

## RENCANA PELAKSANAAN PELATIHAN (SIMULASI MENGAJAR)

---

### SATUAN ACARA PELATIHAN Oleh : Rini Emmalia Susanti, S.S.

Nama Pelatihan	: Calon Pengajar Praktik Pendidikan Guru Penggerak Angkatan 5
Mata Pelajaran	: Bahasa Jepang
Materi	: Kegemaran dan Kegiatan
Sub Materi	: Hobi
Tujuan	: Melalui model pembelajaran <i>Discovery Learning with InPres</i> peserta didik dapat secara disiplin, aktif, bertanggung jawab, dan bekerja sama menentukan dan membuat wacana sederhana terkait hobi diri sendiri atau orang lain, baik lisan maupun tulis, sesuai dengan struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks.
Indikator	: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menentukan kosakata, ungkapan dan pola kalimat yang digunakan untuk menyatakan hobi.</li><li>2. Membuat wacana sederhana terkait hobi diri sendiri atau orang lain (lisan dan tulis) melalui interviu dan presentasi.</li></ol>
Alokasi Waktu	: 10 menit

#### A. PENDAHULUAN (2menit)

1. Memberikan salam dan berdoa bersama (religiositas)
2. Mengecek kehadiran siswa.
3. Memberikan motivasi dan menanyakan kepada siswa kesiapan dan kenyamanan untuk belajar.
4. Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar 3.1 dan 4.1 (sub materi hobi) dan mengajukan pertanyaan keterkaitan dengan materi pembelajaran sebelumnya.
5. Guru menyampaikan pokok-pokok materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan penilaian yang akan dilakukan.
6. Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas.

#### B. KEGIATAN INTI (6 menit)

Model pembelajaran *Discovery Learning with InPres (Interviu dan Presentasi)* dengan metode diskusi, kerja sama, dan penugasan.

1. Peserta didik secara mandiri membuat kelompok dengan anggota 5-6 orang dalam satu kelompok. Peserta didik dalam kelompok **mengamati dan diajak untuk berpikir terkait beberapa gambar dan video kegiatan hobi yang ditayangkan guru**. Peserta didik dengan bimbingan guru **menanggapi** gambar dan video hobi tersebut dengan mengajukan pertanyaan dan peserta didik yang lain saling menanggapi. (*memberi stimulus*).
2. Peserta didik dalam kelompoknya dipersilakan untuk mengidentifikasi kosakata dan pola kalimat yang digunakan dalam menginformasikan atau menceritakan hobi sendiri atau hobi teman serta menanggapi. Dan dipersilakan untuk berlatih pengucapan secara mandiri dengan metode drill dengan tahapan: menyimak audio tanpa huruf, menyimak audio dengan huruf, latihan pengulangan kosakata, latihan kosakata sesuai struktur teks, latihan pola kalimat yang digunakan dalam kosakata dan pola kalimat terkait hobi tersebut yang telah disediakan guru. (*mengidentifikasi masalah*).

3. Peserta didik bekerja dalam kelompoknya menyusun kosakata dan pola kalimat baru terkait hobi masing-masing (tempat kegiatan hobi, dengan siapa, dan berapa kali dalam seminggu melakukan kegiatan hobinya) sesuai dengan kosakata dan pola kalimat yang sudah diberikan. Selanjutnya peserta didik melakukan interviu dalam kelompok untuk menyusun dan menulis mengenai hobinya sendiri dan menceritakan hobi peserta didik lain dalam kelompoknya. (*mengumpulkan data 1*).

Peserta didik melakukan interviu dengan anggota kelompok lain untuk menyusun dan menulis mengenai hobi (tempat kegiatan hobi, dengan siapa, dan berapa kali dalam seminggu melakukan kegiatan hobinya) peserta didik dalam kelompok lain. (*mengumpulkan data 2*)

4. Setelah data interviu dalam kelompok dan kelompok lain didapat, selanjutnya peserta didik mencari bentuk dan mengelompokkan kata dan bentuk kalimat dari kosakata dan pola kalimat yang ditemukan dan menyusunnya sebagai bahan laporan dan presentasi dalam sebuah wacana sederhana. Peserta didik dipersilakan untuk bertanya kepada guru dan atau teman dalam kelompoknya untuk mengecek wacana sederhana yang sudah ditulis sebelum dilakukan presentasi (*mengolah data*)
5. Peserta didik dipersilakan untuk mempresentasikan (melaporkan) hasil interviu dalam kelompok dan kelompok lain. Guru memberikan apresiasi terhadap hasil presentasi peserta didik. (*memverifikasi*).
6. Peserta didik dalam kelompoknya membuat kesimpulan hasil presentasi kelompok lain dan diberi arahan serta penguatan dari guru. Selanjutnya guru memberikan apresiasi terhadap hasil kesimpulan dan presentasi peserta didik. (*generalisasi*)

### C. PENUTUP (2 menit)

1. Peserta didik dengan diperkuat guru dipersilakan untuk menyampaikan kesimpulan materi yang diajarkan.
2. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk merefleksi materi yang diajarkan.
3. Guru menginformasikan dan memberikan tugas kepada peserta didik untuk mencari referensi materi pertemuan selanjutnya yaitu mengenai macam-macam kegiatan waktu luang beserta frekuensinya.
4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan do'a dan salam.

Sumber, media dan alat pelatihan :

#### 1. Sumber

- *Buku Pelajaran Bahasa Jepang 3, untuk Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Kelas XII, Sakura.* Jakarta: The Japan Foundation dan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2010).
- Evi Lusiana, dkk. 2017. *Nihongo Kirakira 3.* Jakarta: The Japan Foundation.
- Isomura, K, dkk. 2008. *Suguni tsukaeru 「REARIA・NAMAKYOUZAI」.* Tokyo 3A corporation
- Mulyana Adimihardja, Renariah. 2012. *Nihongo o Manabou.* Bandung: Grafindo Media Pratama.

- Rini Emmalia Susanti. 2020. *Shumi wa nan desuka*. Kendal: Modul.
- [www.Islcollektiv.de.com](http://www.Islcollektiv.de.com)
- <https://www.youtube.com/watch?v=epKaqnOUanQ>
- [http://akadaf.com/Studio\\_dA2/04.pdf](http://akadaf.com/Studio_dA2/04.pdf)
- <https://youtu.be/TK79YEs6VaQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=J9ExrwNFsHk>
- <https://www.youtube.com/watch?v=4e1HJ4NuEvM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=4BQW6S1Ed34>

## 2. Media

Power point dan LKPD.

## 3. Alat

Whiteboard, LCD, Projector, Laptop, dan Boardmaker.

Mengetahui,  
Kepala SMA Negeri 1 Kendal

Kendal, Desember 2021  
Guru Mapel Bahasa Jepang

Yuniasih, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 196406221987032007

Rini Emmalia Susanti, S.S.  
NIP. 197108082010012002

## LAMPIRAN 1

### LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)

#### Tujuan Kegiatan:

Melalui pengamatan dan demonstrasi percakapan mencari data, diharapkan peserta didik terlibat disiplin dalam kegiatan pembelajaran dan dapat bekerja sama untuk:

1. Menerapkan pola kalimat baru untuk mendeskripsikan hobi dan kegiatannya temannya sendiri yang didapat melalui percakapan.
2. Memberi hasil laporan data setelah melakukan percakapan mencari data.

#### Aktivitas:

Wawancarailah teman mengenai hobi dan kegiatannya!

1. Isilah kolom “saya” dengan hobi yang dimiliki. Kemudian pada kolom tempat tuliskanlah tempat kegiatan hobi dilaksanakan. Pada kolom dengan siapa tuliskanlah partnert melakukan hobi. Selanjutnya pada kolom waktu tuliskanlah berapa kali dalam seminggu hobi dilakukan.
2. Lakukanlah wawancara dengan teman, kemudian tulishlah hasilnya pada kolom “Teman”.
3. Laporkanlah hasil wawancara.

Contoh tabel laporan :

Nama	Hobi	Tempat	Dengan Siapa	Waktu
Saya				
Teman 1 (.....)				
Teman 2 (.....)				

#### Contoh pertanyaan :

1. フィフイさんの しゅみは なんですか。
2. どこで しますか。
3. だれと しますか。
4. しゅみは いっしゅうかんに なんかい しますか。

#### Contoh laporan :

Teman 1 (Fifi)

フィフイさんの しゅみは りょうりを つくることです。うちで します。

フィフイさんの おかあさんと します。まいにち します。

## LAMPIRAN 2

### LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran : BahasaJepang  
Sub Materi : しゅみは なんですか。  
Kelas/Semester : XII/5  
Tahun Pelajaran : 2020/2021  
Waktu Penilaian : ....

#### Instrumen Penilaian Sikap

NO	TANGGAL/ WAKTU	NAMA	KEJADIAN/ PERILAKU	BUTIR SIKAP	POS/ NEG	TINDAK LANJUT
1						
2						
3						
4						
dst						

### LAMPIRAN 3

#### LEMBAR PENILAIAN INTERVIU DAN PRESENTASI

Mata Pelajaran : .....  
Nama Siswa : .....  
Kelas/ Semester : .....  
Tahun Ajaran : .....  
Waktu pengamatan : .....  
Indikator : .....

#### Rubrik Ketuntasan Tugas sesuai Tujuan

Kriteria	Nilai
Nilai semua tugas dengan sangat baik dan sesuai tujuan	4
Jika semua tugas tuntas, tetapi ada sebagian kecil yang salah namun tetap sesuai tujuan	3
Jika sebagian besar tugas tuntas, namun banyak kesalahan sehingga tidak sesuai dengan tujuan	2
Sebagian tugas tidak tuntas, banyak kesalahan sehingga tidak sesuai dengan tujuan	1

Skor Maksimal = 4

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

#### Rubrik Penilaian Kemampuan Menulis

Aspek	Kriteria	Skor
Tata Bahasa	Semua Benar	4
	Kurang tepat, tetapi tidak mempengaruhi makna	3
	Kurang tepat dan mempengaruhi makna	2
	Tata bahasa tidak tepat	1
Keterbacaan	Makna jelas dan diungkapkan secara efektif	4
	Makna jelas, tetapi tidak diungkapkan secara efektif	3
	Makna kurang jelas	2
	Makna tidak dapat dipahami (tidak bermakna)	1
Diksi	Pilihan kata tepat dan efektif	4
	Pilihan kata tepat, tetapi kurang efektif	3
	Pilihan kata kurang tepat dan tidak efektif	2
	Pilihan kata tidak tepat dan tidak efektif	1
Bentuk dan Kerapian Tulisan	Bentuk dan tulisan rapi dan jelas	4
	Bentuk dan tulisan rapi, tetapi kurang jelas	3
	Bentuk dan tulisan cukup rapi dan kurang jelas	2
	Bentuk dan tulisan tidak rapi dan tidak jelas	1

Skor Maksimal = 16

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

### Rubrik Penilaian Kemampuan Berbicara

Aspek	Kriteria	Skor
Tata Bahasa	Semua Benar	4
	Kurang tepat, tetapi tidak mempengaruhi makna	3
	Kurang tepat dan mempengaruhi makna	2
	Tata bahasa tidak tepat	1
Penguasaan Kosakata	Pilihan kata tepat dan efektif	4
	Pilihan kata tepat, tetapi kurang efektif	3
	Pilihan kata kurang tepat dan tidak efektif	2
	Pilihan kata tidak tepat dan tidak efektif	1
Intonasi	Jelas dan tepat	4
	Cukup jelas, tetapi masih ada kesalahan	3
	Kurang jelas atau sulit dimengerti	2
	Tidak jelas	1
Tujuan Komunikatif Bicara	Jelas	4
	Cukup jelas, tetapi masih ada kesalahan	3
	Sulit dimengerti	2
	Tidak jelas	1

Skor Maksimal = 16

Nilai =  $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

**NILAI AKHIR** =  $\frac{\text{Nilai Ketuntasan Kerja} + \text{Nilai Menulis} + \text{Nilai Berbicara}}{300} \times 100$

\*\*\*\*\*

## LAMPIRAN 4

### LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN PENGETAHUAN

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang  
Sub Materi : **Shumi wan an desuka.**  
Kelas/Semester : XII/2  
Tahun Pelajaran : 2020/2021  
Waktu Penilaian : ....

#### A. NASKAH SOAL

1. ディディンさんの しゅみは ゲームを \_\_\_\_\_ ことです。  
A. おる  
B. おります  
C. します  
D. ひく  
E. する
2. アンTONさんの しゅみは ドラムを \_\_\_\_\_ ことです。  
A. おる  
B. おります  
C. します  
D. ひく  
E. する
3. Perhatikan gambar untuk mengisi percakapan rumpang di bawah ini !



Anto

- アントさんの しゅみは \_\_\_\_\_ ことです。
- A. ギターを ひきます
  - B. ギターを ひく
  - C. おりがみをおる
  - D. ゲームをする
  - E. ピアノを ひきます
4. アンTONさんは \_\_\_\_\_ のが すきです。  
A. サッカーをする  
B. サッカーを します  
C. サッカーを しています



- D. サッカーを すること  
E. サッカー
5. アントンさんの しゅみは \_\_\_\_\_ ですか。  
A. なん  
B. なに  
C. サッカーを する  
D. なにを する  
E. どこで
6. アントンさんは おんがくを きくのが すきです。  
アントンさんの しゅみは \_\_\_\_\_。  
A. おんがくを きくのが すきです。  
B. おんがくを きくのです。  
C. おんがくを ききます。  
D. おんがくを きくことです。  
E. おんがくが すきです。
7. エリさんの しゅみは うたを うたうことです。

Gambar manakah yang sesuai dengan pernyataan di atas ?



A



B



C



D



E

8. Perhatikan table di bawah ini !

Nama	Bermain Sepak bola	Bermain Gitar	Memotret
Yuri	√	X	X
Intan	X	X	√
Hasan	X	√	X

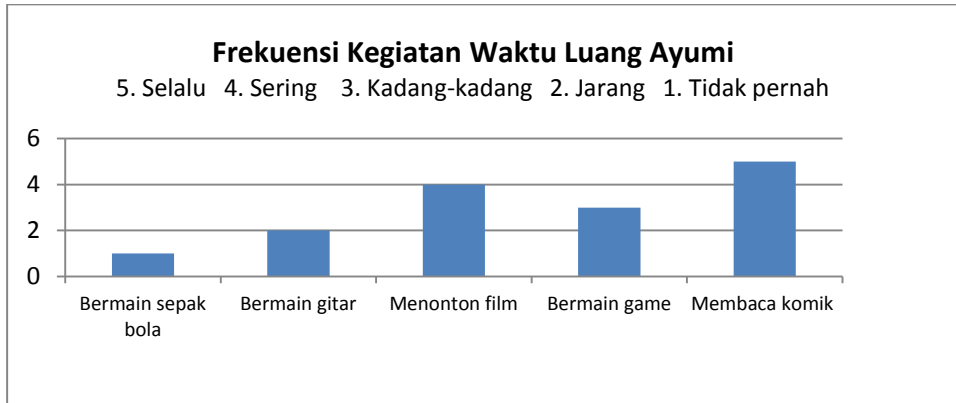
Keterangan : √ : HOBI

X : BUKAN HOBI

Pernyataan manakah yang benar ?

- A. ユリさんの しゅみは うたを うたうことです。  
B. インタンさんの しゅみは りょうりを たべることです。  
C. ハサンさんの しゅみは サッカーをすることです。  
D. ユリさんの しゅみは ギターを ひくことです。  
E. インタンさんの しゅみは しゃしんをとることです。

9. Perhatikan table di bawah !



Pernyataan yang sesuai dengan tabel di atas adalah .....

- A. あゆみさんの しゅみは ギターを ひくことです。
- B. あゆみさんの しゅみは まんがを よむことです。
- C. あゆみさんの しゅみは えいがを みることです。
- D. あゆみさんの しゅみは サッカーを することです。
- E. あゆみさんの しゅみは ゲームを することです。

10. Bacalah wacana di bawah ini !

わたしは リナです。SMAN 1 Kendal のせいとです。たんじょうびは 1 月 5 日です。わたしは ネコがすきです。うちに 2 ひき かって います。ネコは とてもかわい です。しゅみはギターをひくこと です。がっこうの とだちと バンドが あります。いっしゅうかんに 2 かいれんしゅう します。わたしは たべもの の なかに からいミーバツが いちばん すきで す。

リナさんの しゅみは \_\_\_\_\_。

- A. ギターを ひくこと です。
- B. まんがを よむこと です。
- C. えいがを みること です。
- D. サッカーを すること です。
- E. ゲームを すること です。

11. Ceritakanlah tentang hobi Kalian lengkap dengan tempat dan waktu kegiatan kegemaran atau hobi Kalian lakukan ! Minimal 8 kalimat !

---



---



---



---



---



---

## B. KUNCI JAWABAN

1. E
2. E
3. B
4. A
5. A
6. D
7. A
8. E
9. B
10. A
11. Ceritakanlah hobi kalian !

Contoh jawaban.

わたしは リナです。SMAN 3 マナドのせいとです。

たんじょうびは 10 月 25 日です。わたしは ネコが すきです。

うちに 2 ひき かっています。ネコは とても かわいいです。

しゅみは ギターを ひくことです。がっこうのとだちとバンドが あります。い  
っしゅうかんに 2 かい れんしゅうします。わたしは たべものの なかに  
からいミーバツがいちばん すきです。

## C. PEDOMAN PENSKORAN

Pilihan Ganda

Nomor 1 s.d 10                      Skor 1 apabila jawaban benar.

Uraian

Nomor 11                              Skor 8 apabila semua aspek tepat dan benar.

Aspek	Kriteria	Skor
Tata Bahasa	Semua Benar	4
	Kurang tepat, tetapi tidak mempengaruhi makna	3
	Kurang tepat dan mempengaruhi makna	2
	Tata bahasa tidak tepat	1
Penguasaan Kosakata	Pilihan kata tepat dan efektif	4
	Pilihan kata tepat, tetapi kurang efektif	3
	Pilihan kata kurang tepat dan tidak efektif	2
	Pilihan kata tidak tepat dan tidak efektif	1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{18} \times 100$$

\*\*\*\*\*