



LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116
Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561
Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 1381/UN48.7.1/DT/2020

18 Juni 2020

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD Saraswati 3 Denpasar
di Denpasar

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini:

| | |
|----------------|---|
| Nama | : Putu Krisda Ratma Devi |
| NIM | : 1612061010 |
| Jurusan | : Bahasa Asing |
| Program Studi | : Pendidikan Bahasa Jepang |
| Jenjang | : S1 |
| Tahun Akademik | : 2019/2020 |
| Judul | : Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP Lanjutan) Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Standar Proses Kurikulum 2013 Revisi untuk Sekolah Dasar Di Bali |

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,

Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197609022000031001

Tembusan:

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Kaprodi. Bahasa Asing
3. Sub Bagian Pendidikan FBS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116
Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561
Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 1380/UN48.7.1/DT/2020

18 Juni 2020

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SD Saraswati 4 Denpasar
di Denpasar

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini:

| | |
|----------------|---|
| Nama | : Putu Krisda Ratma Devi |
| NIM | : 1612061010 |
| Jurusan | : Bahasa Asing |
| Program Studi | : Pendidikan Bahasa Jepang |
| Jenjang | : S1 |
| Tahun Akademik | : 2019/2020 |
| Judul | : Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP Lanjutan) Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Standar Proses Kurikulum 2013 Revisi untuk Sekolah Dasar Di Bali |

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,


Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197609022000031001

Tembusan:

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Kaprodi. Bahasa Asing
3. Sub Bagian Pendidikan FBS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116
Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561
Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 1288/UN48.7.1/DT/2020

15 Juni 2020

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SD Saraswati Tabanan
di Tabanan

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini:

| | |
|----------------|---|
| Nama | : Putu Krisda Ratma Devi |
| NIM | : 1612061010 |
| Jurusan | : Bahasa Asing |
| Program Studi | : Pendidikan Bahasa Jepang |
| Jenjang | : S1 |
| Tahun Akademik | : 2019/2020 |
| Judul | : Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP Lanjutan) Bahasa Jepang Berbasis Satandar Proses Kurikulum 2013 Revisi untuk Sekolah Dasar Di Bali |

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha,

Nyoman Doddy Widhiastana, S.T.,M.M.
NIP. 197305292001121001

Tembusan:

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Kaprodi. Bahasa Asing
3. Sub Bagian Pendidikan FBS

Lampiran 02. Hasil Angket Strategi Pembelajaran

| Strategi Pembelajaran | Kls 1 | Kls 2 | Kls 3 | Kls 4 | Kls 5 | Kls 6 |
|---|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| Siswa mengamati media pembelajaran dan menebak media | 4 | 5 | 8 | 9 | 8 | 6 |
| Siswa mengumpulkan informasi dari berbagai sumber | 1 | 1 | 2 | 7 | 9 | 6 |
| Pemberian masalah sederhana ke siswa | | | 3 | 6 | 8 | 6 |
| Ceramah | 2 | 3 | 5 | 7 | 8 | 7 |
| Presentasi oleh siswa | | | | 3 | 4 | 8 |
| Pembuatan sebuah produk oleh siswa | | | 1 | 4 | 5 | 6 |
| <i>Jigsaw</i> (satu siswa menjadi pakar yang mengajarkan teman sekelompoknya) | | | 1 | 3 | 6 | 5 |
| <i>Think Pair Share</i> (anggota kelompok berpasangan untuk mendiskusikan tugas pribadi masing-masing, kemudian membagi hasil diskusi ke semua anggota kelompok) | 1 | 1 | 4 | 7 | 8 | 7 |
| <i>Numbered Head Together</i> (siswa dlm satu kelompok diberi nomor kemudian mereka diskusi, guru bertanya terkait hasil diskusi kepada siswa dgn nomor tertentu) | 1 | 1 | 1 | 4 | 5 | 5 |
| Diskusi kelompok (siswa yang memilih kelompok) | | | 1 | 8 | 9 | 8 |
| Diskusi kelompok (guru yang menentukan dgn anggota yang bervariasi/heterogen) | 1 | 3 | 4 | 8 | 9 | 8 |
| <i>Group investigation</i> (kelompok memilih topik untuk diinvestigasi) | | | | 3 | 6 | 5 |
| <i>Contextual Learning</i> /pembelajaran kontekstual | 1 | 1 | 5 | 8 | 9 | 8 |
| <i>Role Play</i> / Simulasi/ Aktivitas Kinerja | 1 | 1 | 3 | 7 | 8 | 6 |
| <i>Drill</i> /latihan | 4 | 5 | 8 | 10 | 10 | 8 |
| Kerja Kelompok | 1 | 1 | 3 | 8 | 10 | 8 |
| Menggunakan Lagu dan permainan | 4 | 5 | 8 | 10 | 10 | 8 |
| Menggunakan Teknologi | 2 | 3 | 5 | 9 | 9 | 8 |
| Tanya jawab | 4 | 6 | 9 | 11 | 11 | 9 |
| Tugas | 3 | 5 | 8 | 10 | 10 | 8 |

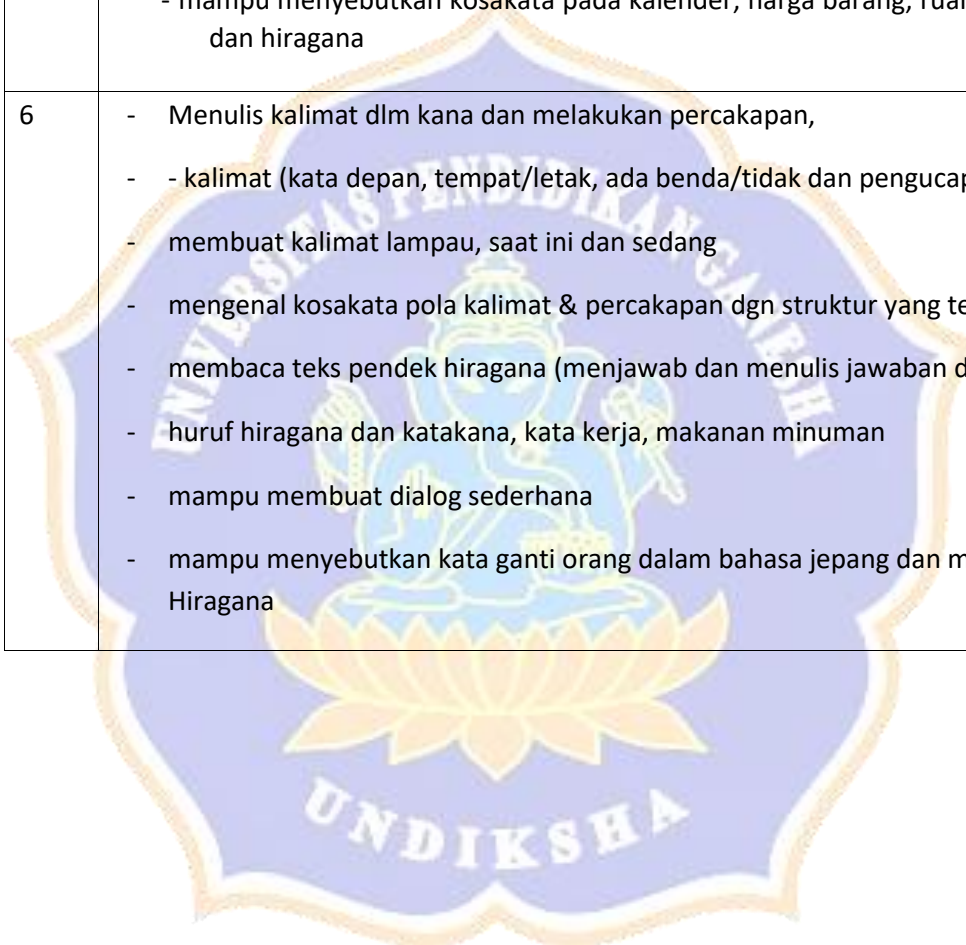
| | | | | | | |
|--|---|---|---|----|----|---|
| Pemberian Kuis/Tes | 8 | 4 | 5 | 10 | 10 | 8 |
| Demonstrasi | 1 | 1 | 3 | 7 | 8 | 7 |
| Penggunaan teknik-teknik Information Gap | | | 2 | 6 | 8 | 6 |
| <i>TPR</i> (siswa bergerak sesuai dengan apa yang diucapkan oleh guru) | 2 | 2 | 6 | 7 | 7 | 6 |
| <i>Audio Lingual Methode</i> (siswa meniru dan menghafal, mengubah kata kerja, penggantian/substitusi) | 1 | 2 | 4 | 8 | 10 | 9 |
| <i>GTM</i> (siswa menerjemahkan dari bahasa Indonesia ke bahasa Jepang atau sebaliknya) | 2 | 4 | 6 | 11 | 11 | 9 |
| Turnamen antar kelompok siswa | | | 2 | 7 | 9 | 7 |



Lampiran 03. Kompetensi Siswa

| Kelas | Kompetensi |
|-------|---|
| 1 | <ul style="list-style-type: none">- Membaca dan menulis kosakata,- angka, salam, anggota tubuh, binatang, pakaian, warna,- angka, hewan, buah-buahan- salam, angka 1-30, buah-buahan, binatang, kendaraan, tubuh, kalimat sederhana kore, sore are |
| 2 | <ul style="list-style-type: none">- Memahami kosakata dan kalimat sederhana,- mengenal benda sekolah dan rumah- benda elektronik, bunga, keluarga, pekerjaan- kata-kata dasar, memperkenalkan diri- warna, angka 30-100, makanan minuman, benda sekolah, benda di kelas, serta membuat kalimat menggunakan materi itu |
| 3 | <ul style="list-style-type: none">- Memahami huruf kana dan penulisannya,- mengenal kosakata,- membuat kalimat sore, kore, are kono, sono, ano- nama benda di sekitar (listening, speaking, reading, writing), percakapan pendek (salam, kabar, perkenalan diri)- huruf hiragana, kata petunjuk benda, umur- pola kalimat dan membuat kalimat dasar- kosakata keluarga, usia, pekerjaan, hobi, negara, serta membuat kalimat menggunakan materi tsb |
| 4 | <ul style="list-style-type: none">- Memahami kata dalam huruf kana dan pola kalimat,- kalimat sederhana,- Membuat kalimat untuk tempat dan identitas diri- kosakata, pola kalimat & percakapan dengan struktur yang teratur,- menulis huruf hiragana, membaca kosakata dalam hiragana- mampu memberi salam, perkenalan diri, nama hari, tanggal, bulan- mampu memberi salam, perkenalan diri, nama hari bulan tanggal- huruf hiragana dan katakana, angka, kata petunjuk benda- melakukan percakapan sederhana- siswa mampu menyebutkan kosakata pakaian, makanan minuman, perkenalan, angka 1-100.000, membuat kalimat menggunakan materi tsb |

| | |
|---|---|
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan percakapan singkat dan pola kalimat, - menyusun kalimat sederhana kegiatan sehari-hari, kana dan menulis dalam kana, - membuat kalimat kerja masu - mengenal kosakata pola kalimat & percakapan dgn struktur yang teratur, - menulis kalimat dlm hiragana, membuat kalimat pendek dlm hiragana - menceriterakan kehidupan sehari-hari - menceriterakan kehidupan sehari-hari - huruf hiragana dan katakana, keluarga, kata kerja - mampu melakukan percakapan dan menjawab pertanyaan sederhana scr spontan |
| | <ul style="list-style-type: none"> - mampu menyebutkan kosakata pada kalender, harga barang, ruangan rumah, waktu, dan hiragana |
| 6 | <ul style="list-style-type: none"> - Menulis kalimat dlm kana dan melakukan percakapan, - - kalimat (kata depan, tempat/letak, ada benda/tidak dan pengucapannya), - membuat kalimat lampau, saat ini dan sedang - mengenal kosakata pola kalimat & percakapan dgn struktur yang teratur, - membaca teks pendek hiragana (menjawab dan menulis jawaban dlm hiragana) - huruf hiragana dan katakana, kata kerja, makanan minuman - mampu membuat dialog sederhana - mampu menyebutkan kata ganti orang dalam bahasa jepang dan menulis huruf Hiragana |



Lampiran 04. Materi

| Kelas | Materi |
|-------|--|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan kosakata, - kehidupan sekolah, - angka, hewan, buah-buahan - salam, angka (1-30), doubutsu, kodamono, karada |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan kosakata dan kalimat sederhana, - hari, angka, nama buah, nama binatang, benda di rumah & sekolah, anggota keluarga - keluarga, pekerjaan, negara - kata-kata dasar, nama buah, hewan, benda dlm kelas, salam, memperkenalkan diri, angka - iro, angka (1-100), kyoshitsu no aru mono, kagusei no mono, tabemono to nomimono |
| 3 | <ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan huruf kana, - kebudayaan jepang, - pengenalan materi awal/kosakata sederhana, - kore, sore, are, kono,ano, sono, angka 100-90.000, anggota tubuh, kendraan, pakaian, keterangan waktu, - salam, angka, binatang, buah, warna, alam, arah mata angin, benda di dapur - huruf hiragana, kata petunjuk benda - kaiwa sederhana, kesukaan, jumlah benda, menunjuk benda, arah, dan tempat - watashi no kazoku, ayu san no kazoku, toshi, shumi, shigoto, kuni |
| 4 | <ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan huruf kana dan pola kalimat, - membuat kalimat sederhana, umur, - jam, anggota keluarga orang lain, tempat (koko, soko, asoko) kochira, sochira achira, identitas diri, - angka, hari, tanggal, bulan, jam, makanan minuman, nama hewan, alat transportasi, pekerjaan/profesi, - huruf hiragana, nama benda - salam, perkenalan diri, angka, nama-nama hari bulan, kata tunjuk benda, pekerjaan - salam, perkenalan diri, angka 1-100, nama hari bulan, kata tunjuk benda/pekerjaan - huruf hiragana, katakana, angka, kata sifat - memahami penggunaan waktu (jam), membedakan kalimat positif dan negatif, kalimat dgn KK, kata sifat - jikoshoukai, angka (1-100.000) nihon no tabemono, monimono, fuku |

| | |
|---|---|
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> - Kana, pola kalimat, dan percakapan, - kehidupan sehari-hari (rumah, sekolah masy), - kana, - letak benda, kk, |
| | <ul style="list-style-type: none"> - angka, hari, tanggal, bulan, jam, makanan minuman, nama hewan, alat transportasi, pekerjaan/profesi, - menulis kalimat pendek dlm hiragana, nama benda - angka, kegiatan sehari-hari, kepemilikan benda, kata tunjuk benda lebih lanjut - angka, kegiatan sehari-hari, kepemilikan benda, kata tunjuk benda lebih lanjut - huruf hiragana, katakana, keluarga, kata kerja - kata sifat (perubahan bentuk), KK (kegiatan sehari-hari), harga - karenda, bukka, watashi no uchi, jikan, hiragana |
| 6 | <ul style="list-style-type: none"> - Kana, pola kalimta, percakapan, wacana singkat, - membuat kalimat dgn kana (gabungan materi kls 4 &5), - merubah KK`mashou, te dll mashita, - angka, hari, tanggal, bulan, jam, makanan minuman, nama hewan, alat transportasi, pekerjaan/profesi - Membaca huruf hiragana (teks pendek) dan menjawab pertanyaan - Angka - Kata kerja, huruf hiragana, dan katakana - Jumlah benda, keberadaan tempat, rentang waktu kegiatan - Doushi, i-keiyoushi, na-keiyoushi, hiragana 2 |

Lampiran 05. Hasil Wawancara pada Siswa

Hasil wawancara ke siswa: 43 orang siswa di 10 sekolah

| No | Pertanyaan | | |
|----|--|--|--|
| 1 | Apa suka dengan pelajaran bahasa Jepang? | Suka: 28 (cara mengajar guru menyenangkan SD Saraswati 5 & 6, tuna kasih: memberi hadiah) Lumayan: 1 Biasa saja: 1 | Tidak terlalu suka: 10 Tidak suka: 3 (susah) |
| | Kenapa? | Susah, tidak tahu arti | Kls 3: Bhs jepang sulit (menghapal, menulis dan membaca huruf), Kls 6: sulit huruf dan cara bicaranya, tidak tahu arti Kls 6: susah (5org) |
| 2 | Apa yang paling disukai dalam belajar bahasa Jepang | Kosakata, huruf (krn unik) khususnya hiragana, budaya (ojigi), makanan (pernah makan takoyaki), angka, keluarga, minuman, nama olah raga, hewan, perkenalan diri | |
| 3 | Ketika pelajaran lebih suka guru mengajar menggunakan apa | Kartu gambar, benda asli, buku, media, bernyanyi, gambar/soal di lcd, tv | |
| 4 | suka guru sering menggunakan bahasa Jepang atau bahasa indonesia | (guru sdh menggunakan 2 bhs) tp lebih suka jika Bhs indo | |
| 5 | guru dalam mengajar menggunakan alat bantu/ media pembelajaran dalam bentuk visual | Buku, benda asli, kartu gambar, papan tulis, lagu, kartu huruf, | |

Lampiran 06. Angket Uji Ahli Materi 1

**ANGKET PENGEMBANGAN RPP TAHAP LANJUTAN
PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG BERBASIS STANDAR PROSES
KURIKULUM 2013 REVISI UNTUK SD DI BALI**

UJI AHLI MATERI

Nama Ahli : *Dra. Made Sri Indriani, M. Hum*
Jabatan : *Desen*
NIP : *196104131986032001*

Petunjuk Umum

Sehubungan dengan dikembangkannya RPP tahap lanjutan pembelajaran bahasa Jepang berbasis standar proses kurikulum 2013 revisi untuk SD di Bali, dimohon kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian/komentar/pendapat pada kolom yang telah disediakan. Penilaian/komentar/pendapat dari Bapak/Ibu sangat berpengaruh terhadap kelayakan RPP tahap lanjutan yang telah dibuat dalam penelitian ini.

Petunjuk Khusus

1. Tuliskan nama Anda pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat Anda.
3. Tuliskan komentar, kritik, dan saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan Skala Penilaian

| | | |
|---------------------|-------|-----|
| Sangat Sesuai | (SS) | = 5 |
| Sesuai | (S) | = 4 |
| Cukup Sesuai | (CS) | = 3 |
| Kurang Sesuai | (KS) | = 2 |
| Sangat Tidak Sesuai | (STS) | = 1 |

UNDIKSHA

| NO | KOMPONEN | SKALA PENILAN | | | | | KETERANGAN |
|----|---|---------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Komponen RPP sudah sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 revisi | | | | ✓ | | |
| 2 | Dalam RPP sudah memunculkan keterampilan abad 21, PKK serta Literasi | | | | ✓ | | |
| 3 | Kejelasan kompetensi dasar | | | | | ✓ | |
| 4 | Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar | | | | | ✓ | |
| 5 | Kesesuaian tujuan dengan kompetensi dasar | | | | | ✓ | |
| 6 | Kesesuaian rumusan materi pembelajaran dengan kompetensi dasar | | | | | ✓ | |
| 7 | Kesesuaian indikator pencapaian dengan materi pembelajaran | | | | | ✓ | |
| 8 | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | | | | | ✓ | |
| 9 | Ketepatan pemilihan media pembelajaran dengan materi pembelajaran | | | | | ✓ | |
| 10 | Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran | | | | | ✓ | |
| 11 | Kesesuaian model pembelajaran dengan tujuan | | | | | ✓ | |
| 12 | Pemilihan model pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 (<i>critical thinking</i>) | | | | | ✓ | |
| 13 | Kejelasan langkah pembelajaran | | | | ✓ | | |
| 14 | Langkah pembelajaran menuntun terbentuknya keterampilan abad 21, Literasi dan PKK | | | | ✓ | | |
| 15 | Ketepatan penilaian terhadap tujuan pembelajaran/kompetensi dasar | | | | | ✓ | |
| 16 | Penilaian sudah sesuai dengan kurikulum 2013 revisi | | | | | ✓ | |

UNDIKSHA

| | | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|---|--|
| 17 | Penggunaan bahasa dalam RPP jelas dan lugas | | | | | ✓ | |
| 18 | Kelengkapan Instrumen Penilaian | | | | | ✓ | |

A. Komentor dan Saran

Kegiatan inti dalam langkah-langkah pembelajaran (5M) hendaknya diperjelas atau dinyatakan lebih eksplisit tentang pendekatan saintifik menurut Kurikulum 2013.

B. Kesimpulan

RPP ini dinyatakan :

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

(Mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Singaraja, 15 Oktober 2019

Uji Ahli

Dra. Maelle Sri Indriani, M.Hum.

NIP. 196104131986032001

Lampiran 07. Angket Uji Ahli Materi 2

ANGKET PENGEMBANGAN RPP TAHAP LANJUTAN
PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG BERBASIS STANDAR PROSES
KURIKULUM 2013 REVISI UNTUK SD DI BALI

UJI AHLI MATERI

Nama Ahli : Dr. Kadek Eva K A S S M. Si
Jabatan : Dosen
NIP : 19870512202122001

Petunjuk Umum

Sehubung dengan dikembangkannya RPP tahap lanjutan pembelajaran bahasa Jepang berbasis standar proses kurikulum 2013 revisi untuk SD di Bali, dimohon kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian/komentar/pendapat pada kolom yang telah disediakan. Penilaian/komentar/pendapat dari Bapak/Ibu sangat berpengaruh terhadap kelayakan RPP tahap lanjutan yang telah dibuat dalam penelitian ini.

Petunjuk Khusus

1. Tuliskan nama Anda pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat Anda.
3. Tuliskan komentar, kritik, dan saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan Skala Penilaian

| | | |
|---------------------|-------|-----|
| Sangat Sesuai | (SS) | = 5 |
| Sesuai | (S) | = 4 |
| Cukup Sesuai | (CS) | = 3 |
| Kurang Sesuai | (KS) | = 2 |
| Sangat Tidak Sesuai | (STS) | = 1 |

| NO | KOMPONEN | SKALA PENILAN | | | | | KETERANGAN |
|----|---|---------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Komponen RPP sudah sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 revisi | | | | | ✓ | |
| 2 | Dalam RPP sudah memunculkan keterampilan abad 21, PKK serta Literasi | | | | ✓ | | |
| 3 | Kejelasan kompetensi dasar | | | | | ✓ | |
| 4 | Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar | | | | | ✓ | |
| 5 | Kesesuaian tujuan dengan kompetensi dasar | | | | | ✓ | |
| 6 | Kesesuaian rumusan materi pembelajaran dengan kompetensi dasar | | | | ✓ | | |
| 7 | Kesesuaian indikator pencapaian dengan materi pembelajaran | | | | ✓ | | |
| 8 | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | | | | ✓ | | |
| 9 | Ketepatan pemilihan media pembelajaran dengan materi pembelajaran | | | | | ✓ | |
| 10 | Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran | | | | ✓ | | |
| 11 | Kesesuaian model pembelajaran dengan tujuan | | | | | ✓ | |
| 12 | Pemilihan model pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 (<i>critical thinking</i>) | | | | | ✓ | |
| 13 | Kejelasan langkah pembelajaran | | | | | ✓ | |
| 14 | Langkah pembelajaran menuntun terbentuknya keterampilan abad 21, Literasi dan PKK | | | | | ✓ | |
| 15 | Ketepatan penilaian terhadap tujuan pembelajaran/kompetensi dasar | | | | | ✓ | |
| 16 | Penilaian sudah sesuai dengan kurikulum 2013 revisi | | | | ✓ | | |

| | | | | | | |
|----|--|--|--|---|---|--|
| 17 | Penggunaan bahasa dalam RPP jelas dan lugas | | | ✓ | | |
| 18 | Kelengkapan Instrumen Penilaian | | | | ✓ | |

A. Komentar dan Saran

sedah sesuai dan rinci namun sumber belajar
blm detail dan banyak kesalahan tulis
yg diulang-ulang

B. Kesimpulan

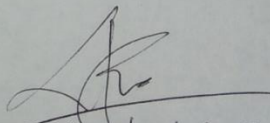
RPP ini dinyatakan :

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

(Mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Singaraja, ²² Januari 2020

Uji Ahli


— Dr. Leade E —

NIP. 1987051220122001

Lampiran 08. Angket Uji Coba

ANGKET PENGEMBANGAN RPP TAHAP LANJUTAN
PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG BERBASIS STANDAR PROSES
KURIKULUM 2013 REVISI UNTUK SD DI BALI

UJI COBA

Nama Ahli : Gede Widlada, A.Ma
Jabatan : Guru Pembina Ekstrakurikuler Bahasa Jepang
NIP : -

Petunjuk Umum

Sehubung dengan dikembangkannya RPP tahap lanjutan pembelajaran bahasa Jepang berbasis standar proses kurikulum 2013 revisi untuk SD di Bali, dimohon kesedian Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian/komentar/pendapat pada kolom yang telah disediakan. Penilaian/komentar/pendapat dari Bapak/Ibu sangat berpengaruh terhadap kelayakan RPP tahap lanjutan yang telah dibuat dalam penelitian ini.

Petunjuk Khusus

1. Tuliskan nama Anda pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat Anda.
3. Tuliskan komentar, kritik, dan saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan Skala Penilaian

| | | |
|---------------------|-------|-----|
| Sangat Sesuai | (SS) | = 5 |
| Sesuai | (S) | = 4 |
| Cukup Sesuai | (CS) | = 3 |
| Kurang Sesuai | (KS) | = 2 |
| Sangat Tidak Sesuai | (STS) | = 1 |

| NO | KOMPONEN | SKALA PENILAN | | | | | KETERANGAN |
|----|---|---------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Komponen RPP sudah sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 revisi | | | | ✓ | | |
| 2 | Dalam RPP sudah memunculkan keterampilan abad 21, PKK serta Literasi | | | | | ✓ | |
| 3 | Kejelasan kompetensi dasar | | | | ✓ | | |
| 4 | Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar | | | | ✓ | | |
| 5 | Kesesuaian tujuan dengan kompetensi dasar | | | | ✓ | | |
| 6 | Kesesuaian rumusan meteri pembelajaran dengan kompetensi dasar | | | | ✓ | | |
| 7 | Kesesuaian indikator pencapaian dengan materi pembelajaran | | | | ✓ | | |
| 8 | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | | | | ✓ | | |
| 9 | Ketepatan pemilihan media pembelajaran dengan materi pembelajaran | | | | ✓ | | |
| 10 | Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran | | | | | ✓ | |
| 11 | Kesesuaian model pembelajaran dengan tujuan | | | | ✓ | | |
| 12 | Pemilihan model pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 (<i>critical thinking</i>) | | | | | ✓ | |
| 13 | Kejelasan langkah pembelajaran | | | | ✓ | | |
| 14 | Langkah pembelajaran menuntun terbentuknya keterampilan abad 21, Literasi dan PKK | | | | | ✓ | |
| 15 | Ketepatan penilaian terhadap tujuan pembelajaran/kompetensi dasar | | | | | ✓ | |
| 16 | Penilaian sudah sesuai dengan kurikulum 2013 revisi | | | | | ✓ | |

| | | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|---|--|
| 17 | Penggunaan bahasa dalam RPP jelas dan lugas | | | | | ✓ | |
| 18 | Kelengkapan Instrumen Penilaian | | | | | ✓ | |

A. Komentar dan Saran

Semua komponen di dalam RPP sudah memenuhi syarat diantaranya kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 revisi, di dalam RPP sudah dimunculkan ketrampilan abad 21, PPK dan literasi.

B. Kesimpulan

RPP ini dinyatakan :

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

(Mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Singaraja, 24 Januari 2020

Uji Ahli

Wuf
Gede Widiada

NIP.

Lampiran 09. Silabus Lanjutan

SILABUS SEKOLAH DASAR

Nama Sekolah : Sekolah Dasar

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas/Semester : -

Kompetensi Inti (KI)

KI-1 (Sikap Spiritual) : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI- 2 (Sikap Sosial) : Menunjukkan perilaku: a) jujur, b) disiplin, c) santun, d) percaya diri, e) peduli, dan f) bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, tetangga, dan negara.

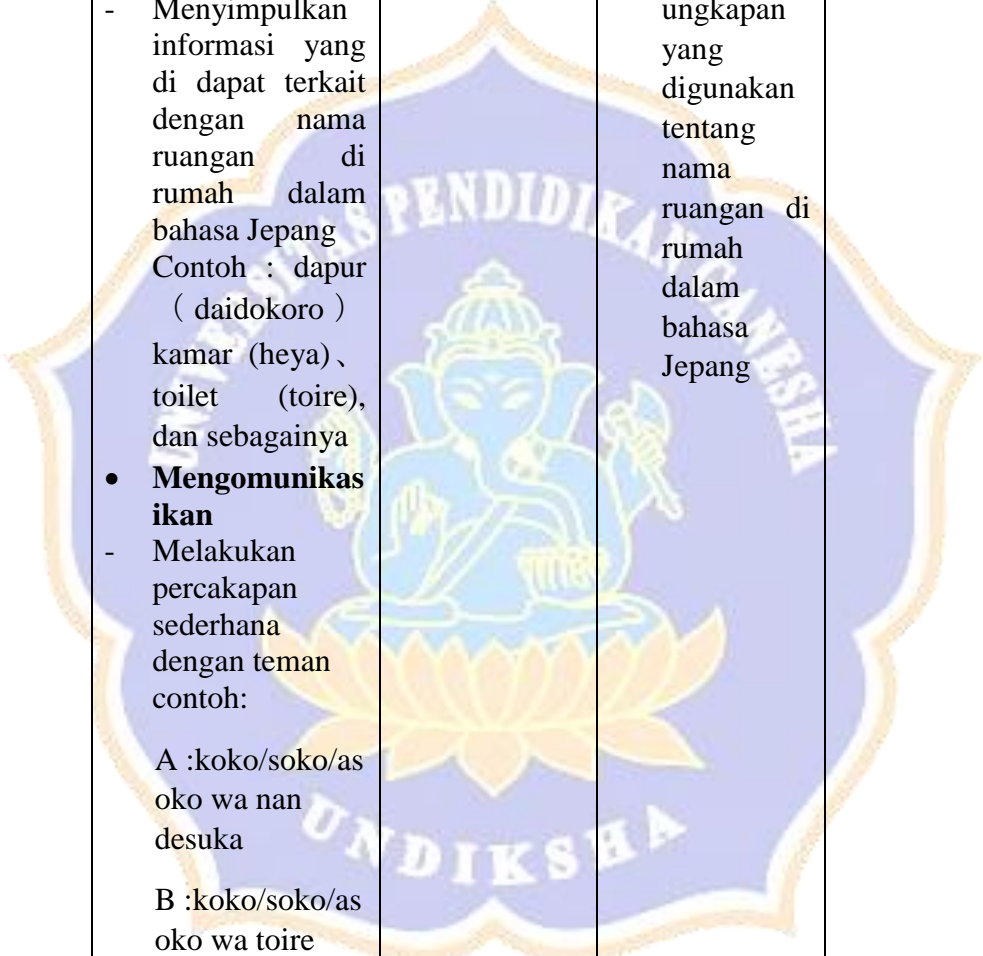
KI- 3 (Pengetahuan) : Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI- 4 (Keterampilan) : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak: a) kreatif, b) produktif, c) kritis, d) mandiri, e) kolaboratif,

dan f) komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

| Kompetensi Dasar | Materi pembelajaran | Kegiatan pembelajaran | PPK | Indikator | Penilaian | Alokasi waktu | Sumber belajar |
|--|---|--|---|---|---|-----------------------------|----------------|
| 3.1 Mengidentifikasi informasi mengenai nama ruangan di rumah dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | <p>Nama ruangan di rumah</p> <ul style="list-style-type: none"> Kosa kata (Heya, Ima, Toire, yokushitsu, daidokoro, niwa) Ungkapan yang digunakan | <ul style="list-style-type: none"> Mengamati: <ul style="list-style-type: none"> Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru. contoh: siswa mengamati informasi guru mengenai kosa kata dapur (daidokoro) Menanya: <ul style="list-style-type: none"> Bertanya mengenai | <ul style="list-style-type: none"> -Religius -Nasionalis -Kemandirian -Gotong royong -Integritas | <p>3.1.1 Mengenal kosa kata mengenai nama ruangan di rumah dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.1.2 Mengenal ungkapan</p> | <p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Penilaian Teman Sejawat - Jurnal <p>Pengetahuan/kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes tulis | 2 x 2 JP (2 kali pertemuan) | |

| | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|--|--|--|
| | <p>(?) koko/soko/asoko wa nan desuka</p> <p>(+)koko/soko/asoko wa toire desu.</p> | <p>informasi yang sudah didapat atau informasi yang belum dimengerti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksperimen/mengeksplorasi - Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan nama ruangan di rumah • Mengasosiasi informasi (menyimpulkan) |  | <p>yang digunakan mengenai nama ruangan di rumah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.1.3Dapat menyebutkan informasi terkait nama ruangan di rumah dalam bahasa Jepang</p> <p>4.1.1Dapat mengomunikasikan</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Tes lisan - Penugasan <p>Ketrampilan/psikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktek - Proyek - Portofolio | | |
|--|---|---|---|---|--|--|--|

| | | | | | | | |
|--|--|---|---|--|--|--|--|
| <p>4.1 Menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar tentang nama ruangan di rumah</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan informasi yang di dapat terkait dengan nama ruangan di rumah dalam bahasa Jepang Contoh : dapur (daidokoro) kamar (heya)、toilet (toire), dan sebagainya • Mengomunikasikan - Melakukan percakapan sederhana dengan teman contoh: A :koko/soko/asoko wa nan desuka B :koko/soko/asoko wa toire |  | <p>ungkapan yang digunakan tentang nama ruangan di rumah dalam bahasa Jepang</p> | | | |
|--|--|---|---|--|--|--|--|

| | | | | | | | |
|--|--|---|--|--|---|--------------------------------|--|
| | | desu. | | | | | |
| 3.1 Mengidentifikasi informasi mengenai nama benda di dalam rumah dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | <p>Nama benda di dalam rumah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kosakata (tsukue, Isu, terebi, sofa, beddo, mattoresu, houki, kabin, kushi, hondana, naifu, Supuun, makura, moufu, moufu, kaaten, gomibako, kagami, tana, hikidashi, koppu, fooku) • Ungkapan yang digunakan (?) kore/sore/are | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati: <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru contoh: mengamati informasi dari guru mengenai benda yang ada di dalam rumah seperti televisi (terebi), gelas (koppu), pisau (naipu), dan sebagainya • Menanya: <ul style="list-style-type: none"> - Bertanya tentang informasi yang sudah didapat | <ul style="list-style-type: none"> - Religius - Nasionalis - Kemandirian - Gotong royong - Integritas | <p>3.1.1 Mengenal kosakata mengenai nama benda di dalam rumah dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.1.2 Mengenal ungkapan yang digunakan mengenai nama benda di dalam rumah</p> | <p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Penilaian Teman Sejawat - Jurnal <p>Pengetahuan/kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes tulis - Tes lisan - Penugasan <p>Ketrampilan/psikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktek | 2 x 2 JP (2 kali pertemuan) | |

| | | | | | | | |
|--|---|--|---|--|--|--|--|
| <p>4.1 Menyampaikan informasi secara lisan</p> | <p>wa nan desuka. (+) kore/sore/are wa supuun desu.</p> | <p>serta informasi yang belum dimengerti mengenai benda yang ada di dalam rumah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksperimen/mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> - Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan benda yang ada di rumah • Mengasosiasi/ mengolah informasi (menyimpulka |  | <p>dalam bahasa Jepang</p> <p>3.1.3Dapat menyebutkan informasi terkait nama benda di dalam rumah dalam bahasa Jepang</p> <p>4.1.1Dapat mengomunikasikan ungkapan yang digunakan tentang nama</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Proyek - Portofolio | | |
|--|---|--|---|--|--|--|--|

| | | | | | | | |
|--|--------------------------|---|---|---|--------------------------|-----------------|--|
| <p>maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar tentang nama benda di dalam rumah</p> | | <p>n)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan informasi mengenai benda apa saja yang ada di dalam rumah • Mengomunikasikan - Melakukan percakapan sederhana dengan teman contoh: A :kore/sore/are wa nan desuka. B :kore/sore/are wa naipu desu. |  | <p>ruangan di rumah dalam bahasa Jepang</p> | | | |
| <p>3.1 Mengidentifikasi informasi</p> | <p>Binatang kesukaan</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati: - Mengamati | <ul style="list-style-type: none"> -Religius -Nasionalis | <p>3.1.1 Mengenal kosa kata</p> | <p>Sikap / afektif :</p> | <p>3 x 2 JP</p> | |

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|---------------------------|--|
| <p>mengenai binatang kesukaan dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> | <p>(sukina doubutsu)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kosakata (tori, neko, inu, sakana, kame, ushi, zou, ahiru, kaeru, uma, nezumi, buta, hebi, raion, usage, saru, yagi, kuma, iruka, same, wani, gachou) • Ungkapan yang digunakan (?) Inu ga suki desuka (+) hai, inu ga suki desu (-) iie, inu ga sukidewaarimasen. | <p>informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru. contoh: mengamati gambar terkait binatang kesukaan seperti kucing (neko), anjing (inu) dan sebagainya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanya: - Bertanya mengenai informasi yang sudah didapat serta informasi yang belum dimengerti tentang binatang kesukaan • Mengeksperimen/mengeksplorasi | <p>-Kemandirian -Gotong royong -Integritas</p> | <p>mengenai binatang kesukaan dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.1.2Mengenal ungkapan yang digunakan mengenai binatang kesukaan dalam bahasa Jepang</p> <p>3.1.3Dapat menyebutkan informasi</p> | <p>- Observasi - Penilaian Teman Sejawat - Jurnal Pengetahuan/kognitif</p> <p>- Tes tulis - Tes lisan - Penugasan</p> <p>Ketrampilan/psikomotor</p> <p>- Praktek - Proyek - Portofolio</p> | <p>(3 kali pertemuan)</p> | |
|--|--|--|--|---|--|---------------------------|--|

| | | | | | | | |
|--|--|---|---|---|--|--|--|
| | | <p>rasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan binatang kesukaan • Mengasosiasikan/mengolah informasi (membandingkan) - Membandingkan ungkapan yang digunakan mengenai kesukaan dan tidak suka contoh: suka (sukidesu) , |  | <p>terkait binatang kesukaan dalam bahasa Jepang</p> <p>4.1.1Dapat mengomunikasikan ungkapan yang digunakan tentang binatang kesukaan dalam bahasa Jepang</p> | | | |
|--|--|---|---|---|--|--|--|

| | | | | | | | |
|--|-------------------------------|---|----------------------------------|---------------------------------|--------------------------|-----------------------------|--|
| <p>4.1 Menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar tentang binatang kesukaan</p> | | <p>tidak suka (sukidewaarimasen)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan - Melakukan percakapan sederhana dengan teman contoh : A : Inu ga suki desuka B : hai, inu ga suki desu/ iie, inu ga sukidewaari masen. | | | | | |
| <p>3.1 Mengidentifikasi informasi</p> | <p>Buah kesukaan (sukina)</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati: - Mengamati | <p>-Religius -Nasionalis</p> | <p>3.1.1 Mengenal kosa kata</p> | <p>Sikap / afektif :</p> | <p>3 x 2 JP (3 kali</p> | |

| | | | | | | | |
|--|---|--|---|---|---|-------------------|--|
| <p>mengenai buah kesukaan dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> | <p>kudamono)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kosakata (ringo, mikan, ichigo, suika, remon, banana, meron, dorian, mangosuchin, mango, sakuranbou, kokonattsu, zakuro, sutaafuruutsu, jakkufuruutsu) • Ungkapan yang digunakan (?) Suika ga suki desuka (+) Hai, suika ga suki desu (-) Iie, suika ga sukidewaarimasen. | <p>informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru. contoh: mengamati gambar terkait buah kesukaan seperti jeruk (mikan), sumangka (suika) dan sebagainya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanya: - Bertanya mengenai informasi yang sudah didapat dan bertanya mengenai informasi yang belum dimengerti tentang buah kesukaan | <ul style="list-style-type: none"> -Kemandirian -Gotong royong -Integritas | <p>mengenai makanan dan minuman kesukaan dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.1.2Mengenal ungkapan yang digunakan mengenai makanan dan minuman kesukaan dalam bahasa Jepang</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Penilaian Teman Sejawat - Jurnal Pengetahuan/kognitif - Tes tulis - Tes lisan - Penugasan Ketrampilan/psikomotor - Praktek - Proyek - Portofolio | <p>pertemuan)</p> | |
|--|---|--|---|---|---|-------------------|--|

| | | | | | | | |
|--|--|--|---|---|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksperimen/mengeksplorasi - Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan buah kesukaan • Mengasosiasi/mengolah informasi (membandingkan) - Membandingkan ungkapan yang digunakan mengenai kesukaan dan tidak suka |  | <p>3.1.3Dapat menyebutkan informasi terkait makanan dan minuman kesukaan dalam bahasa Jepang</p> <p>4.1.1Dapat mengomunikasikan ungkapan yang digunakan tentang makanan dan minuman kesukaan dalam bahasa</p> | | | |
|--|--|--|---|---|--|--|--|

| | | | | | | | |
|--|----------------------------|---|---|-----------------------------|--------------------------|-----------------------------|--|
| <p>4.1 Menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar tentang buah kesukaan</p> | | <p>contoh: suka (sukidesu) , tidak suka (sukidewaarimen)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan - Melakukan percakapan sederhana dengan teman contoh : A : Suika ga suki desuka B : Hai, suika ga suki desu/ Iie, suika ga sukidewaari masen. |  | <p>Jepang</p> | | | |
| <p>3.1 Mengidentifikasi informasi</p> | <p>Makanan dan minuman</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati: - Mengamati | <p>-Religius -Nasionalis</p> | <p>3.1.1 Mengenal nama-</p> | <p>Sikap / afektif :</p> | <p>1 x 2 JP (1 kali</p> | |

| | | | | | | | |
|---|---|--|---|--|--|-------------------|--|
| <p>mengenai makanan dan minuman kesukaan serta mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> | <p>kesukaan (sukina tabemono to nomimono)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kosa kata - Makanan (raamen, soba, sushi, bakuwan, mi goren, mi ayamu, nasi goren, bakuso, sate, rendan) - Minuman (miruku, aisutii, koohii, koucha, ocha, juusu, mizu, wain, biiru, sake) • Ungkapan yang digunakan (?) miruku ga suki desuka | <p>informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru. contoh: mengamati gambar terkait makanan dan minuman kesukaan seperti susu (miruku), nasi goreng (nasi goren) dan sebagainya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanya: - Bertanya mengenai informasi yang sudah didapat serta informasi yang belum dimengerti tentang makanan dan minuman | <ul style="list-style-type: none"> -Kemandirian -Gotong royong -Integritas | <p>nama hari dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.1.2Dapat menyebutkan informasi terkait nama-nama hari dalam bahasa Jepang</p> <p>4.1Dapat mengomunikasikan ungkapan yang digunakan</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Penilaian Teman Sejawat - Jurnal Pengetahuan/kognitif - Tes tulis - Tes lisan - Penugasan Ketrampilan/psikomotor - Praktek - Proyek - Portofolio | <p>pertemuan)</p> | |
|---|---|--|---|--|--|-------------------|--|

| | | | | | | | |
|---|--|---|---|---|--|--|--|
| <p>4.1 Menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar tentang makanan dan minuman kesukaan</p> | <p>(+) hai, miruku ga suki desu (-) iie, miruku ga sukidewarimasen.</p> | <p>kesukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksperimen/mengeksplorasi - Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan makanan dan minuman kesukaan • Mengasosiasikan/mengolah informasi (membandingkan) - Membandingkan ungkapan yang digunakan |  | <p>tentang nama-nama hari dalam bahasa Jepang</p> | | | |
|---|--|---|---|---|--|--|--|

mengenai kesukaan dan tidak suka
contoh: suka (sukidesu) , tidak suka (sukidewaarimen)

- **Mengomunikasikan**

- Melakukan percakapan sederhana dengan teman
contoh :

A : miruku ga suki desuka

B : hai, miruku ga suki desu/ iie, miruku ga sukidewaari




| | | | | | | | |
|--|---|---|---|--|---|--------------------------------|--|
| | | masen. | | | | | |
| 3.2 Menentukan informasi mengenai pekerjaan/profesi orang tua dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | <p>Profesi/pekerjaan orang tua (shigoto)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kosakata (koumuin, kaishain, ginkouin, gunjin, enjinia, shufu, keisatsukan, isha, kyoushi, nouka, ryoushi, shougakusei, chuugakusei, koukousei, daigakusei) • Ungkapan yang digunakan | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati: <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru. contoh: menonton video tentang pekerjaan/profesi orang tua seperti guru (kyoushi), dokter (isha) dan sebagainya • Menanya: <ul style="list-style-type: none"> - Bertanya mengenai informasi yang sudah didapat | <ul style="list-style-type: none"> -Religius -Nasionalis -Kemandirian -Gotong royong -Integritas | <p>3.2.1 Mengetahui kosakata mengenai pekerjaan/profesi orang tua dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.2 Mengetahui ungkapan yang digunakan mengenai pekerjaan/profesi orang tua dalam</p> | <p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Penilaian Teman Sejawat - Jurnal <p>Pengetahuan/kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes tulis - Tes lisan - Penugasan <p>Ketrampilan/psikomotor</p> | 2 x 2 JP (2 kali pertemuan) | |

| | | | | | | | |
|--|---|---|---|--|---|--|--|
| | <p>(?) otousan wa isha desuka</p> <p>(+) hai, chichi wa isha desu</p> <p>(-) iie, chichi wa isha dewaarimasen</p> | <p>serta informasi yang belum dimengerti tentang pekerjaan/profesi orang tua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksperimen/mengeksplorasi - Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan pekerjaan/profesi orang tua • Mengasosiasi informasi (menyimpulka |  | <p>bahasa Jepang</p> <p>3.2.3Dapat menyebutkan informasi terkait pekerjaan/profesi orang tua dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.3Dapat mendeskripsikan informasi terkait Profesi/pekerjaan orang tua</p> <p>4.2.1Dapat Mengemuka</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Praktek - Proyek - Portofolio | | |
|--|---|---|---|--|---|--|--|

| | | | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|--|--|
| <p>4.2 Mengemukakan informasi berkenaan dengan pekerjaan/profesi orang tua secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan</p> | | <p>n)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan informasi yang didapat terkait dengan pekerjaan/profesi orang tua contoh: menyimpulkan materi tentang pekerjaan/profesi orang tua seperti guru (kyoushi), dokter (isha), petani (nouka) dan sebagainya • Mengomunikasikan - Melakukan percakapan sederhana dengan teman contoh : <p>A : otousan wa</p> |  | <p>kan informasi berkenaan tentang pekerjaan/profesi orang tua dalam bahasa Jepang</p> | | | |
|--|--|--|---|--|--|--|--|

| | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|--|
| ungkapan bahasa yang benar | | <p>isha desuka</p> <p>B : hai, chichi wa isha desu/ iie, chichi wa isha dewaarimas en</p> | | | | | |
| 3.2Menentukan informasi mengenai nama-nama Negara dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | <p>Nama Negara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kosakata (Indonesia, chuugoku, kankoku, taiwan, honkon, doitsu, oranda, firipina, nihon, betonamu, oosutoraria, itaria, iran, eikoku, tai, | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati: <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru. contoh: mengamati gambar tentang nama-nama negara seperti amerika (amerika), inggris (igirisu), | <ul style="list-style-type: none"> -Religius -Nasionalis -Kemandirian -Gotong royong -Integritas | <p>3.2.1Mengenalkan kosakata mengenai nama-nama negara dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.2Mengenalkan ungkapan yang digunakan mengenai</p> | <p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Penilaian Teman Sejawat - Jurnal <p>Pengetahuan/kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes tulis | <p>2 x 2 JP</p> <p>(2 kali pertemuan)</p> | |

| | | | | | | | |
|--|---|---|---|--|---|--|--|
| <p>4.2 Mengemukakan informasi berkenaan dengan nama-</p> | <p>amerika, mareesia, buraziru)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ungkapan yang digunakan (?) B san wa doko karakimashitaka (+) watashi wa Indonesia karakimashita | <p>indonesia (indonesia) dan sebagainya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanya: <ul style="list-style-type: none"> - Bertanya mengenai informasi yang sudah didapat serta informasi yang belum dimengerti tentang nama-nama negara • Mengeksperimen/mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> - Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan |  | <p>nama-nama negara dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.3 Dapat menyebutkan informasi terkait nama-nama negara dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.4 Dapat mendeskripsikan informasi mengenai nama-nama negara dalam</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Tes lisan - Penugasan <p>Ketrampilan/psi komotor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktek - Proyek - Portofolio | | |
|--|---|---|---|--|---|--|--|

| | | | | | | | |
|---|--|---|---|--|--|--|--|
| <p>nama negara secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar</p> | | <p>dengan nama-nama negara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengasosiasikan/ mengolah informasi (menyimpulkan) - Menyimpulkan informasi yang didapat terkait dengan nama-nama negara contoh: menyimpulkan materi tentang nama-nama negara seperti amerika (amerika), inggris (igirisu), indonesia (indonesia), dan sebagainya • Mengomunikas |  | <p>bahasa Jepang</p> <p>4.2.1Dapat Mengemukakan informasi tentang nama-nama negara dalam bahasa Jepang</p> | | | |
|---|--|---|---|--|--|--|--|


| | | | | | | | |
|--|---|--|---|---|--|------------------------------|--|
| | | <p>ikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan percakapan sederhana dengan teman contoh : A : B san wa doko karakimash itaka B : watashi wa Indonesia karakimash ita | | | | | |
| 3.2 Menentukan informasi mengenai letak suatu benda dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | <p>Letak suatu benda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kosa kata (ue, naka, shita, tonari, ushiro, mae , soto, yoko) | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati: - Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru. contoh: menonton video terkait letak | <ul style="list-style-type: none"> -Religius -Nasionalis -Kemandirian -Gotong royong -Integritas | 3.2.1 Mengenal kosa kata mengenai letak suatu benda dan ungkapan perintah dalam | <p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Penilaian <p>Teman Sejawat</p> | 2 x 2 JP (2 kali pertemuan) | |

| | | | | | | | |
|--|--|---|---|---|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Ungkapan yang digunakan (?) kaban no naka ni nani ga arimasuka (+) kaban no naka ni hon to enpitsu ga arimasu | <p>suatu benda seperti atas (ue), tengah (naka), bawah (shita), dan sebagainya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanya: <ul style="list-style-type: none"> - Bertanya mengenai informasi yang sudah didapat serta informasi yang belum dimengerti tentang letak suatu benda • Mengeksperimen/mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> - Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan |  | <p>bahasa Jepang</p> <p>3.2.2 Mengetahui ungkapan yang digunakan mengenai letak suatu benda dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.3 Dapat menyebutkan informasi terkait letak suatu benda dalam bahasa Jepang</p> <p>3.4.4 Dapat mendeskripsikan</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Jurnal <p>Pengetahuan/kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes tulis - Tes lisan - Penugasan <p>Ketrampilan/psikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktek - Proyek - Portofolio | | |
|--|--|---|---|---|--|--|--|

| | | | | | | | |
|---|--|---|---|---|--|--|--|
| <p>4.2 Mengemukakan informasi berkenaan dengan letak suatu benda secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar</p> | | <p>tertulis yang berkaitan dengan letak suatu benda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengasosiasikan/ mengolah informasi (membandingkan) - Membandingkan informasi yang didapat terkait dengan letak suatu benda contoh: membandingkan letak suatu benda tonari dan yoko • Mengomunikasikan - Melakukan percakapan sederhana dengan teman |  | <p>informasi mengenai letak suatu benda dalam bahasa Jepang</p> <p>4.2.1 Dapat Mengemukakan informasi tentang letak suatu benda dalam bahasa Jepang</p> | | | |
|---|--|---|---|---|--|--|--|

| | | | | | | | |
|--|--|--|---|--|---|-------------------------------------|--|
| | | <p>contoh :</p> <p>A : kaban no naka ni nani ga arimasuka</p> <p>B : kaban no naka ni hon to enpitsu ga arimasu</p> | | | | | |
| <p>3.2 Menentukan informasi mengenai hobi dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> | <p>Hobi sendiri dan teman (shumi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kosakata (Pinpon, Bareeboor, Badominto, Tenisu, basukettoooru, sakkaa, shiratto, karate, dansu, baree) | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati: <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru. <p>contoh: mengamati gambar terkait hobi seperti Pinpon, Badominton dan sebagainya</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Religius -Nasionalis -Kemandirian -Gotong royong -Integritas | <p>3.2.1 Mengenal kosakata mengenai hobi dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.2 Mengenal ungkapan yang digunakan</p> | <p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Penilaian <p>Teman Sejawat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jurnal <p>Pengetahuan/kognitif</p> | <p>2 x 2 JP (2 kali pertemuan)</p> | |

| | | | | | | | |
|-------------------------|--|---|---|--|--|--|--|
| <p>4.2 Mengemukakan</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Ungkapan yang digunakan (?) shumi wa nandesuka (+) shumi basukketobouru desu | <ul style="list-style-type: none"> • Menanya: <ul style="list-style-type: none"> - Bertanya mengenai informasi yang sudah didapat serta mengenai informasi yang belum dimengerti/dipahami tentang hobi • Mengeksperimen/mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> - Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan hobi sendiri dan |  | <p>mengenai hobi dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.3 Dapat menyebutkan informasi mengenai hobi dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.4 Dapat mendeskripsikan informasi mengenai hobi dalam bahasa Jepang</p> <p>4.2.1 Dapat mengemukakan informasi</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Tes tulis - Tes lisan - Penugasan <p>Ketrampilan/psi komotor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktek - Proyek - Portofolio | | |
|-------------------------|--|---|---|--|--|--|--|

| | | | | | | | |
|---|--|--|---|---|--|--|--|
| <p>informasi berkenaan dengan kegemaran (<i>shumi</i>) secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar</p> | | <p>teman</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengasosiasikan/mengolah informasi (menyimpulkan) - Menyimpulkan informasi yang didapat terkait hobi sendiri dan teman contoh: hobi basket, sepak bola, tenis, dan sebagainya • Mengomunikasikan - Melakukan percakapan sederhana dengan teman contoh : A : shumi wa nandesuka B : shumi |  | <p>tentang hobi dalam bahasa Jepang</p> | | | |
|---|--|--|---|---|--|--|--|

| | | | | | | | |
|---|--|---|---|---|---|------------------------------|--|
| | | basukketoboru desu | | | | | |
| 3.2Menentukan informasi mengenai kepemilikan benda dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | <p>Kepemilikan benda (watshi no kaban)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kosakata (Tokei, fudebako, pen, maaka, jisho, kaban, kutsu, enpitsu, kyokasho, nooto, e, hon, keshigomu, monosashi, jaketto) • Ungkapan yang digunakan | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati: <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru. contoh: menonton video terkait kepemilikan suatu benda seperti buku saya (watashi no hon), tas saya (watashi no kaban), dan sebagainya • Menanya: <ul style="list-style-type: none"> - Bertanya mengenai informasi yang | <ul style="list-style-type: none"> -Religius -Nasionalis -Kemandirian -Gotong royong -Integritas | <p>3.2.1Mengetahui kosakata mengenai kepemilikan benda dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.2Mengetahui ungkapan yang digunakan mengenai kepemilikan benda dalam bahasa</p> | <p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Penilaian Teman Sejawat - Jurnal <p>Pengetahuan/kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes tulis - Tes lisan - Penugasan <p>Ketrampilan/psikomotor</p> | 2 x 2 JP (2 kali pertemuan) | |

| | | | | | | | |
|--|--|--|---|---|---|--|--|
| | <p>(?) kore wa anata no pen desuka</p> <p>(+) hai, sore wa watashi no pen desu</p> <p>(-) iie, sore wa watashi no pen dewaarimasen</p> | <p>sudah didapat serta mengenai informasi yang belum dimengerti/dipahami tentang kepemilikan suatu benda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksperimen/mengeksplorasi - Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan kepemilikan suatu benda • Mengasiasikan/mengolah |  | <p>Jepang</p> <p>3.2.3Dapat menyebutkan informasi terkait kepemilikan benda dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.4Dapat mendeskripsikan dalam bahasa Jepang</p> <p>4.2.1Dapat Mengemukakan informasi berkenaan dengan kepemilikan</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Praktek - Proyek - Portofolio | | |
|--|--|--|---|---|---|--|--|

| | | | | | | | |
|---|--|---|---|----------------------------------|--|--|--|
| <p>4.2 Mengemukakan informasi berkenaan dengan kepemilikan benda secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar</p> | | <p>informasi (menyimpulkan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan informasi yang didapat terkait kepemilikan suatu benda contoh: seperti buku saya (watashi no hon), tas saya (watashi no kaban), pulpen saya (watashi no pen), dan sebagainya • Mengomunikasikan - Melakukan percakapan sederhana dengan teman contoh : A : kore wa |  | <p>benda dalam bahasa Jepang</p> | | | |
|---|--|---|---|----------------------------------|--|--|--|


| | | | | | | | |
|--|--|---|---|--|---|-------------------------------------|--|
| | | <p>anata no pen desuka B : hai, sore wa watashi no pen desu/ iie, sore wa watashi no pen dewaarimasen</p> | | | | | |
| <p>3.3Memahami informasi mengenai kondisi benda dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> | <p>Kondisi benda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kosa kata (ookii, chisai, atarashii, furui, hiroi, semai, akarui, kurai, hosoi, futoi) • Ungkapan yang digunakan (?) B san no uchi wa ookii desuka | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati: - Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru. contoh: mengamati gambar terkait kondisi suatu benda seperti besar (ookii), kecil (chisai), baru (atarashii), | <ul style="list-style-type: none"> -Religius -Nasionalis -Kemandirian -Gotong royong -Integritas | <p>3.3.1Mengenal kosa kata mengenai kondisi benda dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.2Mengenal ungkapan yang digunakan</p> | <p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Penilaian <p>Teman Sejawat</p> <p>- Jurnal</p> <p>Pengetahuan/kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes tulis | <p>2 x 2 JP (2 kali pertemuan)</p> | |

| | | | | | | | |
|---|---|--|---|---|---|--|--|
| <p>4.3 Menggunakan ungkapan yang menyatakan tentang kondisi benda secara lisan maupun</p> | <p>(+) hai, ookii desu (-) iie, chisai desu</p> | <p>dan sebagainya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanya: <ul style="list-style-type: none"> - Bertanya mengenai informasi yang sudah didapat serta mengenai informasi yang belum dimengerti/dipahami tentang kondisi suatu benda • Mengeksperimen/mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> - Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan |  | <p>mengenai kondisi benda dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.3Dapat menyebutkan informasi terkait kondisi benda dalam bahasa Jepang</p> <p>3.4Mampu memahami informasi terkait dengan kondisi benda</p> <p>4.3.1Dapat Menggunakan</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Tes lisan - Penugasan <p>Ketrampilan/psi komotor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktek - Proyek - Portofolio | | |
|---|---|--|---|---|---|--|--|

| | | | | | | | |
|---|--|---|---|---|--|--|--|
| <p>tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar</p> | | <p>dengan kondisi suatu benda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengasiasikan/mengolah informasi (membandingkan) - Membandingkan ungkapan bentuk positif dan bentuk negatif terkait kondisi suatu benda contoh: hai, ookii desu (positif), iie chisai desu (negatif) • Mengomunikasikan - Melakukan percakapan sederhana dengan teman contoh : |  | <p>an ungkapan terkait dengan kondisi benda dalam bahasa Jepang</p> | | | |
|---|--|---|---|---|--|--|--|


| | | | | | | | |
|---|--|--|---|---|---|------------------------------------|--|
| | | <p>A : B san no uchi wa ookii desuka</p> <p>B : hai, ookii desu/ iie, chisai desu</p> | | | | | |
| <p>3.3Memahami informasi mengenai kegiatan sehari-hari dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> | <p>Kegiatan sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kosakata - Bentuk positif (masu) (asobimasu, eigawomimasu, soujishimasu, sanposhimasu, kaimonoshimasu, himasu, oyogimasu, aimasu, gohan wo tabemasu, ongaku wo | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati: - Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru contoh: mengamati video terkait kegiatan sehari-hari seperti bangun (okimasu), makan pagi (asa gohan), dan sebagainya | <ul style="list-style-type: none"> -Religius -Nasionalis -Kemandirian -Gotong royong -Integritas | <p>3.3.1Mengenal kosakata mengenai kegiatan sehari-hari dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.2Mengenal ungkapan yang digunakan mengenai</p> | <p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Penilaian Teman Sejawat - Jurnal <p>Pengetahuan/kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes tulis - Tes lisan - Penugasan | <p>3 x 2 JP (3 kali pertemuan)</p> | |

| | | | | | | | |
|--|---|---|---|--|---|--|--|
| | <p>kikimasu, hon wo yomimasu, okimasu, nemasu)</p> <p>- Bentuk negatife (masen) ((asobimassen, eigawomimassen, soujishimassen, sanposhimassen, kaimonoshimassen, himassen, oyogimassen, aimasen, gohan wo tabemassen, ongaku wo kikimassen, hon wo yomimassen, okimassen, nemassen)</p> <p>• Ungkapan yang digunakan</p> | <p>• Menanya:</p> <p>- Bertanya tentang informasi yang sudah didapat serta mengenai informasi yang belum dimengerti tentang kegiatan sehari-hari</p> <p>• Mengeksperimen/mengeksplorasi</p> <p>- Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan</p> |  | <p>kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.3Dapat menyebutkan informasi terkait kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.4Mampu memahami ungkapan yang digunakan terkait kegiatan sehari-hari</p> <p>4.3.1Dapat</p> | <p>Ketrampilan/psi komotor</p> <p>- Praktek</p> <p>- Proyek</p> <p>- Portofolio</p> | | |
|--|---|---|---|--|---|--|--|


| | | | | | | | |
|---|--|---|---|---|--|--|--|
| <p>4.3 Menggunakan ungkapan yang menyatakan tentang kegiatan sehari-hari secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar</p> | <p>(?) maiasa, soujishimasuka (+) hai, maiasa souji shimasu (-) iie, maiasa souji shimasen</p> | <p>kegiatan sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengasosiasikan/ mengolah informasi (membandingkan) <ul style="list-style-type: none"> - Membandingkan informasi yang diperoleh terkait kegiatan sehari-hari contoh: membandingkan mengenai kegiatan bentuk positif (tabemasu) dan bentuk negatif (tabemasen) • Mengomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan percakapan sederhana |  | <p>menggunakan ungkapan terkait dengan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang</p> | | | |
|---|--|---|---|---|--|--|--|

| | | | | | | | |
|--|---|--|---|--|--|-----------------------------|--|
| | | dengan teman contoh : A : maiasa, soujishimasuka B : hai, maiasa souji shimasu/ iie, maiasa souji shimasen | | | | | |
| 3.3Memahami informasi mengenai jadwal kegiatan di rumah dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | Jadwal kegiatan di rumah • Kosa kata - 05 : 30 (okimasu) - 06 : 00 (mizu wo abimasu) - 06 : 30 (asa gohan wo tabemasu) - 07 : 00 (gakkou e ikimasu) - 07 :30 — 01 :30 (gakkou | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati: <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru contoh: mengamati video terkait jadwal kegiatan di rumah seperti bangun pagi jam 6 (6 ji ni okimasu), makan pagi jam 7.30 (asa gohan wo tabemasu), | -Religius -Nasionalis -Kemandirian -Gotong royong -Integritas | 3.3.1Mengenal jadwal kegiatan di rumah dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang 3.3.2Mengenal ungkapan mengenai jadwal kegiatan di rumah dalam | Sikap / afektif : - Observasi - Penilaian Teman Sejawat - Jurnal Pengetahuan/kognitif - Tes tulis - Tes lisan - Penugasan | 3 x 2 JP (3 kali pertemuan) | |

| | | | | | | | |
|---|--|---|---|--|---|--|--|
| <p>4.3 Menggunakan ungkapan yang menyatakan tentang jadwal kegiatan di rumah secara</p> | <p>e benkyoushimasu) - 02 : 00 (gohan wo tabemasu) - 03 : 00 (yasumimasu) - 03 : 30 (asobimasu) - 06 : 00 (oinori wo shimasu) - 07 : 00 -09 : 30 (benkyoushimasu) - 10 : 00 (nemasu) Gozen (jam 1 pagi-12 siang) Gogo (jam 1 siang-12 malam) • Ungkapan yang digunakan (?) A san wa nan jini okimasuka</p> | <p>dan sebagainya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanya: <ul style="list-style-type: none"> - Bertanya tentang informasi yang sudah didapat serta mengenai informasi yang belum dimengerti tentang jadwal kegiatan di rumah • Mengeksperimen/mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> - Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan |  | <p>bahasa Jepang</p> <p>3.3.3Dapat menyebutkan informasi terkait dengan jadwal kegiatan di rumah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.4Mampu memahami ungkapan yang digunakan terkait jadwal kegiatan di rumah dalam</p> | <p>Ketrampilan/psikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktek - Proyek - Portofolio | | |
|---|--|---|---|--|---|--|--|

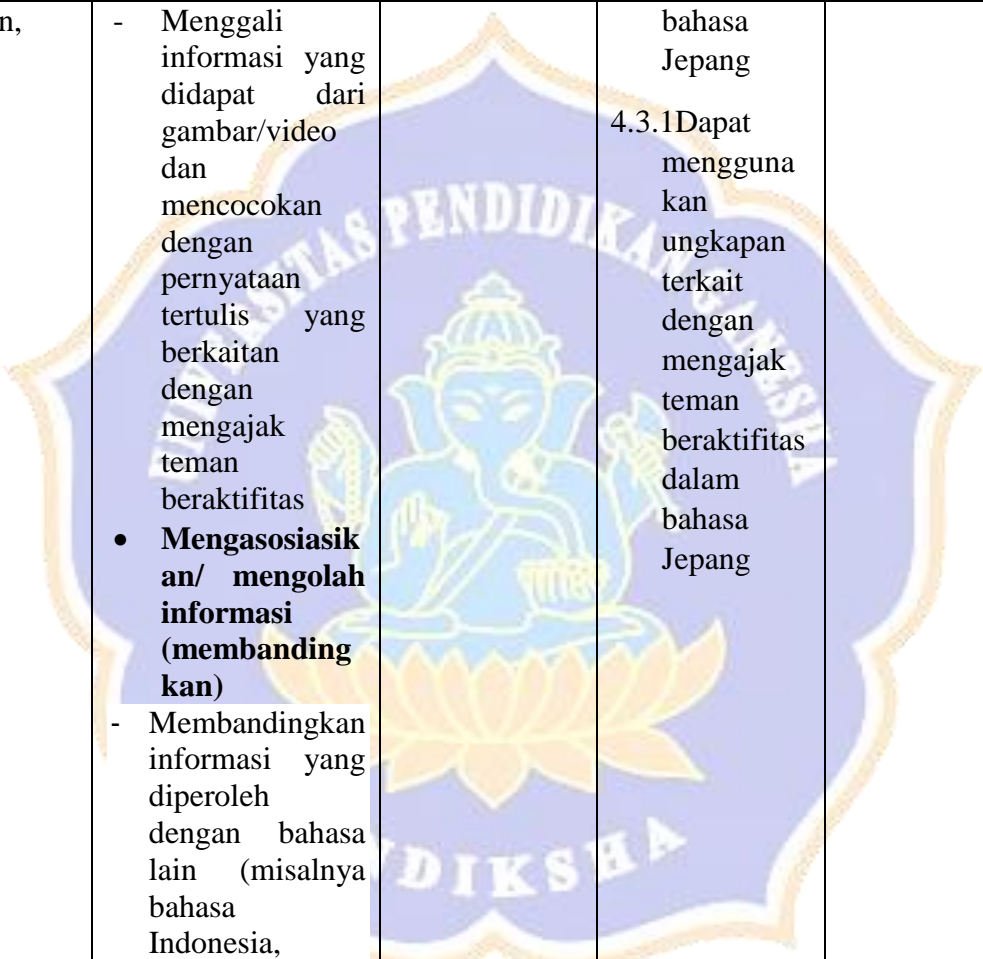
| | | | | | | | |
|--|--|--|---|---|--|--|--|
| <p>lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar</p> | <p>(+) watashi wa 5 jihan ni okimasu (?) gakkou de nanji kara nanji made benkyoushimasuka</p> | <p>dengan jadwal kegiatan di rumah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengasosiasikan/ mengolah informasi (membandingkan) - Membandingkan informasi yang diperoleh terkait jadwal kegiatan di rumah contoh: membandingkan penyebutan jam 4 (jo ji) bukan (yon ji), jam 9 (ku ji) bukan (kyuu ji) • Mengomunikasikan - Melakukan percakapan |  | <p>bahasa Jepang</p> <p>4.3.1Dapat Menggunakan ungkapan mengenai jadwal kegiatan di rumah dalam bahasa Jepang</p> | | | |
|--|--|--|---|---|--|--|--|

| | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|--|-------------------------------------|--|
| | | <p>sederhana dengan teman contoh :</p> <p>A : B san wa nan ji ni okimasuka</p> <p>B : watashi wa 5 ji han ni okimasu</p> | | | | | |
| <p>3.3Memahami informasi mengenai kegiatan yang berurutan dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> | <p>Kegiatan yang berurutan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kosa kata/ungkapan Mai asa 5 ji han ni okimasu, 6 ji ni mizu wo abimasu, 6 ji han ni asa gohan wo tabemasu, Soshite, gakkou e ikimasu, 7 ji han ni kara 1 ji han made benkyoushmasu, 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati: <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru contoh: mengamati informasi dari guru mengenai kegiatan yang berurutan seperti • Menanya: <ul style="list-style-type: none"> - Bertanya tentang informasi yang | <ul style="list-style-type: none"> -Religius -Nasionalis -Kemandirian -Gotong royong -Integritas | <p>3.3.1Mengenal kegiatan yang berurutan dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.2Mengenal ungkapan mengenai kegiatan yang</p> | <p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Penilaian Teman Sejawat - Jurnal <p>Pengetahuan/kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes tulis - Tes lisan | <p>2 x 2 JP (2 kali pertemuan)</p> | |

| | | | | | | | |
|------------------------|---|--|--|---|--|--|--|
| <p>4.3 Menggunakan</p> | <p>ji ni yasumimasu, Sore kara 3 ji han ni asobimasu, 6 ji ni oinori wo shimasu, Uchi de 7 ji ni, kara 9 ji han made benkyoushimasu, 10 ji ni nemasu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ungkapan yang digunakan (?) A san wa 3 ji ni nani wo okimasuka (+) 3 ji ni asobimasu | <p>sudah didapat serta mengenai informasi yang belum dimengerti mengenai kegiatan yang berurutan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksperimen/mengeksplorasi - Menuliskan kegiatan yang biasa dilakukan dari mulai dan berakhirnya kegiatan tersebut dalam sebuah karangan pendek. • Mengasosiasi informasi (menyimpulkan) - Menyimpulkan |  | <p>berurutan dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.3Dapat menyebutkan informasi terkait kegiatan yang berurutan dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.4Mampu memahami ungkapan terkait dengan kegiatan yang berurutan</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Penugasan <p>Ketrampilan/psi komotor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktek - Proyek - Portofolio | | |
|------------------------|---|--|--|---|--|--|--|

| | | | | | | | |
|--|--|---|---|---|---|-------------------------------------|--|
| <p>ungkapan yang menyatakan tentang kegiatan yang berurutan secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar</p> | | <p>informasi mengenai kegiatan berurutan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan Mempresentasikan ke depan mengenai karangan pendek yang dibuat | | <p>dalam bahasa Jepang</p> <p>4.3.1Dapat menggunakan ungkapan tentang kegiatan yang berurutan dalam bahasa Jepang</p> | | | |
| <p>3.3Memahami informasi mengenai mengajak teman beraktifitas dan mengenal</p> | <p>Mengajak teman beraktifitas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kosa kata Umi (laut), Yama (gunung), Mizu | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati: - Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru contoh: mengamati | <ul style="list-style-type: none"> -Religius -Nasionalis -Kemandirian -Gotong royong -Integritas | <p>3.3.1Mengenal ungkapan terkait mengajak teman beraktifitas dan ungkapan</p> | <p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Penilaian Teman | <p>3 x 2 JP (3 kali pertemuan)</p> | |

| | | | | | | | |
|---|--|---|--|---|---|--|--|
| <p>ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>4.3 Menggunakan ungkapan yang menyatakan tentang mengajak teman beraktifitas secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang</p> | <p>umi (danau), Doubutsuen (kebun binatang), yuenchi (tempat hiburan), kouen (taman), taki (air terjun), fuuru (kolam renang), Biichi (pantai)</p> <p>Onsen (air panas), hakubutsukan (museum)</p> <p>Shokubutsuen (kebun raya)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ungkapan yang digunakan (?) isshoni yama he ikimashouka (+) idesune, ikimashou | <p>informasi dari guru mengenai mengajak teman beraktifitas seperti maukah bersama-sama pergi ke gunung (isshoni yama he ikimashouka)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanya: <ul style="list-style-type: none"> - Bertanya tentang informasi yang sudah didapat serta mengenai informasi yang belum dimengerti mengenai mengajak teman beraktifitas • Mengeksperimen/mengeksplorasikan |  | <p>perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.2Dapat menyebutkan informasi terkait mengajak teman beraktifitas dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.3Mampu memahami ungkapan terkait mengajak teman beraktifitas dalam</p> | <p>Sejawat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jurnal <p>Pengetahuan/kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes tulis - Tes lisan - Penugasan <p>Ketrampilan/psikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktek - Proyek - Portofolio <p>mengenai mengajak teman beraktifitas</p> | | |
|---|--|---|--|---|---|--|--|

| | | | | | | | |
|--------------|----------------------------------|---|---|--|--|--|--|
| <p>benar</p> | <p>(-) sumimasen, chotto....</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan mengajak teman beraktifitas • Mengasiasikan/ mengolah informasi (membandingkan) - Membandingkan informasi yang diperoleh dengan bahasa lain (misalnya bahasa Indonesia, |  | <p>bahasa Jepang</p> <p>4.3.1Dapat menggunakan ungkapan terkait dengan mengajak teman beraktifitas dalam bahasa Jepang</p> | | | |
|--------------|----------------------------------|---|---|--|--|--|--|

Bahasa Inggris dll) dalam bahasa Jepang kata pantai bisa disebutkan dengan 2 cara penyebutan yaitu bi-ci/kaigang sedangkan bahasa Indonesia hanya satu

- **Mengomunikasikan**

- Melakukan percakapan sederhana dengan teman contoh:

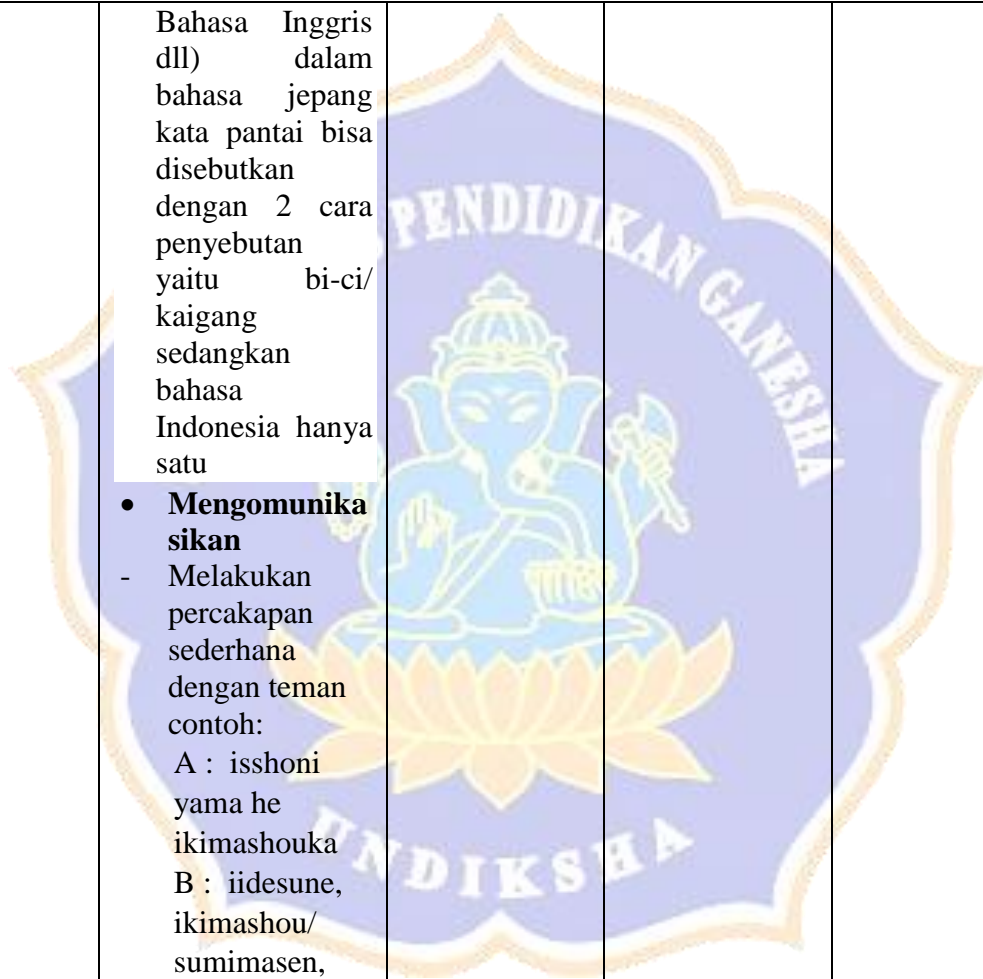
A : isshoni yama he

ikimashouka

B : iidesune,

ikimashou/

sumimasen,



| | | | | | | | |
|--|--|----------|--|--|--|--|--|
| | | chotto.. | | | | | |
|--|--|----------|--|--|--|--|--|



Lampiran 10. Produk RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP LANJUTAN) PEMBELAJARAN BAHASA
JEPANG UNTUK SEKOLAH DASAR DI BALI**



OLEH:

PUTU KRISDA RATMA DEVI

DESAK MADE SRI MARDANI, S.S., M.Pd.

I WAYAN SADYANA, S.S., M.SI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDxx
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas/ Semester : ...
Materi Pokok : Menenal Ruangan di Rumah
Alokasi Waktu : 2x2 jam pelajaran

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-1 (Sikap Spiritual) : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI- 2 (Sikap Sosial) : Menunjukkan perilaku: a) jujur, b) disiplin, c) santun, d) percaya diri, e) peduli, dan f) bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, tetangga, dan negara.

KI- 3 (Pengetahuan) : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI- 4 (Keterampilan) : Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak: a) kreatif, b) produktif, c) kritis, d) mandiri, e) kolaboratif, dan f) komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|--|
| 3.1 Mengidentifikasi informasi mengenai nama ruangan di rumah dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | 3.1.1 Mengetahui kosakata mengenai nama ruangan di rumah dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang 3.1.2 Mengetahui ungkapan yang digunakan mengenai nama ruangan di rumah dalam bahasa Jepang 3.1.3 Dapat menyebutkan informasi terkait nama ruangan di rumah dalam bahasa Jepang |
| 4.1 Menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar tentang nama ruangan di rumah | 4.1.1 Dapat mengkomunikasikan ungkapan yang digunakan tentang nama ruangan di rumah dalam bahasa Jepang |

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik siswa diharapkan mampu untuk mengamati, menanya mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengkomunikasikan hal-hal terkait mengenai nama ruangan di rumah. Selain itu melalui *Discovery Learning* siswa mampu menemukan kosakata baru, ungkapan serta membuat karangan sederhana. Siswa juga mampu menyatakan ungkapan yang bisa dibuat dengan kosakata yang ditemukan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun. Serta mampu mengembangkan komunikasi (*Communication*), kolaborasi (*Collaboration*),

berpikir kritis (*Critical Thinking*), bisa menyelesaikan masalah dan kreatif (*Creativity*) (4C), disamping itu juga siswa diharapkan untuk mampu berpikir dalam jangkauan yang lebih tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

D. Materi Pembelajaran

(Terlampir)

E. Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : Sainifik
- b. Model Pembelajaran : Discovery Learning, Problem Based Learning
- c. Metode : Ceramah, permainan , dan diskusi

F. Media Pembelajaran

- a. Media: Video/ power point, gambar
- b. Alat/ bahan: LCD, proyektor, papan tulis

G. Sumber Belajar

- a. Buku ajar Uki-Uki Manabo, LKPD

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます) , memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう) 。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingatnkan kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta untuk mengamati media (video/power point) yang ditayangkan (ビデオを見てください) | |

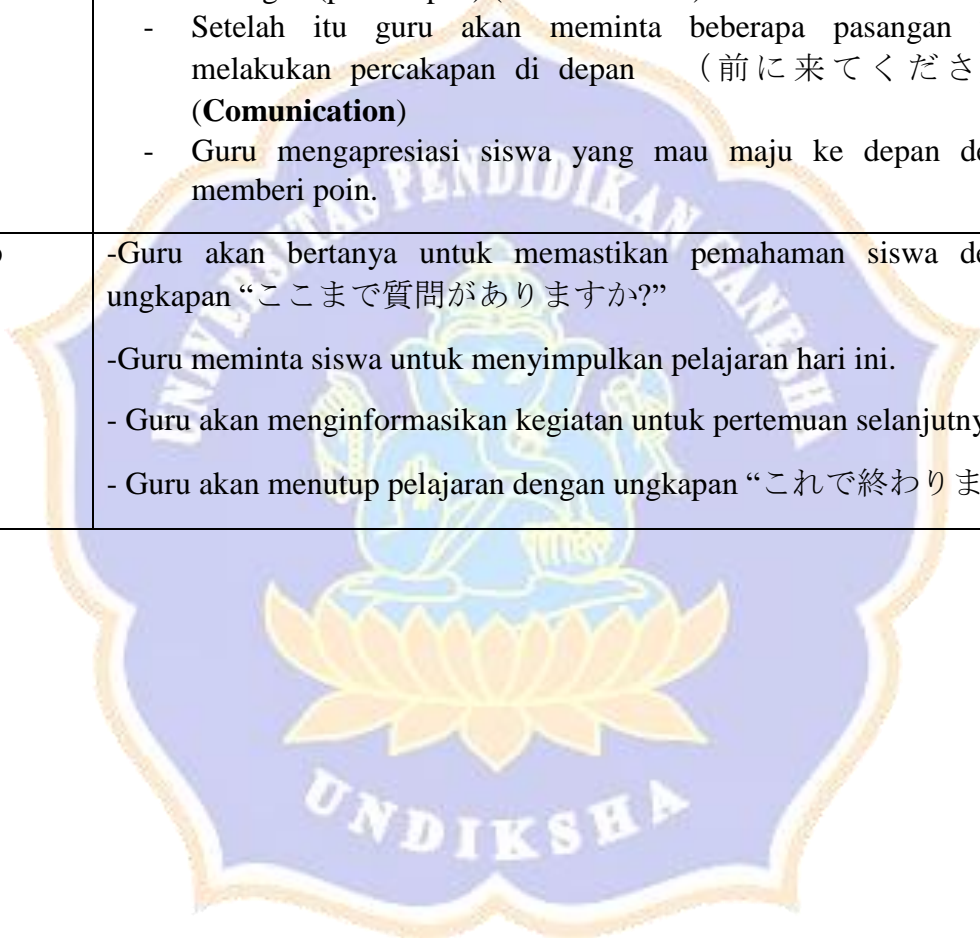
| | | |
|--|---|--|
| | <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah siswa mengamati media, siswa akan diminta untuk menebak tema pembelajaran hari ini sesuai dengan yang mereka tangkap melalui media. (ビデオをみて、今何を勉強しますか、皆さんしていますか。) <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selanjutnya guru akan menayangkan ulang media yang diamati tadi dan meminta siswa untuk mencatat kosa kata dan ungkapan yang mereka temukan dari media yang ditayangkan. (語彙を書いてください) <p>Mengeksplor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah siswa selesai mencatat kosa kata dan ungkapan guru akan meminta siswa untuk membentuk kelompok (setiap kelompok terdiri dari 4 orang). Kemudian setiap kelompok diminta untuk berdiskusi menemukan arti dari kosa kata yang dicatat maupun arti dari ungkapan yang dicatat. Jika ada yang kurang dipahami siswa bisa bertanya pada teman sekelompoknya, tetapi jika siswa tidak dapat memecahkan masalahnya secara berkelompok maka siswa dapat bertanya pada guru. <p>Collaboration</p> <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah semua kelompok selesai mencari arti kosa kata maka guru akan mengajak siswa bermain, permainan ini bernama Ayo Tebak Aku! ✓ Mula-mula guru menunjukkan gambar denah rungan di rumah dan menempelnya di papan tulis ✓ Sebelum game ini dimulai guru telah menyiapkan kertas yang berisikan petunjuk ruangan dalam Bahasa Indonesia (kertas ini telah digunting kecil dan digulung). ✓ Kemudian guru akan meminta salah satu siswa untuk maju ke depan dan memilih salah satu kertas yang berisi petunjuk ✓ Selanjutnya siswa tersebut harus membaca petunjuk yang di ambil dan ia harus menjawab ruangan apa yang dimaksudkan, kemudian menempelkan nama ruangnya dalam Bahasa Jepang (telah disediakan) pada denah. ✓ Guru akan memberi apresiasi pada siswa yang mau maju ke depan (すごいですね) ✓ Begitu seterusnya sampai petunjuk habis ✓ Setelah semua nama ruangan tertempel di denah guru akan membaca semua nama ruangan sambil menunjuk ruangan yang ada di denah, | |
|--|---|--|

| | | |
|---------|---|--|
| | ✓ kemudian siswa akan menirukan ucapan guru. | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> -Guru dan siswa akan membuat kesimpulan mengenai kosa kata yang dipelajari - Guru akan menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya - Pengajar akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります” | |

Pertemuan ke-2

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます) , memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan meminta siswa untuk mengingat kosa kata yang dipelajari sebelumnya dengan cara, guru akan menunjukkan gambar ruangan dan siswa harus menyebutkannya dalam Bahasa Jepang. (Konfirmasi) - Setelah itu guru akan meminta siswa duduk sesuai kelompok pertemuan sebelumnya, setiap kelompok akan diberikan percakapan pendek (berbahasa Jepang). Siswa akan diminta untuk mencari ungkapan yang ada di dalam percakapan sederhana dan mencari inti dari percakapan, kemudian siswa diminta untuk melengkapi percakapan yang rumpang (Collaboration) - Setelah semua kelompok selesai berdiskusi, guru akan meminta setiap kelompok secara bergilir mempresentasikan hasil diskusi mereka. Setelah kelompok selesai presentasi, teman dari kelompok | |

| | | |
|----------------|---|--|
| | <p>lain akan menanggapi. (前に来てください) (Communication) (皆さん聞いてください)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan menulis di papan ungkapan yang ditemukan oleh kelompok yang presentasi. - Guru memberi apresiasi pada kelompok yang maju ke depan. - Setelah semua kelompok presentasi, guru akan menjelaskan ungkapan yang telah ditemukan dan memberikan contoh lain. - Selanjutnya guru akan meminta setiap siswa untuk mencari pasangan. Guru meminta setiap pasangan untuk membuat karangan (percakapan) (Collaboration) - Setelah itu guru akan meminta beberapa pasangan untuk melakukan percakapan di depan (前に来てください) (Communication) - Guru mengapresiasi siswa yang mau maju ke depan dengan memberi poin. | |
| <p>Penutup</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Guru akan bertanya untuk memastikan pemahaman siswa dengan ungkapan “ここまで質問がありますか?” -Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pelajaran hari ini. - Guru akan menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya - Guru akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります” | |



I. Penilaian

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan/jurnal
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Pemahaman
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik

2. Bentuk Penilaian :

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- b. Tes Pemahaman : Tanya jawab
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap Melalui Pengamatan

Bubuhkan tanda \checkmark pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

| No | Nama | Kreatif | | | | Percaya diri | | | |
|----|------|---------|----|----|----|--------------|----|----|----|
| | | BT | MT | MB | MK | BT | MT | MB | MK |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |

Keterangan:

- a) BT (belum nampak) jika belum menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas.
- b) MT (mulai tampak) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten.
- c) MB (mulai berkembang) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas (cukup sering) dan mulai ajeg/konsisten.
- d) MK (membudaya) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten.

B. Penilaian Pemahaman melalui tanya jawab

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

 Kelas :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|-------------------------|---|---|---|---|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Ungkapan / pola kalimat | Ungkapan yang dibuat sudah sesuai | Ada kesalahan kecil dalam membuat ungkapan, tetapi makna dapat dipahami. | Kesalahan dalam membuat ungkapan sehingga membuat makna kurang dapat dipahami | Kesalahan fatal dalam membuat ungkapan sehingga makna tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Kosa kata | Dapat menggunakan kosa kata dengan sangat leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata dengan cukup leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan ada beberapa kesalahan-kesalahan. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan banyak kesalahan. | Skor maksimal 4 |
| Kecapatan dan Ketepatan | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan dengan jawaban yang tepat | Menjawab pertanyaan agak lambat tetapi jawaban tepat | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat tetapi jawaban kurang tepat. | Menjawab pertanyaan dengan lambat dan jawaban kurang tepat | Skor maksimal 4. |
| Pelafalan | Pelafalan sangat baik dan sangat mudah dipahami. | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada pelafalan, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan pelafalan, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

C. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Siswa dalam kelompok diminta untuk menemukan ungkapan, mencari inti percakapan, kemudian melengkapi percakapan yang rumpang. Setelah itu setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Materi :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|------------------------------------|---|---|--|--|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Menemukan ungkapan | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar dan diucapkan dengan benar saat presentasi | Ungkapan yang ditemukan benar. Penulisan ungkapan salah tetapi diucapkan dengan benar | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar tetapi diucapkan salah dalam presentasi | Ungkapan yang ditemukan salah, penulisan salah dan diucapkan dengan keliru | Skor maksimal 4 |
| Menemukan inti percakapan | Inti percakapan yang dibuat sesuai dan dapat dimengerti. | Inti percakapan yang dibuat kurang sesuai tetapi dapat dipahami | Inti percakapan yang dibuat tidak sesuai tapi dapat dipahami maksudnya | Inti percakapan yang dibuat tidak sesuai dan tidak dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Melengkapi percakapan yang rumpang | Jawaban yang digunakan benar, logis dan dapat dipahami | Jawaban yang digunakan kurang tepat tapi dapat dipahami | Jwaban yang digunakan kurang tepat | Jawaban yang digunan salah | Skor maksimal 4. |
| Presentasi | Presentasi lancar, dan dapat dipahami | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada presentasi, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan presentasi, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

Lampiran

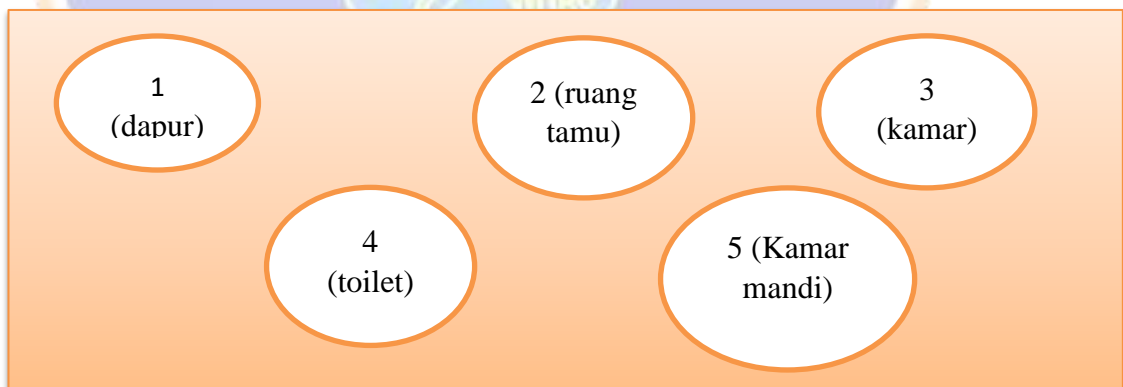
❖ Kosa kata

| | |
|--------------|----------------|
| Heya | Kamar |
| Ima | ruang tamu |
| Toire | Toilet |
| Yokushitsu | kamar mandi |
| daidokoro | Dapur |
| niwa | Halaman |
| Famiri ruumu | ruang keluarga |

❖ Ungkapan yang digunakan

- (?) koko/soko/asoko wa nan desuka
- (+) koko/soko/asoko wa toire desu.

Contoh Percakapan



Percakapan

Nia : Ani san, asoko wa nan desuka?

Ani : Asoko wa watashi no heya desu.

Nia : Sou desune. Koko wa nan desuka?

Ani : Koko wa (.....) (2)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDxx
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas/ Semester : ...
Materi Pokok : Menenal Nama Benda di Rumah
Alokasi Waktu : 2x2 jam pelajaran

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-1 (Sikap Spiritual) : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI- 2 (Sikap Sosial) : Menunjukkan perilaku: a) jujur, b) disiplin, c) santun, d) percaya diri, e) peduli, dan f) bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, tetangga, dan negara.

KI- 3 (Pengetahuan) :Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI- 4 (Keterampilan) : Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak: a) kreatif, b) produktif, c) kritis, d) mandiri, e) kolaboratif, dan f) komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|---|
| 3.1 Mengidentifikasi informasi mengenai nama benda di dalam rumah dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | 3.1.1 Mengenal kosa kata mengenai nama benda di dalam rumah dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang 3.1.2 Mengenal ungkapan yang digunakan mengenai nama benda di dalam rumah dalam bahasa Jepang 3.1.3 Dapat menyebutkan informasi terkait nama benda di dalam rumah dalam bahasa Jepang |
| 4.1 Menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar tentang nama benda di dalam rumah | 4.1.1 Dapat mengomunikasikan ungkapan yang digunakan tentang nama ruangan di rumah dalam bahasa Jepang |

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik siswa diharapkan mampu untuk mengamati, menanya mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengomunikaikan hal-hal terkait mengenal ruangan di rumah. Selain itu melalui *Discovery Learning* siswa mampu menemukan kosakata baru, ungkapan serta membuat karangan sederhana. Siswa juga mampu menyatakan ungkapan yang bisa dibuat dengan kosa kata yang ditemukan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun. Serta mampu mengembangkan komunikasi (*Communication*), kolaborasi (*Collaboration*), berpikir kritis (*Critical Thinking*), bisa

menyelesaikan masalah dan kreatif (*Creativity*) (4C), disamping itu juga siswa diharapkan untuk mampu berpikir dalam jangkauan yang lebih tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

D. Materi Pembelajaran

(Terlampir)

E. Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : Saintifik
- b. Model Pembelajaran : Discovery Learning, Problem Based Learning
- c. Metode : Ceramah, permainan , dan diskusi

F. Media Pembelajaran

- a. Media: Video/ power point, gambar
- b. Alat/ bahan: LCD, proyektor, papan tulis

G. Sumber Belajar

- a. Buku ajar Uki Uki Manabo dan LKPD

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます, memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari | |

| | | |
|------|---|--|
| | - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <p>- Guru meminta siswa untuk mengamati media yang ditayangkan (ビデオを見てください)</p> <p>Mengamati</p> <p>- Setelah siswa mengamati media. Guru akan bertanya “Setelah menyimak video/ power point tadi, apakah ada yang bisa menebak kita akan belajar tema apa hari ini?” (ビデオを見て、今何を勉強しますか。知っていますか。</p> <p>Menanya</p> <p>- Guru akan memberi apresiasi secara verbal seperti “はい、せかいです” atau memberi tepuk tangan.</p> <p>- Selanjutnya guru akan menayangkan media tadi (video/ power point) untuk keduanya dan meminta siswa untuk menemukan dan mencatat kosa kata dan ungkapan yang digunakan dalam media tersebut. (語彙を書いてください)</p> <p>- Setelah siswa mencatat kosa kata dan ungkapan yang ada pada media. Guru meminta siswa mencari arti dari kosa kata tersebut secara mandiri (guru memberi waktu sekitar 10-15 menit).</p> <p>Konfirmasi</p> <p>- Setelah itu guru akan memastikan kesesuaian antara kosa kata dalam Bahasa Jepang dan artinya dalam Bahasa Indonesia dengan cara:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mula-mula guru akan menempelkan gambar benda- benda di papan, selain itu guru juga menyediakan kertas berukuran kecil yang sudah terdapat tulisan kosa kata benda-benda (dalam bahasa Jepang) yang sesuai dengan benda yang tertempel di papan. • Setelah itu guru akan meminta siswa untuk maju ke depan untuk menempelkan nama benda (dalam Bahasa Jepang) sesuai dengan gambar yang tertempel di papan | |

| | | |
|---------|--|--|
| | <p>(前に来てください)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi apresiasi bagi siswa yang mau maju ke depan (いいです) • Begitu seterusnya sampai semua kosa kata tertempel pada gambar benda. • Setelah semua kosa kata tertempel pada gambar, guru akan membaca kosa kata sambil menunjuk gambarnya kemudian siswa akan mengikuti kosa kata yang diucapkan guru (言ってください) • Setelah selesai membaca semua kosa kata bersama-sama, maka guru akan melepas semua kosa kata yang tertempel di papan | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa akan membuat kesimpulan mengenai kosa kata yang dipelajari - Guru akan menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya - Guru akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります”。 | |

Pertemuan ke-2

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます) , memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan | |

| | | |
|------|--|--|
| | <p>pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan meminta siswa untuk mengingat kosa kata yang dipelajari sebelumnya dengan cara, guru akan menunjukkan gambar ruangan dan siswa harus menyebutkannya dalam Bahasa Jepang (写真を見てください) - Setelah itu guru akan mengajak siswa bermain, permainan ini bernama “Ini aku, temukan aku” <ul style="list-style-type: none"> • Pertama-tama guru akan membagi kelompok dengan nomor absen ganjil dan genap. Bagi yang memiliki nomor absen ganjil akan mendapatkan gambar benda-benda (1 orang 1 gambar) sedangkan kelompok yang memiliki nomor absen genap mendapat nama benda-benda dalam Bahasa Jepang (1 orang 1 nama benda). Setelah itu guru akan menginstruksikan siswa untuk mencari pasangannya masing-masing. Mereka harus menemukan teman dengan gambar yang sesuai dengan nama benda yang mereka bawa, begitu juga sebaliknya mereka harus menemukan teman yang membawa nama benda yang sesuai dengan gambar yang mereka bawa. • Setelah itu guru akan memastikan kembali apakah semua siswa mendapat pasangan yang benar (gambar dan Bahasa Jepangnya sudah benar) • Guru akan meminta siswa untuk menunjukkan gambar dan menyebutkan kosa kata benda yang mereka dapat dalam bahasa Jepang bersama pasangan, kemudian teman-teman yang lain akan mengikuti. (も一度言ってください) - Setelah selesai bermain, guru akan meminta siswa untuk membentuk kelompok (1 kelompok terdiri dari 5 orang). | |

| | | |
|----------------|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Setelah itu guru akan memberi wacana pendek, kemudian guru akan meminta siswa untuk mencari ungkapan yang digunakan dan menafsirkan inti wacana secara singkat, setelah itu siswa harus melengkapi bagian wacana yang rumpang. (Collaboration) - Setelah itu guru akan meminta tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka, setelah itu akan ditanggapi kelompok lain (前に来てください) (聞いてください) (Mengomunikasikan) - Guru akan menulis ungkapan yang ditemukan tiap kelompok di papan. - Setelah semua kelompok presentasi, guru akan menjelaskan cara membuat ungkapan dan memberikan contoh lain pada siswa. - Selanjutnya guru akan meminta setiap siswa untuk mencari pasangan. - Setelah itu guru akan meminta beberapa pasang siswa untuk melakukan percakapan (前に来てください) - Guru memberi apresiasi berupa poin bagi siswa yang mau maju ke depan dan membacakan kalimatnya. | |
| <p>Penutup</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan bertanya untuk memastikan pemahaman siswa dengan ungkapan “ここまで質問がありますか”。 - Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pelajaran hari ini. - Guru akan menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya - Guru akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります”。 | |

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian:

- b. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan/jurnal
- c. Penilaian Pengetahuan : Tes Pemahaman
- d. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik

2. Bentuk Penilaian :

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- b. Tes Pemahaman : Tanya jawab
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap Melalui Pengamatan

| No | Nama | Kreatif | | | | Percaya diri | | | |
|----|------|---------|----|----|----|--------------|----|----|----|
| | | BT | MT | MB | MK | BT | MT | MB | MK |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |

Bubuhkan tanda \checkmark pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

Keterangan:

- e) BT (belum nampak) jika belum menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas.
- f) MT (mulai tampak) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten.
- g) MB (mulai berkembang) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten.
- h) MK (membudaya) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten.

B. Penilaian Pemahaman melalui tanya jawab

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :
Kelas :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|-------------------------|---|---|---|---|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Ungkapan / pola kalimat | Ungkapan yang dibuat sudah sesuai | Ada kesalahan kecil dalam membuat ungkapan, tetapi makna dapat dipahami. | Kesalahan dalam membuat ungkapan sehingga membuat makna kurang dapat dipahami | Kesalahan fatal dalam membuat ungkapan sehingga makna tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Kosa kata | Dapat menggunakan kosa kata dengan sangat leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata dengan cukup leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan ada beberapa kesalahan-kesalahan. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan banyak kesalahan. | Skor maksimal 4 |
| Kecapatan dan Ketepatan | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan dengan jawaban yang tepat | Menjawab pertanyaan agak lambat tetapi jawaban tepat | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat tetapi jawaban kurang tepat. | Menjawab pertanyaan dengan lambat dan jawaban kurang tepat | Skor maksimal 4. |
| Pelafalan | Pelafalan sangat baik dan sangat mudah dipahami. | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada pelafalan, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan pelafalan, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

C. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Siswa dalam kelompok diminta untuk menemukan ungkapan, mencari inti wacana, kemudian melengkapi bagian yang rumpang pada wacana. Setelah itu setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :
Materi :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|--------------------------------|---|---|--|--|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Menemukan ungkapan | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar dan diucapkan dengan benar saat presentasi | Ungkapan yang ditemukan benar. Penulisan ungkapan salah tetapi diucapkan dengan benar | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar tetapi diucapkan salah dalam presentasi | Ungkapan yang ditemukan salah, penulisan salah dan diucapkan dengan keliru | Skor maksimal 4 |
| Menemukan inti wacana | Inti wacana yang dibuat sesuai dan dapat dimengerti. | Inti wacana yang dibuat kurang sesuai tetapi dapat dipahami | Inti wacana yang dibuat tidak sesuai tapi dapat dipahami maksudanya | Inti wacana yang dibuat tidak sesuai dan tidak dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Melengkapi wacana yang rumpang | Jawaban yang digunakan benar, logis dan dapat dipahami | Jawaban yang digunakan kurang tepat tapi dapat dipahami | Jawaban yang digunakan Kurang tepat | Jawaban yang digunani salah | Skor maksimal 4. |
| Presentasi | Presentasi lancar, dan dapat dipahami | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada presentasi, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan presentasi, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

Lampiran

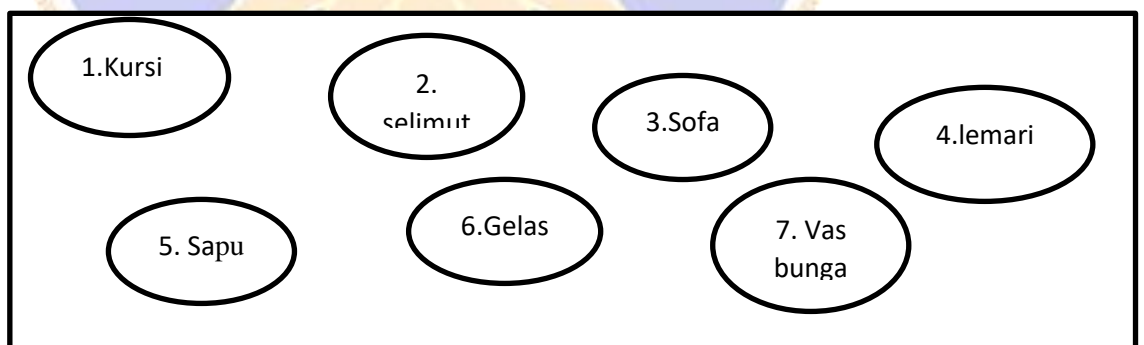
❖ Kosa kata

| | |
|--------------------|--------------------------------------|
| Tsukue (meja) | Makura (bantal) |
| Isu (kursi) | Moufu (selimut) |
| sofaa (sofa) | Tatami (tikar tatami) |
| beddo (ranjang) | Kaaten (gorden) |
| mattoresu (kasur) | Gomibako (tempat sampah) |
| Houki (sapu) | Kagami (cermin) |
| kabin (pas bunga) | Tana (lemari) |
| kushi (sisir) | Hikidashi (laci) |
| Hondana (rak buku) | Koppu (gelas) |
| Naifu (pisau) | Fooku (sendok garpu) |
| Supuun (sendok) | Eakon (AC) Senpuuki (Kipas angin) |

❖ Ungkapan yang digunakan

- (?) kore/sore/are wa nan desuka.
- (+) kore/sore/are wa zupuun desu.

Contoh Wacana



Ima Mira an wa Ari san no uchi ni imasu.

Mira san wa, ari san ni kikimashita, “Ari san sore wa nan desuka? (2)

Ari san wa “sore wa moufu desu”. “Sore wa nan desuka?(5)”. “Sore wa houki desu.

Sore ni mira san ha, mo ichi do, kikumashita “aa..sore wa nan desuka
(7)?Kirei desune”

Sore wa.....



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDxx
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas/ Semester : ...
Materi Pokok : Menyebutkan Binatang Kesukaan
Alokasi Waktu : 3x2 jam pelajaran

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-1 (Sikap Spiritual) : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI- 2 (Sikap Sosial) : Menunjukkan perilaku: a) jujur, b) disiplin, c) santun, d) percaya diri, e) peduli, dan f) bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, tetangga, dan negara.

KI- 3 (Pengetahuan) : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI- 4 (Keterampilan) : Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak: a) kreatif, b) produktif, c) kritis, d) mandiri, e) kolaboratif, dan f) komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|---|
| 3.1 Mengidentifikasi informasi mengenai binatang kesukaan dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | 3.1.1 Mengenal kosa kata mengenai binatang kesukaan dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang 3.1.2 Mengenal ungkapan yang digunakan mengenai binatang kesukaan dalam bahasa Jepang 3.1.3 Dapat menyebutkan informasi terkait binatang kesukaan dalam bahasa Jepang |
| 4.1 Menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar tentang binatang kesukaan | 4.1.1 Dapat mengomunikasikan ungkapan yang digunakan tentang binatang kesukaan dalam bahasa Jepang |

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik siswa diharapkan mampu untuk mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengomunikasikan hal-hal terkait mengenal ruangan di rumah. Selain itu melalui *Discovery Learning* siswa mampu menemukan kosakata baru, ungkapan serta membuat karangan sederhana. Siswa juga mampu menyatakan ungkapan yang bisa dibuat dengan kosa kata yang ditemukan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun. Serta mampu mengembangkan komunikasi (*Communication*), kolaborasi (*Collaboration*), berpikir kritis (*Critical Thinking*), bisa menyelesaikan masalah dan kreatif (*Creativity*) (4C), disamping itu

juga siswa diharapkan untuk mampu berpikir dalam jangkauan yang lebih tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

D. Materi Pembelajaran

(Terlampir)

E. Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : Saintifik
- b. Model Pembelajaran : Discovery Learning, Problem Based Learning
- c. Metode : Ceramah, permainan , dan diskusi

F. Media Pembelajaran

- a. Media: Video/ power point, gambar
- b. Alat/ bahan: LCD, proyektor, papan tulis

G. Sumber Belajar

- 1. Buku ajar Uki Uki Manabo, LKS

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます) , memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingatnkan kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa untuk mengamati media yang ditayangkan (video/ power point), guru meminta siswa mencari | |

| | | |
|----------------|---|--|
| | <p>pertanyaan dari media yang ditayangkan (ビデオを見てください)</p> <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah waktu mengamati/ menyimak dan mencatat pertanyaan telah selesai, guru akan menunjuk beberapa siswa untuk mengutarakan pertanyaannya. Kemudian pertanyaan itu akan ditanggapi oleh siswa lainnya, dan guru akan menambahkan, menekankan, atau meluruskan jawaban dari siswa (ビデオを見て質問がありますか。) <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah itu guru akan menayangkan media tadi untuk keduanya, kemudian guru akan meminta siswa untuk mencatat semua kosa kata dan menemukan ungkapan yang digunakan dalam media. (語彙を書いてください) - Setelah siswa mencatat kosa katanya dalam bahasa Jepang siswa harus mencari artinya dalam Bahasa Indonesia (alokasi waktu yang diberikan 5-10 menit) karena dalam media telah terdapat gambar yang mempermudah siswa untuk mengetahui arti kosa kata) <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah itu guru akan memastikan kebenaran kosa kata Bahasa Jepang dengan artinya dalam Bahasa Indonesia. - Guru akan menampilkan power point yang berisi kosa kata binatang dalam Bahasa Indonesia. Guru akan menanyakan satu per satu bahasa Jepang dari kosa kata binatang tersebut. (答えてください) - Setelah itu guru akan membaca kosa kata tersebut kemudian siswa akan mengikuti ucapan guru (一緒に言ってください) | |
| <p>Penutup</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa akan membuat kesimpulan mengenai kosa kata yang dipelajari - Guru akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります” | |

Pertemuan 2

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます, memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan meminta siswa untuk mengingat kembali kosa kata yang dipelajari sebelumnya dengan menampilkan power point yang berisi gambar binatang, kemudian siswa harus menyatakannya dalam Bahasa Jepang. (教えてください) - Selanjutnya, guru akan meminta siswa untk membentuk kelompok, kemudian guru akan memberi wacana pendek pada setiap kelompok. Guru akan meminta setiap kelompok untuk menemukan ungkapan dalam wacana berbahasa Jepang, mencari inti dari wacana dalam bahasa Indonesia dan melengkapi bagian rumpang yang ada di wacana. (Colabroration) - Setelah itu guru akan meminta setiap | |

| | | |
|---------|---|--|
| | <p>kelompok memilih perwakilannya untuk mempresentasikan hasil diskusinya.(前に来てください) (皆さん聞いてください) Setelah itu kelompok lain akan menanggapi. (Mengomunikasikan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan menulis di papan ungkapan yang ditemukan setiap kelompok. - Guru juga akan menanggapi inti cerita yang dikemukakan setiap kelompok dan pemecahan masalah yang mereka tawarkan (bagi kelompok yang menawarkan pemecahan masalah yang kreatif dan logis akan mendapat poin tambahan). - Setelah semua kelompok presentasi, guru akan menjelaskan tentang ungkapan yang mereka dapatkan dan membuat contoh ungkapan lain agar siswa lebih mengerti. | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan bertanya untuk memastikan pemahaman siswa dengan ungkapan “ここまで質問がありますか” - Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pelajaran hari ini. - Guru akan menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya - Guru akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります” | |

Pertemuan 3

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます) , memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam | |

| | | |
|---------|--|--|
| | <p>kehidupan sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan meminta siswa untuk mengingat ungkapan yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya - Setelah itu guru meminta setiap orang siswa membuat 3 ungkapan. - Guru akan menunjuk siswa secara acak untuk membacakan ungkapan yang telah dibuat.(皆さん聞いてください) - Setelah itu guru akan mengajak siswa bermain, permainan ini bernama “apakah kalian mengenali suaraku?” (guru telah menyediakan gambar binatang yang telah digulung) - Guru meminta salah satu siswa untuk maju (前に来ててください) dan memilih salah satu gulungan kertas yang berisi gambar. Setelah itu siswa harus menirukan suara dari binatang tersebut. Kemudian siswa lain akan menjawab nama binatang dalam bahasa Jepang. (答えてください) Selanjutnya guru meminta salah satu siswa untuk membuat ungkapan dengan nama binatang tadi. - Guru akan memberi apresiasi pada siswa yang mau maju ke depan dan menjawab (いいですね) - Begitu seterusnya sampai gambar binatang habis. - Setelah itu guru akan meminta siswa untuk mencari pasangan, kemudian guru akan menginstruksikan siswa membuat karangan (percakapan). - Selanjutnya guru akan meminta beberapa pasang siswa untuk melakukan percakapan (皆さんいってください) - Guru akan memberi apresiasi bagi pasangan yang maju ke depan (すごいですね) | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan bertanya untuk memastikan pemahaman siswa dengan ungkapan “ここまで質問がありますか “ - Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pelajaran menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya - Guru akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります” | |

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan/jurnal
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Pemahaman
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik

2. Bentuk Penilaian :

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- b. Tes Pemahaman : Tanya jawab
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap Melalui Pengamatan

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

| No | Nama | Kreatif | | | | Percaya diri | | | |
|----|------|---------|----|----|----|--------------|----|----|----|
| | | BT | MT | MB | MK | BT | MT | MB | MK |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |

Keterangan:

- a. BT (belum nampak) jika belum menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas.
- b. MT (mulai tampak) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten.
- c. MB (mulai berkembang) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten.
- d. MK (membudaya) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten.

B. Penilaian Pemahaman melalui tanya jawab

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

 Kelas :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|-------------------------|---|---|---|---|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Ungkapan / pola kalimat | Ungkapan yang dibuat sudah sesuai | Ada kesalahan kecil dalam membuat ungkapan, tetapi makna dapat dipahami. | Kesalahan dalam membuat ungkapan sehingga membuat makna kurang dapat dipahami | Kesalahan fatal dalam membuat ungkapan sehingga makna tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Kosa kata | Dapat menggunakan kosa kata dengan sangat leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata dengan cukup leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan ada beberapa kesalahan-kesalahan. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan banyak kesalahan. | Skor maksimal 4 |
| Kecapatan dan Ketepatan | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan dengan jawaban yang tepat | Menjawab pertanyaan agak lambat tetapi jawaban tepat | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat tetapi jawaban kurang tepat. | Menjawab pertanyaan dengan lambat dan jawaban kurang tepat | Skor maksimal 4. |
| Pelafalan | Pelafalan sangat baik dan sangat mudah dipahami. | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada pelafalan, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan pelafalan, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

C. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Siswa dalam kelompok diminta untuk menemukan ungkapan, mencari inti wacana, kemudian melengkapi bagian yang rumpang pada wacana. Setelah itu setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Materi :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|--------------------------------|---|---|--|--|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Menemukan ungkapan | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar dan diucapkan dengan benar saat presentasi | Ungkapan yang ditemukan benar. Penulisan ungkapan salah tetapi diucapkan dengan benar | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar tetapi diucapkan salah dalam presentasi | Ungkapan yang ditemukan salah, penulisan salah dan diucapkan dengan keliru | Skor maksimal 4 |
| Menemukan inti wacana | Inti wacana yang dibuat sesuai dan dapat dimengerti. | Inti wacana yang dibuat kurang sesuai tetapi dapat dipahami | Inti wacana yang dibuat tidak sesuai tapi dapat dipahami maksudanya | Inti wacana yang dibuat tidak sesuai dan tidak dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Melengkapi wacana yang rumpang | Jawaban yang digunakan benar, logis dan dapat dipahami | Jawaban yang digunakan kurang tepat tapi dapat dipahami | Jawaban yang digunakan Kurang tepat | Jawaban yang digunak salah | Skor maksimal 4. |
| Presentasi | Presentasi lancar, dan dapat dipahami | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada presentasi, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan presentasi, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

Lampiran

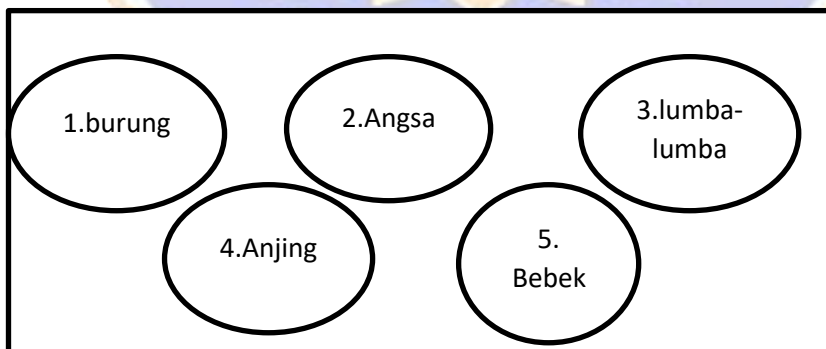
❖ Kosakata

| | |
|-------------------|---------------------|
| Tori (burung) | Kaeru (katak) |
| Neko (kucing) | Uma (kuda) |
| Inu (anjing) | Nezumi (tikus) |
| Sakana (ikan) | Buta (babi) |
| Kame (kuara-kura) | Hebi (ular) |
| Ushi (sapi) | Raion (singa) |
| Zou (gajah) | Usagi (kelinci) |
| Ahiru (bebek) | Saru (monyet) |
| Yagi (kambing) | Kuma (beruang) |
| Same (hiu) | Iruka (lumba-lumba) |
| Gachou (angsa) | Wani (buaya) |

❖ Ungkapan yang digunakan

- (?) Inu ga suki desuka
- (+) hai, inu ga suki desu
- (-) iie, inu ga sukidewaarimasen.

Contoh Wacana



Ani san to Ira san wa doubtshen ni imasu.

Ira san wa Ani san ni kikimashita.

“Ani san neko ga suki desuka?” “hai suki desu”.

“Ani san wa, nezumi ga suki desuka?” “iie nezumi ga suki dewa arimasen”

Sore de Ani san wa ira san ni kikimashita, “Ira san.....(3) suki desuka?”

“Hai.....(3) suki desu.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDxx
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas/ Semester : ...
Materi Pokok : Menyebutkan Buah-Buahan Kesukaan
Alokasi Waktu : 3x2 jam pelajaran

A. Kompetensi Inti

KI-1 (Sikap Spiritual) : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI- 2 (Sikap Sosial) : Menunjukkan perilaku: a) jujur, b) disiplin, c) santun, d) percaya diri, e) peduli, dan f) bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, tetangga, dan negara.

KI- 3 (Pengetahuan) :Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI- 4 (Keterampilan) : Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak: a) kreatif, b) produktif, c) kritis, d) mandiri, e) kolaboratif, dan f) komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|--|
| 3.1 Mengidentifikasi informasi mengenai buah kesukaan dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | 3.1.1 Mengenal kosa kata mengenai makanan dan minuman kesukaan dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang 3.1.2 Mengenal ungkapan yang digunakan mengenai makanan dan minuman kesukaan dalam bahasa Jepang 3.1.3 Dapat menyebutkan informasi terkait makanan dan minuman kesukaan dalam bahasa Jepang |
| 4.1 Menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar tentang buah kesukaan | 4.1.1 Dapat mengomunikasikan ungkapan yang digunakan tentang makanan dan minuman kesukaan dalam bahasa Jepang |

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik siswa diharapkan mampu untuk mengamati, menanya mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengomunikasikan hal-hal terkait mengenal ruangan di rumah. Selain itu melalui *Discovery Learning* siswa mampu menemukan kosakata baru, ungkapan serta membuat karangan sederhana. Siswa juga mampu menyatakan ungkapan yang bisa dibuat dengan kosa kata yang ditemukan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun. Serta mampu mengembangkan komunikasi (*Communication*), kolaborasi (*Collaboration*), berpikir kritis (*Critical*

Thinking), bisa menyelesaikan masalah dan kreatif (*Creativity*) (4C), disamping itu juga siswa diharapkan untuk mampu berpikir dalam jangkauan yang lebih tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

D. Materi Pembelajaran

(Terlampir)

E. Metode Pembelajaran

a.Pendekatan : Saintifik

b.Model Pembelajaran : Discovery Learning, Problem Based Learning

c.Metode : Ceramah, permainan , dan diskusi

F. Media Pembelajaran

a.Media: Video/ power point, gambar

b.Alat/ bahan: LCD, proyektor, papan tulis

G. Sumber Belajar

a. Buku ajar Uki Uki Manabo dan LKPD

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます, memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingatn kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan | |

| | | |
|------|---|--|
| | <p>sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa untuk mengamati media yang ditayangkan, guru meminta siswa untuk menafsirkan pelajaran kali ini melalui media yang ditayangkan. <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah media selesai ditayangkan guru akan bertanya “Setelah mengamati media tadi (video/ power point) kira-kira apa yang akan kita pelajari hari ini?” (今何を勉強しますか。知っていますか) <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apresiasi siswa yang mau menjawab. - Setelah itu guru akan menayangkan lagi video yang tadi ditayangkan, kali ini guru akan meminta siswa untuk mencatat semua kosa kata dan mencatat ungkapan yang ditemukan dalam media (語彙を書いてください) - Selanjutnya guru akan meminta siswa untuk mencari arti kosa kata secara mandiri (alokasi waktu 10-15 menit) <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kemudian guru akan memastikan kesesuaian kosa kata dan arti yang ditulis oleh siswa. Guru memastikannya dengan cara menempelkan gambar buah-buahan di papan (gambar buah-buahan ditempel tanpa ada kosa kata/ nama buahnya dalam bahasa Jepang). Melainkan guru menyiapkan kosa kata buah-buahan dalam bahasa Jepang secara terpisah, dan nantinya siswa yang harus menempelkan kosa kata tersebut pada gambar buah yang tepat. - Selanjutnya guru akan membacakan salah satu kosa kata buah dalam bahasa Jepang dan menunjuk salah satu siswa untuk menempelnya. - Guru memberi apresiasi bagi siswa yang maju ke depan. - Begitu seterusnya sampai semua kosa kata tertempel pada gambar buah. - Setelah semua kosa kata tertempel pada buah, guru akan membaca kosa kata tersebut satu per satu dan siswa akan mengikuti ucapan guru (一緒に言ってください) | |

| | | |
|---------|--|--|
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa akan membuat kesimpulan mengenai kosa kata yang dipelajari - Guru akan menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya - Guru akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります” | |
|---------|--|--|

Pertemuan 2

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます) , memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan meminta siswa untuk mengingat kosa kata yang dipelajari sebelumnya dengan cara guru akan mengucapkan secara acak kosa kata dalam bahasa Indonesia kemudian siswa mengucapkan kosa katanya dalam bahasa Jepang secara bersama-sama atau guru dapat menunjuk siswa secara acak untuk menjawabnya. (教えてください) - Selanjutnya guru akan meminta siswa untuk | |

| | | |
|----------------|---|--|
| | <p>mencari kelompok yang terdiri dari 5 orang, kemudian guru akan memberikan wacana pada setiap kelompok. Siswa diminta untuk mencari ungkapan dan inti dari wacana tersebut, dan melengkapi bagian rumpang yang ada dalam wacana. (Collaboration)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah itu guru akan meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka. Sedangkan kelompok lain akan memberi masukan atau menanggapiya.(前に来てください) (皆さん聞いてください) (Mengomunikasikan) <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan membahas bersama dengan siswa inti dari wacana dan ungkapan/ kata yang cocok untuk mengisi bagian rumpang dalam wacana. Setelah itu guru akan menjelaskan tentang ungkapannya. Selain itu juga guru akan memberi contoh lain untuk membuat siswa lebih mengerti. - Selanjutnya guru akan meminta setiap siswa untuk membuat 3 ungkapan. - Setelah itu guru akan menunjuk beberapa siswa secara acak untuk membacakan ungkapan yang mereka buat. (読んでください) (皆さん聞いてください) - Guru akan memberikan apresiasi pada siswa yang membacakan kalimatnya. (いいです) | |
| <p>Penutup</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa akan membuat kesimpulan mengenai kosa kata yang dipelajari - Guru akan menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya - Guru akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります” | |

Pertemuan 3

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます) , memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan meminta siswa untuk membuat masing-masing satu ungkapan untuk mengingat pembelajaran sebelumnya. - Setelah itu guru akan menunjuk beberapa siswa secara acak untuk membacakan ungkapan yang dibuat (読んでください) (Mengomunikasikan) - Selanjutnya guru akan mengajak siswa untuk bermain, permainan ini bernama “, Apakah kalian menyukaiku atau tidak?” <ul style="list-style-type: none"> • Pertama-tama guru akan mengeluarkan gulungan kertas yang berisi gambar buah-buahan. (kertas ini digulung agar siswa tidak bisa memilih buah yang mereka inginkan) • Setelah itu guru akan meminta salah satu siswa untuk maju ke depan | |

| | | |
|----------------|---|--|
| | <p>(前に来てください) mengambil salah satu gambar (jika gambar buah tersenyum itu berarti suka, jika gambar buah menangis itu berarti tidak suka)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah siswa mengambil buah maka mereka harus membuat ungkapan sesuai dengan nama buah dan ekspresi buah yang diambil. • Guru memberi apresiasi berupa poin bagi siswa yang mau maju ke depan. <p>- Selanjutnya guru akan meminta siswa untuk mencari pasangan. Setelah itu guru meminta siswa untuk membuat karangan (percakapan) (Collaboration)</p> <p>- Guru akan meminta beberapa pasangan untuk maju ke depan dan melakukan percakapan (前に来てください) (皆さん聞いてください)</p> <p>- Guru akan mengapresiasi siswa dengan memberi poin.</p> | |
| <p>Penutup</p> | <p>- Guru dan siswa akan membuat kesimpulan mengenai kosa kata yang dipelajari</p> <p>- Guru akan menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya</p> <p>- Pengajar akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります”</p> | |

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan/jurnal
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Pemahaman
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik

2. Bentuk Penilaian :

- d. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- e. Tes Pemahaman : Tanya jawab
- f. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap Melalui Pengamatan

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

| No | Nama | Kreatif | | | | Percaya diri | | | |
|----|------|---------|----|----|----|--------------|----|----|----|
| | | BT | MT | MB | MK | BT | MT | MB | MK |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |

Keterangan:

- a. BT (belum nampak) jika belum menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas.
- b. MT (mulai tampak) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten.
- c. MB (mulai berkembang) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten.
- d. MK (membudaya) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten.

B. Penilaian Pemahaman melalui tanya jawab

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

 Kelas :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|-------------------------|---|---|---|---|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Ungkapan / pola kalimat | Ungkapan yang dibuat sudah sesuai | Ada kesalahan kecil dalam membuat ungkapan, tetapi makna dapat dipahami. | Kesalahan dalam membuat ungkapan sehingga membuat makna kurang dapat dipahami | Kesalahan fatal dalam membuat ungkapan sehingga makna tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Kosa kata | Dapat menggunakan kosa kata dengan sangat leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata dengan cukup leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan ada beberapa kesalahan-kesalahan. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan banyak kesalahan. | Skor maksimal 4 |
| Kecapatan dan Ketepatan | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan dengan jawaban yang tepat | Menjawab pertanyaan agak lambat tetapi jawaban tepat | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat tetapi jawaban kurang tepat. | Menjawab pertanyaan dengan lambat dan jawaban kurang tepat | Skor maksimal 4. |
| Pelafalan | Pelafalan sangat baik dan sangat mudah dipahami. | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada pelafalan, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan pelafalan, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

C. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Siswa dalam kelompok diminta untuk menemukan ungkapan, mencari inti wacana, kemudian melengkapi bagian yang rumpang pada wacana. Setelah itu setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Materi :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|--------------------------------|---|---|--|--|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Menemukan ungkapan | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar dan diucapkan dengan benar saat presentasi | Ungkapan yang ditemukan benar. Penulisan ungkapan salah tetapi diucapkan dengan benar | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar tetapi diucapkan salah dalam presentasi | Ungkapan yang ditemukan salah, penulisan salah dan diucapkan dengan keliru | Skor maksimal 4 |
| Menemukan inti wacana | Inti wacana yang dibuat sesuai dan dapat dimengerti. | Inti wacana yang dibuat kurang sesuai tetapi dapat dipahami | Inti wacana yang dibuat tidak sesuai tapi dapat dipahami maksudanya | Inti wacana yang dibuat tidak sesuai dan tidak dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Melengkapi wacana yang rumpang | Jawaban yang digunakan benar, logis dan dapat dipahami | Jawaban yang digunakan kurang tepat tapi dapat dipahami | Jawaban yang digunakan Kurang tepat | Jawaban yang digunan salah | Skor maksimal 4. |
| Presentasi | Presentasi lancar, dan dapat dipahami | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada presentasi, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan presentasi, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

Lampiran

❖ Kosa kata

| | |
|---------------------------|-----------------------|
| Ringo (apel) | Remon (lemon) |
| Mikan (jeruk) | Banana (pisang) |
| Ichigo (stroberi) | Meron (melon) |
| Budou (anggur) | Dorian (durian) |
| Suika (semangka) | mangosuchin (manggis) |
| sakuranbou (ceri) | mangoo (mangga) |
| kokonattsu (kelapa) | Zakuro (buah delima) |
| Belimbing (sutaa furutsu) | Nangka (jaku furutsu) |

❖ Ungkapan yang digunakan

- (?) Suika ga suki desuka
- (+) Hai, suika ga suki desu
- (-) Iie, suika ga sukidewaarimasen

Contoh Wacana

| | |
|------------------------|-------------------------|
| <p>Stoberi (X)</p> | <p>Semangka (O)</p> |
|------------------------|-------------------------|

Ima wa, Mira san wa Ani san ni kikimasu.

“Ani san suika ga suki desuka”, Ani san ha mira san no sitsumon wo kotaimasu
“Hai, suika ga suki desu”.

Sore kara Mira wa mo ichi do, Ani san ni kikimashita, “Mira san Ichigo ga suki
desuka”. Mira san wa, “Ichigo ga.....”.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDxx
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas/ Semester : ...
Materi Pokok : Menyebutkan Makanan dan Minuman (suka dan tidak suka)
Alokasi Waktu : 1x2 jam pelajaran

A. Kompetensi Inti

KI-1 (Sikap Spiritual) : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI- 2 (Sikap Sosial) : Menunjukkan perilaku: a) jujur, b) disiplin, c) santun, d) percaya diri, e) peduli, dan f) bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, tetangga, dan negara.

KI- 3 (Pengetahuan) :Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI- 4 (Keterampilan) : Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak: a) kreatif, b) produktif, c) kritis, d) mandiri, e) kolaboratif, dan f) komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|--|---|
| 3.1 Mengidentifikasi informasi mengenai makanan dan minuman kesukaan serta mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | 3.1.1 Mengenal nama-nama hari dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang 3.1.2 Dapat menyebutkan informasi terkait nama-nama hari dalam bahasa Jepang |
| 4.1 Menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar tentang makanan dan minuman kesukaan | 4.1 Dapat mengomunikasikan ungkapan yang digunakan tentang nama-nama hari dalam bahasa Jepang |

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik siswa diharapkan mampu untuk mengamati, menanya mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengomunikasikan hal-hal terkait mengenal ruangan di rumah. Selain itu melalui *Discovery Learning* siswa mampu menemukan kosakata baru, ungkapan serta membuat karangan sederhana. Siswa juga mampu menyatakan ungkapan yang bisa dibuat dengan kosa kata yang ditemukan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun. Serta mampu mengembangkan komunikasi (*Communication*), kolaborasi (*Collaboration*), berpikir kritis (*Critical Thinking*), bisa menyelesaikan masalah dan kreatif (*Creativity*) (4C), disamping itu juga siswa diharapkan untuk mampu berpikir dalam jangkauan yang lebih tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

D. Materi Pembelajaran

(Terlampir)

E. Metode Pembelajaran

a. Pendekatan : Saintifik

b. Model Pembelajaran : Discovery Learning, Problem Based Learning

c. Metode : Ceramah, permainan , dan diskusi

F. Media Pembelajaran

a. Media: Video/ power point, gambar

b. Alat/ bahan: LCD, proyektor, papan tulis

G. Sumber Belajar

a. Buku ajar Uki Uki Manabo dan LKPD

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none">➤ Orientasi (Guru)<ul style="list-style-type: none">- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます) , memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。- Memeriksa kehadiran siswa- Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar➤ Apresiasi (Guru)<ul style="list-style-type: none">- Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya.- Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan.➤ Motivasi (Guru)<ul style="list-style-type: none">- Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari- Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none">- Guru akan meminta siswa untuk mengamati media yang ditayangkan, (ビデオを見てください) kemudian guru meminta siswa mencari tahu apa yang akan dipelajari kali ini lewat media yang ditayangkan. | |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>(Mengamati)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah itu guru bertanya “Setelah mengamati media, coba tebak kita akan belajar apa hari ini?” (Menanya) - Apresiasi siswa yang mau menjawab (いいですね) - Selanjutnya guru akan menayangkan media (video) untuk kedua kalinya, kemudian guru akan meminta siswa untuk mencatat kosa kata dan ungkapan yang ada di media. (語彙を書いてください) - Setelah itu guru akan meminta siswa untuk mencari arti kosa kata yang telah mereka catat. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kemudian guru akan memastikan kembali kebenaran antara kosa kata dan artinya dengan cara: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru telah menyediakan gambar makanan dan minuman, kemudian guru akan mengambil satu per satu gambar tersebut dan meminta siswa untuk mengatakan bahasa Jepangnya (教えてください) Jika ada kesalahan pada kosa kata atau arti yang dibuat siswa, maka guru akan menginstruksikan siswa untuk memperbaikinya. - Setelah itu guru akan menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok (satu kelompok terdiri dari 4 orang) <p>(Collaboration)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selanjutnya guru akan memberi wacana pendek dan meminta siswa untuk mencari ungkapan dan mencari inti dari wacana (dalam bahasa Indonesia) dan melengkapi bagian rumpang yang ada pada wacana. - Setelah itu guru akan meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya. (前に来てください) <p>(Mengomunikasikan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kemudian akan ditanggapi oleh kelompok lain. - Guru akan menulis ungkapan yang ditemukan setiap kelompok. - Guru akan memberi apresiasi pada kelompok yang presentasi dan menanggapi. - Setelah semua kelompok selesai presentasi, | |
|--|---|--|

| | | |
|--|---|--|
| | <p>guru akan menjelaskan ungkapan dan memberikan contoh lain untuk membuat siswa lebih mengerti.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah itu guru akan mengajak siswa bermain, permainannya bernama “Belajar bersama X dan O”. Berikut langkah-langkah permainannya: <ul style="list-style-type: none"> • Sebelum pembelajaran dimulai guru telah menyiapkan gambar makanan dan minuman serta simbol X (ばつ) untuk tidak suka, dan O (まる) untuk suka. Semua gambar makanan dan minuman telah digulung dan diletakkan pada stoples. Sebelum memulai permainan guru akan menjelaskan peraturannya. • Setelah itu guru akan mengambil salah satu gambar secara acak, kemudian guru menunjukkan gambar itu pada siswa dan meminta siswa untuk menyebutkan kosa kata gambar yang diambil oleh guru (教えてください) . Kemudian guru akan menunjukkan simbol X atau O dan meminta siswa lain untuk membuat ungkapan dengan gambar dan symbol yang ditunjukkan tadi. • Selanjutnya memancing siswa untuk aktif berpartisipasi dengan menunjuk salah satu siswa untuk mengambil salah satu gambar, kemudian guru akan meminta siswa tersebut untuk mengatakan kosa kata dari gambar yang diambilnya, dan menunjukkan gambar itu pada teman-temannya. Selanjutnya siswa tersebut akan membuat kalimat suka atau tidak suka sesuai simbol X atau O yang diberikan guru. • Guru memberi apresiasi pada siswa yang maju ke depan. • Jika ada jawaban yang salah maka guru akan meminta siswa lain untuk memperbaikinya. • Begitu seterusnya sampai gambar habis. - Setelah itu guru akan meminta setiap siswa | |
|--|---|--|

| | | |
|---------|--|--|
| | <p>untuk mewawancarai 3 temannya untuk menanyakan buah/ makanan yang disukai dan yang tidak disukai. Kemudian siswa harus membuat kalimat dari jawaban yang didapat dari temannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta beberapa siswa maju ke depan dan membacakan kalimat mereka (読んでください) - Guru memberi apresiasi berupa poin | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> -Guru akan memastikan kembali pemahaman siswa dengan bertanya -Jika masih ada yang kurang dipahami oleh siswa, guru akan menekankan kembali. - Guru meminta satu atau dua orang siswa untuk menyimpulkan hal yang mereka pelajari hari ini. -Guru akan mengakhiri pelajaran dengan berkata “これで終わります” | |



I. Penilaian

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan/jurnal
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Pemahaman
- c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja/ Praktik

2. Bentuk Penilaian :

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- b. Tes Pemahaman : Tanya jawab
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap Melalui Pengamatan

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

| No | Nama | Kreatif | | | | Percaya diri | | | |
|----|------|---------|----|----|----|--------------|----|----|----|
| | | BT | MT | MB | MK | BT | MT | MB | MK |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |

Keterangan:

- a. BT (belum nampak) jika belum menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas.
- b. MT (mulai tampak) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten.
- c. MB (mulai berkembang) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten.
- d. MK (membudaya) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten.

B. Penilaian Pemahaman melalui tanya jawab

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

 Kelas :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|-------------------------|---|---|---|---|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Ungkapan / pola kalimat | Ungkapan yang dibuat sudah sesuai | Ada kesalahan kecil dalam membuat ungkapan, tetapi makna dapat dipahami. | Kesalahan dalam membuat ungkapan sehingga membuat makna kurang dapat dipahami | Kesalahan fatal dalam membuat ungkapan sehingga makna tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Kosa kata | Dapat menggunakan kosa kata dengan sangat leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata dengan cukup leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan ada beberapa kesalahan-kesalahan. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan banyak kesalahan. | Skor maksimal 4 |
| Kecapatan dan Ketepatan | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan dengan jawaban yang tepat | Menjawab pertanyaan agak lambat tetapi jawaban tepat | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat tetapi jawaban kurang tepat. | Menjawab pertanyaan dengan lambat dan jawaban kurang tepat | Skor maksimal 4. |
| Pelafalan | Pelafalan sangat baik dan sangat mudah dipahami. | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada pelafalan, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan pelafalan, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

C.Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Siswa dalam kelompok diminta untuk menemukan ungkapan, mencari inti wacana, kemudian melengkapi bagian yang rumpang pada wacana. Setelah itu setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Materi :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|--------------------------------|---|---|--|--|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Menemukan ungkapan | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar dan diucapkan dengan benar saat presentasi | Ungkapan yang ditemukan benar. Penulisan ungkapan salah tetapi diucapkan dengan benar | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar tetapi diucapkan salah dalam presentasi | Ungkapan yang ditemukan salah, penulisan salah dan diucapkan dengan keliru | Skor maksimal 4 |
| Menemukan inti wacana | Inti wacana yang dibuat sesuai dan dapat dimengerti. | Inti wacana yang dibuat kurang sesuai tetapi dapat dipahami | Inti wacana yang dibuat tidak sesuai tapi dapat dipahami maksudanya | Inti wacana yang dibuat tidak sesuai dan tidak dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Melengkapi wacana yang rumpang | Jawaban yang digunakan benar, logis dan dapat dipahami | Jawaban yang digunakan kurang tepat tapi dapat dipahami | Jawaban yang digunakan Kurang tepat | Jawaban yang digunan salah | Skor maksimal 4. |
| Presentasi | Presentasi lancar, dan dapat dipahami | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada presentasi, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan presentasi, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

Lampiran

❖ Kosa kata

| | |
|---------------------------|------------------|
| Raamen (ramen) | Miruku (susu) |
| Soba (mie soba) | aisutii (es teh) |
| sushi (susi) | koohii (kopi) |
| Bakuwan (bakwan) | koucha (teh) |
| Mi goren (mie goreng) | Ocha (the hijau) |
| mi ayamu (mie ayam) | juusu (jus) |
| Nashi goren (nasi goreng) | mizu (air) |
| bakuso (bakso) | Wain (wine) |
| Sate (sate) | biiru (bir) |
| Rendan (rendang) | sake (alkohol) |

❖ Ungkapan yang digunakan

- (?) miruku ga suki desuka
- (+) hai, miruku ga suki desu
- (-) iie, miruku ga sukidewaarimasen.

Contoh Wacana

| | |
|---------|---------|
| 1.Ramen | 2.kopi |
| 3.Jus | 4.Sushi |

Gita san to Ani san wa resutoran he ikimasu. Gita san to Ani san wa hanashimashita. “Ani san ramen ga ski desuka?”

“Ie ramen ga suki dewa arimasen”“Gita san wa.....(2) ga suki desuka?

“.....”



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDxx
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas/ Semester : ...
Materi Pokok : Menyebutkan Pekerjaan/ Profesi Orang Tua
Alokasi Waktu : 2x2 jam pelajaran

A. Kompetensi Inti

KI-1 (Sikap Spiritual) : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI- 2 (Sikap Sosial) : Menunjukkan perilaku: a) jujur, b) disiplin, c) santun, d) percaya diri, e) peduli, dan f) bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, tetangga, dan negara.

KI- 3 (Pengetahuan) :Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI- 4 (Keterampilan) : Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak: a) kreatif, b) produktif, c) kritis, d) mandiri, e) kolaboratif, dan f) komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|--|
| 3.2Menentukan informasi mengenai pekerjaan/profesi orang tua dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | 3.2.1Menegal kosa kata mengeani pekerjaan/profesi orang tua dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang 3.2.2Menegal ungkapan yang digunakan mengenai pekerjaan/profesi orang tua dalam bahasa Jepang 3.2.3Dapat menyebutkan informasi terkait pekerjaan/profesi orang tua dalam bahasa Jepang 3.2.3Dapat mendeskripsikan informasi terkait Profesi/pekerjaan orang tua |
| 4.2Mengemukakan informasi berkenaan dengan pekerjaan/profesi orang tua secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar | 4.2.1Dapat Mengemukakan informasi berkenaan tentang pekerjaan/profesi orang tua dalam bahasa Jepang |

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik siswa diharapkan mampu untuk mengamati, menanya mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengomunikaikan hal-hal terkait mengenal ruangan di rumah. Selain itu melalui *Discovery Learning* siswa mampu menemukan kosakata baru, ungkapan serta membuat karangan sederhana. Siswa juga mampu menyatakan ungkapan yang bisa dibuat dengan kosa kata yang ditemukan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya

diri, kreatif dan santun. Serta mampu mengembangkan komunikasi (*Communication*), kolaborasi (*Collaboration*), berpikir kritis (*Critical Thinking*), bisa menyelesaikan masalah dan kreatif (*Creativity*) (4C), disamping itu juga siswa diharapkan untuk mampu berpikir dalam jangkauan yang lebih tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

D. Materi Pembelajaran

(Terlampir)

E. Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : Saintifik
- b. Model Pembelajaran : Discovery Learning, Problem Based Learning
- c. Metode : Ceramah, permainan, dan diskusi

F. Media Pembelajaran

- a. Media: Video/ power point, gambar
- b. Alat/ bahan: LCD, proyektor

G. Sumber Belajar

- a. Buku ajar Uki Uki Manabo dan LKPD

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます, memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)) - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan | |

| | | |
|------|---|--|
| | <p>sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa untuk mengamati media (Mengamati) - Setelah itu guru akan bertanya “Setelah mengamati media tadi, ada yang bisa menebak kita akan belajar apa kali ini?” (Menanya) - Guru mengapresiasi siswa yang mau menjawab. - Setelah itu guru akan menunjuk beberapa siswa untuk mengatakan profesi orang tuanya. - Guru mengapresiasi siswa yang ditunjuk tadi dengan tepuk tangan. - Selanjutnya guru akan meminta siswa untuk mengamati media tadi untuk kedua kalinya. (ビデオを見てください) - Kemudian guru meminta siswa untuk mencatat kosa kata yang terdapat pada media (語彙を書いてください) - Setelah itu, guru menunjukkan gambar profesi dan menempelkannya di papan tulis. Gambar-gambar tersebut belum berisi kosa katanya dalam bahasa Jepang. - Selanjutnya guru akan meminta siswa untuk mengamati gambar-gambar tersebut. Kemudian guru akan bertanya “apakah ada yang bisa menunjukkan profesi orang tuanya sesuai dengan gambar?” - Guru mengapresiasi siswa yang mau ke depan. - Setelah itu guru akan mengajak siswa bermain, permainan ini bernama “Coba Tebak profesiku”. Berikut langkah-langkah permainannya: <ul style="list-style-type: none"> • Sebelumnya guru telah menyiapkan undian yang berisi nama-nama siswa dan undian yang berisi gambar profesi. • Selanjutnya guru akan mengambil salah satu undian yang berisi nama siswa. Bagi siswa yang undian namanya di ambil harus memilih satu undian yang berisi gambar profesi, setelah itu siswa tersebut harus memperagakan gambar yang ia pilih, sedangkan teman-teman yang | |

| | | |
|---------|--|--|
| | <p>lain akan menebak profesi apa yang kira-kira dimaksudkan oleh teman yang di depan (こたえてください)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru akan memberi apresiasi pada siswa tersebut. Selanjutnya guru akan mengambil undian nama lagi. Begitu seterusnya sampai gambar profesi habis diperagakan dan di tebak. | |
| Penutup | <p>-Guru dan siswa akan membuat kesimpulan mengenai kosa kata yang dipelajari</p> <p>- Guru akan menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya</p> <p>- Guru akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります”</p> | |

Pertemuan 2

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます, memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan memastikan kembali pemahaman dan ingatan siswa mengenai kosa kata yang dipelajari pada pertemuan | |

| | | |
|----------------|---|--|
| | <p>sebelumnya. Guru memastikannya dengan cara menunjukkan gambar profesi dan siswa diharapkan untuk mengatakan profesi tersebut dalam bahasa Jepang (答えてください)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah itu guru akan meminta siswa untuk duduk per kelompok (1 kelompok 5 orang), kemudian guru akan memberi percakapan yang memiliki bagian rumpang pada setiap kelompok dan guru menginstruksikan untuk mencari ungkapan mencari inti dari percakapan dan melanjutkan percakapan yang rumpang. (Collaboration) - Selanjutnya setiap kelompok akan diminta untuk presentasi. (前に来てください) (皆さん聞いてください) (Mengomunikasikan) - Setelah selesai presentasi, maka akan ditanggapi oleh kelompok lain. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan mencatat ungkapan yang ditemukan siswa. - Setelah semua kelompok presentasi guru akan menjelaskan ungkapan yang ditemukan siswa pada percakapan setelah itu guru akan membahas ungkapan yang tepat untuk bagian yang rumpang dalam percakapan. - Setelah itu guru akan meminta siswa untuk mencari pasangan, kemudian meminta mereka untuk membuat karangan (percakapan). - Selanjutnya guru akan meminta beberapa pasangan siswa untuk maju ke depan melakukan percakapan (前に来てください) - Guru mengapresiasi siswa dengan memberi poin. | |
| <p>Penutup</p> | <p>-Guru dan siswa akan membuat kesimpulan mengenai kosa kata yang dipelajari</p> <p>Guru akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります”</p> | |

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan/jurnal
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Pemahaman
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik

2. Bentuk Penilaian :

- g. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- a. Tes Pemahaman : Tanya jawab
- b. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap Melalui Pengamatan

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

| No | Nama | Kreatif | | | | Percaya diri | | | |
|----|------|---------|----|----|----|--------------|----|----|----|
| | | BT | MT | MB | MK | BT | MT | MB | MK |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |

Keterangan:

- a. BT (belum nampak) jika belum menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas.
- b. MT (mulai tampak) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten.
- c. MB (mulai berkembang) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten.
- d. MK (membudaya) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten.

B. Penilaian Pemahaman melalui tanya jawab

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Kelas :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|-------------------------|---|---|---|---|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Ungkapan / pola kalimat | Ungkapan yang dibuat sudah sesuai | Ada kesalahan kecil dalam membuat ungkapan, tetapi makna dapat dipahami. | Kesalahan dalam membuat ungkapan sehingga membuat makna kurang dapat dipahami | Kesalahan fatal dalam membuat ungkapan sehingga makna tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Kosa kata | Dapat menggunakan kosa kata dengan sangat luasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata dengan cukup luasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan ada beberapa kesalahan-kesalahan. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan banyak kesalahan. | Skor maksimal 4 |
| Kecapatan dan Ketepatan | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan dengan jawaban yang tepat | Menjawab pertanyaan agak lambat tetapi jawaban tepat | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat tetapi jawaban kurang tepat. | Menjawab pertanyaan dengan lambat dan jawaban kurang tepat | Skor maksimal 4. |
| Pelafalan | Pelafalan sangat baik dan sangat mudah dipahami. | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada pelafalan, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan pelafalan, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

C. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Siswa dalam kelompok diminta untuk menemukan ungkapan, mencari inti percakapan, kemudian

melengkapi percakapan yang rumpang. Setelah itu setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Materi :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|------------------------------------|---|---|--|--|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Menemukan ungkapan | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar dan diucapkan dengan benar saat presentasi | Ungkapan yang ditemukan benar. Penulisan ungkapan salah tetapi diucapkan dengan benar | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar tetapi diucapkan salah dalam presentasi | Ungkapan yang ditemukan salah, penulisan salah dan diucapkan dengan keliru | Skor maksimal 4 |
| Menemukan inti percakapan | Inti percakapan yang dibuat sesuai dan dapat dimengerti. | Inti percakapan yang dibuat kurang sesuai tetapi dapat dipahami | Inti percakapan yang dibuat tidak sesuai tapi dapat dipahami maksudanya | Inti percakapan yang dibuat tidak sesuai dan tidak dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Melengkapi percakapan yang rumpang | Jawaban yang digunakan benar, logis dan dapat dipahami | Jawaban yang digunakan kurang tepat tapi dapat dipahami | Jawaban yang digunakan Kurang tepat | Jawaban yang digunakan salah | Skor maksimal 4. |
| Presentasi | Presentasi lancar, dan dapat dipahami | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada presentasi, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan presentasi, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

Lampiran

❖ Kosa kata

| | |
|--------------------------|-------------------------|
| Koumuin (PNS) | Keisatsukan (polisi) |
| Kaishain (Karyawan) | Isha (dokter) |
| Ginkouin (pegawai bank) | Kyoushi (guru) |
| Gunjin (tentara) | Nouka (petani) |
| Enjinia (insinyur) | Ryoushi (nelayan) |
| shufu (ibu rumah tangga) | Shougakusei (siswa SMP) |
| Chuugakusei (SiwaSMP) | Koukousei (siswa SMA) |
| Daigakusei (mahasiswa) | |

Ungkapan yang digunakan

- (?) otousan wa isha desuka
- (+) hai, chichi wa isha desu
- (-) iie, chichi wa isha dewaarimasen

Contoh Percakapan

| | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|
| Ibu sebagai Guru | Kakak laki-laki sebagai tentara |
| Ayah sebagai pegawai negeri | Saya sebagai siswa SD |

Rara : Gita san, okaasan wa kyoushi desuka?

Gita : Hai, Haha wa kyoushi desu.

Rara : Otousan wa gunjin desuka?

Gita :

Rara : Hai, wakarimashita.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDxx
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas/ Semester : ...
Materi Pokok : Menyebutkan Nama-Nama Negara
Alokasi Waktu : 2x2 jam pelajaran

A. Kompetensi Inti

KI-1 (Sikap Spiritual) : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI- 2 (Sikap Sosial) : Menunjukkan perilaku: a) jujur, b) disiplin, c) santun, d) percaya diri, e) peduli, dan f) bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, tetangga, dan negara.

KI- 3 (Pengetahuan) :Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI- 4 (Keterampilan) : Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak: a) kreatif, b) produktif, c) kritis, d) mandiri, e) kolaboratif, dan f) komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|---|
| 3.2 Menentukan informasi mengenai nama-nama Negara dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | 3.2.1 Mengenal kosa kata mengenai nama-nama negara dalam bahasa Jepang 3.2.2 Mengenal ungkapan yang digunakan mengenai nama-nama negara dalam bahasa Jepang 3.2.3 Dapat menyebutkan informasi terkait nama-nama negara dalam bahasa Jepang 3.2.4 Dapat mendeskripsikan informasi mengenai nama-nama negara dalam bahasa Jepang |
| 4.2 Mengemukakan informasi berkenaan dengan nama-nama negara secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar | 4.2.1 Dapat Mengemukakan informasi tentang nama-nama negara dalam bahasa Jepang |

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik siswa diharapkan mampu untuk mengamati, menanya mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengomunikaikan hal-hal terkait mengenal ruangan di rumah. Selain itu melalui *Discovery Learning* siswa mampu menemukan kosakata baru, ungkapan serta membuat karangan sederhana. Siswa juga mampu menyatakan ungkapan yang bisa dibuat dengan kosa kata yang ditemukan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun. Serta mampu mengembangkan komunikasi (*Communication*), kolaborasi (*Collaboration*), berpikir kritis (*Critical*

Thinking), bisa menyelesaikan masalah dan kreatif (*Creativity*) (4C), disamping itu juga siswa diharapkan untuk mampu berpikir dalam jangkauan yang lebih tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

D. Materi Pembelajaran

(Terlampir)

E. Metode Pembelajaran

a.Pendekatan : Saintifik

b.Model Pembelajaran : Discovery Learning, Problem Based Learning

c.Metode : Ceramah, permainan , dan diskusi

F. Media Pembelajaran

a.Media: Video/ power point, gambar

b.Alat/ bahan: LCD, proyektor

G. Sumber Belajar

a. Buku ajar Uki Uki Manabo dan LKPD

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます, memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingatn kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok (satu kelompok terdiri | |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>dari 5 orang).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selanjutnya guru akan memberi 2 lembar kertas memo pada setiap siswa. Kemudian guru akan memberi pertanyaan sederhana pada siswa “Kalian ingin jalan-jalan ke negara mana?” silakan tulis pada kertas pertama. (Menanya) - Setelah itu guru meminta siswa untuk mengamati media yang ditampilkan (ビデオを見てください) selanjutnya guru meminta siswa menulis salah satu negara yang ia inginkan untuk jalan-jalan suatu hari nanti sesuai dengan nama negara yang ada di media (guru mempersempit jangkauan negara). (書いてください) (Mengamati) - Setelah itu guru akan meminta siswa untuk mengumpulkan nama negara yang mereka tulis di kertas kedua. - Setelah itu guru akan menampilkan media untuk kedua kalinya dan meminta siswa mencatat kosa kata dan ungkapan yang ditemukan kemudian meminta siswa mencari arti dari kosa kata tersebut.(語彙を書いてください) - Guru memastikan kesesuaian kosa kata dan artinya dalam Bahasa Indonesia. (Konfirmasi) - Selanjutnya guru akan mengajak siswa bermain, permainannya bernama “Ajak Aku Keliling Dunia”. Berikut langkah-langkah permainannya: <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukkan gambar peta sederhana dan menempelnya di papan dan mengeluarkan pesawat kertas. • Setelah itu guru menginstruksikan siswa untuk membuat kelompok (satu kelompok 3 orang) • Guru akan menjelaskan aturan mainnya (guru meminta setiap kelompok berdiri sejajar, kemudian guru akan menerbangkan pesawat bagi kelompok yang menjadi tempat pesawat mendarat akan mengambil undian nama negara dan mengatakan kosa kata negara tersebut dalam bahasa Jepang) | |
|--|---|--|

| | | |
|---------|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Kemudian guru akan menerbangkan pesawat kertas, kelompok tempat pesawat mendarat diminta untuk mengambil undian yang berisi nama negara dalam bahasa Indonesia. Setelah itu kelompok tersebut harus mengatakan kosa kata negara tersebut dalam bahasa Jepang dan menunjukkan di peta negara mana yang dimaksud. (教えてください) • Guru akan memberi apresiasi pada siswa yang menjawab (すごいですね) • Jika ada jawaban yang salah guru akan meminta kelompok lain memperbaikinya. • Begitu seterusnya sampai nama negara dalam undian habis. | |
| Penutup | <p>Guru dan siswa akan membuat kesimpulan mengenai kosa kata yang dipelajari</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya - Guru akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります” | |

Pertemuan 2

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます, memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう) - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |

| | | |
|---------|--|--|
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan mengajak siswa untuk mengingat kosa kata yang dipelajari sebelumnya. Guru akan menunjukkan gambar peta sederhana bertuliskan nama negara dengan bahasa Indonesia. Saat guru menunjuk salah satu nama negara dalam peta, siswa diharapkan untuk menyebutkan nama negara tersebut dalam bahasa Jepang (教えてください) - Selanjutnya guru akan menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok (1 kelompok 5 orang) - Setelah itu guru akan memberikan wacana pendek, guru meminta setiap kelompok untuk menemukan ungkapan yang digunakan dalam wacana tersebut. Selain itu juga siswa diharapkan untuk menemukan inti wacana dan melengkapi bagian yang rumpang dalam wacana. (Collaboration) - Selanjutnya guru akan meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka. Setelah satu kelompok selesai presentasi, kelompok lain akan menanggapi. (前に来てください) (皆さん聞いてください) (Mengomunikasikan) - Guru akan menulis di papan ungkapan yang ditemukan oleh setiap kelompok - Guru akan memberi apresiasi pada kelompok yang presentasi. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah semua kelompok presentasi guru akan menjelaskan ungkapan yang ditemukan oleh mereka. Guru akan memberikan contoh ungkapan yang berbeda dari yang siswa temukan di wacana sehingga siswa bisa lebih memahami. - Selanjutnya guru akan membahas inti dari wacana dan memberikan penekanan pada jawaban dari bagian yang rumpang yang ada pada wacana. - Kemudian guru meminta setiap siswa untuk mencari pasangan. Setelah itu guru meminta siswa untuk membuat karangan (percakapan). (Collaboration) - Guru akan memancing siswa yang bersedia untuk melakukan percakapan (前に来てください) - Guru akan memberi apresiasi pada siswa yang maju ke depan. | |
| Penutup | <p>Guru dan siswa akan membuat kesimpulan mengenai kosa kata yang dipelajari</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります” | |

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan/jurnal
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Pemahaman
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik

2. Bentuk Penilaian :

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- b. Tes Pemahaman : Tanya jawab
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap Melalui Pengamatan

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

| No | Nama | Kreatif | | | | Percaya diri | | | |
|----|------|---------|----|----|----|--------------|----|----|----|
| | | BT | MT | MB | MK | BT | MT | MB | MK |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |

Keterangan:

- a. BT (belum nampak) jika belum menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas.
- b. MT (mulai tampak) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten.
- c. MB (mulai berkembang) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten.
- d. MK (membudaya) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten.

B. Penilaian Pemahaman melalui tanya jawab

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Kelas :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|-------------------------|---|---|---|---|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Ungkapan / pola kalimat | Ungkapan yang dibuat sudah sesuai | Ada kesalahan kecil dalam membuat ungkapan, tetapi makna dapat dipahami. | Kesalahan dalam membuat ungkapan sehingga membuat makna kurang dapat dipahami | Kesalahan fatal dalam membuat ungkapan sehingga makna tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Kosa kata | Dapat menggunakan kosa kata dengan sangat leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata dengan cukup leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan ada beberapa kesalahan-kesalahan. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan banyak kesalahan. | Skor maksimal 4 |
| Kecapatan dan Ketepatan | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan dengan jawaban yang tepat | Menjawab pertanyaan agak lambat tetapi jawaban tepat | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat tetapi jawaban kurang tepat. | Menjawab pertanyaan dengan lambat dan jawaban kurang tepat | Skor maksimal 4. |
| Pelafalan | Pelafalan sangat baik dan sangat mudah dipahami. | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada pelafalan, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan pelafalan, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

C. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Siswa dalam kelompok diminta untuk menemukan ungkapan, mencari inti wacana, kemudian melengkapi bagian yang rumpang pada wacana. Setelah itu setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Materi :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|--------------------------------|---|---|--|--|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Menemukan ungkapan | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar dan diucapkan dengan benar saat presentasi | Ungkapan yang ditemukan benar. Penulisan ungkapan salah tetapi diucapkan dengan benar | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar tetapi diucapkan salah dalam presentasi | Ungkapan yang ditemukan salah, penulisan salah dan diucapkan dengan keliru | Skor maksimal 4 |
| Menemukan inti wacana | Inti wacana yang dibuat sesuai dan dapat dimengerti. | Inti wacana yang dibuat kurang sesuai tetapi dapat dipahami | Inti wacana yang dibuat tidak sesuai tapi dapat dipahami maksudanya | Inti wacana yang dibuat tidak sesuai dan tidak dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Melengkapi wacana yang rumpang | Jawaban yang digunakan benar, logis dan dapat dipahami | Jawaban yang digunakan kurang tepat tapi dapat dipahami | Jawaban yang digunakan Kurang tepat | Jawaban yang digunan salah | Skor maksimal 4. |
| Presentasi | Presentasi lancar, dan dapat dipahami | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada presentasi, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan presentasi, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

Lampiran

❖ Kosa kata

| | | |
|--------------------------|----------------------------|-------------------------|
| indonesia (indonesia) | oranda (belanda) | Iran (iran) |
| chuugoku (china) | firipina (filipina) | Eikoku (inggris) |
| kankoku (korea) | Nihon (jepang) | Tai (tailand) |
| taiwan (taiwan) | Betonamu (vietnam) | Amerika (amerika) |
| honkon (honkon) | oosutoraria (australia) | mareesia (malaysiaa) |
| doitsu (jerman) | Itaria (itaria) | Buraziru (brazil) |

❖ Ungkapan yang digunakan

- (?) B san wa doko karakimashitaka
- (+) watashi wa Indonesia karakimashita

Contoh Wacana



Kinou shinnyusei ga kimashita.

Ano shinnyusei wa kankoku jin mitai desu.

Sore ni watashi wa ano shinnyusei ni kikimashita.

“Sumimasen Mio san doko kata kimashitaka?”

Watashi wakara kimashita.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDxx
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas/ Semester : ...
Materi Pokok : Menyebutkan Letak Suatu Benda
Alokasi Waktu : 2x2 jam pelajaran

A. Kompetensi Inti

KI-1 (Sikap Spiritual) : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI- 2 (Sikap Sosial) : Menunjukkan perilaku: a) jujur, b) disiplin, c) santun, d) percaya diri, e) peduli, dan f) bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, tetangga, dan negara.

KI- 3 (Pengetahuan) : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI- 4 (Keterampilan) : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak: a) kreatif, b) produktif, c) kritis, d) mandiri, e) kolaboratif, dan f) komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|--|---|
| 3.2 Menentukan informasi mengenai letak suatu benda dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | 3.2.1 Mengenal kosa kata mengenai letak suatu benda dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang 3.2.2 Mengenal ungkapan yang digunakan mengenai letak suatu benda dalam bahasa Jepang 3.2.3 Dapat menyebutkan informasi terkait letak suatu benda dalam bahasa Jepang 3.2.4 Dapat mendeskripsikan informasi mengenai letak suatu benda dalam bahasa Jepang |
| 4.2 Mengemukakan informasi berkenaan dengan letak suatu benda secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar | 4.2.1 Dapat Mengemukakan informasi tentang letak suatu benda dalam bahasa Jepang |

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik siswa diharapkan mampu untuk mengamati, menanya mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengomunikaikan hal-hal terkait mengenal ruangan di rumah. Selain itu melalui *Discovery Learning* siswa mampu menemukan kosakata baru, ungkapan serta membuat karangan sederhana. Siswa juga mampu menyatakan ungkapan yang bisa dibuat dengan kosa kata yang ditemukan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya

diri, kreatif dan santun. Serta mampu mengembangkan komunikasi (*Communication*), kolaborasi (*Collaboration*), berpikir kritis (*Critical Thinking*), bisa menyelesaikan masalah dan kreatif (*Creativity*) (4C), disamping itu juga siswa diharapkan untuk mampu berpikir dalam jangkauan yang lebih tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

D. Materi Pembelajaran

(Terlampir)

E. Metode Pembelajaran

a.Pendekatan : Saintifik

b.Model Pembelajaran : Discovery Learning, Problem Based Learning

c.Metode : Ceramah, permainan , dan diskusi

F. Media Pembelajaran

a.Media: Video/ power point, gambar

b.Alat/ bahan: LCD, proyektor

G. Sumber Belajar

a. Buku ajar dan LKPD

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます, memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう) - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. | |

| | | |
|------|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta untuk mengamati media yang ditayangkan (ビデオを見てください) (Mengamati) - Setelah siswa mengamati media, siswa akan diminta untuk menebak tema pembelajaran hari ini sesuai dengan yang mereka tangkap melalui media. (Menanya) - Selanjutnya guru akan menayangkan ulang media yang diamati tadi dan meminta siswa untuk mencatat kosa kata dan ungkapan yang mereka temukan dari media yang ditayangkan (語彙を書いてください) - Setelah itu guru akan mengajak siswa untuk mengingat kosa kata yang telah mereka catat sebelumnya. Guru akan menempelkan nama-nama benda dan letaknya di papan dan siswa akan berlatih mengingat kosa kata dengan menempelkan nama kosa kata bahasa Jepang pada gambar yang telah ditempelkan di papan. - Guru akan mengambil kertas yang berisi kosa kata dalam bahasa Jepang kemudian membacakannya dan meminta salah satu siswa untuk menempelkan kosa kata tersebut pada gambar yang tepat. - Begitu seterusnya sampai semua kosa kata tertempel pada gambar yang tepat. - Selanjutnya guru akan meminta siswa untuk membentuk kelompok. Setelah itu guru akan memberikan wacana pendek pada siswa. Guru menginstruksikan siswa untuk mencari ungkapan dalam wacana tersebut dan mencari inti dari wacana serta melengkapi bagian rumpang yang ada pada wacana. (Collaboration) - Setelah itu guru akan meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka, dan kelompok lain harus memberikan tanggapan setelahnya. (前み来てください) (皆さん聞いてください) (Mengomunikasikan) - Guru akan menulis di papan ungkapan yang | |

| | | |
|---------|---|--|
| | <p>ditemukan siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Begitu seterusnya sampai semua kelompok presentasi. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah itu guru akan menjelaskan ungkapan yang ditemukan siswa dan memberi contoh lain. Selanjutnya guru akan membahas atau menekankan inti cerita dan kalimat yang cocok untuk mengisi bagian yang rumpang pada wacana. | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> -Guru akan memastikan kembali pemahaman siswa dengan bertanya -Jika masih ada yang kurang dipahami oleh siswa, guru akan menekankan kembali. - Guru meminta satu atau dua orang siswa untuk menyimpulkan hal yang mereka pelajari hari ini. <p>Untuk mengakhiri pembelajaran guru akan mengatakan “これで終わります”</p> | |

Pertemuan 2

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます) , memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう) - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. | |

| | | |
|------|--|--|
| | <p>➤ Motivasi (Guru)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan mengajak siswa untuk mengingat kosa kata yang dipelajari sebelumnya. Guru akan memperlihatkan gambar-gambar benda dan letaknya, siswa diharapkan untuk mengatakan kosa kata sesuai gambar tersebut dalam bahasa Jepang. (教えてください) (Menanya) - Selanjutnya guru akan meminta siswa untuk mengingat ungkapan yang telah dipelajari juga sebelumnya, guru akan meminta setiap siswa untuk membuat 3 ungkapan. - Setelah itu guru akan mematikan satu per satu ungkapan yang dibuat oleh siswa. Guru akan memastikan dari bangku paling depan sampai belakang (dari 3 ungkapan yang dibuat, siswa hanya perlu membaca 1 ungkapan saja) (皆さん聞いてください) - Jika terdapat siswa yang salah dalam membuat ungkapan, maka guru akan memperbaikinya dan membuat siswa memahaminya. - Selanjutnya guru akan mengajak siswa bermain, permainannya bernama “letakkan aku sesukamu?”. Berikut adalah langkah-langkah permainannya: <ul style="list-style-type: none"> • Guru akan meminta siswa mencari pasangan. Setiap pasangan membawa dua benda. Satu benda di bawa orang pertama, dan satu benda di bawa oleh orang kedua. • Setelah itu guru akan meminta salah satu pasangan maju ke depan tanpa membuat rancangan kalimat. • Setelah itu guru akan menginstruksikan orang pertama untuk meletakkan benda sesuka mereka. Kemudian orang kedua harus menjawab dengan membuat ungkapan sesuai dengan benda yang diletakkan orang pertama. Setelah itu | |

| | | |
|---------|---|--|
| | <p>orang kedua juga akan meletakkan benda yang dibawanya sesuka hati, dan giliran orang pertama yang menjawab dengan ungkapan sesuai dengan benda yang diletakkan orang kedua.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Begitu seterusnya sampai semua pasangan maju ke depan (jika waktu mencukupi) | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> -Guru akan memastikan kembali pemahaman siswa dengan bertanya -Jika masih ada yang kurang dipahami oleh siswa, guru akan menekankan kembali. - Guru meminta satu atau dua orang siswa untuk menyimpulkan hal yang mereka pelajari hari ini. | |



I. Penilaian

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan/jurnal
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Pemahaman
- c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja/ Praktik

2. Bentuk Penilaian :

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- b. Tes Pemahaman : Tanya jawab
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap Melalui Pengamatan

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

| No | Nama | Kreatif | | | | Percaya diri | | | |
|----|------|---------|----|----|----|--------------|----|----|----|
| | | BT | MT | MB | MK | BT | MT | MB | MK |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |

Keterangan:

- a. BT (belum nampak) jika belum menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas.
- b. MT (mulai tampak) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten.
- c. MB (mulai berkembang) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten.
- d. MK (membudaya) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten.

B. Penilaian Pemahaman melalui tanya jawab

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Kelas :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|-------------------------|---|---|---|---|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Ungkapan / pola kalimat | Ungkapan yang dibuat sudah sesuai | Ada kesalahan kecil dalam membuat ungkapan, tetapi makna dapat dipahami. | Kesalahan dalam membuat ungkapan sehingga membuat makna kurang dapat dipahami | Kesalahan fatal dalam membuat ungkapan sehingga makna tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Kosa kata | Dapat menggunakan kosa kata dengan sangat luasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata dengan cukup luasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan ada beberapa kesalahan-kesalahan. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan banyak kesalahan. | Skor maksimal 4 |
| Kecapatan dan Ketepatan | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan dengan jawaban yang tepat | Menjawab pertanyaan agak lambat tetapi jawaban tepat | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat tetapi jawaban kurang tepat. | Menjawab pertanyaan dengan lambat dan jawaban kurang tepat | Skor maksimal 4. |
| Pelafalan | Pelafalan sangat baik dan sangat mudah dipahami. | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada pelafalan, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan pelafalan, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

C.Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Siswa dalam kelompok diminta untuk menemukan ungkapan, mencari inti wacana, kemudian melengkapi bagian yang rumpang pada wacana. Setelah itu setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Materi :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|--------------------------------|---|---|--|--|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Menemukan ungkapan | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar dan diucapkan dengan benar saat presentasi | Ungkapan yang ditemukan benar. Penulisan ungkapan salah tetapi diucapkan dengan benar | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar tetapi diucapkan salah dalam presentasi | Ungkapan yang ditemukan salah, penulisan salah dan diucapkan dengan keliru | Skor maksimal 4 |
| Menemukan inti wacana | Inti wacana yang dibuat sesuai dan dapat dimengerti. | Inti wacana yang dibuat kurang sesuai tetapi dapat dipahami | Inti wacana yang dibuat tidak sesuai tapi dapat dipahami maksudanya | Inti wacana yang dibuat tidak sesuai dan tidak dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Melengkapi wacana yang rumpang | Jawaban yang digunakan benar, logis dan dapat dipahami | Jawaban yang digunakan kurang tepat tapi dapat dipahami | Jawaban yang digunakan Kurang tepat | Jawaban yang digunan salah | Skor maksimal 4. |
| Presentasi | Presentasi lancar, dan dapat dipahami | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada presentasi, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan presentasi, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

Lampiran

❖ Kosa kata

- Ue (atas)
- Naka (tengah)
- Shita (bawah)
- Tonari (sebelah)
- Ushiro (belakang)
- Mae (depan)
- Soto (luar)
- Yoko (samping)

❖ Ungkapan yang digunakan

- (?) kaban no naka ni nani ga arimasuka
- (+) kaban no naka ni hon to enpitsu ga arimasu

Contoh Wacana



Kaban no naka ni fudebako to nooto ga arimasu.

Tsukue no shita ni maka ga arimasu

Tsukue no ue ni nani ga arimasuka? (Lihat gambar di atas)

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDxx
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas/ Semester : ...
Materi Pokok : Menyebutkan Hobi Sendiri dan Teman
Alokasi Waktu : 2x2 jam pelajaran

A. Kompetensi Inti

KI-1 (Sikap Spiritual) : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI- 2 (Sikap Sosial) : Menunjukkan perilaku: a) jujur, b) disiplin, c) santun, d) percaya diri, e) peduli, dan f) bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, tetangga, dan negara.

KI- 3 (Pengetahuan) :Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI- 4 (Keterampilan) : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak: a) kreatif, b) produktif, c) kritis, d) mandiri, e) kolaboratif, dan f) komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|--|--|
| 3.2Menentukan informasi mengenai hobi dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | 3.2.1Mengenal kosa kata mengenai hobi dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang 3.2.2Mengenal ungkapan yang digunakan mengenai hobi dalam bahasa Jepang 3.2.3Dapat menyebutkan informasi mengenai hobi dalam bahasa Jepang 3.2.4Dapat mendeskripsikan informasi mengenai hobi dalam bahasa Jepang |
| 4.2Mengemukakan informasi berkenaan dengan kegemaran (<i>shumi</i>) secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar | 4.2.1Dapat mengemukakan informasi tentang hobi dalam bahasa Jepang |

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik siswa diharapkan mampu untuk mengamati, menanya mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengomunikasikan hal-hal terkait mengenal ruangan di rumah. Selain itu melalui *Discovery Learning* siswa mampu menemukan kosakata baru, ungkapan serta membuat karangan sederhana. Siswa juga mampu menyatakan ungkapan yang bisa dibuat dengan kosa kata yang ditemukan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun. Serta mampu mengembangkan komunikasi (*Communication*), kolaborasi (*Collaboration*), berpikir kritis (*Critical Thinking*), bisa menyelesaikan masalah dan kreatif (*Creativity*) (4C),

disamping itu juga siswa diharapkan untuk mampu berpikir dalam jangkauan yang lebih tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

D. Materi Pembelajaran

(Terlampir)

E. Metode Pembelajaran

a. Pendekatan : Saintifik

b. Model Pembelajaran : Discovery Learning, Problem Based Learning

c. Metode : Ceramah, permainan , dan diskusi

F. Media Pembelajaran

a. Media: Video/ power point, gambar

b. Alat/ bahan: LCD, proyektor

G. Sumber Belajar

a. Buku ajar Uki Uki Manabo dan LKPD

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます, memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう) - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari | |

| | | |
|---------|---|--|
| | - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa mengamati media yang ditayangkan, sebelum itu guru akan memberitahukan pada siswa bahwa mereka harus membuat pertanyaan sesuai dengan media yang ditayangkan (ビデオを見てください) (Mengamati) - Setelah itu guru akan menunjuk beberapa orang untuk membacakan pertanyaan yang dibuat (読んでください) setelah itu guru akan meminta siswa lain untuk menanggapi, kemudian guru akan menekankan atau meluruskan jawaban siswa. (Menanya) - Setelah itu guru akan menayangkan media untuk keduanya dan guru meminta siswa untuk menemukan kosa kata dan ungkapan yang digunakan (語彙を書いてください) - Kemudian guru akan meminta siswa untuk mencari arti dari kosa kata yang mereka tulis (alokasi waktu 5-10 menit). - Setelah siswa selesai mencari arti kosa kata, guru akan meminta siswa untuk membuat kelompok (tiap kelompok terdiri dari 4 orang) - Guru akan meminta siswa dalam kelompok untuk saling mengoreksi pekerjaan yang telah dibuat sebelumnya. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah itu guru akan memastikan kembali kebenaran kosa kata dan artinya dengan cara: <ul style="list-style-type: none"> • Guru akan menunjukkan gambar-gambar hobi dan menempelkannya di papan tulis (setiap gambar sudah dicantumkan nomor) • Kemudian guru akan menunjuk setiap gambar dan meminta siswa untuk menyatakan gambar yang ditujuk dalam bahasa Jepang (教えてください) (jika ada kesalahan, maka siswa dipersilakan untuk memperbaikinya pda catatan) | |
| Penutup | <p>-Guru akan memastikan kembali pemahaman siswa dengan bertanya</p> <p>-Jika masih ada yang kurang dipahami oleh siswa,</p> | |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>guru akan menekankan kembali.</p> <p>- Guru meminta satu atau dua orang siswa untuk menyimpulkan hal yang mereka pelajari hari ini.</p> <p>Guru akan mengakhiri pembelajaran dengan mengatakan “これで終わります”</p> | |
|--|--|--|

Pertemuan 2

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます, memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingatkan kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan mengajak siswa untuk mengingat kosa kata yang telah dipelajari. Guru akan menunjukkan gambar hobi . Saat guru menunjuk gambar satu per satu kemudian siswa diminta untuk menyatakan kosa kata gambar tersebut dalam bahasa Jepang. (教えてください) - Guru akan menunjukkan gambar-gambar hobi dan menempelkannya di papan tulis (setiap gambar sudah dicantumkan nomor) - Setelah itu guru akan memberikan kertas | |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>tempel pada siswa dan meminta siswa untuk menulis namanya di kertas tersebut. Kemudian guru meminta siswa untuk menempel kertas yang sudah berisi nama pada salah satu gambar yang merupakan hobi mereka.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selanjutnya guru meminta siswa duduk sesuai kelompok. Guru akan memberikan wacana pendek pada setiap kelompok. Kemudian guru meminta siswa untuk mencari ungkapan yang ada dalam wacana dan melengkapi bagian rumpang dalam wacana dan mencari inti wacana. (Collaboration) - Setelah itu guru akan meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka. Kemudian akan ditanggapi kelompok lain. (前に来てください) (皆さん聞いてください) (Mengomunikasikan) - Guru akan mencatat ungkapan yang ditemukan tiap kelompok. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah semua kelompok maju ke depan guru akan menjelaskan ungkapan yang tertulis di papan dan kalimat yang tepat untuk bagian yang rumpang dalam wacana dan membahas inti dari wacana. - Selanjutnya guru akan mengajak siswa bermain, permainannya bernama “Hobiku, Hobimu”. Berikut langkah-langkah permainannya: <ul style="list-style-type: none"> • Sebelumnya siswa sudah menempelkan nama mereka pada gambar hobi yang ada di papan tulis. • Guru akan meminta seorang siswa untuk membuat ungkapan tentang hobinya sendiri. • Setelah itu guru akan meminta siswa tersebut untuk melihat semua gambar yang tertempel di papan dan memilih salah satu nama temannya, kemudian membuat ungkapan | |
|--|---|--|

| | | |
|---------|--|--|
| | <p>dengan hobi temannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Begitu seterusnya sampai semua gambar dinyatakan dalam hobi sendiri atau hobi orang lain. - Setelah itu guru akan meminta setiap siswa untuk mencari pasangan. Kemudian guru akan meminta siswa untuk membuat karangan (percakapan). (Collaboration) - Selanjutnya guru akan meminta beberapa siswa untuk melakukan percakapan. (前に来てください) - Guru akan memberi apresiasi berupa poin. | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> -Guru akan memastikan kembali pemahaman siswa dengan bertanya -Jika masih ada yang kurang dipahami oleh siswa, guru akan menekankan kembali. - Guru meminta satu atau dua orang siswa untuk menyimpulkan hal yang mereka pelajari hari ini. -Guru akan mengakhiri pembelajaran dan berkata “これで終わります” | |



I. Penilaian

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan/jurnal
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Pemahaman
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik

2. Bentuk Penilaian :

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- b. Tes Pemahaman : Tanya jawab
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap Melalui Pengamatan

Bubuhkan tanda \checkmark pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

| No | Nama | Kreatif | | | | Percaya diri | | | |
|----|------|---------|----|----|----|--------------|----|----|----|
| | | BT | MT | MB | MK | BT | MT | MB | MK |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |

Keterangan:

- a. BT (belum nampak) jika belum menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas.
- b. MT (mulai tampak) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten.
- c. MB (mulai berkembang) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten.
- d. MK (membudaya) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten.

B. Penilaian Pemahaman melalui tanya jawab

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

 Kelas :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|-------------------------|---|---|---|---|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Ungkapan / pola kalimat | Ungkapan yang dibuat sudah sesuai | Ada kesalahan kecil dalam membuat ungkapan, tetapi makna dapat dipahami. | Kesalahan dalam membuat ungkapan sehingga membuat makna kurang dapat dipahami | Kesalahan fatal dalam membuat ungkapan sehingga makna tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Kosa kata | Dapat menggunakan kosa kata dengan sangat leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata dengan cukup leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan ada beberapa kesalahan-kesalahan. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan banyak kesalahan. | Skor maksimal 4 |
| Kecapatan dan Ketepatan | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan dengan jawaban yang tepat | Menjawab pertanyaan agak lambat tetapi jawaban tepat | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat tetapi jawaban kurang tepat. | Menjawab pertanyaan dengan lambat dan jawaban kurang tepat | Skor maksimal 4. |
| Pelafalan | Pelafalan sangat baik dan sangat mudah dipahami. | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada pelafalan, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan pelafalan, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

C. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Siswa dalam kelompok diminta untuk menemukan ungkapan, mencari inti wacana, kemudian melengkapi bagian yang rumpang pada wacana. Setelah itu setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Materi :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|--------------------------------|---|---|--|--|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Menemukan ungkapan | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar dan diucapkan dengan benar saat presentasi | Ungkapan yang ditemukan benar. Penulisan ungkapan salah tetapi diucapkan dengan benar | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar tetapi diucapkan salah dalam presentasi | Ungkapan yang ditemukan salah, penulisan salah dan diucapkan dengan keliru | Skor maksimal 4 |
| Menemukan inti wacana | Inti wacana yang dibuat sesuai dan dapat dimengerti. | Inti wacana yang dibuat kurang sesuai tetapi dapat dipahami | Inti wacana yang dibuat tidak sesuai tapi dapat dipahami maksudanya | Inti wacana yang dibuat tidak sesuai dan tidak dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Melengkapi wacana yang rumpang | Jawaban yang digunakan benar, logis dan dapat dipahami | Jawaban yang digunakan kurang tepat tapi dapat dipahami | Jawaban yang digunakan Kurang tepat | Jawaban yang digunak salah | Skor maksimal 4. |
| Presentasi | Presentasi lancar, dan dapat dipahami | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada presentasi, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan presentasi, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

Lampiran

- ❖ Kosa kata
 - Pinpon (pinpon)
 - Bareebooru (volly)
 - Badominton (badminton)
 - Tenisu (tenis)
 - basukettoooru (basket)
 - sakkaa (sepak bola)
 - shiratto (silat)
 - karate (karate)
 - dansu (dansa)
 - baree (balet)
- ❖ Ungkapan yang digunakan
 - (?) shumi wa nandesuka
 - (+) shumi basukketobouru desu

Contoh Wacana

Mira hobi bermain

Ade hobi menari

Mira hobi menari balet

Ani hobi bermain

Mira san no shumi wa tenisu desu.

Ade san no shumi wa dansu desu.

Mika san no shumi wa Baree desu.

Ani san no shumi wa nan desuka.

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDxx
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas/ Semester : ...
Materi Pokok : Menyebutkan Kepemilikan Benda
Alokasi Waktu : 2x2 jam pelajaran

A. Kompetensi Inti

KI-1 (Sikap Spiritual) : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI- 2 (Sikap Sosial) : Menunjukkan perilaku: a) jujur, b) disiplin, c) santun, d) percaya diri, e) peduli, dan f) bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, tetangga, dan negara.

KI- 3 (Pengetahuan) : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI- 4 (Keterampilan) : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak: a) kreatif, b) produktif, c) kritis, d) mandiri, e) kolaboratif, dan f) komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|--|
| 3.2Menentukan informasi mengenai kepemilikan benda dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | 3.2.1Menegal kosa kata mengenai kepemilikan benda dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang 3.2.2Menegal ungkapan yang digunakan mengenai kepemilikan benda dalam bahasa Jepang 3.2.3Dapat menyebutkan informasi terkait kepemilikan benda dalam bahasa Jepang 3.2.4Dapat mendeskripsikan dalam bahasa Jepang |
| 4.2Mengemukakan informasi berkenaan dengan kepemilikan benda secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar | 4.2.1Dapat Mengemukakan informasi berkenaan dengan kepemilikan benda dalam bahasa Jepang |

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik siswa diharapkan mampu untuk mengamati, menanya mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengomunikaikan hal-hal terkait mengenal ruangan di rumah. Selain itu melalui *Discovery Learning* siswa mampu menemukan kosakata baru, ungkapan serta membuat karangan sederhana. Siswa juga mampu menyatakan ungkapan yang bisa dibuat dengan kosa kata yang ditemukan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun. Serta mampu mengembangkan komunikasi (*Communication*), kolaborasi (*Collaboration*), berpikir kritis (*Critical Thinking*), bisa menyelesaikan masalah dan kreatif (*Creativity*) (4C),

disamping itu juga siswa diharapkan untuk mampu berpikir dalam jangkauan yang lebih tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

D. Materi Pembelajaran

(Terlampir)

E. Metode Pembelajaran

a. Pendekatan : Saintifik

b. Model Pembelajaran : Discovery Learning, Problem Based Learning

c. Metode : Ceramah, permainan , dan diskusi

F. Media Pembelajaran

a. Media: Video/ power point, gambar

b. Alat/ bahan: LCD, proyektor

G. Sumber Belajar

a. Buku ajar Uki Uki manabo dan LKS

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます) , memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan | |

| | | |
|------|---|--|
| | <p>sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa mengamati media yang ditayangkan (ビデオを見てください), (Mengamati) - kemudian guru akan bertanya “Setelah mengamati media tadi, kira-kira kita belajar apa hari ini?” (Menanya) - Guru akan memberi apresiasi bagin siswa yang menjawab (いいですね) - Selanjutnya guru akan menayangkan media untuk keduanya, setelah itu guru akan meminta siswa untuk mencatat kosa kata dan ungkapan yang ada pada media (語彙を書いてください) <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah itu guru akan memastikan antara kesesuaian kosa kata yang dicatat oleh siswa dan artinya dengan menggunakan gambar. Saat guru menunjukkan sebuah gambar siswa harus mengatakan kosa kata tersebut dalam bahasa Jepang (答えてください) (jika ada kesalahan siswa dipersilakan untuk memperbaiki pada catatan mereka). Setelah siswa mengatakan kosa kata gambar yang ditunjukkan guru dalam bahasa Jepang, maka guru akan menekankan lagi kosa kata tersebut (guru akan mengucapkan kosa katanya dalam bahasa Jepang dan siswa mengikutinya) - Begitu seterusnya sampai gambar habis - Selanjutnya guru akan meminta siswa membentuk kelompok (satu kelompok terdiri dari 5 orang) - Setelah itu guru akan memberikan percakapan pendek dan memiliki bagian rumpang pada bagian akhir percakapan. Guru akan meminta siswa untuk mencari ungkapan yang digunakan dalam percakapan, mencari inti yang dibahas dalam percakapan (dalam bahasa Indonesia) dan mengisi bagian yang rumpang. (Collaboration) - Selanjutnya guru akan meminta setiap kelompok untuk presentasi, kemudian akan ditanggapi kelompok lain. (前に来てください) (皆さん聞いてください) | |

| | | |
|---------|--|--|
| | <p>(Mengomunikasikan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan menulis di papan ungkapan yang ditemukan siswa. - Setelah semua kelompok presentasi, guru akan menjelaskan ungkapan yang ditemukan oleh siswa. Kemudian guru juga akan membahas inti dari percakapan dan kalimat yang tepat untuk mengisi bagian rumpang. | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> -Guru akan memastikan kembali pemahaman siswa dengan bertanya -Jika masih ada yang kurang dipahami oleh siswa, guru akan menekankan kembali. - Guru meminta satu atau dua orang siswa untuk menyimpulkan hal yang mereka pelajari hari ini. -Guru akan mengakhiri pembelajaran dengan mengatakan “これで終わります” | |

Pertemuan 2

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます) , memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan | |

| | | |
|------|--|--|
| | <p>sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan mengajak siswa untuk mengingat kosakata dengan cara menunjukkan gambar satu per satu kemudian siswa diharapkan untuk mengatakan kosakata yang ditunjukkan oleh guru dalam bahasa Jepang. (教えてください) - Setelah itu guru akan meminta siswa untuk mengingat ungkapan yang dipelajari sebelumnya. Guru meminta setiap siswa untuk membuat 3 ungkapan. Selanjutnya guru akan menunjuk 3 siswa secara acak untuk membacakan ungkapan yang dibuat (jika ada kesalahan dalam ungkapan akan diperbaiki bersama-sama) (言ってください) - Agar siswa lebih memahami pelajaran guru akan mengajak siswa untuk bermain, permainan ini bernama “Milikku atau milikmu”. Berikut langkah-langkah permainannya: <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan meminta siswa untuk mencari pasangan. Setiap pasangan harus membawa masing-masing 2 benda (yang ada pada kosakata yang dicatat). Setiap orang membawa masing-masing satu benda. (Collaboration) - Guru meminta setiap pasangan membuat ungkapan terkait benda yang mereka bawa dan benda yang dibawa pasangan mereka - Setelah itu guru akan menunjuk salah satu pasangan untuk maju ke depan. (前に来てください) (Mengomunikasikan) - Saat siswa yang berpasangan maju harus membawa benda masing-masing. Anggap saja orang pertama bernama A san dan orang kedua bernama B san. A san akan menunjukkan benda yang dibawanya dan berkata “.....”, kemudian B san akan melihat benda yang dibawa A san dan berkata, “.....”. Begitu juga sebaliknya B san akan menunjukkan benda yang ia bawa sambil mengatakan “.....”, kemudian A san akan melihat benda itu dan mengatakan “.....”. | |

| | | |
|---------|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Guru hanya meminta beberapa pasangan saja yang maju ke depan. Pasangan yang mau maju ke depan akan diberikan poin tambahan (sehingga diharapkan siswa akan sangat antusias dan berebut untuk maju ke depan). | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> -Guru akan memastikan kembali pemahaman siswa dengan bertanya -Jika masih ada yang kurang dipahami oleh siswa, guru akan menekankan kembali. - Guru meminta satu atau dua orang siswa untuk menyimpulkan hal yang mereka pelajari hari ini. -Guru akan mengakhiri pembelajaran dengan berkata “これで終わります” | |



I. Penilaian

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan/jurnal
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Pemahaman
- c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja/ Praktik

2. Bentuk Penilaian :

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- b. Tes Pemahaman : Tanya jawab
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap Melalui Pengamatan

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

| No | Nama | Kreatif | | | | Percaya diri | | | |
|----|------|---------|----|----|----|--------------|----|----|----|
| | | BT | MT | MB | MK | BT | MT | MB | MK |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |

Keterangan:

- a. BT (belum nampak) jika belum menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas.
- b. MT (mulai tampak) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten.
- c. MB (mulai berkembang) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten.
- d. MK (membudaya) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten.

B. Penilaian Pemahaman melalui tanya jawab

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Kelas :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|-------------------------|---|---|---|---|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Ungkapan / pola kalimat | Ungkapan yang dibuat sudah sesuai | Ada kesalahan kecil dalam membuat ungkapan, tetapi makna dapat dipahami. | Kesalahan dalam membuat ungkapan sehingga membuat makna kurang dapat dipahami | Kesalahan fatal dalam membuat ungkapan sehingga makna tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Kosa kata | Dapat menggunakan kosa kata dengan sangat luasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata dengan cukup luasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan ada beberapa kesalahan-kesalahan. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan banyak kesalahan. | Skor maksimal 4 |
| Kecapatan dan Ketepatan | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan dengan jawaban yang tepat | Menjawab pertanyaan agak lambat tetapi jawaban tepat | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat tetapi jawaban kurang tepat. | Menjawab pertanyaan dengan lambat dan jawaban kurang tepat | Skor maksimal 4. |
| Pelafalan | Pelafalan sangat baik dan sangat mudah dipahami. | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada pelafalan, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan pelafalan, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

C. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Siswa dalam kelompok diminta untuk menemukan ungkapan, mencari inti percakapan, kemudian melengkapi percakapan yang rumpang. Setelah itu setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Materi :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|------------------------------------|---|---|--|--|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Menemukan ungkapan | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar dan diucapkan dengan benar saat presentasi | Ungkapan yang ditemukan benar. Penulisan ungkapan salah tetapi diucapkan dengan benar | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar tetapi diucapkan salah dalam presentasi | Ungkapan yang ditemukan salah, penulisan salah dan diucapkan dengan keliru | Skor maksimal 4 |
| Menemukan inti percakapan | Inti percakapan yang dibuat sesuai dan dapat dimengerti. | Inti percakapan yang dibuat kurang sesuai tetapi dapat dipahami | Inti percakapan yang dibuat tidak sesuai tapi dapat dipahami maksudanya | Inti percakapan yang dibuat tidak sesuai dan tidak dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Melengkapi percakapan yang rumpang | Jawaban yang digunakan benar, logis dan dapat dipahami | Jawaban yang digunakan kurang tepat tapi dapat dipahami | Jawaban yang digunakan Kurang tepat | Jawaban yang digunakan salah | Skor maksimal 4. |
| Presentasi | Presentasi lancar, dan dapat dipahami | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada presentasi, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan presentasi, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

Lampiran

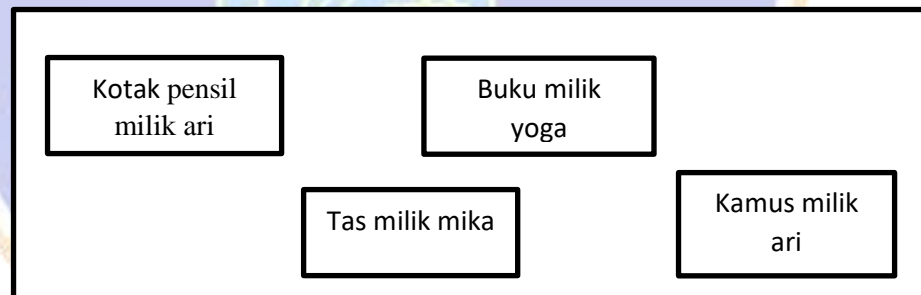
❖ Kosa kata

| | |
|-------------------------|----------------------------|
| Tokei (jam) | Kyoukasho (buku pelajaran) |
| fudebako (kotak pensil) | Nooto (catatan harian) |
| Pen (pulpen) | E (gambar) |
| maaka (spidol) | Hon (buku) |
| Jisho (kamus) | Keshigomu (penghapus) |
| Kaban (tas) | Monosashi (penggaris) |
| Kutsu (sepatu) | Jaketto (jaket) |
| Enpitsu (pensil) | |

❖ Ungkapan yang digunakan

- (?) kore wa anata no pen desuka
- (+) hai, sore wa watashi no pen desu
- (-) iie, sore wa watashi no pen dewaarimasen

Contoh Percakapan



Mika : Ari san , kore wa ari san no fudebako desuka?

Ari : Hai, sore wa watashi no fudebako desu

Mika : Sore wa ari san no hon desuka?

Ari : iie, sore wa watashi no hon dewa arimasen

Mika : Sou desuka. Kore wa ari san no jisho desuka?

Ari :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDxx
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas/ Semester : ...
Materi Pokok : Menyebutkan Kondisi Benda
Alokasi Waktu : 2x2 jam pelajaran

A. Kompetensi Inti

KI-1 (Sikap Spiritual) : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI- 2 (Sikap Sosial) : Menunjukkan perilaku: a) jujur, b) disiplin, c) santun, d) percaya diri, e) peduli, dan f) bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, tetangga, dan negara.

KI- 3 (Pengetahuan) :Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI- 4 (Keterampilan) : Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak: a) kreatif, b) produktif, c) kritis, d) mandiri, e) kolaboratif, dan f) komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|---|
| 3.3Memahami informasi mengenai kondisi benda dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | 3.3.1Menegal kosa kata mengenai kondisi benda dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang 3.3.2Menegal ungkapan yang digunakan mengenai kondisi benda dalam bahasa Jepang 3.3.3Dapat menyebutkan informasi terkait kondisi benda dalam bahasa Jepang 3.4Mampu memahami informasi terkaitdengan kondisi benda |
| 4.3 Menggunakan ungkapan yang menyatakan tentang kondisi benda secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar | 4.3.1Dapat Menggunakan ungkapan terkait dengan kondisi benda dalam bahasa Jepang |

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik siswa diharapkan mampu untuk mengamati, menanya mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengomunikaikan hal-hal terkait mengenal ruangan di rumah. Selain itu melalui *Discovery Learning* siswa mampu menemukan kosakata baru, ungkapan serta membuat karangan sederhana. Siswa juga mampu menyatakan ungkapan yang bisa dibuat dengan kosa kata yang ditemukan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun. Serta mampu mengembangkan komunikasi (*Communication*), kolaborasi (*Collaboration*), berpikir kritis (*Critical Thinking*), bisa menyelesaikan masalah dan kreatif (*Creativity*) (4C),

disamping itu juga siswa diharapkan untuk mampu berpikir dalam jangkauan yang lebih tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

D. Materi Pembelajaran

(Terlampir)

E. Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : Saintifik
- b. Model Pembelajaran : Discovery Learning, Problem Based Learning
- c. Metode : Ceramah, permainan , dan diskusi

F. Media Pembelajaran

- a. Media: Video/ power point, gambar
- b. Alat/ bahan: LCD, proyektor

G. Sumber Belajar

- a. Buku ajar Uki Uki Manabo dan LKPD

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます, memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa untuk mengamati media yang telah disediakan (ビデオを見 | |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>てください) (Mengamati)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan bertanya “Setelah mengamati media, kira-kira apa yang akan kita pelajari hari ini?” (Menanya) - Setelah itu guru meminta siswa untuk mencatat kosa kata yang ada pada media dan mencari ungkapan yang digunakan (語彙を書いてください) <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah itu guru akan memastikan kesesuaian kosa kata yang di tulis oleh siswa dan artinya. Guru akan memastikannya dengan cara memperlihatkan power point yang berisi gambar-gambar, saat guru menunjukkan gambar satu per satu siswa diharapkan untuk mengatakan kosa kata gambar tersebut dalam bahasa Jepang sesuai dengan yang mereka tulis (jika ada kesalahan, siswa dipersilakan untuk memperbaiki dalam buku catatan). (答えてください) - Setelah itu guru akan meminta siswa untuk membentuk kelompok (satu kelompok 6 orang) - Kemudian guru akan meberikan wacana yang cukup panjang. Guru akan meminta siswa untuk mencari ungkapan yang digunakan dan mencari inti dari wacana tersebut, dan melengkapi bagian yang rumpang dalam wacana. (Collaboration) - Selanjutnya guru akan meminta salah satu kelompok untuk membacakan ungkapan yang mereka temukan (大きい声で言ってください) (Mengomunikasikan) - Kemudian guru akan menulisnya di papan, setelah itu guru akan bertanya “apakah ada kelompok yang menemukan ungkapan yang berbeda atau memiliki pendapat berbeda?”. Jika ada kelompok yang memiliki pendapat berbeda, maka guru akan menulis juga ungkapan yang ditemukan oleh kelompok tersebut. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah itu guru akan menjelaskan ungkapan yang ditemukan siswa. Kemudian guru juga akan membahas inti dari wacana dan | |
|--|---|--|

| | | |
|---------|---|--|
| | ungkapan yang tepat untuk mengisi bagian yang rumpang dalam wacana. | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> -Guru dan siswa akan membuat kesimpulan mengenai kosa kata yang dipelajari - Guru akan menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya - Guru akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります” | |

Pertemuan 2

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます, memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan mengajak siswa untuk mengingat kosa kata dengan cara memperlihatkan power point yang berisi gambar, saat salah satu gambar ditunjukkan siswa diharapkan untuk mengatakan kosa kata gambar tersebut dalam bahasa Jepang. (教えてください) (Menanya) - Setelah itu guru akan mengajak siswa untuk | |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>mengingat ungkapan yang telah dipelajari dengan cara menunjuk siswa secara acak dan meminta mereka langsung membuat kalimat (tunjuk sekitar 4 orang siswa). Jika ada kesalahan dalam membuat ungkapan akan diperbaiki bersama-sama.(言ってください)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Untuk membuat siswa lebih memahami pembelajaran guru akan mengajak siswa bermain, permainannya bernama “temukan pasanganmu”. Berikut langkah-langkah permainannya : - Guru akan menyediakan gambar benda yang akan diambil oleh siswa - Guru meminta semua siswa untuk mengambil gambar itu, setiap orang mengambil satu gambar. - Kemudian guru meminta siswa mencari teman dengan benda yang sama tetapi memiliki kondisi yang berbeda. Guru memberi waktu sekitar 2 menit - Setelah itu guru bertanya ”Apakah sudah semua menemukan pasangan?” - Setelah itu guru meminta pasangan siswa bergantian maju ke depan mengatakan kondisi benda yang dibawa pasangannya dengan ungkapan yang diberikan guru begitu juga sebaliknya.(前に来てください) - Setelah itu guru meminta siswa lain untuk mengikuti kalimat yang diucapkan siswa yang di depan (saat temannya mengatakan kondisi benda) (一緒に言ってください) - Setelah semua menyebutkan kondisi benda dalam bahasa Jepang guru meminta siswa untuk menempelkan gambar yang sama dengan kondisi yang berbeda secara berdampingan. <p>Setelah itu guru akan membaca semua kosa kata dan siswa mengikuti setelah guru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah itu guru meminta siswa untuk mencari pasangan. Kemudian guru akan meminta tiap pasangan untuk membuat karangan (percakapan). (Collaboration) - Guru akan meminta beberapa pasangan | |
|--|---|--|

| | | |
|---------|---|--|
| | <p>untuk maju ke depan untuk melakukan percakapan (前に来てください) (皆さん聞いてください)</p> <p>(Mengomunikasikan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan memberi apresiasi bagi siswa yang mau maju ke depan. | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> -Guru dan siswa akan membuat kesimpulan mengenai kosa kata yang dipelajari - Guru akan menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya - Guru akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります” | |



I. Penilaian

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan/jurnal
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Pemahaman
- c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja/ Praktik

2. Bentuk Penilaian :

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- b. Tes Pemahaman : Tanya jawab
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap Melalui Pengamatan

Bubuhkan tanda \checkmark pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

| No | Nama | Kreatif | | | | Percaya diri | | | |
|----|------|---------|----|----|----|--------------|----|----|----|
| | | BT | MT | MB | MK | BT | MT | MB | MK |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |

Keterangan:

- a. BT (belum nampak) jika belum menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas.
- b. MT (mulai tampak) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten.
- c. MB (mulai berkembang) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten.
- d. MK (membudaya) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten.

B. Penilaian Pemahaman melalui tanya jawab

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

 Kelas :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|-------------------------|---|---|---|---|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Ungkapan / pola kalimat | Ungkapan yang dibuat sudah sesuai | Ada kesalahan kecil dalam membuat ungkapan, tetapi makna dapat dipahami. | Kesalahan dalam membuat ungkapan sehingga membuat makna kurang dapat dipahami | Kesalahan fatal dalam membuat ungkapan sehingga makna tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Kosa kata | Dapat menggunakan kosa kata dengan sangat leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata dengan cukup leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan ada beberapa kesalahan-kesalahan. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan banyak kesalahan. | Skor maksimal 4 |
| Kecapatan dan Ketepatan | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan dengan jawaban yang tepat | Menjawab pertanyaan agak lambat tetapi jawaban tepat | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat tetapi jawaban kurang tepat. | Menjawab pertanyaan dengan lambat dan jawaban kurang tepat | Skor maksimal 4. |
| Pelafalan | Pelafalan sangat baik dan sangat mudah dipahami. | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada pelafalan, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan pelafalan, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

C. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Siswa dalam kelompok diminta untuk menemukan ungkapan, mencari inti wacana, kemudian melengkapi bagian yang rumpang pada wacana. Setelah itu setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Materi :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|--------------------------------|---|---|--|--|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Menemukan ungkapan | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar dan diucapkan dengan benar saat presentasi | Ungkapan yang ditemukan benar. Penulisan ungkapan salah tetapi diucapkan dengan benar | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar tetapi diucapkan salah dalam presentasi | Ungkapan yang ditemukan salah, penulisan salah dan diucapkan dengan keliru | Skor maksimal 4 |
| Menemukan inti wacana | Inti wacana yang dibuat sesuai dan dapat dimengerti. | Inti wacana yang dibuat kurang sesuai tetapi dapat dipahami | Inti wacana yang dibuat tidak sesuai tapi dapat dipahami maksudnya | Inti wacana yang dibuat tidak sesuai dan tidak dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Melengkapi wacana yang rumpang | Jawaban yang digunakan benar, logis dan dapat dipahami | Jawaban yang digunakan kurang tepat tapi dapat dipahami | Jawaban yang digunakan Kurang tepat | Jawaban yang digunan salah | Skor maksimal 4. |
| Presentasi | Presentasi lancar, dan dapat dipahami | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada presentasi, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan presentasi, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | $\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

Lampiran

❖ Kosa kata

| | |
|--------------------|----------------|
| Ookii (besar) | Chisai (kecil) |
| Hiroi (luas/lebar) | Semai (sempit) |
| Atarashii (baru) | Furui (lama) |
| Akarui (terang) | Kurai (gelap) |
| Hosoi (tipis) | Futoi (tebal) |

❖ Ungkapan yang digunakan

- (?) B san no uchi wa ookii desuka
- (+) hai, ookii desu
- (-) iie, chisai desu

Contoh Wacana

Keadaan Rumah

| | |
|-----------------|---------------------|
| Rumah baru | Halannya luas |
| Kamarnya sempit | Tempat tidur sempit |
| Dapurnya luas | |

Watashi no uchi wa atarashii desu.

Niwa wa hiroi desu.

Heya wa semai desu. Demo akarui desu.

Beddo wa chiisai desu.

Daidokoro wa.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDxx
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas/ Semester : ...
Materi Pokok : Menyebutkan Kegiatan Sehari-Hari
Alokasi Waktu : 3x2 jam pelajaran

A. Kompetensi Inti

KI-1 (Sikap Spiritual) : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI- 2 (Sikap Sosial) : Menunjukkan perilaku: a) jujur, b) disiplin, c) santun, d) percaya diri, e) peduli, dan f) bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, tetangga, dan negara.

KI- 3 (Pengetahuan) :Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI- 4 (Keterampilan) : Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak: a) kreatif, b) produktif, c) kritis, d) mandiri, e) kolaboratif, dan f) komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|--|---|
| 3.3 Memahami informasi mengenai kegiatan sehari-hari dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | 3.3.1 Mengenal kosa kata mengenai kegiatan sehari-hari dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang 3.3.2 Mengenal ungkapan yang digunakan mengenai kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang 3.3.3 Dapat menyebutkan informasi terkait kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang 3.3.4 Mampu memahami ungkapan yang digunakan terkait kegiatan sehari-hari |
| 4.3 Menggunakan ungkapan yang menyatakan tentang kegiatan sehari-hari secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar | 4.3.1 Dapat menggunakan ungkapan terkait dengan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang |

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik siswa diharapkan mampu untuk mengamati, menanya mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengomunikaikan hal-hal terkait mengenal ruangan di rumah. Selain itu melalui *Discovery Learning* siswa mampu menemukan kosakata baru, ungkapan serta membuat karangan sederhana. Siswa juga mampu menyatakan ungkapan yang bisa dibuat dengan kosa kata yang ditemukan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun. Serta mampu mengembangkan komunikasi (*Communication*), kolaborasi (*Collaboration*), berpikir kritis (*Critical Thinking*), bisa

menyelesaikan masalah dan kreatif (*Creativity*) (4C), disamping itu juga siswa diharapkan untuk mampu berpikir dalam jangkauan yang lebih tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

D. Materi Pembelajaran

(Terlampir)

E. Metode Pembelajaran

a.Pendekatan : Saintifik

b.Model Pembelajaran : Discovery Learning, Problem Based Learning

c.Metode : Ceramah, permainan , dan diskusi

F. Media Pembelajaran

a.Media: Video/ power point, gambar.

b.Alat/ bahan: LCD, proyektor

G. Sumber Belajar

a. Buku ajar dan LKS

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます, memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう) - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingatn kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari | |

| | | |
|------|--|--|
| | - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa untuk mengamati media yang telah ditayangkan (ビデオを見てください) (Mengamati) - Setelah itu guru akan meminta siswa untuk mencatat kosa kata yang ada pada media dan juga mencari ungkapan yang digunakan. (語彙を書いてください) - Kemudian guru akan memastikan kesesuaian antara kosa kata yang ditulis oleh siswa dan artinya dengan cara: <ul style="list-style-type: none"> • Guru akan memperlihatkan gambar yang bertemakan kegiatan sehari-hari. Kemudian siswa akan diminta untuk mengatakan kegiatan itu dalam Bahasa Jepang. Jika ada yang keliru maka akan diperbaiki bersama-sama. - Setelah itu guru akan menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok (satu kelompok 5 orang) - Selanjutnya guru akan memberikan percakapan pada setiap kelompok, kemudian guru akan meminta mereka untuk mencari ungkapan yang digunakan, inti dari percakapan dan melengkapi bagian rumpang dalam percakapan. (Collaboration) - Setelah itu guru akan meminta setiap kelompok presentasi, kemudian akan ditanggapi kelompok lain (Mengomunikasikan) - Guru akan menulis di papan ungkapan yang ditemukan siswa. | |
| | Konfirmasi | |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Setelah semua kelompok presentasi guru akan menjelaskan ungkapan yang ditemukan oleh siswa. Selanjutnya guru akan membahas inti dari percakapan dan ungkapan yang cocok untuk mengisi bagian rumpang dalam percakapan. - Guru akan meminta setiap siswa untuk membuat ungkapan. - Kemudian guru akan menunjuk beberapa siswa secara acak untuk membacakan kalimat yang dibuat (jika ada kesalahan, maka akan diperbaiki bersama-sama. (Mengomunikasikan)) | |

| | | |
|---------|--|--|
| Penutup | <p>-Guru akan memastikan kembali pemahaman siswa dengan bertanya</p> <p>-Jika masih ada yang kurang dipahami oleh siswa, guru akan menekankan kembali.</p> <p>- Guru meminta satu atau dua orang siswa untuk menyimpulkan hal yang mereka pelajari hari ini.</p> <p>Guru akan mengakhiri pembelajaran dengan mengatakan “これで終わります”</p> | |
|---------|--|--|

Pertemuan 2

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます, memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan meminta siswa untuk mengingat kosa kata yang telah dipelajari sebelumnya dengan cara guru akan memperlihatkan gambar yang bertemakan kegiatan sehari-hari. Kemudian siswa akan diminta untuk mengatakan kegiatan itu dalam bahasa Jepang. - Kemudian guru akan meminta siswa untuk mengingat ungkapan yang telah dipelajari | |

| | | |
|----------------|---|--|
| | <p>sebelumnya dengan cara, meminta siswa untuk membuat ungkapan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah itu guru akan meminta semua siswa secara bergiliran untuk membacakan ungkapan yang dibuat.(読んでください) <p>(Mengomunikasikan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jika ada kesalahan pada ungkapan yang dibuat siswa, maka akan diperbaiki bersama-sama. - Selanjutnya, untuk membuat siswa lebih memahami pelajaran guru akan mengajak siswa bermain, permainannya bernama “Balas aku dengan Lawan”. Berikut langkah-langkah permainannya: - Guru menyediakan simbol X dan O dan membiarkan siswa untuk memilih simbol itu melalui undian. - Bagi siswa yang mendapat simbol O harus berkumpul bersama-sama begitu juga dengan siswa yang mendapat simbol X. - Setelah itu saat guru mengatakan kalimat kalimat entah dalam bentuk positif atau negatif kelompok berlawanan harus menjawabnya (jika guru mengatakan kalimat negatif kelompok O harus mengubahnya ke bentuk positif. Apabila guru mengatakan bentuk positif kelompok X harus mengubah ke bentuk negatif. Begitu seterusnya. | |
| <p>Penutup</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Guru akan memastikan kembali pemahaman siswa dengan bertanya -Jika masih ada yang kurang dipahami oleh siswa, guru akan menekankan kembali. - Guru meminta satu atau dua orang siswa untuk menyimpulkan hal yang mereka pelajari hari ini. -Guru akan mengakhiri pembelajaran dengan berkata “これで終わります “ | |

Pertemuan 3

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます) , memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Setelah belajar kosa kata dan ungkapan pada pertemuan sebelumnya guru akan mengajak siswa untuk mengingat kembali. - Guru akan memperlihatkan gambar satu per satu dan meminta siswa untuk mengatakan kosa kata bahasa Jepang gambar tersebut (guru bisa meminta siswa mengatakannya secara bersama-sama atau guru bisa menunjuk siswa secara acak) - Setelah itu guru akan meminta setiap siswa membuat 3 ungkapan. Kemudian guru akan meminta beberapa siswa untuk membacakan ungkapan yang telah dibuat. (読んでください) (Mengomunikasikan) - Guru akan memberi apresiasi pada siswa yang membacakan ungkapannya. - Selanjutnya guru akan meminta siswa untuk membentuk kelompok (1 kelompok terdiri dari 5 orang) - Guru akan meminta siswa untuk | |

| | | |
|---------|---|--|
| | <p>menerjemahkan wacana pendek.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah itu guru akan meminta setiap kelompok untuk presentasi, setelah satu kelompok selesai presentasi maka akan ditanggapi kelompok lain. (Collaboration) - Guru akan memberi apresiasi bagi kelompok yang presentasi dan kelompok yang menanggapi. - Setelah semua kelompok selesai presentasi guru akan membahas wacana bersama-sama dengan siswa. Guru akan membahasnya per kalimat. | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> -Guru akan memastikan kembali pemahaman siswa dengan bertanya -Jika masih ada yang kurang dipahami oleh siswa, guru akan menekankan kembali. - Guru meminta satu atau dua orang siswa untuk menyimpulkan hal yang mereka pelajari hari ini. -Guru akan mengakhiri pembelajaran dengan berkata “これでおわります” | |



I. Penilaian

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan/jurnal
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Pemahaman
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik

2. Bentuk Penilaian :

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- b. Tes Pemahaman : Tanya jawab
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap Melalui Pengamatan

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

| No | Nama | Kreatif | | | | Percaya diri | | | |
|----|------|---------|----|----|----|--------------|----|----|----|
| | | BT | MT | MB | MK | BT | MT | MB | MK |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |

Keterangan:

- a. BT (belum nampak) jika belum menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas.
- b. MT (mulai tampak) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten.
- c. MB (mulai berkembang) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten.
- d. MK (membudaya) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten.

B. Penilaian Pemahaman melalui tanya jawab

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Kelas :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|-------------------------|---|---|---|---|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Ungkapan / pola kalimat | Ungkapan yang dibuat sudah sesuai | Ada kesalahan kecil dalam membuat ungkapan, tetapi makna dapat dipahami. | Kesalahan dalam membuat ungkapan sehingga membuat makna kurang dapat dipahami | Kesalahan fatal dalam membuat ungkapan sehingga makna tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Kosa kata | Dapat menggunakan kosa kata dengan sangat luasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata dengan cukup luasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan ada beberapa kesalahan-kesalahan. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan banyak kesalahan. | Skor maksimal 4 |
| Kecapatan dan Ketepatan | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan dengan jawaban yang tepat | Menjawab pertanyaan agak lambat tetapi jawaban tepat | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat tetapi jawaban kurang tepat. | Menjawab pertanyaan dengan lambat dan jawaban kurang tepat | Skor maksimal 4. |
| Pelafalan | Pelafalan sangat baik dan sangat mudah dipahami. | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada pelafalan, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan pelafalan, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

C. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Siswa dalam kelompok diminta untuk menemukan ungkapan, mencari inti percakapan, kemudian melengkapi percakapan yang rumpang. Setelah itu setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Materi :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|------------------------------------|---|---|--|--|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Menemukan ungkapan | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar dan diucapkan dengan benar saat presentasi | Ungkapan yang ditemukan benar. Penulisan ungkapan salah tetapi diucapkan dengan benar | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar tetapi diucapkan salah dalam presentasi | Ungkapan yang ditemukan salah, penulisan salah dan diucapkan dengan keliru | Skor maksimal 4 |
| Menemukan inti percakapan | Inti percakapan yang dibuat sesuai dan dapat dimengerti. | Inti percakapan yang dibuat kurang sesuai tetapi dapat dipahami | Inti percakapan yang dibuat tidak sesuai tapi dapat dipahami maksudanya | Inti percakapan yang dibuat tidak sesuai dan tidak dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Melengkapi percakapan yang rumpang | Jawaban yang digunakan benar, logis dan dapat dipahami | Jawaban yang digunakan kurang tepat tapi dapat dipahami | Jawaban yang digunakan Kurang tepat | Jawaban yang digunak salah | Skor maksimal 4. |
| Presentasi | Presentasi lancar, dan dapat dipahami | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada presentasi, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan presentasi, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

Lampiran

❖ Kosa kata

| Bentuk positif (ます) | Bentuk negatif (ません) |
|---|--|
| Asobimasu (bermain) | Asobimasen (tidak bermain) |
| Eigawomimasu (menonton film) | Eiga wo mimasen (tidak menonton film) |
| Soujishimasu (bersih-bersih) | Soujishimasen (tidak bersih-bersih) |
| Sanposhimasu (jalan-jalan) | Sanposhimasen (tidak jalan-jalan) |
| Kaimonoshimasu (berbelanja) | Kaimonoshimasen (tidak berbelanja) |
| Oyogimasu (berenang) | Oyogimasen (tidak berenang) |
| Aimasu (bertemu) | Aimasen (tidak bertemu) |
| Gohan wo tabemasu (makan) | Gohan wo tabemasen (tidak makan) |
| Ongaku wo kikimasu (mendengarkan musik) | Ongaku wo kikimasen (tidak mendengarkan musik) |
| Hon wo yomimasu (membaca buku) | Hon wo yomimasen (tidak membaca buku) |
| Okimasu (bangun) | Okimasen (tidak/belum bangun) |
| Nemasu (tidur) | Nemasen (tidak/ belum tidur) |

❖ Ungkapan yang digunakan

- (?) maiasa, soujishimasuka
- (+) hai, maiasa souji shimasu
- (-) iie, maiasa souji shimasen

Contoh Wacana

Pagi hari, sarapan

Malam hari menonton film setelah
itu tidur

Watashi no mai nichu

Mai asa gihan wo tabemasu.

Soushite hon wo yomimasu.

Mai ban eiga wo mimasu.

Soushite.....



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDxx
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas/ Semester : ...
Materi Pokok : Menyebutkan Jadwal Kegiatan di Rumah
Alokasi Waktu : 3x2 jam pelajaran

A. Kompetensi Inti

KI-1 (Sikap Spiritual) : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI- 2 (Sikap Sosial) : Menunjukkan perilaku: a) jujur, b) disiplin, c) santun, d) percaya diri, e) peduli, dan f) bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, tetangga, dan negara.

KI- 3 (Pengetahuan) :Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI- 4 (Keterampilan) : Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak: a) kreatif, b) produktif, c) kritis, d) mandiri, e) kolaboratif, dan f) komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|--|
| 3.3Memahami informasi mengenai jadwal kegiatan di rumah dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | 3.3.1Mengenal jadwal kegiatan di rumah dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang 3.3.2Mengenal ungkapan mengenai jadwal kegiatan di rumah dalam bahasa Jepang 3.3.3Dapat menyebutkan informasi terkait dengan jadwal kegiatan di rumah dalam bahasa Jepang 3.3.4Mampu memahami ungkapan yang digunakan terkait jadwal kegiatan di rumah dalam bahasa Jepang |
| 4.3Menggunakan ungkapan yang menyatakan tentang jadwal kegiatan di rumah secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar | 4.3.1Dapat Menggunakan ungkapan mengenai jadwal kegiatan di rumah dalam bahasa Jepang |

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik siswa diharapkan mampu untuk mengamati, menanya mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengomunikaikan hal-hal terkait mengenal ruangan di rumah. Selain itu melalui *Discovery Learning* siswa mampu menemukan kosakata baru, ungkapan serta membuat karangan sederhana. Siswa juga mampu menyatakan ungkapan yang bisa dibuat dengan kosa kata yang ditemukan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun. Serta mampu

mengembangkan komunikasi (*Communication*), kolaborasi (*Collaboration*), berpikir kritis (*Critical Thinking*), bisa menyelesaikan masalah dan kreatif (*Creativity*) (4C), disamping itu juga siswa diharapkan untuk mampu berpikir dalam jangkauan yang lebih tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

D. Materi Pembelajaran

(Terlampir)

E. Metode Pembelajaran

a.Pendekatan : Saintifik

b.Model Pembelajaran : Discovery Learning, Problem Based Learning

c.Metode : Ceramah, permainan , dan diskusi

F. Media Pembelajaran

a.Media: Video/ power point, gambar

b.Alat/ bahan: LCD, proyektor

G. Sumber Belajar

a. Buku ajar dan LKS

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます) , memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingatn kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang | |

| | | |
|------|---|--|
| | <p>akan dilakukan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa untuk mengamati media yang ditayangkan. (Mengamati) - Setelah itu guru akan bertanya “Setelah melihat media yang ditayangkan, kira-kira kita akan belajar tentang apa hari ini? (Menanya) - Guru akan memberi apresiasi pada siswa yang mau menjawab. - Setelah itu guru akan menayangkan media tadi untuk keduanya dan meminta siswa untuk menemukan kosa kata dan mencatatnya.(語彙を書いてください) - Setelah itu guru akan meminta siswa untuk mencari arti dari kosa kata yang mereka catat (alokasi waktu 5-10 menit). <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah itu guru akan memastikan antara kosa kata yang dibuat oleh siswa dan artinya dalam Bahasa Indonesia - Guru akan menunjukkan gambar kegiatan di rumah dan gambar jam (belum berisi kosa katanya, hanya gambar). - Selanjutnya guru akan menunjuk siswa satu per satu untuk memasang kosa kata dalam Bahasa Jepang. - Guru akan memberi apresiasi bagi siswa yang maju ke depan berupa tepuk tangan. - Jika ada kosa kata yan ditempel pada gambar yang salah guru akan meminta siswa lain untuk memperbaikinya. - Setelah semua kosa kata telah tertempel pada gambar, guru akan membacanya satu per satu dan meminta siswa untuk mengikutinya. (一緒に言ってください) - Setelah itu guru akan melepas semua kosa kata dan gambar yang ada di papan. - Selanjutnya guru akan memberi tes pada akhir pelajaran (tes kosa kata). Guru akan memberikan 5 soal yang merupakan 5 gambar yang ada di papan. | |

| | | |
|---------|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan memberikan siswa waktu 10 menit untuk menjawabnya. - Setelah itu akan diperiksa bersama-sama. Cara memeriksanya adalah menukar pekerjaan dengan teman sebangku. - Bagi siswa yang menjawab semuanya dengan benar akan mendapatkan poin | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> -Guru dan siswa akan membuat kesimpulan mengenai kosa kata yang dipelajari - Guru akan menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya - Pengajar akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これでおわります” | |

Pertemuan ke-2

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます) , memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan mengajak siswa untuk mengingat kosa kata yang telah dipelajari sebelumnya. - Guru akan menunjukkan gambar kegiatan | |

| | | |
|----------------|--|--|
| | <p>satu per satu. Saat guru menunjukkan gambar siswa diharapkan untuk mengatakan kosa kata gambar tersebut dalam Bahasa Jepang.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah itu guru akan menunjukkan gambar jam (pukul, misalnya 09: 30), dan siswa diharapkan untuk mengatakannya dalam Bahasa Jepang. - Selanjutnya guru akan meminta siswa untuk membentuk kelompok (stiap kelompok terdiri dari 6 orang) - Guru akan memberikan daftar kegiatan dan waktunya (ada bagian akhir yang rumpang). Guru meminta siswa untuk menemukan ungkapan yang digunakan, menemukan intinya dan mengisi bagian rumpang pada daftar kegiatan. (Collaboration) - Setelah itu, guru akan meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka. (前に来てください) (皆さん聞いてください) (Mengomunikasikan) - Jika satu kelompok sudah selesai mempresentasikan hasil diskusi mereka, selanjutnya akan ditanggapi oleh kelompok lain. - Guru akan mencatat ungkapan yang ditemukan oleh siswa. - Guru akan memberi apresiasi pada kelompok yang presentasi <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah semua selesai presentasi, guru akan menjelaskan ungkapan yang ditemukan siswa dan memberikan contoh ungkapan lain agar siswa lebih memahami pelajaran.. - Setelah selesai menjelaskan ungkapan guru akan menekankan jawaban setiap kelompok mengenai bagian akhir aktivitas yang dirumpangkan dan membahas inti dari wacana. | |
| <p>Penutup</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan bertanya untuk memastikan pemahaman siswa dengan ungkapan “koko made shitsumon ga arimasuka?” | |

| | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pelajaran hari ini. - Guru akan menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya - Pengajar akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります” | |
|--|--|--|

Pertemuan ke-3

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます) , memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan mengajak siswa untuk mengingat kosa kata secara acak tanpa gambar. Guru hanya akan mengucapkannya dalam Bahasa Indonesia dan siswa diharapkan untuk mengatakan kosa katanya dalam Bahasa Jepang. (教えてください) - Selanjutnya guru akan mengajak siswa untuk mengingat ungkapan yang telah dipelajari. Guru akan meminta setiap siswa membuat 3 ungkapan. Setelah itu guru akan meminta setiap siswa membaca kalimat yang mereka buat (cukup satu orang satu kalimat) (大きい声で言ってください) - Untuk membuat siswa lebih memahami pembelajaran guru akan mengajak siswa bermain, permainannya bernama “Cocokkan aku dengan waktuku”. Berikut langkah-langkah permainannya: <ul style="list-style-type: none"> • Guru akan membagi siswa satu kelas menjadi 2 kelompok (sesuai absen ganjil dan genap). | |

| | | |
|----------------|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Guru akan menjelaskan permainannya (guru akan menyediakan kertas yang bertuliskan waktu (misalnya 09.30) Dalam kelompok harus ada 1 ketua kelompok, saat giliran main tiba, ketua kelompok adalah orang pertama yang maju, guru akan memberikan kertas yang berisikan waktu dan ketua kelompok membuat gerakan sesuai dengan waktu yang diberikan (misalnya saat guru memberi waktu 7.00 ketua kelompok bisa membuat gerakan gakkou e ikimasu atau gohan o tabemasu) setelah ketua kelompok maju akan diikuti oleh anggotanya satu per satu. Jika ada yang tidak bisa di jawab, bisa mengatakan pass. Poin akan didapatkan apabila waktu dan aktivitas yang diperagakan cocok, serta anggota kelompok bisa menjawab dengan kalimat yang benar) • Kemudian ketua kelompok ganjil dan genap melakukan suit, bagi yang menang boleh memilih maju lebih dulu atau setelah kelompok lawan. • Setelah itu salah satu kelompok melakukan permainan. Ketua kelompok maju perama kali, guru memberi waktu dan ketua kelompok memberi gerakan yang sesuai, sedangkan anggota harus menjawab dengan kalimat, jika benar akan diberi poin, setelah ketua kelompok maju, maka giliran anggota yang akan maju satu per satu. • Selanjutnya kelompok kedua maju dengan melakukan hal yang sama. • Kelompok yang menjawab paling benar paling banyak dan mendapatkan poin tertinggi akan menang dan mendapatkan apresiasi berupa nilai. • Guru akan meminta siswa untuk tepuk tangan sebagai apresiasi karena telah bermain sportif • Guru akan meminta siswa untuk mencari pasangan dan meminta mereka untuk membuat percakapan. (Collaboration) • Guru meminta beberapa pasang siswa untuk maju ke depan melakukan percakapan. • Guru memberi apresiasi berupa poin. | |
| <p>Penutup</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan bertanya untuk memastikan pemahaman siswa dengan ungkapan “koko made shitsumon ga arimasuka?” - Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pelajaran hari ini. - Guru akan menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya - Pengajar akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります” | |

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan/jurnal
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Pemahaman
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik

2. Bentuk Penilaian :

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- b. Tes Pemahaman : Tanya jawab
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap Melalui Pengamatan

Bubuhkan tanda \checkmark pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

| No | Nama | Kreatif | | | | Percaya diri | | | |
|----|------|---------|----|----|----|--------------|----|----|----|
| | | BT | MT | MB | MK | BT | MT | MB | MK |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |

Keterangan:

a. BT (belum nampak) jika belum menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas.

b. MT (mulai tampak) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten.

c. MB (mulai berkembang) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten.

d. MK (membudaya) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten.

B. Penilaian Pemahaman melalui tanya jawab

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :
Kelas :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|-------------------------|---|---|---|---|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Ungkapan / pola kalimat | Ungkapan yang dibuat sudah sesuai | Ada kesalahan kecil dalam membuat ungkapan, tetapi makna dapat dipahami. | Kesalahan dalam membuat ungkapan sehingga membuat makna kurang dapat dipahami | Kesalahan fatal dalam membuat ungkapan sehingga makna tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Kosa kata | Dapat menggunakan kosa kata dengan sangat leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata dengan cukup leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan ada beberapa kesalahan-kesalahan. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan banyak kesalahan. | Skor maksimal 4 |
| Kecapatan dan Ketepatan | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan dengan jawaban yang tepat | Menjawab pertanyaan agak lambat tetapi jawaban tepat | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat tetapi jawaban kurang tepat. | Menjawab pertanyaan dengan lambat dan jawaban kurang tepat | Skor maksimal 4. |
| Pelafalan | Pelafalan sangat baik dan sangat mudah dipahami. | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada pelafalan, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan pelafalan, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

C. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Siswa dalam kelompok diminta untuk menemukan ungkapan, mencari inti wacana, kemudian melengkapi bagian yang rumpang pada wacana. Setelah itu setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Materi :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|--------------------------------|---|---|--|--|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Menemukan ungkapan | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar dan diucapkan dengan benar saat presentasi | Ungkapan yang ditemukan benar. Penulisan ungkapan salah tetapi diucapkan dengan benar | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar tetapi diucapkan salah dalam presentasi | Ungkapan yang ditemukan salah, penulisan salah dan diucapkan dengan keliru | Skor maksimal 4 |
| Menemukan inti wacana | Inti wacana yang dibuat sesuai dan dapat dimengerti. | Inti wacana yang dibuat kurang sesuai tetapi dapat dipahami | Inti wacana yang dibuat tidak sesuai tapi dapat dipahami maksudanya | Inti wacana yang dibuat tidak sesuai dan tidak dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Melengkapi wacana yang rumpang | Jawaban yang digunakan benar, logis dan dapat dipahami | Jawaban yang digunakan kurang tepat tapi dapat dipahami | Jawaban yang digunakan Kurang tepat | Jawaban yang digunak salah | Skor maksimal 4. |
| Presentasi | Presentasi lancar, dan dapat dipahami | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada presentasi, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan presentasi, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

Lampiran

❖ Kosa kata

- 0 5 : 3 0 (okimasu)
- 0 6 : 0 0 (mizu wo abimasu)
- 0 6 : 3 0 (asa gohan wo tabemasu)
- 0 7 : 0 0 (gakkou e ikimasu)
- 0 7 : 3 0 — 0 1 : 3 0 (gakkou e benkyoushimasu)
- 0 2 : 0 0 (gohan wo tabemasu)
- 0 3 : 0 0 (yasumimasu)
- 0 3 : 3 0 (asobimasu)
- 0 6 : 0 0 (oinori wo shimasu)
- 0 7 : 0 0 - 0 9 : 3 0 (benkyoushimasu)
- 1 0 : 0 0 (nemasu)

❖ Ungkapan yang digunakan

- (?) A san wa nan ji ni okimasuka
- (+) watashi wa 5 ji han ni okimasu
- (?) gakkou de nanji kara nanji made benkyoushimasuka

Contoh Wacana

| | |
|-----------------|-------------|
| 5.30 bangun | 2.00 makan |
| 6.00 sembahyang | 10.00 Tidur |

5.30 ni okimasu.

2.00 ni gohan wo tabemasu.

6.00 ni oinoori wo shimasu.

10.00.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDxx
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas/ Semester : ...
Materi Pokok : Menyebutkan Kegiatan yang Berurutan
Alokasi Waktu : 2x2 jam pelajaran

A. Kompetensi Inti

KI-1 (Sikap Spiritual) : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI- 2 (Sikap Sosial) : Menunjukkan perilaku: a) jujur, b) disiplin, c) santun, d) percaya diri, e) peduli, dan f) bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, tetangga, dan negara.

KI- 3 (Pengetahuan) :Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI- 4 (Keterampilan) : Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak: a) kreatif, b) produktif, c) kritis, d) mandiri, e) kolaboratif, dan f) komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|---|
| 3.3 Memahami informasi mengenai kegiatan yang berurutan dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | 3.3.1 Mengenal kegiatan yang berurutan dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang 3.3.2 Mengenal ungkapan mengenai kegiatan yang berurutan dalam bahasa Jepang 3.3.3 Dapat menyebutkan informasi terkait kegiatan yang berurutan dalam bahasa Jepang 3.3.4 Mampu memahami ungkapan terkait dengan kegiatan yang berurutan dalam bahasa Jepang |
| 4.3 Menggunakan ungkapan yang menyatakan tentang kegiatan yang berurutan secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar | 4.3.1 Dapat menggunakan ungkapan tentang kegiatan yang berurutan dalam bahasa Jepang |

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik siswa diharapkan mampu untuk mengamati, menanya mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengomunikaikan hal-hal terkait mengenal ruangan di rumah. Selain itu melalui *Discovery Learning* siswa mampu menemukan kosakata baru, ungkapan serta membuat karangan sederhana. Siswa juga mampu menyatakan ungkapan yang bisa dibuat dengan kosa kata yang ditemukan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya

diri, kreatif dan santun. Serta mampu mengembangkan komunikasi (*Communication*), kolaborasi (*Collaboration*), berpikir kritis (*Critical Thinking*), bisa menyelesaikan masalah dan kreatif (*Creativity*) (4C), disamping itu juga siswa diharapkan untuk mampu berpikir dalam jangkauan yang lebih tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

D. Materi Pembelajaran

(Terlampir)

E. Metode Pembelajaran

a. Pendekatan : Saintifik

b. Model Pembelajaran : Discovery Learning, Problem Based Learning

c. Metode : Ceramah, permainan, dan diskusi

F. Media Pembelajaran

a. Media: Video/ power point, gambar

b. Alat/ bahan: LCD, proyektor

G. Sumber Belajar

a. Buku Uki Uki Manabo

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます) , memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingatn kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang | |

| | | |
|------|--|--|
| | <p>akan dilakukan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan mengajak siswa untuk mengingat kosa kata yang dipelajari pada bab 28, guru akan menunjukkan gambar, dan siswa diharapkan untuk mengatakan kosa kata gambar tersebut dalam Bahasa Jepang. - Setelah itu guru akan menayangkan media (ビデオを見てください). (Mengamati) - Kemudian guru akan bertanya “Setelah menyimak media, ada yang bisa menebak kita akan belajar tentang apa hari ini?” (Menanya) - Guru mengapresiasi siswa yang mau menjawab. - Setelah itu akan bertanya lagi “Apakah ada yang bisa menemukan perbedaan pelajaran hari ini dengan pelajaran sebelumnya?” (Menanya) - Guru akan memberi apresiasi untuk siswa yang menjawab. - Setelah itu guru akan meminta siswa untuk membentuk kelompok (satu kelompok terdiri dari 5 orang). - Selanjutnya guru akan memberikan wacana, guru akan meminta siswa untuk mencari ungkapan, inti dari wacana (dalam Bahasa Indonesia) dan melengkapi bagian akhir wacana yang rumpang. (Collaboration) - Setelah itu guru akan meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka (前に来てください). Setelah satu kelompok menyampaikan hasil diskusinya, kelompok lain akan menanggapi. (Mengomunikasikan) - Guru akan menulis ungkapan yang ditemukan setiap kelompok dalam wacana. - Guru akan memberi apresiasi untuk kelompok yang sudah menyelesaikan tugasnya untuk presentasi. - Begitu seterusnya sampai semua kelompok presentasi. <p>Konfirmasi</p> | |

| | | |
|---------|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Jika semua kelompok sudah presentasi, guru akan menjelaskan ungkapan yang ditulisnya di papan (ungkapan yang ditemukan setiap kelompok). Selain itu guru juga akan memberi contoh ungkapan lain untuk membuat siswa lebih paham. - Selanjutnya guru akan membahas tentang kalimat yang cocok untuk bagian terakhir wacana yang dirumpangkan. | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> -Guru dan siswa akan membuat kesimpulan mengenai kosa kata yang dipelajari - Guru akan menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya - Pengajar akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります” | |

Pertemuan ke-2

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます) , memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingatkan kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |

| | | |
|----------------|--|--|
| <p>Inti</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan meminta siswa mengingat ungkapan yang telah dipelajari sebelumnya. Guru akan menginstruksikan tiap siswa untuk membuat 3 ungkapan. - Setelah itu guru akan meminta setiap siswa untuk membacakan satu ungkapan dari 3 ungkapan yang mereka buat (文を読んでください) - Jika ada kesalahan dalam membuat ungkapan, guru akan meminta siswa untuk memperbaikinya. - Setelah itu guru akan mengajak siswa untuk bermain, permainannya bernama “Sambung-Sambung Kertas”. Berikut adalah langkah-langkah permainannya: <ul style="list-style-type: none"> • Guru telah menyiapkan banyak kertas HVS yang di potong horizontal. Kertas itu berisi kegiatan dalam Bahasa Indonesia. • Guru akan meminta siswa untuk membentuk kelompok (1 kelompok terdiri dari 5 orang) • Guru akan meminta setiap kelompok untuk menentukan ketua kelompok. • Setelah itu setiap ketua kelompok akan mengambil masing-masing 4 kertas di atas meja guru secara bersamaan. • Setelah itu mereka diminta menyusun kegiatan yang mereka dapat dalam Bahasa Jepang sesuai dengan pola kalimat yang sudah dipelajari. (Collaboration) • Setelah itu guru akan meminta setiap kelompok untuk membacakan hasil kerja kelompok mereka (大きい声で言ってください) (Mengomunikasikan) • Setelah salah satu kelompok membacakan, guru akan meminta pendapat kelompok lain tentang keselarasan kalimat yang dibuat. • Bagi kelompok dengan kalimat paling serasi, akan mendapat apresiasi berupa poin. - Guru akan meminta siswa untuk mencari pasangan dan meminta mereka untuk membuat percakapan. - Guru meminta beberapa pasang siswa untuk maju ke depan melakukan percakapan (前に来てください) - Guru memberi apresiasi berupa poin. | |
| <p>Penutup</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Guru akan bertanya untuk memastikan pemahaman siswa dengan ungkapan “koko made shitsumon ga arimasuka?” -Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pelajaran hari ini. - Pengajar akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります” | |

I. Penilaian

a. Teknik Penilaian:

a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan/jurnal

b. Penilaian Pengetahuan : Tes Pemahaman

c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja/ Praktik

b. Bentuk Penilaian :

a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik

b. Tes Pemahaman : Tanya jawab

c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap Melalui Pengamatan

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

| No | Nama | Kreatif | | | | Percaya diri | | | |
|----|------|---------|----|----|----|--------------|----|----|----|
| | | BT | MT | MB | MK | BT | MT | MB | MK |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |

Keterangan:

a. BT (belum nampak) jika belum menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas.

b. MT (mulai tampak) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten.

c. MB (mulai berkembang) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten.

d. MK (membudaya) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten.

B. Penilaian Pemahaman melalui tanya jawab

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Kelas :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|-------------------------|---|---|---|---|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Ungkapan / pola kalimat | Ungkapan yang dibuat sudah sesuai | Ada kesalahan kecil dalam membuat ungkapan, tetapi makna dapat dipahami. | Kesalahan dalam membuat ungkapan sehingga membuat makna kurang dapat dipahami | Kesalahan fatal dalam membuat ungkapan sehingga makna tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Kosa kata | Dapat menggunakan kosa kata dengan sangat leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata dengan cukup leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan ada beberapa kesalahan-kesalahan. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan banyak kesalahan. | Skor maksimal 4 |
| Kecapatan dan Ketepatan | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan dengan jawaban yang tepat | Menjawab pertanyaan agak lambat tetapi jawaban tepat | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat tetapi jawaban kurang tepat. | Menjawab pertanyaan dengan lambat dan jawaban kurang tepat | Skor maksimal 4. |
| Pelafalan | Pelafalan sangat baik dan sangat mudah dipahami. | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada pelafalan, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan pelafalan, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

C. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Siswa dalam kelompok diminta untuk menemukan ungkapan, mencari inti wacana, kemudian melengkapi bagian yang rumpang pada wacana. Setelah itu setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Materi :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|--------------------------------|---|---|--|--|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Menemukan ungkapan | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar dan diucapkan dengan benar saat presentasi | Ungkapan yang ditemukan benar. Penulisan ungkapan salah tetapi diucapkan dengan benar | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar tetapi diucapkan salah dalam presentasi | Ungkapan yang ditemukan salah, penulisan salah dan diucapkan dengan keliru | Skor maksimal 4 |
| Menemukan inti wacana | Inti wacana yang dibuat sesuai dan dapat dimengerti. | Inti wacana yang dibuat kurang sesuai tetapi dapat dipahami | Inti wacana yang dibuat tidak sesai tapi dapat dipahami maksudnya | Inti wacana yang dibuat tidak sesuai dan tidak dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Melengkapi wacana yang rumpang | Jawaban yang digunakan benar, logis dan dapat dipahami | Jawaban yang digunakan kurang tepat tapi dapat dipahami | Jawaban yang digunakan Kurang tepat | Jawaban yang digun salah | Skor maksimal 4. |
| Presentasi | Presentasi lancar, dan dapat dipahami | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada presentasi, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan presentasi, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

Lampiran

❖ Kosa kata

- Mai asa 5 ji han ni okimasu. 6 ji ni mizu wo abimasu. 6 ji han ni asa gohan wo tabemasu. Soshite, gakkou e ikimasu. 7 ji han ni kara 1 ji han made benkyoushmasu. 3 ji ni yasumimasu. Sore kara 3 ji han ni asobimasu. 6 ji ni oinori wo shimasu. Uchi de 7 ji ni. kara 9 ji han made benkyoushmasu. 10 ji ni nemasu

❖ Ungkapan yang digunakan

- (?) A san wa mai asa nan ji ni wo okimasuka
- (+) Mai asa 5 ji ni okimasu

Contoh Wacana

| | | |
|-----------------------------|-----------------------------|------------------------|
| Setiap pagi hangun iam 5 | 6.00 AM: Mandi | 6.30 AM: Makan nasi |
| 7.00 AM- 1.00 PM Belajar | 3.00PM : Istirahat | 3.30 PM: Bermain |
| 6.00 PM: Sembahyang | 7.00 PM-9.00 PM: Belajar | 10 PM: Tidur |

Mai asa 5 ji han ni okimasu.

6 ji ni.....

6 ji han ni asa gohan wo tabemasu.

Soshite, gakkou e ikimasu.

7 ji han ni kara 1 ji han made benkyoushmasu.

3 ji ni yasumimasu.

Sore kara 3 ji han ni asobimasu.

6 ji ni oinori wo shimasu.

Uchi de 7 ji kara 9 ji han made benkyoushmasu.

10 ji ni nemasu.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDxx
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Kelas/ Semester : ...
Materi Pokok : Mengajak Teman Beraktivitas
Alokasi Waktu : 2x2 jam pelajaran

A. Kompetensi Inti

KI-1 (Sikap Spiritual) : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI- 2 (Sikap Sosial) : Menunjukkan perilaku: a) jujur, b) disiplin, c) santun, d) percaya diri, e) peduli, dan f) bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, tetangga, dan negara.

KI- 3 (Pengetahuan) : Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a)mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI- 4 (Keterampilan) : Menunjukan keterampilan berpikir dan bertindak: a) kreatif, b) produktif, c) kritis, d) mandiri, e) kolaboratif,dan f) komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|--|
| 3.3Memahami informasi mengenai mengajak teman beraktifitas dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang | 3.3.1Mengetahui ungkapan terkait mengajak teman beraktifitas dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang 3.3.2Dapat menyebutkan informasi terkait mengajak teman beraktifitas dalam bahasa Jepang 3.3.3Mampu memahami ungkapan terkait mengajak teman beraktifitas dalam bahasa Jepang |
| 4.3 Menggunakan ungkapan yang menyatakan tentang mengajak teman beraktifitas secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar | 4.3.1Dapat menggunakan ungkapan terkait dengan mengajak teman beraktifitas dalam bahasa Jepang |

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan saintifik siswa diharapkan mampu untuk mengamati, menanya mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengomunikaikan hal-hal terkait mengenal ruangan di rumah. Selain itu melalui *Discovery Learning* siswa mampu menemukan kosakata baru, ungkapan serta membuat karangan sederhana. Siswa juga mampu menyatakan ungkapan yang bisa dibuat dengan kosa kata yang ditemukan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun. Serta mampu mengembangkan komunikasi (*Communication*), kolaborasi (*Collaboration*), berpikir kritis (*Critical Thinking*), bisa menyelesaikan masalah dan kreatif (*Creativity*) (4C),

disamping itu juga siswa diharapkan untuk mampu berpikir dalam jangkauan yang lebih tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

D. Materi Pembelajaran

(Terlampir)

E. Metode Pembelajaran

a. Pendekatan : Saintifik

b. Model Pembelajaran : Discovery Learning, Problem Based Learning

c. Metode : Ceramah, permainan, dan diskusi

F. Media Pembelajaran

a. Media: Video/ power point, gambar

b. Alat/ bahan: LCD, proyektor

G. Sumber Belajar

a. Buku ajar dan LKS

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます) , memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari | |

| | | |
|------|--|--|
| | - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan meminta siswa untuk mengamati media yang ditayangkan.(ビデオを見てください) (Mengamati) - Setelah itu guru akan bertanya “Setelah mengamati media, kira-kira kita akan belajar apa hari ini?” (Menanya) - Guru mengapresiasi siswa yang mau menjawab. - Setelah itu guru akan menayangkan media untuk kedua kalinya. - Selanjutnya guru akan meminta siswa untuk menemukan kosa kata dan ungkapan yang terdapat pada media. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kemudian guru akan memastikan kebenaran antara kosa kata yang ditulis dengan artinya dengan cara: <ul style="list-style-type: none"> • Guru akan menempelkan gambar-gambar aktivitas (belum berisi kosa katanya dalam Bahasa Jepang) • Guru juga telah menyiapkan kosa kata dari gambar-gambar itu dalam Bahasa Jepang. • Selanjutnya, guru akan mengambil salah satu kertas dan membacakan salah satu kosa kata dalam Bahasa Jepang, selanjutnya guru meminta salah satu siswa untuk menempel kosa kata tersebut pada gambar yang tepat. • Guru akan memberi apresiasi pada siswa yang mau maju ke depan. • Begitu seterusnya sampai semua kosa kata tertempel pada gambar yang tepat. • Setelah itu guru akan membaca semua kosa kata satu per satu, kemudian siswa akan mengikuti kosa kata yang dibaca guru. - Setelah itu guru akan memberikan drill secara acak pada siswa. Guru akan mendatangi tiap siswa satu per satu ke bangkunya dan mengatakan satu kosa kata dalam Bahasa Indonesia, kemudian siswa itu harus menjawab dengan kosa kata dalam Bahasa Jepang. | |

| | | |
|---------|---|--|
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> -Guru dan siswa akan membuat kesimpulan mengenai kosa kata yang dipelajari - Guru akan menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya - Pengajar akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります” | |
|---------|---|--|

Pertemuan ke-2

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka (おはようございます) , memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (勉強を始めるまえに、おいのりをしましょう)。 - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan mengajak siswa untuk mengingat kosa kata yang telah dipelajari sebelumnya, dengan menunjukkan gambar aktivitas. Guru akan memperlihatkan gambar satu per satu siswa diharapkan agar mengatakan kosa katanya dalam Bahasa Jepang. - Selanjutnya guru akan meminta siswa untuk membentuk kelompok (1 kelompok terdiri dari 6 orang) - Selanjutnya guru akan memberikan | |

| | | |
|----------------|---|--|
| | <p>percakapan yang cukup panjang.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan meminta siswa untuk mencari ungkapan yang digunakan dalam percakapan, mencari inti dari percakapan, dan melengkapi bagian rumpang dalam percakapan. (Collaboration) - Setelah itu guru akan meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka (前に来てください) (Mengomunikasikan) - Setelah satu kelompok sudah menyelesaikan presentasinya, maka guru akan meminta kelompok lain untuk menanggapi. - Guru akan menulis di papan ungkapan yang ditemukan oleh siswa. - Guru akan memberikan apresiasi bagi kelompok yang maju presentasi. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah semua kelompok presentasi guru akan menjelaskan ungkapan yang ditemukan oleh siswa, setelah itu guru juga akan memberikan contoh ungkapan lain agar membuat siswa lebih paham. Selanjutnya guru akan membahas inti percakapan dan ungkapan yang cocok untuk mengisi bagian yang rumpang dalam percakapan. - Selanjutnya guru akan meminta siswa untuk membuat ungkapan masing-masing siswa membuat 5 ungkapan. - Setelah itu guru akan menunjuk beberapa siswa secara acak untuk membacakan kalimat yang telah dibuat. - Jika ada kesalahan dalam ungkapan yang dibuat, maka akan diperbaiki bersama-sama. | |
| <p>Penutup</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan bertanya untuk memastikan pemahaman siswa dengan ungkapan “koko made shitsumon ga arimasuka?” - Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pelajaran hari ini. - Guru akan menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya - Pengajar akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります” | |

Pertemuan ke-3

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran - Memeriksa kehadiran siswa - Menyiapkan fisik dan psikis siswa dalam mengawali kegiatan belajar ➤ Apresiasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/ tema/ kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan pengalaman siswa dengan materi/ tema/ kegiatan sebelumnya. - Mengingat kembali materi prasyarat (materi yang berkaitan) dengan pelajaran yang akan dilakukan. ➤ Motivasi (Guru) <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan mengajak siswa untuk mengingat pelajaran sebelumnya, yaitu mengenai ungkapan. Guru akan meminta setiap siswa membuat 2 ungkapan. - Selanjutnya guru akan meminta setiap siswa untuk membacakan kalimatnya. (文を読んでください) - Jika ada kalimat yang salah maka akan diperbaiki bersama-sama. - Setelah itu guru akan mengajak siswa untuk bermain, permainan ini bernama “Ayo!, Kemana saja”. Berikut adalah langkah-langkah permainannya: <ul style="list-style-type: none"> • Guru akan menempel gambar-gambar aktivitas yang sudah diberi nomor. • Selanjutnya semua siswa akan diberi undian yang berisi nomor. • Siswa harus mencari pasangan dengan nomor yang sama. | |

| | | |
|---------|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Selanjutnya mereka harus membuat karanagan (percakapan) dengan ungkapan yang sudah diajarkan dan sesuai gambar yang mereka dapat. (Collaboration) • Guru akan meminta beberapa pasang siswa untuk maju ke depan dan melakukan percakapan. • Guru akan memberi apresiasi pada siswa yang mau melakukan percakapan. | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan bertanya untuk memastikan pemahaman siswa dengan ungkapan “koko made shitsumon ga arimasuka?” - Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pelajaran hari ini. - Guru akan menginformasikan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya - Pengajar akan menutup pelajaran dengan ungkapan “これで終わります” | |



I. Penilaian

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan/jurnal
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Pemahaman
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik

2. Bentuk Penilaian :

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- b. Tes Pemahaman : Tanya jawab
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap Melalui Pengamatan

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

| No | Nama | Kreatif | | | | Percaya diri | | | |
|----|------|---------|----|----|----|--------------|----|----|----|
| | | BT | MT | MB | MK | BT | MT | MB | MK |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |

Keterangan:

a. BT (belum nampak) jika belum menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas.

b. MT (mulai tampak) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten.

c. MB (mulai berkembang) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten.

d. MK (membudaya) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten.

B. Penilaian Pemahaman melalui tanya jawab

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Kelas :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|-------------------------|---|---|---|---|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Ungkapan / pola kalimat | Ungkapan yang dibuat sudah sesuai | Ada kesalahan kecil dalam membuat ungkapan, tetapi makna dapat dipahami. | Kesalahan dalam membuat ungkapan sehingga membuat makna kurang dapat dipahami | Kesalahan fatal dalam membuat ungkapan sehingga makna tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Kosa kata | Dapat menggunakan kosa kata dengan sangat leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata dengan cukup leluasa dan benar. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan ada beberapa kesalahan-kesalahan. | Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan banyak kesalahan. | Skor maksimal 4 |
| Kecapatan dan Ketepatan | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan dengan jawaban yang tepat | Menjawab pertanyaan agak lambat tetapi jawaban tepat | Dapat menjawab pertanyaan dengan cepat tetapi jawaban kurang tepat. | Menjawab pertanyaan dengan lambat dan jawaban kurang tepat | Skor maksimal 4. |
| Pelafalan | Pelafalan sangat baik dan sangat mudah dipahami. | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada pelafalan, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan pelafalan, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

C. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Siswa dalam kelompok diminta untuk menemukan ungkapan, mencari inti percakapan, kemudian melengkapi percakapan yang rumpang. Setelah itu setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok :

Materi :

| Kriteria | Skor | | | | Penilaian |
|------------------------------------|---|---|--|--|------------------|
| | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Menemukan ungkapan | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar dan diucapkan dengan benar saat presentasi | Ungkapan yang ditemukan benar. Penulisan ungkapan salah tetapi diucapkan dengan benar | Ungkapan yang ditemukan benar. Ungkapan ditulis dengan benar tetapi diucapkan salah dalam presentasi | Ungkapan yang ditemukan salah, penulisan salah dan diucapkan dengan keliru | Skor maksimal 4 |
| Menemukan inti percakapan | Inti percakapan yang dibuat sesuai dan dapat dimengerti. | Inti percakapan yang dibuat kurang sesuai tetapi dapat dipahami | Inti percakapan yang dibuat tidak sesuai tapi dapat dipahami maksudanya | Inti percakapan yang dibuat tidak sesuai dan tidak dipahami. | Skor maksimal 4 |
| Melengkapi percakapan yang rumpang | Jawaban yang digunakan benar, logis dan dapat dipahami | Jawaban yang digunakan kurang tepat tapi dapat dipahami | Jawaban yang digunakan Kurang tepat | Jawaban yang digunak salah | Skor maksimal 4. |
| Presentasi | Presentasi lancar, dan dapat dipahami | Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tidak mengubah makna. | Banyak kesalahan pada presentasi, namun masih dapat dipahami maknanya. | Banyak kesalahan presentasi, sehingga tidak dapat dipahami. | Skor maksimal 4. |
| | Nilai akhir = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$ | | | | |

Lampiran

❖ Kosa kata

- Umi (laut)
- Yama (gunung)
- Mizu umi (danau)
- Doubutsuen (kebun binatang)
- yuenchi (tempat hiburan)
- kouen (taman)
- taki (air terjun)
- fuuru (kolam renang)
- biichi (pantai)
- onsen (air panas)
- hakubutsukan (museum)
- shokubutsuen (kebun raya)
- ❖ Ungkapan yang digunakan
- (?) isshoni yama he ikimashouka
- (+) ee, ikimashou
- (-) sumimasen, chotto isogashi desu

Contoh Percakapan

Ari : ashita yasumi desune.

Dea : Hai

Ari : isshoni hakubutsuen he ikimasenka?

Dea : Sumimasen, chotto isogashi desu.

Ari : sannen desune. Doyoubi wa dou desuka?

Dea : ii desune. Ikimashou.

Lampiran 11. Riwayat Hidup



RIWAYAT HIDUP

Putu Krisda ratma Devi lahir di Tahun pada 25 Desember 1997, Penulis lahir dari suami istri Bapak Nyoman pasma dan Ibu Ni Made Suratni. Penulis berkebangsaat Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di jalan Fajar Utama, Bakti Seraga , Kecamatan Buleleng,

Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 5 Tajun dan lulus pada tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 3 Kintamani dan lulus pada tahun 2013. Pada tahun 2016 penulis lulus dari SMA Negeri 4 Singaraja jurusan Ilmu Bahasa dan Budaya dan melanjutkan ke Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2020 penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp Lanjutan) Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Standar Proses Kurikulum 2013 Revisi Untuk Sekolah Dasar Di Bali”