

LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Pengumpulan Data (isi angket)

ANGKET

Mohon bantuan untuk mengisi angket terkait dengan pembelajaran Bahasa Jepang yang dilakukan di sekolah Bapak/Ibu. Angket ini merupakan pertanyaan lanjutan terkait pembelajaran online, khususnya pada media yang digunakan dalam pembelajaran. Pada penelitian terdahulu diketahui terdapat kendala dalam penyiapan media dalam pembelajaran daring meliputi: kesulitan mencari materi yang tepat agar mudah dipahami siswa, memerlukan waktu yg lebih lama dalam mempersiapkan media, dalam pembuatan media pembelajaran harus membutuhkan waktu ekstra karena ada beberapa tahap yang harus dilaksanakan agar media dapat diterima dengan baik dalam proses pembelajaran. Untuk menindak lanjuti hasil tersebut akan dilakukan penelitian lanjutan untuk mengembangkan media. Hasil angket ini akan digunakan sebagai dasar penelitian pengembangan, yaitu untuk mengetahui: (1) media yang digunakan apakah mampu menuntun siswa berpikir kritis, serta (2) kebutuhan guru terhadap media pembelajaran. Data pribadi dalam angket tidak akan dipublikasikan. Terima kasih atas segala bantuan yang diberikan.

(Peneliti: Desak Made Sri Mardani, I Wayan Sadyana, dkk)

A. Pengguna media selama ini

1. Media apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran online?
 - a. Video
 - b. Gambar
 - c. Slideshow/PPT
 - d. Lagu
 - e. Audio
 - f. Yang lainnya, sebutkan.....
2. Jika media yang digunakan berupa video, video tentang apa?
 - a. Pengenalan/penjelasan materi/pola kalimat
 - b. Pengenalan/penjelasan kosakata
 - c. Percakapan mengandung materi pelajaran
 - d. Video yang memiliki sebuah cerita sesuai dengan materi pelajaran

- e. Yang lainnya, seperti.....
- 3. Jika media yang digunakan berupa gambar, gambar tentang apa?
 - a. Gambar yang menunjukkan kosakata saja
 - b. Gambar menunjukkan suatu kondisi/keadaan (ruangan, tempat dsb)
 - c. Gambar urutan sebuah cerita
 - d. Yang lainnya, seperti.....
- 4. Jika media yang digunakan berupa slideshow/PPT, tentang apa?
 - a. Pengenalan/penjelasan materi/pola kalimat
 - b. Pengenalan/penjelasan kosakata
 - c. Percakapan
 - d. Yang memiliki sebuah cerita
 - e. Yang lainnya, seperti.....
- 5. Jika media yang digunakan berupa lagu, tentang apa?
 - a. Pengenalan/penjelasan kosakata
 - b. Yang memiliki sebuah cerita
 - c. Yang lainnya, seperti.....
- 6. Jika media yang digunakan berupa lagu, tentang apa?
 - a. Pengenalan/penjelasan kosakata
 - b. Yang memiliki sebuah cerita
 - c. Yang lainnya, seperti.....

B. Kebutuhan media

- 7. Menurut Bapak/Ibu media yang sudah ada selama ini (di internet, buat sendiri, dsb) sudah memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran?
- 8. Menurut Bapak/Ibu apakah dengan media yang digunakan selama ini sudah mampu menuntun siswa untuk berpikir kritis? Seperti apa penggunaan mediana? Apa yang dilakukan siswa ketika ditunjukkan media?
- 9. Apakah Bapak/Ibu merasa perlu dikembangkan media yang mampu menuntun siswa berpikir kritis (seperti percakapan, cerita, dsb yang sesuai materi)?
- 10. Jika iya, media seperti apa yang Bapak/Ibu perlukan agar nanti juga bisa digunakan ketika pembelajaran sudah tidak online?

Lampiran 2 Hasil Angket

ANGKET

Mohon bantuan untuk mengisi angket terkait dengan pembelajaran Bahasa Jepang yang dilakukan di sekolah Bapak/Ibu. Angket ini merupakan pertanyaan lanjutan terkait pembelajaran online, khususnya pada media yang digunakan dalam pembelajaran. Pada penelitian terdahulu diketahui terdapat kendala dalam penyiapan media dalam pembelajaran daring meliputi: kesulitan mencari materi yang tepat agar mudah dipahami siswa, memerlukan waktu yg lebih lama dalam mempersiapkan media, dalam pembuatan media pembelajaran harus membutuhkan waktu ekstra karena ada beberapa tahap yang harus dilaksanakan agar media dapat diterima dengan baik dalam proses pembelajaran. Untuk menindak lanjuti hasil tersebut akan dilakukan penelitian lanjutan untuk mengembangkan media. Hasil angket ini akan digunakan sebagai dasar penelitian pengembangan, yaitu untuk mengetahui: (1) media yang digunakan apakah mampu menuntun siswa berpikir kritis, serta (2) kebutuhan guru terhadap media pembelajaran. Data pribadi dalam angket tidak akan dipublikasikan. Terima kasih atas segala bantuan yang diberikan.

(Peneliti: Desak Made Sri Mardani, I Wayan Sadyana, dkk)

A. Penggunaan media selama ini

1. Media apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran online?
 - a. Video
 - b. Gambar
 - c. Slideshow/PPT
 - d. Lagu
 - e. Audio
 - f. Yang lainnya, sebutkan.....
2. Jika media yang digunakan berupa video, video tentang apa?
 - a. Pengenalan/penjelasan materi/pola kalimat
 - b. Pengenalan/penjelasan kosakata
 - c. Percakapan mengandung materi pelajaran
 - d. Video yang memiliki sebuah cerita sesuai dengan materi pelajaran
 - e. Yang lainnya, seperti.....

3. Jika media yang digunakan berupa gambar, gambar tentang apa?
- a. Gambar yang menunjukkan kosakata saja
 - b. Gambar menunjukkan suatu kondisi/keadaan (ruangan, tempat dsb)
 - c. Gambar urutan sebuah cerita
 - d. Yang lainnya, seperti.....
4. Jika media yang digunakan berupa slideshow/PPT, tentang apa?
- a. Pengenalan/penjelasan materi/pola kalimat
 - b. Pengenalan/penjelasan kosakata
 - c. Percakapan
 - d. Yang memiliki sebuah cerita
 - e. Yang lainnya, seperti.....
5. Jika media yang digunakan berupa lagu, tentang apa?



- a Pengenalan/penjelasan kosakata
 - b Yang memiliki sebuah cerita
 - c Yang lainnya, seperti.....
6. berupa lagu, tentang apa?
- a. Pengenalan/penjelasan kosakata
 - b. Yang memiliki sebuah cerita
 - c. Yang lainnya, seperti.....

B.Kebutuhan media

1. Menurut Bapak/Ibu media yang sudah ada selama ini (di internet, buat sendiri, dsb) sudah memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran? Belum
2. Menurut Bapak/Ibu apakah dengan media yang digunakan selama ini sudah mampu menuntun siswa untuk berpikir kritis? Seperti apa penggunaan medianya? 3. Apa yang dilakukan siswa ketika ditunjukkan media? Siswa belum mampu berpikir kritis, terlebih lagi situasi pjj daring sepertinya membuat siswa sulit termotivasi untuk belajar. Saat ditunjukkan media, siswa akan merespon, sesuai instruksi dari guru. Responnya ada yg cepat, ada yang lambat.
4. Apakah Bapak/Ibu merasa perlu dikembangkan media yang mampu menuntun siswa berpikir kritis (seperti percakapan, cerita, dsb yang sesuai materi)? Sangat perlu.
5. Jika iya, media seperti apa yang Bapak/Ibu perlukan agar nanti juga bisa digunakan ketika pembelajaran sudah tidak online? Media yg bisa membuat siswa ingin membaca dan berkomunikasi. Bisa dalam bentuk ehon beserta audionya mungkin, atau berbentuk ppt.

Lampiran 3 Instrumen Pengumpulan Data (Wawancara)

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pembelajaran bahasa Jepang pada jurusan pariwisata di SMKN 1 Singaraja?	Pembelajaran bahasa Jepang dilakukan secara daring dengan memanfaatkan media pembelajaran, seperti : video, gambar, <i>PowerPoint</i> , <i>WhatsApp Group</i> dan <i>Google Classroom</i> .
2	Apa saja kendala yang dialami dalam pembelajaran bahasa Jepang?	Kendala saat luring dari segi materi adalah peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami huruf kana. Kendala yang dialami selama pembelajaran daring adalah pendidik tidak mengetahui apakah peserta didik benar-benar telah memahami materi.
3	Bagaimana antusias siswa ketika mengikuti pembelajaran bahasa Jepang?	Pembelajaran selama daring antusiasme peserta didik selama pembelajaran sudah semua antusias namun yang berpartisipasi dan yang aktif dalam pembelajaran hanya beberapa saja. Karena ada peserta didik yang bisa namun malu untuk menjawab. Maka dari itu harus difasilitasi.
4	Apakah media tersebut sudah membuat peserta didik untuk berpikir kritis?	Media yang digunakan belum mampu membuat peserta didik berpikir kritis, namun dalam cara mengajar pendidik menuntut peserta didik untuk berpikir kritis. Karena dari pendidik tidak mau menyuapi peserta didik. Pendidik memancing peserta didik dan membiarkan berdiskusi untuk memecahkan masalah sendiri.
5	Apa saja materi yang dibahas dalam pembelajaran bahasa Jepang pada jurusan pariwisata dan menggunakan sumber apa saja?	Materi yang dibahas adalah <i>nedan</i> , <i>machi</i> , <i>ryouko</i> . Untuk sumber yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah <i>Marugoto</i> dan <i>Nihongo Kira-Kira</i> . Namun jika menggunakan <i>Nihongo Kira-Kira</i> itu pembelajaran terasa lebih lambat.

https://drive.google.com/file/d/1YEuSONMSfaKB5TtdMolh8JO_E8P8Olc/view?usp=drivesdk

Lampiran 4 Hasil Uji Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Ahli : Ni Nengah Suartini, M.A., Ph.D.

Instansi/Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Menuntun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK Jurusan Pariwisata di Singaraja

Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berikan pendapat Bapak/Ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Pengisian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian.

Keterangan skor penilaian:

1 = Sangat Tidak Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

4 = Sangat Setuju

NO.	ASPEK PENILAIAN	NILAI				KOMENTAR
		1	2	3	4	
A.	KESESUAIAN					
1.	Materi sesuai dengan tingkatan pembelajar bahasa Jepang (tingkat SMK)			✓	Ada beberapa percakapan perlu disesuaikan dengan tata bahasa yang dipelajari.	
2.	Kosakata baru yang dibuat sesuai dengan tema pembelajaran				✓	Sudah sesuai.
3.	Wacana/percakapan dan kuis yang dibuat sesuai dengan tema pembelajaran			✓		Penulisan instruksi dan pertanyaan perlu direvisi agar mudah dipahami.

4.	Penjelasan materi yang dibuat sesuai dengan tema pembelajaran				✓	Sudah sesuai.
B.	CAKUPAN MATERI					
1.	Materi yang dibuat mengakomodasi kebutuhan pembelajar bahasa Jepang untuk dapat memahami pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran				✓	Sudah sesuai.
2.	Materi memuat kosakata, percakapan/wacana, kuis serta penjelasan materi yang kontekstual				✓	Ada beberapa yang perlu direvisi agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan lebih kontekstual.
3.	Materi memuat percakapan/wacana dan kuis yang cukup untuk menuntun siswa berpikir kritis				✓	Sudah sesuai.
4.	Materi berupa kosakata, percakapan/wacana, kuis serta penjelasan materi yang dibuat sudah baik dan benar				✓	Ada beberapa redaksionalnya yang perlu direvisi. Misalnya penulisan partikel, Hiragana, Katakana, bunyi panjang dan pendek.
C.	IMPLEMENTASI					
1.	Powerpoint yang dibuat mendukung dalam pembelajaran bahasa Jepang				✓	Sudah sesuai hanya perlu revisi beberapa paduan gambar dan warna untuk menguatkan pemahaman siswa.
2.	Powerpoint yang dibuat dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar				✓	Sudah sesuai.
TOTAL NILAI		35				

A. Komentar dan saran umum untuk perbaikan.

Secara keseluruhan layak sebagai media pembelajaran bahasa Jepang untuk menuntun siswa berpikir kritis. Tetapi, perlu dilakukan revisi terkait penulisan instruksi, kesesuaian gambar dengan kosakata, penulisan bunyi panjang-pendek, penggunaan partikel, pilihan diksi yang tepat, dan isi percakapan yang lebih kontekstual. Revisi tersebut sangat perlu agar media pembelajaran yang dibuat memiliki kebermanfaatan sesuai dengan tujuannya.

B. Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi
3. Tidak layak untuk diproduksi

(Mohon diberikan lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Singaraja, 10 Oktober 2022
Uji Ahli Materi


Ni Nengah Suartini, M.A., Ph.D.
NIP. 197404212005012001

Lampiran 5 Hasil Uji Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Ahli : Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds.
 Instansi/Prodi : Desain Komunikasi Visual
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Menuntun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK Jurusan Pariwisata di Singaraja

Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berikan pendapat Bapak/Ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Pengisian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian.

Keterangan skor penilaian:

1 = Sangat Tidak Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

4 = Sangat Setuju

NO	ASPEK PENILAIAN	NILAI				KOMENTAR
		1	2	3	4	
A	AUDIO VISUAL					
1.	Media bersifat sederhana dan menarik				✓	-
2.	Media dapat menarik perhatian peserta didik				✓	-
3.	Media dapat mudah diterima oleh peserta didik				✓	-
4.	Tampilan media dibuat dengan menarik				✓	-
5.	Animasi gambar menarik				✓	
6.	Gambar yang digunakan jelas			✓	.	Ada beberapa gambar yg perlu dimodifikasi

7.	Audio yang digunakan tidak mengganggu				✓	
8.	Design background yang digunakan jelas			✓		Ada beberapa background yg perlu dimodifikasi
9.	Ketepatan memilih jenis huruf				✓	
10.	Ketepatan ukuran huruf				✓	
11.	Warna background dan tulisan memiliki kombinasi yang tepat			✓		
12.	Ketepatan memilih gambar			✓		
13.	Penempatan gambar			✓		
14.	Transisi slide menarik dan tidak monoton				✓	
15.	Kejelasan teks				✓	
16.	Desain efek (animasi) tidak mengganggu tulisan				✓	
B	ASPEK ISI					
1.	Media berisi materi pelajaran yang akan dicapai peserta didik				✓	
2.	Media dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis				✓	
3.	Media memuat tugas sebagai evaluasi pembelajaran				✓	
4.	Media dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi				✓	
C	ASPEK LAINNYA					
1.	Media dapat digunakan dengan mudah				✓	

2.	Bahasa yang digunakan dalam media sederhana dan mudah dipahami				✓	
3.	Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
TOTAL NILAI						

A. Komentar dan saran umum untuk perbaikan.

» Ada beberapa foto gambar yg perlu diperbaiki lagi penyajiannya (lokasi sudah tempat → ikonik) kute, klunglung, front office ditambasi officer.
 » Konsistensi pd pemanfaatan objek & penyajiannya.

B. Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi
3. Tidak layak untuk diproduksi

(Mohon diberikan lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Singaraja, 28-11-2022

Uji Ahli Media



Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds.
NIP. 197405042006042001

Lampiran 6 Hasil Uji Coba dengan Guru

LEMBAR VALIDASI UJI COBA DENGAN GURU

Nama : Dewa Made An Marsulayasa, S.Pd.
Instansi : SMKN 1 Sukasada

Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Berikan pendapat Bapak/Ibu dengan sejujurnya dan sebenarnya.
3. Pengisian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian.

Keterangan skor penilaian:

1 = Sangat Tidak Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

4 = Sangat Setuju

NO.	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				KOMENTAR
		1	2	3	4	
A.	IMPLEMENTASI					
1.	Mudah digunakan Powerpoint interaktif ini mudah digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang				✓	
2.	Bermanfaat Powerpoint interaktif ini bermanfaat dalam mendukung pembelajaran bahasa Jepang				✓	

3	Memotivasi Powerpoint interaktif ini dapat memotivasi peserta didik untuk belajar				✓	
4.	Menuntun kemampuan berpikir kritis Powerpoint interaktif ini dapat menuntun peserta didik untuk berpikir kritis				✓	
5.	Interaktif Powerpoint interaktif ini menstimulasi peserta didik untuk berinteraksi dalam pembelajaran				✓	
6.	Aktif Powerpoint interaktif ini menstimulasi peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran				✓	
7.	Menarik perhatian Powerpoint interaktif ini dapat menarik perhatian peserta didik karena disajikan dengan menarik				✓	
8.	Menghidupkan suasana kelas				✓	

	Powerpoint interaktif ini disajikan dengan menarik agar pembelajaran di kelas tidak monoton					
9.	Mudah dipahami Powerpoint interaktif ini dapat mudah dipahami oleh peserta didik				✓	
B.	MATERI					
1.	Menarik Materi disajikan dengan media yang menarik				✓	
2.	Cakupan materi Materi yang disajikan sudah sesuai dengan tema pembelajaran				✓	
3.	Selaras Media powerpoint sudah sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Jepang				✓	
4.	Penyajian Media yang dibuat sudah menyajikan kosakata, wacana/percakapan, kuis serta				✓	

	penjelasan materi sudah sesuai dengan tema pembelajaran, bersifat interaktif dan menarik perhatian peserta didik.					
C.	DESAIN					
1.	Kualitas visual baik (meliputi : pemilihan gambar, transisi, efek yang digunakan)				✓	
2.	Kualitas audio baik (meliputi : ketepatan penyebutan kosakata dan kejelasan suara)				✓	
3.	Audio dan visual dikombinasikan dengan baik (mendukung satu sama lain dan tidak saling bertentangan)				✓	
TOTAL NILAI					64	

A. Komentar dan saran umum untuk perbaikan.

B. Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

- ① Layak untuk diproduksi tanpa revisi
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi
3. Tidak layak untuk diproduksi

(Mohon diberikan lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Singaraja, 22 - 12 - 2022

Ahli Uji Coba



Dewa Made Ari Marsutayasa, S.Pd.
NIP -

Lampiran 7 Hasil Uji Coba dengan Peserta Didik

ANGKET UJI COBA DENGAN SISWA

Pertanyaan Jawaban 6 Setelan

Nada

6 jawaban

Luh Putu Sintya Kusuma Dewi

Kadek Ayu Winati

Putu Srik Padmawati

Devi Nadia

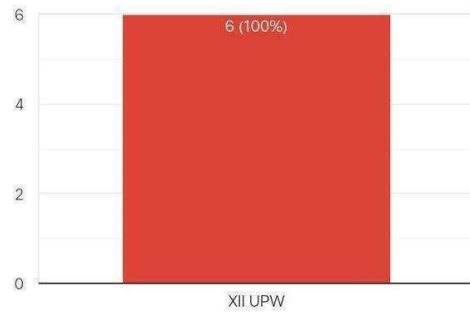
Kadek Pujayani

Kadek Edwin Adi Prasetyo

Kelas

Salin

6 jawaban



Lampiran 8 Dokumentasi



Lampiran 9 SILABUS

SILABUS MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG

BIDANG KEAHLIAN : PARIWISATA
MATA PELAJARAN : BAHASA JEPANG
KELAS : X

Kompetensi Inti :

- K1 :** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- K2 :** Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro aktif 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.
- K3 :** Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural 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 prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- K4 :** 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.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis ungkapan yang umum digunakan dalam kegiatan sehari-hari, khususnya ungkapan salam dan perintah pada teks wacana. dengan memperhatikan struktur teks, unsur kebahasaan sesuai dengan konteks bahasa. Menggunakan ungkapan salam 	<p>BAB 1 にほんご 新しい言葉: おはようございます : Selamat pagi こんにちは : Selamat siang こんばんは : Selamat malam おやすみなさい : Selamat malam/selamat beristirahat さようなら : Selamat tinggal ようこそ : Selamat datang ただいま : Saya kembali/saya pulang ではまた : Sampai jumpa すみません : Mohon maaf ありがとうございます : Terima kasih</p>	<p>Mengamati : Mengamati gambar/video</p>  <p>はるか : すみません、りょうがえショップはどこですか。 イタ : ここから100メートルまっすぐ行って、ひだりにあります。 はるか : ありがとうございます。 イタ : _____</p>	<p>Tugas : Membaca dan menulis dalam huruf kana</p> <p>Observasi : Siswa diberikan pertanyaan terkait materi ini. Keaktifan siswa dapat diamati dari respon yang diberikan</p> <p>Portofolio : Kumpulan tugas siswa Rangkuman yang dibuat siswa</p>		<p>Marugoto A1</p> <p>Gambar/ Audio/ video yang sesuai dengan materi</p>

<p>dan perintah dalam interaksi lisan dan tulis.</p>	<p>どういたしまして : Terima kasih kembali もってきてください : Tolong bawaan じゅんびしてください: Tolong bersiap-siap</p> <p>MATERI :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam (あいさつ) • Menulis hiragana 	 <p>おかあさん：もうじゅうじですよ、ねてください。 イタ：はい、_____</p> <p>Bertanya : Bertanya tentang penggunaan unsur kebahasaan tersebut sesuai konteksnya.</p> <p>Misalnya :Mengucapkan salam dan menanyakan cara memerintah dan merespon perintah.</p> <p>Eksperimen /Eksplor:</p>	<p>Tes : Guru membuat tes tertulis ataupun praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi.</p> <p>Contoh : Ulangan harian. Tes lisan harian</p>		
--	--	---	---	--	--

		<p>Menentukan informasi yang akan digunakan sesuai konteks. Contoh : Salam apakah yang pantas diucapkan jika akan berpisah dalam waktu yang lama.</p> <p>Asosiasi (Perbandingan) : Membandingkan dengan penggunaan struktur yang dipakai dengan bahasa lain (misalnya bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dll), dapat juga membandingkan budaya/kebiasaan orang Jepang dengan Indonesia.</p> <p>Misalnya: membandingkan salam yang ada di Jepang dan di Indonesia.</p> <p>Komunikasi : Menggunakan semua unsur-unsur kebahasaan dan budaya dalam berdialog dengan cara yang sesuai.</p>			
--	--	---	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri, merespon informasi yang diterima dengan memperhatikan struktur kebahasaan yang sesuai konteks penggunaannya. • Mampu menggunakan ungkapan terkait perkenalan diri secara umum, identitas 	<p align="center">BAB 2 わたし</p> <p>新しい言葉: ガイド : Pemandu フライトアテンダント : Pramugari かんこうじょうほうセンター : Agen Perjalanan フロント : Resepsionis うんてんしゅう : Driver</p> <p>MATERI :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perkenalan diri (はじめまして、わたしは。。。です。。。からきました。よろしくおねがいします) 	<p>Mengamati : Mengamati gambar/video sesuai materi</p> <p>Bertanya : Bertanya tentang penggunaan unsur kebahasaan tersebut sesuai konteksnya.</p> <p>Misalnya : Bertanya asal lawan bicara dan bertanya tentang keluarganya. A : どちらからきましたか? B : にほんからきました。</p> <p>Eksperimen /Eksplor: Memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang, serta menyelipkan informasi-informasi yang penting dan umum digunakan dalam perkenalan diri.</p> <p>Asosiasi (Perbandingan) : Membandingkan cara perkenalan diri di Jepang dengan Indonesia.</p>	<p>Tugas : Membaca dan menulis dalam huruf katakana</p> <p>Observasi : Siswa diberikan pertanyaan terkait materi ini. Keaktifan siswa dapat diamati dari respon yang diberikan</p> <p>Portofolio : Kumpulan tugas siswa Rangkuman yang dibuat siswa</p> <p>Tes :</p>		<p>Marugoto A1</p> <p>Gambar/ Audio/ video yang sesuai dengan materi</p>
---	--	--	--	--	--

<p>diri, mengungkapkan perkerjaan dan keluarga baik secara lisan maupun tertulis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan, menyatakan asal A : どこから/どちらからきましたか B : 。 。 からきました • Menanyakan, menyatakan pekerjaan A : しごとはなんですか。 B : 。 。 。 です。 	<p>Komunikasi : Menggunakan semua unsur-unsur kebahasaan dan budaya dalam berdialog dengan cara yang sesuai. Contoh : ヌサ・プニダへようこそ！ はじめまして、わたしはイタです。 シンガラジャからきました。 にほんごのガイドです。よろしくおねがいします。</p>	<p>Guru membuat tes tertulis dan/ atau praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi. Contoh : Ulangan harian. Tes lisan harian (lewat telepon atau audio yang dikirimkan siswa)</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Memahami ungkapan tentang memberikan suatu informasi terkait gambaran suatu makanan/minuman dengan memahami 	<p>BAB 3 たべもの 新しい言葉： アヤム・ベトウトウ: Ayam betutu ナシ・バビ・グリーン: Babi guling サテ・リリット : Sate lilit スロンボタン : Serombotan</p>	<p>Mengamati : Mengamati gambar/video sesuai materi Bertanya : Bertanya tentang penggunaan unsur kebahasaan tersebut sesuai konteksnya.</p>	<p>Tugas : Membaca dan menulis dalam huruf katakana Observasi : Siswa diberikan pertanyaan terkait materi</p>		<p>Marugoto A1 Gambar/ Audio/ video yang sesuai dengan materi</p>

<p>dan memperhatikan struktur keahsaannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mampu menggunakan ungkapan terkait menjelaskan makanan/minuman dengan baik, secara tertulis maupun lisan. 	<p>ラワール : Lawar サンバル・マター : Sambal m atah ココナツジュース: Es kuwut アイス・アンチュルック : Es ancruk アイス・ダルマン : Es Daluman</p> <p>MATERI :</p> <ul style="list-style-type: none"> Menanyakan makanan/minuman yang disukai Q : なにがすきですか。 A : 。 。 。 がすきです。 Menjelaskan tentang makanan/minuman Q : 。 。 。 どうですか。 	<p>Misalnya : Bertanya makanan/minuman yang disukai. A : にほんのりょうり、なにがすきですか B : すしがすきです</p> <p>Eksperimen /Eksplor: Menyebutkan dan menanyakan makanan/minuman favorit menggunakan pola kalimat yang telah dipelajari.</p> <p>Asosiasi (Perbandingan) : Membandingkan jenis makanan/minuman di Jepang dengan Indonesia.</p> <p>Komunikasi : Menggunakan semua unsur-unsur keahasaan dan budaya dalam berdialog dengan cara yang sesuai. Contoh : マデ : バリりょうりはなにがすきですか。</p>	<p>ini. Keaktifan siswa dapat diamati dari respon yang diberikan</p> <p>Portofolio : Kumpulan tugas siswa Rangkuman yang dibuat siswa</p> <p>Tes : Guru membuat tes tertulis dan/ atau praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi.</p> <p>Contoh : Ulangan harian.</p>		
--	---	--	---	--	--

	A:。。。は。。。です。	たなか:アヤム・ベトウトウがすきです。 マデ:アヤム・ベトウトウはどうですか。 たなか:からいですがおいしいです。	Tes lisan harian (lewat telepon atau audio yang dikirimkan siswa)		
<ul style="list-style-type: none"> Memahami ungkapan tentang memberikan suatu informasi terkait gambaran suatu tempat, dengan memahami dan memperhatikan struktur keahasaannya. Mampu menggunakan ungkapan terkait menjelaskan 	<p>BAB 4 かんこうち</p> <p>新しい言葉:</p> <p>ウルン・ダヌ・じいん: Pura ulun danu</p> <p>キンタマーニこうげん: Dataran kintamani</p> <p>ロビナビーチ: Pantai Lovina</p> <p>クタビーチ: Pantai kuta</p> <p>ブヤンこ: Danau buyan</p> <p>バンジャールおんせん: Air panas banjar</p> <p>ギトギトたき: Air terjun gitgit</p>	<p>Mengamati : Mengamati gambar/video.</p> <p>Bertanya : Bertanya tentang penggunaan unsur kebahasaan tersebut sesuai konteksnya.</p> <p>Misalnya : Bertanya tentang bagaimana cara mengungkapkan keadaan tempat wisata.</p> <p>Eksperimen /Eksplor: Mendeskripsikan tempat tinggal dari diri sendiri dengan menggunakan ungkapan yang telah dipelajari.</p> <p>Asosiasi (Perbandingan) :</p>	<p>Tugas : Membaca dan menulis dalam huruf katakana</p> <p>Observasi : Siswa diberikan pertanyaan terkait materi ini. Keaktifan siswa dapat diamati dari respon yang diberikan</p> <p>Portofolio : Kumpulan tugas siswa</p>		<p>Marugoto A1</p> <p>Gambar/ Audio/ video yang sesuai dengan materi</p>

<p>keadaan suatu tempat (tempat tinggal) dengan baik, secara tertulis maupun lisan.</p>	<p>ムンジャンガンとう : Pulau menjangan ブドウグルしょくぶつえん : Kebun raya bedugul</p> <p>MATERI :</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyatakan keadaan objek wisata <p>Q : どんなところですか。</p> <p>A : は です。</p>	<p>Membandingkan bagian-bagian rumah baik dari benda interior danyang lainnya, antara di Jepang dan di Indonesia.</p> <p>Komunikasi : Menggunakan semua unsur-unsur kebahasaan dan budaya dalam berdialog dengan cara yang sesuai.</p> <p>Contoh : たなか : しょくぶつえんはどんなところですか。 マデ : ひろくて、さむいです。ぜひ、きてみてください。 たなか : はい、たのしみです。</p>	<p>Rangkuman yang dibuat siswa</p> <p>Tes : Guru membuat tes tertulis dan/ atau praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi.</p> <p>Contoh : Ulangan harian. Tes lisan harian (lewat telepon atau audio yang dikirimkan siswa)</p>		
<ul style="list-style-type: none"> Memahami ungkapan mengenai waktu, menanyakan 	<p>BAB 5 せいかつ</p> <p>新しい言葉 :</p>	<p>Mengamati : Mengamati gambar/video.</p> <p>Bertanya :</p>	<p>Tugas : Membaca dan menulis dalam huruf katakana</p>		<p>Marugoto A1</p> <p>Gambar/ Audio/ video</p>

<p>waktu kegiatan, maupun merespon pertanyaan menggunakan struktur kebahasaan yang sesuai.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mampu menggunakan ungkapan menanyakan waktu dan merespon pertanyaan dengan baik, secara tertulis maupun lisan. 	<p>いく : Pergi 帰る : Pulang ついてくる : Mengikuti あう : Bertemu やくそく : Janji</p> <p>MATERI :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bertanya dan menyatakan jam. <p>Q : 。 。 なんじ。 。 か A : 。 。 じに。 。 ます</p>	<p>Bertanya tentang penggunaan unsur kebahasaan tersebut sesuai konteksnya.</p> <p>Misalnya : Bertanya mengenai ungkapan waktu/jam melakukan sesuatu.</p> <p>Eksperimen /Eksplor: Mengungkapkan atau menceritakan kegiatan yang dilakukan sesuai dengan jam saat melakukan aktivitas.</p> <p>Asosiasi (Perbandingan) : Membandingkan cara penyebutan jam antara Indonesia dan Jepang Misalnya : di Indonesia ada waktu PM dan AM. Sedangkan di Jepang menggunakan Gozen dan Gogo.</p> <p>Komunikasi : Menggunakan semua unsur-unsur kebahasaan dan budaya</p>	<p>Observasi : Siswa diberikan pertanyaan terkait materi ini. Keaktifan siswa dapat diamati dari respon yang diberikan</p> <p>Portofolio : Kumpulan tugas siswa Rangkuman yang dibuat siswa</p> <p>Tes : Guru membuat tes tertulis dan/ atau praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi.</p>		<p>yang sesuai dengan materi</p>
---	---	--	---	--	----------------------------------

		<p>dalam berdialog dengan cara yang sesuai.</p> <p>Contoh :</p> <p>マデ : きょうのスケジュールです。にじにホテルでます。それから、レストランでバリリょうりをたべます。よじにウルフトウへいきます。そちらでケチャックダンスをみます。</p> <p>たなか : はい、わかりました。ケチャックダンスはなんじにはじまりますか。</p> <p>マデ : ごじはんです。きれいなゆうひもたのしめます。</p>	<p>Contoh :</p> <p>Ulangan harian.</p> <p>Tes lisan harian (lewat telepon atau audio yang dikirimkan siswa)</p>		
<ul style="list-style-type: none"> Memahami bentuk ungkapan yang digunakan untuk menjelaskan suatu kegiatan yang dilakukan sehari- 	<p>BAB 6 やすみのひ</p> <p>新しい言葉 :</p> <p>のぼる : Mendaki</p> <p>サーフィン : Berselancar</p> <p>ダイビング : Menyelam</p>	<p>Mengamati :</p> <p>Mengamati gambar/video.</p> <p>Bertanya :</p> <p>Bertanya tentang penggunaan unsur kebahasaan tersebut sesuai konteksnya.</p> <p>Misalnya : Bertanya tentang hobi.</p>	<p>Tugas :</p> <p>membaca dan menulis dalam huruf katakana</p> <p>Observasi :</p> <p>Siswa diberikan pertanyaan</p>		<p>Marugoto A1</p> <p>Gambar/ Audio/ video yang sesuai dengan materi</p>

<p>hari khususnya dihari libur dengan memperhatikan struktur kebahasaan yang sesuai dengan konteksnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mampu menggunakan ungkapan tersebut ketika menjelaskan ataupun merespon dalam kegiatan berdialog baik secara lisan maupun tertulis. 	<p>およぐ : Berenang りょこう : Berwisata ショッピング : Berbelanja ピクニック Piknik</p> <p>MATERI :</p> <ul style="list-style-type: none"> Menanyakan hobi/ kegiatan yang dilakukan <p>Q : しゅみはなんですか。 A : しゅみは。。。です。</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajak pergi <p>Q : 。。。へいきませんか。 A : はい、いきます。 いいえ、いきません。</p>	<p>Eksperimen /Eksplor: Melakukan diskusi bertanya tentang hobi dengan teman sebangku.</p> <p>Asosiasi (Perbandingan) : Membandingkan dengan penggunaan struktur yang dipakai dengan bahasa lain (misalnya bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dll), dapat juga membandingkan budaya/kebiasaan orang Jepang dengan Indonesia (misalnya terkait dengan cara mengajak dan merespon ajakan)</p> <p>Komunikasi : Menggunakan semua unsur-unsur kebahasaan dan budaya dalam berdialog dengan cara yang sesuai. Contoh : マデ : しゅみはなんですか。 たなか : りょこうです。</p>	<p>terkait materi ini. Keaktifan siswa dapat diamati dari respon yang diberikan</p> <p>Portofolio : Kumpulan tugas siswa Rangkuman yang dibuat siswa</p> <p>Tes : Guru membuat tes tertulis dan/ atau praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi.</p> <p>Contoh : Ulangan harian.</p>		
--	--	---	---	--	--

		<p>マデ：「Karangasem」へいったことがありますか。 たなか：いいえ、まだですがいきたいです。 マデ：「Karangasem」にゆめいなかんこうちがたくさんあります。いっしょにいきませんか。 たなか：ぜひ、いきましよう。</p>	<p>Tes lisan harian (lewat telepon atau audio yang dikirimkan siswa)</p>		
<p>• Mengetahui dan memahami ungkapan mengenai cara menanyakan dan menjelaskan untuk pergi kesuatu tempat secara umum serta memperhatikan</p>	<p>BAB 7 まち</p> <p>新しい言葉：</p> <p>ロビナ : Lovina シンガラジャ : Singaraja キンターマニ : Kintamani デンパサル : Denpasar ギトギト : Gitgit ロヴィナ : Lovina</p>	<p>Mengamati : Mengamati gambar/video.</p> <p>Bertanya : Bertanya tentang penggunaan unsur kebahasaan tersebut sesuai konteksnya.</p> <p>Misalnya : Bertanya bagaimana caranya pergi kesuatu tempat (tempat penukaran uang)</p> <p>Eksperimen /Eksplor: Melakukan diskusi untuk menanyakan tempat-tempat</p>	<p>Tugas : Membaca dan menulis dalam huruf katakana</p> <p>Observasi : Siswa diberikan pertanyaan terkait materi ini. Keaktifan siswa dapat diamati dari respon yang diberikan</p>		<p>Marugoto A1</p> <p>Gambar/ Audio/ video yang sesuai dengan materi</p>

<p>pola kalimat dan struktur kebahasaan sesuai dengan konteks.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mampu menggunakan ungkapan tersebut untuk menjelaskan/mendeskripsikan suatu tempat dalam dialog, baik secara lisan maupun tertulis 	<p>バドウン : Badung クタ : Kuta ヌサ・プニダ : Nusa penida クルンクン : Klungkung</p> <p>MATERI :</p> <ul style="list-style-type: none"> Menanyakan dimana lokasi tempat. <p>Q: すみません、。。。はどこですか。</p> <p>A: ここから。。。って。。。にあります。</p>	<p>yang ingin dikunjungi, dan bagaimana cara pergi ke tempat tersebut.</p> <p>Asosiasi (Perbandingan) : Membandingkan dengan penggunaan struktur yang dipakai dengan bahasa lain (misalnya bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dll), dapat juga membandingkan budaya/kebiasaan orang Jepang dengan Indonesia. Misalnya : Cara untuk menanyakan cara untuk pergi kesuatu tempat di Indonesia dan Jepang</p> <p>Komunikasi : Menggunakan semua unsur-unsur kebahasaan dan budaya dalam berdialog dengan cara yang sesuai. Contoh : マデ : あした、ロビナビーチヘイルカをみます。 たなか : なんじですか。</p>	<p>Portofolio : Kumpulan tugas siswa Rangkuman yang dibuat siswa</p> <p>Tes : Guru membuat tes tertulis dan/ atau praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi.</p> <p>Contoh : Ulangan harian. Tes lisan harian (lewat telepon atau audio yang dikirimkan siswa)</p>		
---	---	---	--	--	--

		マデ : あさごじです。カヌーでいきます。 たなか : はい、わかりました。			
<ul style="list-style-type: none"> Memahami konteks kebahasaan atau ungkapan yang digunakan dalam berkomunikasi terkait berbelanja, menjelaskan dan meminta informasi yang diinginkan menggunakan pola kalimat yang sesuai. Mampu menggunakan ungkapan tersebut 	<p>BAB 8 かいもの</p> <p>新しい言葉 :</p> <p>バリざっか : Aneka barang Bali</p> <p>アロマオイル : Minyak aroma</p> <p>アタバッグ : Tas atta</p> <p>ブローチ : Bros</p> <p>パレオ : Pareo</p> <p>ドリームキャッチャー :</p> <p>Penangkal mimpi</p> <p>キーホルダー : Gantungan kunci</p> <p>MATERI :</p>	<p>Mengamati : Mengamati gambar/video.</p> <p>Bertanya : Bertanya tentang penggunaan unsur kebahasaan tersebut sesuai konteksnya. Misalnya menanyakan barang yang ingin di beli.</p> <p>Misalnya : すみません、キーホルダー がありますか。</p> <p>Eksperimen /Eksplor: Melakukan diskusi dengan teman sebangku untuk membuat percakapan tentang kegiatan belanja.</p> <p>Asosiasi (Perbandingan) : -</p>	<p>Tugas : Membaca dan menulis dalam huruf katakana</p> <p>Observasi : Siswa diberikan pertanyaan terkait materi ini. Keaktifan siswa dapat diamati dari respon yang diberikan</p> <p>Portofolio : Kumpulan tugas siswa</p>		<p>Marugoto A1</p> <p>Gambar/ Audio/ video yang sesuai dengan materi</p>

<p>dengan baik, menggunakan struktur kebahasaan yang sesuai secara tertulis maupun lisan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Bertanya dan menyatakan barang yang diinginkan Q: なにがほしいですか。 A: 。 。 がほしい/かいたいです。 Menanyakan harga Q: これはいくらですか。 A: 。 。 。 です。 	<p>Komunikasi : Menggunakan semua unsur-unsur kebahasaan dan budaya dalam berdialog dengan cara yang sesuai. Contoh : たなか : おみやげをかいたいですが、どこがいいですか。 マデ : 「Krisna Oleh Oleh Khas Bali」がいいです。バリのおみやげたくさんあります。ねだんもやすいです。 たなか : それはいいですね。アタバッグをかいたいです。 マデ : では、いきましょう!</p>	<p>Rangkuman yang dibuat siswa</p> <p>Tes : Guru membuat tes tertulis dan/ atau praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi.</p> <p>Contoh : Ulangan harian. Tes lisan harian (lewat telepon atau audio yang dikirimkan siswa)</p>		
<ul style="list-style-type: none"> Memahami bentuk ungkapan yang digunakan untuk 	<p>BAB 9 やすみのひ 2</p>	<p>Mengamati : Mengamati gambar/video. Bertanya :</p>	<p>Tugas : Membaca dan menulis dalam huruf katakana</p>		<p>Marugoto A1 Gambar/ Audio/ video</p>

<p>menjelaskan suatu kegiatan yang dilakukan sehari-hari khususnya dihari libur dengan memperhatikan struktur kebahasaan yang sesuai dengan konteksnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mampu menggunakan ungkapan tersebut ketika menjelaskan ataupun merespon dalam kegiatan berdialog baik secara lisan maupun tertulis. 	<p>新しい言葉： のぼる : Mendaki サーフィン : Berselancar ダイビング : Menyelam およぐ : Berenang りょこう : Berwisata ショッピング : Berbelanja ピクニック Piknik</p> <p>MATERI：</p> <ul style="list-style-type: none"> Menanyakan kesan setelah melakukan aktivitas. <p>Q:。。。はどうでしたか。 A:。。。は。。。でした/かった。</p>	<p>Bertanya tentang penggunaan unsur kebahasaan tersebut sesuai konteksnya.</p> <p>Misalnya : Bertanya apa saja yang telah dilakukan ketika liburan.</p> <p>Eksperimen /Eksplor: Menceritakan aktivitas yang dilakukan selama liburan.</p> <p>Asosiasi (Perbandingan) : Membandingkan kegiatan-kegiatan dihari libur antara di Jepang dan Indonesia.</p> <p>Komunikasi : Menggunakan semua unsur-unsur kebahasaan dan budaya dalam berdialog dengan cara yang sesuai.</p> <p>Contoh : マデ : 「Buleleng」はどうでしたか。 たなか : 「Buleleng」はたのしかったです。バンジャ</p>	<p>Observasi : Siswa diberikan pertanyaan terkait materi ini. Keaktifan siswa dapat diamati dari respon yang diberikan</p> <p>Portofolio : Kumpulan tugas siswa Rangkuman yang dibuat siswa</p> <p>Tes : Guru membuat tes tertulis dan/ atau praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi.</p>		<p>yang sesuai dengan materi</p>
---	---	--	---	--	----------------------------------

		<p>ルおんせんいきました。ロ ビナビーチもいきました。 マデ : それはよかったです。またきてください。 たなか : またきます。</p>	<p>Contoh : Ulangan harian. Tes lisan harian (lewat telepon atau audio yang dikirimkan siswa)</p>		
--	--	---	---	--	--



Storyboard PPT Interaktif.

Oleh

Ita Mustafa

MATERI :

BAB 1 あいさつ

BAB 2 しごと

BAB 3 たべもの

BAB 4 かんこうち

BAB 5 せいかつ

BAB 6 やすみのひ

BAB 7 まち

BAB 8 かいもの

BAB 9 やすみのひ 2

DRAFT PENYAJIAN

Dalam slide pertama *template* akan terhubung kedalam 4 *shape* yang terhubung ke tampilan *hyperlink*, yaitu :

1. *Shape* pertama menghubungkan ke tampilan kosakata baru yang terdapat gambar dan juga audio.
2. *Shape* kedua menghubungkan ketampilan wacana serta beberapa pertanyaan.

Pada bagian pertanyaan terdapat 2 animasi yang dimunculkan ketika menjawab pertanyaan. Jika menjawab pertanyaan akan muncul animasi gembira serta bunyi audio sebagai tanda benar, namun jika jawaban salah maka akan muncul animasi sedih beserta audio sebagai tanda salah.


3. *Shape* ketiga menghubungkan ke tampilan *matome* (kesimpulan), pada bagian ini, memuat poin-poin penting dalam materi.
4. *Shape* keempat menghubungkan ke tampilan *renshuu* (latihan).

BAB 1

あいさつ

➤ KOSAKATA

Dalam menampilkan kosakata, audio diputar ulang sebanyak 3 kali, kemudian pendidik meminta peserta didik mengikuti pelafalan kosakata. Setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk menebak arti dari kosakata yang disajikan.



おはようございます
こんにちは
こんばんは
おやすみなさい
さようなら
ようこそ
ただいま
ではまた
すみません
ありがとうございます
どういたしまして
もってきてください
じゅんびしてください

➤ WACANA/PERCAKAPAN

Peserta didik diminta berdiskusi untuk memahami wacana/percakapan yang disediakan. Kemudian peserta didik diminta untuk menjawab

pertanyaan yang telah disediakan. Sebelum tampilan pertanyaan diberikan instruksi *こたえてください！* Berikut merupakan wacana/percakapan :

1.



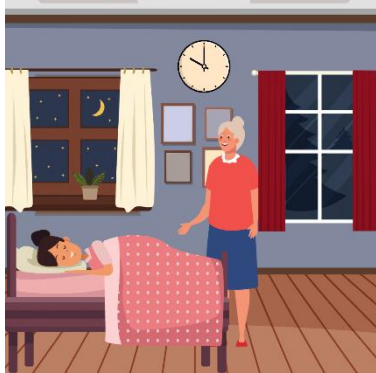
はるか：すみません、りょうがえショップはどこですか。

イタ：ここから100メートルまっすぐ行って、ひだりにあります。

はるか：ありがとうございます。

イタ：_____

2.



おかあさん：もうじゅうじですよ、ねてください。

イタ：はい、_____

➤ KESIMPULAN

Pada bagian ini peserta didik diminta untuk memahami kesimpulan yang ditampilkan. Kemudian peserta didik diminta untuk memberikan contoh dari kesimpulan yang disajikan dalam pembelajaran. Berikut tampilan kesimpulan :

- 1) *Dakuon* adalah huruf Hiragana yang ditambah dengan *teng teng* (は^ゝ).
- 2) *Handakuon* adalah huruf Hiragana yang ditambah dengan *maru* (は[°]).
- 3) *Youon* adalah huruf Hiragana yang ditambah dengan や、ゆ、よ yang ditulis kecil. (hya ひ^ゃ、hyu ひ^ゅ、hyo ひ^ょ)
- 4) *Sokuon* adalah huruf Hiragana rangkap atau *double* yang ditulis dengan (*tsu kecil*) はっ^ぱ (happa)

- 5) *Chouon* adalah cara menulis vokal panjang dalam huruf Hiragana. ゆうめい (yuumei)

➤ **LATIHAN**

Memberikan tugas terkait dengan materi yang telah dijelaskan dengan instruksi seperti berikut.

Dikumpulkan pada akhir pembelajaran

1. Tulislah dalam huruf Hiragana :

- Ohayou gozaimasu
- Konbanwa
- Dewa mata
- Sayounara
- Arigatou gozaimasu

2. Bacalah huruf Hiragana berikut :

- またあした
- おやすみなさい
- まってください
- ようこそ



BAB 2

しごと

➤ KOSAKATA

Dalam menampilkan kosakata, audio diputar ulang sebanyak 3 kali, kemudian pendidik meminta peserta didik mengikuti pelafalan kosakata. Setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk menebak arti dari kosakata yang disajikan.

ガイド

フライトアテンダント

かんこうじょうほうセンター

フロント

うんてんしゅう

➤ WACANA/PERCAKAPAN

Peserta didik diminta berdiskusi untuk memahami wacana/percakapan yang disediakan. Kemudian peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Sebelum tampilan pertanyaan diberikan instruksi よんでください！それからしつもんにごたえてください！

Berikut merupakan wacana/percakapan :

ヌサ・プニダへようこそ！

はじめまして、わたしはイタです。

シンガラジャからきました。

にほんごのガイドです。

よろしくおねがいします。

Pertanyaan yang diberikan :

1. イタさんのどこからきましたか。
2. イタさんのしごとはなんですか。

➤ KESIMPULAN

Pada bagian ini ditampilkan pola kalimat, untuk penekanan pada pola kalimat diberikan warna yang berbeda agar peserta didik lebih mudah memahami pola kalimat tersebut. Kemudian, peserta didik diminta untuk memahami pola kalimat yang ditampilkan. Kemudian peserta didik diminta untuk memberikan contoh dari pola kalimat yang disajikan dalam pembelajaran. Berikut tampilan kesimpulan :

1. Memperkenalkan diri

はじめまして(**nama anda**)です。

(**asal**) から きました。

よろしく おねがい します

2. Bertanya dan menyatakan tempat tinggal

Q: **どこ/どちら** から きましたか。

A: (**asal**) から きました。

3. Bertanya dan menyatakan pekerjaan

Q: しごと **はなん** ですか。

A: (**Pekerjaan**) です。

➤ LATIHAN

Memberikan tugas terkait dengan materi yang telah dijelaskan dengan instruksi seperti berikut.

1. Buatlah percakapan berdasarkan pernyataan dibawah ini :

A

Nama : Made

Asal : Nusa Penida

Pekerjaan : Pemandu wisata

Pantai Kuta

B

Nama : Tanaka

Asal : Jepang

Aktivitas : Liburan di

2. Presentasikan di depan kelas!

BAB 3

たべもの

➤ KOSAKATA

Dalam menampilkan kosakata, audio diputar ulang sebanyak 3 kali, kemudian pendidik meminta peserta didik mengikuti pelafalan kosakata. Setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk menebak arti dari kosakata yang disajikan.

アヤム・ベトウトウ
ナシ・バビ・グリーン
サテ・リリット
スロンボタン
ラワール
サンバル・マター
ココナッツジュース
アイス・アンチュルック
アイス・ダルマン

➤ WACANA/PERCAKAPAN

Peserta didik diminta berdiskusi untuk memahami wacana/percakapan yang disediakan. Kemudian peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Sebelum tampilan pertanyaan diberikan instruksi よんでください！それからしつもんにとたえてください！ Berikut merupakan wacana/percakapan :

マデ : バリりょうりはなにがすきですか。
たなか : アヤム・ブトウトウがすきです。
マデ : アヤム・ブトウトウはどうですか。
たなか : からいですがおいしいです。

Pertanyaan yang diberikan :

1. たなかさんのすきなバリりょうりはなんですか。
2. アヤム・ブトウトウはどうですか。

➤ **KESIMPULAN**

Pada bagian ini ditampilkan pola kalimat, untuk penekanan pada pola kalimat diberikan warna yang berbeda agar peserta didik lebih mudah memahami pola kalimat tersebut. Kemudian, peserta didik diminta untuk memahami pola kalimat yang ditampilkan. Kemudian peserta didik diminta untuk memberikan contoh dari pola kalimat yang disajikan dalam pembelajaran. Berikut tampilan kesimpulan :

1. Bertanya makanan/minuman yang disukai

Q : なにが すき ですか。

A : (makanan/minuman) が すき です。

2. Mendeskripsikan makanan/minuman

Q : (makanan/minuman) は どう ですか。

A : (makanan/minuman) は (rasa) です。

NOTED!

Jika makanan/minuman sudah dimakan/diminum, maka kata sifat yang digunakan adalah bentuk lampau.

➤ **LATIHAN**

Memberikan tugas terkait dengan materi yang telah dijelaskan dengan instruksi seperti berikut.

1. Wawancaralah 10 teman Anda! Tanyakan makanan dan minuman yang disukai, lalu dikumpulkan!

No.	なまえ	たべもの	のみもの

BAB 4

かんこうち

➤ KOSAKATA

Dalam menampilkan kosakata, audio diputar ulang sebanyak 3 kali, kemudian pendidik meminta peserta didik mengikuti pelafalan kosakata. Setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk menebak arti dari kosakata yang disajikan.

ウルン・ダヌ・じいん

キンタマーニこうげん

ロビナビーチ

クタビーチ

ブヤンコ

バンジャールおんせん

ギトギトたき

ムンジャンガンとう

ブドウグルしょくぶつえん

➤ WACANA/PERCAKAPAN

Peserta didik diminta berdiskusi untuk memahami wacana/percakapan yang disediakan. Kemudian peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Sebelum tampilan pertanyaan diberikan instruksi よんでください！それからしつもんにかたえてください！ Berikut merupakan wacana/percakapan :

たなか:しょくぶつえんはどんなところですか。

マデ :ひろくて、さむいです。

ぜひ、きてみてください。

たなか:はい、たのしみです。

Pertanyaan yang diberikan :

1. たなかさんはどこへいきますか。
2. しょくぶつえんはどんなところですか。

➤ KESIMPULAN

Pada bagian ini ditampilkan pola kalimat, untuk penekanan pada pola kalimat diberikan warna yang berbeda agar peserta didik lebih mudah memahami pola kalimat tersebut. Kemudian, peserta didik diminta untuk memahami pola kalimat yang ditampilkan. Kemudian peserta didik diminta untuk memberikan contoh dari pola kalimat yang disajikan dalam pembelajaran. Berikut tampilan kesimpulan :

1. Bertanya dan menyatakan keadaan suatu tempat.

Q : (tempat) どんな ところ ですか。

A : (tempat) は(suasana)です。

- Merubah Kata Sifat Tipe (i/い)

Kata sifat yang berakhiran (ai,ii,ui dan oi) huruf i dibelakang kata dihilangkan lalu ditambah kunai.

Contoh :

ひろい → ひろくない

- Merubah Kata Sifat Tipe (na/な)

Kata sifat tipe na + janai/jaarimasen.

Contoh :

きれい → きれいじゃない/きれいじゃありません

➤ LATIHAN

Memberikan tugas terkait dengan materi yang telah dijelaskan dengan instruksi seperti berikut.

1. Buatlah video memperkenalkan tempat wisata di Bali!
2. Dikumpulkan pada akhir semester!

BAB 5

せいかつ

➤ KOSAKATA

Dalam menampilkan kosakata, audio diputar ulang sebanyak 3 kali, kemudian pendidik meminta peserta didik mengikuti pelafalan kosakata. Setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk menebak arti dari kosakata yang disajikan.

いく

かえる

ついてくる

あう

やくそく

➤ WACANA/PERCAKAPAN

Peserta didik diminta berdiskusi untuk memahami wacana/percakapan yang disediakan. Kemudian peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Sebelum tampilan pertanyaan diberikan instruksi よんでください！それからしつもんにごたえてください！ Berikut merupakan wacana/percakapan :

マデ : きょうのスケジュールです。

よじにホテルです。

それから、レストランでバリリょうりをたべます。

よじにウルワトウじいんへいきます。

そちらでケチャックダンスをみます。

たなか : はい、わかりました。

ケチャックダンスはなんじにはじまりますか。

マデ : ごじはんです。きれいなゆうひもたのしめます。

Pertanyaan yang diberikan :

1. たなかさんはなんじにホテルですか。
2. たなかさんはよじにどこへいきますか。
3. ケチャックダンスはなんじにはじまりますか。

➤ **KESIMPULAN**

Pada bagian ini ditampilkan pola kalimat, untuk penekanan pada pola kalimat diberikan warna yang berbeda agar peserta didik lebih mudah memahami pola kalimat tersebut. Kemudian, peserta didik diminta untuk memahami pola kalimat yang ditampilkan. Kemudian peserta didik diminta untuk memberikan contoh dari pola kalimat yang disajikan dalam pembelajaran. Berikut tampilan kesimpulan :

1. Bertanya dan menyatakan jam.

Q : (s)なんじ に(KK ます)か。

A : (waktu)じ に(KK ます)。

➤ **LATIHAN**

Memberikan tugas terkait dengan materi yang telah dijelaskan dengan instruksi seperti berikut.

1. Ceritakanlah kegiatan yang Anda lakukan pada hari Minggu dengan menggunakan bahasa Jepang!
2. Presentasikan di depan kelas!

BAB 6

やすみのひ

➤ KOSAKATA

Dalam menampilkan kosakata, audio diputar ulang sebanyak 3 kali, kemudian pendidik meminta peserta didik mengikuti pelafalan kosakata. Setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk menebak arti dari kosakata yang disajikan.

のぼる

サーフィン

ダイビング

およぐ

りょこう

ショッピング

ピクニック

➤ WACANA/PERCAKAPAN

Peserta didik diminta berdiskusi untuk memahami wacana/percakapan yang disediakan. Kemudian peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Sebelum tampilan pertanyaan diberikan instruksi よんでください！それからしつもんにとたえてください！Berikut merupakan wacana/percakapan :

マデ : しゅみはなんですか。

たなか : りょこうです。

マデ : 「Karangasem」へいったことがありますか。

たなか : いいえ、まだですがいきたいです。

マデ : 「Karangasem」にゆうめいなかんこうちがたくさんあります。いっしょにいきませんか。

たなか : ぜひ、いきましょう。

Pertanyaan yang diberikan :

1. たなかさんのしゅみはなんですか。
2. 「Karangasem」にはなにがありますか。

➤ **KESIMPULAN**

Pada bagian ini ditampilkan pola kalimat, untuk penekanan pada pola kalimat diberikan warna yang berbeda agar peserta didik lebih mudah memahami pola kalimat tersebut. Kemudian, peserta didik diminta untuk memahami pola kalimat yang ditampilkan. Kemudian peserta didik diminta untuk memberikan contoh dari pola kalimat yang disajikan dalam pembelajaran. Berikut tampilan kesimpulan :

1. Menanyakan hobi

Q: しゅみ はなん ですか。

A: しゅみ は (hobi) です。

2. Mengajak berkegiatan

Q: (S)(KB)へ いきませんか。

A: はい、いきます。(menerima)

いいえ、いきません。(menolak)

➤ **LATIHAN**

Memberikan tugas terkait dengan materi yang telah dijelaskan dengan instruksi seperti berikut.

1. Buatlah percakapan dengan teman Anda dengan situasi seperti dibawah :

Mengajak piknik.

Mengajak berbelanja.

2. Presentasikan di depan kelas!

BAB 7

まち

➤ KOSAKATA

Dalam menampilkan kosakata, audio diputar ulang sebanyak 3 kali, kemudian pendidik meminta peserta didik mengikuti pelafalan kosakata. Setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk menebak arti dari kosakata yang disajikan.

ロビナ

シンガラジャ

キンターマニ

デンパサル

ギトギト

ロヴィナ

バドウン

クタ

ヌサ・プニダ

クルンクン

➤ WACANA/PERCAKAPAN

Peserta didik diminta berdiskusi untuk memahami wacana/percakapan yang disediakan. Kemudian peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Sebelum tampilan pertanyaan diberikan instruksi よんでください！それからしつもんにかたえてください！ Berikut merupakan wacana/percakapan :

マデ : あした、ロビナビーチヘイルカをみます。

たなか : なんじですか。

マデ : あさごじです。カヌーでいきます。

たなか : はい、わかりました。

Pertanyaan yang diberikan :

1. たなかさんはあしたどこへいきますか。
2. ロビナビーチでなにをみますか。

➤ **KESIMPULAN**

Pada bagian ini ditampilkan pola kalimat, untuk penekanan pada pola kalimat diberikan warna yang berbeda agar peserta didik lebih mudah memahami pola kalimat tersebut. Kemudian, peserta didik diminta untuk memahami pola kalimat yang ditampilkan. Kemudian peserta didik diminta untuk memberikan contoh dari pola kalimat yang disajikan dalam pembelajaran. Berikut tampilan kesimpulan :

1. dimana?

Q: すみません(tempat)は どこ ですか。

A: ここから(arah) kk bentuk て(letak) に あります。

➤ **LATIHAN**

Memberikan tugas terkait dengan materi yang telah dijelaskan dengan instruksi seperti berikut.

1. Buatlah percakapan dengan teman Anda sesuai dengan denah!
2. Presentasikan!



BAB 8

かいもの

➤ KOSAKATA

Dalam menampilkan kosakata, audio diputar ulang sebanyak 3 kali, kemudian pendidik meminta peserta didik mengikuti pelafalan kosakata. Setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk menebak arti dari kosakata yang disajikan.

バリざっか

アロマオイル

アタバッグ

ブローチ

パレオ

ドリームキャッチャー

キーホルダー

➤ WACANA/PERCAKAPAN

Peserta didik diminta berdiskusi untuk memahami wacana/percakapan yang disediakan. Kemudian peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Sebelum tampilan pertanyaan diberikan instruksi よんでください！それからしつもんにかたえてください！ Berikut merupakan wacana/percakapan :

たなか：バリの おみやげを かいたいですが、どこがいい
ですか。

マデ：「Krishna Oleh-Oleh Khas Bali」がいいです。

バリの おみやげたくさんあります。ねだんも
やすいです。

たなか：それはいいですね。アタバッグをかいたいです。

マデ：では、いきましょう！

Pertanyaan yang diberikan :

1. たなかさんはどこでバリの おみやげ を かいますか。
2. たなかさんはなにをかいたいですか。

➤ KESIMPULAN

Pada bagian ini ditampilkan pola kalimat, untuk penekanan pada pola kalimat diberikan warna yang berbeda agar peserta didik lebih mudah memahami pola kalimat tersebut. Kemudian, peserta didik diminta untuk memahami pola kalimat yang ditampilkan. Kemudian peserta didik diminta untuk memberikan contoh dari pola kalimat yang disajikan dalam pembelajaran. Berikut tampilan kesimpulan :

1. Bertanya dan menyatakan barang yang diinginkan

Q : なに が ほしい / かいた いたいですか。

A : (barang) が ほしい / かいた いたいです。

2. Harganya berapa?

Q : これ は いくら ですか。

A : (harga) ですか。

➤ LATIHAN

Memberikan tugas terkait dengan materi yang telah dijelaskan dengan instruksi seperti berikut.

1. Buatlah percakapan tentang kegiatan berbelanja dengan teman Anda lalu kumpulkan!
2. Presentasikan di depan kelas!

BAB 9

やすみのひ2

➤ KOSAKATA

Dalam menampilkan kosakata, audio diputar ulang sebanyak 3 kali, kemudian pendidik meminta peserta didik mengikuti pelafalan kosakata. Setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk menebak arti dari kosakata yang disajikan.

のぼる

サーフィン

ダイビング

およぐ

りょこう

ショッピング

ピクニック

➤ WACANA/PERCAKAPAN

Peserta didik diminta berdiskusi untuk memahami wacana/percakapan yang disediakan. Kemudian peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Sebelum tampilan pertanyaan diberikan instruksi よんでください！それからしつもんにごたえてください！ Berikut merupakan wacana/percakapan :

マデ : 「Buleleng」はどうでしたか。

たなか : 「Buleleng」はたのしかったです。

バンジャルおんせんいきました。

ロビナビーチもいきました。

マデ : それはよかったです。

またきてください。

たなか : またきます。

Pertanyaan yang diberikan :

1. 「Buleleng」はどうでしたか。
2. たなかさんはまた「Buleleng」にきますか。

➤ KESIMPULAN

Pada bagian ini ditampilkan pola kalimat, untuk penekanan pada pola kalimat diberikan warna yang berbeda agar peserta didik lebih mudah memahami pola kalimat tersebut. Kemudian, peserta didik diminta untuk memahami pola kalimat yang ditampilkan. Kemudian peserta didik diminta untuk memberikan contoh dari pola kalimat yang disajikan dalam pembelajaran. Berikut tampilan kesimpulan :

1. Bertanya kesan

Q : (Nama tempat) は どう でしたか

A : (Nama tempat) は (perasaan) でした/かった。

NOTED!

Untuk menceritakan kegiatan yang telah dilakukan kata kerja yang digunakan adalah bentuk lampau (ました).

➤ LATIHAN

Memberikan tugas terkait dengan materi yang telah dijelaskan dengan instruksi seperti berikut.

1. Buatlah percakapan dengan teman Anda tentang kesan setelah melakukan perjalanan atau liburan dan dikumpulkan!
2. Presentasikan di depan kelas!

Lampiran 11 Cara Penggunaan Media Powerpoint Interaktif

➤ **Bagian-bagian dalam *powerpoint* interaktif :**

1. Kosakata baru
2. Wacana/percakapan yang memuat pertanyaan.
3. Kesimpulan
4. Latihan

➤ **Cara mengoperasikan media**

1. Pada *slide* pertama untuk menghubungkan ke *slide* selanjutnya, maka klik tanda *play*.
2. Setelah klik tanda *play*, akan terhubung pada *slide* kedua.
3. Pilih *shape* yang ingin ditampilkan.
4. Setelah memilih *shape* maka akan terhubung ke tampilan *slide* yang diinginkan.
5. Pada tampilan kosakata, maka tekan *enter* terlebih dahulu, untuk memunculkan gambar. Lalu *enter* lagi untuk memunculkan kosakata serta audionya. Untuk memutar audio maka klik tanda suara.
6. Kemudian klik tanda panah kanan untuk ke halaman selanjutnya dan tanda panah kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya. Klik tanda *home* untuk ke halaman utama.

➤ **Penggunaan Media**

1. Untuk memulai pembelajaran, pendidik diminta untuk mengklik tanda *play*.
2. Kemudian, untuk masuk pada tahap selanjutnya, pendidik diminta untuk mengklik *shape* pada bagian *atarashii kotoba*.
3. Pada bagian *atarashii kotoba*, kosakata ditampilkan dengan ilustrasi gambar dan audio. Audio disediakan agar peserta didik mengetahui pelafalan (*hatsuon*) dari kosakata tersebut. Dalam tampilan kosakata tidak diberikan arti karena peserta didik diminta untuk menebak arti kosakata dengan mengaitkan kosakata dengan ilustrasi gambar yang disediakan. Hal ini dilakukan sebagai tahapan awal berpikir kritis.
4. Selanjutnya, masuk dalam tampilan wacana atau percakapan yang berisi beberapa pertanyaan. Pada bagian ini peserta didik diminta

berkelompok untuk berdiskusi untuk memahami wacana/percakapan yang ditampilkan. Setelah itu peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Hal ini bertujuan untuk merangsang kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis.

5. Setelah tampilan wacana, maka masuk pada kesimpulan. Pada bagian ini peserta didik diminta untuk memahami pola kalimat yang diberikan. Kemudian peserta didik diminta untuk memberikan contoh dari pola kalimat yang dibahas dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan agar peserta didik mampu untuk berpikir kritis.
6. Bagian terakhir, masuk dalam bagian latihan. Pada tampilan latihan ini, peserta didik diberikan tugas terkait dengan materi yang telah dipelajari dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan sebagai bentuk evaluasi pembelajaran.

