

LAMPIRAN

Lampiran 1 ; 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 pendidik 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)

Penggunaan media selama ini

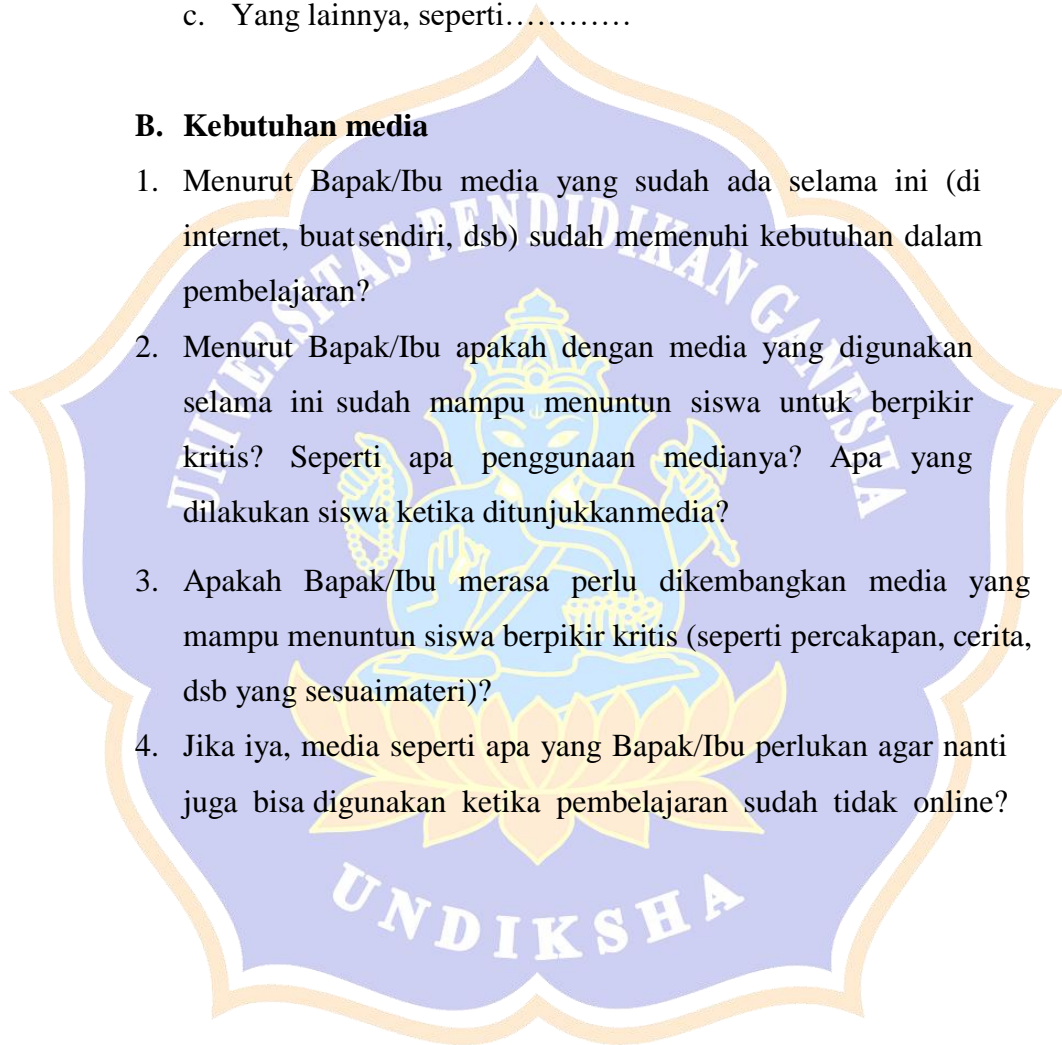
1. Media apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran online?
 - a. Video
 - b. Gambar

- 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 Percakapan mengandung materi pelajaran
 - c. Video yang memiliki sebuah cerita sesuai dengan materi pelajaran
 - d. 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

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



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 pendidik 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)

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

e. 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

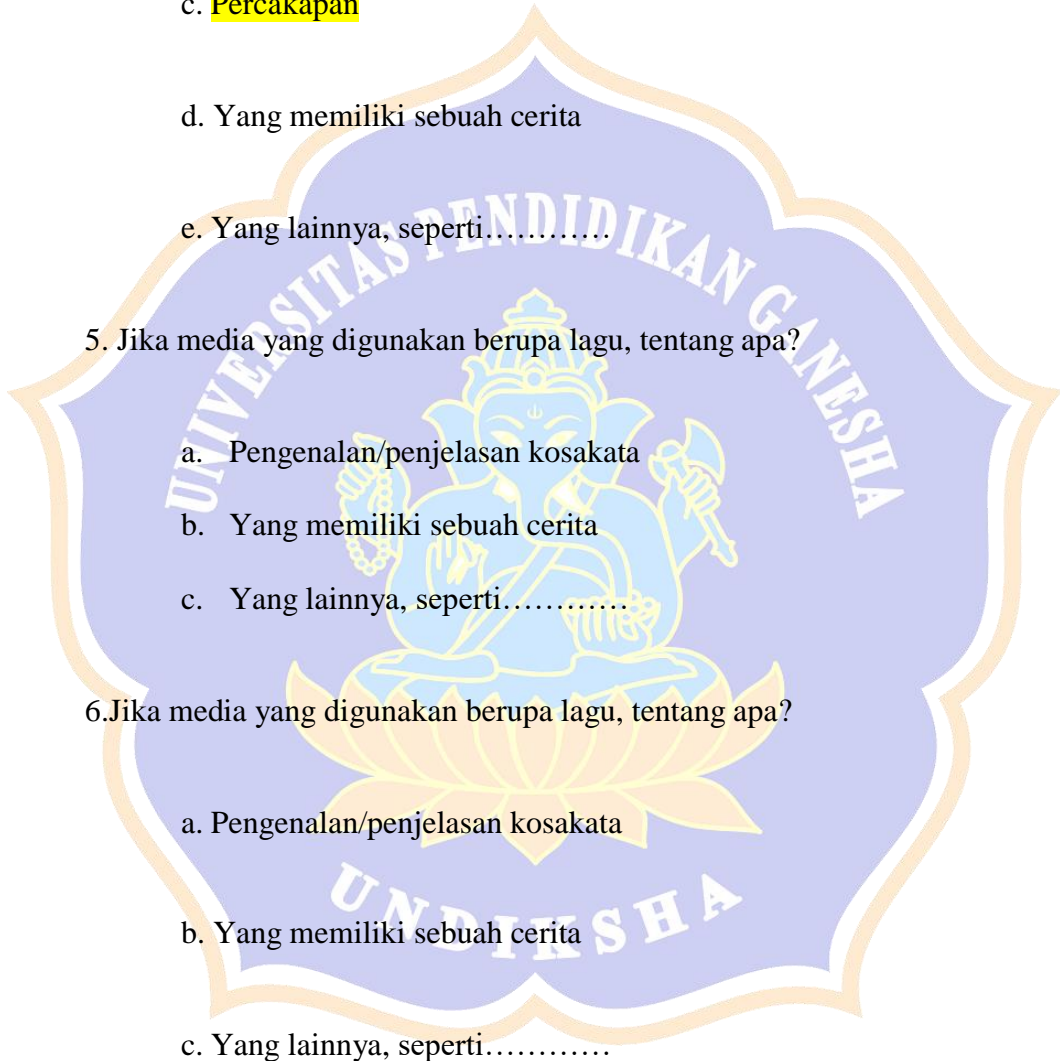
c. Yang lainnya, seperti.....

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

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 pendidik. 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 ; Hasil wawancara

1. Bagaimana pembelajaran bahasa Jepang pada jurusan Perhotelan di SMK Negeri 1 Singaraja?

Jawab : Saat ini pembelajaran dilakukan dengan system PJJ (pembelajaran jarak jauh) dengan menggunakan media pembelajaran berupa ppt, video dan gambar melalui *whatsapp group* dan *google classroom*.

2. Adakah kendala yang dialami dalam pembelajaran bahasa Jepang?

Jawab : Saat ini kendala yang dihadapi adalah dengan system PJJ siswa sulit memahami materi khususnya dalam membaca huruf Jepang, dan dengan jarak yang jauh sulit untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan

3. Bagaimana antusias siswa saat pembelajaran bahasa Jepang?

Jawab : Hanya beberapa siswa saja yang antusias selama proses pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang mampu untuk menjawab pertanyaan yang diberikan karena merasa malu, oleh sebab itu perlu difasilitasi.

4. Media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran? Apakah media tersebut sudah mampu untuk menuntun kemampuan berpikir kritis untuk siswa?

Jawab : media yang digunakan adalah power point, video yang diambil dari youtube, dan gambar. Namun, dalam penggunaannya belum menunjukkan bahwa siswa berpikir kritis. Untuk menuntun siswa berpikir kritis, guru meminta siswa untuk berdiskusi agar dapat memecahkan permasalahan yang diberikan.

5. Materi apa saja yang dibahas dalam media pembelajaran?

Jawab: materi yang diberikan untuk siswa adalah mengenai *nedan*, *machi*, *ryouko* yang bersumber dari buku ajar *marugoto* dan *nihongo kira kira*. Namun dalam penggunaannya lebih sering menggunakan *marugoto* karena pembelajaran terasa lebih cepat.

Lampiran 4 ; Silabus

**SILABUS MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG
PADA JURUSAN PERHOTELAN**

BIDANG KEAHLIAN : PERHOTELAN
MATA PELAJARAN : BAHASA JEPANG
KELAS/SEMESTER : XII / GANJIL

Kompetensi Inti :

- K1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- K2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, toleransi, damai), santun, responsive 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.
- 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, 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ にほんご ❖ Mengucapkan salam 	<p>Mengamati : Mengamati</p>	<p>Tugas : membaca dan menulis dalam</p>		Marugoto A1

<p>khususnya ungkapan salam dan perintah pada teks wacana. Dengan memerhatikan struktur teks, unsur kebahasaan sesuai dengan konteks bahasa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan ungkapan salam dan perintah dalam interaksi lisan dan tulis. 	<ul style="list-style-type: none"> - おはようございます (selamat pagi) - こんにちは (selamat siang) - こんにちは (selamat malam) - おやすみなさい (selamat malam/selamat beristirahat) - でわまた (sampai jumpa) - ありがとうございます (terima kasih) - すみません (mohon maaf) - おねがいします (tolong) - しつれいします (permisi) <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengucapkan salam (あいさつ) ❖ Menulis Hiragana 	<p>gambar/video</p> <p>Bertanya : Bertanya tentang penggunaan unsur kebahasaan tersebut sesuai konteksnya.</p> <p>Misalnya : menanyakan cara memerintah dan merespon perintah.</p> <p>Eksperimen /Eksplor: Menentukan informasi yang akan digunakan sesuai konteks.</p> <p>Contoh : Kegiatan apa saja yang dilakukan orang ketika berada di hotel, ungkapan salam apakah yang diucapkan</p>	<p>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>Gambar/ Audio/ video yang sesuai dengan materi</p>
---	--	---	---	---

		<p>ketika bertemu dengan seseorang di jam 10 siang.</p> <p>Asosiasi (Perbandingan) :</p> <p>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 : terkait dengan cara memerintah dan merespon perintah)</p>	<p>Tes :</p> <p>Guru membuat tes tertulis ataupun praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi.</p> <p>Contoh :</p> <p>Ulangan harian. Tes lisan harian</p>		
--	--	---	--	--	--

		<p>Komunikasi :</p> <p>Menggunakan semua unsur-unsur kebahasaan dan budaya dalam berdialog dengan cara yang sesuai.</p> <p>Contoh :</p> <p>リナ : こんにちは、</p> <p>リゆう : こんにちは、</p> <p>リナ : ながいたびおつかれさまでした、しつれいですが おにもつを もちましょか。</p> <p>リゆう : はい、おねがいします</p>			
--	--	--	--	--	--

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri, merespon informasi yang diterima dengan memerhatikan struktur kebahasaan yang sesuai konteks penggunaannya. • Mampu menggunakan ungkapan terkait perkenalan diri secara umum, identitas diri, mengungkapkan pekerjaan dan keluarga baik secara lisan maupun tertulis. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ しごと ❖ Memperkenalkan diri (はじめまして、わたしは。。。です。。。からきました。いま。。。にすんでいます。よろしくおねがいします) ❖ Menyatakan pekerjaan (ハウスキーピングのマヤです) ❖ Kosakata : <ul style="list-style-type: none"> - しごと (pekerjaan) - ウェイトレス (pelayan) - ベルボーイ (Bell 	<p>Mengamati : Mengamati gambar/video sesuai materi</p> <p>Bertanya : Bertanya tentang penggunaan unsur kebahasaan tersebut sesuai konteksnya.</p> <p>Misalnya : menanyakan cara menyatakan tempat tinggal asal, ataupun menanyakan ungkapan untuk menanyakan tempat asal seseorang.</p> <p>A. どちらからきました</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>boy)</p> <ul style="list-style-type: none"> - フロント(Front Office) - ちょうりにん (koki) - ハウスキーピング (house keeping) <p>❖ Pola kalimat</p> <ul style="list-style-type: none"> - KB(pekerjaan) + の + KB(nama)+です。 	<p>たか?</p> <p>B. シンガラジャからきました。</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>Komunikasi : Menggunakan semua</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.</p>		
--	--	---	---	--	--

		<p>unsur-unsur kebahasaan dan budaya dalam berdialog dengan cara yang sesuai.</p> <p>Contoh :</p> <p>マヤ: おはようございます、ハウスキーピングの マヤです、へやを そうじします。</p> <p>あき: そうですね、はいどうぞ</p>			
Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait nama makanan serta rasa dari suatu makanan dengan memahami dan memerhatikan struktur keahasaannya. ❖ Mampu menggunakan 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ たべもの Menyatakan nama dan jumlah makanan/minuman (コーヒーをひと 	<p>Mengamati :</p> <p>Mengamati gambar/video.</p> <p>Bertanya :</p>	<p>Tugas :</p> <p>membaca dan menulis dalam huruf katakana</p>		<p>Marugoto A1</p> <p>Gambar/ Audio/ video yang sesuai</p>

<p>ungkapan terkait menjelaskan nama serta rasa dari suatu makanan baik secara lisan maupun tertulis</p>	<p>つください)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyatakan rasa makanan(ガドガドはおいしいです) ❖ Kosakata : <ul style="list-style-type: none"> - いらっしゃいませ (selamat datang) - ごちゅうもん (pesanan) - おすすめ (rekomendasi) - あじ (rasa) - おいしい(enak) - からい(pedas) - あまい(manis) - しおからい(asin) - にかい(pahit) 	<p>Bertanya tentang penggunaan unsur kebahasaan tersebut sesuai konteksnya.</p> <p>Misalnya : Bagaimana cara menjelaskan nama makanan serta cara menjelaskan rasa makanan.</p> <p>Eksperimen /Eksplor:</p> <p>Mendeskripsikan menu makanan yang ada di restoran dengan menggunakan ungkapan yang telah dipelajari.</p> <p>Asosiasi (Perbandingan) :</p> <p>Membandingkan jenis makanan serta rasa</p>	<p>Observasi :</p> <p>Siswa diberikan pertanyaan terkait materi ini. Keaktifan siswa dapat diamati dari respon yang diberikan</p> <p>Portofolio :</p> <p>Kumpulan tugas siswa</p> <p>Rangkuman yang dibuat siswa</p>	<p>dengan materi</p>
--	---	---	--	----------------------

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pola Kalimat ❖ KB+は+どんなたべものですか？ ❖ KB(makanan)+は+KS+です。 	<p>makanan dan yang lainnya, antara di Jepang dan di Indonesia.</p> <p>Komunikasi :</p> <p>Menggunakan semua unsur-unsur kebahasaan dan budaya dalam berdialog dengan cara yang sesuai.</p> <p>Contoh :</p> <p>たなか : ガドガドはどんなたべものですか。</p> <p>マデ : ガドガドは やさいや ゆでたまご などから つくりました。そして、からいピ</p>	<p>Tes :</p> <p>Guru membuat tes tertulis dan/ atau praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi.</p> <p>Contoh :</p> <p>Ulangan harian.</p> <p>Tes lisan harian</p>		
--	--	--	---	--	--

		ナツソースを かけました。ガドガドは おいしいです。			
Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Memahami ungkapan tentang memberikan suatu informasi terkait gambaran suatu tempat, dengan memahami dan memerhatikan struktur kebahasaannya. ❖ Mampu menggunakan ungkapan terkait menjelaskan keadaan suatu tempat (tempat tinggal) dengan baik, secara tertulis maupun lisan. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ホテル ❖ Menyatakan fasilitas yang ada di kamar hotel (へやの しせつは ミニバーや、やくしなどがあります) ❖ Menyatakan keadaan suatu tempat (へやはきれいですね) ❖ Kosakata : <ul style="list-style-type: none"> - へや (kamar) - へやの しせつ (fasilitas Kamar) - ミニバー (mini bar) - やくし (bathub) 	<p>Mengamati : Mengamati gambar/video.</p> <p>Bertanya : Bertanya tentang penggunaan unsur kebahasaan tersebut sesuai konteksnya.</p> <p>Misalnya : Bagaimana cara menjelaskan fasilitas yang tersedia di hotel.</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>

	<ul style="list-style-type: none"> - テレビ(televisi) - エアコン(AC) - ベッド(tempat tidur) ❖ Pola kalimat ❖ KB(tempat) +に+ KB1+や+KB+などが、あります。 - KS+KB(tempat)+です。 	<p>Eksperimen /Eksplor:</p> <p>Mendeskripsikan fasilitas yang disediakan di hotel menggunakan ungkapan yang telah dipelajari.</p> <p>Asosiasi (Perbandingan) :</p> <p>Membandingkan bagian-bagian rumah baik dari benda interior dan yang lainnya, antara di Jepang dan di Indonesia.</p> <p>Komunikasi :</p> <p>Menggunakan semua unsur-unsur kebahasaan dan budaya dalam berdialog dengan cara yang sesuai.</p>	<p>Portofolio :</p> <p>Kumpulan tugas siswa</p> <p>Rangkuman yang dibuat siswa</p> <p>Tes :</p> <p>Guru membuat tes tertulis dan/ atau praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi.</p> <p>Contoh :</p> <p>Ulangan harian.</p>		
--	--	--	---	--	--

		<p>Contoh :</p> <p>ブディ : へやに ミニ バーや、テレビなど が あります。</p> <p>ゆり : はい、わかり ました。</p>	Tes lisan harian.		
Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Memahami ungkapan mengenai waktu, menanyakan waktu kegiatan, maupun merespon pertanyaan menggunakan struktur kebahasaan yang sesuai. ❖ Mampu menggunakan ungkapan menanyakan waktu dan merespon pertanyaan dengan baik, secara tertulis maupun lisan. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ じかんをいう ❖ Menanyakan, menyatakan jam (waktu) ❖ なんじから なんじまでですか ❖ Kosakata <ul style="list-style-type: none"> - ジム(gym) - レストラン (restoran) - スパ (spa) 	<p>Mengamati : Mengamati gambar/video.</p> <p>Bertanya : Bertanya tentang penggunaan unsur kebahasaan tersebut sesuai konteksnya.</p> <p>Misalnya : Menanyakan</p>	<p>Tugas : membaca dan menulis dalam huruf katakana</p> <p>Observasi : Siswa diberikan pertanyaan terkait materi ini. Keaktifan</p>		<p>Marugoto A1</p> <p>Gambar/ Audio/ video yang sesuai dengan materi</p>

	<p>- バー(bar)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pola kalimat ❖ KB+は+なんじから+なんじまで+ですか。 ❖ KB+は+KB1(jam)+から+KB2(jam)+までです。 	<p>penggunaan kata <i>Han</i> untuk menjelaskan 30 menit.</p> <p>Eksperimen /Eksplor: Mengungkapkan secara mandiri jam kegiatan sehari-hari. (jam berapakah bangun, jam berapakah pergi bekerja)</p> <p>Asosiasi (Perbandingan) : Membandingkan cara penyebutan jam antara Indonesia dan Jepang Misalnya : di Indonesia ada waktu PM dan AM. Sedangkan di Jepang menggunakan <i>Gozen</i> dan <i>Gogo</i>.</p>	<p>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>Komunikasi :</p> <p>Menggunakan semua unsur-unsur kebahasaan dan budaya dalam berdialog dengan cara yang sesuai.</p> <p>Contoh :</p> <p>A : ジムはなんじからなんじまでですか？</p> <p>B : ジムは午前6時から午後10時までです。</p>	<p>Contoh :</p> <p>Ulangan harian.</p> <p>Tes lisan harian (lewat telepon atau audio yang dikirimkan siswa)</p>		
Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
❖ Memahami bentuk ungkapan yang digunakan untuk menjelaskan suatu kegiatan yang dilakukan sehari-hari khususnya dihari libur dengan memerhatikan struktur kebahasaan yang	<ul style="list-style-type: none"> ❖ やすみのひ1 ❖ Menanyakan waktu kegiatan. ❖ Kosakata イベント <p>(event/kegiatan)</p>	<p>Mengamati :</p> <p>Mengamati gambar/video.</p>	<p>Tugas :</p> <p>membaca dan menulis dalam huruf katakana</p>		<p>Marugoto A1</p> <p>Gambar/ Audio/ video yang sesuai</p>

<p>sesuai dengan konteksnya.</p> <p>❖ Mampu menggunakan ungkapan tersebut ketika menjelaskan ataupun merespon dalam kegiatan berdialog baik secara lisan maupun tertulis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - バリぶよう (tarian bali) - ケチャックダンス (tari kecak) - ファイヤーダンス (fire dance) - プールパーティ (pool party) - ライブミュージック (Live music) ❖ Pola Kalimat - KB(Kegiatan)+は+いつですか。 - KB(kegiatan)+ は+ KB(waktu)+に+あります。 	<p>Bertanya :</p> <p>Bertanya tentang penggunaan unsur kebahasaan tersebut sesuai konteksnya. Misalnya menanyakan cara menerima atau menolah ajakan.</p> <p>Eksperimen /Eksplor:</p> <p>Menyusun jadwal sederhana tentang kegiatan sehari-hari</p> <p>Asosiasi (Perbandingan) :</p> <p>Membandingkan dengan penggunaan struktur yang dipakai dengan bahasa lain (misalnya bahasa Indonesia, Bahasa</p>	<p>Observasi :</p> <p>Siswa diberikan pertanyaan terkait materi ini. Keaktifan siswa dapat diamati dari respon yang diberikan</p> <p>Portofolio :</p> <p>Kumpulan tugas siswa</p> <p>Rangkuman yang dibuat siswa</p>	<p>dengan materi</p>
---	--	--	--	----------------------

		<p>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.</p> <p>Contoh :</p> <p>ゆた : ケチャックダンスは いつですか。</p> <p>ラヤ : ケチャックダンスは じゅうがつじゅういちにち</p>	<p>Tes :</p> <p>Guru membuat tes tertulis dan/ atau praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi.</p> <p>Contoh :</p> <p>Ulangan harian. Tes lisan harian.</p>		
--	--	---	---	--	--

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengetahui dan memahami ungkapan mengenai cara menanyakan dan menjelaskan untuk pergi kesuatu tempat secara umum serta memerhatikan pola kalimat dan struktur kebahasaan sesuai dengan konteks. ❖ Mampu menggunakan ungkapan tersebut untuk menjelaskan/ mendeskripsikan suatu tempat dalam dialog, baik secara lisan maupun tertulis 	<p>❖ みちをきく Menjelaskan letak dari suatu tempat (プールのちかくにあります)</p> <p>❖ Kosakata</p> <ul style="list-style-type: none"> - しんご (lampu lalu lintas) - ひだり (kiri) - みぎ (kanan) - まっすぐ (jalan terus) - ひだりへ まがります (belok kiri) - みぎへ まがります 	<p>あります。</p> <p>Mengamati : Mengamati gambar/video.</p> <p>Bertanya : Bertanya tentang penggunaan unsur kebahasaan tersebut sesuai konteksnya. Misalnya : Bagaimana cara menjelaskan pergi kesuatu tempat .</p> <p>Eksperimen /Eksplor: Menanyakan tempat-tempat yang ingin</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>す (belok kanan)</p> <p>- こうさてん (perempatan)</p> <p>❖ Pola kalimat</p> <p>- KB(tempat)+は +どこに+あり ますか。</p> <p>- KB(tempat)+は+ Letak+に+あり ます。</p>	<p>dikunjungi, dan bagaimana cara pergi ke tempat tersebut.</p> <p>Asosiasi (Perbandingan) :</p> <p>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 : Cara untuk menanyakan cara untuk pergi kesuatu tempat di Indonesia dan Jepang</p>	<p>Portofolio :</p> <p>Kumpulan tugas siswa</p> <p>Rangkuman yang dibuat siswa</p> <p>Tes :</p> <p>Guru membuat tes tertulis dan/ atau praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi.</p> <p>Contoh :</p> <p>Ulangan harian. Tes lisan harian</p>		
--	---	---	--	--	--

		<p>Komunikasi :</p> <p>Menggunakan semua unsur-unsur kebahasaan dan budaya dalam berdialog dengan cara yang sesuai.</p> <p>Contoh :</p> <p>ゆき : すみません、ジムは どこに ありますか。</p> <p>ヴィナ : プールの ちかくに あります。</p>			
Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
<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 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ なんのほうしいですか。 ❖ Menjelaskan mengenai benda yang diinginkan. (~がほうしいです) ❖ Menanyakan 	<p>Mengamati :</p> <p>Mengamati gambar/video.</p> <p>Bertanya :</p> <p>Bertanya tentang</p>	<p>Tugas :</p> <p>membaca dan menulis dalam huruf katakana</p>		<p>Marugoto A1</p> <p>Gambar/ Audio/ video yang sesuai dengan</p>

<p>ungkapan tersebut dengan baik, menggunakan struktur kebahasaan yang sesuai secara tertulis maupun lisan.</p>	<p>tempat untuk berbelanja (どこで買いましたか)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kosakata - おみやげ (oleh – oleh) - Tシャツ (Baju Kaos) - アクセサリー (Aksesoris) - ぼうし(Topi) - フレグランスミスト (parfume) - インテリアざっか (hiasan dalam rumah) ❖ Pola kalimat 	<p>penggunaan unsur kebahasaan tersebut sesuai konteksnya.</p> <p>Misalnya menanyakan warna/harga dari benda yang ingin di beli.</p> <p>Misalnya 女の絵はどこで買いましたか。</p> <p>Eksperimen /Eksplor:</p> <p>Menggunakan ungkapan berbelanja kebutuhan pekerjaan secara individu/masing-masing siswa.</p> <p>Asosiasi (Perbandingan) :</p> <p>Membandingkan dengan penggunaan struktur yang dipakai dengan bahasa lain</p>	<p>Observasi :</p> <p>Siswa diberikan pertanyaan terkait materi ini. Keaktifan siswa dapat diamati dari respon yang diberikan</p> <p>Portofolio :</p> <p>Kumpulan tugas siswa</p> <p>Rangkuman yang dibuat siswa</p> <p>Tes :</p> <p>Guru membuat</p>	<p>materi</p>
---	--	--	--	---------------

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ どこで+KK (かいますか) ❖ KB(tempat)+に+KK (いいです) 	<p>(misalnya bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dll), dapat juga membandingkan budaya/kebiasaan orang Jepang dengan Indonesia.</p> <p>Komunikasi : Menggunakan semua unsur-unsur kebahasaan dan budaya dalam berdialog dengan cara yang sesuai.</p> <p>Contoh :</p> <p>エド : Tシャツを かいたいです</p> <p>セラ : Tシャツなら、パサルウブドがいいです。</p>	<p>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>		
--	--	---	---	--	--

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Memahami bentuk ungkapan yang digunakan untuk menjelaskan suatu kegiatan yang dilakukan sehari-hari khususnya dihari libur dengan memerhatikan struktur kebahasaan yang sesuai dengan konteksnya. ❖ Mampu menggunakan ungkapan tersebut ketika menjelaskan ataupun merespon dalam kegiatan berdialog baik secara lisan maupun tertulis. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ やすみのひ 2 ❖ Menanyakan/menyatakan kesan yang dilakukan pada kegiatan やすみのひ 1 (きのうの ケチャックダンスは いかがでしたか) ❖ Kosakata <ul style="list-style-type: none"> - イベント (event/kegiatan) - バリぶよう (tarian bali) - ケチャックダンス 	<p>Mengamati : Mengamati gambar/video.</p> <p>Bertanya : Bertanya tentang penggunaan unsur kebahasaan tersebut sesuai konteksnya. Misalnya : Penggunaan bentuk lampau ketika menanyakan pendapat seseorang.</p> <p>Eksperimen /Eksplor:</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>(tari kecak)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ファイヤーダンス (fire dance) - プールパーティ (pool party) - ライブミュージック (Live music) <p>❖ Pola kalimat ❖ KB(kegiatan) + は + KS + です。</p>	<p>Mendeskripsikan pengalaman berlibur/ kesan melakukan kegiatan dihari libur menggunakan ungkapan yang telah di pelajari.</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. Contoh : ラヤ : きのうの ケチ</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>ヤックダンスは いか がでしたか。</p> <p>はな：おもしろかった です。</p>	Tes lisan harian		
--	--	--	------------------	--	--



Storyboard Video Pembelajaran Bahasa Jepang Jurusan Perhotelan

1. Materi : にほんご

Materi pokok : あいさつ

Dalam video pembelajaran ini akan menampilkan kosakata yang berhubungan dengan *aisatsu* atau salam dalam bahasa Jepang. Kosakata tersebut ditampilkan selama 2 kali dan hanya menampilkan dalam bahasa Jepang dengan didukung oleh gambar animasi untuk mempermudah siswa dalam memahami kosakata yang ditampilkan. Setelah menampilkan video pengenalan kosakata, akan dilanjutkan dengan video percakapan.

Kosakata :

- おはようございます。(selamat pagi) (Ohayou gozaimasu)
- こんにちは (selamat siang/Sore) (Konnichiwa)
- こんにちは (selamat malam) (Konbanwa)
- おやすみなさい (selamat tidur)(Oyasuminasai)
- ありがとうございます(terima kasih) (Arigatou gozaimasu)
- ではまた(sampai jumpa lagi) (Dewa mata)
- さようなら (sampai bertemu kembali) (Sayounara)
- おねがいします(tolong) (Onegai shimasu)
- すみません (maaf) (sumimasen)
- しつれいします(permisi) (Shitsurei shimasu)

Bamen :

Latar percakapan berada di *Front Office*. Ryuu merupakan tamu yang berasal dari Jepang dan Rina adalah pegawai hotel yang bekerja sebagai *bell boy*. Pada percakapan ini Rina menyambut kedatangan Ryuu dan menawarkan bantuan untuk membawa barang bawaan Ryuu.

Percakapan :

リナ : こんにちは、(Konnichiwa)

りゆう : こんにちは、(Konnichiwa)

リナ : ながいたびおつかれさまでした、しつれいですが お
にもつを もちましょか。(Nagai tabi otsukare
samadeshita, shitsurei desuga, onimotsu o mochimashoka).

りゆう : はい、おねがいします(Hai, onegaishimasu)

Pertanyaan :

1. どんなあいさつを つかいますか。(donna aisatsu o
tsukaimasuka?)

2. Materi : わたし

Materi pokok : しごと

Kosakata :

- しごと (pekerjaan) (Shigoto)
- ウェイトレス(pelayan) (Weitoresu)
- ベルボーイ (Bell boy) (Berubooi)
- フロント(Front Office) (Furonto)
- ちょうりにん (koki) (Chourinin)
- ハウスキーピング(house keeping) (Housu kippingu)

Bamen :

Latar percakapan berada di depan kamar hotel. Maya merupakan seorang Housekeeping dan Aki merupakan seorang tamu yang sedang menginap di hotel tersebut. Maya mengetuk pintu kamar Aki dengan tujuan untuk membersihkan kamar Aki. Aki pun mempersilahkan Maya untuk membersihkan kamar.

Percakapan :

マヤ : ハウスキーピング。。。 (Housu Kippinggu ...)

あき : :はい、なんですか。(Hai, nandesuka?)

マヤ : ハウスキーピングの マヤです。へやを そうじします。

(Housu Kippinggu no maya desu. Heya o souji shimasu)

あき : ああ、そうですか。はい、どうぞ。(Aa, soudesuka. Hai, douzo)

マヤ : はい、しつれいします。(Hai, shitsureishimasu)

Pertanyaan :

1. マヤさんの しごとは なんですか。(Maya san no shigoto wa nan desuka?)

2. ハウスキーピングは なにを しますか。(Housu Kippinggu wa nani o shimasuka?)

3. Materi : たべもの

Materi pokok : たべもの。

Dalam video pembelajaran ini akan menampilkan kosakata yang berhubungan dengan restoran. Kosakata tersebut ditampilkan selama 2 kali dan hanya menampilkan dalam bahasa Jepang dengan didukung oleh gambar animasi untuk mempermudah siswa dalam memahami kosakata yang ditampilkan. Setelah video pengenalan kosakata, akan dilanjutkan dengan video percakapan mengenai “たべもの”

Kosakata :

- いらっしゃいませ(selamat datang) (Irasshaimase)
- ごちゅうもん (pesanan) (Gochuumon)
- おすすめ(rekomendasi) (Osusume)
- あじ (rasa) (Aji)
- おいしい(enak) (Oishii)
- からい(pedas) (Karai)
- あまい(manis) (Amai)
- しおからい(asin) (Shiokarai)
- にがい(pahit) (Nigai)

Bamen :

Percakapan ini berlatar di sebuah restoran, Tanaka berperan sebagai tamu dan Made berperan sebagai waitress (pelayan). Tanaka bertujuan untuk makan di restoran, dan ingin memesan makanan Indonesia, dan Made menyarankan untuk memesan gado gado sekaligus menjelaskan mengenai gado gado tersebut, dan akhirnya Tanaka memesan gado gado karena tertarik untuk mencoba.

Percakapan :

マデ : いらっしやいませ、なんめいさまですか。(Irasshaimase, nanmeiama desuka?)

たなか : ひとりです。(Hitori desu)

マデ : どうぞ、こちらに おかけください。(Douzo, kochira ni okake kudasai)

たなか : はい。(Hai)

マデ : こちらは メニューです。(Kochira wa menyu desu)

たなか : ありがとうございます (Arigatou gozaimasu)

(ちゅうもんするとき) (Chuumon suru toki)

たなか : すみません (Sumimasen)

マデ : はい、ごちゅうもんは なんですか。(Hai, gochuumon wa nan desuka?)

たなか : おちやを ふひとつ ください。(Ocha o hitotsu kudasai)

マデ : はい、わかりました。(Hai, wakarimashita)

たなか : おすすめは なんですか。(Osusume wa nan desuka?)

マデ : おすすめは ガドガドです。(Osusume wa Gado - gado desu)

たなか : ガドガドは どんなたべものですか。(Gado – gado wa donna tabemono desuka?)

マデ : ガドガドは やさいと ゆでたまごから つくりました。
(Gado – gado wa yasai to yude tamago kara tsukurimashita.)

そして、からいピナツソースを かけました。(Shoshite, karai pinatsu soosu o kakemashita.)

ガドガドは おいしいです。(Gado – gado wa oishii desu)

たなか : じゃ、ガドガド ふたつください。(ja, gado – gado wa hitotsu kudasai)

マデ : はい、わかりました。しょうしょう おまちください
(Hai, wakarimashita. Shoushou omachi kudasai.)

Penutup :

1. おすすめの たべものは なんですか。(osusume no tabemono wa nandesuka?)
2. おきゃくさまの ごちゅうもんは なんですか。(okyakusama no gochuumon wa nandesuka?)
3. ガドガドの あじは どうですか。(gado – gado no aji wa doudesuka?)

4. Materi : いえ

Materi pokok : ホテル

Dalam video pembelajaran ini akan menampilkan kosakata yang berhubungan dengan fasilitas yang ada di kamar hotel. Kosakata tersebut ditampilkan selama 2 kali dan hanya menampilkan dalam bahasa jepang dengan didukung oleh gambar animasi untuk mempermudah siswa dalam memahami kosakata yang ditampilkan. Setelah video pengenalan kosakata, akan dilanjutkan dengan video percakapan mengenai “ホテル”

Kosakata :

- へや (kamar) (Heya)
- へやの しせつ (fasilitas Kamar) (Heya no shisetsu)
- ミニバー(mini bar) (Mini baa)
- テレビ(televisi) (Terebi)
- エアコン(AC) (Eakon)
- ベッド (tempat tidur) (Beddo)

Bamen :

Pada video ini, Budi berperan sebagai *bellboy* yang sedang mengantarkan Yuri yang berperan sebagai tamu untuk pergi menuju kamar Yuri. Saat sampai di kamar Budi menjelaskan mengenai fasilitas - fasilitas yang tersedia dalam kamar, dan juga menginformasikan bahwa teh dan kopi yang tersedia dapat dinikmati secara gratis, Budi juga memberitahukan jika ada sesuatu dan lain hal bisa menghubungi *Front Office*

Percakapan :

ブディ : こちらは おきゃくさまの へやです (Kochira wa okyakusama no heya desu.)

ゆり : きれいな へやですね (kireina heya desune)

ブディ : はい。。へやに ミニバーや、テレビなどが あります。 (Hai, heya ni minibaa ya, terebi nado ga arimasu.)

おちゃと コーヒーは サービスです。 (ocha to koohii wa saabisu desu)

ゆり : はい、わかりました。 (Hai, wakarimashita)

ブディ : なにか あったら、フロントまで おでんわください。 (Nanika attara, furonto made odenwa kudasai.)

ゆり : はい、わかりました。ありがとうございます。(Hai, wakarimashita. Arigatou gozaimasu)

ブディ : ではしつれいします (Dewa, shitsurei shimasu)

Penutup :

1. へやに なにか ありますか。(heya ni nani ga arimasu ka?)
2. おきやくさまの へやばんごうは なんばんですか。(okyaku sama no heya bango wa nan ban desu ka?)

5. Materi : せいかつ

Materi pokok : なんじから なんじまで ですか

Dalam video pembelajaran ini akan menampilkan kosakata yang berhubungan dengan fasilitas yang ada di hotel. Kosakata tersebut ditampilkan selama 2 kali dan hanya menampilkan dalam bahasa jepang dengan didukung oleh gambar animasi untuk mempermudah siswa dalam memahami kosakata yang ditampilkan. Setelah video pengenalan kosakata, akan dilanjutkan dengan video percakapan mengenai ”なんじから なんじまで ですか “

Kosakata :

- ジム(gym) (Jimu)
- レストラン(restoran) (Resutoran)
- スパー(spa) (Supaa)
- バーbar) (Baa)

Bamen :

Latar percakapan dilakukan di lobi hotel. Suzuki adalah tamu yang sedang menginap di hotel, dan ia berencana untuk berolahraga dan melakukan relaksasi, namun ia tidak tau gym dan spa jam berapa mulai beroperasi, iapun bertanya kepada staff yang sedang bertugas. Dan staff menjelaskan bahwa gym dibuka dari pukul 6 pagi hingga 10 malam dan spa dibuka dari pukul 1 pagi hingga 4 sore.

Percakapan :

すずき : すみません、(Sumimasen)

アディ : はい、なんですか。(Hai, nan desuka?)

すずき : ジムは なんじから なんじま ですか? (Jimu wa nan ji kara nan ji made desuka?)

アディ : ジムは ごぜん6じから ごご10じまで です。(Jimu wa gozen 6 ji kara gogo 10 ji made desu).

すずき : スパーは なんじから なんじまで ですか (Supaa wa nan ji kara nan ji made desuka?)

アディ : スパーは ごぜん10じから ごご4じまで です(Supaa wa gozen 10 ji kara gogo 4 ji made desu)

すずき : ああ、そうですか。ありがとうございます。(Aa, soudesuka. Arigatou gozaimasu)

アディ : いいえ、どういたしまして(Iie, douita shimashite)

Penutup :

1. ジムは なんじから なんじまで ですか (Jimu wa nan ji kara nan ji made desuka?)

2. スパーは なんじから なんじまで ですか (Supaa wa nan ji kara nan ji made desuka?)

6. Materi : やすみのひ 1

Materi pokok : やすみの ひ 1

Dalam video pembelajaran ini akan menampilkan kosakata yang berhubungan dengan kegiatan yang ada di hotel. Kosakata tersebut ditampilkan selama 2 kali dan hanya menampilkan dalam bahasa jepang dengan didukung oleh gambar animasi untuk mempermudah siswa

dalam memahami kosakata yang ditampilkan. Setelah video pengenalan kosakata, akan dilanjutkan dengan video percakapan mengenai “やすみのひ1”

Kosakata :

- イベント(event/kegiatan) (Ibento)
- バリぶよう(tarian bali) (Bari buyou)
- ケチャックダンス(tari kecak) (Kechakku dansu)
- ファイヤーダンス(fire dance) (Faiyaa dansu)
- プールパーティー(pool party) (Puuru paati)
- ライブミュージック(Live music) (Raibuu Myuujikku)

Bamen :

Latar percakapan ini berada di lobi hotel. Yuta berperan sebagai tamu dan Raya berperan sebagai staff hotel. Saat berada di Lobi hotel Yuta bertemu dengan Raya, Yuta bertanya kepada Raya mengenai jadwal penampilan tari kecak, Raya pun menjelaskannya kepada Yuta jadwal penampilan tari Kecak.

Percakapan :

ゆた : すみません (Sumimasen)

ラヤ : はい、なんですか。(Hai, nan desuka?)

ゆた : ケチャックダンスは いつですか。(Kechakku dansu wa itsu desuka?)

ラヤ : ケチャックダンスは じゅうがつ じゅういちにちに
あります。(Kechakku dansu wa juu gatsu ichi niche ni arimasu)

ゆた : はい、わかりました。ありがとうございます。(Hai,
wakarimashita. Arigatou gozaimasu)

ラヤ : いいえ、どいたしまして。

Penutup :

1. ケチャックダンスは いつですか。(Kechakku dansu wa itsu desuka?)

7. Materi : まち

Materi pokok : どうやっていきますか。

Dalam video pembelajaran ini akan menampilkan kosakata yang berhubungan dengan tata letak dan arah. Kosakata tersebut ditampilkan selama 2 kali dan hanya menampilkan dalam bahasa Jepang dengan didukung oleh gambar animasi untuk mempermudah siswa dalam memahami kosakata yang ditampilkan. Setelah video pengenalan kosakata, akan dilanjutkan dengan video percakapan mengenai “どうやっていきますか。”

Kosakata :

- しんご (lampu lalu lintas) (Shingo)
- ひだり (kiri) (Hidari)
- みぎ (kanan) (Migi)
- まっすぐ (jalan terus) (Massugu)
- みぎへ まがります (belok kanan) (Migi e magarimasu)
- ひだりへ まがります (belok kiri) (Hidari e magarimasu)
- こうさてん (perempatan) (Kousaten)

Bamen :

Yuki adalah tamu yang menginap di hotel, dan ia sedang mencari letak dari tempat gym, karena ia tidak tahu letak gym, ia bertanya kepada Vina yang merupakan receptionist hotel. Vina pun menjelaskan kepada Yuki arah menuju ke tempat gym. Namun Yuki masih bingung dengan penjelasan Vina, Yukipun meminta Vina untuk mengulang penjelasan yang diberikan.

Percakapan :

ゆき : すみません、ジムは どこに ありますか。(Sumimasen, jimu wa doko desuka?)

ヴィナ : プールの ちかくに あります。(Puru no chikaku ni arimasu)

ゆき : どうやっていきますか。(Douyatte ikimasuka?)

ヴィナ : ロビーから まっすぐ行って、レストランに ひだりへ
まがって、(Robii kara massuguite, resutoran ni hidari e
magatte) そして、ジムは プールの ひだりがわに あり
ます。(soshite, jimu wa puuru no hidari gawa ni arimasu)

ゆき : すみません、もういちど おねがいします。(Sumimasen,
mou ichi do onegaishimasu)

ヴィナ : ロビーから まっすぐ行って、レストランに ひだりへ
まがって、(Robii kara massuguite, resutoran ni hidari e
magatte) そして、ジムは プールの ひだりがわに あ
ります。(soshite, jimu wa puuru no hidari gawa ni arimasu)

ゆき : はい、わかりました。ありがとうございます(Hai,
wakarimashita. Arigatou gozaimasu)

ヴィナ : どういたしまして。(Doita shimashite)

Penutup:

1. ジムは どこに ありますか。(Jimu wa doko ni arimasuka?)
 2. ジムまで どうやっていきますか。(Jimu wa douyatte
ikimasuka?)
8. Materi : かいもの

Materi pokok : おみやげに なにか ほしいですか。

Dalam video pembelajaran ini akan menampilkan kosakata yang berhubungan dengan berbelanja. Kosakata tersebut ditampilkan selama 2 kali dan hanya menampilkan dalam bahasa jepang dengan didukung oleh gambar animasi untuk mempermudah siswa dalam memahami kosakata yang ditampilkan. Setelah video pengenalan kosakata, akan dilanjutkan dengan video percakapan mengenai “おみやげに なにか ほしいですか”

Kosakata :

- おみやげ (oleh – oleh)(Omiyage)

- Tシャツ (Baju Kaos)(T-Shatsu)
- アクセサリー(Aksesoris) (Akusesarii)
- フレグランスミスト(Parfume) (Fureguransu misuto)
- インテリアざっか(Hiasan Interior) (Interia zakka)

Bamen :

Edo berperan sebagai tamu hotel, dan Sera berperan sebagai staff hotel. Saat itu Edo sedang ingin membeli oleh – oleh untuk dibawa ke Jepang, ia pun menanyakan kepada Sera yang sedang berada di lobi hotel. Sera menanyakan kepada Edo barang apa yang ingin dibeli, Edo menjelaskan bahwa ia ingin membeli baju kaos untuk digunakan sebagai oleh – oleh, Sera pun menyarankan Edo untuk membeli oleh – oleh di Pasar Ubud.

Percakapan :

エド：すみません、おみやげを かいたいですが、
どこが いいですか。(Sumimasen, omiyage o kaitaidesuga,
doko ga ii desuka?)

セラ：おみやげに なにが ほしいです か。(Omiyage ni nani ga
hoshii)

エド：Tシャツを かいたいです。(TShatsu o kaitai desu)

セラ：Tシャツなら、パサルウブドがいいです。(TShatsu nara, pasar
ubudo ga ii desu)

エド：はい、わかりました。ありがとうございます。(Hai,
wakarimashita. Arigatou gozaimasu)

セラ：いいえ、どいたしまして。(Iie, doita shimashite)

Penutup :

1. おきゃくさまは なにを かいたいですか。(Okyakusama wa
nani o kaitai desu ka?)

2. おみやげは どこで かりますか。(Omiyage wa doko de kaimasu ka?)

9. Materi : やすみのひ2

Materi pokok : やすみのひ2。

Materi ini merupakan materi lanjutan dari materi やすみのひ1、pada video ini akan membahas mengenai lanjutan dari materi pada やすみのひ1 yang akan membahas mengenai pengalaman setelah melakukan kegiatan やすみのひ1.

Kosakata :

- イベント(event/kegiatan) (Ibento)
- バリダンス(tarian bali)(Bari dansu)
- ケチャックダンス(tari kecak) (Kechakku dansu)
- ファイヤーダンス(fire dance) (Faiyaa dansu)
- プールパーティー(pool party) (Puuru paati)
- ライブミュージック(Live music) (Raibuu Myuujikku)

Bamen :

Pada video ini Raya bertemu kembali dengan Hana, Hana menanyakan mengenai kegiatan atau *event* yang akan dilaksanakan besok, Raya pun menjelaskan bahwa besok akan ada *live music*. Raya juga bertanya kepada Hana mengenai tarian yang sudah ditonton oleh Hana. Menurut Hana, tarian kecaknya menarik.

Percakapan :

はな : すみませんが、あしたは なんのイベントが ありますか。
(sumimasen ga, ashita wa nan no ibento ga arimasuka?)

ラヤ : あしたは ライブミュージックが あります。(Ashita wa Raibu Myuujikku ga arimasu.)

はな : そうですか。(Soudesuka)

ラヤ : きのうの ケチャックダンスは いかがでしたか。(Kinou no Kechakku dansu wa ikaga deshitaka?)

はな：おもしろかったです。(Omoshirokatta desu)

ラヤ：それは よかったです。(Sore wa yokatta desu)

Penutup :

1. ケチャックダンスは いかがでしたか (Kechakku dansu wa ikaga deshitaka)
2. あしたは なんの イベントが ありますか。(Ashita wa nan no ibento ga arimasuka?)



CARA PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN

Video pembelajaran ini terdiri dari tiga bagian, yaitu pengenalan kosakata, percakapan dan pertanyaan singkat. Video ini dibuat untuk menuntun siswa dalam berpikir kritis, dalam penggunaannya tidak jauh berbeda dengan video pembelajaran lainnya. Namun, terdapat sedikit perbedaan dalam penggunaannya agar dapat menuntun siswa berpikir kritis. Adapun cara penggunaan video pembelajaran agar mampu menuntun siswa untuk berpikir kritis adalah sebagai berikut.

1. Pilih video yang akan digunakan dalam pembelajaran (sesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari)
2. Tekan tanda *play* untuk memutar video. (letak tanda *play* disesuaikan dengan aplikasi yang digunakan untuk memutar video)
3. *Play*/putar video, lalu *pause*/hentikan (letak tombol pause disesuaikan dengan aplikasi yang digunakan untuk memutar video) pada bagian judul/tema video, lalu guru menjelaskan pada siswa mengenai tema yang akan dipelajari.
4. Lanjutkan untuk memutar/*play* video dan instruksikan siswa untuk mengamati gambar serta kosakata pada video.
5. *Pause* tiap kosakata yang ditampilkan pada video, dan minta siswa untuk menyebutkan makna kosakata tersebut dalam bahasa Indonesia. Pada bagian ini bertujuan untuk menuntun siswa berpikir kritis.
6. Setelah pengenalan kosakata pertama selesai, dilanjutkan dengan berlatih pengucapan. *Pause* pada instruksi “*dewa, hatsuon o renshuu shimasho*” dan guru menginstruksikan siswa untuk menyebutkan kosakata pada video dengan bahasa Jepang.
7. Pada pengenalan kosakata kedua, *pause* tiap kosakata yang ditampilkan lalu minta siswa untuk mengucapkan kosakata yang ditampilkan secara bersamaan.

8. Setelah berlatih pengucapan kosakata, dilanjutkan dengan percakapan. Percakapan akan ditampilkan sebanyak 2 kali (tanpa *subtitle* dan dengan *subtitle*). Pada bagian percakapan, instruksikan siswa untuk membuat kelompok untuk mendiskusikan isi dari percakapan tersebut. Bagian ini bertujuan untuk menuntun siswa berpikir kritis.

9. Setelah percakapan pertama selesai diputar, instruksikan siswa untuk menyampaikan informasi yang diperoleh berdasarkan percakapan yang mereka dengarkan(tanpa *subtitle*).

10. Guru menampung informasi yang diberikan oleh siswa, lalu dilanjutkan untuk memutar video dan instruksikan siswa untuk memastikan kebenaran informasi yang mereka dapatkan sebelumnya berdasarkan *subtitle* yang ditampilkan. Bagian ini bertujuan untuk menuntun siswa berpikir kritis.

11. *Pause* kembali video, lalu guru memberikan konfirmasi terhadap informasi yang disampaikan oleh siswa sebelumnya, apakah informasi yang mereka dapatkan itu benar atau salah.

12. Setelah mendengarkan percakapan, lanjutkan memutar video dan *pause* tiap pertanyaan, lalu minta siswa untuk menjawab pertanyaan yang ada pada video. Bagian ini bertujuan untuk menuntun siswa berpikir kritis.

13. Setelah semua pertanyaan terjawab dengan benar, instruksikan siswa untuk memberikan kesimpulan berdasarkan informasi yang mereka dapatkan pada video. Bagian ini bertujuan untuk menuntun siswa berpikir kritis.

Lampiran 7. Hasil uji ahli media

PENDAPAT/SARAN TENTANG TAMPILAN PENYAJIAN:					
B	SUARA DALAM VIDEO				
8.	Kualitas audio sudah baik (seperti: ketepatan penyebutan kosakata)				✓
9.	Suara dalam video animasi ini sudah dapat didengar dengan jelas				✓
10.	Suara dalam video tidak menggema				✓
11.	Pengucapan di dalam video sudah jelas				✓
PENDAPAT/SARAN TENTANG SUARA DALAM VIDEO:					
C	TATA KLIP				
12.	Jeda antar <i>scene</i> terlihat dengan jelas				✓
13.	Pemunculan antara satu scene dengan yang lainnya sudah terlihat bagus				✓
PENDAPAT/SARAN TENTANG TATA KLIP:					
D	IMPLEMENTASI				
14.	Media pembelajaran berbasis video animasi ini dapat bermanfaat dalam pembelajaran bahasa Jepang				✓
15.	Media yang dibuat menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Jepang.				✓

16.	Media pembelajaran berbasis video animasi ini dapat digunakan untuk mengembangkan atau menuntun daya berpikir kritis siswa					✓
PENDAPAT/SARAN TENTANG KEGUNAAN MEDIA:						

A. Komentar dan Saran

Kredit title diperkecil ukuran hurufnya
 ukuran font konsisten dari awal hingga akhir
 (berkualitas bagus) utk memotivasi pembelajaran &
 gambar relatif kecil. lebih bagus diperbesar dikit lagi

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 November 2022

Uji Ahli Media

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



Lampiran 8 ; Hasil uji ahli materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

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

Instansi/Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Jurusan Perhotelan di SMK Kota 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

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

NO.	PERTANYAAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
A	KESESUAIAN				
1.	Materi sudah sesuai dengan tingkatan pembelajar bahasa Jepang.				✓
2.	Kosakata yang digunakan sesuai dengan materi atau tema yang diberikan.				✓
3.	Gambar yang ditampilkan mampu menunjukkan tujuan yang ingin disampaikan.			✓	
4.	Percakapan yang ditampilkan pada video animasi sudah sesuai dengan materi yang mengarah pada bidang keahlian siswa yaitu			✓	

	bidang perhotelan.				
B	CAKUPAN MATERI				
5.	Materi yang digunakan dalam video animasi ini sudah mengarah pada bidang keahlian siswa yaitu bidang perhotelan.			✓	
6.	Materi dalam video animasi ini disampaikan secara jelas			✓	
7.	Materi dalam video animasi ini disampaikan secara runtut			✓	
8.	Kosakata dan percakapan yang ditampilkan pada video animasi sesuai dengan tema atau materi yang disampaikan			✓	
C	IMPLEMENTASI				
9.	Media pembelajaran berupa video animasi ini dapat bermanfaat bagi pembelajaran bahasa Jepang untuk siswa SMK Jurusan Perhotelan.				✓
10.	Media yang dibuat menarik, sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar bahasa Jepang			✓	
11.	Media pembelajaran berupa video animasi ini dapat digunakan untuk menuntun serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.				✓

A. Komentor dan Saran

Berikut hal-hal yang perlu diperbaiki:

1. Penulisan transliterasi dan juga bahasa Jepang.
Perhatikan bunyi panjang dan pendek.
Bedakan す dan つ
2. Penulisan transliterasi perlu ditulis terpisah agar mudah dipahami.
3. Instruksi (khususnya instruksi bahasa Jepang)
4. Percakapan kurang natural/kontekstual, perlu diperbaiki.
5. Gambar saat percakapan harusnya berhadapan dengan lawan tutur, bukan menghadap ke penonton.
6. Nada suara pada bagian pengenalan kosakata baru semuanya naik, perlu diperbaiki.

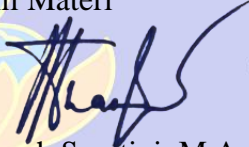
B. Kesimpulan

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, 13 Desember 2022

Uji Ahli Materi


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

Lampiran 9; Hasil uji coba dengan guru

ANGKET UJI COBA KEPADA GURU

Nama : Dewa Made Ari Marsutayasa, S.Pd.
 Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Jurusan Perhotelan di SMK Kota 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.	PERTANYAAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
A IMPLEMENTASI					
1.	Media pembelajaran berbasis video animasi ini mudah digunakan untuk menyampaikan materi bahasa Jepang khususnya yang mengarah kepada bidang keahlian siswa (bidang perhotelan).				✓
2.	Media pembelajaran berbasis video animasi ini bermanfaat digunakan untuk mendukung penyampaian materi.				✓
3.	Media pembelajaran berbasis video animasi ini dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang.				✓
4.	Media pembelajaran berbasis video animasi ini dapat memotivasi siswa untuk belajar.				✓
5.	Media pembelajaran berbasis video animasi ini dapat mengembangkan daya berpikir kritis siswa dalam memahami materi untuk				✓

	menemukan secara mandiri pola kalimat yang ada dan cara penggunaannya.				
6.	Media pembelajaran berbasis video animasi ini dapat merangsang keaktifan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam belajar.				✓
7.	Media pembelajaran berbasis video animasi ini dapat mempermudah siswa dalam belajar karena bisa diakses atau ditonton kapan saja maupun di mana saja.				✓
B MATERI					
8.	Materi dalam video animasi ini sudah sesuai dengan bidang keahlian siswa yaitu bidang perhotelan.				✓
9.	Kosakata dan percakapan yang terdapat dalam video pembelajaran sudah sesuai dengan materi atau tema yang sedang dipelajari.				✓
10.	Materi dalam video animasi ini dapat diterima dengan baik dan dipahami oleh siswa, sehingga tidak membebani siswa.				✓
C DESAIN					
11.	Kualitas visual sudah baik (seperti: animasi, <i>background</i> , transisi, dan yang lainnya).				✓
12.	Kualitas audio sudah baik (seperti: ketepatan penyebutan kosakata).				✓
13.	Audio dan visual dikombinasikan dengan baik (mendukung satu sama lain dan tidak saling bertentangan).				✓

A. Komentor dan Saran

video sudah bagus

B. Kesimpulan

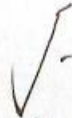
Media ini dinyatakan:

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 Desember 2022

Ahli Uji Coba



Dewa Made Ari Marsutayasa, S.Pd.
NIP. -

Lampiran 10 ; Hasil Uji coba dengan siswa

The image shows a Google Forms interface with the following content:

- Form Header:** "Formulir tanpa judul" (Untitled Form)
- Navigation:** "Pertanyaan" (Questions), "Jawaban 6" (Answers 6), "Setelan" (Settings)
- Student List:** A list of 6 student names: Bayu Darmawan, Kadek Dwipayana, Kadek Wiguna, Kadek Raka Ardiasa, Gabriella Uumbu Zogar, and Putu Mega Andini Putri.
- Completion Chart:** A blue circle indicating 100% completion.
- Survey Question:** "Dengan adanya suara, gambar, dan percakapan saya dapat mengingat informasi yang dipelajari." (With the presence of sound, images, and conversation, I can remember the information I have learned.)
- Response Count:** "6 jawaban" (6 answers)
- Bar Chart:** Shows the number of responses for each class: XII Perhotelan B (2), XII Perhotelan C (2), and XII perhotelan B (1).
- Pie Chart:** Shows the distribution of responses: 83.3% (Setuju/Agree) and 16.7% (Tidak Setuju/Disagree).

Kelas	Jumlah Jawaban
XII Perhotelan B	2
XII Perhotelan C	2
XII perhotelan B	1

Kategori	Persentase
Setuju	83,3%
Tidak Setuju	16,7%



Lampiran dokumentasi



RIWAYAT HIDUP



Md Marta Sari Dewi lahir di Kediri pada tanggal 19 Maret 2000. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan suami istri Nyoman Pastika Jaya dan Nyoman Juliani. Saat ini penulis tinggal di Desa Pucaksari, Kecamatan Busungbiu, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 3 Pucaksari pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 5 Busungbiu dan lulus pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di SMAS Laboratorium Undiksha Singaraja dan lulus pada tahun 2018. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan S1 Bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Ganesha, dari tahun 2018 hingga saat ini penulis tercatat sebagai mahasiswa Program S1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Ganesha.