpercaya.

#### Kegiatan Inti 1. よく そうじを します

- きいて いいましょう 1
  - Memperkenalkan pekerjaan rumah tangga.
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
  - Sesuai panduan guru..
  
- にほんごで いいましょう
  - Di bagian ini siswa diminta bekerja berpasangan atau berkelompok. Saling mengecek jawaban mereka. Jika ada perbedaan bisa ditanyakan argumennya.
  - Cara latihan Sesuai panduan guru..
  
- きいて いいましょう2
  - Memperkenalkan kekerapan mengerjakan pekerjaan rumah tangga.
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
  - Sesuai panduan guru..
  
- よみましょう
  - Siswa diminta untuk mengisi tabel sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Biarkan siswa membaca sendiri dulu (atau saling bertanya dengan teman), setelah selesai pada saat akan memeriksa bersama, siswa bersama membaca nyaring.
  - Setelah membaca, guru bisa menanyakan 「そうじ します。よく する人はだれですか」. Minta siswa yang menjawab 「よく」 mengangkat tangannya. Guru menanyakan alasannya mereka melakukan itu, lakukan kegiatan yang sama untuk jawaban ときどき、あまり、ぜんぜん. Tanyakan alasannya secara acak.

#### Kegiatan Inti 2. どんな おてつだいを しますか

- ききましょう 1
  - Situasinya seorang sedang berbicara dengan seseorang mengenai seberapa sering dia membantu mengerjakan pekerjaan rumah tangga..
  - Fokus pertama pada kegiatan ini untuk mencari informasi yang dibutuhkan.
  - Setelah itu, difokuskan pada ujaran dan fungsi ujaran.
  - Sesuai panduan guru..
  
- はなしましょう 1
  - Mengarahkan siswa untuk berlatih percakapan seperti yang tadi disimak dalam ききましょう.
  - Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
  - Sesuai panduan guru..
  
- Proyek: Survei Teman Sekelas yang Membantu Melakukan Pekerjaan Rumah Tangga
  - Kegiatan ini berupa survei.
  - Alur kegiatan sesuai arahan
  - Perhatikan jumlah orang yang disurvei harus sesuai dengan jumlah siswa di kelas.
  - Contoh presentasi diperlihatkan. Pada saat presentasi semua anggota kelompok harus mendapat bagian kalimat presentasi, tidak boleh hanya diwakili oleh satu orang saja. Untuk itu sebelum tampil, perlu diberikan waktu untuk latihan.
  - Saat presentasi dilakukan, minta satu siswa secara bergantian untuk merekap hasil survei yang dilaporkan.
  - Setelah selesai dilaporkan hasil survei, siswa diminta untuk menganalisis hasil survei, dan melaporkan hasil analisisnya.
  
- Refleksi Materi Pembelajaran 1
  - Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.

- Sesuai panduan guru..
- Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.  
Fungsi
  - (1) Menyatakan tugas yang dilakukan di rumah.
  - (2) Menyatakan seberapa sering kamu melakukan tugas tersebut.

#### Pertemuan ke- 2

##### Kegiatan Inti 3. **だれが せんたくを しますか**

- きいて いいましょう 2**
  - Memperkenalkan siapa yang melakukan pekerja rumah tangga.
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
  - Jika perlu, ulangi dulu sebutan untuk anggota keluarga sendiri dan anggota keluarga orang lain.
  - Sesuai panduan guru..
- ききましょう 2**
  - Siswa diminta untuk memahami situasi percakapan melalui redaksi yang tersedia di buku.
  - Konfirmasikan kosakata yang ada dalam gambar dengan bahasa Jepang.
  - Sesuai panduan guru..
- はなしましょう 2**
  - Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
  - Sesuai panduan guru..
- Wawancara**
  - Bertanya jawab mengenai siapa yang melakukan tugas di rumah.
  - Isi terlebih dulu kolom **わたしの うち** sesuai kondisi di rumah masing-masing, kemudian mewawancarai dan diwawancarai.
- Refleksi Materi Pembelajaran 2**
  - Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
  - Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.  
Fungsi: (3) Menyatakan siapa yang melakukan suatu pekerjaan

#### Pertemuan ke-3

##### Kegiatan Inti 4. **ことばの べんきょう**

- Siswa diminta membaca struktur.
- Guru memberikan pertanyaan stimulus. Mengenai apa **ことばの べんきょう** pada pelajaran ini? Apa perbedaannya (bentuk, makna, fungsi)?
- Siswa diminta mengerjakan latihan, lalu saling periksa dengan temannya, kemudian diperiksa bersama dengan memperdengarkan audio.
- Jika ada waktu bisa membaca bersama.
- かきましょう**
  - Siswa diminta untuk menuliskan kalimat di atas tulisan yang tipis.
  - Setelah selesai, siswa diminta untuk menuliskan karangan seperti contoh karangan di atas, dengan alur karangan yang tertulis dalam bahasa Indonesia.

##### Kegiatan Inti 5. **ぶんか**

- Tema ini untuk menyadarkan mengenai keterlibatan siswa dalam pengerjaan pekerjaan rumah tangga.
- Siswa mendiskusikan setiap pertanyaan, setelah selesai semua, wakil kelompok secara bergantian melaporkan hasil diskusinya.

#### Kegiatan Penutup

- Simpulan
- Rangkuman Materi Pembelajaran
- Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.
- Siswa diminta membuat satu kalimat 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.
- Salam dan doa

#### LAMPIRAN 1.

##### MATERI PEMBELAJARAN

- a. Pengetahuan: pekerjaan rumah tangga, kata keterangan untuk frekuensi keseringan, keluarga, pengucapan bilangan untuk orang.
- b. keterampilan(can-do):
  - dapat menyatakan pekerjaan harian di rumah seberapa sering melakukannya
  - dapat menyatakan siapa yang melakukan pekerjaan rumah tangga di rumah
- c. Sikap: tanggung jawab, kedisiplinan.

#### 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.

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

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

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

#### INSTRUMEN UNJUK KERJA

No	Nama	INDIKATOR PENILAIAN	Jumlah	Nilai
----	------	---------------------	--------	-------

	Siswa	KerjaSama	Komunikasi	KerjaKeras	Disiplin	Kreativitas	Skor	i

#### 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 : XI/ 1  
Materi Pokok : Ciri suatu ruangan  
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. Menggambarkan lingkungan rumah yang terdapat pada teks interaksi interpersonal lisan dan	4.1. Menulis wacana mengenai lingkungan rumah dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks,

tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks
---	--

### Indikator Pencapaian Kompetensi

Keterampilan (Can-do)	(1) Dapat menyatakan ciri suatu ruangan. (2) Dapat menyatakan tempat dan kegiatan apa yang dilakukan di dalam rumah. (3) Dapat menyatakan benda yang ada di dalam ruangan.
Pengetahuan (にほんご)	(1) わたしのへやはしずかじゃないです。 Watashi no heya wa sizukajanai desu. (2) にわででんわをします。 Niwa de denwa o shimasu. (3) いまはあかるいからです。 Ima wa akarui desu kara. (4) きゃくまにエアコンがあります。 Kyakuma ni eakon ga arimasu (5) わたしのへやにベッドとつくえがあります。 Watashi no heya ni beddo to tsukue ga arimasu. だいどころにれいぞうこやテーブルがあります。 Daidokoro ni reizouko ya teeburu ga arimasu.
ことばのべんきょう	Konjugasi Adjektiva I
Kegiatan/Proyek	(Proyek) Kontes Merancang Rumah
Budaya	Rumah
Sikap	kreativitas, kerja sama, berpikir tentang lingkungan tempat tinggal yang nyaman

### 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 ciri suatu ruangan
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

#### G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas XI  
 Penerbit Erlangga Bab 15 いまで しゅくだいを します  
 Web : internet Langkah- langkah Pembelajaran

#### Langkah-langkah Pembelajaran

##### Kegiatan Pendahuluan

- Salam dan doa
- Pengantar
  - みて かんがえましょう
- Pada pelajaran ini, siswa akan belajar memperkenalkan ruang-ruang di rumah serta fungsi ruang-ruang

tersebut. Melalui proyek kontes merancang rumah, siswa bisa menyalurkan kreativitasnya untuk merancang rumah idamannya beserta argumennya mengenai rancangan rumahnya.

- Siswa diminta untuk mengamati foto, siapa, di mana, sedang apa. Lalu minta siswa merefleksikan dengan kondisi mereka di rumah. Di mana mereka berkumpul dengan anggota keluarga, kapan, apa yang dilakukan saat berkumpul, dll.
- Setelah itu, siswa diminta membaca redaksi yang ada di *みて かんがえましょう*
- dan mendiskusikannya. Lalu, setelah berdiskusi, wakil dari kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusinya. Siswa lain boleh memberikan tanggapan atau memberikan informasi tambahan berdasarkan pengalaman maupun sumber terpercaya.

#### Kegiatan Inti 1. きやくまで べんきょうします

- きいて いいましょう 1
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
  - Siswa membaca kalimat pertanyaan.
  - Sesuai panduan guru..
- にほんごで いいましょう
  - Di bagian ini siswa diminta bekerja berpasangan atau berkelompok. Saling mengecek jawaban mereka. Jika ada perbedaan bisa ditanyakan argumennya.
  - Sesuai panduan guru..
- かきましょう
  - Siswa berlatih menuliskan sendiri kata yang sesuai dengan gambar. Perhatikan penulisan yang benar.
- きいて いいましょう 2
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
  - Sesuai panduan guru..

#### Kegiatan Inti 2. わたしの へやは あかるいです

- ききましょう 1
  - Situasinya seseorang membicarakan keadaan di rumah teman.
  - Konfirmasi dulu gambar dalam Jepang sebelum mendengarkan.
  - Sesuai panduan guru..
- はなしましょう 1
  - Mengarahkan siswa untuk berlatih percakapan seperti yang tadi disimak dalam
- ききましょう 2
  - Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
  - Sesuai panduan guru..

#### Kegiatan 3. どこで しゅくだいを しますか

- きいて いいましょう 2
  - Latihan menyimak kegiatan yang dilakukan di rumah.
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
  - Sesuai panduan guru..
- ききましょう 2
  - Konfirmasikan gambar yang dipakai sebagai jawaban.
  - Siswa diminta menyebutkan kata yang diwakili gambar dalam bahasa Jepang.
  - Sesuai panduan guru..
  - Setelah selesai mencocokkan jawaban, siswa diminta melengkapi kalimat yang tersedia di buku.
- はなしましょう 2

- Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
- Sesuai panduan guru..

Refleksi Materi Pembelajaran 1

- Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
- Sesuai panduan guru..
- Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.

Fungsi

- (1) Menerangkan keadaan kamar.
- (2) Menyatakan tempat dimana suatu kegiatan dilakukan
- (3) Menyatakan alasan dilakukannya suatu kegiatan

Kegiatan Inti 4. いまに ソファや テーブルが あります

きいて いいましょう 4

- Latihan menyebutkan barang-barang yang ada di rumah.
- Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
- Sesuai panduan guru..

ききましょう 3

- Konfirmasikan gambar yang dipakai sebagai jawaban.
- Siswa diminta menyebutkan kata yang diwakili gambar dalam bahasa Jepang.
- Sesuai panduan guru..

はなしましょう 3

- Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
- Sesuai panduan guru..

Kegiatan Inti 5. わたしたちは うちを しょうかいします

Proyek: Kontes Merancang Rumah

- Kegiatan ini merancang rumah. Melalui proyek ini guru bisa menilai kreativitas, kerjasama, hasil kerja.
- Alur kegiatan sesuai arahan di buku.
- Contoh presentasi diperlihatkan. Pada saat presentasi semua anggota kelompok harus mendapat bagian kalimat presentasi, tidak boleh hanya diwakili oleh satu orang saja. Untuk itu sebelum tampil, perlu diberikan waktu untuk latihan.

Refleksi Materi Pembelajaran 2

- Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
- Sesuai panduan guru..
- Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.

Fungsi

(4) Mendeskripsikan apa yang terletak di dalam ruangan.

(5) Perbedaan 「と」 dan 「や」

「と」 digunakan untuk menyebutkan seluruh benda yang ada.

「や」 digunakan bagi menyebutkan sebagian yang mewakili benda yang ada.

Kegiatan Inti 6. ことばの べんきょう

- Siswa diminta membaca struktur.
- Guru memberikan pertanyaan stimulus. Mengenai apa ことばの べんきょう pada pelajaran ini? Apa perbedaannya (bentuk, makna, fungsi)?
- Siswa diminta mengerjakan latihan, lalu saling periksa dengan temannya, kemudian diperiksa bersama dengan memperdengarkan audio.
- Jika ada waktu bisa membaca bersama.



□ よみましょう

- Tujuan membaca di sini untuk mendapatkan informasi yang ditanyakan dalam waktu singkat. Maka tidak perlu membaca dan menerjemahkan per kalimat.
- Periksa jawaban antar siswa, lalu bersama teman kelas.
- Sebagai tambahan, apabila masih ada waktu setelah memeriksa jawaban, bisa dilakukan membaca nyaring bersama, dan menyebutkan artinya.

Kegiatan Inti 7. ぶんか

- Siswa berdiskusi mengenai butir-butir yang tertulis. Setelah itu wakil kelompok melaporkan hasil diskusi.

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 1.

MATERI PEMBELAJARAN

- Pengetahuan: nama ruangan dan ciri khasnya, kata yang menyatakan benda di dalam ruangan, kegiatan dalam ruangan
- Keterampilan(an-do):
  - dapat menyatakan ciri suatu ruangan
  - dapat menyatakan tempat dan kegiatan apa yang dilakukan di dalam rumah
  - dapat menyatakan benda yang ada di dalam ruangan
- Sikap: kreativitas, kerjasama, berpikir tentang tempat tinggal yang nyaman

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						

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 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

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 : XI/ 1  
Materi Pokok : Hewan Peliharaan  
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. Menggambarkan lingkungan rumah yang terdapat pada teks interaksi interpersonal lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.1. Menulis wacana mengenai lingkungan rumah dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks

### Indikator Pencapaian Kompetensi

Keterampilan (Can-do)	(1) Dapat menyatakan memelihara/tidak memelihara hewan peliharaan dan ciri khas hewan peliharaan. (2) Dapat menyatakan ingin mencoba memelihara hewan peliharaan
Pengetahuan (にほんご)	(1) ねこを かっています。 Neko o katte imasu. (2) しろい ねこ/げんきな いぬ Shiroi neko / Genkina inu (3) わたしは ねこが かいたいです。 Watashi wa neko ga kaitai desu.
ことばのべんきょう	Modifikasi nomina dari adjektiva (K Sifat + K. Benda)
Kegiatan/Proyek	(Wawancara) Hewan Peliharaan (Proyek) Poster Hewan Peliharaan
Budaya	Bunyi Hewan
Sikap	persahabatan, rasa tanggung jawab, cinta hewan

### 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:
  - (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; 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

#### G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas XI  
 Penerbit Erlangga Bab 16 **しろいねこが かいたいです**  
 Web : internet

#### Langkah-langkah Pembelajaran

##### Kegiatan Pendahuluan

Salam dan doa

Pengantar

##### **みて かんがえましょう**

- Pada pelajaran ini, siswa akan belajar memperkenalkan hewan peliharaan, ciri khasnya dan keinginan memelihara hewan peliharaan, dengan membuat poster.
- Siswa diminta untuk mengamati foto. Lalu minta siswa merefleksikan dengan kondisi mereka di

rumah berkaitan dengan hewan peliharaan.

- Setelah itu, siswa diminta membaca redaksi yang ada di *みて かんがえましょう* dan mendiskusikannya. Lalu, setelah berdiskusi, wakil dari kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusinya. Siswa lain boleh memberikan tanggapan atau memberikan informasi tambahan berdasarkan pengalaman maupun sumber terpercaya.

#### Kegiatan Inti 1. *ねこを かっています*

- きいて いいましょう 1*
  - Memperkenalkan nama-nama hewan peliharaan.
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
  - Sesuai panduan guru..
- にほんごで いいましょう*
  - Di bagian ini siswa diminta bekerja berpasangan atau berkelompok. Saling mengecek jawaban mereka. Jika ada perbedaan bisa ditanyakan argumennya.
  - Sesuai panduan guru..
- きいて いいましょう 2*
  - Memperkenalkan ciri khas hewan peliharaan.
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
  - Sesuai panduan guru..
- よみましょう*
  - Tujuan membaca di sini untuk menjodohkan dua kata yang sesuai dengan gambar.

#### Kegiatan Inti 2. *しろい ねこを かっています*

- ききましょう 1*
  - Situasinya seseorang membicarakan tentang hewan yang dipelihara.
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Jepang sebelum mendengarkan.
  - Sesuai panduan guru..
- はなしましょう 1*
  - Mengarahkan siswa untuk berlatih percakapan seperti yang tadi disimak dalam *ききましょう*.
  - Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
  - Sesuai panduan guru..
- Wawancara
  - Sesuai arahan buku.
- Refleksi Materi Pembelajaran 1
  - Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
  - Sesuai panduan guru..
  - Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.  
Fungsi  
(1) Menyatakan memelihara/tidak memelihara hewan  
(2) Menggambarkan ciri khas hewan peliharaan

#### Kegiatan Inti 3. *どんな ペットが かいたいですか*

- きいて いいましょう 3*
  - Memperkenalkan ungkapan ingin/tidak ingin memelihara hewan..
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
  - Sesuai panduan guru..



□ ききましよう 2

- Konfirmasikan gambar yang dipakai sebagai jawaban.
- Siswa diminta menyebutkan kata yang diwakili gambar dalam bahasa Jepang.
- Sesuai panduan guru..

□ はなしましよう 2

- Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
- Sesuai panduan guru..

Kegiatan Inti 4. きれいな とりが かいたいです

- Proyek: Poster Hewan Peliharaan
- Kegiatan ini memperkenalkan hewan yang dipelihara atau yang ingin dipelihara.
- Melalui proyek ini guru bisa menilai kreativitas, kerjasama, hasil kerja.
- Alur kegiatan sesuai arahan di buku.
- Contoh presentasi diperlihatkan. Pada saat presentasi semua anggota kelompok harus mendapat bagian kalimat presentasi, tidak boleh hanya diwakili oleh satu orang saja. Untuk itu sebelum tampil, perlu diberikan waktu untuk latihan.

□ ききましよう 3

- Konfirmasikan gambar yang dipakai sebagai jawaban.
- Siswa diminta menyebutkan kata yang diwakili gambar dalam bahasa Jepang.
- Sesuai panduan guru..

□ Contoh Presentasi

- Siswa diminta untuk membaca contoh presentasi, lalu diminta untuk berlatih presentasi.
- Setelah semua presentasi, siswa dalam kelompok diminta untuk berdiskusi sesuai arahan buku.

□ Refleksi Materi Pembelajaran 2

- Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
- Sesuai panduan guru..
- Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.  
Fungsi  
(3) Bertanya-jawab mengenai hewan yang ingin dipelihara.

Kegiatan 5. ことばの べんきょう

- Siswa diminta membaca struktur.
- Guru memberikan pertanyaan stimulus. Mengenai apa ことばの べんきょう pada pelajaran ini? Apa perbedaannya (bentuk, makna, fungsi)?
- Siswa diminta mengerjakan latihan, lalu saling periksa dengan temannya, kemudian diperiksa bersama dengan memperdengarkan audio.
- Jika ada waktu bisa membaca bersama.

□ かきましよう

- Pertama, siswa diminta untuk menuliskan kalimat di atas tulisan yang tipis. Setelah selesai, siswa diminta untuk menuliskan karangan seperti contoh karangan di atas, dengan alur karangan yang tertulis dalam bahasa Indonesia.

Kegiatan Inti 6. ぶんか

- Siswa berdiskusi mengenai butir-butir yang tertulis. Setelah itu wakil kelompok melaporkan hasil diskusi. Dalam menjawab tentu siswa boleh menggunakan bahasa Indonesia ataupun Jepang (untuk kata-kata yang mereka ketahui)

### 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 1.

#### MATERI PEMBELAJARAN

a. Pengetahuan: nama hewan peliharaan, kata untuk menyatakan cirri khas hewan peliharaan

b. Keterampilan (can- do):

- dapat menyatakan memelihara atau tidak memelihara hewan peliharaan dan cirri khasnya
- dapat menyatakan ingin mencoba memelihara hewan peliharaan

Sikap: persahabatan, rasa tanggungjawab, cinta hewan

### 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						

### 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 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	Disipli	Kreativitas		

					n			

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

Contoh :

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

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

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 : XI/ 1  
Materi Pokok : Hobi, kesukaan, dan hal yang sering dilakukan  
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
3.2. Memilih kegiatan tentang kesenangan, wisata, makanan khas, cita-cita pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.2. Menghasilkan wacana mengenai kegiatan tentang kesenangan, wisata, makanan khas, cita-cita dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks

#### Indikator Pencapaian Kompetensi

Keterampilan (Can-do)	(1) Dapat menyatakan mengenai hobi, kesukaan, dan hal yang sering dilakukan. (2) Dapat mempresentasikan hasil wawancara dengan memperlihatkan poster.
Pengetahuan (にほんご)	(1) しゅみは おんがくです。 Shumi wa ongaku desu. (2) よく ロックを ききます。 Yoku rokku o kikimasu. (3) Hydeが すきです Hyde ga suki desu.
ことばのべんきょう	Kalimat Nomina
Kegiatan/Proyek	(Wawancara) Hobi (Proyek) Poster Hobi Teman
Budaya	Hobi Unik
Sikap	persahabatan (perhatian dan respek terhadap teman)

#### 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:
  - (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 hobi dan kesukaan

#### G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas XI  
 Penerbit Erlangga Bab 17 よく ロックを ききます  
 Web : internet Langkah- langkah Pembelajaran



## Langkah-langkah Pembelajaran

### Kegiatan Pendahuluan

Salam dan doa

Pengantar

**みて かんがえましょう**

- Pada pelajaran ini, siswa akan belajar memperkenalkan hobi dan kesukaannya kepada teman agar bisa lebih akrab satu dengan yang lain. Sebagai proyek, siswa diminta untuk memperkenalkan hobi dan kesukaan salah satu teman, dan memberikan kesannya terhadap teman tersebut.
- Siswa diminta untuk mengamati foto, siapa, di mana, sedang apa. Lalu minta siswa merefleksikan dengan kondisi mereka sendiri. Guru dapat menanyakan, “Seserius apa kalian melakukan hobi dan kesukaan kalian?”, dll.
- Setelah itu, siswa diminta membaca redaksi yang ada di **みて かんがえましょう** dan mendiskusikannya. Lalu, setelah berdiskusi, wakil dari kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusinya. Siswa lain boleh memberikan tanggapan atau memberikan informasi tambahan berdasarkan pengalaman maupun sumber terpercaya.

### Kegiatan Inti 1. わたしの しゅみは おんがくです

**きいて いいましょう 1**

- Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
- Sesuai panduan guru..

**にほんごで いいましょう**

- Di bagian ini siswa diminta bekerja berpasangan atau berkelompok. Saling mengecek jawaban mereka. Jika ada perbedaan bisa ditanyakan argumennya bukan latihan menulis kata
- Sesuai panduan guru..

**よみましょう 1**

- Tujuan membaca adalah mengetahui bentuk huruf dari kosakata yang telah didengar di latihan sebelumnya.

**きいて いいましょう 2**

- Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
- Sesuai panduan guru..

**よみましょう 2**

- Tujuan membaca adalah memasangkan kata kerja dan kata benda yang sesuai.

### Kegiatan Inti 2. よく ロックを ききます

**ききましょう 1**

- Situasinya seseorang membicarakan hobi dan kegiatan yang sering dilakukan.
- Konfirmasi dulu gambar dalam Jepang sebelum mendengarkan.
- Sesuai panduan guru..

**はなしましょう 1**

- Mengarahkan siswa untuk berlatih percakapan seperti yang tadi disimak dalam **ききましょう**
- Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
- Sesuai panduan guru..

**Wawancara**

- Sesuai arahan buku

### Kegiatan Inti 3. Narutoが すきです

- ききましよう 2
  - Konfirmasikan gambar yang dipakai sebagai jawaban.
  - Siswa diminta menyebutkan kata yang diwakili gambar dalam bahasa Jepang.
  - Sesuai panduan guru..
  - Setelah selesai mencocokkan jawaban, siswa diminta melengkapi kalimat percakapan yang tersedia di buku.
  
- はなしましよう 2
  - Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
  - Sesuai panduan guru..
  
- Refleksi Materi Pembelajaran 1
  - Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
  - Sesuai panduan guru..
  - Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.  
Fungsi  
(1) Menyatakan hobi diri sendiri.  
(2) Menyatakan hal yang sering dilakukan (berkaitan hobi)
  
- ききましよう 3
  - Konfirmasikan gambar yang dipakai sebagai jawaban.
  - Sesuai panduan guru..
  
- Proyek: Poster Hobi Teman
  - Siswa diminta untuk mewawancarai teman yang jarang diajak berbicara, untuk mendapat informasi mengenai hobi dan kesukaannya.
  - Alur kegiatan sesuai arahan di buku.
  - Contoh presentasi diperlihatkan
  - Saat ada yang presentasi, siswa lain mengisi Lembar Kerja 7.
  
- Refleksi Materi Pembelajaran 2
  - Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
  - Sesuai panduan guru..
  - Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.  
Fungsi  
(3) Menyatakan kesukaan

#### Kegiatan Inti 4. ことばの べんきょう

- Siswa diminta membaca Struktur
  - Guru memberikan pertanyaan stimulus. Mengenai apa ことばの べんきょう pada pelajaran ini? Apa perbedaannya (bentuk, makna, fungsi)?
  - Siswa diminta mengerjakan latihan, lalu saling periksa dengan temannya, kemudian diperiksa bersama dengan memperdengarkan audio.
  - Jika ada waktu bisa membaca bersama.
  -
  
- よみましよう 3
  - Tujuan membaca di sini untuk mendapatkan informasi yang ditanyakan dalam waktu singkat. Maka tidak perlu membaca dan menerjemahkan per kalimat.
  - Periksa jawaban antar teman, lalu bersama teman kelas
  - Sebagai tambahan, apabila masih ada waktu setelah memeriksa jawaban, bisa dilakukan membaca nyaring bersama, dan menyebutkan artinya.

### Kegiatan Inti 9. ぶんか

- Siswa berdiskusi mengenai butir-butir yang tertulis. Setelah itu wakil kelompok melaporkan hasil diskusi. Dalam menjawab tentu siswa boleh menggunakan bahasa Indonesia ataupun Jepang (untuk kata-kata yang mereka ketahui)
- 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
- Menyampaikan tindak lanjut dan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- Doa tutup dan salam

### LAMPIRAN 1.

#### MATERI PEMBELAJARAN

- Pengetahuan: Hobi, kesukaan, hal yang dilakukan berkaitan dengan hobi
- Keterampilan (can-do):
  - dapat menyatakan mengenai hobi, kesukaan, dan hal yang sering dilakukan
  - dapat mempresentasikan hasil wawancara dengan memperlihatkan poster
- Sikap: persahabatan (perhatian dan respek terhadap teman)

### 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						

### 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.

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

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

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

#### INSTRUMEN UNJUK KERJA

No	Nama	INDIKATOR PENILAIAN	Jumlah	Nilai
----	------	---------------------	--------	-------

	Siswa	Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas	Skor	i

#### 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 : XI/ 1  
Materi Pokok : Kebiasaan makan pagi dan makanan kesukaan  
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
3.2. Memilih kegiatan tentang kesenangan, wisata, makanan khas, cita-cita pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.2. Menghasilkan wacana mengenai kegiatan tentang kesenangan, wisata, makanan khas, cita-cita dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks

### Indikator Pencapaian Kompetensi

Keterampilan (Can-do)	(1) Dapat berbicara mengenai kebiasaan makan pagi secara sederhana. (2) Dapat menyatakan makanan kesukaan.
Pengetahuan (にほんご)	(1) やさいを たべます。 Yasai o tabemasu. (2) あさごはんを たべますか。 Asa-gohan o tabemasu ka. はい、たべます。/ いいえ、たべません。 Hai, tabemasu. / Iie, tabemasen. (3) ごはんと たまごを たべます。 Gohan to tamago o tabemasu. (4) くだものが すきです。 Kudamono ga suki desu. ぎゅうにゅうは すきじゃないです。 Gyuunyuu wa sukijanai desu. (5) やさいも すきです。 Yasai mo suki desu
ことばのべんきょう	Konjugasi Adjektiva Na
Kegiatan/Proyek	(Proyek) Survei Makan Pagi
Budaya	Makan Pagi
Sikap	kerja sama, kemandirian (perhatian tentang kesehatan)

### 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 Kebiasaan makan pagi dan makanan kesukaan
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

G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas XI  
Penerbit Erlangga Bab 18 あさごはんをたべます  
Web : internet Langkah- langkah Pembelajaran

Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

- Salam dan doa
- Pengantar
- みて かんがえましょう**
  - Pada pelajaran ini, siswa akan belajar memperkenalkan kebiasaan sarapan pagi melalui survei makan pagi.
  - Siswa diminta untuk mengamati foto. Lalu minta siswa merefleksikan dengan kondisi mereka di rumah berkaitan dengan kebiasaan makan pagi.
  - Setelah itu, siswa diminta membaca redaksi yang ada di **みて かんがえましょう** dan mendiskusikannya. Lalu, setelah berdiskusi, wakil dari kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusinya. Siswa lain boleh memberikan tanggapan atau memberikan informasi tambahan berdasarkan pengalaman maupun sumber terpercaya.

Kegiatan Inti 1. ごはんを たべます

- きいて いいましょう 1**
  - Memperkenalkan nama-nama sarapan pagi.
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
  - Sesuai panduan guru..
- にほんごで いいましょう**
  - Di bagian ini siswa diminta bekerja berpasangan atau berkelompok. Saling mengecek jawaban mereka. Jika ada perbedaan bisa ditanyakan argumennya. BUKAN latihan menulis kata
  - Sesuai panduan guru..
- よみましょう**
  - Tujuan membaca di sini untuk mengisi angket sarapan diri sendiri.
  - Selesai mengerjakan, mereka diminta untuk membacakan isi angket mereka dalam kelompok masing-masing secara bergantian.
  - Sebagai tambahan, bisa ditanyakan “apakah ada teman kelompok yang sarapannya sama denganmu?”

Kegiatan Inti 2. あさごはんを たべますか

- ききましょう 1**
  - Situasinya seseorang membicarakan tentang makan pagi.
  - Sesuai panduan guru..
- はなしましょう 1**
  - Mengarahkan siswa untuk berlatih percakapan seperti yang tadi disimak dalam **ききましょ**
  - Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
  - Sesuai panduan guru..
- ききましょう 2**
  - Konfirmasikan gambar yang dipakai sebagai jawaban.
  - Siswa diminta menyebutkan kata yang diwakili gambar dalam bahasa Jepang.
  - Sesuai panduan guru..

- はなしましろう 2
  - Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
  - Sesuai panduan guru..
- 3. あさごはんを たべます
  - Proyek: Survei Makan Pagi
    - Kegiatan ini mewawancarai teman mengenai makan pagi. Melalui proyek ini guru bisa menilai kerjasama, dan ketelitian hasil kerja.
    - Alur kegiatan sesuai arahan di buku.
    - Data dari hasil presentasi setiap kelompok harus dicatat oleh masing-masing kelompok lain, karena hasil akhirnya akan dipergunakan untuk membuat grafik.
  - Contoh presentasi
    - Diperlihatkan.
    - Pada saat presentasi semua anggota kelompok harus mendapat bagian kalimat presentasi, tidak boleh hanya diwakili oleh satu orang saja. Untuk itu sebelum tampil, perlu diberikan waktu untuk latihan.
  - Contoh grafik
    - Diperlihatkan dan dijelaskan terlebih dulu.
    - Dari hasil yang tertera digrafik, siswa diminta berdiskusi untuk menarik kesimpulan, lalu wakil kelompok mempresentasikan.
  - Refleksi Materi Pembelajaran 1
    - Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
    - Sesuai panduan guru..
    - Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.  
Fungsi
      - (1) Menyatakan kebiasaan.
      - (2) Bertanya-jawab mengenai hal yang biasa dilakukan
      - (3) Menyatakan dua hal setara.

#### Kegiatan Inti 4. くだものが すきです

- きいて いいましろう 2
  - Memperkenalkan ungkapan suka atau tidak suka suatu makanan.
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
  - Sesuai panduan guru..
- ききましろう 3
  - Konfirmasikan gambar yang dipakai sebagai jawaban.
  - Siswa diminta menyebutkan kata yang diwakili gambar dalam bahasa Jepang.
  - Sesuai panduan guru..
- はなしましろう 2
  - Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
  - Sesuai panduan guru..
- Refleksi Materi Pembelajaran 2
  - Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
  - Sesuai panduan guru..
  - Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.  
Fungsi
    - (4) Menyatakan hal yang disukai dan tidak disukai
    - (5) Menyatakan hal yang sama dengan pernyataan sebelumnya.

#### Kegiatan Inti 5. ことばの べんきょう

- Siswa diminta membaca Struktur

- Guru memberikan pertanyaan stimulus. Mengenai apa **ことばの べんきょう** pada pelajaran ini? Apa perbedaannya (bentuk, makna, fungsi)?
- Siswa diminta mengerjakan latihan, lalu saling periksa dengan temannya, kemudian diperiksa bersama dengan memperdengarkan audio.
- Jika ada waktu bisa membaca bersama.

□ **かきましよう**

- Pertama, siswa diminta untuk menuliskan kalimat di atas tulisan yang tipis. Setelah selesai, siswa diminta untuk menuliskan karangan seperti contoh karangan di atas, dengan alur karangan yang tertulis dalam bahasa Indonesia.
- Siswa diminta untuk menggambar atau menempel foto makan paginya

Kegiatan Inti 6. **ぶんか**

- Siswa berdiskusi mengenai butir-butir yang tertulis. Setelah itu wakil kelompok melaporkan hasil diskusi. Dalam menjawab tentu siswa boleh menggunakan bahasa Indonesia ataupun Jepang (untuk kata-kata yang mereka ketahui)

Kegiatan Penutup

1. **Simpulan**  
Rangkuman Materi Pembelajaran  
Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.  
Siswa diminta untuk membuat satu kalimat yang sama dengan fungsi yang sedang 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

LAMPIRAN 1.

**MATERI PEMBELAJARAN**

- a. Pengetahuan: makanan, minuman, kata dan ungkapan untuk makanan dan minuman yang disukai dan tidak disukai, kata bilangan untuk orang
- b. Keterampilan (can-do):
  - dapat berbicara mengenai kebiasaan makan pagi secara sederhana
  - dapat menyatakan makanan kesukaan
- c. Sikap: kerjasama, kemandirian (perhatian tentang kesehatan)

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						

No	Waktu	Nama	Kejadian/ Perilaku	Butir sikap	Positif/ negatif	Tindak lanjut
4						
5						
6						
7						
8						

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

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		



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 : XI/ 1  
Materi Pokok : Wisata  
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
3.2. Memilih kegiatan tentang kesenangan, wisata, makanan khas, cita-cita pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.2. Menghasilkan wacana mengenai kegiatan tentang kesenangan, wisata, makanan khas, cita-cita dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks

### Indikator Pencapaian Kompetensi

Keterampilan (Can-do)	(1) Dapat menyatakan pengalaman dan kesan berwisata. (2) Dapat menjelaskan dengan sederhana mengenai warisan dunia.
Pengetahuan (にほんご)	(1) ベルーへ いったことが あります。 <i>Peru e itta koto ga arimasu.</i> (2) ちゅうごくの りょうりは とても おいしかったです。 <i>Chuugoku no ryouri wa totemo oishikatta desu.</i> (3) マチュ・ピチュは ベルーに あります。 <i>Machu Picchu wa Peru ni arimasu.</i> (4) ふじさんは たかい やまです。 <i>Fujisan wa takai yama desu.</i> (5) コモドとうに めずらしい どうぶつが います。 <i>Komodo-tou ni mezurashii doubutsu ga imasu.</i>
ことばのべんきょう	Konjugasi Adjektiva Bentuk Lampau
Kegiatan/Proyek	(Show & Tell) Pengalaman Berwisata (Proyek) Memperkenalkan Situs Warisan Dunia
Budaya	Situs Warisan Dunia
Sikap	kepedulian internasional, penghargaan terhadap diri sendiri, tanggung rasa, peduli lingkungan

### 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 かんがえましよう**: 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 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:
    - (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;
    - (4) setiap jenis teks memiliki struktur berpikir /kognisi yang berbeda-beda yang harus disadari agar komunikasi lebih efektif;
    - (5) 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

G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas XI

Penerbit Erlangga Bab 19 パリへ いったことが あります

Web : internet

Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

1. Salam dan doa

2. Pengantar

**みて かんがえましょう**

- Pada pelajaran ini, siswa akan belajar memperkenalkan tempat yang menjadi warisan dunia. Sebagai proyek, siswa diminta untuk memperkenalkan salah satu tempat warisan dunia dalam bentuk power point dan mempresentasikannya.
- Siswa diminta untuk mengamati foto, lalu diskusikan apa, di mana, dan apa kesamaan kedua gambar tersebut (Jawaban: Keduanya warisan dunia).
- Setelah itu, siswa diminta membaca redaksi yang ada di **みて かんがえましょう** dan mendiskusikannya. Lalu, setelah berdiskusi, wakil dari kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusinya. Siswa lain boleh memberikan tanggapan atau memberikan informasi tambahan berdasarkan pengalaman maupun sumber terpercaya.

Kegiatan Inti 1. にほんへ いったことが あります

**きいて いいましょう 1**

- Konfirmasi dulu negara-negara di dalam peta dengan bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
- Sesuai panduan guru..

**かきましょう**

- Siswa diminta untuk menyebutkan dulu bendera negara yang ada pada gambar, lalu siswa diberi waktu untuk menuliskan nama negaranya dalam tulisan Jepang.
- Setelah itu, siswa mencocokkan dengan teman di dekatnya.
- Jika ada waktu, siswa diminta menuliskan satu negara di depan dan siswa lain menilai apakah tulisannya benar atau tidak. Kalau tidak benar, minta siswa lain memperbaikinya.

**きいて いいましょう 2**

- Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
- Sesuai panduan guru..

Kegiatan Inti 2. インドで なにを しましたか

**ききましょう1**

- Situasinya seseorang membicarakan hobi dan kegiatan yang sering dilakukan tempat wisata yang pernah dikunjungi (tempat, yang dilakukan di sana, dan kesan).
- Konfirmasi dulu gambar dalam Jepang sebelum mendengarkan.
- Sesuai panduan guru..
- Kegiatan berikutnya adalah mendengarkan untuk melengkapi kalimat percakapan.

**はなしましょう 1**

- siswa berlatih percakapan seperti yang sebelumnya disimak dalam **ききましょう**.
- Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
- Sesuai panduan guru..

**Show and Tell: Pengalaman Berwisata**

- Presentasi singkat mengenai tempat wisata yang pernah dikunjungi

- Sesuai arahan guru
- Contoh Presentasi
  - Diperlihatkan.
- Refleksi Materi Pembelajaran 1
  - Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
  - Sesuai panduan guru.
  - Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.  
Fungsi
    - (1) Menyatakan pernah mengunjungi suatu tempat wisata.
    - (2) Menyatakan kesan.

### Kegiatan Inti 3. ふじさんは たかい やまです 2

- Baca Pengantar di buku siswa
- きいて いいましょう 3
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
  - Sesuai panduan guru..
  - Konfirmasi dulu arti dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
- にほんごで いいましょう
  - Di bagian ini siswa diminta bekerja berpasangan atau berkelompok. Saling mengecek jawaban mereka. Jika ada perbedaan bisa ditanyakan argumennya.
  - Sesuai panduan guru..
- Proyek: Memperkenalkan Warisan Dunia
  - Siswa dalam kelompok membuat materi dalam power point yang berisi memperkenalkan salah satu warisan dunia
  - Alur kegiatan sesuai arahan di buku.
- ききましよう 3
  - Konfirmasikan gambar atau kosakata yang dipakai sebagai jawaban.
  - Siswa diminta menyebutkan kata yang diwakili gambar dalam bahasa Jepang.
  - Sesuai panduan guru..
- Cara Presentasi
  - Sesuai arahan buku.
- Contoh Slide
  - Hanya sebagai contoh.
- Contoh Presentasi
  - Diperlihatkan.
- Refleksi Materi Pembelajaran 2
  - Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut
  - Sesuai panduan guru..
  - Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.  
Fungsi
    - (3) Menyatakan keberadaan suatu warisan dunia.
    - (4) Menjelaskan jenis warisan dunia.
    - (5) Menyebutkan peninggalan yang ada di tempat yang menjadi warisan dunia.

### Kegiatan Inti 4. ことばの べんきょう

- Siswa diminta membaca Struktur
- Guru memberikan pertanyaan stimulus. Mengenai apa ことばの べんきょう pada pelajaran ini? Apa perbedaannya (bentuk, makna, fungsi)?
- Siswa diminta mengerjakan latihan, lalu saling periksa dengan temannya, kemudian diperiksa bersama dengan memperdengarkan audio.
- Jika ada waktu bisa membaca bersama.

□ よみましょう

- Tujuan membaca di sini untuk mendapatkan informasi yang ditanyakan dalam waktu singkat. Maka, tidak perlu membaca dan menerjemahkan per kalimat.
- Periksa jawaban antar teman, lalu bersama teman kelas.
- Sebagai tambahan, apabila masih ada waktu setelah memeriksa jawaban, bisa dilakukan membaca nyaring bersama, dan menyebutkan artinya.

Kegiatan Inti 5. ぶんか

□ Siswa berdiskusi mengenai butir-butir yang tertulis. Setelah itu wakil kelompok melaporkan hasil diskusi. Dalam menjawab tentu siswa boleh menggunakan bahasa Indonesia ataupun Jepang (untuk kata-kata yang mereka ketahui)

Kegiatan Penutup

1. Simpulan

Rangkuman Materi Pembelajaran

Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.

Siswa diminta untuk membuat satu kalimat yang sama dengan fungsi yang sedang 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

LAMPIRAN 1.

MATERI PEMBELAJARAN

- Pengetahuan: nama Negara, ungkapan kesan, penjelasan warisan dunia, kanji yang berhubungan dengan bahasa dan orang
- Keterampilan (can-do);
  - dapat menyatakan pengalaman dan kesan wisata
  - dapat menjelaskan dengan sederhana mengenai warisan dunia
- Sikap: kepedulan internasional, penghargaan terhadap diri sendiri, tenggang rasa, peduli lingkungan

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						

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

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

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

o.	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 : XI/ 1  
 Materi Pokok : Cita- cita  
 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
3.2. Memilih kegiatan tentang kesenangan, wisata, makanan khas, cita-cita pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.2. Menghasilkan wacana mengenai kegiatan tentang kesenangan, wisata, makanan khas, cita-cita dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks

### Indikator Pencapaian Kompetensi

Keterampilan (Can-do)	(1) Dapat menyatakan riwayat hidup dan masa kanak-kanak. (?) Dapat menyatakan tentang cita-cita.
Pengetahuan (にほんご)	(1) ジョグジャカルタで うまれました。 <i>Yogyakarta de umaremashta.</i> (2) ちゅうがっこうの とき、スマランに ひっこしました。 <i>Chuugakkou no toki, Semarang ni hikkoshimashita.</i> (3) よく つりを しました。 <i>Yoku tsuri o shimashita.</i> (4) しょうらい にほんで はたらきたいです。 <i>Shourai nihon de hatarakitai desu.</i>
ことばのべんきょう	Ungkapan Keinginan
Kegiatan/Proyek	(Wawancara) Riwayat Hidup
Budaya	Yang dilakukan setelah lulus pendidikan
Sikap	tanggung jawab, kemandirian

### 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 かんがえましよう*: Tujuan dari kegiatan ini adalah mengantarkan hal yang akan dipelajari dalam bab tersebut, serta memberikan gambaran target dari tema.

- きいて いきましょう: Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan arti, lafal kata, serta ungkapan yang akan digunakan dalam bab tersebut.
- にほんごで いきましょう: 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:
    - (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 cita- cita

#### G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas XI Penerbit Erlangga Bab 20 しょうらい にほんに りゅうがくしたいです

Web : internet Langkah- langkah Pembelajaran

#### Langkah-langkah Pembelajaran

##### Kegiatan Pendahuluan

1. Salam dan doa
2. Pengantar □ みて かんがえましょう

- Pada pelajaran ini, siswa akan berbicara mengenai riwayat hidup.
- Siswa diminta untuk mengamati foto. Lalu minta siswa merefleksikan dengan kondisi mereka saat masa kecil dan cita-cita kelak.
- Setelah itu, siswa diminta membaca redaksi yang ada di みて かんがえましょう dan mendiskusikannya. Lalu, setelah berdiskusi, wakil dari kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusinya. Siswa lain boleh memberikan tanggapan atau memberikan informasi tambahan berdasarkan pengalaman maupun sumber terpercaya.

##### Kegiatan Inti 1. ジャカルタで うまれました

- きいて いいましょう 1
  - Memperkenalkan riwayat hidup (Lahir, dibesarkan dan berpindah tempat tinggal)
  - Konfirmasi dulu gambar dan kosakata dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
  - Sesuai panduan guru..
- きいて いいましょう 2
  - Memperkenalkan kenangan kegiatan masa kecil.
  - Konfirmasi dulu gambar dan kosakata dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
  - Sesuai panduan guru..
- かきましょう 1
  - Siswa diminta untuk melengkapi karangan sesuai dengan gambar yang tersedia.
  - Konfirmasikan dulu apa makna gambar tersebut agar dapat masuk dalam cerita karangan.
  - Siswa diminta mengarang mengenai riwayat hidupnya.
  - Sebagai kegiatan tambahan, karangan ini bisa dibacakan dalam kelompok secara bergantian.

##### Kegiatan Inti 2. どこで うまれましたか

- ききましょう 1
  - Situasinya seseorang membicarakan tentang riwayat hidupnya
  - Konfirmasi dulu kota-kota yang ada dalam peta.
  - Sesuai panduan guru..
- はなしましょう 1
  - Mengarahkan siswa untuk berlatih percakapan seperti yang tadi disimak dalam ききましょう
  - Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
  - Sesuai panduan guru..
- ききましょう 2

- Konfirmasikan gambar yang dipakai sebagai jawaban.
- Siswa diminta menyebutkan kata yang diwakili gambar dalam bahasa Jepang.
- Sesuai panduan guru..

□ はなしましょう 2

- Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri
- Sesuai panduan guru..

□ Wawancara

- Sesuai arahan guru

□ Refleksi Materi Pembelajaran 1

- Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
- Sesuai panduan guru..
- Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.  
Fungsi  
(1) Menyatakan tempat lahir dan dibesarkan.  
(2) Menyatakan kapan dan pindah ke mana.  
(3) Menyatakan kekhasan masa kanak-kanak.

Kegiatan Inti 3. つうやくに なりたいです

□ きいて いいましょう 3

- Memperkenalkan ungkapan cita-cita.
- Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
- Sesuai panduan guru..

□ ききましょう 3

- Konfirmasikan gambar yang dipakai sebagai jawaban.
- Siswa diminta menyebutkan kata yang diwakili gambar dalam bahasa Jepang.
- Sesuai panduan guru..

□ はなしましょう 3

- Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
- Sesuai panduan guru..

□ Refleksi Materi Pembelajaran 2

- Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
- Sesuai panduan guru..
- Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.  
Fungsi  
(4) Menyatakan keinginan

Kegiatan Inti 4. ことばの べんきょう

- Siswa diminta membaca Struktur
- Guru memberikan pertanyaan stimulus. Mengenai apa ことばの べんきょう pada pelajaran ini? Apa perbedaannya (bentuk, makna, fungsi)?
- Siswa diminta mengerjakan latihan, lalu saling periksa dengan temannya, kemudian diperiksa bersama dengan memperdengarkan audio.
- Jika ada waktu bisa membaca bersama.

□ かきましょう2

- Pertama, siswa diminta untuk menuliskan kalimat di atas tulisan yang tipis.
- Setelah selesai, siswa diminta untuk menuliskan karangan seperti contoh di atas.

Kegiatan Inti 5. ぶんか

- Siswa berdiskusi mengenai butir-butir yang tertulis. Setelah itu wakil kelompok melaporkan hasil diskusi. Dalam menjawab tentu siswa boleh menggunakan bahasa Indonesia ataupun Jepang (untuk kata-kata yang mereka ketahui)

**Kegiatan Penutup**

1. Simpulan  
Rangkuman Materi Pembelajaran  
Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.  
Siswa diminta untuk membuat satu kalimat yang sama dengan fungsi yang sedang 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

**LAMPIRAN I**

**MATERI PEMBELAJARAN**

- a. Pengetahuan: riwayat hidup, kata-kata ciri khas masa kanak-kanak, kata-kata yang berkaitan dengan cita-cita
- b. Keterampilan (can-do):
  - dapat menyatakan riwayat hidup dan masa kanak-kanak
  - dapat menyatakan tentang cita-cita
- c. Sikap: tanggung jawab, kemandirian

**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						

**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 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 = 2x5 = 10

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

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 : XI/ 1  
 Materi Pokok : Cara bersekolah dan waktu tempuh  
 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
3.3. Menjelaskan tindak tutur yang mendeskripsikan kehidupan sehari- hari sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	4.3. Menggunakan tindak tutur yang mendeskripsikan kehidupan sehari- hari sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan

### Indikator Pencapaian Kompetensi

Keterampilan (Can-do)	(1) Mampu mengatakan cara bersekolah dan waktu tempuh ke sekolah.
Pengetahuan (にほんご)	(1) わたしは バイクで がっこうへ きます。 <i>Watashi wa baiku de gakkou e kimasu.</i> (2) うちから がっこうまで 5ふんぐらいです。 <i>Uchi kara gakkou made go-fun gurai desu.</i> (3) じてんしゃで がっこうへ きます。 <i>Jitensha de gakkou e kimasu.</i> アンコットで がっこうへ いきます。 <i>Angkot de gakkou e ikimasu.</i>
ことばのべんきょう	Verba "pergi", "datang", dan "pulang"
Kegiatan/Proyek	(Proyek) Survei Alat Transportasi
Budaya	Sarana transportasi siswa SMP dan SMA
Sikap	kerja sama, tanggung jawab, cakap IT

### 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 かんがえましよう*: 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 cara bersekolah dan waktu yang ditempuh ke sekolah
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 cara bersekolah dan jangka waktu

G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas XI

Penerbit Erlangga Bab 21 バスで がっこうへ きます

Web : internet

Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

1. Salam dan doa

2. Pengantar □ *みて かんがえましょう*

- Pada pelajaran ini, siswa akan berlatih menyatakan kendaraan yang digunakan saat pulang pergi ke sekolah, dan mereka akan melakukan survei terkait dengan hal ini.
- Siswa diminta untuk mengamati foto, lalu diskusikan apa, dimana, dan apa kesamaan kedua dan perbedaan gambar tersebut.
- Setelah itu, siswa diminta membaca redaksi yang ada di *みて かんがえましょう* dan mendiskusikannya. Lalu, setelah berdiskusi, wakil dari kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusinya. Siswa lain boleh memberikan tanggapan atau memberikan informasi tambahan berdasarkan pengalamannya maupun sumber terpercaya.

Kegiatan Inti 1. *バスで がっこうへ きます*

□ *きいて いいましよう1*

- Konfirmasi dulu nama kendaraan dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan, dan baca juga percakapan yang tertulis.
- Sesuai panduan guru..

□ *にほんごで いいましよう*

- Di bagian ini siswa diminta bekerja berpasangan atau berkelompok. Saling mengecek jawaban mereka. Jika ada perbedaan bisa ditanyakan argumennya.
- Sesuai panduan guru..

Kegiatan Inti 2. *うちから がっこうまで どのぐらいですか*

□ *きいて いいましよう2*

- Perkenalkan waktu tempuh ke sekolah.
- Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
- Siswa diminta membaca pertanyaan terlebih dulu.
- Sesuai panduan guru..

□ Mini Task

- Guru menyebutkan waktu tempuh (yang telah diajarkan) dalam bahasa Jepang, lalu siswa yang waktu tempuhnya disebut oleh guru mengangkat tangannya.

□ *ききましよう*

- Situasi yang berlangsung adalah seseorang membicarakan alat transportasi yang digunakan dan waktu tempuh.
- Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Jepang sebelum memperdengarkan, informasi apa yang harus

- fokus didengar, serta cara mengisi Lembar Kerja.
- Sesuai panduan guru..
- はなしましろう1
  - Mengarahkan siswa untuk berlatih percakapan seperti yang tadi disimak dalam ききましよう mengenai alat transportasi yang digunakan saat datang ke sekolah.
  - Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
  - Sesuai panduan guru..
- はなしましろう2
  - Mengarahkan siswa untuk berlatih percakapan seperti yang tadi disimak dalam ききましよう mengenai waktu tempuh dari rumah ke sekolah.
  - Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri
  - Sesuai panduan guru..
- Refleksi Materi Pembelajaran 1
  - Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
  - Sesuai panduan guru..
  - Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.
    - Fungsi
    - (1) Menyatakan cara datang ke sekolah.
    - (2) Menyatakan waktu tempuh ke sekolah.

#### Keiatan Inti 3. なんて がっこうへ きますか

- Proyek: Survei Alat Transportasi
  - Alur kegiatan sesuai arahan di buku.
  - Siswa diingatkan untuk mencocokkan hasil survei mereka dengan teman kelompok.
  - Hasil survei kelompok direkapitulasi (digabungkan) menjadi hasil survei kelas.
- Contoh Percakapan
  - Perengarkan dan berlatih antar pasangan.
  - Setelah siswa lancar, baru percakapan ini digunakan untuk melakukan survei.
- Contoh Presentasi Hasil Survei
  - Sebelum mencontohkan presentasi, ulang sebentar sebutan jumlah orang (Maksimal sejumlah siswa di kelas, karena akan digunakan saat presentasi hasil satu kelas)
  - Perlihatkan cara presentasi.
  - Beri waktu siswa untuk berlatih di dalam kelompok.
  - Semua anggota kelompok harus mendapat kesempatan untuk mempresentasikan satu bagian dari presentasi kelompok.
  - Saat kelompok lain melakukan presentasi kelompok lain mencatat hasilnya menggunakan Lembar kerja 4 (tunjukkan contoh tabel), yang akan digunakan untuk membuat grafik. Kesalahan data akan membuat bentuk grafik berbeda.
  - Guru meminta siswa untuk mengamati hasil survei dalam bentuk grafik, lalu menyimpulkan data tersebut. Misal, “Ternyata 75% siswa kelas ini datang ke sekolah dengan naik motor” dsb.

#### Kegiatan Inti 4. オラワンさんは？

- よみましよう2
  - Sebelum membaca, guru meminta siswa untuk melihat gambar di tabel.
  - Menanyakan “di mana tempat keberadaannya?”. Hal ini untuk menyadarkan mereka perbedaan kata “kimasu” dan “ikimasu” yang akan keluar di audio.
  - Tujuan membaca di sini untuk mendapatkan informasi yang ditanyakan dalam waktu singkat. Maka, tidak perlu membaca dan menerjemahkan per kalimat.
  - Periksa jawaban antar teman, lalu bersama teman kelas.
  - Sebagai tambahan, apabila masih ada waktu setelah memeriksa jawaban, bisa dilakukan membaca nyaring bersama, dan menyebutkan artinya.

□ Refleksi Materi Pembelajaran 2

- Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
- Sesuai panduan guru..
- Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.

Fungsi

(3) Perbedaan 「きます」 dan 「いきます」

「きます」 diucapkan saat kita sudah berada di tempat yang dibicarakan.

「いきます」 diucapkan saat kita belum berada di tempat yang dibicarakan.

Kegiatan Inti 5. ことばの べんきょう

- Siswa diminta membaca struktur.
- Guru memberikan pertanyaan stimulus. Mengenai apa ことばの べんきょう pada pelajaran ini? Apa perbedaannya (bentuk, makna, fungsi)?
- Siswa diminta mengerjakan latihan, lalu saling periksa dengan temannya, kemudian diperiksa bersama dengan memperdengarkan audio.
- Jika ada waktu bisa membaca bersama.

□ よみましょう3

- Sebelum membaca, guru meminta siswa untuk melihat grafik dan membaca grafik dalam bahasa Indonesia terlebih dulu.
- Tujuan membaca di sini untuk mencari grafik yang sesuai dengan laporan hasil survei. Maka, tidak perlu menerjemahkan per kalimat.
- Periksa jawaban antar teman, lalu bersama teman kelas.
- Sebagai tambahan, apabila masih ada waktu setelah memeriksa jawaban, bisa dilakukan membaca nyaring bersama, dan menyebutkan artinya.

Kegiatan Inti 7. ぶんか

- Catatan: Warna biru adalah hasil survei siswa SMP, sedangkan warna pink adalah hasil survei siswa SMA. Berikut adalah hal yang bisa ditanyakan pada siswa sebelum mereka menjawab butir-butir pertanyaan untuk didiskusikan.
- Siswa SMP paling banyak berjalan kaki pergi ke sekolah.
- Siswa SMA paling banyak naik sepeda pergi ke sekolah.
- Mengapa siswa SMP lebih banyak berjalan kaki? Karena di Jepang siswa SMP bersekolah tidak terlalu jauh dari rumah, jadi tidak memerlukan alat transportasi. Sedangkan untuk siswa SMA, mungkin jaraknya dari rumah ke sekolah lebih jauh ketimbang saat SMP. Lalu, saat SMA, penggunaan alat transport juga ada yang lebih dari 2, misal: jalan kaki dan naik kereta, atau naik bis kemudian naik kereta, atau berjalan kaki lalu naik bis, atau naik kereta kemudian naik bis, dst.
- Siswa berdiskusi mengenai butir-butir yang tertulis. Setelah itu wakil kelompok melaporkan hasil diskusi. Dalam menjawab tentu siswa boleh menggunakan bahasa Indonesia ataupun Jepang (untuk kata-kata yang mereka ketahui)

Kegiatan Penutup

1. Simpulan

Rangkuman Materi Pembelajaran

Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.

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

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

4. Menyampaikan tindak lanjut dan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
5. 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 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	





--	--	--	--	--	--	--	--	--

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

Contoh :

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

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

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 : XI/ 1  
Materi Pokok : Kebiasaan rutin sehari-hari dan kegiatan di masa lalu  
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
3.3. Menjelaskan tindak tutur yang mendeskripsikan kehidupan sehari-hari sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur	4.3. Menggunakan tindak tutur yang mendeskripsikan kehidupan sehari-hari sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur

teks, dan unsur kebahasaan	teks, dan unsur kebahasaan
----------------------------	----------------------------

### Indikator Pencapaian Kompetensi

Keterampilan (Can-do)	(1) Dapat menyatakan dengan sederhana mengenai kebiasaan rutin sehari-hari. (2) Dapat menyatakan kegiatan di masa lalu.
Pengetahuan (にほんご)	(1) まいあさ 5じに おきます。 Maiaasa go-ji ni okimasu. (2) まいにち 8じかん ねます。 Mainichi hachi-jikan nemasu. (3) 8じはんから 5じまで がっこうで べんきょうします。 Hachi-ji han kara san-ji made gakkou de benkyou-shimasu. (4) げつようびは 5じに おきました。 Getsu-youbi wa go-ji ni okimashita.
ことばのべんきょう	Konjugasi verba: Bentuk <b>ます</b>
Kegiatan/Proyek	(Proyek 1) Target Kegiatan Sehari-hari (Proyek 2) Target Kegiatan Sehari-hari (Hasil Laporan)
Budaya	Manajemen waktu
Sikap	kehidupan kescharian yang disiplin/teratur, manajemen waktu

### 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 kebiasaan rutin dan kegiatan masa lalu
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 kebiasaan dan kegiatan lampau

#### G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas XI

Penerbit Erlangga Bab 22 まいあさ 5 じに おきます

Web : internet Langkah- langkah Pembelajaran

#### Langkah-langkah Pembelajaran

##### Kegiatan Pendahuluan

##### 1. Salam dan doa

##### 2. Pengantar □ みて かんがえましょう

- Pada bab ini, siswa akan berlatih menyatakan rencana kegiatan harian, dan mengevaluasi apakah rencana tersebut terealisasi atau tidak.
- Siswa diminta untuk mengamati foto, lalu diskusikan apa, dimana, dan apa kesamaan kedua dan perbedaan gambar tersebut.
- Setelah itu, siswa diminta membaca redaksi yang ada di みて かんがえましょう dan mendiskusikannya. Lalu, setelah berdiskusi, wakil dari kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusinya. Siswa lain boleh memberikan tanggapan atau memberikan informasi tambahan berdasarkan pengalaman maupun sumber

terpercaya.

### Kegiatan Inti 1. 5 じに おきます

- きいて いいましょう1
  - Konfirmasi dulu kegiatan sehari-hari dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
  - Sesuai panduan guru..
- にほんごで いいましょう
  - Di bagian ini siswa diminta bekerja berpasangan atau berkelompok. Saling mengecek jawaban mereka. Jika ada perbedaan bisa ditanyakan argumennya.
  - Sesuai panduan guru..
- きいて いいましょう2
  - Perkenalkan penyebutan jam.
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
  - Siswa diminta membaca pertanyaan terlebih dulu.
  - Sesuai panduan guru..
- Perdengarkan lagu 「いま、なんじ？」, lalu nyanyikan bersama
- Mini Task
  - Guru menyebutkan jam dalam bahasa Jepang, lalu siswa mencatat jam tersebut dalam bukunya.
- よみましょう
  - Sebelum membaca, guru meminta siswa untuk melihat grafik dan jelaskan siswa tugasnya menjodohkan kata kerja dengan kata yang ada dalam grafik.
  - Periksa jawaban antar teman, lalu bersama teman kelas.
  - Sebagai tambahan, apabila masih ada waktu setelah memeriksa jawaban, bisa dilakukan membaca nyaring bersama, dan menyebutkan artinya.

### 2. まいにち なんじに ねますか

- ききましょう1
  - Situasinya seseorang membicarakan kegiatan yang biasa dilakukan sehari-hari, serta waktu kegiatan tersebut dilakukan.
  - Konfirmasi dulu gambar dalam Jepang sebelum mendengarkan.
  - Sesuai panduan guru..
- ききましょう2
  - Situasinya seseorang membicarakan kegiatan yang biasa dilakukan sehari-hari, serta lama kegiatan tersebut dilakukan.
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Jepang sebelum memperdengarkan, informasi apa yang harus fokus didengar, serta cara mengisi lembar kerja.
  - Sesuai panduan guru..
- はなしましょう1
  - Siswa diminta menuliskan kegiatan yang biasa dilakukan sehari-hari, beserta waktunya.
  - Mengarahkan siswa untuk berlatih percakapan seperti contoh percakapan yang tersedia.
  - Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
  - Sesuai panduan guru..
- Proyek: Target Kegiatan Sehari-hari
  - Alur kegiatan sesuai arahan di buku.
  - Siswa diingatkan untuk mencocokkan hasil survei mereka dengan teman kelompok.
- Contoh Presentasi
  - Membaca contoh presentasi bersama.
  - Perlihatkan cara presentasi.
  - Siswa berlatih presentasi, setelah itu melakukan presentasi di dalam kelompok.
- Refleksi Materi Pembelajaran 1
  - Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.

- Sesuai panduan guru..
- Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.  
Fungsi
  - (1) Menyatakan waktu melakukan suatu kegiatan.
  - (2) Menyatakan berapa lama melakukan suatu kegiatan
  - (3) Menyatakan dari jam berapa sampai jam berapa suatu kegiatan dilakukan

### Kegiatan Inti 3. かようびは 10 じ ねませんでした

- ききましよう 3
  - Situasinya seseorang membicarakan realisasi dari rencana kegiatannya.
  - Konfirmasi dulu tulisan dalam tabel sebelum memperdengarkan, informasi apa yang harus fokus didengar, serta cara mengisi Lembar Kerja
  - Sesuai panduan guru..
- はなしましよう 2
  - Mengarahkan siswa untuk berlatih melaporkan realisasi rencana kegiatan.
  - Baca contoh percakapan bersama.
  - Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
  - Sesuai panduan guru..
- Refleksi Materi Pembelajaran 2
  - Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
  - Sesuai panduan guru..
  - Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.  
Fungsi
    - (4) Menyatakan kegiatan yang sudah dilakukan.
- Keterangan Waktu
  - Mengulang keterangan waktu yang sudah dipelajari selama ini.

### Kegiatan Inti 4. ことばの べんきょう

- Siswa diminta membaca Struktur
  - Guru memberikan pertanyaan stimulus. Mengenai apa ことばの べんきょう pada pelajaran ini? Apa perbedaannya (bentuk, makna, fungsi)?
  - Siswa diminta mengerjakan latihan, lalu saling periksa dengan temannya, kemudian diperiksa bersama dengan memperdengarkan audio.
  - Jika ada waktu bisa membaca bersama.
- かきましよう
  - Pertama, siswa diminta untuk menuliskan kalimat di atas tulisan yang tipis.
  - Setelah selesai, siswa diminta untuk menuliskan karangan seperti contoh karangan di atas.

### Kegiatan Inti 5. ぶんか

- Siswa berdiskusi mengenai butir-butir yang tertulis. Setelah itu wakil kelompok melaporkan hasil diskusi.

### Kegiatan Penutup

1. Simpulan
  - Rangkuman Materi Pembelajaran
  - Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.
  - Siswa diminta untuk membuat satu kalimat yang sama dengan fungsi yang sedang 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

#### LAMPIRAN I

##### MATERI PEMBELAJARAN

- a. Pengetahuan: kegiatan dalam kehidupan sehari-hari, ungkapan waktu (jam dan tenggang waktu)
- b. Keterampilan (can-do):
  - menyatakan dengan sederhana mengenai kebiasaan rutin sehari-hari
  - menyatakan kegiatan di masa lalu
- c. Sikap: kehidupan keseharian yang disiplin/teratur, manajemen waktu

#### 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						

#### 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 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

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

#### INSTRUMEN UNJUK KERJA

No	Nama Siswa	INDIKATOR PENILAIAN					Jumlah Skor	Nilai
		KerjaSama	Komunikasi	KerjaKeras	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					

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 : XI/ 1  
Materi Pokok : Penampilan  
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
3.3. Menjelaskan tindak tutur yang mendeskripsikan kehidupan sehari-hari sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	4.3. Menggunakan tindak tutur yang mendeskripsikan kehidupan sehari-hari sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan

Indikator Pencapaian Kompetensi

Keterampilan (Can-do)	(1) Dapat menyatakan pakaian yang dikenakan sambil memperlihatkan foto. (2) Dapat menyatakan apa yang dikenakan pada acara istimewa.
Pengctahuan (にほんご)	(1) ぼうしを かぶっています。 Boushi o kabutte imasu. (2) アユ: これは ちちです。 Ayu : Kore wa chichi desu. ドニ: アユさんの おとうさんですか。 Doni: Ayu-san no otousan desu ka. (3) パーティーの とき、ドレスを きます。 Paatii no toki, doresu o kimasu.
ことばのべんきょう	Kehendak dan Keadaan (KKます/KKています)
Kegiatan/Proyek	(Proyek) Poster Pakaian Pestaku
Budaya	Pakaian & Kapan Memakainya
Sikap	hubungan antarpersonal, norma masyarakat (pakaian, situasi)

Tujuan Pembelajaran

C.

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 kehendak dan keadaan (penampilan)
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;
  - (5) 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 penampilan seseorang

#### G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas XI  
Penerbit Erlangga Bab 23 おかあさんは ジーンズを はいています  
Web : internet Langkah- langkah Pembelajaran

#### Langkah-langkah Pembelajaran

##### Kegiatan Pendahuluan

1. Salam dan doa
2. Pengantar □ **みて かんがえましょう**
  - Pada pelajaran ini, siswa akan berlatih menyatakan penampilan pakaian pada situasi tertentu (di rumah, ke pesta, resmi, dll). Siswa akan membuat poster dirinya saat pergi pesta.
  - Siswa diminta untuk mengamati foto. Foto ini adalah satu keluarga yang sama namun berpenampilan yang berbeda. Siswa diminta mengamati kedua foto tersebut, apa, dimana, dan apa kesamaan kedua dan perbedaan gambar tersebut.
  - Setelah itu, siswa diminta membaca redaksi yang ada di **みて かんがえましょう** dan mendiskusikannya. Lalu, setelah berdiskusi, wakil dari kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusinya. Siswa lain boleh memberikan tanggapan atau memberikan informasi tambahan berdasarkan pengalaman maupun sumber terpercaya.

##### Kegiatan Inti 1. Tシャツを きています

- **きいて いいましょう1**
  - Konfirmasi dulu nama pakaian dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan, dan baca juga percakapan yang tertulis.
  - Sesuai panduan guru..
- **にほんごで いいましょう**
  - Di bagian ini siswa diminta bekerja berpasangan atau berkelompok. Saling mengecek jawaban mereka. Jika ada perbedaan bisa ditanyakan argumennya.
  - Sesuai panduan guru..
- **よみましょう**
  - Sebelum membaca, guru meminta siswa untuk mengkonfirmasi gambar dalam bahasa Jepang.
  - Tujuan membaca di sini untuk menemukan tulisan yang sesuai dengan gambar yang tersedia.
  - Periksa jawaban antar teman, lalu bersama teman kelas.
- **きいて いいましょう2**
  - Memperkenalkan asesoris penampilan berpakaian.
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan
  - Sesuai panduan guru..
  - Setelah selesai, siswa diminta untuk mengisi tabel pasangan pakaian atau asesoris dari kata kerja berpakaian yang tersedia.
- Mini Task

- Guru meminta siswa berpasangan, lalu secara bergantian siswa menyebutkan penampilan (pakaian atau asesoris) pasangannya.
- Jika ada waktu, siswa bisa mempraktekkan dengan beberapa pasangan.

#### Kegiatan Inti 2. ちちは Tシャツを きています

##### □ きいて いいましよう3

- Memperkenalkan anggota keluarga sendiri.
- Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
- Sesuai panduan guru..

##### □ Mini Task

- Guru meminta siswa berpasangan, lalu secara bergantian siswa memperkenalkan anggota keluarga dengan bantuan foto kepada pasangannya.
- Latihankan contoh percakapan terlebih dulu.
- Jika ada waktu, siswa bisa mempraktekkan dengan beberapa pasangan.

##### □ ききましよう1

- Situasinya Anisa dan Yuki memperkenalkan anggota keluarga dan penampilan dengan menggunakan foto keluarga.
- Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Jepang sebelum memperdengarkan, informasi apa yang harus fokus didengar, serta cara mengisi Lembar Kerja.
- Sesuai panduan guru..

##### □ はなしましよう1

- Mengarahkan siswa untuk berlatih percakapan seperti yang tadi disimak dalam ききましよう mengenai anggota keluarga dan penampilan.
- Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
- Sesuai panduan guru..

##### □ Tebakan Gambar

- Siswa dalam kelompok, masing-masing siswa mengeluarkan foto keluarga.
- Siswa secara bergantian menyebutkan penampilan (pakaian dan asesoris) salah satu orang (boleh anggota keluarga sendiri atau keluarga orang lain) dalam foto tersebut, lalu siswa lain menebak siapa orang yang dimaksud. Contoh kalimat bisa dilihat di halaman 169.
- Guru memberikan batasan waktu untuk kegiatan tebak gambar ini.

##### □ Refleksi Materi Pembelajaran 1

- Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
- Sesuai panduan guru..
- Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.  
Fungsi  
(1) Menyatakan pakaian yang dikenakan saat ini.  
(2) Menyatakan anggota keluarga sendiri dan anggota keluarga orang lain.

#### Kegiatan inti 3. パーティーのとき、ドレスを きます

##### □ きいて いいましよう3

- Memperkenalkan penampilan sesuai tempat, waktu dan situasi.
- Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum mendengarkan.
- Sesuai panduan guru..

##### □ ききましよう2

- Situasinya seseorang menjelaskan penampilan pada saat tertentu.
- Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Jepang sebelum memperdengarkan, informasi apa yang harus fokus didengar, serta cara mengisi Lembar Kerja.
- Sesuai panduan guru..
- Setelah selesai mencocokkan jawaban, siswa diminta untuk melengkapi kalimat dari audio No. 3 dan 4.

##### □ はなしましよう2

- Mengarahkan siswa untuk berlatih percakapan seperti yang tadi disimak dalam ききましよう mengenai penampilan saat tertentu.



- Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
  - Sesuai panduan guru..
  - Proyek: Poster Pakaian Pestaku
    - Alur kegiatan sesuai arahan di buku.
    - Guru memberikan batas waktu pembuatan poster.
  - Contoh Presentasi
    - Mendengarkan dan berlatih antar pasangan.
    - Siswa diminta untuk berlatih mempresentasikan poster.
  - Refleksi Materi Pembelajaran 2
    - Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
    - Sesuai panduan guru..
    - Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi. Fungsi
- (3) Menyebutkan rencana mengenakan suatu pakaian pada suatu kegiatan.

#### Kegiatan Inti 4. ことばの べんきょう

- Siswa diminta membaca Struktur
- Guru memberikan pertanyaan stimulus. Mengenai apa ことばの べんきょう pada pelajaran ini? Apa perbedaannya (bentuk, makna, fungsi)?
- Siswa diminta mengerjakan latihan, lalu saling periksa dengan temannya, kemudian diperiksa bersama dengan mendengarkan audio.
- Jika ada waktu bisa membaca bersama.
- よみましよう2
  - Sebelum membaca, guru meminta siswa untuk melihat gambar di tabel.
  - Menanyakan “di mana tempat keberadaannya?”. Hal ini untuk menyadarkan mereka perbedaan kata “kimasu” dan “ikimasu” yang akan keluar di audio.
  - Tujuan membaca di sini untuk mendapatkan informasi yang ditanyakan dalam waktu singkat. Maka, tidak perlu membaca dan menerjemahkan per kalimat.
  - Periksa jawaban antar teman, lalu bersama teman kelas.
  - Sebagai tambahan, apabila masih ada waktu setelah memeriksa jawaban, bisa dilakukan membaca nyaring bersama, dan menyebutkan artinya.
- よみましよう3
  - Sebelum membaca, guru meminta siswa untuk melihat grafik dan membaca grafik dalam bahasa Indonesia terlebih dulu.
  - Tujuan membaca di sini untuk mencari grafik yang sesuai dengan laporan hasil survei. Maka, tidak perlu menerjemahkan per kalimat.
  - Periksa jawaban antar teman, lalu bersama teman kelas.
  - Sebagai tambahan, apabila masih ada waktu setelah memeriksa jawaban, bisa dilakukan membaca nyaring bersama, dan menyebutkan artinya.

#### Kegiatan Inti 7. ぶんか

- Catatan: Warna biru adalah hasil survei siswa SMP, sedangkan warna pink adalah hasil survei siswa SMA. Berikut adalah hal yang bisa ditanyakan pada siswa sebelum mereka menjawab butir-butir pertanyaan untuk didiskusikan.
- Siswa SMP paling banyak berjalan kaki pergi ke sekolah.
- Siswa SMA paling banyak naik sepeda pergi ke sekolah.
- Mengapa siswa SMP lebih banyak berjalan kaki? Karena di Jepang siswa SMP bersekolah tidak terlalu jauh dari rumah, jadi tidak memerlukan alat transportasi. Sedangkan untuk siswa SMA, mungkin jaraknya dari rumah ke sekolah lebih jauh ketimbang saat SMP. Saat SMA, penggunaan alat transport juga ada yang lebih dari dua, misal: jalan kaki dan naik kereta, atau naik bis kemudian naik kereta, atau berjalan kaki lalu naik bis, dst.

- Siswa berdiskusi mengenai butir-butir yang tertulis. Setelah itu wakil kelompok melaporkan hasil diskusi.

**Kegiatan Penutup**

1. Simpulan
2. Rangkuman Materi Pembelajaran  
Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.  
Siswa diminta untuk membuat satu kalimat yang sama dengan fungsi yang sedang dibahas.
3. Penilaian Diri  
Siswa menilai pencapaian pelajarannya sendiri.  
Jika ada waktu, mereka diminta untuk mendiskusikan penilaian dirinya dengan teman di dekatnya.
4. 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.
5. Menyampaikan kelemahan yang ditemukan dari aktivitas pembelajaran dan menanyakan hal-hal yang masih belum dipahami atau membingungkan.
6. Menyampaikan tindak lanjut dan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
7. Doa tutup dan salam

**LAMPIRAN I**

**MATERI PEMBELAJARAN**

- a. Pengetahuan: kata dan ungkapan yang digunakan untuk sesuatu yang dikenakan, kata untuk keluarga orang lain
- b. Keterampilan (can-do):
  - menyatakan pakaian yang dikenakan sambil memperlihatkan foto
  - menyatakan apa yang dikenakan pada acara istimewa
- c. Sikap: norma masyarakat (pakaian, situasi), hubungan antarpersonal

**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						

**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 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	INDIKATOR PENILAIAN	Jumlah	Nilai
----	------	---------------------	--------	-------

	Siswa	Kerja Sama	Komunikasi	Kerja Keras	Disiplin	Kreativitas	Skor	i

#### 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 : XI/ 1  
Materi Pokok : Berbelanja  
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
3.3. Menjelaskan tindak tutur yang mendeskripsikan kehidupan sehari- hari sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	4.3. Menggunakan tindak tutur yang mendeskripsikan kehidupan sehari- hari sesuai dengan konteks penggunaannya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan

Indikator Pencapaian Kompetensi

Keterampilan (Can-do)	(1) Dapat menyatakan membeli sesuatu dan di mana membelinya. (2) Dapat berbelanja dengan bertanya harga kepada penjaga toko.
Pengetahuan (にほんご)	(1) ぶんぼうぐを かいます。 Bunbougū o kaimasu. (2) モールで けしゅうひんを かいます。 Mooru de keshouhin o kaimasu. (3) この ノートは 8,000ルピアです。 Kono nooto wa hassen rupiah desu. (4) この ティッシュは 3,600ルピアです。 Kono tishshu wa san-zen-roppyaku rupiah desu. ーじゃ、これ ください。 Ja, kore kudasai. (5) これは いくらですか。 Kore wa ikura desuka. ーこのけしゴムですか。5,000ルピアです。 Kono keshigomu desu ka. Go-sen rupiah desu.
ことばのべんきょう	Kata tunjuk
Kegiatan/Proyek	(Wawancara) Tempat berbelanja (Role Play) Di Koperasi Sekolah (Proyek) Survei Harga Barang
Budaya	Sufiks Numeratif
Sikap	manajemen, tanggung jawab, kerja sama

### 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 berbelanja
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 berbelanja

#### G. Sumber Belajar

Buku : Buku Guru dan buku Siswa pelajaran Bahasa Jepang Kira kira Nihongo SMA/MA/SMK/MAK kelas XI  
 Penerbit Erlangga Bab 24 ノートをかいます  
 Web : internet Langkah- langkah Pembelajaran

#### Langkah-langkah Pembelajaran

##### Kegiatan Pendahuluan

1. Salam dan doa
2. Pengantar □ みて かんがえましょう
  - Pada bab ini, siswa akan berlatih berbelanja dalam bahasa Jepang serta mengembangkan kepekaan terhadap perbedaan harga barang yang sama di tempat berbelanja berbeda dan memikirkan alasannya, agar dapat tumbuh sebagai konsumen yang peduli.
  - Siswa diminta untuk mengamati foto, lalu diskusikan apa, dimana, dan apa kesamaan kedua dan perbedaan gambar tersebut.
  - Setelah itu, siswa diminta membaca redaksi yang ada di みて かんがえましょう dan mendiskusikannya. Lalu, setelah berdiskusi, wakil dari kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusinya. Siswa lain boleh

memberikan tanggapan atau memberikan informasi tambahan berdasarkan pengalaman maupun sumber terpercaya.

#### Kegiatan Inti 1. おかしを かいます

- きいて いいましょう1
  - Konfirmasi dulu nama-nama barang dagangan yang tertera di gambar dalam bahasa Indonesia sebelum memperdengarkan.
  - Sesuai panduan guru..
- よみましょう
  - Sebelum membaca, guru meminta siswa untuk melihat bon dari Sakuramaret dan jelaskan siswa tugasnya mencocokkan barang yang dibeli dengan kata bahasa Jepang.
  - Periksa jawaban antar teman, lalu bersama teman kelas.
  - Sebagai tambahan, apabila masih ada waktu setelah memeriksa jawaban, bisa dilakukan membaca nyaring bersama, dan menyebutkan artinya.
- きいて いいましょう2
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum memperdengarkan.
  - Siswa diminta membaca pertanyaan terlebih dulu.
  - Sesuai panduan guru..
- にほんごで いいましょう
  - Di bagian ini siswa diminta bekerja berpasangan atau berkelompok. Saling mengecek jawaban mereka. Jika ada perbedaan bisa ditanyakan argumennya.
  - Sesuai panduan guru..

#### Kegiatan Inti 2. どこで かいものを しますか

- ききましょう1
  - Situasi dua orang berbincang mengenai di mana dan apa yang dibeli saat belanja.
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Jepang sebelum memperdengarkan, informasi apa yang harus fokus didengar, serta cara mengisi Lembar Kerja.
  - Sesuai panduan guru..
- はなしましょう
  - Mengarahkan siswa untuk berlatih percakapan seperti contoh percakapan yang tersedia.
  - Saat berlatih berpasangan, siswa diminta untuk mengutarakan hal yang sesuai dengan kondisi diri sendiri.
  - Sesuai panduan guru..
- Wawancara
  - Buat siswa berkelompok terlebih dulu (5 – 6 orang)
  - Siswa diminta untuk mengisi kolom わたし pada Lembar Kerja 2
  - Siswa diminta untuk mewawancarai anggota kelompoknya .Ingatkan untuk menggunakan bahasa Jepang pada bagian yang sudah dipelajari. Untuk hal yang belum dipelajari (alasan berbelanja di situ) bisa menggunakan bahasa Indonesia.
  - Sesuai arahan buku
- Refleksi Materi Pembelajaran 1
  - Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
  - Sesuai panduan guru..
  - Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.  
Fungsi  
(1) Menyatakan barang yang dibeli.  
(2) Menyatakan membeli di mana.

#### Kegiatan Inti 3. これは いくらですか

- きいて いいましょう2
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Indonesia sebelum memperdengarkan.
  - Siswa diminta membaca pertanyaan terlebih dulu.

- Sesuai panduan guru..
- Cara mengucapkan bilangan besar
  - Sesuai arahan buku
- Mini Task
  - Sesuai arahan guru
- variasi (bila masih ada waktu) :
  - Persiapan, siswa diminta membuat uang-uangan dengan jumlahnya ditentukan oleh guru (pecahan uang dan banyaknya per pecahan)
  - Cara berlatih, siswa berpasangan. Satu orang sebagai penjual menyebutkan harga total belanja yang harus dibayar, yang lain mengeluarkan jumlah uang sesuai dengan yang disebutkan.
- ききましよう2
  - Situasinya seseorang sedang berbelanja di warung.
  - Konfirmasi dulu gambar dalam bahasa Jepang sebelum memperdengarkan, informasi apa yang harus fokus didengar, serta cara mengisi Lembar Kerja.
  - Sesuai panduan guru..
- ロールプレイ
  - Buat siswa berpasangan.
  - Masing- masing dari mereka diminta untuk membaca perannya (A atau B)
  - Latih siswa contoh percakapan (bersama, berkelompok, berpasangan). Saat latihan berpasangan minta siswa mengubah nama dan harga barang.
  - Setelah mereka lancar melakukan percakapan, minta mereka melakukan bermain peran sesuai peran mereka masing-masing.
  - Kalau sudah selesai siswa berganti peran.
- Refleksi Materi Pembelajaran 2
  - Guru tidak menjelaskan tata bahasa, tetapi mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri struktur dan fungsi dari kalimat tersebut.
  - Sesuai panduan guru.
  - Kegiatan tambahan: Siswa membuat kalimat sendiri sesuai struktur dan fungsi.  
Fungsi  
(3) Bertanya-jawab mengenai harga.  
(4) Menyampaikan kepada penjaga toko apa yang ingin dibeli.  
(5) Perbedaan 「これ」 dan 「この (.....)」  
「これ」 kata pengganti benda, bisa dijadikan subyek.  
「この (.....)」 kata penunjuk untuk benda, sehingga harus diikuti dengan kata benda.

#### Kegiatan Inti 4. スーパーが いちばん やすいです

- Proyek: Survei Harga Barang
  - Alur kegiatan sesuai arahan guru.
- Contoh Presentasi
  - Membaca contoh presentasi bersama.
  - Perlihatkan cara presentasi.
  - Siswa berlatih presentasi, setelah itu melakukan latihan presentasi di dalam kelompok (setiap siswa wajib mendapat bagian mengucapkan kalimat dalam presentasi)
  - Diskusikan hasil survei kelas melalui poster, simpulkan hasil survei.

#### Kegiatan Inti 5. ことばの べんきょう

- Siswa diminta membaca Struktur
- Guru memberikan pertanyaan stimulus. Mengenai apa ことばの べんきょう pada pelajaran ini? Apa perbedaannya (bentuk, makna, fungsi)?
- Siswa diminta mengerjakan latihan, lalu saling periksa dengan temannya, kemudian diperiksa bersama dengan memperdengarkan audio.
- Jika ada waktu bisa membaca bersama.

□ かきましよう

- Pertama, siswa diminta untuk menuliskan kalimat di atas tulisan yang tipis.
- Setelah selesai, siswa diminta untuk menuliskan karangan seperti contoh karangan di atas.

Kegiatan Inti 6. ぶんか

- Siswa berdiskusi mengenai butir-butir yang tertulis. Setelah itu wakil kelompok melaporkan hasil diskusi.

Kegiatan Penutup

1. Simpulan
2. Rangkuman Materi Pembelajaran  
Siswa membaca fungsi dan contoh kalimat.  
Siswa diminta untuk membuat satu kalimat yang sama dengan fungsi yang sedang dibahas.
3. Penilaian Diri  
Siswa menilai pencapaian pelajarannya sendiri.  
Jika ada waktu, mereka diminta untuk mendiskusikan penilaian dirinya dengan teman di dekatnya.
4. 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.
5. Menyampaikan kelemahan yang ditemukan dari aktivitas pembelajaran dan menanyakan hal-hal yang masih belum dipahami atau membingungkan.
6. Menyampaikan tindak lanjut dan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
7. Doa tutup dan salam

LAMPIRAN 1.

MATERI PEMBELAJARAN

- a. Pengetahuan: barang yang dibeli, tempat berbelanja, harga (bilangan digit besar)
- b. Keterampilan (can-do):
  - menyatakan membeli sesuatu, dan di mana membelinya
  - praktek berbelanja dengan bertanya harga kepada penjaga toko
- c. Sikap: manajemen, tanggung jawab, kerjasama

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						

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 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 = 2x5 = 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
-----	------	-----------------	-------

		Kelancaran	Kelengkapan informasi	Kebenaran isi	nilai
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.				

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