

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MODEL : DARING

Sekolah : SMA Islam PB Soedirman
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas/ Semester : XI/1
Materi Pokok : Keluarga (Kazoku)
Alokasi Waktu : 2x 45'

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1	:	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	:	Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI 3	:	Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
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 metode sesuai kaidah keilmuan

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

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.4	Memahami informasi tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	3.4.1	Menyebutkan Jumlah Anggota keluarga , sifat/gambaran fisik (LOTS)
		3.4.2	Membandingkan penyebutan anggota keluarga sendiri dan orang lain (LOTS)
		3.4.3	Menjelaskan Sifat/ Gambaran Fisik seseorang (LOTS)
		3.4.4	Mengidentifikasi Sifat/ Gambaran Fisik (LOTS)

4.4	Membuat wacana pendek dan sederhana mengenai paparan tentang keluarga (kazoku), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.4.1	Menyusun karangan sederhana mengenai anggota keluarganya (HOTS)
		4.4.2	Menampilkan Karangan sederhana yang telah disusun (HOTS)

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* (C) peserta didik(A) mampu menyusun (B) karangan (D) dengan benar sesuai struktur teks dan unsur kebahasaannya dengan sikap jujur, tanggung jawab, rasa ingin tahu, berani, disiplin, empati, santun, percaya diri dan pantang menyerah, toleransi serta memiliki keterampilan sikap berpikir kritis dan pro-aktif (kreatif), mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik selama proses pembelajaran

D. Materi Ajar STEAM

❖ SCIENCE (Ilmu Pengetahuan)

- **Faktual :**

- Kosakata tentang Anggota keluarga, Kata sifat dan Ciri Fisik

- **Konseptual :**

- KB (jumlah) 人数/ 家族です
- KB (saudara kandung) が KB (jumlah) います
- KB (orang) は KB (saudara orang lain) が(jumlah) います
- KB (orang) は (sifat/gambaran fisik) です

- **Prosedural :**

- Menyebutkan Jumlah Anggota keluarga , sifat/gambaran fisik dalam Bahasa Jepang
- Mengidentifikasi Sifat/ Gambaran Fisik dalam Bahasa Jepang

- **Metakognitif :**

- Menyusun karangan sederhana
- Menampilkan karangan yang disusun

❖ TECHNOLOGY (Teknologi)

- Menggunakan laptop, handphone, internet, video dan slide PPT sebagai sarana Daring
- Menggunakan Google Meet, Google Classroom dan Youtube sebagai sarana dalam menjelaskan Materi Kazoku
- Menggunakan Aplikasi Penilaian Sekolah sebagai Sarana Evaluasi Pembelajaran

❖ **ENGINEERING (Teknik)**

- Menyusun karangan
- Membantu peserta didik dalam menggali Informasi

❖ **ART (Seni)**

- Menyusun Foto pada Presentasi Karangan melalui Media
- Menata Tata Bahasa yang padu pada karangan

❖ **MATHEMATIC (Matematika)**

- Menghitung dan mengedit Durasi presentasi yang dibuat

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan	:	STEAM
Model Pembelajaran	:	<i>Project Based Learning (PBL)</i>
Metode Pembelajaran	:	Tanya jawab, penugasan, dan presentasi

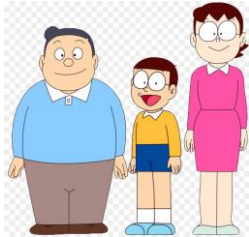
F. Alat dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran	Laptop, handphone, video, Google Classroom, Google Meet, Nearpod
2. Alat dan Bahan	Alat tulis, Pan Table
3. Sumber Belajar	Power Point Pembelajaran Video Youtube : https://www.youtube.com/watch?v=k1d8FGWqTiE Tim Penyusun Buku Bahasa Jepang SMA. 2007. Buku Pelajaran Bahasa Jepang “さくら 1” . Jakarta: The Japan Foundation. Tim Penyusun Buku Bahasa Jepang SMA. 2017. Nihongo Kira-kira 1 “Bab 4”, Jakarta: The Japan Foundation.

Kegiatan Inti

Fase 1 : Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*)

1. Peserta didik mengamati gambar pada power point yang ditayangkan melalui *googlemeet*



2. Siswa bersama guru melakukan kegiatan tanya jawab terkait **KELUARGA** yang ditayangkan. Pertanyaan yang digunakan adalah:
 - a. Apa panggilan kalian ke orang tua kalian?
 - b. Ada berapa Saudara dalam gambar tersebut?
 - c. Bagaimana kah gambaran fisik dari keluarga tersebut?
 - d. Dapatkah kalian menjelaskan gambaran fisik/sifat anggota keluarga kalian?
3. Guru memberikan link kepada peserta didik :

https://www.youtube.com/watch?v=LXYj_qpk_1E

Untuk melihat materi *Anggota Keluarga* pada tema **KAZOKU**

Critical thinking, collaboration, communication (4C)



Google Meet

15 menit

Literasi digital

<p>Fase 2 : Mendesign Perencanaan Project (<i>Design a Plan for the Project</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta untuk mengunduh LKPD melalui Google Classroom 2. Peserta didik diminta untuk mempelajari materi dari Materi Ajar dan LKPD yang telah di Upload melalui Google Classroom 3. Peserta didik mencoba menjelaskan Anggota keluarga dan Sifat/gambaran fisik keluarga berdasarkan informasi yang diperoleh melalui Video maupun LKPD dan Materi Ajar yang telah diberikan 4. Peserta didik mendefinisikan dan memahami Fungsi Pola Kalimat yang telah diberikan 5. Peserta didik menyimak Aturan dalam menyusun Produk yang meliputi : <ol style="list-style-type: none"> a. Waktu pembuatan produk 2 minggu (2x pertemuan) b. Tema dari Produk adalah Keluargaku, peserta didik bebas menggunakan media apapun dalam pembuatan produk spt PPT, Video ataupun Aplikasi lainnya untuk presentasi seperti Canva. c. Dalam wacana (presentasi) tentang Keluarga untuk menceritakan anggota keluarga, sifat/gambaran fisik 	<p><i>TPACK</i></p>			<p><i>G-Meet</i></p>	<p>30 menit</p>
---	---------------------	--	--	----------------------	---------------------

<p>nya peserta didik harus menggunakan Pola Kalimat yang telah diajarkan.</p> <p>Fase 3 : Menyusun Jadwal (<i>Create the schedule</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengumumkan pada peserta didik bahwa proyek yang disusun harus selesai pada pertemuan kedua. <p>Berikut jadwal siswa dalam membuat Project</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pertemuan 1 : Peserta didik mengumpulkan Foto anggota keluarga dan menyusun karangan berdasarkan Foto yang dikumpulkan - Pertemuan 2 : Peserta didik memindahkan karangan yang telah dibuat ke PPT/Canva/Video lalu Mempresentasikan karangan yang telah dibuat <ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik mengumpulkan Project tersebut melalui Google Classroom 3. Guru menekankan bahwa project yang dibuat harus sesuai dengan Tema yang telah dipelajari 4. Peserta didik menyelesaikan Project sesuai dengan langkah-langkah yang telah mereka susun 5. Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai untuk memecahkan permasalahan 	<p>Disiplin (PPK)</p> <p>Kerja keras, Tanggung jawab (PPK)</p>			<p><i>G-Meet</i></p>	<p>30 menit</p>
---	---	--	--	----------------------	---------------------

<p>yang diberikan pada LKPD.</p> <p>6. Memberikan bantuan berupa penggalan informasi yang diperlukan atau yang terdapat dalam masalah</p> <p>7. Memantau proses penyelesaian setiap kegiatan belajar yang harus peserta didik kerjakan</p> <p>8. Melaporkan hasil kegiatan belajar 1 pada LKPD melalui Google Classroom</p>					
<p><u>Kegiatan Penutup</u></p> <p>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.</p> <p>2. Peserta didik merefleksi penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi.</p> <p>3. Peserta didik saling memberikan umpan balik hasil evaluasi pembelajaran yang telah dicapai.</p> <p>4. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam penutup.</p>		✓		<i>Google Meet</i>	15 menit

H. Hasil Proses dan Hasil Belajar

a. Aspek Sikap Sosial dan Spiritual

No	Tehnik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Observasi	Jurnal	Sebelum dan saat pembelajaran Tatap Muka berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran
2	Penilaian Diri	Check List	Setelah Pembelajaran Usai	Penilaian sebagai pembelajaran

b. Aspek Pengetahuan

No	Tehnik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Lisan	Pertanyaan lisan dengan jawaban terbuka	Saat Pembelajaran Online berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran
2.	Penugasan	Tugas tertulis berbentuk kalimat	Saat pembelajaran Online Selesai	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran
3.	Tes Tertulis	Pertanyaan Pilihan ganda pada aplikasi Ujian di Sekolah	Saat Penilaian Harian berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran

c. Aspek Keterampilan

No	Tehnik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Praktek	Mencari Informasi mengenai anggota keluarga temannya	Saat pembelajaran Tatap Muka berlangsung	
2	Produk	Membuat karangan mengenai anggota keluarga, sifat/gambaran fisik	Setelah Pembelajaran Usai	Pencapaian Keterampilan

I. Remedial

Rencana Tindak Lanjut Hasil Penilaian (Remedial dan Pengayaan)

Program pembelajaran remedial dan pengayaan akan ditetapkan kemudian setelah dilaksanakan penilaian harian dan hasilnya dianalisis.

1. Remedial

- Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang capaian KD nya belum tuntas
- Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial teaching (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes.
- Tes remedial, dilakukan sebanyak 3 kali dan apabila setelah 3 kali tes remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis kembali.

2. Pengayaan

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

Peserta didik yang mencapai nilai KKM diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman pengetahuan tambahan, sedangkan Peserta didik yang melebihi nilai KKM akan diberikan pengetahuan tambahan berupa Budaya Jepang dalam merayakan Festival di Jepang.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Drs. S u r o t o
NRP. 93.0370

Jakarta, Juli 2021

Guru Mata Pelajaran

Indarwati,SS
NRP. 07.0904