



## 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 : 1302/UN48.7.1/DT/2020

15 Juni 2020

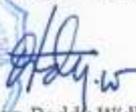
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

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	: Ni Nengah Sukni
NIM	: 1612061006
Jurusan	: Bahasa Asing
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Jepang
Jenjang	: S1
Tahun Akademik	: 2019/2020
Judul	: Pengembangan Rencana Pelaksanaan pembelajaran Tahap Awal Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Standar Proses Kurikulum 203 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



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 : 1305/UN48.7.1/DT/2020

15 Juni 2020

Perihal : **Permohonan Izin 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	: Ni Nengah Sukni
NIM	: 1612061006
Jurusan	: Bahasa Asing
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Jepang
Jenjang	: S1
Tahun Akademik	: 2019/2020
Judul	: Pengembangan Rencana Pelaksanaan pembelajaran Tahap Awal 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,  
Kepala Bagian Tata Usaha,

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

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 : 1308/UN48.7.1/DT/2020

15 Juni 2020

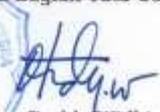
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

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	: Ni Nengah Sukni
NIM	: 1612061006
Jurusan	: Bahasa Asing
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Jepang
Jenjang	: S1
Tahun Akademik	: 2019/2020
Judul	: Pengembangan Rencana Pelaksanaan pembelajaran Tahap Awal 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,  
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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

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

Nomor : 1383/UN48.7.1/DT/2020

18 Juni 2020

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SD Saraswati 1 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	: Ni Nengah Sukni
NIM	: 1612061006
Jurusan	: Bahasa Asing
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Jepang
Jenjang	: S1
Tahun Akademik	: 2019/2020
Judul	: Pengembangan Rencana Pelaksanaan pembelajaran Tahap Awal 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.

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 : 1384/UN48.7.1/DT/2020

18 Juni 2020

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SD Saraswati 2 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	: Ni Nengah Sukni
NIM	: 1612061006
Jurusan	: Bahasa Asing
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Jepang
Jenjang	: S1
Tahun Akademik	: 2019/2020
Judul	: Pengembangan Rencana Pelaksanaan pembelajaran Tahap Awal 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

## Lampiran 02. Hasil Angket Guru (Strategi Pembelajaran)

Strategi Pembelajaran	Kls 1	Kls 2	Kls 3	Kls 4	Kls 5	Kls 6
Siswa mengamati media pembelajaran dan menebak media	3	5	8	9	8	6
Siswa mengumpulkan informasi dari berbagaisumber	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	5	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 diskusike semua anggota kelompok)	1	1	4	7	8	7
<i>Numbered Head Together</i> (siswa dalam satu kelompok diberi nomor kemudian mereka diskusi, guru bertanya terkait hasil diskusikepada 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 dengan 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	6	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	3	4	5	01	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 katakerja, penggantian/substitusi)	1	2	4	8	10	9
<i>GTM</i> (siswa menerjemahkan dari bahasa Indonesia ke bahasa Jepangatau	2	4	6	11	11	9

sebaliknya)						
Turnamen antar kelompok siswa			2	7	9	7

Jumlah guru yang mencentang



### Lampiran 03. Hasil Wawancara Siswa di 10 SD

Hasil wawancara ke siswa: 43 orang siswa di 10 sekolah

NO	Pertanyaan	Respon Siswa			Keterangan
		Suka	Lumayan	Tidak Suka	
1	Apa suka dengan pelajaran bahasa Jepang? Kenapa?	28 siswa	12 siswa	3 siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 28 siswa mengatakan suka karena suka pada materi (makanan, angka, hewan, huruf (unik) dan perkenalan diri). Siswa dari SD Saraswati 5 Denpasar dan SD Saraswati 6 Denpasar mengatakan suka karena cara mengajar guru menyenangkan.</li> <li>- 12 siswa mengatakan tidak terlalu suka</li> <li>- 3 siswa mengatakan tidak suka karena susah, tidak mengetahui arti kosakata.</li> </ul>
2	Apa yang paling disukai dalam belajar bahasa Jepang?	Kosakata, huruf hiragana (unik), perkenalan diri, budaya (ojigi), materi makanan dan minuman, materi angka, materi nama-nama olahraga, dan materi nama hewan.			
3	Ketika pelajaran lebih suka guru mengajar menggunakan apa?	Ketika mengajar lebih suka jika guru menggunakan kartu bergambar, buku, benda asli, media (video, lagu dan gambar dalam powerpoint).			
4	Dalam belajar lebih suka guru sering menggunakan bahasa Jepang atau bahasa Indonesia?	Lebih suka guru menggunakan bahasa Indonesia, karena lebih mudah mengerti			
5	Guru dalam mengajar menggunakan alat bantu/ media pembelajaran dalam bentuk visual?	Guru mengajar menggunakan media buku, papan tulis, kartu bergambar, benda asli, dan lagu.			

NB: SD Saraswati 4 Denpasar hanya menggunakan media papan tulis dan buku berdasarkan wawancara 5 siswa.

**Lampiran 04. Daftar 10 SD yang Mendapatkan Bahasa Jepang**

NO	Nama Sekolah	Kelas					
		1	2	3	4	5	6
1	SD Saraswati 1 Denpasar			√	√	√	√
2	SD Saraswati 2 Denpasar				√	√	√
3	SD Saraswati 3 Denpasar	√	√	√	√	√	√
4	SD Saraswati 4 Denpasar		√	√	√	√	√
5	SD Saraswati 5 Denpasar		√	√	√	√	√
6	SD Saraswati 6 Denpasar	√	√	√	√	√	√
7	SD Saraswati Tabanan				√	√	
8	SD Widiatmika	√	√	√	√	√	√
9	SD Tunah Kasih Nusa Dua	√	√	√	√	√	√
10	SD Mutiara Singaraja				√	√	√



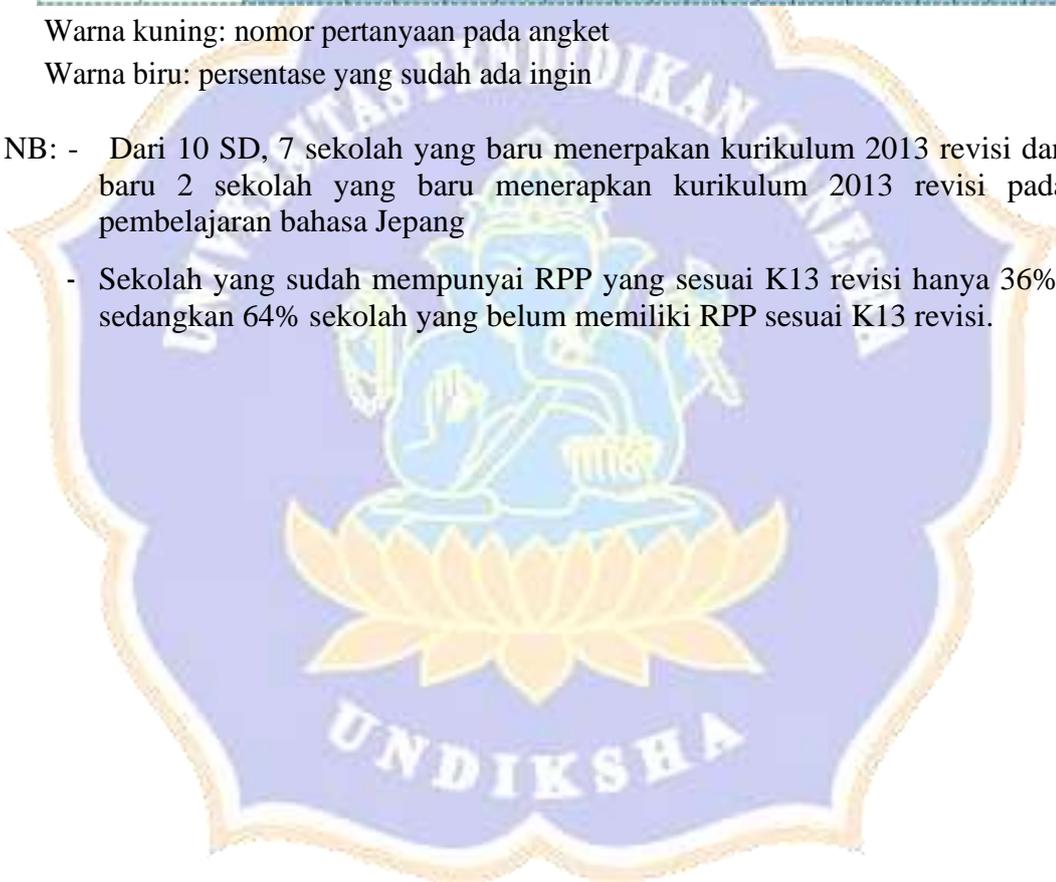
**Lampiran 05. Jawaban Guru Terkait Angket**

	a	b	c	d	e							f	g											
					a	b	c	d	e	f	g		a	b	c	d	e	f	g					
SD Saraswati 3 Denpasar (astin	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
SD widiatmika (jimbaran)	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
SD saraswati 1 Denpasar (marh	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
SD Saraswati 4 Denpasar (Lina)	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
SD Mutiara Sgr	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
SD Saraswati 2 Denpasar	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
SD Saraswati tabanan	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
SD Saraswati tabanan	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
SD Saraswati 6 denpasar	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SD Saraswati 5 Denpasar	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0
SD Tunah Kasih Nusadua	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	8	2	5	4	3	4	4	4	6	9	6	10	7	7	5	7	7	5	3					
	%	73	18	45	36	27	36	36	36	55	82	55	90.9	64	64	45	64	64	45	27				

Warna kuning: nomor pertanyaan pada angket

Warna biru: persentase yang sudah ada ingin

- NB: - Dari 10 SD, 7 sekolah yang baru menerpakan kurikulum 2013 revisi dan baru 2 sekolah yang baru menerapkan kurikulum 2013 revisi pada pembelajaran bahasa Jepang
- Sekolah yang sudah mempunyai RPP yang sesuai K13 revisi hanya 36%, sedangkan 64% sekolah yang belum memiliki RPP sesuai K13 revisi.



## Lampiran 06. Angket Uji Ahli

### ANGKET PENGEMBANGAN RPP TAHAP AWAL 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 : Dosen  
NIP : 196104131986032001

#### Petunjuk Umum

Sehubung dengan dikembangkannya RPP tahap awal 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 awal 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

N0	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. Komentor dan Saran

Agar dibuat tujuan dan indikator dengan  
jumlah yang sama.

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, 26 September 2019

Uji Ahli

Dra. Made Sri Indriani, M

NIP. 196104131986032001

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

**UJI AHLI MATERI**

Nama Ahli : Ni Najah Surtin  
Jabatan : Dosen  
NIP : 19740422005012001

**Petunjuk Umum**

Sehubung dengan dikembangkannya RPP tahap awal 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 awal 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

Sudah sangat bagus

.....

.....

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, 26 September 2019

Uji Ahli

  
 Ni Ningsi Surokhi  
 NIP. (197404212008072001)

## Lampiran 07. Angket Uji Coba

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

#### UJI COBA

Nama Ahli : Gede Widiada, A.Md.  
Jabatan : Guru Pembina Ekstrakurikuler Bahasa Jepang  
NIP : -

#### Petunjuk Umum

Selubung dengan dikembangkannya RPP tahap awal 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 awal yang telah dibuat dalam penelitian ini.

#### Petunjuk Khusus

1. Tuliskan nama Anda pada bagian yang telah disediakan.
2. Berikan tanda (v) 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 memuntun 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 dalam RPP sudah memenuhi syarat diantaranya kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 revisi, di dalam RPP sudah dimunculkan ketrampilan abad 21, PKK, literasi dan kompetensi dasar.

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

*Widada*  
Gede Widiada

NIP. -

## Lampiran 08. Silabus Tahap Awal Berbasis Kurikulum 2013 revisi untuk SD

Nama Sekolah : SD

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
<p>3.1 Mengidentifikasi informasi mengenai salam sapaan (<i>aisatsu</i>), <i>ojigi</i>, menyebutkan nama teman dan guru serta mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>4.1 Menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan</p>	<p><b>Salam sapaan (<i>aisatsu</i>) dan <i>ojigi</i>,</b></p> <p><b>menyebutkan nama teman dan guru</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kosakata</li> <li>- Salam sapaan (<i>Ohayougozamasu</i>, <i>konnichiwa</i>, <i>konbanwa</i>, <i>oyasuminasai</i>, <i>sayounara</i>, <i>arigatougozaimasu</i>, <i>ogenkidesuka</i>)</li> <li>- Penyebutan teman dan guru (menyebut nama teman menggunakan (...san) dan penyebutan nama guru (...sensei))</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengamati:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru. contoh: gambar matahari terbit, siswa mengucapkan salam dalam bahasa Jepang <i>Ohayougozaimasu</i></li> </ul> </li> <li>• <b>Menanya:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanya mengenai informasi yang sudah didapat serta informasi yang belum dimengerti contoh: bagaimana cara menyebutkan nama teman dan guru dengan baik dan benar?</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengeksperimen/mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan salam sapaan yang tepat</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengasosiasikan/mengolah informasi (mengaitkan)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengaitkan hubungan salam sapaan (<i>aisatsu</i>) dengan <i>ojigi</i> contoh: dalam mengucapkan salam sapaan (<i>aisatsu</i>) orang Jepang biasanya membungkuk (<i>ojigi</i>)</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengomunikasikan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengomunikasikan ke depan mengenai salam sapaan (<i>aisatsu</i>) menggunakan media yang ada.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Religius</li> <li>- Nasionalis</li> <li>- Kemandirian</li> <li>- Gotong royong</li> <li>- Integritas</li> </ul>	<p>3.1.1 Mengenal salam sapaan (<i>aisatsu</i>), pengenalan <i>Ojigi</i>, cara penyebutan teman dan guru serta ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.1.2 Dapat menyebutkan kosakata sederhana tentang salam sapaan (<i>Aisatsu</i>) dan pengenalan <i>Ojigi</i> serta cara penyebutan teman dan guru dalam bahasa Jepang</p> <p>4.1.1 Dapat mengomunikasikan ungkapan yang digunakan dalam sapaan (<i>Aisatsu</i>) dan pengenalan <i>Ojigi</i> serta cara penyebutan teman dan guru dalam bahasa Jepang</p>	<p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi</li> <li>- Penilaian Teman Sejawat</li> <li>- Jurnal</li> </ul> <p>Pengetahuan/kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tes tulis</li> <li>- Tes lisan</li> <li>- Penugasan</li> </ul> <p>Ketrampilan/p sikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktek</li> <li>- Proyek</li> <li>- Portofolio</li> </ul>	<p>1 x 2 JP</p> <p>(1kali pertemuan)</p>

<p>ungkapan bahasa yang benar tentang salam sapaan <i>aisatsu</i> dan <i>ojigi</i> serta cara menyebutkan nama teman dan guru.</p>						
<p>3.1 Mengidentifikasi informasi mengenai <i>jikoshoukai</i> (pengenalan diri) dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>4.1 Menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar tentang <i>jikoshoukai</i> (pengenalan diri)</p>	<p><b>Pengenalan Diri (jikoshoukai)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ungkapan yang digunakan dalam Hajimemashite</li> <li>- Dina desu</li> <li>- Singaraja karakimas hita</li> <li>- Dozouyori oshikuone gaishimashuu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengamati:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru. contoh: siswa mengamati video mengenai pengenalan diri (jikoshoukai) dalam bahasa Jepang</li> </ul> </li> <li>• <b>Menanya:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanya mengenai informasi yang sudah didapat serta informasi yang belum dimengerti tentang pengenalan diri (jikoshoukai)</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengeksperimen/mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan tentang pengenalan diri (jikoshoukai) yang tepat</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengasosiasikan/mengolah informasi (membandingkan)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membandingkan pengenalan diri (jikoshoukai) di Jepang dengan di Indonesia</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengomunikasikan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempresentasikan ke depan mengenai</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Religius</li> <li>- Nasionalis</li> <li>- Kemandirian</li> <li>- Gotong royong</li> <li>- Integritas</li> </ul>	<p>3.1.1 Mengenal ungkapan pengenalan diri (<i>jikoshoukai</i>) dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.1.2 Dapat menyebutkan kosa kata sederhana mengenai pengenalan diri (<i>jikoshoukai</i>) dalam bahasa Jepang</p> <p>4.1.1 Dapat mengomunikasikan ungkapan yang digunakan dalam <i>jikoshoukai</i> (pengenalan diri) dalam bahasa Jepang</p>	<p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi</li> <li>- Penilaian Teman Sejawat</li> <li>- Jurnal</li> </ul> <p>Pengetahuan/kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tes tulis</li> <li>- Tes lisan</li> <li>- Penugasan</li> </ul> <p>Ketrampilan/pesikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktek</li> <li>- Proyek</li> <li>- Portofolio</li> </ul>	<p>1 x 2 JP (1 kali pertemuan)</p>

		pengenalan diri (jikoshoukai)				
3.1 Mengidentifikasi informasi mengenai angka (1-20) dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang	<b>Angka (1-20) (suuji)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kosa kata (ichi, ni, san, yon/shi, go, roku, nana/shichi, hachi, juu, juu ichi, juu ni, juu san, juu yon/shi, juu go, juu roku, juu nana/shichi, juu hachi, juu kyuu, ni, juu)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Mengamati:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru. Contoh: Angka satu dibaca dalam bahasa Jepang adalah <i>ichi</i></li> </ul> </li> <li><b>Menanya:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bertanya mengenai informasi yang sudah didapat serta informasi yang belum dimengerti tentang angka (1-20)</li> </ul> </li> <li><b>Mengeksperimen/mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan angka (1-20) yang tepat</li> </ul> </li> <li><b>Mengasosiasikan/mengolah informasi (mengaitkan)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengaitkan angka (1-20) dengan keberadaan suatu benda di dekatnya. Contoh: menghitung jari kaki dan tangan dari (1-20)</li> </ul> </li> <li><b>Mengomunikasikan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mempresentasikan ke depan mengenai angka (1-20) menggunakan media yang ada. contoh: menggunakan media kartu yang berisi angka (1-20)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Religius</li> <li>-Nasionalis</li> <li>-Kemandirian</li> <li>-Gotong royong</li> <li>-Integritas</li> </ul>	<p>3.1.1 Mengenal angka (1-20) dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.1.2 Dapat menyebutkan angka (1-20) dalam bahasa Jepang</p> <p>4.1.1 Dapat mengomunikasikan ungkapan yang digunakan tentang angka (1-20) dalam bahasa Jepang</p>	<p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi</li> <li>- Penilaian Teman Sejawat</li> <li>- Jurnal Pengetahuan/kognitif</li> <li>- Tes tulis</li> <li>- Tes lisan</li> <li>- Penugasan</li> </ul> <p>Ketrampilan/p sikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktek</li> <li>- Proyek</li> <li>- Portofolio</li> </ul>	1 x 2 JP (1 kali pertemuan)
4.1 Menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar tentang angka (1-20)						
3.1 Mengidentifikasi informasi mengenai warna dan	<b>Warna (iro)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kosa kata (akai, kiiri,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Mengamati:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Religius</li> <li>-Nasionalis</li> <li>-Kemandirian</li> </ul>	3.1.1 Mengenal warna ungkapan	<p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi</li> </ul>	1 x 2 JP (1 kali

<p>pengenal n ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>4.1 Menyamp aikan informasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar tentang warna</p>	<p>midori, aoi, kuroi, shiroi, chairo, murasaki, haiiro, pinku, orenji)</p>	<p>contoh: warna buah apel adalah merah (akai)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Menanya:</b></li> <li>- Bertanya mengenai informasi yang sudah didapat serta informasi yang belum dimengerti tentang warna (iro)</li> <li>• <b>Mengeksperimen/m eksplorasi</b></li> <li>- Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan warna (iro)</li> <li>• <b>Mengasosiasikan/m engolah informasi (membandingkan)</b></li> <li>- Membandingkan warna (iro) benda dengan benda yang lainnya contoh: membandingkan warna gambar buah apel (akai) dengan buah jeruk (orenji)</li> <li>• <b>Mengomunikasikan</b></li> <li>- Mempresentasikan ke depan mengenai warna (iro) menggunakan media kartu bergambar contoh : menggunakan media kartu bergambar seperti gambar buah, bunga, dan binatang</li> </ul>	<p>-Gotong royong -Integritas</p>	<p>perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.1.2Dapat menyebutkan warna dalam bahasa Jepang</p> <p>4.1.1Dapat mengomunikas ikan ungkapan yang digunakan tentang warna dalam bahasa Jepang</p>	<p>- Penilaian Teman Sejawat - Jurnal Pengetahuan/k ognitif</p> <p>- Tes tulis - Tes lisan - Penugasan</p> <p>Ketrampilan/p sikomotor</p> <p>- Praktek - Proyek - Portofolio</p>	<p>per te muan )</p>
<p>3.1Mengidenti fikasikan informasi mengenai nama- nama hari dan pengenal n ungkapan perintah</p>	<p><b>Nama hari (youbi)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kosakata (niche youbi, getsu youbi, ka youbi, sui youbi, moku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengamati:</b></li> <li>- Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru. contoh: nama hari minggu dalam bahasa Jepang adalah nichiyoubi</li> <li>• <b>Menanya:</b></li> </ul>	<p>-Religius -Nasionalis -Kemandirian -Gotong royong -Integritas</p>	<p>3.1.1Mengenal nama-nama hari dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.1.2Dapat menyebutkan nama-nama</p>	<p>Sikap / afektif :</p> <p>- Observasi - Penilaian Teman Sejawat - Jurnal Pengetahuan/k ognitif</p> <p>- Tes tulis</p>	<p>1 x 2 JP  (1 kali per te muan )</p>

<p>dalam bahasa Jepang</p> <p>4.1 Menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar tentang nama-nama hari</p>	<p>youbi, kin youbi, do youbi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanya mengenai informasi yang sudah didapat serta informasi yang belum dimengerti tentang nama hari (youbi)</li> <li>• <b>Mengeksperimen/mengeksplorasi</b></li> <li>- Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan nama hari (youbi)</li> <li>• <b>Mengasosiasikan/mengolah informasi (menyimpulkan)</b></li> <li>- Menyimpulkan hasil eksplorasi terkait dengan nama hari (youbi) contoh: menyimpulkan materi tentang nama hari (youbi), hari minggu (nichiyoubi) , hari senin (getsuyoubi) , hari selasa (kayoubi, dan sebagainya.</li> <li>• <b>Mengomunikasikan</b></li> <li>- Mempresentasikan ke depan mengenai nama-nama hari (youbi) contoh : menggunakan media seperti kalender dalam menyebutkan nama hari (youbi)</li> </ul>		<p>hari dalam bahasa Jepang</p> <p>4.1.1Dapat mengomunikasikan ungkapan terkait dengan nama-nama hari dalam bahasa Jepang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tes lisan</li> <li>- Penugasan</li> </ul> <p>Ketrampilan/p sikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktek</li> <li>- Proyek</li> <li>- Portofolio</li> </ul>	
<p>3.2Menentukan informasi mengenai anggota tubuh dan pengenalan ungkapan perintah dalam</p>	<p><b>Anggota tubuh (karada)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kosa kata (atama, kami, me, hana, mimi, kuchi, ha, kubi, te,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengamati:</b></li> <li>- Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru. contoh: gambar tangan dalam bahasa Jepang adalah te</li> <li>• <b>Menanya:</b></li> <li>- Bertanya mengenai informasi yang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Religius</li> <li>-Nasionalis</li> <li>-Kemandirian</li> <li>-Gotong royong</li> <li>-Integritas</li> </ul>	<p>3.2.1Mengenal anggota tubuh dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.2Dapat menyebutkan nama anggota</p>	<p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi</li> <li>- Penilaian Teman Sejawat</li> <li>- Jurnal Pengetahuan/kognitif</li> <li>- Tes tulis</li> </ul>	<p>1 x 2 JP (1 kali pertemuan)</p>

<p>bahasa Jepang</p> <p>4.2Mengemukakan informasi berkenaan dengan anggota tubuh baik dilakukan secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang</p>	<p>ashi, onaka, mayu)</p>	<p>sudah didapat serta informasi yang belum dimengerti tentang anggota tubuh (karada)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengeksperimen/mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan anggota tubuh (karada)</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengasosiasikan/mengolah informasi (menyimpulkan)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyimpulkan hasil eksplorasi terkait dengan anggota tubuh (karada) contoh: menyimpulkan materi tentang nama anggota tubuh (karada) dari atas ke bawah. Kepala (atama), hidung (hana), telinga(mimi), dan sebagainya.</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengomunikasikan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempresentasikan ke depan mengenai nama-nama anggota tubuh (karada) Contoh : menggunakan media kertas berwarna, patung, boneka dalam menyebutkan nama anggota tubuh (karada)</li> </ul> </li> </ul>		<p>tubuh dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.3Dapat mendeskripsikan informasi terkait nama anggota tubuh dalam bahasa Jepang</p> <p>4.2.1Dapat mengemukakan informasi terkait dengan anggota tubuh dalam bahasa Jepang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tes lisan</li> <li>- Penugasan</li> </ul> <p>Ketrampilan/p sikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktek</li> <li>- Proyek</li> <li>- Portofolio</li> </ul>	
<p>3.2Menentukan informasi mengenai keluarga sendiri dan pengenalan</p>	<p><b>Keluarga sendiri (watashi no kazoku)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kosa kata (sofu, sobo, chichi, haha, oji,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengamati:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru. contoh: mengamati video dalam penyebutan nama</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Religius</li> <li>-Nasionalis</li> <li>-Kemandirian</li> <li>-Gotong royong</li> <li>-Integritas</li> </ul>	<p>3.2.1Mengenal keluarga sendiri dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.2Dapat menyebutkan</p>	<p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi</li> <li>- Penilaian Teman Sejawat</li> <li>- Jurnal</li> </ul>	<p>1 x 2 JP (1 kali pertemuan)</p>

<p>ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>4.2 Mengemukakan informasi berkenaan dengan keluarga sendiri baik dilakukan secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang</p>	<p>oba, ani, ane, otouto, imouto, itoko)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyatakan jumlah orang (hitori, futari, sannin, yonin, gonin, rokunin, shichinin, hachinin, kyuunin, juunin, juuichinin, juuninin, juusannin, juuyonin, juugonin, juurokunin, juushichinin, juuhachinin, juukyuuin, ni juunin)</li> </ul>	<p>anggota keluarga (kazoku)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Menanya:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanya mengenai informasi yang sudah didapat serta informasi yang belum dimengerti tentang keluarga (kazoku)</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengeksperimen/mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan keluarga (kazoku)</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengasosiasikan/mengolah informasi (menyimpulkan)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyimpulkan hasil pengumpulan informasi terkait dengan keluarga (kazoku) contoh: menyimpulkan materi tentang nama anggota keluarga (kazoku), haha (haha), chichi (chichi), ani (ani) dsb.</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengomunikasikan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempresentasikan ke depan mengenai nama-nama anggota keluarga (kazoku) contoh : menggunakan media kertas berwarna, dalam menyebutkan nama keluarga (kazoku)</li> </ul> </li> </ul>		<p>keluarga sendiri dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.3 Dapat mendeskripsikan informasi terkait keluarga sendiri dalam bahasa Jepang</p> <p>4.2.1 Dapat mengemukakan informasi tentang keluarga sendiri dalam bahasa Jepang</p>	<p>Pengetahuan/kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tes tulis</li> <li>- Tes lisan</li> <li>- Penugasan</li> </ul> <p>Ketrampilan/pikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktek</li> <li>- Proyek</li> <li>- Portofolio</li> </ul>	
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<p>3.2 Menentukan informasi mengenai keluarga orang lain dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p>	<p><b>Keluarga orang lain (Diah san no kazoku)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kosakata (ojiisan, obaasan, okaasan, oniisan, onesan, otoutosan, imoutosan)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengamati:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru. contoh: mengamati video dalam penyebutan nama anggota keluarga (kazoku) orang lain</li> </ul> </li> <li>• <b>Menanya:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanya tentang informasi yang sudah didapat serta mengenai informasi yang belum dimengerti tentang keluarga (kazoku) orang lain</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengeksperimen/mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan keluarga (kazoku) orang lain</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengasosiasikan/mengolah informasi (membandingkan)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membandingkan informasi yang didapat dengan keluarga (kazoku) untuk penyebutan diri sendiri dengan keluarga (kazoku) untuk penyebutan orang lain contoh: membandingkan antara Ibu (haha) untuk penyebutan diri sendiri dengan Ibu (okaasan) untuk penyebutan orang lain</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengomunikasikan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempresentasikan ke depan mengenai nama-nama anggota keluarga (kazoku) orang lain</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Religius</li> <li>- Nasionalis</li> <li>- Kemandirian</li> <li>- Gotong royong</li> <li>- Integritas</li> </ul>	<p>3.2.1 Mengetahui keluarga orang lain dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.2 Dapat menyebutkan keluarga orang lain dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.3 Dapat mendeskripsikan informasi terkait keluarga orang lain dalam bahasa Jepang</p> <p>4.2.1 Dapat mengemukakan informasi terkait keluarga orang lain dalam bahasa Jepang</p>	<p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi</li> <li>- Penilaian Teman Sejawat</li> <li>- Jurnal Pengetahuan/kognitif</li> <li>- Tes tulis</li> <li>- Tes lisan</li> <li>- Penugasan</li> </ul> <p>Ketrampilan/p sikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktek</li> <li>- Proyek</li> <li>- Portofolio</li> </ul>	<p>2 x 2 JP ( 2 kali pertemuan )</p>
<p>4.2 Mengemukakan informasi berkenaan dengan keluarga orang lain baik dilakukan secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang</p>						

		<p>contoh : menggunakan media kertas berwarna, buku bergambar dalam menyebutkan nama keluarga (kazoku) orang lain</p>				
<p>3.2 Menentukan informasi mengenai angka (21-100) dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p>	<p><b>Angka 21-100 (suuji 2)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kosakata (nijuichi, niyuuni, niyusan, niyuuyon/shi, niyuugo, niyuuroku, niyuunana/suchi, niyuuhachi, niyuukyuu, sanjuu, yonjuu, gojuu, rokujuu, nana juu, hachi juu, kyuu juu, hyaku)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengamati:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru. contoh: angka dua puluh satu dibaca dalam bahasa Jepang adalah <i>ni juu ichi</i></li> </ul> </li> <li>• <b>Menanya:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanya mengenai informasi yang sudah didapat serta mengenai informasi yang belum dimengerti/dipahami tentang angka (21-100)</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengeksperimen/mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan angka (21-100) yang tepat</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengasosiasikan/mengolah informasi (menyimpulkan)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyimpulkan informasi yang didapat terkait angka (21-100)</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengomunikasikan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempresentasikan ke depan mengenai angka (21-100) menggunakan media kartu contoh: menggunakan media kartu yang berisi angka (21-100)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Religius</li> <li>- Nasionalis</li> <li>- Kemandirian</li> <li>- Gotong royong</li> <li>- Integritas</li> </ul>	<p>3.2.1 Mengetahui angka (21-100) dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.2 Dapat menyebutkan angka (21-100) dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.3 Dapat mendeskripsikan informasi terkait angka (21-100)</p> <p>4.2.1 Dapat mengemukakan informasi terkait angka (21-100) dalam bahasa Jepang</p>	<p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi</li> <li>- Penilaian Teman Sejawat</li> <li>- Jurnal Pengetahuan/kognitif</li> <li>- Tes tulis</li> <li>- Tes lisan</li> <li>- Penugasan</li> </ul> <p>Ketrampilan/pikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktek</li> <li>- Proyek</li> <li>- Portofolio</li> </ul>	<p>3 x 2 JP ( 3 kali pertemuan )</p>
<p>4.2 Mengemukakan informasi berkenaan dengan angka 21-100 baik dilakukan secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang</p>						

<p>3.2 Menentukan informasi mengenai umur anggota keluarga dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p>	<p><b>Umur anggota keluarga (nenrei)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kosakata (issai, nisai, sansei, yonsai, gosai, rokusai, nanasai, hassai, kyuusai, juu issai, juu ni sai, juu san sai, juu yon sai, juu go sai, juu roku sai, juu nana sai, juu hassai, juu kyuusai, hatachi)</li> <li>• Ungkapan yang digunakan (?) Dina san wa nan sai desuka (+) Dina san wa 18 sai desu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengamati:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru contoh: mengamati video dalam penyebutan umur (sai) anggota keluarga</li> </ul> </li> <li>• <b>Menanya:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanya tentang informasi yang sudah didapat serta mengenai informasi yang belum dimengerti tentang umur (sai) anggota keluarga</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengeksperimen/mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan umur (sai) anggota keluarga</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengasosiasikan/mengolah informasi (membandingkan)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membandingkan informasi yang didapat terkait dengan umur (sai) anggota keluarga contoh: membandingkan umur Ibu (haha) dengan umur ayah (chichi)</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengomunikasikan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan dialog sederhana dengan teman contoh :  A : Dina san wa nan sai desuka  B : watashi wa 18 sai desu</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Religius</li> <li>- Nasionalis</li> <li>- Kemandirian</li> <li>- Gotong royong</li> <li>- Integritas</li> </ul>	<p>3.2.1 Mengenal kosakata tentang umur anggota keluarga dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.2 Mengenal ungkapan yang digunakan tentang umur anggota keluarga dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.3 Dapat menyebutkan kosakata umur anggota keluarga dalam bahasa Jepang</p> <p>3.2.4 Dapat mendeskripsikan informasi terkait umur anggota keluarga dalam bahasa Jepang</p> <p>4.2.1 Dapat mengemukakan informasi terkait umur anggota keluarga dalam bahasa Jepang</p>	<p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi</li> <li>- Penilaian Teman Sejawat</li> <li>- Jurnal Pengetahuan/kognitif</li> <li>- Tes tulis</li> <li>- Tes lisan</li> <li>- Penugasan</li> </ul> <p>Ketrampilan/p sikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktek</li> <li>- Proyek</li> <li>- Portofolio</li> </ul>	<p>2 x 2 JP ( 2 kali pertemuan )</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------

<p>4.2 Mengemukakan informasi berkenaan dengan umur anggota keluarga baik dilakukan secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang</p>						
<p>3.3 Memahami informasi mengenai tanggal ulang tahun dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p>	<p><b>Tanggal ulang tahun (tanjyoubi)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kosakata Bulan (ichi gatsu, ni gatsu, san gatsu, shi gatsu, go gatsu, roku gatsu, shichi gatsu, hachi gatsu, ku gatsu, juu gatsu, juu ichi gatsu, juu ni gatsu)</li> <li>Tanggal (Tsuitachi, futsuka, mikka, yokka, itsuka, muika, nanoka, youka, kokonoka, tooka, juu ichi nichii, juu ni nichii, juu san nichii, juu yokka,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengamati:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru contoh: mengamati video dalam penyebutan tanggal ulang tahun (tanjyoubi)</li> </ul> </li> <li>• <b>Menanya:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanya tentang informasi yang sudah didapat serta mengenai informasi yang belum dimengerti tentang tanggal ulang tahun (tanjyoubi)</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengeksperimen/mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan tanggal ulang tahun (tanjyoubi)</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengasosiasikan/mengolah informasi (membandingkan)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membandingkan informasi yang diperoleh dengan bahasa Indonesia terkait dengan tanggal</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Religius</li> <li>- Nasionalis</li> <li>- Kemandirian</li> <li>- Gotong royong</li> <li>- Integritas</li> </ul>	<p>3.3.1 Mengenal kosakata tentang tanggal ulang tahun dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.2 Mengenal ungkapan yang digunakan tentang tanggal ulang tahun dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.3 Dapat menyebutkan tanggal ulang tahun dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.4 Dapat memahami informasi terkait tanggal ulang tahun dalam bahasa Jepang</p> <p>4.3 Dapat menggunakan ungkapan yang menyatakan tanggal ulang tahun</p>	<p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi</li> <li>- Penilaian Teman Sejawat</li> <li>- Jurnal Pengetahuan/kognitif</li> <li>- Tes tulis</li> <li>- Tes lisan</li> <li>- Penugasan</li> </ul> <p>Ketrampilan/pikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktek</li> <li>- Proyek</li> <li>- Portofolio</li> </ul>	<p>2 x 2 JP ( 2 kali pertemuan )</p>

<p>4.3</p> <p>Menggunakan ungkapan yang menyatakan tanggal ulang tahun secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar</p>	<p>juu go nichi, juu roku nichi, juu shichi nichi, juu hachi nichi, juu ku ichi, hatsuka, ni juu ichi nichi, ni juu ni nichi, ni juu san nichi, ni juu yokka, ni juu go nichi, ni juu roku nichi, ni juu shichi nichi, ni juu hachi nichi, ni juu ku nichi, san juu nichi)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ungkapan yang digunakan (?) Otanjyoubi wa itsu desuka. (+) ichigatsu hatsuka desu.</li> </ul>	<p>ulang tahun (tanjyoubi) contoh: Penyebutan ulang tahun di Indonesia dimulai dari tanggal, bulan, dan tahun. Sedangkan di Jepang berbalik dari tahun, bulan baru tanggal.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Mengomunikasikan</b></li> <li>Melakukan percakapan sederhana dengan teman contoh : A : Otanjyoubi wa itsu desuka. B : ichigatsu hatsuka desu.</li> </ul>				
<p>3.3Memahami informasi mengenai waktu (jikan) dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p>	<p><b>Waktu (jikan)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kosa kata (Jam) Ichi ji, ni ji, san ji, yo ji, go ji, roku ji, shichi ji, hachi ji, ku ji, juu ji, juu ichi ji, juu ni ji  (menit) go fun, juppon, juu go fun, ni juu pun, ni juu go</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Mengamati:</b></li> <li>Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru contoh: mengamati video dalam penyebutan waktu/jam dalam bahasa Jepang</li> <li><b>Menanya:</b></li> <li>Bertanya tentang informasi yang sudah didapat serta mengenai informasi yang belum dimengerti tentang waktu (jikan)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Religius</li> <li>-Nasionalis</li> <li>-Kemandirian</li> <li>-Gotong royong</li> <li>-Integritas</li> </ul>	<p>3.3.1Mengenal kosa kata tentang waktu (jikan) ungkapan perintah dan dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.2Mengenal ungkapan yang digunakan mengenai waktu (jikan) dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.3Dapat menyebutkan waktu (jikan)</p>	<p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi</li> <li>- Penilaian Teman Sejawat</li> <li>- Jurnal Pengetahuan/kognitif</li> <li>- Tes tulis</li> <li>- Tes lisan</li> <li>- Penugasan</li> </ul> <p>Ketrampilan/p sikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktek</li> <li>- Proyek</li> <li>- Portofolio</li> </ul>	<p>2 x 2 JP ( 2 kali pertemuan )</p>

<p>4.3 Menggunakan ungkapan yang menyatakan waktu (jikan) secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar</p>	<p>fun, san juupun, san juu go fun, yon juupun, yon juu go fun, go juupun, go juu go fun, roku juupun</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ungkapan yang digunakan (?) Ima nan ji desuka</li> <li>(+) Ima 8 ji 15 fun desu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengeksperimen/mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan waktu (jikan)</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengasosiasikan/mengolah informasi (membandingkan)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membandingkan informasi yang diperoleh dari apa yang diamati contoh: membandingkan penggunaan fun dan pun</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengomunikasikan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan percakapan sederhana dengan teman</li> <li>- contoh : A : Ima nan ji desuka B : Ima 8 ji 15 fun desu</li> </ul> </li> </ul>		<p>dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.4Dapat memahami informasi mengenai waktu (jikan) dalam bahasa Jepang</p> <p>4.3.1Dapat menggunakan ungkapan tentang waktu (jikan) dalam bahasa Jepang</p>		
<p>3.3Memahami informasi mengenai kendaraan /alat transportasi dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p>	<p><b>Kendaraan/alat transfortasi (norimono)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kosakata ( Kuruma, jitensha, baiku, densha, basu, takushii, torakku, chikatetsu)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengamati:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru</li> <li>contoh: mengamati video kendaraan sepeda (jitensha), sepeda motor (baiku) dan sebagainya</li> </ul> </li> <li>• <b>Menanya:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanya tentang informasi yang sudah didapat serta mengenai informasi</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Religius</li> <li>-Nasionalis</li> <li>-Kemandirian</li> <li>-Gotong royong</li> <li>-Integritas</li> </ul>	<p>3.3.1Mengenal kosakata kendaraan/alat transportasi dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.2Mengenal ungkapan yang digunakan mengenai kendaraan/alat transportasi</p>	<p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi</li> <li>- Penilaian Teman Sejawat</li> <li>- Jurnal Pengetahuan/kognitif</li> <li>- Tes tulis</li> <li>- Tes lisan</li> <li>- Penugasan</li> </ul>	<p>2 x 2 JP ( 2 kali pertemuan )</p>

<p>4.3 Menggunakan ungkapan yang menyatakan kendaraan /alat transportasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ungkapan yang digunakan (?) nande gakkou e ikimasuka</li> <li>(+) jitensha de gakkou e ikimasu</li> </ul>	<p>yang belum dimengerti tentang kendaraan/alat transportasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengeksperimen/ mengeksplorasi</b></li> <li>- Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan kendaraan/alat transportasi</li> <li>• <b>Mengasosiasikan/ mengolah informasi (membandingkan)</b></li> <li>- Membandingkan informasi yang diperoleh mengenai kendaraan di Jepang dengan di Indonesia contoh: perbedaan kereta api di Indonesia dengan di Jepang</li> <li>• <b>Mengomunikasikan</b></li> <li>- Melakukan percakapan sederhana contoh :</li> </ul> <p>A : nande gakkou e ikimasuka</p> <p>B : jitensha de gakkou e ikimasu</p>		<p>dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.3Dapat menyebutkan kendaraan/alat transportasi dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.4Dapat memahami informasi mengenai kendaraan/alat transportasi dalam bahasa Jepang</p> <p>4.3.1Dapat menggunakan ungkapan yang digunakan tentang kendaraan/alat transportasi dalam bahasa Jepang</p>	<p>Ketrampilan/p sikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktek</li> <li>- Proyek</li> <li>- Portofolio</li> </ul>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>3.3 Memahami informasi mengenai nama benda di kelas dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>4.3 Menggunakan ungkapan yang menyatakan nama benda di kelas secara lisan maupun tertulis dalam bahasa</p>	<p><b>Benda di kelas (kyoushitsu)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kosakata (Kokuban, kokubanke shi, chouku, tsukue, isu, shashin, gomibako, maakaa, nouto, kyokasho, enpitsu, pen, fudebako, tokei, mado, doa, karendaa, e, chizu, kabin, houki, hon, jisho, kami, keshigomu, monosashi, kaban, eakon)</li> <li>• Ungkapan yang digunakan (?) kore/sore/are wa nan desuka. (+) kore/sore/are wa pen desu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengamati:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru</li> <li>contoh: mengamati informasi dari guru mengenai benda yang ada di dalam kelas seperti kursi (isu), meja (sukue) dan sebagainya</li> </ul> </li> <li>• <b>Menanya:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanya tentang informasi yang sudah didapat serta mengenai informasi yang belum dimengerti mengenai benda yang ada di dalam kelas</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengeksperimen/mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan benda yang ada di kelas</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengasosiasikan/mengolah informasi (menyimpulkan)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyimpulkan informasi mengenai benda apa saja yang ada di dalam kelas</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengomunikasikan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan percakapan sederhana dengan teman</li> <li>contoh: <ul style="list-style-type: none"> <li>A :kore/sore/are wa nan desuka.</li> <li>B :kore/sore/are wa pen desu.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Religius</li> <li>- Nasionalis</li> <li>- Kemandirian</li> <li>- Gotong royong</li> <li>- Integritas</li> </ul>	<p>3.3.1 Mengenal nama benda dan ungkapan perintah di kelas dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.2 Mengenal ungkapan yang digunakan mengenai nama benda di kelas dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.3 Dapat menyebutkan nama benda di kelas dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.4 Dapat memahami informasi mengenai nama benda di kelas dalam bahasa Jepang</p> <p>4.3.1 Dapat menggunakan ungkapan yang digunakan tentang nama benda di kelas dalam bahasa Jepang</p>	<p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi</li> <li>- Penilaian Teman Sejawat</li> <li>- Jurnal Pengetahuan/kognitif</li> <li>- Tes tulis</li> <li>- Tes lisan</li> <li>- Penugasan</li> </ul> <p>Ketrampilan/p sikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktek</li> <li>- Proyek</li> <li>- Portofolio</li> </ul>	<p>2 x 2 JP ( 2 kali pertemuan )</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------

Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar						
3.3 Memahami informasi mengenai nama ruangan di sekolah dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang	<p><b>Nama ruangan di sekolah (gakkou)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kosakata (kouchoushitsu, shokuinshitsu, toshoshitsu, jimushitsu, taiikukan, shokudou, toire, hokenshitu, kantine)</li> <li>• Ungkapan yang digunakan</li> </ul> <p>(?) A : A san wa doko desuka</p> <p>(+) B : shokudou desu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengamati:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati informasi/gambar/video yang diberikan oleh guru</li> <li>contoh: mengamati informasi dari guru mengenai nama ruangan di sekolah seperti perpustakaan (toshokan), ruang kelas (kyoushitsu) dan sebagainya</li> </ul> </li> <li>• <b>Menanya:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertanya tentang informasi yang sudah didapat serta mengenai informasi yang belum dimengerti mengenai nama ruangan di sekolah</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengeksperimen/mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggali informasi yang didapat dari gambar/video dan mencocokkan dengan pernyataan tertulis yang berkaitan dengan nama ruangan di sekolah</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengasosiasikan/mengolah informasi (menyimpulkan)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyimpulkan informasi mengenai ruangan yang ada di sekolah</li> </ul> </li> <li>• <b>Mengomunikasikan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan percakapan sederhana dengan teman</li> <li>contoh:</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Religius</li> <li>- Nasionalis</li> <li>- Kemandirian</li> <li>- Gotong royong</li> <li>- Integritas</li> </ul>	<p>3.3.1 Mengenal kosakata mengenai nama ruangan di sekolah dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.2 Mengenal ungkapan yang digunakan mengenai nama ruangan di sekolah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.3 Dapat menyebutkan nama ruangan di sekolah dalam bahasa Jepang</p> <p>3.3.4 Dapat memahami informasi mengenai nama ruangan di sekolah dalam bahasa Jepang</p> <p>4.3.1 Dapat menggunakan ungkapan tentang nama ruangan di sekolah dalam bahasa Jepang</p>	<p>Sikap / afektif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi</li> <li>- Penilaian Teman Sejawat</li> <li>- Jurnal Pengetahuan/kognitif</li> </ul> <p>Ketrampilan/p sikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktek</li> <li>- Proyek</li> <li>- Portofolio</li> </ul>	2 x 2 JP ( 2 kali pertemuan )

<p>4.3 Meggunkan ungkapan yang menyatakan nama ruangan di sekolah secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar</p>		<p>A : A san wa doko desuka B : shokudou desu.</p>				
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------	--	--	--	--



**Lampiran 09. RPP tahap awal berbasis K13 yang sesuai untuk anak SD.**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TAHAP AWAL  
PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG BERBASIS KURIKULUM 2013  
REVISI UNTUK SD DI BALI**



**PENYUSUN**

**Ni Nengah Sukni**

**Desak Made Sri Mardani, S.S., M.Pd**

**I Wayan Sadyana, S.S., Msi**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
JURUSAN BAHASA ASING  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**2020**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah :  
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang  
Kelas :  
Materi Pokok : Aisatsu  
Alokasi Waktu : 1 x 70 menit (1 Pertemuan)

### 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 diri sendiri, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-bendayang dijumpainya di rumah, dsekolah, dan di 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

- 3.1 Mengidentifikasi informasi mengenai salam sapaan (*aisatsu*),*ojigi* dan menyebutkan nama teman dan guru dalam bahasa Jepang.

- 4.1 Menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar tentang salam sapaan *aisatsu* dan *ojigi* serta cara menyebutkan nama teman dan guru.

**C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.1.1 Mengenal salam sapaan (*aisatsu*) dan pengenalan *Ojigi* serta cara penyebutan teman dan guru dalam bahasa Jepang *aisatsu* dan *ojigi* serta cara menyebutkan nama teman dan guru.
- 3.1.2 Dapat menyebutkan kosa kata sederhana tentang salam sapaan (*Aisatsu*) dan pengenalan *Ojigi* serta cara penyebutan teman dan guru dalam bahasa Jepang.
- 4.1.1 Dapat mengomunikasikan ungkapan yang digunakan dalam sapaan (*Aisatsu*) dan pengenalan *Ojigi* serta cara penyebutan teman dan guru dalam bahasa Jepang

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui pendekatan saintifik dengan model *Discovery Learning*, peserta didik mampu mengidentifikasi, menentukan, mengemukakan informasi, dan mengenal salam sapaan (*aisatsu*) dan pengenalan *Ojigi* serta cara penyebutan teman dan guru dalam bahasa Jepang *aisatsu* dan *ojigi* serta cara menyebutkan nama teman dan guru.
2. Melalui model *Discovery Learning* siswa mampu menyebutkan menyebutkan kosakata sederhana tentang salam sapaan (*Aisatsu*) dan pengenalan *Ojigi* serta cara penyebutan teman dan guru dalam bahasa Jepang. Sehingga peserta didik dapat menggunakan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan mengembangkan sikap komunikatif, santun, jujur, peduli, percaya diri, kreatif dan bertanggung jawab, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi (4C).
3. Melalui *Coopertive Leraning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya dalam menemukan kosakata baru. Selain itu peserta didik mampu mengomunikasikan ungkapan yang digunakan dalam sapaan (*Aisatsu*) dan pengenalan *Ojigi* serta cara penyebutan teman

dan guru dalam bahasa Jepang yang dapat dilakukan di suatu tempat sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun.

PPK bekerja sama,  
komunikatif, percaya  
diri dan santun

### E. Materi Pembelajaran

Materi (*terlampir*)

### F. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Discovery Learning, Cooperative learning*

Strategi : *drill, permainan,*

G. Media : Video, Laptop LCD Proyektor, Kertas Bergambar

H. Sumber :

### I. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan (授業の導入)	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai-nilai karakter <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “Selamat pagi”</li> <li>• Berdoa (<i>Religius</i>)</li> <li>• Guru menanyakan kabar peserta didik: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li> <li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan</li> <li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar</li> <li>• Guru memberikan informasi tujuan pembelajaran</li> </ul> <p>Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas.</p>	15 menit
	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diminta untuk mengamati sebuah gambar yang diperlihatkan guru tentang gambar</li> </ul>	

<p>Inti pembelajaran</p>	<p>seorang guru dan siswa. (<i>memberi Stimulasi</i>)</p> <p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bertanya kepada peserta didik: 「Ketika kalian bertemu guru di pagi hari kalian mengucapkan salam apa?」 dan peserta didik saling menanggapi. Guru mengintruksikan peserta didik untuk mengucapkan salam dalam bahasa Indonesia (<i>mengidentifikasi masalah</i>)</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan media (video) kepada peserta didik kemudian mengajak peserta didik untuk mendengarkan kosakata yang disampaikan dalam video. Peserta didik akan mendiskusikan terkait kosakata dan cara memanggil teman dan guru dan mencari informasi yang baru.</li> </ul> <p><b>Mengeksplor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak peserta didik akan menulis apasaja yang ditemukan di video.</li> <li>• Guru menjelaskan materi terkait salam dalam bahasa Jepang dan cara memanggil teman dan guru dalam bahasa Jepang.</li> <li>• Guru melatih peserta didik dengan memberikan <i>Drill</i> terkait materi yang sudah dijelaskan kepada peserta didik menggunakan kertas berwarna yang berisi tulisan salam dalam bahasa Jepang. Guru akan membacakan dan diikuti siswa, kemudian kertas tersebut di tempel di papan tulis. Guru akan membacakan dan diikuti siswa, kemudian kertas tersebut di tempel di papan tulis. Kemudian guru mengajak peserta didik untuk mengulang apa yang diucapkan dengan mengucapkan 「Mouichido kudasai/ sekali lagi」</li> <li>• Guru mengarahkan peserta didik untuk berpasangan (<i>collaboration</i>)</li> <li>• Guru memperkenalkan salah satu budaya Jepang yaitu <i>Ojigi</i> dengan cara memperlihatkan kembali video yang ditayangkan sebelumnya (<i>memberikan stimulasi</i>)</li> <li>• Guru bertanya kepada peserta didik 「Apa yang kalian lihat dalam video? Ketika mengucapkan salam apa yang dilakukan anak dalam video tersebut?」 peserta didik saling menanggapi sesuai pertanyaan yang diberikan.</li> <li>• Guru memberikan penguatan atau perbaikan terhadap jawaban peserta didik. 「pintar sekali/ <i>Jouzu desune</i>」</li> </ul> <p><b>KONFIRMASI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru akan mengkonfirmasi kembali terkait pemahaman peserta didik tentang materi <i>Ojigi</i></li> </ul>	<p>40 menit</p>
--------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------

	<p>memberikan penjelasan terkait <i>Ojigidan</i> mencontohkan cara <i>Ojigi</i> orang Jepang dengan baik dan benar sambil guru mengucapkan salam untuk memudahkan pemahaman peserta didik penggunaan <i>Ojigi</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diminta untuk berdiri dan mempraktekkan cara <i>Ojigi</i> bersama-sama.</li> <li>• Guru memberikan penguatan atau perbaikan terhadap peserta didik. 「pintar sekali/ <i>ii desune</i>」</li> </ul>	
	<p>Kegiatan penerapan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengintruksikan siswa untuk mencari pasangan.</li> <li>• Guru memberikan peserta didik gambar yang sesuai dengan materi kosakata yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi terkait gambar yang diberikan guru pada masing-masing peserta didik.</li> <li>• Masing-masing pasangan akan menerapkan salam sesuai dengan gambar yang diberikan lengkap dengan menerapkan <i>ojigi</i> yang dilakukan.</li> </ul> <p>Guru memberikan penguatan atau perbaikan terhadap jawaban peserta didik. 「pintar sekali/ <i>ii desune</i>」</p>	10 menit
Penutup (まとめ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi peserta didik yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh peserta didik</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya</li> <li>• Guru menutup pelajaran.</li> </ul>	5 menit

## J. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap : Observasi/Pengamatan
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
- c. Penilaian keterampilan : Unjuk Kerja/Praktik

### 2. Bentuk Penilaian

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik
- b. Tes Pemahaman : Menjodohkan Gambar dan Kata
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

### 3. Instrumen penilaian (*Terlampir*)

## Lampiran-lampiran RPP

### 1. Penilaian melalui observasi

Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik

Hari/ tanggal :

Tema : Aisatsu

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama	Kreatif				Percaya diri				Kerja sama			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1													
2													

Keterangan:

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

## 2. Penilaian Pengetahuan Melalui Tes Tulis (Menjodohkan)

### SOAL

Jodohkanlah gambar di sebelah kiri dengan jawaban disebelah kanan dengan tepat!

1.



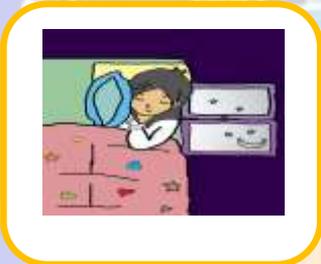
Konnichiwa

2.



Ohayou  
Gozaimasu

3.



Oyasuminasai

4.



Arigatou  
Gosaimasu

### Rubrik Penilaian

Uraian	Skor
Jawaban benar dan penulisan rapi	2
Jawaban benar dan penulisan kurang rapi	1

Jawaban salah dan penulisan kurang rapi	0
$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor}}{8} \times 100$	

### 3. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Peserta didik secara individu atau berkelompok dapat mengucapkan salam dalam bahasa Jepang, Ojigi dan mengenal cara memanggil teman dan guru sesuai dengan gambar.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok : .....

Materi : Aisatsu

Kriteria	Skor				Penilaian
	Sangat bagus : 4 poin	Bagus : 3 poin	Lolos : 2 poin	Gagal : 1 poin	
Kelancaran	Penyampaian sangat lancar	Ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar, namun makna dapat dipahami.	Penyampaian dilakukan tersendat-sendat, sehingga makna kurang dipahami	Penyampaian sangat tersendat-sendat 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 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
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.
	$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$				

### Bahan Ajar

Kosakata

- a. Salam sapaan

Ohayou Gozaimasu	Selamat Pagi
Konnichiwa	Selamat Siang
Konbanwa	Selamat Sore/Malam
Oyasuminasai	Selamat Tidur
Sayonara	Selamat Tinggal
Arigatou Gozaimasu	Terima Kasih
Ogenki Desuka	Apa kabar?

b. Penyebutan Teman dan guru

- San : merupakan kata sandang yang digunakan untuk menyebutkan nama teman
- Sensei : merupakan sandang yang digunakan untuk menyebutkan nama guru atau untuk memanggil guru



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah :  
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang  
Kelas :  
Materi Pokok : Jikoshoukai  
Alokasi Waktu : 1 x 70 menit (1 Pertemuan)

### 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 diri sendiri, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-bendayang dijumpainya di rumah, dsekolah, dan di 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

3.1 Mengidentifikasi informasi mengenai *jikoshoukai* (pengenalan diri) dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.

- 4.1 Menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar tentang *jikoshoukai* (pengenalan diri)

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1 Mengenal ungkapan pengenalan diri (*jikoshoukai*) dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
- 3.1.2 Dapat menyebutkan kosa kata sederhana mengenai pengenalan diri (*jikoshoukai*) dalam bahasa Jepang
- 4.1.1 Dapat mengomunikasikan ungkapan yang digunakan dalam *jikoshoukai* (pengenalan diri) dalam bahasa Jepang

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pendekatan saintifik dengan model *Discovery Learning*, peserta didik mampu mengidentifikasi, menentukan, mengemukakan informasi, dan mengenal ungkapan pengenalan diri (*jikoshoukai*) dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
2. Melalui model *Discovery Learning* siswa mampu menyebutkan kosa kata sederhana mengenai pengenalan diri (*jikoshoukai*) dalam bahasa Jepang. Sehingga peserta didik dapat menggunakan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan mengembangkan sikap komunikatif, santun, jujur, peduli, percaya diri, kreatif dan bertanggung jawab, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi (4C).
3. Melalui *Coopertive Leraning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya dalam menemukan kosakata baru. Selain itu peserta didik mampu mengucapkan salam, melakukan Ojigi, dan mengetahui cara memanggil teman dan guru yang dapat dilakukan di suatu tempat sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun.

PPK bekerja sama,  
komunikatif, percaya  
diri dan santun

### E. Materi Pembelajaran

Materi (*terlampir*)

## F. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Discovery Learning, Cooperative learning*

Strategi : *Drill, permainan, simulasi*

G. Media : Video, Laptop LCD Proyektor

H. Sumber : <https://www.nhk.or.jp/lesson/indonesian/learn/list/>

## I. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan (授業の導入)	<p>A. Kegiatan Awal</p> <p>Nilai-nilai karakter</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li><li>Berdoa</li><li>Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li><li>Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li></ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li><li>Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li><li>Guru melakukan pengulangan kembali pelajaran minggu lalu, dengan cara memberikan <b>menstimulasi</b> berupa menanyakan ke siswa mengenai pelajaran minggu lalu. Mengajak siswa mengucapkan salam sesuai intruksi guru dan juga melakukan <i>Ojigi</i> untuk mengingat kembali pelajaran minggu lalu.</li><li>Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li><li>Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li><li>Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li></ul>	15 menit
Inti pembelajaran	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Peserta didik diminta untuk mengamati sebuah video yang diperlihatkan perkenalan diri dalam bahasa Jepang. (<i>memberi Stimulasi</i>) <b>Mengamati</b></li><li>Guru bertanya kepada siswa: 「Ketika kalian memperkenalkan diri di kelas poin apa yang harus di</li></ul>	40 menit

	<p>sebutkan? 」 dan peserta didik saling menanggapi (<i>mengidentifikasi masalah</i>) <b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemudian guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi dengan teman sebelahnya. (<i>collaboration</i>)</li> </ul> <p>Peserta didik diminta untuk mendiskusikan dengan pasangannya tentang bagaimana perkenalan diri dalam bahasa Jepang yang ditampilkan dalam video (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>). Peserta didik juga diperkenankan membaca referensi buku yang ada ataupun melalui internet (<i>Literasi</i>). <b>Mengeksplor</b></p> <p>(Guru memantau dan memastikan peserta didik mengikuti kegiatan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyampaikan apa saja yang di dapat dari video yang ditampilkan (<i>Creativity and Inovation</i>), (<i>Communication</i>).(<i>memverifikasi dan menyimpulkan</i>)</li> <li>• Guru memberikan penguatan atau perbaikan terhadap jawaban peserta didik. 「Pintar sekali/ <i>Jouzu desune</i>」</li> <li>• Guru menampilkan dan memperdengarkan perkenalan diri orang Jepang kepada peserta didik menggunakan video. <b>Mengeksplor</b></li> <li>• Guru mengajak peserta didik untuk mendengarkan dengan mengucapkan kata perintah 「<i>Mouchido kite kudasai/ Ayo dengarkan sekali lagi</i>」</li> <li>• Guru menjelaskan terkait kosakata dari materi perkenalan diri.</li> <li>• Guru melatih peserta didik melafalkan cara memperkenalkan diri yang didengar dari video menggunakan metode <i>drill</i>.</li> <li>• Guru mencontohkan cara memperkenalkan diri yang baik dan benar.</li> <li>• Guru meminta siswa untuk membuat perkenalan diri secara mandiri sesuai dengan perkenalan diri yang sudah diberikan.</li> <li>• Peserta didik diminta berlatih satu persatu cara memperkenalkan diri yang baik dan benar.</li> <li>• Guru memberikan penguatan atau perbaikan terhadap jawaban peserta didik. 「Pintar sekali/ <i>ii desune</i>」</li> </ul>	
	<p>Kegiatan penerapan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan latihan penerapan dengan langkah-langkah sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan peserta didik untuk mengisi soal rumpang terkait perkenalan diri secara mandiri.</li> <li>b. Guru menyiapkan kertas kecil digulung yang berisi tulisan “Ayo coba perkenalan diri” dan kertas yang sama sekali tidak berisi tulisan.</li> <li>c. Setelah selesai mengisi soal rumpang, satu persatu peserta didik akan mengambil satu kertas yang digulung,</li> </ol> </li> </ul>	<p>10 menit</p>

	<p>kemudian siswa yang mendapatkan kertas dengan tulisan “Ayo coba perkenalan diri” akan memperkenalkan dirinya ke depan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan kepada siswa 「Pintar sekali/ <i>ii desune</i>」</li> </ul>	
<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>• Guru mengintruksikan siswa untuk berlatih cara memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang di rumah</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya</li> </ul>	5 menit

## B. Penilaian

1. Teknik Penilaian
  - b. Penilaian sikap : Observasi/Pengamatan
  - c. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
  - d. Penilaian keterampilan : Unjuk Kerja/Praktik
2. Bentuk Penilaian
  - a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik
  - b. Tes Pemahaman : Soal Rumpang
  - c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi
3. Instrumen penilaian (*Terlampir*)

## Lampiran-lampiran RPP

### 1. Penilaian melalui observasi

Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik

Hari/ tanggal :

Tema : Jikoshuokai

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama	Kreatif				Percaya diri				Kerja sama			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1													
2													

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.

2. **Penilaian Pengetahuan Melalui Tes Tulis (Soal Rumpang)**

SOAL

Isilah soal rumpang dibawah ini sesuai dengan identitas diri sendiri !!

Hajimemashite.

\_\_\_\_\_ desu.

\_\_\_\_\_ Kara kimashita.

Douzo Yoroshiku.

Rubrik Penilaian

Uraian	Skor
Jawaban benar dan penulisan rapi	5
Jawaban salah dan penulisan rapi	2
Jawaban salah dan penulisan kurang rapi	0
$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor}}{10} \times 100$	

1. **Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja**

Rancangan soal :Peserta didik secara individu atau berkelompok dapat melakukan perkenalan diri dalam bahasa Jepang melalui soal rumpang yang diisi kemudian peserta didik melakukan perkenalan diri sesuai dengan soal rumpang yang dibuat.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok: .....

Materi :Jikoshoukai

Kriteria	Skor				Penilaian
	Sangat bagus : 4 poin	Bagus : 3 poin	Lolos : 2 poin	Gagal : 1 poin	

Kelancaran	Penyampaian sangat lancar	Ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar, namun makna dapat dipahami.	Penyampaian dilakukan tersendat-sendat, sehingga makna kurang dipahami	Penyampaian sangat tersendat-sendat 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 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
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 = $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$				

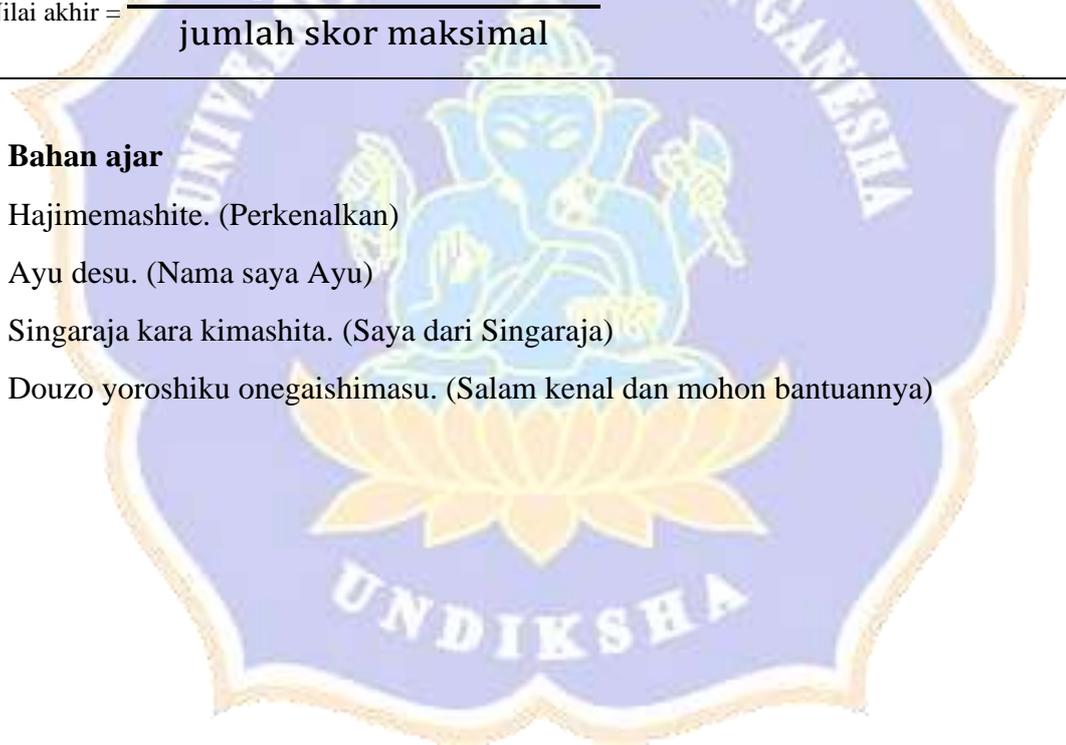
### Bahan ajar

Hajimemashite. (Perkenalkan)

Ayu desu. (Nama saya Ayu)

Singaraja kara kimashita. (Saya dari Singaraja)

Douzo yoroshiku onegaishimasu. (Salam kenal dan mohon bantuannya)



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah :  
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang  
Kelas :  
Materi Pokok : Suuji  
Alokasi Waktu : 1 x 70 menit (1 Pertemuan)

### 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- 4 (Pengetahuan) :Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural,dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu diri sendiri, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-bendayang dijumpainya di rumah, dsekolah, dan di tempat bermainak sesuai dengan tahap perkembangannya.
- 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

- 3.1 Mengidentifikasi informasi mengenai angka (1-20) dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.

- 3.2 Menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar tentang angka (1-20).

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1 Mengenal angka (1-20) dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
- 3.1.2 Dapat menyebutkan angka (1-20) dalam bahasa Jepang.
- 4.1.1 Dapat mengomunikasikan ungkapan yang digunakan tentang angka (1-20) dalam bahasa Jepang

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pendekatan saintifik dengan model *Discovery Learning*, peserta didik mampu mengidentifikasi, menentukan, mengemukakan informasi, dan mengenal angka 1-20 dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
2. Melalui model *Discovery Learning* siswa mampu menyebutkan angka (1-20) dalam bahasa Jepang. Sehingga peserta didik dapat menggunakan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan mengembangkan sikap komunikatif, santun, jujur, peduli, percaya diri, kreatif dan bertanggung jawab, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi (4C).
3. Melalui *Coopertive Larning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya dalam menemukan kosakata baru. Selain itu peserta didik mampu mengomunikasikan ungkapan yang digunakan tentang angka (1-20) dalam bahasa Jepang yang dapat dilakukan di suatu tempat sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun.

PPK bekerja sama,  
komunikatif, percaya  
diri dan santun

### E. Materi Pembelajaran

Materi (*terlampir*)

### F. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Discovery Learning, Cooperative learning.*

Strategi : *Drill, permainan*

G. Media : Video, Laptop LCD Proyektor, kartu bergambar, lagu

H. Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=z9-aptuAX3w> (Video)

<https://www.youtube.com/watch?v=ZDCivKXPVLw>(Video)

### I. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan (授業の導入)	<p>D. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nilai-nilai karakter<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li><li>• Berdoa</li><li>• Guru menanyakan kabar peserta didik: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li><li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik. Dalam mengabsen guru memanggil nama peserta didik dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li></ul></li></ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li><li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li><li>• Guru melakukan pengulangan kembali pelajaran minggu lalu, dengan cara meminta peserta didik untuk melakukan perkenalan</li><li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li><li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li><li>• Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li></ul>	15 menit
Inti pembelajaran	<p>B. Kegiatan Inti</p> <p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik diminta untuk mengamati sebuah video yang diperlihatkan angka dalam bahasa Jepang. (<i>memberi Stimulasi</i>). Guru mengarahkan peserta didik untuk mendiskusikan dengan teman disebelahnya dan peserta didik menebak tema pembelajaran hari ini. (<i>collaboration</i>)</li></ul> <p><b>Mengeksplor</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menampilkan dan memperdengarkan angka 1-20 kepada peserta didik menggunakan video. Guru</li></ul>	45 menit

	<p>mengajak mendengarkan sekali lagi dengan mengucapkan 「Mouchido kiike kudasai/ dengarkan sekali lagi」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemudian peserta didik menulis kosakata yang telah didengarkan. Peserta didik juga diperkenankan membaca referensi buku yang ada ataupun melalui internet (<b>Literasi</b>). (<i>mengumpulkan dan mengolah data</i>)</li> <li>• Guru memberikan penjelasan kembali untuk mempertegas pengetahuan peserta didik terkait materi yang diberikan melalui video.</li> <li>• Guru melatih peserta didik melafalkan angka yang didengar dari video menggunakan metode <i>drill</i>.</li> <li>• Guru memberikan pemahaman tentang angka dengan kartu bergambar dengan langkah-langkah sebagai:       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memperlihatkan peserta didik kartu bergambar yang berisi gambar hewan, buah dll.</li> <li>b. Peserta didik akan menebak jumlah hewan, buah dll dengan bahasa Jepang sesuai gambar yang di tunjukan guru.</li> <li>c. Guru mengintruksikan siswa untuk mengulang mengucapkan kembali 「Mouchido itte kudasai/ucapkan sekali lagi」</li> </ol> </li> <li>• Guru memberikan penerapan kosakata dengan cara memberikan permainan 「Bola berhitung」       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menyipakan bola plastik</li> <li>b. Guru membagi peserta didik menjadi dua kelompok dan mengintruksikan peserta didik untuk membuat barisan berjajar kebelakang. (<b>collaboration</b>)</li> <li>c. Guru menjelaskan aturan permainan.</li> <li>d. Guru memberikan bola kepada peserta didik yang berbaris paling depan.</li> <li>e. Kemudian peserta didik berhitung menggunakan bahasa Jepang, dilanjutkan dengan melempar bola dari atas kepalanya ke orang yang dibelakangnya. (<b>Communication</b>)</li> <li>f. Ketika bola sampai pada anak paling belakang, kemudian peserta didik yang paling belakang juga melemparkan bola ke anak yang didepannya sambil berhitung menggunakan bahasa Jepang.</li> <li>g. Bola yang lebih dulu sampai ke anak paling depan yang menjadi pemenangnya.</li> </ol> </li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「pintar sekali/ <i>Jouzu desune</i>」</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membentuk peserta didik menjadi 4 kelompok. (<b>collaboration</b>)</li> </ul>	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kertas bergambar yang berisi tabel hewan, buah dll yang jumlahnya diajak. (<i>memberikan stimulasi</i>)</li> <li>• Peserta didik diminta untuk mendiskusikan dengan kelompoknya terkait kertas bergambar yang diberikan. Peserta didik harus mengisi keterangan jumlah yang disediakan sesuai dengan tabel gambar hewan, buah dll. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>). (Guru memantau dan memastikan peserta didik mengikuti kegiatan)</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah selesai mengerjakan, peserta didik menyampaikan hasil diskusi yang dilakukan secara bergantian dan kelompok yang lain saling menanggapi. (<i>Communication</i>). (<i>memverifikasi dan menyimpulkan</i>)</li> <li>• Guru memberikan penguatan atau perbaikan terhadap jawaban peserta didik. 「pintar sekali/ <i>Jouzu desune</i>」</li> </ul> <p><b>KONFIRMASI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru akan mengkonfirmasi kembali terkait pemahaman peserta didik tentang materi yang sudah diberikan dengan cara melakukan perbaikan terhadap hasil diskusi yang disampaikan.</li> <li>• Guru memberikan penguatan atau perbaikan terhadap jawaban peserta didik. 「pintar sekali/ <i>ii desune</i>」</li> </ul>	
<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi peserta didik yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh peserta didik</li> <li>• Guru mengintruksikan peserta didik untuk berlatih cara memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang di rumah</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya</li> </ul>	<p>10 menit</p>

## J. Penilaian

### 3. Teknik Penilaian

- b. Penilaian sikap : Observasi/Pengamatan
- c. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
- d. Penilaian keterampilan : Unjuk Kerja/Praktik

### 2. Bentuk Penilaian

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik
- b. Tes Pemahaman : Isian

- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi
3. Instrumen penilaian (*Terlampir*)

### Lampiran-lampiran RPP

#### 1. Penilaian melalui observasi

Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik

Hari/ tanggal :

Tema :Suuji

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama	Kreatif				Percaya diri				Kerja sama			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1													
2													

Keterangan:

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

## 2. Penilaian Pengetahuan Melalui Tes Tulis (Isian)

### SOAL

1. Jumlahkan lah pertanyaan dibawah ini, kemudian tuliskan jawaban menggunakan bahasa Jepang terkait angka yang sudah dipelajari dengan tepat!!

Contoh :  $(2) + (2) =$

1.  $(3) + (5) =$

2.  $(5) + (7) =$

3.  $(8) + (4) =$

4.  $(3) + (6) =$

5.  $(10) + (6) =$

### Rubrik Penilaian

Uraian	Skor
Jawaban benar dan penulisan rapi	1
Jawaban salah dan penulisan rapi	1
Jawaban salah dan penulisan kurang rapi	0

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor}}{10} \times 100$$

### 1. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Peserta didik secara individu atau berkelompok dapat mengenal dan mengucapkan angka 1-20 melalui tes tulis yang kemudian disampaikan hasil diskusi kelompok oleh peserta didik

#### Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok : .....  
 Materi : Suuji

Kriteria	Skor				Penilaian
	Sangat bagus : 4 poin	Bagus : 3 poin	Lolos : 2 poin	Gagal : 1 poin	
Kelancaran	Penyampaian sangat lancar	Ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar, namun makna dapat dipahami.	Penyampaian dilakukan tersendat-sendat, sehingga makna kurang dipahami	Penyampaian sangat tersendat-sendat 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 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
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.
	$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$				

### BAHAN AJAR

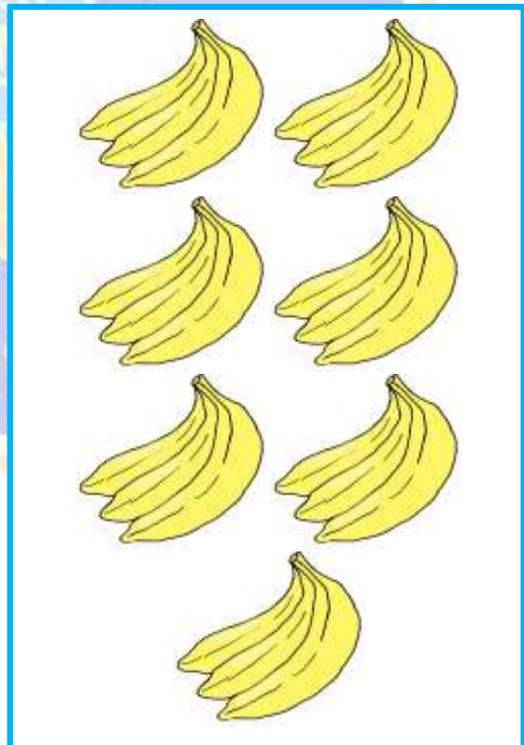
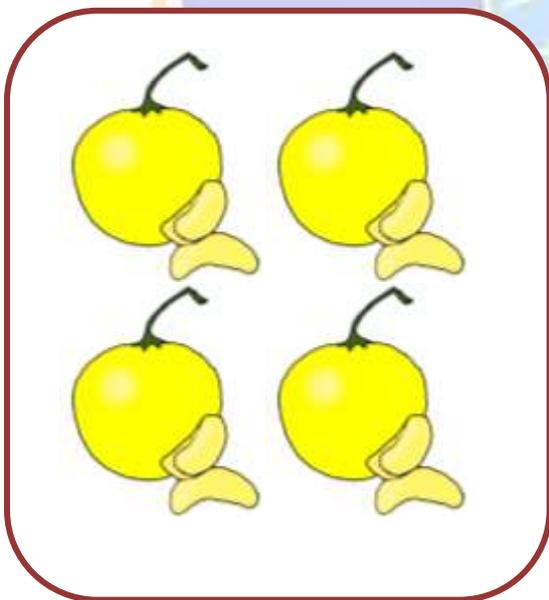
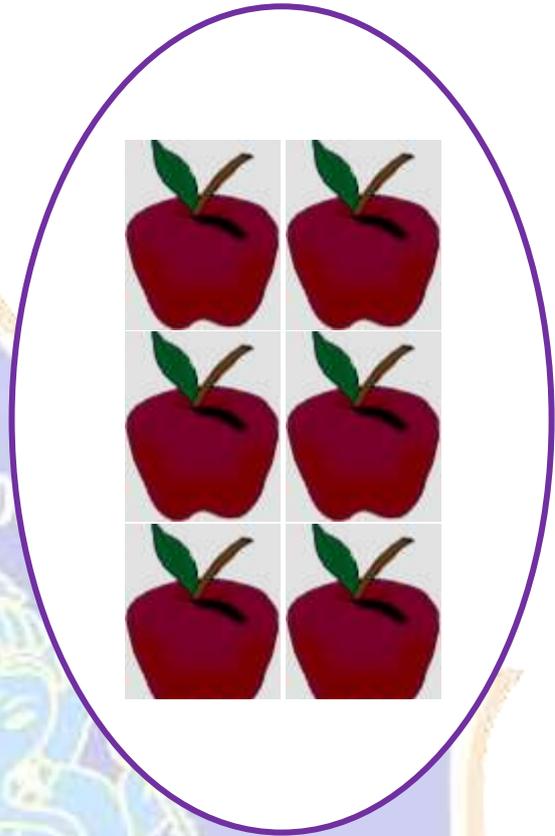
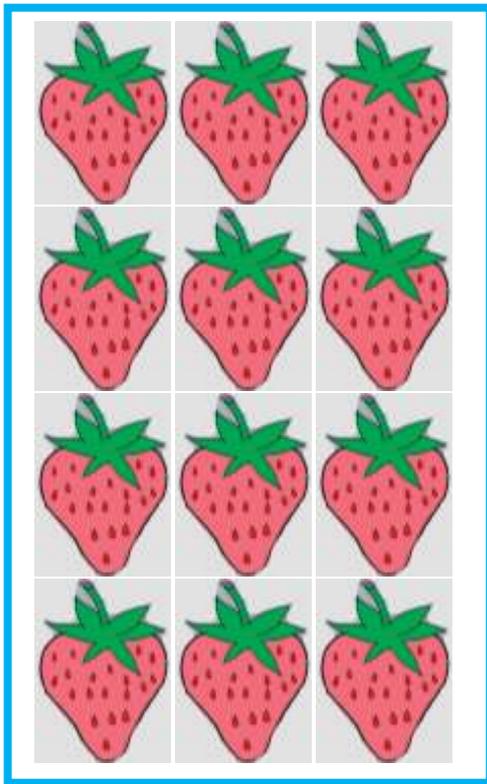
#### Kosakata

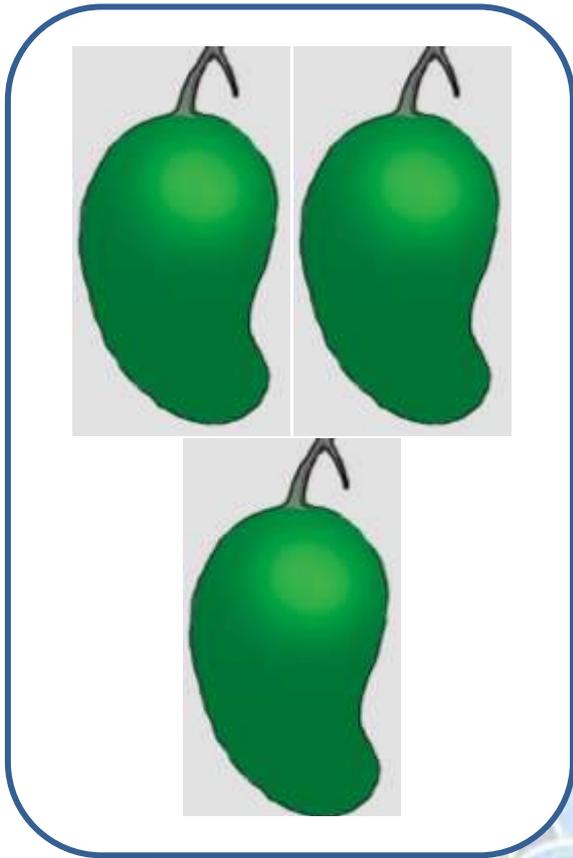
Angka	Arti	Angka	Arti
Ichi	Satu	Juu ichi	Sebelas
Ni	Dua	Juu ni	Dua Belas
San	Tigaa	Juu san	Tiga Belas
Yon/shi	Empat	Juu yon/shi	Empat Belas
Go	Lima	Juu go	Lima Belas

Roku	Enam	Juu roku	Enam Belas
Nana/shichi	Tuhuh	Juu nana/shichi	Tujuh Belas
Hachi	Delapan	Juu hachi	Delapan Belas
Kyuu	Sembilan	Juu kyuu	Sembilan Belas
Juu	Sepuluh	Ni juu	Dua Puluh



1. Kartu Bergambar (digunakan untuk pemberian materi)





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah :  
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang  
Kelas :  
Materi Pokok : Iro  
Alokasi Waktu : 1 x 70 menit (1 Pertemuan)

### 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- 4 (Pengetahuan) : Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu diri sendiri, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
- 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

- 3.1 Mengidentifikasi informasi mengenai warna dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.

- 4.1 Menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar tentang warna

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1 Mengenal warna dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
- 3.1.2 Dapat menyebutkan warna dalam bahasa Jepang
- 4.1.1 Dapat mengomunikasikan ungkapan yang digunakan tentang warna dalam bahasa Jepang.

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pendekatan saintifik dengan model *Discovery Learning*, peserta didik mampu mengidentifikasi, menentukan, mengemukakan informasi, dan mengenal warna dalam bahasa Jepang.
2. Melalui model *Discovery Learning* peserta didik mampu menyebutkan warna dalam bahasa Jepang. Sehingga peserta didik dapat menggunakan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan mengembangkan sikap komunikatif, santun, jujur, peduli, percaya diri, kreatif dan bertanggung jawab, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi (4C).
3. Melalui *Coopertive Leraning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya dalam menemukan kosakata baru. Selain itu peserta didik mampu mengomunikasikan ungkapan yang digunakan tentang warna dalam bahasa Jepang yang dapat dilakukan di suatu tempat sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun.

PPK bekerja sama, komunikatif, percaya diri dan santun

### E. Materi Pembelajaran

Materi (*terlampir*)

### F. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Discovery Learning, Cooperative learning,*

Strategi : *Drill, permainan*

G. Media : Video, Laptop LCD Proyektor, kartu bergambar.

## H. Sumber :

## I. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan (授業の導入)	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nilai-nilai karakter<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li><li>• Berdoa</li></ul></li></ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li><li>• Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li></ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li><li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li><li>• Guru melakukan pengulangan kembali pelajaran minggu lalu, dengan cara mengajak peserta didik untuk berhitung</li><li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li><li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li></ul> <p>Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas.</p>	15 menit
Inti pembelajaran	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik diminta untuk mengamati sebuah kartu bergambar yang berisi gambar jenis-jenis warna (<i>memberi Stimulasi</i>). (<b>Mengamati</b>)</li><li>• Guru bertanya kepada siswa: 「Jenis warna apa yang kalian ketahui? Kalian paling suka warna apa?」 dan peserta didik saling menanggapi (<i>mengidentifikasi masalah</i>). Guru mengajak siswa untuk menyebutkan secara bersama-sama jenis-jenis warna dalam bahasa Indonesia. (<b>Menanya</b>)</li><li>• Guru menampilkan dan memperdengarkan sebuah video dan siswa menemukan informasi baru yang terdapat dalam video. Peserta didik juga diperkenankan membaca referensi buku yang ada ataupun melalui internet (<b>Literasi</b>). (<b>Mengseksplor</b>)</li></ul>	45 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memerintahkan peserta didik menuliskan apa saja yang dilihat dari video terkait kosakata dan mengucapkan kata perintah 「Kaite kudasai/ ayo tuliskan」</li> <li>• Guru memberikan penjelasan terkait kosakata warna dalam bahasa Jepang.</li> <li>• Guru memberikan latihan mengingat kosakata dengan cara memberikan permainan 「Tebak Balon」       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menyiapkan balon yang jumlahnya sesuai dengan jenis warna dan meletakkannya di depan kelas.</li> <li>b. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok. (<i>collaboration</i>)</li> <li>c. Guru menjelaskan aturan permainan.</li> <li>d. Guru menunjukan satu balon dan peserta didik akan mendiskusikan dengan teman kelompoknya. Lalu kelompok yang paling cepat angkat tangan menebak warna balon yang ditunjukan oleh guru dalam bahasa Jepang dan kemudian guru memberikan balon kepada kelompok yang menjawab. (<i>Mengasosiasi</i>)</li> <li>e. Guru terus mengulangi permainan itu sampai semua balon sudah dipergunakan</li> <li>f. Kelompok yang paling banyak membawa balon yang menjadi pemenangnya.</li> <li>g. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil permainan 「tebak balon」 dengan menyebutkan berapa jumlah balon yang di dapat dan menyebutkan warna apa saja balon yang di dapatkan. (<i>Communication</i>)</li> </ol> </li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada siswa 「kalian hebat ya/ Sugoi desune」       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan penerapan terkait materi dengan langkah-langkah sebagai berikut: Guru mengintruksikan siswa untuk duduk sesuai dengan kelompoknya. (<i>collaboration</i>)</li> <li>b. Guru memberikan kertas bergambar tanpa warna dengan berisikan nama warna dibagian tertentu di gambar yang tertera.</li> <li>c. Guru membagikan spidol warna kepada masing-masing kelompok.</li> <li>d. Guru mengajak peserta didik untuk mewarnai kertas gambar tanpa warna sesuai dengan jenis warna yang di tulis gambar pada bagian tertentu.</li> <li>e. Peserta didik berdiskusi mengenai warna yang cocok digunakan pada gambar sesuai dengan keterangan yang tertera di gambar. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>)</li> </ol> </li> </ul>	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<p>f. Peserta didik akan mewarnai sesuai dengan keterangan yang tertera di bagian tertentu setelah melakukan diskusi. (<i>Creativity and Inovation</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah selesai mewarnai, masing-masing peserta didik akan maju ke depan, menyampaikan dan menyimpulkan hasil mewarnai gambar yang telah dilakukan kepada teman-temannya dikelas dengan menjelaskan warna apa saja yang terdapat pada gambar tersebut dalam bahasa Jepang. (<i>Communication</i>). <i>memverifikasi dan menyimpulkan</i>)</li> <li>• Guru memberikan penguatan atau perbaikan terhadap jawaban peserta didik. 「Pintar sekali/ <i>Jouzu desune</i>」</li> </ul> <p>Guru mengkonfirmasi kembali terkait hasil diskusi yang dilakukan peserta didik dan melakukan perbaikan.</p>	
<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>• Guru mengintruksikan siswa untuk berlatih cara memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang di rumah</li> </ul> <p>Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi selanjutnya.</p>	<p>10 menit</p>

## J. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

- b. Penilaian sikap : Observasi/Pengamatan
- c. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
- d. Penilaian keterampilan : Unjuk Kerja/Praktik

### i. Bentuk Penilaian

- 1. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- 2. Tes Pemahaman : Isian
- 3. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

Instrumen penilaian (*Terlampir*)

## Lampiran-lampiran RPP

### 1. Penilaian melalui observasi

Lembar pengamatan aktivitas peserta didik

Hari/ tanggal :

Tema : Iro

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama	Kreatif				Percaya diri				Kerja sama			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1													
2													

Keterangan:

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

2. **Penilaian Pengetahuan Melalui Tes Tulis (Isian)**

SOAL

1. Isilah bahasa Jepang warna yang terdapat pada kolom sebelah kanan!!


Rubrik Penilaian

Uraian	Skor
Jawaban benar dan penulisan rapi	2
Jawaban salah dan penulisan rapi	1
Jawaban salah dan penulisan kurang rapi	0
$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor}}{10} \times 100$	

3. **Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja**

Rancangan soal: Peserta didik secara individu atau berkelompok dapat mengenal warna melalui gambar (*terlampir*) yang berisi keterangan warna dalam bahasa Jepang dengan tulisan romaji, kemudian peserta didik mewarnai sesuai keterangan digambar yang diberikan guru. Dan dapat melaporkan hasil mewarnai yang telah dilakukan.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok: .....

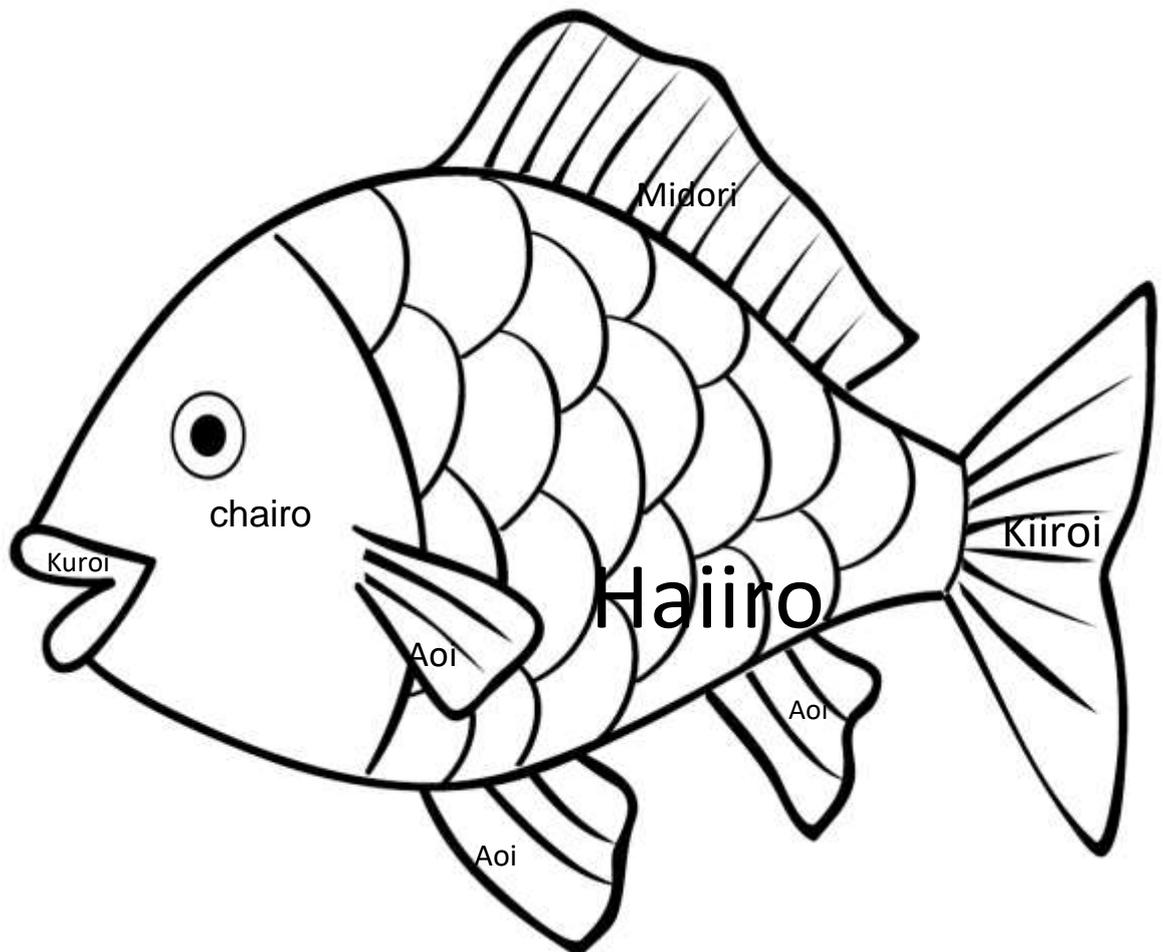
Materi : Iro

Kriteria	Skor				Penilaian
	Sangat bagus : 4 poin	Bagus : 3 poin	Lolos : 2 poin	Gagal : 1 poin	

Kelancaran	Penyampaian sangat lancar	Ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar, namun makna dapat dipahami.	Penyampaian dilakukan tersendat-sendat, sehingga makna kurang dipahami	Penyampaian sangat tersendat-sendat 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 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
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.
<p> <math display="block">\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}</math> </p>					



1. Berikanlah warna sesuai keterangan yang tertera digambar!!



Sumber gambar: <https://images.app.goo.gl/omWzceuatVmrj9jb6>

### Bahan Ajar

Kosakata

KOSAKATA	ARTI
Akai	Merah
Kiiroi	Kuning
Midori	Hijau
Aoi	Biru
Kuroi	Hitam

Shiroi	Putih
Chairo	Coklat
Murasaki	Ungu
Haiiro	Abu -abu
Pinku	Pink
Orenji	Orange



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah :  
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang  
Kelas :  
Materi Pokok : Youbi  
Alokasi Waktu : 1 x 70 menit (1 Pertemuan)

### 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- 4 (Pengetahuan) :Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural,dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu diri sendiri, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-bendayang dijumpainya di rumah, dsekolah, dan di tempat bermain anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

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

3.1 Mengidentifikasi informasi mengenai nama-nama hari dan mengenal ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.

- 4.1 Menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar tentang nama-nama hari

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.1.1 Mengenal nama-nama hari dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.

3.1.2 Dapat menyebutkan nama-nama hari dalam bahasa Jepang

4.1.1 Dapat mengomunikasikan ungkapan yang digunakan tentang nama-nama hari dalam bahasa Jepang

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pendekatan saintifik dengan model *Discovery Learning*, peserta didik mampu mengidentifikasi, menentukan, mengemukakan informasi, dan mengenal nama-nama hari dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
2. Melalui model *Discovery Learning* peserta didik mampu menyebutkan nama-nama hari dalam bahasa Jepang. Sehingga peserta didik dapat menggunakan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan mengembangkan sikap komunikatif, santun, jujur, peduli, percaya diri, kreatif dan bertanggung jawab, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi (4C).
3. Melalui *Coopertive Leraning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya dalam menemukan kosakata baru. Selain itu peserta didik mampu mengomunikasikan ungkapan tentang nama hari dalam bahasa Jepang yang dapat dilakukan di suatu tempat sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun.

PPK bekerja sama,  
komunikatif, percaya  
diri dan santun

### E. Materi Pembelajaran

Materi (*terlampir*)

### F. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Discovery Learning, Cooperative learning*

Strategi : Permainan, pemberian kuis

G. Media : Video, Laptop, LCD Proyektor, kartu bergambar, lagu

H. Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=qnhdSI0jYSk> (Video)

### I. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan (授業の導入)	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nilai-nilai karakter<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li><li>• Berdoa</li><li>• Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li><li>• Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li></ul></li></ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li><li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li><li>• Guru melakukan pengulangan kembali pelajaran minggu lalu, dengan cara memberikan kuis kepada peserta didik terkait warna. Guru akan memberikan klu warna dalam bahasa Indonesia dan peserta didik yang paling cepat angkat tangan akan menuliskan bahasa Jepang Warna sesuai dengan klu yang diberikan.</li><li>• Guru akan memberikan apresiasi dengan memberikan poin kepada peserta didik yang berhasil menjawab kuis yang diberikan.</li><li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik 「<i>Subarashii desu/ wah, luar biasa. Kalian masih ingat pelajaran minggu lalu</i>」</li><li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li><li>• Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li></ul>	15 menit
Inti pembelajaran	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik diminta untuk mengamati sebuah kalender yang dibawa oleh guru (<i>memberi Stimulasi</i>). (<b>Mengamati</b>)</li></ul>	45 menit

	<p>Kemudian mengintruksikan peserta didik untuk melihat kalender 「Mite kudasai/ Ayo lihat」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bertanya kepada siswa: 「Nama hari apa saja yang terdapat pada kalender?」 dan peserta didik saling menanggapi (<i>mengidentifikasi masalah</i>). Guru mengajak siswa untuk menyebutkan secara bersama-sama nama-nama hari dalam bahasa Indonesia. (<i>Menanya</i>)</li> <li>• Guru menampilkan dan memperdengarkan sebuah video dan siswa menemukan informasi baru kosakata yang terdapat dalam video. Peserta didik juga diperkenankan membaca referensi buku yang ada ataupun melalui internet (<i>Literasi</i>). (<i>Mengsekspor</i>)</li> <li>• Guru mengajak peserta didik untuk membaca kosakata yang terdapat dalam video dan guru mengucapkan kata perintah dalam bahasa Jepang 「Yonde kudasai/ ayo baca ya 」</li> <li>• Guru menjelaskan terkait materi nama-nama hari dalam bahasa Jepang.</li> <li>• Guru mengajak peserta didik bernyanyi 「Isshukan no uta」 agar lebih memahami materi yang telah dipelajari dan untuk berlatih mengingat kosakata.</li> <li>• Guru memberikan penerapan terkait materi dengan cara memberikan permainan 「Mencari hari」       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membagi siswa, setiap kelompok terdiri dari 8 orang siswa. (<i>collaboration</i>)</li> <li>b. Guru menyiapkan kertas berwarna yang sudah di tulisan romaji nama-nama hari dalam bahasa Jepang. Setiap nama-nama hari dibuat dengan warna yang berbeda-beda.</li> <li>c. Guru dan siswa menyiapkan 7 kursi yang di letakkan sejajar di sebelah kanan kelas dan 7 kursi lagi diletakkan di sebelah kelas</li> <li>d. Guru menempelkan kertas yang berisi tulisan romaji nama-nama hari secara acak di setiap kursi</li> <li>e. Guru menjelaskan aturan permainan.</li> <li>f. Dalam 1 ronde permainan akan melibatkan 2 kelompok. Dari 8 orang siswa, 1 orang akan menjadi ketua kelompok yang akan mengarahkan temannya untuk mendidiki hari yang tepat. (<i>collaboration</i>)</li> <li>g. Guru membisikkan nama hari dalam bahasa Indonesia, dan ketua kelompok akan mengintruksikan 1 temannya untuk menduduki</li> </ol> </li> </ul>	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<p>nama hari menggunakan bahasa Indonesia. <b>(Critical Thinking and Problem Solving)</b></p> <p>g. Peserta didik (selain ketua kelompok) akan menduduki salah satu kursi sesuai dengan instruksi yang diberikan ketua kelompok. <b>(Creativity and Innovation)</b></p> <p>h. Permainan terus diulangi itu sampai semua kursi diduduki dengan tepat.</p> <p>i. Kelompok yang lebih dulu menduduki kursi dengan benar yang menjadi pemenangnya</p> <p>j. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil permainan 「 mencari nama 」 dengan menyampaikan nama hari dan warna kertas dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk nama hari dengan huruf romaji <b>(Communication)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan kepada siswa 「 kalian hebat ya/ <i>Sugoi desune</i> 」</li> <li>• Guru mengkonfirmasi kembali terkait hasil diskusi yang dilakukan peserta didik dan melakukan perbaikan.</li> </ul>	
<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>• Guru menginstruksikan siswa untuk berlatih cara memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang di rumah</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi selanjutnya.</li> </ul>	<p>10 menit</p>

## J. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap : Observasi/Pengamatan
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
- c. Penilaian keterampilan : Unjuk Kerja/Praktik

### 2. Bentuk Penilaian

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik
- b. Tes Pemahaman : Menjodohkan kata
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

### 2. Instrumen penilaian (*Terlampir*)

## Lampiran-lampiran RPP

### 1. Penilaian melalui observasi

Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik

Hari/ tanggal :

Tema : Youbi

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama	Kreatif				Percaya diri				Kerja sama			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1													
2													

Keterangan:

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

## 2. Penilaian Pengetahuan Melalui Tes Tulis (Menjodohkan kata)

Jodohkanlah kosakata berikut ini dengan tepat !!

1. Nichiyoubi

2. Kayoubi

3. Getsuyoubi

4. Mokuyoubi

5. Doyoubi

6. Suiyoubi

Senin

Selasa

Rabu

Kamis

Jumat

Sabtu

Minggu

Rubrik Penilaian

Uraian	Skor
Jawaban benar dan penulisan rapi	2
Jawaban salah dan penulisan rapi	1
Jawaban salah dan penulisan kurang rapi	0
Nilai = $\frac{\text{total skor}}{10} \times 100$	

### 3. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Peserta didik secara individu atau berkelompok dapat mengenal dan melafalkan nama hari melalui permainan yang dilakukan. Peserta didik mampu melaporkan hasil permainan yang dilakukan.

#### Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok : .....  
Materi : Youbi

Kriteria	Skor				Penilaian
	Sangat bagus : 4 poin	Bagus : 3 poin	Lolos : 2 poin	Gagal : 1 poin	
Kelancaran	Penyampaian sangat lancar	Ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar, namun makna dapat dipahami.	Penyampaian dilakukan tersendat-sendat, sehingga makna kurang dipahami	Penyampaian sangat tersendat-sendat 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 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
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.
	$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$				

## Bahan Ajar

### Kosakata

<b>Kosakata</b>	<b>Arti</b>
Nichiyoubi	Hari minggu
Getsuyoubi	Hari senin
Kayoubi	Hari selasa
Suiyoubi	Hari rabu
Mokuyoubi	Hari kamis
Kinyoubi	Hari jumat
Doyoubi	Hari sabtu



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah :  
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang  
Kelas :  
Materi Pokok : Karada  
Alokasi Waktu : 1 x 70 menit (1 Pertemuan)

### 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- 4(Pengetahuan) :Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural,dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu diri sendiri, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-bendayang dijumpainya di rumah, dsekolah, dan di tempat bermain anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
- 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

- 3.2 Menentukan informasi mengenai anggota tubuh dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
- 4.1 Mengemukakan informasi berkenan dengan anggota tubuh baik dilakukan secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang.

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.2.1 Mengenal anggota tubuh dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
- 3.2.2 Dapat menyebutkan nama anggota tubuh dalam bahasa Jepang.
- 3.2.3 Dapat mendeskripsikan informasi terkait nama anggota tubuh dalam bahasa Jepang.

4.2.1 Dapat mengemukakan informasi terkait anggota tubuh dalam bahasa Jepang.

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui pendekatan saintifik dengan model *Discovery Learning*, peserta didik mampu mengidentifikasi, menentukan, mengemukakan informasi, dan mampu mengenal anggota tubuh dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
2. Melalui model *Discovery Learning* peserta didik mampu menyebutkan nama-nama anggota tubuh dalam bahasa Jepang.
3. Melalui model *Discovery Learning* peserta didik mampu mendeskripsikan informasi terkait nama anggota tubuh dalam bahasa Jepang. Sehingga peserta didik dapat menggunakan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan mengembangkan sikap komunikatif, santun, jujur, peduli, percaya diri, kreatif dan bertanggung jawab, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi (4C).
4. Melalui *Cooperative Learning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya dalam mengemukakan informasi terkait dengan nama anggota tubuh dalam bahasa Jepang yang dapat dilakukan di suatu tempat sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun.

PPK bekerja sama,  
komunikatif, percaya  
diri dan santun

#### **E. Materi Pembelajaran**

Materi (*terlampir*)

#### **F. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran**

Pendekatan : Saintifik

Model : *Discovery Learning, Cooperative learning,*

Strategi : *Drill, permainan, TPR*

**G. Media** : Video, Laptop LCD Proyektor, kartu bergambar

**H. Sumber** : <https://www.youtube.com/watch?v=IDK6wPj-b8A> (Video)

## I. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan (授業の導入)</p>	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai-nilai karakter <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li> <li>• Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li> <li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li> <li>• Guru melakukan pengulangan kembali pelajaran minggu lalu melalui kalender yang dibawa guru. Guru mendengarkan audio dan peserta didik akan menunjuk dan menyebutkan hari yang sesuai dengan yang didengarnya di audio.</li> <li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li> <li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li> <li>• Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li> </ul>	<p>15 menit</p>
<p>Inti pembelajaran</p>	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diminta untuk mengamati sebuah kartu bergambar yang berisi gambar anggota tubuh, kemudian guru mengajak siswa untuk menebak tema pembelajaran (<i>memberi Stimulasi</i>). (<b>Mengamati</b>)</li> <li>• Guru bertanya kepada siswa: 「Apa saja nama-nama anggota tubuh kita? Apa kalian sudah menjaga kebersihan setiap anggota tubuh masing-masing?」 dan peserta didik saling menanggapi (<i>mengidentifikasi masalah</i>). Guru mengajak siswa untuk menyebutkan secara bersama-sama nama-nama anggota tubuh dalam bahasa Indonesia. (<b>Menanya</b>)</li> <li>• Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok. (<b>collaboration</b>)</li> <li>• Guru menampilkan dan memperdengarkan sebuah video dan siswa menemukan informasi baru kosakata yang terdapat dalam video kemudian mengintruksikan peserta didik untuk melihat video 「<i>Mite kudasai</i>/silakan lihat videonya」</li> </ul>	<p>45 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik juga diperkenankan membaca referensi buku yang ada ataupun melalui internet (<i>Literasi</i>). (<i>Mengsekspor</i>)</li> <li>• Perwakilan pererta didik dari setiap kelompok membaca kosakata yang ditemukan dan semua peserta didik ikut mengucapkan kosakata yang dibacakan oleh perwakilan kelompok dan memerintahkan peserta didik untuk membaca dan 「Yonde kudasai!/silakan dibaca」</li> <li>• Guru mengajak siswa untuk berlatih dengan menggunakan video lagu dan mengarahkan peserta didik untuk mengikuti ucapan dan gerakan dari video yang diatayangkan.</li> <li>• Setelah itu, guru memberikan gambar tubuh yang sebagian sudah berisi tulisan dan sebagian belum diisi tulisan dan mengintruksikan siswa untuk mengisi keterangan yang masih kosong untuk meningkatkan pemahaman siswa.</li> <li>• Guru mengajak peserta didik untuk melakukan permainan 「Ikuti Intruksi」 untuk memastikan pemahaman siswa.       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengintruksikan siswa untuk berdiri</li> <li>b. Guru menjelaskan aturan permainan</li> <li>c. Ketika guru mengatakan salah satu nama anggota tubuh, siswa harus menunjuk anggota tubuh sesuai intruksi guru, misalnya guru mengatakan “atama”, siswa harus memegang kepalanya.</li> <li>d. Siswa harus berkonsentrasi mendengarkan kosakata yang disampaikan guru</li> <li>e. Siswa yang benar mengikuti intruksi akan diberikan poin dan hadiah.</li> <li>f. Siswa yang paling banyak salah akan diberikan hukuman untuk menyanyi di depan kelas.</li> </ol> </li> <li>• Guru memberikan penerapan terkait materi dengan langkah-langkah sebagai berikut (<b>Menerapkan pembelajaran HOTS</b>):       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengintruksikan siswa untuk duduk sesuai dengan kelompoknya. (<i>collaboration</i>)</li> <li>b. Guru memberikan kertas bergambar berisikan gambar tubuh tanpa warna. Pada bagian bawah gambar diberikan keterangan anggota tubuh dan warna dengan huruf romaji dalam bahasa Jepang. Siswa harus mewarnai gambar tubuh sesuai dengan keterangan.</li> <li>c. Guru membagikan spidol warna kepada masing-masing kelompok.</li> <li>d. Guru mengajak pererta didik untuk mewarnai kertas berisikan gambar tubuh tanpa warna sesuai dengan keterangan yang ditulis. (<i>Mengasosiasi</i>) (Guru memantau dan memastikan peserta didik mengikuti kegiatan</li> <li>e. Peserta didik berdiskusi mengenai warna yang cocok digunakan pada gambar sesuai dengan keterangan. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>)</li> </ol> </li> </ul>	
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<p>f. Peserta didik akan mewarnai sesuai dengan keterangan yang tertera di bagian tertentu setelah melakukan diskusi. (<i>Creativity and Inovation</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah selesai mewarnai, masing-masing peserta didik akan maju ke depan, menyampaikan dan menyimpulkan hasil mewarnai gambar yang telah dilakukan kepada teman-temannya dikelas dengan menjelaskan warna apa saja digunakan dan menyebutkan anggota tubuh sesuai dengan keterangan. (<i>Communication</i>). <i>memverifikasi dan menyimpulkan</i>)</li> <li>• Guru memberikan penguatan jawaban peserta didik. 「pintar sekali/ <i>Jouzu desune</i>」</li> <li>• Guru mengkonfirmasi kembali terkait hasil diskusi yang dilakukan peserta didik dan melakukan perbaikan.</li> </ul>	
<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>• Guru mengintruksikan siswa untuk berlatih cara memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang di rumah</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi selanjutnya.</li> </ul>	10 menit

## J. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

- b. Penilaian sikap : Observasi/Pengamatan
- c. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
- d. Penilaian keterampilan : Unjuk Kerja/Praktik

### 2. Bentuk Penilaian

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik
- b. Tes Pemahaman : mewarnai sesuai keterangan
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

### 3. Instrumen penilaian (*Terlampir*)

## Lampiran-lampiran RPP

### 1. Penilaian melalui observasi

Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik

Hari/ tanggal :

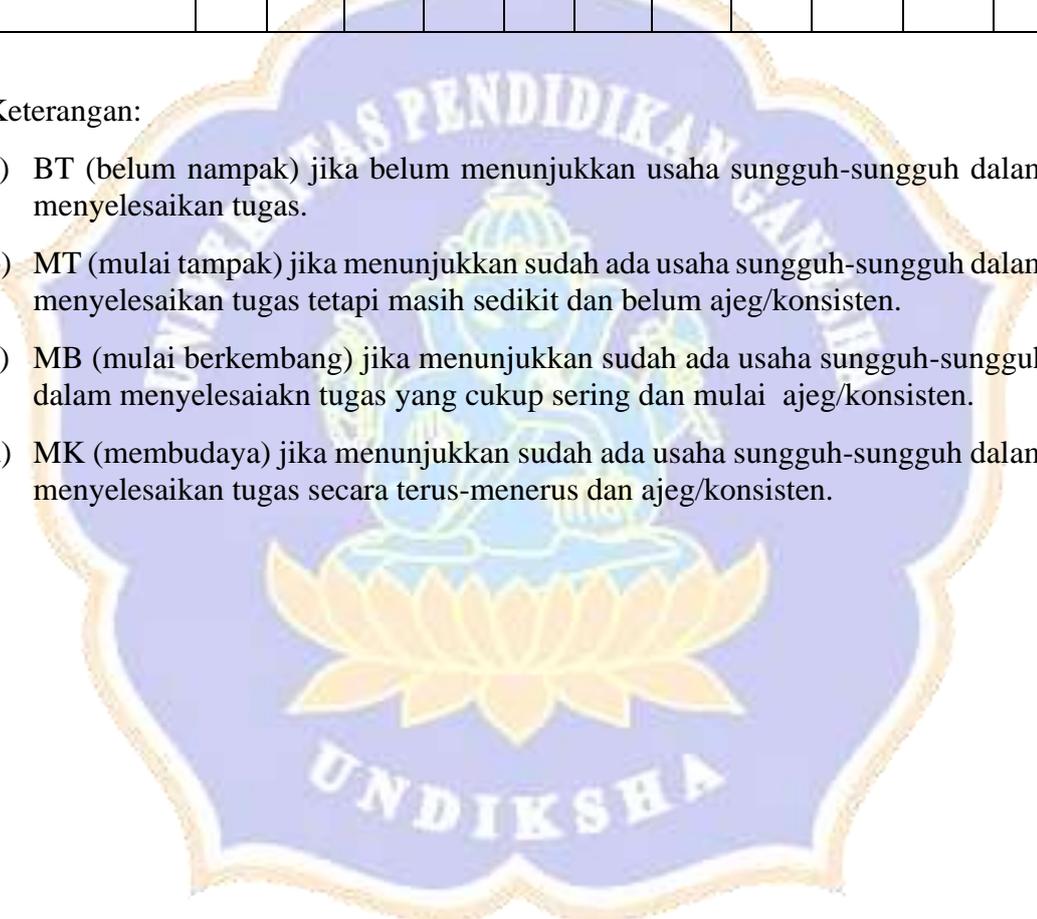
Tema : karada

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama	Kreatif				Percaya diri				Kerja sama			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1													
2													

Keterangan:

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



**2. Penilaian Pengetahuan Melalui Tes Tulis (mewarnai)**

**SOAL**

Berikanlah warna pada gambar dibawah ini sesuai dengan keterangan yang diberikan di samping gambar !!



**Keterangan anggota tubuh dan warna**

Kami	→	Aoi
Me	→	Kuroi
Te	→	Haiiro
Ashi	→	Kiirroi
Kubi	→	Midori

**Rubrik Penilaian**

Uraian	Skor
Pilihan warna tepat dan rapi dalam mewarnai	2
Pilihan warna tepat dan kurang rapi dalam mewarnai	1
Pilihan warna salah dan tidak rapi dalam mewarnai	0
$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor}}{10} \times 100$	

**3. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja**

Rancangan soal: Peserta didik secara individu atau berkelompok dapat mengenal anggota tubuh melalui gambar tubuh yang berisi keterangan warna dalam bahasa Jepang di setiap bagian tubuh dan juga berisi keterangan di bagian bawah gambar. Peserta didik mewarnai sesuai keterangan digambar yang diberikan guru. Dan dapat melaporkan hasil mewarnai yang telah dilakukan.

**Rubrik Penilaian**

Nama peserta didik/kelompok : .....  
 Materi : Karada

Kriteria	Skor				Penilaian
	Sangat bagus : 4 poin	Bagus : 3 poin	Lolos : 2 poin	Gagal : 1 poin	
Kelancaran	Penyampaian sangat lancar	Ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar, namun makna dapat dipahami.	Penyampaian dilakukan tersendat-sendat, sehingga makna kurang dipahami	Penyampaian sangat tersendat-sendat 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 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
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.
	$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$				

### Lampiran materi

#### Kosakata

Atama	Kepala
Kami	Rambut
Me	Mata
Hana	Hidung
Mimi	Telinga
Kuchi	Bibir
Kuchi	Mulut
Ha	Gigi
Kubi	Leher
Te	Tangan
Ashi	Kaki

Onaka	Perut
Mayu	Alis



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah :  
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang  
Kelas :  
Materi Pokok : Kazoku  
Alokasi Waktu : 1 x 70 menit (1 Pertemuan)

### 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- 4 (Pengetahuan) :Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural,dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu diri sendiri, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-bendayang dijumpainya di rumah, dsekolah, dan di tempat bermain anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

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**

- 3.2 Menentukan informasi mengenai keluarga sendiri dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
- 4.2 Mengemukakan informasi berkenan dengan anggota keluarga sendiri baik dilakukan secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang.

## **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.1.1 Mengenal keluarga sendiri dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
- 3.1.2 Dapat menyebutkan keluarga sendiri dalam bahasa Jepang.
- 3.1.3 Dapat mendeskripsikan informasi terkait keluarga sendiri dalam bahasa Jepang.
- 4.2.1 Dapat mengemukakan informasi tentang keluarga sendiri dalam bahasa Jepang

## **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui pendekatan saintifik dengan model *Discovery Learning*, peserta didik mampu mengidentifikasi, menentukan, mengemukakan informasi, dan mengenal terkait anggota keluarga dan kalimat perintah dalam bahasa Jepang.
2. Melalui model *Discovery Learning* peserta didik mampu menyebutkan anggota keluarga sendiri dalam bahasa Jepang.
3. Melalui model *Discovery Learning* peserta didik mampu mendeskripsikan informasi terkait keluarga sendiri dalam bahasa Jepang. Sehingga peserta didik dapat menggunakan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan mengembangkan sikap komunikatif, santun, jujur, peduli, percaya diri, kreatif dan bertanggung jawab, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi (4C).
4. Melalui *Coopertive Larning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya dalam mengemukakan informasi terkait anggota keluarga sendiri dalam bahasa Jepang yang dapat dilakukan di suatu tempat sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun.

PPK bekerja sama,  
komunikatif, percaya  
diri dan santun

## E. Materi Pembelajaran

Materi (*terlampir*)

## F. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Discovery Learning, Cooperative learning*

Strategi : *Drill, permainan,*

G. Media : Video, Laptop, LCD Proyektor, kartu bergambar, video

H. Sumber :

## I. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan (授業の導入)	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nilai-nilai karakter</li><li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li><li>• Berdoa</li><li>• Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li><li>• Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li></ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li><li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li><li>• Guru melakukan pengulangan kembali pelajaran minggu lalu dengan mengajak peserta didik bermain 「Ikuti Intruksi」<ol style="list-style-type: none"><li>a. Guru akan mengucapkan kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang</li><li>b. Peserta didik akan ikut mengucapkan sambil menyentuh anggota tubuh sesuai dengan yang diucapkan guru.</li></ol></li><li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li><li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li><li>• Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li></ul>	15 menit

<p>Inti pembelajaran</p>	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menawangkan sebuah video tentang anggota keluarga dan mengintruksikan peserta didik untuk mengamati video 「<i>Mitte kudasai/</i> silakan lihat videonya!」 (<i>memberi Stimulasi</i>). (<b>Mengamati</b>)</li> <li>• Guru bertanya kepada siswa: 「Kalian semua pasti memiliki anggota keluarga ya. Berapa jumlah anggota keluarga masing-masing dari kalian?」 dan peserta didik saling menanggapi (<i>mengidentifikasi masalah</i>). (<b>Menanya</b>)</li> <li>• Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok. (<b>collaboration</b>)</li> <li>• Guru menampilkan kembali video yang sebelumnya dan guru juga memberikan kertas bergambar pohon keluarga.</li> <li>• Guru mengarahkan siswa untuk mendengarkan kosakata yang ada di video dan peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya, kemudian menuliskan kosakata yang didengar sesuai dengan gambar yang terdapat di kertas bergambar yang diberikan guru. Peserta didik juga diperkenalkan membaca referensi buku yang ada ataupun melalui internet (<b>Literasi</b>). (<b>Mengsekspor</b>)</li> <li>• Perwakilan peserta didik dari setiap kelompok membaca kosakata yang ditemukan dan semua peserta didik ikut mengucapkan kosakata yang dibacakan oleh perwakilan kelompok. (<b>Communication</b>)</li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada siswa 「<i>ii desune/bagus sekali</i>」</li> <li>• Guru memberikan latihan materi dengan cara memberikan permainan 「Cari siapa yang hilang」       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengintruksikan siswa untuk duduk melingkar di depan</li> <li>b. Guru duduk di tengah-tengah lingkaran.</li> <li>c. Guru menyiapkan beberapa kertas bergambar terkait anggota keluarga</li> <li>d. Guru menunjukkan satu persatu gambar tersebut, dan membiarkan siswa menebak. Kemudian guru meletakkan kartu bergambar tersebut di lantai</li> <li>e. Setelah semua gambar tersusun di lantai, guru menunjukkan gambar tersebut satu persatu dan siswa kembali menebak bahasa Jepang dari gambar yang ditunjukkan.</li> <li>f. Kemudian guru mengintruksikan siswa untuk menutup matanya, dan guru menghilangkan salah satu gambar tersebut, kemudian siswa diberikan menebak gambar apa yang hilang</li> </ol> </li> </ul>	<p>45 menit</p>
--------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------

	<p>g. Guru terus mengulangi permainan itu sampai semua kertas bergambar sudah dipergunakan</p> <p>h. Siswa yang bisa menebak akan mendapatkan hadiah dari gurunya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penerapan terkait materi dengan langkah-langkah sebagai berikut <ul style="list-style-type: none"> <li>g. Guru mengintruksikan siswa untuk duduk sesuai dengan kelompoknya. (<i>collaboration</i>)</li> <li>h. Guru memberikan kertas bergambar berisikan gambar pohon keluarga. Setiap kelompok diberikan gambar pohon keluarga.</li> <li>i. Guru mengarahkan setiap kelompok untuk berdiskusi untuk mengisi nama anggota keluarga sesuai gambar. (<i>Mengasosiasi</i>) (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>)</li> <li>j. Setelah berdiskusi, peserta didik akan mengisi nama anggota keluarga yang sesuai dengan gambar. (<i>Creativity and Inovation</i>)</li> </ul> </li> <li>• Masing-masing peserta didik akan maju ke depan, menyampaikan dan menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan kepada teman-temannya dikelas dengan menjelaskan nama dan jumlah anggota keluarga sesuai gambar. (<i>Communication</i>) (<i>memverifikasi dan menyimpulkan</i>)</li> <li>• Guru mengintruksikan peserta didik lainnya untuk mendengarkan apa yang disampaikan temannya 「Kiite kudasai/silakan dengarkan!」</li> <li>• Guru memberikan penguatan jawaban peserta didik. 「pintar sekali/ <i>Jouzu desune</i>」</li> <li>• Guru mengkonfirmasi kembali terkait hasil diskusi yang dilakukan peserta didik dan melakukan perbaikan.</li> </ul>	
<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>• Guru mengintruksikan siswa untuk berlatih cara memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang di rumah</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi selanjutnya.</li> </ul>	

## J. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

b. Penilaian sikap

: Observasi/Pengamatan

- c. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
- d. Penilaian keterampilan : Unjuk Kerja/Praktik

2. Bentuk Penilaian

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik
- b. Tes Pemahaman : Isian
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

3. Instrumen penilaian (*Terlampir*)

**Lampiran-lampiran RPP**

**1. Penilaian melalui observasi**

Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik

Hari/ tanggal :

Tema :Kazoku

Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama	Kreatif				Percaya diri				Kerja sama			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1													
2													

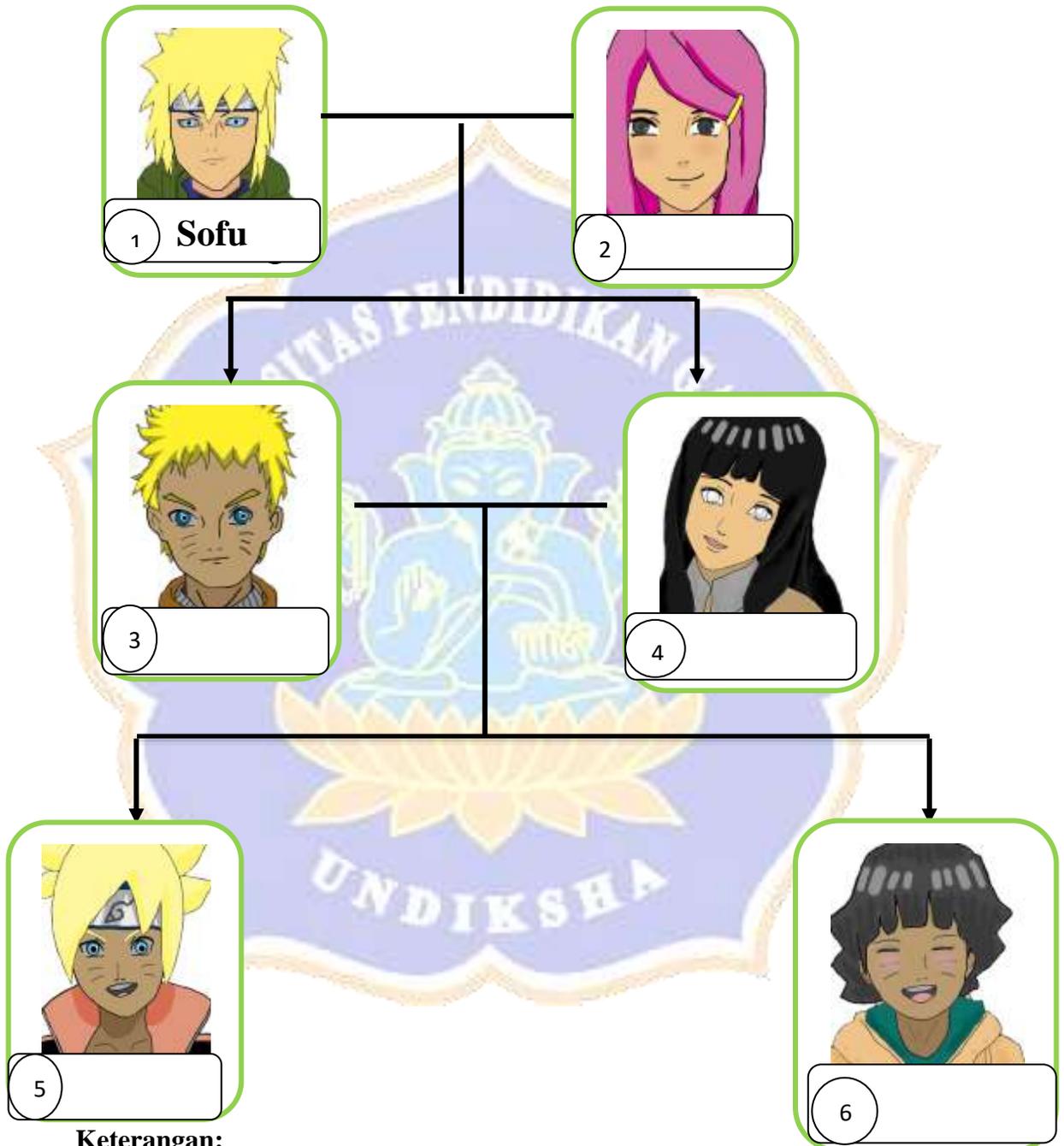
Keterangan:

- 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.

## 2. Penilaian Pengetahuan Melalui Tes Tulis (Isian)

### SOAL

Diskusikan dengan kelompok gambar pohon keluarga di bawah ini !  
Isilah nama anggota keluarga sendiri dalam bahasa Jepang dikolom yang disediakan sesuai keterangan diberikan !



### Keterangan:

- |    |       |    |                 |
|----|-------|----|-----------------|
| 1. | Kakek | 4. | Ibu             |
| 2. | Nenek | 5. | Kakak laki-laki |
| 3. | Ayah  | 6. | Adik perempuan  |

### Rubrik Penilaian

Uraian	Skor
Jawaban benar dan penulisan rapi	2
Jawaban salah dan penulisan rapi	1
Jawaban salah dan penulisan kurang rapi	0
$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor}}{10} \times 100$	

### 1. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Peserta didik secara individu atau berkelompok dapat mengenal anggota keluarga melalui gambar pohon keluarga yang pada gambar berisi keterangan, peserta didik akan mengisi anggota keluarga diri sendiri pada setiap gambar. Peserta didik dapat melaporkan hasil mewarnai yang telah dilakukan.

#### Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok : .....

Materi : Kazoku

Kriteria	Skor				Penilaian
	Sangat bagus : 4 poin	Bagus : 3 poin	Lolos : 2 poin	Gagal : 1 poin	
Kelancaran	Penyampaian sangat lancar	Ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar, namun makna dapat dipahami.	Penyampaian dilakukan tersendat-sendat, sehingga makna kurang dipahami	Penyampaian sangat tersendat-sendat 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 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
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.
	$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$				

## Materi Ajar

### Kosakata

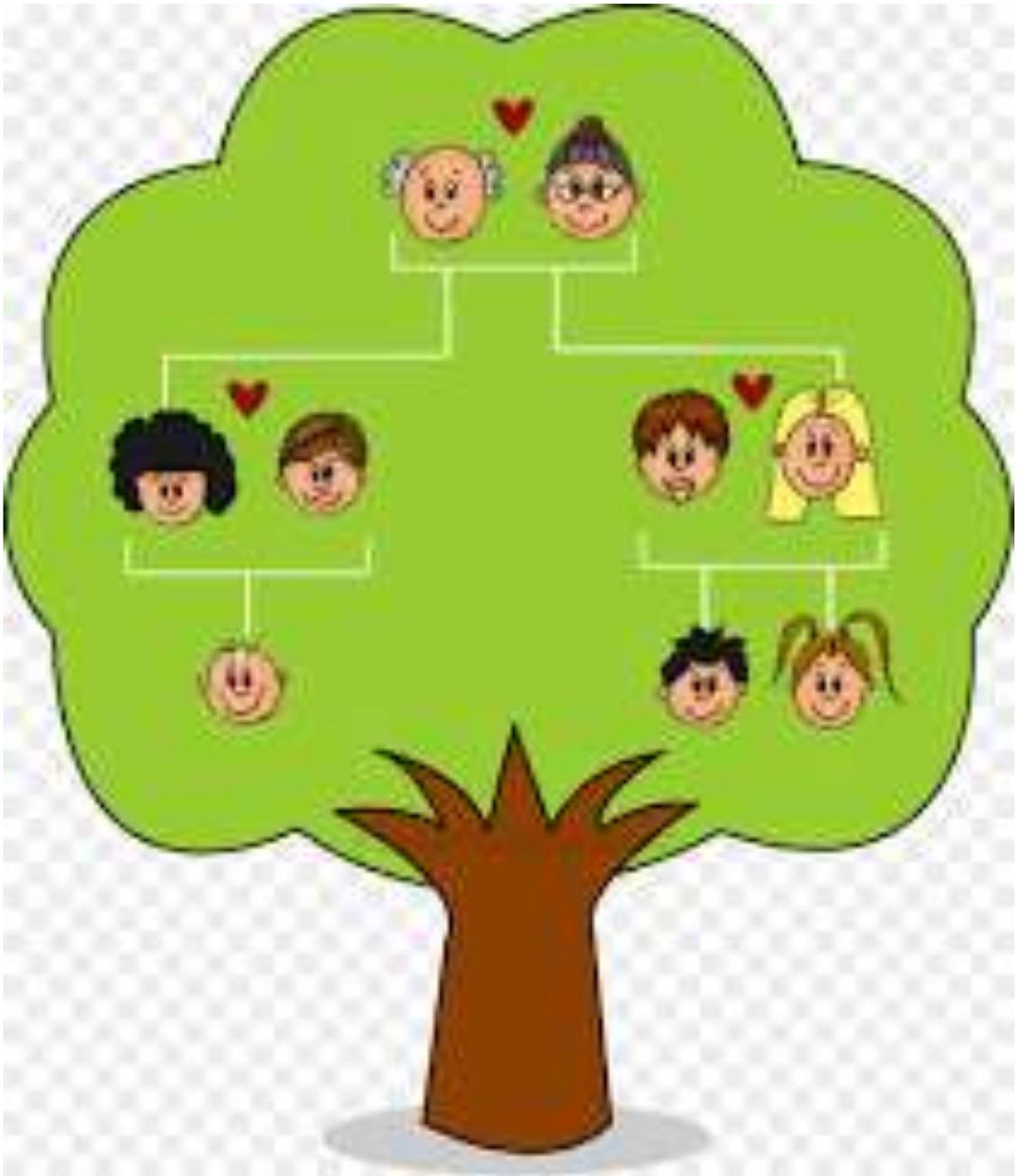
#### a. Anggota Keluarga

Sofu	Kakek
Sobo	Nenek
Chichi	Ayah
Haha	Ibu
Oji	Paman
Oba	Bibi
Ani	Kakak laki-laki
Ane	Kakak perempuan
Otouto	Adik laki-laki
Imouto	Adik perempuan
Itoko	Sepupu

#### b. Jumlah Orang

Jumlah Orang	Arti	Jumlah Orang	Arti
Hitori	Satu orang	Juu ichinin	Sebelas orang
Futari	Dua orang	Juu ninin	Dua belas orang
Sannin	Tiga orang	Juu sannin	Tiga belas orang
Yonin	Empat orang	Juu yonin	Empat belas orang
Gonin	Lima orang	Jyuu gonin	Lima belas orang
Rokunin	Enam orang	Juu rokunin	Enam belas orang
Shichinin	Tujuh orang	Juu shichinin	Tujuh belas orang
Hachinin	Delapan orang	Juu hachinin	Delapan belas orang
Kyuunin	Sembilan orang	Juu kyuunin	Sembilas belas orang
Juunin	Sepuluh orang	Ni juu nin	Dua puluh orang

Contoh gambar pohon keluarga



Sumber gambar : <https://image.app.goo.gl/mDS6YiUCLsETD3pL8>

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah :  
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang  
Kelas :  
Materi Pokok : Diah San No Kazoku  
Alokasi Waktu : 2 x 70 menit (2 Pertemuan)

### 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-4(Pengetahuan) :Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural,dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu diri sendiri, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-bendayang dijumpainya di rumah, dsekolah, dan di tempat bermain anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
- 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

- 3.3 Menentukan informasi mengenai anggota tubuh dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
- 4.2 Mengemukakan informasi berkenan dengan anggota keluarga orang lain baik dilakukan secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang.

## C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.3.1 Mengenal keluarga orang lain dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
- 3.3.2 Dapat menyebutkan keluarga orang lain dalam bahasa Jepang.
- 3.3.3 Dapat mendeskripsikan informasi terkait keluarga orang lain dalam bahasa Jepang.
- 4.2.1 Dapat mengemukakan informasi terkait keluarga orang lain dalam bahasa Jepang.

## D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pendekatan saintifik dengan model *Discovery Learning*, peserta didik mampu mengidentifikasi, menentukan, mengemukakan informasi, dan mengenal anggota keluarga orang lain dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang. Sehingga peserta didik dapat menggunakan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan mengembangkan sikap komunikatif, santun, jujur, peduli, percaya diri, kreatif dan bertanggung jawab, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi (4C).
2. Melalui metode *drill* peserta didik mampu untuk menyebutkan kosakata keluarga orang lain dalam bahasa Jepang dengan tepat.
3. Melalui *Coopertive Leraning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya dalam mengemukakan informasi terkait keluarga orang lain dalam bahasa Jepang yang dapat dilakukan di suatu tempat sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun.

PPK bekerja sama,  
komunikatif, percaya  
diri dan santun

## E. Materi Pembelajaran

Materi (*terlampir*)

## F. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Discovery Learning, Cooperative learning*

Strategi : *Drill, permainan,*

G. Media : Video, Laptop LCD Proyektor, Kartu bergambar,

H. Sumber :

## I. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan 1

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan (授業の導入)	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nilai-nilai karakter</li><li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li><li>• Berdoa</li><li>• Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li><li>• Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li></ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li><li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li><li>• Guru melakukan pengulangan kembali pelajaran minggu lalu, dengan menunjukan pohon keluarga. Ketika guru menunjuk satu gambar yang terdapat di gambar pohon keluarga, peserta didik akan diarahkan untuk menebak anggota keluarga dalam bahasa Jepang.</li><li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li><li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li></ul> <p>Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</p>	15 menit

<p>Inti pembelajaran</p>	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diminta untuk mengamati video, dan mengarahkan siswa untuk menebak tema pembelajaran (<i>memberi Stimulasi</i>). (<b>Mengamati</b>)</li> <li>• Peserta didik bertanya terkait informasi yang didapatkan dari video yang disampaikan.</li> <li>• Guru bertanya kepada siswa: 「Kalau dalam bahasa Indonesia, kalian menyebutkan keluarga orang lain dengan sebutan apa? Misalnya menyebutkan ibu dari teman kalian menggunakan sebutan apa? 」 dan peserta didik saling menanggapi (<i>mengidentifikasi masalah</i>). (<b>Menanya</b>)</li> <li>• Guru mengintruksikan peserta didik untuk menjawab 「<i>Kotaete kudasai/silahkan jawab!</i>」</li> <li>• Guru menampilkan dan memperdengarkan sebuah video dan siswa menemukan informasi baru kosakata yang terdapat dalam video. Peserta didik juga diperkenalkan membaca referensi buku yang ada ataupun melalui internet (<i>Literasi</i>). (<b>Mengeksplor</b>)</li> <li>• Peserta didik menuliskan apa saja yang dilihat dari video.</li> <li>• Guru menjelaskan materi terkait kosakata anggota keluarga orang lain.</li> <li>• Guru bertanya kembali terkait perbedaan <i>haha</i> dan <i>okaasan</i> dalam bahasa Jepang</li> <li>• Guru melakukan latihan mengingat kosakata dengan melakukan metode <i>drill</i>. Kemudian guru mengintruksikan peserta didik untuk mengucapkan ulang sesuai intruksi guru 「<i>Mouichido itte kudasai/silakan ucapkan sekali lagi!</i>」</li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada siswa 「kalian hebat ya/ <i>Sugoi desune</i>」</li> <li>• Guru memberikan penerapan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (<b>Mengasosiasi</b>)       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengintruksikan peserta didik untuk berkelompok (terdiri dari 3-5 orang). (<b>collaboration</b>)</li> <li>b. Guru membagikan siswa kertas berisi soal menjodohkan kosakata anggota keluarga. Peserta didik berdiskusi untuk menjodohkan kosakata keluarga sendiri dan anggota keluarga orang lain yang diberikan. (<b>Critical Thinking and Problem Solving</b>)</li> </ol> </li> <li>• Masing-masing peserta didik akan maju ke depan, menyampaikan dan menyimpulkan hasil diskusi dari soal yang telah dilakukan kepada teman-temannya dikelas dengan menjelaskan anggota keluarga sendiri</li> </ul>	<p>45 menit</p>
--------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------

	<p>dalam bahasa Jepang dan menyebutkan artinya. (<b>Communication</b>) memverifikasi dan menyimpulkan)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan penguatan atau perbaikan terhadap jawaban peserta didik. 「pintar sekali/ <i>Jouzu desune</i>」</li> </ul> <p>Guru mengkonfirmasi kembali terkait hasil diskusi yang dilakukan peserta didik dan melakukan perbaikan.</p>	
<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>Guru mengintruksikan siswa untuk berlatih cara memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang di rumah</li> </ul> <p>Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi selanjutnya.</p>	10 menit

## Pertemuan II

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan (授業の導入)</p>	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nilai-nilai karakter <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li> <li>Berdoa</li> <li>Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li> <li>Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li> <li>Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li> <li>Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li> <li>Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li> <li>Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li> </ul>	15 menit
<p>Inti pembelajaran</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengingatkan kembali terkait kosakata minggu lalu yang sudah dipelajari menggunakan kertas yang berisi tulisan romaji kosakata anggota keluarga orang lain dalam bahasa Jepang. (<b>Mengamati</b>)</li> </ul>	45 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik akan bertanya terkait informasi yang diberikan guru (<b>Menanya</b>). Kemudian mengintruksikan peserta didik untuk menjawab 「<i>Kotaete kudasai/ silakan jawab pertanyaannya</i>」</li> <li>• Guru memberikan <i>drill</i> terkait kosakata yang sudah dipelajari sebelumnya.</li> <li>• Guru memberikan latihan penerapan dengan langkah-langkah sebagai berikut:       <ol style="list-style-type: none"> <li>c. Guru mengintruksikan peserta didik untuk berkelompok (terdiri dari 3-5 orang). (<b>collaboration</b>)</li> <li>d. Guru membagikan siswa kertas berisi soal menjodohkan kosakata keluarga sendiri dan keluarga orang lain. (<b>Critical Thinking and Problem Solving</b>)</li> <li>e. Peserta didik berdiskusi untuk menjodohkan kosakata keluarga sendiri dan anggota keluarga orang lain yang diberikan.</li> </ol> </li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada siswa 「kalian hebat ya/ Sugoi desune」</li> <li>• Guru memberikan penerapan terkait materi dengan langkah-langkah sebagai berikut       <ol style="list-style-type: none"> <li>k. Guru mengintruksikan siswa untuk duduk sesuai dengan kelompoknya. (<b>collaboration</b>)</li> <li>l. Guru memberikan kertas bergambar berisikan gambar pohon keluarga. Setiap kelompok diberikan gambar pohon keluarga yang berisi keterangan anggota keluarga diri sendiri. Peserta didik akan mengisi keterangan anggota keluarga keluarga orang lain.</li> <li>m. Guru mengarahkan setiap kelompok untuk berdiskusi untuk mengisi nama anggota keluarga sendiri dan anggota keluarga orang lain, dan jumlah anggota keluarga sesuai gambar. (<b>Mengasosiasi</b>) (<b>Critical Thinking and Problem Solving</b>)</li> <li>n. Setelah berdiskusi, peserta didik akan mengisi nama dan jumlah anggota keluarga yang sesuai dengan gambar. (<b>Creativity and Inovation</b>)</li> </ol> </li> <li>• Masing-masing peserta didik akan maju ke depan, menyampaikan dan menyimpulkan hasil diskusi dari gambar yang telah dilakukan kepada teman-temannya dikelas dengan menjelaskan anggota keluarga sendiri, anggota keluarga orang lain, beserta jumlah anggota keluarga. (<b>Communication</b>). <i>memverifikasi dan menyimpulkan</i>)</li> </ul>	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengintruksikan peserta didik lainnya untuk mendengarkan hasil diskusi temannya 「 <i>Kiite kudasai/</i> silakan dengarkan!」</li> <li>• Guru memberikan penguatan atau perbaikan terhadap jawaban peserta didik. 「pintar sekali/ <i>Jouzu desune</i>」</li> <li>• Guru mengkonfirmasi kembali terkait hasil diskusi yang dilakukan peserta didik dan melakukan perbaikan.</li> </ul>	
Penutup (まとめ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>• Guru mengintruksikan siswa untuk berlatih cara memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang di rumah</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi selanjutnya.</li> </ul>	10 menit

## J. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap : Observasi/Pengamatan
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
- c. Penilaian keterampilan : Unjuk Kerja/Praktik

### 2. Bentuk Penilaian

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik
- b. Tes Pemahaman : Menjodohkan Kata
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

### 3. Instrumen penilaian (*Terlampir*)

## Lampiran-lampiran RPP

### 1. Penilaian melalui observasi

Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik

Hari/ tanggal :

Tema : Diah san no kazoku

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama	Kreatif				Percaya diri				Kerja sama			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1													
2													

Keterangan:

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

## 2. Penilaian Pengetahuan Melalui Tes Tulis (Menjodohkan Kata)

a. Jodohkanlah kosakata berikut ini dengan tepat !!

1. Ojiisan

2. Otousan

3. Oneesan

4. Oniisan

5. Otoutosan

6. Okasaan

1. Kakek orang lain

2. Ibu orang lain

3. Adik laki-laki orang lain

4. Nenek orang lain

5. Kakak perempuan orang lain

6. Kakak laki-laki orang lain

7. Ayah orang lain

Rubrik Penilaian

Uraian	Skor
Jawaban benar dan penulisan rapi	2
Jawaban salah dan penulisan rapi	1
Jawaban salah dan penulisan kurang rapi	0
Nilai = $\frac{\text{total skor}}{10} \times 100$	

b. Jodohkanlah anggota keluarga sendiri dan anggota keluarga orang lain berikut ini !!

Anggota keluarga orang lain

1. Ojiisan
2. Otousan
3. Oneesan
4. Oniisan
5. Otoutosan
6. Okasaan

Anggota keluarga Sendiri

1. Sofu
2. Haha
3. Otouto
4. Sobo
5. Ane
6. Ani
7. Chichi



Rubrik Penilaian

Uraian	Skor
Jawaban benar dan penulisan rapi	2
Jawaban salah dan penulisan rapi	1
Jawaban salah dan penulisan kurang rapi	0
$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor}}{10} \times 100$	

### 3. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Peserta didik secara individu atau berkelompok dapat mengenal anggota keluarga orang lain melalui gambar pohon keluarga yang pada gambar tidak berisi keterangan, peserta didik akan mengisiketerangan anggota keluarga sendiri dan keluarga orang lain pada setiap gambar

(*terlampir*), dan menyebutkan jumlah keluarga yang ada pada gambar.. Peserta didik dapat melaporkan hasil mewarnai yang telah dilakukan.

**Rubrik Penilaian**

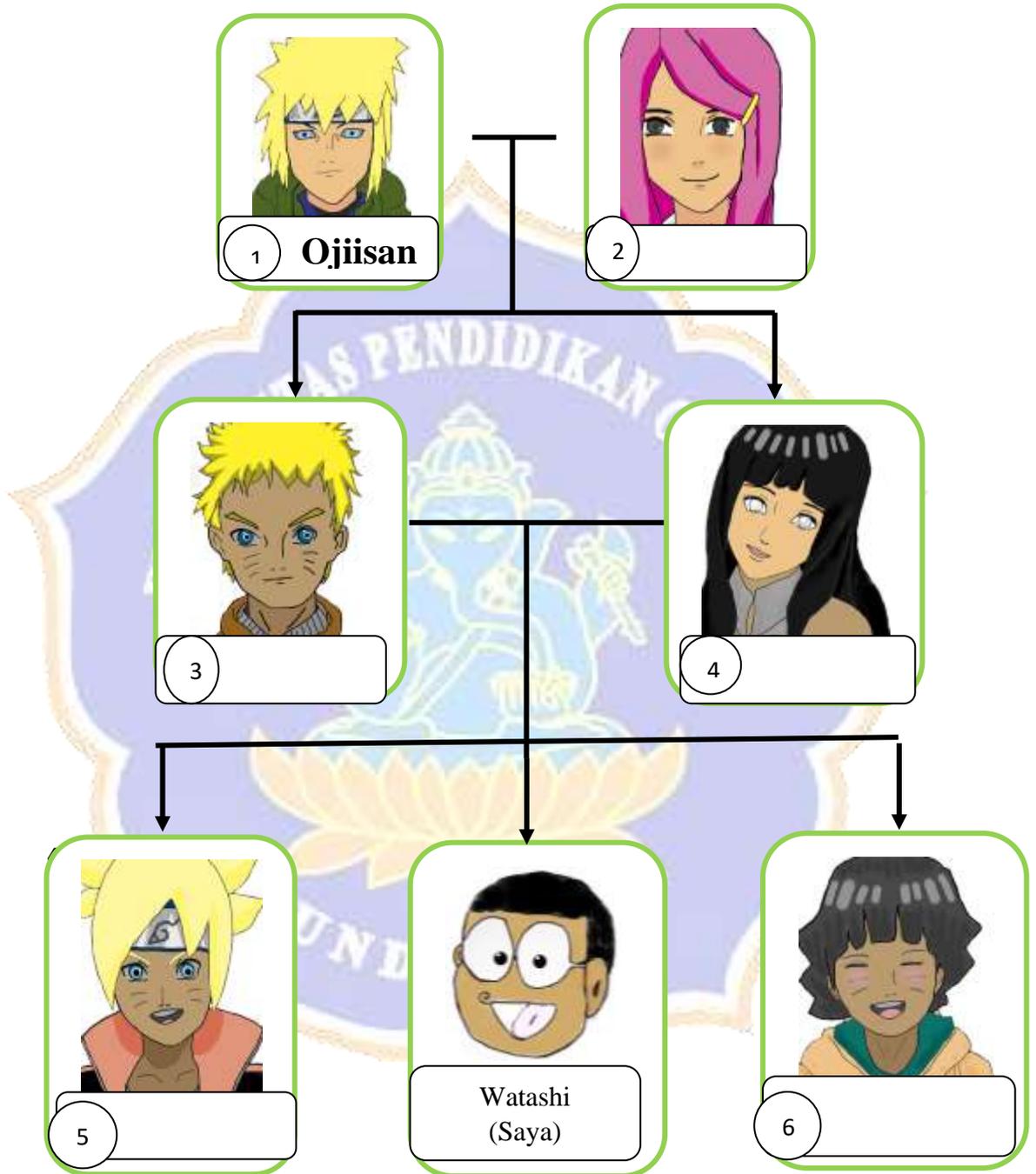
Nama peserta didik/kelompok : .....  
 Materi : Diah san no kazoku

Kriteria	Skor				Penilaian
	Sangat bagus : 4 poin	Bagus : 3 poin	Lolos : 2 poin	Gagal : 1 poin	
Kelancaran	Penyampaian sangat lancar	Ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar, namun makna dapat dipahami.	Penyampaian dilakukan tersendat-sendat, sehingga makna kurang dipahami	Penyampaian sangat tersendat-sendat 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 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
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.
	$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$				



**SOAL**

Diskusikan dengan kelompok gambar pohon keluarga di bawah ini ! Isilah nama anggota keluarga orang lain dikolom yang disediakan sesuai keterangan keluarga sendiri diberikan !



**Keterangan:**

- |    |        |    |        |
|----|--------|----|--------|
| 1. | Sofu   | 4. | Haha   |
| 2. | Sobo   | 5. | Ani    |
| 3. | Chichi | 6. | Imouto |

## Lampiran materi

### Kosakata

<b>Kosakata</b>	<b>Arti</b>
Ojiisan	Kakek orang lain
Obaasan	Nenek orang lain
Otousan	Ayah orang lain
Okaasan	Ibu orang lain
Oniisan	Paman orang lain
Oneesan	Bibi orang lain
Otoutosan	Kakak laki-laki orang lain
Imoutosan	Kakak perempuan orang lain



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah :  
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang  
Kelas :  
Materi Pokok : Suuji 2  
Alokasi Waktu : 3 x 70 menit (3 Pertemuan)

### 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 diri sendiri, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-bendayang dijumpainya di rumah, dsekolah, dan di 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

3.4 Menentukan informasi mengenai angka (21-100) dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.

4.2 Mengemukakan informasi berkenan dengan angka(21-100) baik dilakukan secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang.

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

3.4.1 Mengenal angka (21-100) dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.

3.4.2 Dapat menyebutkan angka (21-100) dalam bahasa Jepang.

3.4.3 Dapat mendeskripsikan informasi terkait angka (21-100) dalam bahasa Jepang.

4.2.1 Dapat mengemukakan informasi terkait angka (21-100) dalam bahasa Jepang.

### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui pendekatan saintifik dengan model *Discovery Learning*, peserta didik mampu mengidentifikasi, menentukan, mengemukakan informasi, dan mengenal terkait angka 21-100 dalam bahasa Jepang.
2. Melalui model *Discovery Learning* peserta didik mampu menyebutkan angka (21-100) dalam bahasa Jepang. Sehingga peserta didik dapat menggunakan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan mengembangkan sikap komunikatif, santun, jujur, peduli, percaya diri, kreatif dan bertanggung jawab, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi (4C).
3. Melalui model *Discovery Learning* peserta didik mampu mendeskripsikan informasi terkait angka (21-100) dalam bahasa Jepang.
4. Melalui *Coopertive Leraning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya dalam mengemukakan informasi terkait angka (21-100) dalam bahasa Jepang yang dapat dilakukan di suatu tempat sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun.

PPK bekerja sama,  
komunikatif, percaya  
diri dan santun

### **E. Materi Pembelajaran**

Materi (*terlampir*)

## F. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Discovery Learning, Cooperative learning.*

Strategi : *Drill, permainan, tanya jawab,*

G. Media : Video, Laptop LCD Proyektor, kertas gambar, lagu

H. Sumber :

## I. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan I

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan (授業の導入)	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nilai-nilai karakter<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li><li>• Berdoa</li><li>• Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li><li>• Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li></ul></li></ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li><li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li><li>• Guru melakukan pengulangan kembali pelajaran minggu lalu mengenai angka 1-20 dengan cara memberikan siswa kuis.</li><li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li><li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li><li>• Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li></ul>	15 menit
Inti pembelajaran	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menayangkan video angka dalam bahasa Jepang dan mengintruksikan peserta didik mengamati video 「<i>Mitte kudasai/Silakan lihat videonya!</i>」 (<i>memberi Stimulasi</i>)</li></ul> <p><b>Mengamati.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengarahkan siswa untuk mendiskusikan dengan teman disebelahnya dan siswa menebak tema pembelajaran hari ini. (<i>collaboration</i>)</li></ul>	45 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan dan memperdengarkan angka dalam bahasa Jepang kepada peserta didik menggunakan video. Kemudian peserta didik menulis kosakata yang telah didengarkan. Peserta didik juga diperkenankan membaca referensi buku yang ada ataupun melalui internet (<b>Literasi</b>). (<i>mengumpulkan dan mengolah data</i>) <b>Mengeksplor</b></li> <li>• Guru melatih peserta didik melafalkan angka yang didengar dari video menggunakan metode <i>drill</i>. Kemudian guru memberikan latihan menggunakan lagu 「Kazu no uta」 untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.</li> <li>• Guru memberikan tanya jawab kepada siswa terkait pemahaman materi.</li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「<i>sugoi desune/ hebat sekali kalian</i>」</li> <li>• Guru memberikan pemahaman tentang angka dengan kertas yang berisi tulisan angka. Guru memberikan intruksi memperhatikan melihat kertas dibawanya 「Mite kudasai/ silakan perhatikan!」</li> <li>• Guru memberikan penerapan materi dengan mengajak peserta didik permainan 「Berhitung dan bertepuk」       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengintruksikan semua siswa untuk melingkar dan saling memegang tangan. Guru juga ikut melingkar bersama siswa. (<b>collaboration</b>)</li> <li>b. Guru mengintruksikan siswa untuk meletakkan tangan kanan di atas tangan kiri temannya, dengan keadaan melingkar dan saling berpegangan tangan</li> <li>c. Guru memberikan penjelasan kepada siswa untuk berhitung dalam bahasa Jepang sebelum menepuk tangan teman disampingnya.</li> <li>d. Siswa diintruksikan untuk menghitung dimana angka ganjil disebutkan dengan bahasa Jepang dan angka genap disebutkan dalam bahasa Indonesia. Begitupun sebilaknya.</li> <li>e. Permainan terus dilakukan sampai pada hitungan yang ditentukan oleh guru</li> <li>f. Siswa yang tidak bisa menjawab, akan dikeluarkan dari lingkaran</li> <li>g. Siswa yang paling lama bertahan akan menjadi pemenangnya dan mendapatkan hadiah dari gurunya</li> </ol> </li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「<i>hai. Jouzo desune</i>」</li> <li>• Guru memberikan penguatan atau perbaikan terhadap jawaban peserta didik. 「<i>pintar sekali/ Jouzu desune</i>」</li> <li>• Guru akan mengkonfirmasi kembali terkait pemahaman peserta didik tentang materi yang sudah diberikan dengan cara melakukan perbaikan terhadap hasil diskusi yang disampaikan.</li> </ul>	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>• Guru mengintruksikan siswa untuk berlatih cara memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang di rumah</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya</li> </ul>	<p>10 menit</p>
--------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------

## Pertemuan II

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan (授業の導入)</p>	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai-nilai karakter <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li> <li>• Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li> <li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li> <li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li> <li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li> <li>• Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li> </ul>	<p>15 menit</p>
<p>Inti pembelajaran</p>	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diminta untuk mengamati sebuah video yang diperlihatkan angka dalam bahasa Jepang. (<i>memberi Stimulasi</i>). (<b>Mengamati</b>) Kemudian mengingatkan kembali kosakata angka 21-60.</li> <li>• Guru menampilkan dan memperdengarkan angka dalam bahasa Jepang kepada peserta didik menggunakan video. Kemudian peserta didik menulis kosakata yang telah didengarkan. Peserta didik juga diperkenankan membaca referensi buku yang ada ataupun melalui internet (<b>Literasi</b>). (<i>mengumpulkan dan mengolah data</i>) (<b>Mengeksplor</b>)</li> </ul>	<p>45 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan kosakata terkait materi angka</li> <li>• Guru melatih peserta didik melafalkan angka yang didengar dari video. Guru mengintruksikan peserta didik untuk mengulangi mengucapkan apa yang diintruksikan guru 「<i>Mouchido itte kudasai</i>/ucapkan sekali lagi!」</li> <li>• Guru memberikan pemahaman tentang angka kepada peserta didik dengan melakukan tanya jawab. Guru mengintruksikan peserta didik untuk menjawab apa yang ditanyakan oleh guru 「<i>Kotaete kudasai</i>/silakan jawab!」</li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「<i>sugoi desune</i>/ hebat sekali kalian」</li> <li>• Guru memberikan penerapan dengan langkah-langkah sebagai berikut:       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok. (<i>collaboration</i>)</li> <li>b. Guru memberikan kertas berisi gambar buah, hewan, dll dengan jumlah yang berbeda. Peserta didik harus menjodohkan gambar buah, hewan dll sesuai dengan gambar dengan gambar angka yang diberikan. (<i>memberikan stimulasi</i>)</li> <li>c. Peserta didik diminta untuk berdiskusi dengan kelompoknya terkait jumlah buah, hewan dll yang harus dijodohkan oleh peserta didik. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>). (<i>guru mengawasi peserta didik dalam berdiskusi, untuk memastikan semua peserta didik ikut berdiskusi</i>)</li> <li>d. Guru menyuruh perwakilan setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi. (<i>Communication</i>)</li> </ol> </li> <li>• Guru memberikan penguatan atau perbaikan terhadap jawaban peserta didik. 「<i>Subarashii desu</i>/ wah luar bisa sekali」</li> <li>• Guru akan mengkonfirmasi kembali terkait pemahaman peserta didik tentang materi yang sudah diberikan dengan cara melakukan perbaikan terhadap hasil diskusi yang disampaikan.</li> </ul>	
<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>• Guru mengintruksikan siswa untuk berlatih cara memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang di rumah</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya</li> </ul>	<p>10 menit</p>

### Pertemuan III

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan (授業の導入)	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai-nilai karakter               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li> <li>• Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li> <li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li> <li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li> <li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li> <li>• Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li> </ul>	15 menit
Inti pembelajaran	<p>B. Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengingatkan kembali terkait kosakata angka 21-100 yang sudah dipelajari menggunakan kertas yang berisi tulisan kosakata angka dalam bahasa Jepang (<b>Mengamati</b>). Guru mengintruksikan peserta didik untuk mengulangi mengucapkan apa yang diperintahkan guru 「<i>Mouchido itte kudasai</i>/ucapkan sekali lagi!」</li> <li>• Peserta didik akan bertanya terkait informasi yang diberikan guru. (<b>Menanya</b>)</li> <li>• Guru mengajak peserta didik latihan pemahaman dengan memberikan kartu bergambar buah, hewan dll. Ketika guru menunjukkan kartu bergambar dan peserta didik secara serentang menyebutkan jumlah angka sesuai gambar yang ditunjukkan. (<b>Mengeksplor</b>)</li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「<i>sugoi desune</i>/ hebat sekali kalian」</li> <li>• Guru memberikan penerapan terkait materi dengan langkah-langkah sebagai berikut (<b>Menerapkan pembelajaran HOTS</b>):               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok. (<b>collaboration</b>)</li> </ol> </li> </ul>	45 menit

	<p>b. Guru memberikan kertas berisi tabel dengan gambar jenis-jenis warna. Peserta didik harus mengisi keterangan jumlah warna yang diberikan di bawah tabel. (<i>memberikan stimulasi</i>)</p> <p>c. Peserta didik diminta untuk berdiskusi dengan kelompoknya terkait jumlah warna yang harus diisi oleh peserta didik. (<b><i>Critical Thinking and Problem Solving</i></b>). (<i>guru mengawasi peserta didik dalam berdiskusi, untuk memastikan semua peserta didik ikut berdiskusi</i>)</p> <p>d. Guru menyuruh perwakilan setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi. (<b><i>Communication</i></b>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan atau perbaikan terhadap jawaban peserta didik. 「pintar sekali/ <i>Jouzu desune</i>」</li> <li>• Guru akan mengkonfirmasi kembali terkait pemahaman peserta didik tentang materi yang sudah diberikan dengan cara melakukan perbaikan terhadap hasil diskusi yang disampaikan.</li> </ul>	
Penutup (まとめ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>• Guru mengintruksikan siswa untuk berlatih cara memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang di rumah</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya</li> </ul>	10 menit

## J. Penilaian

### Teknik Penilaian

- Penilaian sikap : Observasi/Pengamatan
- Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
- Penilaian keterampilan : Unjuk Kerja/Praktik

### Bentuk Penilaian

- Observasi : Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik
- Tes Pemahaman : isian
- Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

Instrumen penilaian (*Terlampir*)

## Lampiran-lampiran RPP

### 1. Penilaian melalui observasi

Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik

Hari/ tanggal :

Tema :Suuji 2

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama	Kreatif				Percaya diri				Kerja sama			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1													
2													

Keterangan:

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

2. Penilaian Pengetahuan Melalui Tes Tulis (isian)

- a. Hitunglah jumlah gambar di dalam kolom di bawah ini, kemudian tuliskan jumlah gambar di kolom yang disediakan!

$$\boxed{\text{Hach}} - \boxed{\text{San}} = \boxed{\text{Go}}$$

1.  $\boxed{\text{Yonjuu}} - \boxed{\text{Sanju}} = \boxed{\phantom{\text{Go}}}$

2.  $\boxed{\text{Sanjuu ni}} - \boxed{\text{Nana}} = \boxed{\phantom{\text{Go}}}$

3.  $\boxed{\text{Rokujuu go}} - \boxed{\text{Sanjuu go}} = \boxed{\phantom{\text{Go}}}$

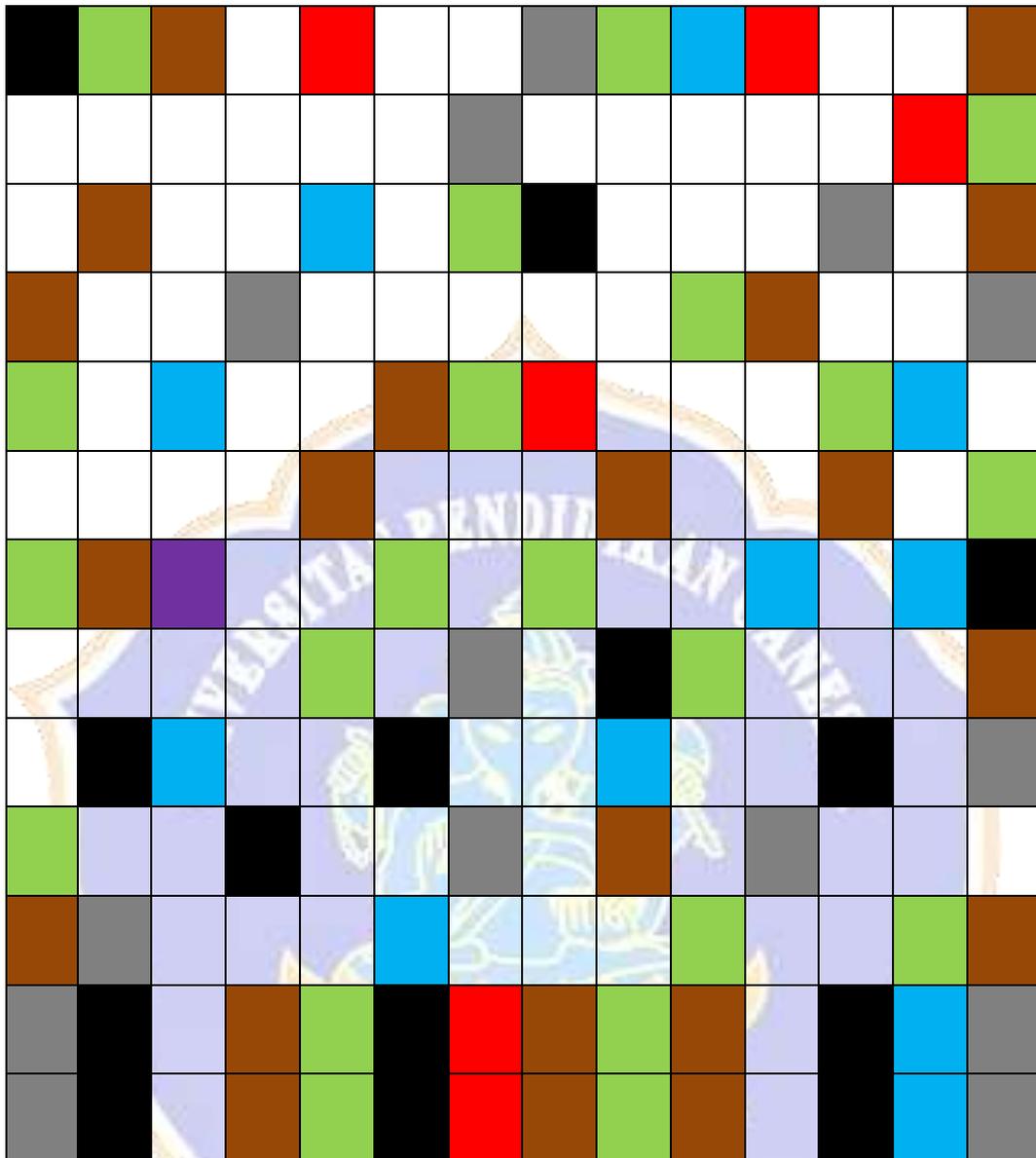
4.  $\boxed{\text{Hachijuu roku}} - \boxed{\text{Gojuu ichi}} = \boxed{\phantom{\text{Go}}}$

5.  $\boxed{\text{Hyaku}} - \boxed{\text{Hachijuugo}} = \boxed{\phantom{\text{Go}}}$

Rubrik Penilaian

Uraian	Skor
Jawaban benar dan penulisan rapi	2
Jawaban salah dan penulisan rapi	1
Jawaban salah dan penulisan kurang rapi	0
Nilai = $\frac{\text{total skor}}{10} \times 100$	

b. Diskusikan dengan temannya kemudian hitunglah warna pada tabel di atas!



Contoh : Murasaki : ichi

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Rubrik Penilaian

Uraian	Skor
Jawaban benar dan penulisan rapi	2
Jawaban salah dan penulisan rapi	1
Jawaban salah dan penulisan kurang rapi	0
$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor}}{10} \times 100$	

3. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Peserta didik secara individu atau berkelompok dapat mengenal dan mengucapkan angka melalui table beberapa warna kemudian siswa mengitung jumlah masing-masing warna dan mengisinya dengan angka dalam bahasa Jepang yang sudah di pelajari. Peserta didik dapat melaporkan hasil mewarnai yang telah dilakukan.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok : .....

Materi :Suuji 2

Kriteria	Skor				Penilaian
	Sangat bagus : 4 poin	Bagus : 3 poin	Lolos : 2 poin	Gagal : 1 poin	
Kelancaran	Penyampaian sangat lancar	Ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar, namun makna dapat dipahami.	Penyampaian dilakukan tersendat-sendat, sehingga makna kurang dipahami	Penyampaian sangat tersendat-sendat 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 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
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.
$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$					

## Bahan ajar

### Kosakata

Ni juu ichi	Roku juu
Ni juu ni	Roku juu ichi
Ni juu san	Roku juu ni
Ni juu yon	Roku juu san
Ni juu go	Roku juu yon/shi
Ni juu roku	Roku juu go
Ni juu nana/shichi	Roku juu roku
Ni juu hachi	Roku juu nana/shichi
Ni juu kyuu	Roku juu hachi
San juu	Roku juu kyuu
San juu ichi	Nana juu
San juu ni	Nana juu ichi
San juu san	Nana juu ni
San juu yon/shi	Nana juu san
San juu go	Nana juu yon/shi
San juu roku	Nana juu go
San juu nana/shichi	Nana juu roku
San juu hachi	Nana juu nana
San juu kyuu	Nana juu hachi
Yon juu	Nana juu kyuu
Yon juu ichi	Hachi juu
Yon juu ni	Hachi juu ichi
Yon juu san	Hachi juu ni
Yon juu yon/shi	Hachi juu san
Yon juu go	Hachi juu yon/shi
Yon juu roku	Hachi juu go
Yon juu nana/shichi	Hachi juu roku
Yon juu hachi	Hachi juu nana/shichi
Yon juu kyuu	Hachi juu hachi
Go juu	Hachi juu kyuu
Go juu ichi	Kyuu juu
Go juu ni	Kyuu juu ichi
Go juu san	Kyuu juu ni
Go juu yon/shi	Kyuu juu san
Go juu go	Kyuu juu yon/shi
Go juu roku	Kyuu juu go
Go juu nana/shichi	Kyuu juu roku
Go juu hachi	Kyuu juu nana/shichi
Go juu kyuu	Kyuu juu hachi
	Kyuu juu kyuu
	hyaku

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah :  
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang  
Kelas :  
Materi Pokok : Nenrei  
Alokasi Waktu : 2 x 70 menit (2 Pertemuan)

### 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 diri sendiri, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-bendayang dijumpainya di rumah, dsekolah, dan di 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

3.2 Menentukan informasi mengenai umur anggota kelaurga dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.

- 4.3 Mengemukakan informasi berkenan dengan umur anggota keluarga baik dilakukan secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang.

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.2.1 Mengenal kosakata tentang umur anggota keluarga dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
- 3.2.2 Dapat menyebutkan kosakata umur anggota keluarga dalam bahasa Jepang.
- 3.2.3 Mengenal ungkapan yang digunakan tentang umur anggota keluarga dalam bahasa Jepang.
- 3.2.4 Dapat mendeskripsikan informasi terkait umur anggota keluarga dalam bahasa Jepang.
- 4.2.1 Dapat mengemukakan informasi terkait umur anggota keluarga dalam bahasa Jepang.

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pendekatan saintifik dengan model *Discovery Learning*, peserta didik mampu mengidentifikasi, menentukan, mengemukakan informasi, dan mengenal kosakata tentang umur anggota keluarga dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
2. Melalui metode *drill* peserta didik mampu menyebutkan kosakata umur anggota keluarga dalam bahasa Jepang.
3. Melalui model *Discovery Learning* peserta didik mampu mengenal ungkapan terkait umur anggota keluarga dalam bahasa Jepang melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari atau permasalahan pengetahuan yang telah dipelajari atau yang akan dipelajari.
4. Melalui *Cooperative Learning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya untuk mendeskripsikan informasi terkait umur anggota keluarga.
5. Melalui *Cooperative Learning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya dalam menemukan kosakata baru. Selain itu peserta didik mampu mengemukakan informasi terkait umur anggota keluarga yang dapat dilakukan di suatu tempat sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun.

PPK bekerja sama,  
komunikatif, percaya  
diri dan santun

## E. Materi Pembelajaran

Materi (*terlampir*)

## F. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Discovery Learning, Cooperative learning,*

Strategi : *Drill, permainan*

G. Media : Video, Laptop LCD Proyektor, Lagu

H. Sumber :

## I. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan I

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan (授業の導入)	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nilai-nilai karakter<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li><li>• Berdoa</li><li>• Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li><li>• Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li></ul></li></ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li><li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li><li>• Guru melakukan pengulangan kembali terkait pembelajaran anggota keluarga sendiri dan keluarga orang lain dengan langkah-langkah sebagai berikut:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Memperlihatkan gambar pohon keluarga anggota keluarga sendiri.</li><li>b. Mengintruksikan peserta didik untuk menyebutkan anggota keluarga orang lain, ketika guru menunjuk salah satu gambar anggota keluarga di gambar.</li></ol></li><li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li><li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li><li>• Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li></ul>	15 menit

<p>Inti pembelajaran</p>	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan aktivitas kelas yang sesuai dengan model pembelajaran <i>Discovery Learning</i></li> <li>• Guru menayangkan video dan peserta didik diminta untuk mengamati sebuah video yang diperlihatkan umur dalam bahasa Jepang 「Mite kudasai/ silakan lihat videonya!」 (<i>memberi Stimulasi</i>).</li> <li>• Guru mengarahkan siswa untuk mendiskusikan dengan teman disebelahnya dan siswa menebak tema pembelajaran hari ini. (<i>collaboration</i>) <b>Mengamati</b></li> <li>• Guru menampilkan dan memperdengarkan kosakata umur dalam bahasa Jepang kepada peserta didik menggunakan video. Kemudian peserta didik menulis kosakata yang telah didengarkan 「Kaite kudasai/silakan tuliskan dibuku kalian!」</li> <li>• Peserta didik juga diperkenankan membaca referensi buku yang ada ataupun melalui internet (<i>Literasi</i>). (<i>mengumpulkan dan mengolah data</i>) <b>Mengeksplor</b></li> <li>• Guru menjelaskan materi terkait kosakata umur dalam bahasa Jepang.</li> <li>• Guru mengajak siswa latihan mengucapkan kosakata terkait umur anggota keluarga</li> <li>• Guru memberikan penerapan terkait materi dengan permainan 「Menebak umur bola」 dengan langkah-langkah sebagai berikut       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membagi siswa menjadi 4-5 kelompok</li> <li>b. Guru menyiapkan 4-5 kardus sesuai dengan jumlah kelompok yang ada (bisa dengan memberi nama masing-masing kelompok).</li> <li>c. Guru menyiapkan bola plastik kecil yang sudah di isi kosakata umur yang sudah ditulis dalam bentuk angka. Kemudian bola dimasukkan masing-masing kardus dengan jumlah bola yang sama.</li> <li>d. Guru menyiapkan beberapa kertas yang berisi tulisan romaji umur dalam bahasa Jepang.</li> <li>e. Ketika guru menunjukkan satu kertas yang berisi tulisan umur tersebut, masing-masing kelompok harus mencari bola yang bertuliskan umur sesuai dengan kertas yang ditunjukkan guru.</li> <li>f. Kelompok yang paling pertama menemukan umur yang dituliskan di bola akan maju ke depan kemudian peserta didik tersebut mengucapkan umur yang di bola sesuai dengan kertas yang ditunjukkan guru. Misalnya 「Hatachi itu adalah umurnya 20 tahun.</li> </ol> </li> </ul>	<p>45 menit</p>
--------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------

	<p>g. Kelompok yang menjawab paling banyak yang menjadi pemenangnya dan akan mendapatkan hadiah.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「<i>Sugoi desune/ hebat sekali kalian</i>」</li> <li>• Guru memberikan penerapan terkait kosakata umur dengan langkah-langkah sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok. (<i>collaboration</i>)</li> <li>b. Guru memberikan kertas berisi pohon keluarga Peserta didik harus mengisi keterangan umur menggunakan bahasa Jepang. (<i>memberikan stimulasi</i>)</li> <li>c. Peserta didik diminta untuk berdiskusi dengan kelompoknya terkait umur yang harus diisi oleh peserta didik. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>). (<i>guru mengawasi peserta didik dalam berdiskusi, untuk memastikan semua peserta didik ikut berdiskusi</i>)</li> </ul> </li> </ul> <p>Guru menyuruh perwakilan setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi. (<i>Communication</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan atau perbaikan terhadap jawaban peserta didik. 「<i>pintar sekali/ Jouzu desune</i>」</li> </ul>	
<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>• Guru mengintruksikan siswa untuk berlatih cara memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang di rumah</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya</li> </ul>	<p>10 menit</p>

## Pertemuan II

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan (授業の導入)</p>	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai-nilai karakter <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li> </ul> </li> </ul>	<p>15 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li> <li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li> <li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li> <li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li> <li>• Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li> </ul>	
<p>Inti pembelajaran</p>	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagikan kertas bergambar pohon keluarga yang sudah diisi keterangan anggota keluarga dalam bahasa Jepang dan keterangan umur menggunakan angka. (<i>memberi Stimulasi</i>) (<b>Mengamati</b>). Guru mengintruksikan peserta didik untuk memperhatikan pohon keluarga yang dibawa guru 「<i>Mite kudasai/ silakan perhatikan!</i>」</li> <li>• Guru mengarahkan siswa untuk mendiskusikan dengan teman disebelahnya terkait umur yang sudah dipelajari. (<i>collaboration</i>)</li> <li>• Guru bertanya kepada peserta didik secara acak terkait pohon keluarga yang diberikan 「Berapa umur kakak laki-laki yang ada di pohon keluarga tersebut?」 Peserta didik menjawab umur menggunakan bahasa Jepang.</li> <li>• Guru memperlihatkan video tentang terkait materi dan siswa berdiskusi dengan teman sebelahnya untuk mendapatkan informasi baru terkait ungkapan yang digunakan untuk menyatakan umur. (<i>collaboration</i>)</li> </ul> <p><b>Mengeksplor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik juga diperkenankan membaca referensi buku yang ada ataupun melalui internet (<b>Literasi</b>). (<i>mengumpulkan dan mengolah data</i>) (Guru memantau dan memastikan peserta didik mengikuti kegiatan)</li> <li>• Peserta didik menyampaikan hasil diskusi serta memberikan kesimpulan terkait hasil diskusi yang dilakukan secara bergantian dan kelompok yang lain saling menanggapi. (<b>Creativity and Inovation</b>), (<b>Communication</b>). (<i>memverifikasi dan menyimpulkan</i>)</li> <li>• Guru mengintruksikan peserta didik untuk mendengarkan apa yang disampaikan temannya 「<i>Kiite kudasai/silakan dengarkan!</i>」</li> <li>• Guru mengkonfirmasi hasil diskusi siswa dengan menuliskan di papan tulis dan menjelaskan lebih detail.</li> </ul>	<p>45 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat ungkapan yang digunakan untuk menyebutkan ruang di sekolah dengan kelompoknya.</li> <li>• Guru memberikan latihan dengan melakukan tanya jawab pada peserta didik. <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan penerapan dengan langkah-langkah sebagai berikut Guru mengarahkan peserta didik untuk berkelompok.</li> <li>b. Guru memberikan kertas pada masing-masing kelompok.</li> <li>c. Guru akan bercerita tentang keluarga “Putra-san” menggunakan bahasa Indonesia. Dalam cerita tersebut guru akan menyampaikan masing-masing umur dari anggota keluarga Putra-san. Peserta didik akan mencatat point penting terkait umur setiap anggota keluarga Putra-san yang disampaikan dalam cerita dari guru.</li> <li>d. Guru akan bertanya kepada peserta didik terkait apa yang disampaikan dalam cerita sebelumnya.</li> <li>e. Kemudian kelompok yang bisa menjawab akan menyebutkan umur dalam bahasa Jepang sesuai dengan ungkapan yang telah dipelajari. Seperti contoh Guru : 「Dina-san wa nan sai desuka?」 Peserta Didik: 「Dina-san wa juuissai desu.」</li> </ul> </li> <li>• Guru memberikan penguatan atau perbaikan terhadap jawaban peserta didik. 「pintar sekali/ <i>Jouzu desune</i>」</li> </ul>	
<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>• Guru mengintruksikan siswa untuk berlatih cara memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang di rumah</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya</li> </ul>	<p>10menit</p>

## J. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap : Observasi/Pengamatan
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
- c. Penilaian keterampilan : Unjuk Kerja/Praktik

### 2. Bentuk Penilaian

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik
- b. Tes Pemahaman : Isian

- c. Unjuk kerja: Lembar penilaian presentasi
- 3. Instrumen penilaian (*Terlampir*)

**Lampiran-lampiran RPP**

**1. Penilaian melalui observasi**

Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik

Hari/ tanggal :

Tema : Nenrei

Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama	Kreatif				Percaya diri				Kerja sama			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1													
2													

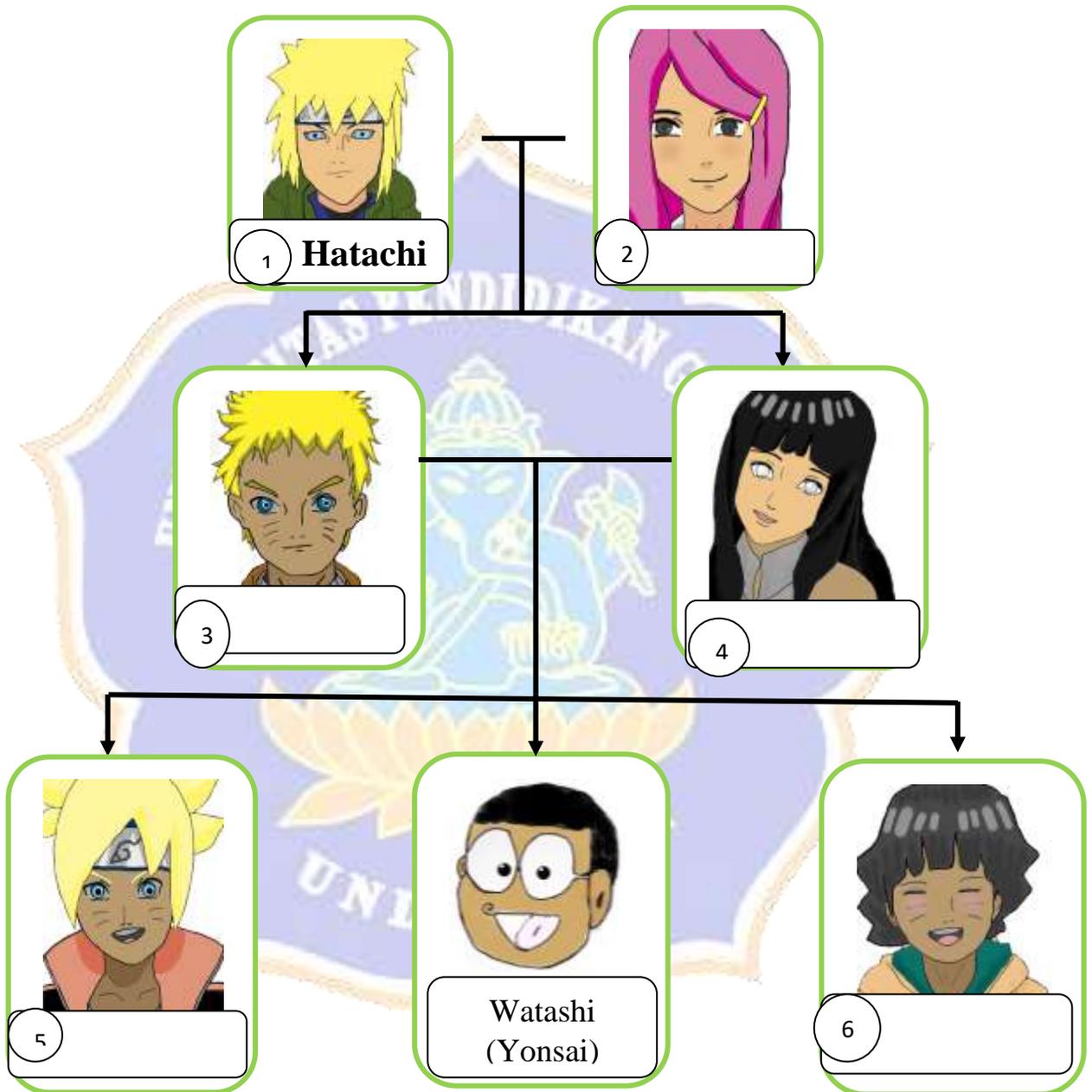
Keterangan:

- 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.

## 2. Penilaian Pengetahuan Melalui Tes Tulis (Isian)

### SOAL

Diskusikan dengan kelompok gambar pohon keluarga di bawah ini ! Isilah nama anggota keluarga orang lain dikolom yang disediakan sesuai keterangan keluarga sendiri diberikan !



### Keterangan:

- |    |             |    |            |
|----|-------------|----|------------|
| 1. | Chichi (20) | 4. | Ane (11)   |
| 2. | Haha (18)   | 5. | Otouto (5) |
| 3. | Ani (12)    | 6. | Imouto (3) |

### Rubrik Penilaian

Uraian	Skor
Jawaban benar dan penulisan rapi	2
Jawaban salah dan penulisan rapi	1
Jawaban salah dan penulisan kurang rapi	0
$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor}}{10} \times 100$	

### 3. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Peserta didik secara individu atau berkelompok dapat mengenal kosakata umur melalui cerita yang disampaikan guru dan siswa menulis kosakata yang didengar. Kemudian guru akan bertanya mengenai apa yang telah disampaikan melalui cerita (terkait umur), dan siswa menjawab umur menggunakan bahasa Jepang. Peserta didik dapat melaporkan hasil mewarnai yang telah dilakukan.

#### Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok : .....  
Materi : Nenrei

Kriteria	Skor				Penilaian
	Sangat Bagus : poin 4	Bagus : poin 3	Lolos : poin 2	Gagas : poin 1	
Kelancaran	Penyampaian sangat lancar	Ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar, namun makna dapat dipahami.	Penyampaian dilakukan tersendat-sendat, sehingga makna kurang dipahami	Penyampaian sangat tersendat-sendat 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 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
Tata bahasa	Dapat menggunakan tata bahasa dengan leluasa sesuai kondisi.	Dapat menggunakan tata bahasa yang sering digunakan sesuai kondisi.	Hanya dapat menggunakan tata bahasa sederhana.	Terdapat kesalahan mendasar dalam tata bahasa, namun dapat dipahami	Skor maksimal 4.

				apa yang ingin diutarakan.	
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.
<p>Nilai akhir = <math display="block">\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}</math></p>					

### Lampiran Materi

#### ❖ Kosakata

Kosakata	Arti	Kosakata	Arti
1 tahun	Issai	11	Juu issai
2 tahun	Nisai	12	Juu ni sai
3 tahun	Sansei	13	Juu san sai
4 tahun	Yonsai	14	Juu yon sai
5 tahun	Gosai	15	Juu go sai
6 tahun	Rokusai	16	Juu roku sai
7 tahun	Nanasai	17	Juu nana sai
8 tahun	Hassai	18	Juu hassai
9 tahun	Kyuusai	19	Juu kyu sai
10 tahun	Jussai	20 tahun	Hatachi

#### ❖ Ungkapan yang digunakan

- (?) Dina san wa nan sai desuka.
- (+) Dina san wa 18 sai desu.



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah :  
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang  
Kelas :  
Materi Pokok :Tanjoubi  
Alokasi Waktu : 2 x 70 menit (2 Pertemuan)

### 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 diri sendiri, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-bendayang dijumpainya di rumah, dsekolah, dan di 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

3.3 Memahami informasi mengenai tanggal ulang tahun dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.

4.3 Menggunakan ungkapan yang menyatakan tanggal ulang tahun secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan yang baik dan benar.

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.3.1 Mengenal kosa kata tentang tanggal ulang tahun dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
- 3.3.2 Dapat menyebutkan kosakata ulang tahun dalam bahasa Jepang.
- 3.3.3 Mengenal ungkapan yang digunakan tentang tanggal ulang tahun dalam bahasa Jepang.
- 3.3.4 Dapat memahami informasi terkait tanggal ulang tahun dalam bahasa Jepang.
- 4.3.1 Dapat menggunakan yang menyatakan tanggal ulang tahun dalam bahasa Jepang.

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pendekatan saintifik dengan model *Discovery Learning*, peserta didik mampu mengidentifikasi, menentukan, mengemukakan informasi, dan mengenal kosakta tentang tanggal ulang tahun dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
2. Melalui lagu yang digunakan peserta didik mampu untuk menyebutkan kosakta terkait ulang tahun dalam bahasa Jepang dengan tepat.
3. Melalui model *Discovery Learning* peserta didik mampu mengenal ungkapan terkait ualng tahun dalam bahasa Jepang melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari atau permasalahan yang dikaitkan dengan pengetahuan yang telah dan akan dipelajari.
4. Melalui *Coopertive Leraning* peserta didik mampu untuk bekerjasama untuk memahami informasi terkait ulang tahun dalam bahasa Jepang.
5. Melalui *Coopertive Leraning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya dalam menemukan kosakata baru. Selain itu peserta didik mampu mengucapkan salam, melakukan Ojigi, dan mengetahui cara memanggil teman dan guru yang dapat dilakukan di suatu tempat sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun.

PPK bekerja sama,  
komunikatif, percaya  
diri dan santun

### E. Materi Pembelajaran

Materi (*terlampir*)

## F. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Discovery Learning, Cooperative learning*

Strategi : *Drill, permainan, tanya jawab*

G. Media : Video, lagu, Laptop LCD Proyektor,

H. Sumber :

## I. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan I

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan (授業の導入)	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nilai-nilai karakter<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li><li>• Berdoa</li><li>• Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li><li>• Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li></ul></li></ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li><li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li><li>• Guru melakukan pengulangan kembali pelajaran minggu lalu dengan cara menunjukkan kertas yang berisi tulisan umur dalam bentuk angka. Kemudian peserta didik akan menyebutkan umur dalam bahasa Jepang sesuai dengan kertas yang ditunjukkan guru.</li><li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li><li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li><li>• Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li></ul>	15 menit
Inti pembelajaran	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menayangkan video ulang tahun dalam bahasa Jepang dan mengintruksikan Peserta didik diminta untuk mengamati sebuah video 「<i>Mite kudasa/silakan perhatikan videonya!</i>」 (<i>memberi Stimulasi</i>).</li></ul>	45 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengarahkan siswa untuk mendiskusikan dengan teman disebelahnya dan siswa menebak tema pembelajaran hari ini. <b>Mengamati</b> (<i>collaboration</i>)</li> <li>• Guru memperlihatkan video yang ditayangkan sebelumnya terkait materi. Kemudian peserta didik menulis kosakata yang telah didengarkan. Peserta didik juga diperkenankan membaca referensi buku yang ada ataupun melalui internet (<b>Literasi</b>). (<i>mengumpulkan dan mengolah data</i>) <b>Mengeksplor</b></li> </ul> <p>(Guru memantau dan memastikan peserta didik mengikuti kegiatan)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyampaikan apa saja didapatkan dari video yang didengarkan.</li> <li>• Guru melatih peserta didik terkait kosakata menggunakan kertas berwarna yang berisi tulisan tanggal dan bulan.</li> <li>• Guru memberikan latihan dengan mengajak peserta didik untuk bernyanyi 「<i>Tsuki Hi No Uta</i>」 :       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membagikan lirik lagu kepada peserta didik.</li> <li>b. Guru memberikan contoh terlebih dahulu.</li> <li>c. Guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi bersama.</li> </ol> </li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「<i>Hai, ii jouzu desu/ iya, pintar sekali</i>」</li> <li>• Guru memberikan penerapan kosakata dengan langkah-langkah sebagai berikut:       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengintruksikan siswa untuk berkelompok (terdiri dari 3-5).</li> <li>b. Guru memberikan peserta didik kertas berisi kalender dengan beberapa kolom diisi keterangan tanggal dalam bahasa Jepang dan beberapa kolom tidak diisi keterangan tanggal sama sekali.</li> <li>c. Peserta didik berdiskusi dan mengisi kolom tanggal yang kosong.</li> </ol> </li> </ul> <p>(Guru memantau dan memastikan peserta didik mengikuti kegiatan)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>d. Perwakilan kelompok akan membacakan hasil diskusi yang dilakukan.</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「<i>pintar sekali/ Jouzu desune</i>」</li> </ul>	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>• Guru mengintruksikan siswa untuk menggunakan ungkapan yang sudah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya</li> </ul>	<p>10 menit</p>
--------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------

## Pertemuan II

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan (授業の導入)</p>	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai-nilai karakter <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li> <li>• Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li> <li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li> <li>• Guru melakukan pengulangan kembali pelajaran minggu lalu dengan cara menunjukan kertas yang berisi tulisan umur dalam bentuk angka. Kemudian peserta didik akan menyebutkan umur dalam bahasa Jepang sesuai dengan kertas yang ditunjukkan guru.</li> <li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li> <li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li> <li>• Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li> </ul>	<p>15 menit</p>
<p>Inti pembelajaran</p>	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengintruksikan peserta didik untuk mengamati kalender yang dibawa guru. Guru mengingatkan kembali pelajaran minggu lalu dengan kalender. Peserta didik anak</li> </ul>	<p>40 menit</p>

	<p>menjawab tanggal atau bulan yang ditunjukkan guru di kalender. (<b>Mengamati</b>). Guru mengintruksikan peserta didik menjawab sesuai dengan tanggal yang ditunjukkan 「Kotaete kudasai/ silakan jawab!」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik akan bertanya terkait materi yang sudah diberikan.</li> <li>• Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok (terdiri dari 3-5 orang). (<b>collaboration</b>)</li> <li>• Peserta didik duduk sesuai dengan kelompoknya. Guru akan menampilkan video yang minggu lalu ditayangkan.</li> <li>• Peserta didik diminta untuk mendiskusikan ungkapan terkait ulang tahun yang ditampilkan dari video. Peserta didik juga diperbolehkan untuk membaca referensi buku yang ada maupun diinternet. (<i>literasi</i>) (<i>mengumpulkan dan mengolah data</i>)(<b>Mengasosiasi</b>) (<b>Critical Thinking and Problem Solving</b>)</li> </ul> <p>(Guru memantau dan memastikan peserta didik mengikuti kegiatan)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyampaikan hasil diskusi serta memberikan kesimpulan terkait pemahaman materi yang ditemukan secara bergantian dan kelompok yang lain saling menanggapi. (<i>memverifikasi dan menyimpulkan</i>) (<b>Communication</b>).</li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「Hai, ii desune/ iya, bagus sekali」</li> <li>• Guru akan memberikan konfirmasi dengan menulis ungkapan yang ditemukan peserta didik dan guru menjelaskan ungkapan tersebut untuk membantu pemahaman peserta didik. Guru mengintruksikan peserta didik untuk memperhatikan apa yang akan dijelaskan terkait ungkapan untuk menyatakan <i>Tanjoubi</i> 「Mite Kudasai/ silakan perhatikan!」</li> <li>• Peserta didik diminta untuk membuat ungkapan terkait materi ulang tahun yang sudah dijelaskan dan dikumpulkan.</li> <li>• Guru memberikan latihan penerapan dengan permainan 「Blnak and Dar」       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menyiapkan beberapa balon.</li> <li>b. Guru mengintruksikan siswa untuk berdiri dan membentuk melingkar. Kemudian balon diletakkan di tengah lingkaran</li> <li>c. Guru menjelaskan cara bermain pada siswa.</li> <li>d. Guru memberikan 1 balon tersebut kepada salah satu siswa.</li> <li>e. Permainan dimulai ketika guru bertanya kepada siswa yang diberikan 「Otanjoubi wa itsu desuka」 Siswa menjawab ulang tahunnya menggunakan bahasa</li> </ol> </li> </ul>	
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<p>Jepang. Setelah siswa menjawab, balon akan dipindahkan ke siswa yang lain secara acak. Bagi siswa yang tidak bisa menjawab, balon itu akan di tusuk oleh guru hingga meledak.</p> <p>f. Permainan terus diulangi sehingga semua siswa dapat menjawab kapan hari ulang tahunnya.</p> <p>g. Siswa yang bisa menjawab akan mendapatkan poin dari guru dan siswa yang tidak bisa menjawab tidak mendapatkan poin dan akan diberikan hukuman untuk menyebutkan nama-nama hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik [pintar sekali/ <i>Jouzu desune</i>]</li> </ul>	
	<p><b>Kegiatan penerapan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penerapan dengan langkah-langkah sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membagikan kertas kepada masing-masing peserta didik</li> <li>b. Guru mengarahkan peserta didik untuk mewawancarai temannya terkait ulang tahunnya dan menuliskan di kertas yang dibagikan guru.</li> <li>c. Guru mengintruksikan perwakilan dari peserta didik untuk melaporkan hasil wawancaranya.</li> </ul> </li> <li>• Guru memberikan penguatan dan poin kepada peserta yang melaporkan hasil wawancaranya.</li> </ul>	10 menit
Penutup (まとめ)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>• Guru mengintruksikan siswa untuk menggunakan ungkapan yang sudah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya</li> </ul>	5 menit

## J. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

- b. Penilaian sikap : Observasi/Pengamatan
- c. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
- d. Penilaian keterampilan : Unjuk Kerja/Praktik

### 2. Bentuk Penilaian

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik
- b. Tes Pemahaman : Isian
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

3. Instrumen penilaian (*Terlampir*)

**Lampiran-lampiran RPP**

**1. Penilaian melalui observasi**

Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik

Hari/ tanggal :

Tema :Tanjoubi

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama	Kreatif				Percaya diri				Kerja sama			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1													
2													

Keterangan:

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

2. Penilaian Pengetahuan Melalui Tes Tulis (Isian)

Isilah keterangan tanggal pada kolom yang kosong di bawah ini !!

<b>JULI 2019</b>						
Nichitoubi	Getsu youbi	Kayoubi	Suiyoubi	Mokuyoubi	Kinyoubi	Doyoubi
	Tsuitachi <span style="float: right;">1</span>		Mikka <span style="float: right;">3</span>		Itsuka <span style="float: right;">5</span>	Muika <span style="float: right;">6</span>
Nanoka <span style="float: right;">7</span>			Tooka <span style="float: right;">1</span>	Juu Ichi Nichi <span style="float: right;">1</span>	Juu Ni Nichi <span style="float: right;">1</span>	Juu San Nichi <span style="float: right;">1</span>
Juu yokka <span style="float: right;">1</span>		Juu roku nichu <span style="float: right;">1</span>			Juu ku nichu <span style="float: right;">19</span>	Hatsuka <span style="float: right;">20</span>
	Ni juu ni nichu <span style="float: right;">22</span>	Ni juu san nichu <span style="float: right;">2</span>		Ni juu go nichu <span style="float: right;">2</span>	Ni juun roku nichu <span style="float: right;">2</span>	Ni juu shichi nichu <span style="float: right;">2</span>
Ni juu hachi nichu <span style="float: right;">2</span>		San Juu <span style="float: right;">3</span>	San juu Ichi nichu <span style="float: right;">3</span>			

### Rubrik Penilaian

Uraian	Skor
Jawaban benar dan penulisan rapi	2
Jawaban salah dan penulisan rapi	1
Jawaban salah dan penulisan kurang rapi	0
$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor}}{20} \times 100$	

### 3. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Peserta didik secara individu atau berkelompok dapat mengenal kosakata dan ucapan yang digunakan untuk menyatakan ulang tahanan melalui wawancara yang dikaukan kepada 2 temannya. Peserta didik dapat melaporkan hasil mewarnai yang telah dilakukan.

#### Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok : .....  
 Materi :Tanjoubi

Kriteria	Skor				Penilaian
	Sangat Bagus : poin 4	Bagus : poin 3	Lolos : poin 2	Gagas : poin 1	
Kelancaran	Penyampaian sangat lancar	Ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar, namun makna dapat dipahami.	Penyampaian dilakukan tersendat-sendat, sehingga makna kurang dipahami	Penyampaian sangat tersendat-sendat 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 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
Tata bahasa	Dapat menggunakan tata bahasa dengan leluasa sesuai kondisi.	Dapat menggunakan tata bahasa yang sering digunakan sesuai kondisi.	Hanya dapat menggunakan tata bahasa sederhana.	Terdapat kesalahan mendasar dalam tata bahasa, namun dapat dipahami apa yang ingin diutarakan.	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.

	$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------

### Bahan Ajar

#### ❖ Kosakata

##### a. Bulan

1 月 (ichi gatsu)	7 月 (shichi gatsu)
2 月 (ni gatsu)	8 月 (hachi gatsu)
3 月 (san gatsu)	9 月 (ku gatsu)
4 月 (shi gatsu)	1 0 月 (juu gatsu)
5 月 (go gatsu)	1 1 月 (juu ichi gatsu)
6 月 (roku gatsu)	1 2 月 (juu ni gatsu)

##### b. tanggal

1 日 (tsuitachi)	1 1 日 (juu ichi nichi)	2 1 日 (ni juu ichi nichi)
2 日 (futsuka)	1 2 日 (juu ni nichi)	2 2 日 (ni juu ni nichi)
3 日 (mikka)	1 3 日 (juu san nichi)	2 3 日 (ni juu san nichi)
4 日 (yokka)	1 4 日 (juu yokka)	2 4 日 (ni juu yokka)
5 日 (itsuka)	1 5 日 (juu go nichi)	2 5 日 (ni juu go nichi)
6 日 (muika)	1 6 日 (juu roku nichi)	2 6 日 (ni juu roku nichi)
7 日 (nanoka)	1 7 日 (juu shichi nichi)	2 7 日 (ni juu shichi nichi)
8 日 (youka)	1 8 日 (juu hachi nichi)	2 8 日 (ni juu hachi nichi)
9 日 (kokonoka)	1 9 日 (juu ku ichi)	2 9 日 (ni juu ku nichi)
1 0 日 (tooka)	2 0 日 (hatsuka)	3 0 日 (san juu nichi)

#### ❖ Ungkapan

- (?) Otanjyoubi wa itsu desuka.
- (+) ichigatsu hatsuka desu.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah :  
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang  
Kelas :  
Materi Pokok : Jikan  
Alokasi Waktu : 2 x 70 menit (2 Pertemuan)

### 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 diri sendiri, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di 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

- 3.3 Memahami informasi mengenai waktu (jikan) dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.

- 4.3 Menggunakan ungkapan yang menyatakan waktu (*jikan*) secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan yang baik dan benar.

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.3.1 Mengenal kosakata tentang waktu (*jikan*) dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
- 3.3.2 Dapat menyebutkan kosakata waktu (*jikan*) dalam bahasa Jepang.
- 3.3.3 Mengenal ungkapan yang digunakan mengenai waktu (*jikan*) dalam bahasa Jepang.
- 3.3.4 Dapat memahami informasi mengenai waktu (*jikan*) dalam bahasa Jepang.
- 4.3.1 Dapat menggunakan ungkapan tentang waktu (*jikan*) dalam bahasa Jepang dengan ungkapan yang baik dan benar.

### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui pendekatan saintifik dengan model *Discovery Learning*, peserta didik mampu mengidentifikasi, menentukan, mengemukakan informasi, dan mengenal kosakata terkait waktu dalam bahasa Jepang. Sehingga peserta didik dapat menggunakan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan mengembangkan sikap komunikatif, santun, jujur, peduli, percaya diri, kreatif dan bertanggung jawab, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi (4C).
2. Melalui metode permainan “Tebak Gambar” peserta didik mampu untuk menyebutkan kosakata yang terkait dengan waktu dalam bahasa Jepang dengan tepat.
3. Melalui model *discovery Learning* peserta didik mampu mengenal ungkapan yang digunakan mengenai waktu (*jikan*) melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari atau permasalahan yang dikaitkan dengan pengetahuan yang telah dan akan dipelajari terkait materi menyebutkan waktu.
4. Melalui *Cooperative Learning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya dalam memahami informasi mengenai waktu (*jikan*) dalam bahasa Jepang.
5. Melalui *Cooperative Learning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya dalam menggunakan ungkapan tentang waktu (*jikan*) dalam

bahasa Jepang dengan ungkapan yang baik dan benaryang dapat dilakukan di suatu tempat sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun.

PPK bekerja sama,  
komunikatif, percaya  
diri dan santun

### E. Materi Pembelajaran

Materi (*terlampir*)

### F. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Discovery Learning, Cooperative learning,*

Strategi : Pemberian kuis, permainan, tanya jawab

G. Media : Video, Laptop LCD Proyektor

H. Sumber :

### I. Kegiatan Pembelajaran

#### Pertemuan I

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan (授業の導入)	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai-nilai karakter <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li> <li>• Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li> <li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li> <li>• Guru memberikan pengulangan materi minggu lalu, melalui kuis dengan langkah-langkah sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan klu terkait angka 1-100 kepada peserta didik</li> </ol> </li> </ul>	15 menit

	<p>b. Peserta didik akan berlomba mengangkat tangan dan menuliskan angka sesuai dengan klu yang diberikan guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li> <li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajarannya</b> yang akan dicapai.</li> <li>• Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li> </ul>	
<p>Inti pembelajaran</p>	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menayangkan video dan mengintruksikan peserta didik diminta untuk mengamati 「<i>Mite kudasai/ silakan perhatikan!</i>」 (<i>memberi Stimulasi</i>). Guru mengarahkan siswa untuk mendiskusikan dengan teman disebelahnya berkaitan dengan topik yang akan dipelajari dengan mengajukan pertanyaan dan peserta didik akan saling menanggapi. (<i>collaboration</i>) <b>Mengamati</b></li> <li>• Guru memperkenalkan budaya disiplin waktu orang Jepang maupun orang Indonesia.</li> <li>• Siswa memperlihatkan video tentang kosakata waktu dan siswa berdiskusi dengan teman sebelahnya untuk mendapatkan informasi baru. (<i>collaboration</i>)</li> <li>• Peserta didik juga diperkenankan membaca referensi buku yang ada ataupun melalui internet (<i>Literasi</i>). (<i>mengumpulkan dan mengolah data</i>) <b>Mengeksplor</b> (Guru memantau dan memastikan peserta didik mengikuti kegiatan)</li> <li>• Perwakilan dari peserta didik membacakan apa yang didapat dari percakapan tersebut terkait kosakata waktu dan peserta didik yang lain mengikuti apa yang dibacakan temannya. (<i>mengomunikasikan</i>)</li> <li>• Guru mengintruksikan peserta didik untuk mendengarkan apa yang disampaikan temannya 「<i>Kiite kudasai/ silakan dengarkan!</i>」</li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「<i>Hai, ii subarashii desune/ wah, luar biasa sekali</i>」</li> <li>• Guru memberikan konfirmasi terkait apa yang disampaikan oleh peserta didik dengan cara memberikan penjelasan terkait materi.</li> <li>• Guru memastikan pemahaman siswa dengan mengajak siswa untuk menebak gambar jam yang ada di papan tulis dengan langkah-langkah berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menempelkan beberapa gambar jam di papan tulis.</li> <li>b. Guru memberikan intruksi tentang waktu dalam bahasa Jepang, dan siswa harus menunjuk gambar jam yang ada di papan sesuai dengan intruksi yang diberikan.</li> <li>c. Guru memberikan contoh terlebih dahulu.</li> </ul> </li> </ul>	<p>45 menit</p>

	<p>d. Siswa berlomba-lomba untuk angkat tangan, siapa yang paling cepat dan benar menjawab yang akan menjadi pemenangnya.</p> <p>e. Guru terus mengulangi permainan sampai semua gambar jam digunakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan penerapan kosakata dengan langkah-langkah sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membagikan kertas yang berisi gambar jam tanpa keterangan.</li> <li>b. Peserta didik diminta secara <b>mandiri</b> mengisi keterangan jam sesuai dengan gambar jam.</li> <li>c. Perwakilan dari peserta didik membacakan keterangan yang sudah diisi.</li> </ul> </li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「<i>Hai, ii jouzu desu/ iya, pintar sekali</i>」</li> </ul>	
<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>• Guru mengintruksikan siswa untuk menggunakan ungkapan yang sudah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya</li> </ul>	10 menit

## Pertemuan II

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan (授業の導入)</p>	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai-nilai karakter <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li> <li>• Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li> <li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li> </ul>	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan <b>pengutan</b> kepada peserta didik.</li> <li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li> <li>• Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li> </ul>	
<p style="text-align: center;">Inti pembelajaran</p>	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengintruksikan peserta didik untuk mengamati jam dinding yang dibawa guru. Kemudian guru mengintruksikan kepada peserta didik 「 <i>Mite kudasai/silakan perhatikan!</i> 」 Guru mengingatkan kembali kosakata tentang jam yang sudah di pelajari dengan menggunakan jam dinding (<b>Mengamati</b>). Guru mengintruksikan peserta didik untuk mengucapkan kosakata sesuai dengan jam yang ditunjukkan oleh guru 「 <i>Moichido Itte kudasai/ silakan katakan sekali lagi</i> 」 (<i>Guru juga menjelaskan waktu pagi, siang, dan malam</i>)</li> <li>• Peserta didik bertanya terkait kosakata yang sudah di pelajari. (<b>Menanya</b>)</li> <li>• Guru memperlihatkan jam yang menandakan perbedaan waktu Jepang dan Indonesia. Guru memberikan penjelasan tentang perbedaan jam di Indonesia dan di Jepang.</li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「 <i>Hai, ii jouzu desu/ iya, pintar sekali</i> 」</li> <li>• Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok (terdiri dari 3-5)       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membagikan percakapan terkait waktu kepada peserta didik.</li> <li>b. Peserta didik mendiskusikan ungkapan yang digunakan untuk menyebutkan waktu yang terdapat pada percakapan yang diberikan.</li> <li>c. Peserta didik menyampaikan hasil diskusi serta memberikan kesimpulan terkait hasil diskusi yang dilakukan secara bergantian dan kelompok yang lain saling menanggapi. (<b>Creativity and Inovation</b>), (<b>Communication</b>). (<i>memverifikasi dan menyimpulkan</i>)</li> </ol> </li> <li>• Guru mengkonfirmasi hasil diskusi siswa dengan menuliskan di papan tulis dan menjelaskan lebih detail.</li> <li>• Guru memberikan siswa latihan melakukan tanya jawab pada semua siswa.</li> <li>• Guru memberikan penerapan terkait materi dengan dengan permainan 「 <i>Pasangan Waktu</i> 」       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menyiapkan beberapa kertas yang berisi keterangan waktu dalam bahasa Jepang yang masing-masing memiliki tulisan jam yang sama.</li> <li>b. Guru mengarahkan siswa untuk berpasangan.</li> </ol> </li> </ul>	<p style="text-align: center;">45 menit</p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengintruksikan siswa untuk berdiri dan membentuk melingkar. Kemudian potongan kertas diletakkan di tengah lingkaran.</li> <li>b. Guru menjelaskan cara bermain pada siswa.</li> <li>c. Guru guru mengajak siswa untuk memasang gambar waktu dengan keterangan waktu yang di buat dengan bahasa Jepang.</li> <li>d. Siswa saling bertanya sampai menemukan pasangan jamnya.</li> <li>e. Setelah peserta didik selesai memasang waktu, peserta didik akan melakukan percakapan sesuai dengan waktu yang telah dipasangkan.</li> <li>f. Peserta didik yang lain akan mengomentari penampilan dari temannya.</li> <li>g. Pasangan yang melakukan percakapan akan mendapatkan hadiah dari gurunya.</li> <li>d. Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「Hai, ii jouzu desu/ iya, pintar sekali」</li> </ol>	
<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>• Guru mengintruksikan siswa untuk menggunakan ungkapan yang sudah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya</li> </ul>	<p>10 menit</p>

## J. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

- b. Penilaian sikap : Observasi/Pengamatan
- c. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
- d. Penilaian keterampilan : Unjuk Kerja/Praktik

### 2. Bentuk Penilaian

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik
- b. Tes Pemahaman : Isian
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

### 3. Instrumen penilaian (*Terlampir*)

## Lampiran-lampiran RPP

### 1. Penilaian melalui observasi

Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik

Hari/ tanggal :

Tema :Jikan

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

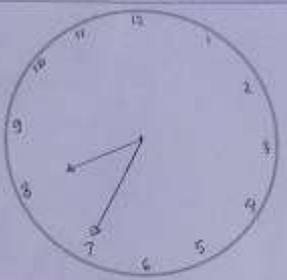
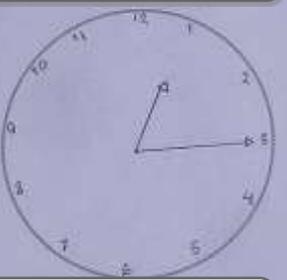
No	Nama	Kreatif				Percaya diri				Kerja sama			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1													
2													

Keterangan:

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

## 2. Penilaian Pengetahuan Melalui Tes Tulis (Isian)

Isilah keterangan waktu di bawah ini sesuai dengan masing-masing gambar!!

	
Yoji ni juugofun	
	
	

### Rubrik Penilaian

Uraian	Skor
Jawaban benar dan penulisan rapi	2
Jawaban salah dan penulisan rapi	1
Jawaban salah dan penulisan kurang rapi	0
Nilai = $\frac{\text{total skor}}{10} \times 100$	

### 3. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Peserta didik secara individu atau berkelompok dapat menanyakan dan menjelaskan terkait waktu berdasarkan permainan kelompok yang dilakukan, lengkap dengan bagaimana cara menanyakan dan memberikan informasi kepada orang lain. Peserta didik akan melakukan percakapan sesuai gambar jam.

#### Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok : .....  
Materi : Jikan

Kriteria	Skor				Penilaian
	Sangat Bagus : poin 4	Bagus : poin 3	Lolos : poin 2	Gagas : poin 1	
Kelancaran	Penyampaian sangat lancar	Ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar, namun makna dapat dipahami.	Penyampaian dilakukan tersendat-sendat, sehingga makna kurang dipahami	Penyampaian sangat tersendat-sendat 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 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
Tata bahasa	Dapat menggunakan tata bahasa dengan leluasa sesuai kondisi.	Dapat menggunakan tata bahasa yang sering digunakan sesuai kondisi.	Hanya dapat menggunakan tata bahasa sederhana.	Terdapat kesalahan mendasar dalam tata bahasa, namun dapat dipahami apa yang ingin diutarakan.	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.
	$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$				

## Lampiran materi

### ❖ Kosakata

#### a. Jam

Kosakata	Arti	Kosakata	Arti
Ichi Ji	Jam 1	Shichi Ji	Jam 7
NiJi	Jam 2	Hachi Ji	Jam 8
San Ji	Jam 3	Ku Ji	Jam 9
Yo Ji	Jam 4	Juu Ji	Jam 10
Go Ji	Jam 5	Juu Ichi Ji	Jam 11
Roku ji	Jam 6	Juu Ni Ji	Jam 12

#### b. Menit

5 menit (go fun)	35 menit (san juu go fun)
10 menit (juppun)	40 menit (yon juupun)
15 menit (juu go fun)	45 menit (yon juu go fun)
20 menit (ni juu pun)	50 menit (go juupun)
25 menit (ni juu go fun)	55 menit (go juu go fun)
30 menit (san juupun)	60 menit (roku juupun)

### ❖ Ungkapan

- (?) Ima nan ji desuka.
- (+) Ima 8 ji 15 fun desu.



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah :  
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang  
Kelas :  
Materi Pokok : Norimono  
Alokasi Waktu : 2 x 70 menit (2 Pertemuan)

### 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 diri sendiri, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di 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

- 3.3 Memahami informasi mengenai kendaraan/alat transportasi dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.

4.3 Menggunakan ungkapan yang menyatakan kendaraan/alat transportasi secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan bahasa yang benar

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.3.1 Mengenal kosakata kendaraan/alat transportasi dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
- 3.3.2 Dapat menyebutkan kendaraan/alat transportasi dalam bahasa Jepang.
- 3.3.3 Mengenal ungkapan yang digunakan mengenai kendaraan/alat transportasi dalam bahasa Jepang.
- 3.3.4 Memahami informasi mengenai kendaraan/alat transportasi dalam bahasa Jepang.
- 4.3.1 Dapat menggunakan ungkapan tentang kendaraan/alat transportasi dalam bahasa Jepang.

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pendekatan saintifik dengan model *Discovery Learning*, peserta didik mampu mengidentifikasi, menentukan, mengemukakan informasi, dan mengenal kosakata kendaraan/alat transportasi dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang. Sehingga peserta didik dapat menggunakan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan mengembangkan sikap komunikatif, santun, jujur, peduli, percaya diri, kreatif dan bertanggung jawab, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi (4C).
2. Melalui metode permainan “Tebak Kata” peserta didik mampu menyebutkan kosakata terkait alat transportasi dengan tepat.
3. Melalui model *discovery learning* peserta didik mampu mengenal ungkapan yang digunakan terkait alat kendaraan/transportasi melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari atau permasalahan yang dikaitkan dengan pengetahuan yang telah dan akan dipelajari.
4. Melalui *Coopertive Leraning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya dalam memahami informasi mengenai kendaraan/alat transportasi dalam bahasa Jepang.
5. Melalui *Coopertive Leraning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya dalam menggunakan ungkapan tentang kendaraan/alat transportasi dalam bahasa Jepang yang dapat dilakukan di suatu tempat sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun.

PPK bekerja sama,  
komunikatif, percaya  
diri dan santun

## E. Materi Pembelajaran

Materi (*terlampir*)

## F. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Discovery Learning, Cooperative learning,*

Strategi : Permainan, tanya jawab.

G. Media : Video, Laptop LCD Proyektor

H. Sumber :

## I. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan I

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan (授業の導入)	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nilai-nilai karakter<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li><li>• Berdoa</li><li>• Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li><li>• Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li></ul></li></ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li><li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li><li>• Guru memberikan pengulangan materi minggu lalu, dengan cara memberikan gambar jam kepada peserta didik, kemudian siswa memilih gambar jam dan menyebutkan waktu dalam bahasa Jepang sesuai dengan gambar waktu yang di dapat.</li><li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li><li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li><li>• Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li></ul>	15 menit
Inti pembelajaran	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik diminta untuk mengamati sebuah gambar terkait perbedaan kendaraan yang ada di Jepang dan di</li></ul>	45 menit

Indonesia. (*memberi Stimulasi*). Guru mengarahkan siswa untuk mendiskusikan dengan teman disebelahnya berkaitan dengan topik yang akan dipelajari. (*collaboration*) **Mengamati**

- Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik 「Kalian pergi ke sekolah menggunakan kendaraan apa?」 peserta didik akan saling menanggapi. (**Menanya**)
- Guru mengintruksiakan peserta didik untuk menyebutkan kendaraan apasaja yang ada di Indoensia.
- Siswa memperlihatkan video tentang terkait materi dan siswa berdiskusi dengan teman sebelahnya untuk mendapatkan informasi baru. (**Mengeksplor**) (*collaboration*)
- Peserta didik juga diperkenankan membaca referensi buku yang ada ataupun melalui internet (**Literasi**). (*mengumpulkan dan mengolah data*)  
(Guru memantau dan memastikan peserta didik mengikuti kegiatan)
- Perwakilan dari peserta didik membacakan apa yang didapat dari percakapan tersebut terkait kosakata waktu dan peserta didik yang lain mengikuti apa yang dibacakan temannya. (*mengomunikasikan*)
- Guru mengintruksika peserta didik lainnya untuk mendengarkan temannya 「*Kitte kudasai*/silakan dengarkan!」
- Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「*Hai, ii subarashii desune*/ wah, luar biasa sekali」
- Guru memberikan konfirmasi terkait apa yang disampaikan oleh peserta didik dengan cara memberikan perbaikan dan penjelasan kembali terkait apa yang disampaikan peserta didik.
- Guru mengintruksikan peserta didik untuk memperhatikan 「*Mite kudasai*/silakan perhatikan」
- Guru mengajak siswa dengan latihan mengingat kosakata dengan permainan 「Tebak kata」
  - a. Guru mengajak siswa untuk bermain tepak kata.
  - b. Guru mengintruksikan siswa untuk mendengarkan ciri-ciri dari alat tranportasi yang sudah dipelajari.
  - c. Guru menyiapkan kertas bertuliskan romaji nama-nama tranportasi yang kemudian di letakkan di atas meja.
  - d. Guru memberikan contoh terlebih dahulu.
  - e. Guru memberikan ciri-ciri alat tranportasi yang sudah dipelajari dan siswa yang bisa menebak berlari ke meja dan mencari kertas bertuliskan romaji nama-nama tranportasi yang sesuai dengan ciri-ciri yang disampaikan guru. Kemudian menunjukkan kepada

	<p>teman-temannya sambil mencupkan kosakata yang didapatkan.</p> <p>f. Peserta didik yang paling banyak menebak, akan mendapatkan hadiah dai guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「<i>Hai, ii jouzu desu/ iya, pintar sekali</i>」</li> <li>• Guru memberikan penerapan terkait kosakata sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok (terdiri dari 3-5 orang). <b>collaboration</b>)</li> <li>b. Guru memberikan kertas kepada peserta didik yang berisi gambar kendaraan dengan berbeda bentuk, warna dan jumlah.</li> <li>c. Peserta didikakan mendiskusikan terkait nama kendaraan, warna kendaraan dan jumlah kendaraan.</li> <li>d. Peserta didik akan menyampaikan terkait diskusi yang telah dilakukan. (<b>Communication</b>).</li> </ul> </li> </ul>	
<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>• Guru mengintruksikan siswa untuk menggunakan ungkapan yang sudah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya</li> </ul>	10 menit

## Pertemuan II

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan (授業の導入)</p>	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai-nilai karakter <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li> <li>• Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li> <li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li> </ul>	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan pengulangan materi minggu lalu, dengan cara memberikan gambar jam kepada peserta didik, kemudian siswa memilih gambar jam dan menyebutkan waktu dalam bahasa Jepang sesuai dengan gambar waktu yang di dapat.</li> <li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li> <li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajarannya</b> yang akan dicapai.</li> <li>• Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li> </ul>	
<p>Inti pembelajaran</p>	<p><b>B. Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta peserta didik untuk mengamati gambar-gambar kendaraan yang dibawa guru 「 <i>Mite Kudasai/silakan perhatikan!</i>」 (<i>memberi Stimulasi</i>). Guru mengarahkan siswa untuk menyebutkan arti terkait kendaraan yang sudah dipelajari. (<b>Mengamati</b>)</li> <li>• Peserta didik bertanya terkait materi yang sudah dipelajari.</li> <li>• Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik 「Jenis kendaraan apa yang kalian tahu? Kalian lebih suka menaiki kendaraan apa?」 peserta didik akan saling menanggapi. (<b>Menanya</b>)</li> <li>• Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok (terdiri dari 3-5) (<i>collaboration</i>)</li> <li>• Guru mengarahkan peserta didik untuk mendiskusikan dan mencari informasi baru terkait ungkapan yang digunakan untuk menyebutkan kendaraan yang terdapat dalam video. (<b>Mengasosiasi</b>) (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>)</li> <li>• Peserta didik juga diperbolehkan untuk membaca referensi yang ada di buku maupun internet (<b>Literasi</b>) Guru memantau dan memastikan peserta didik mengikuti kegiatan)</li> <li>• Peserta didik menyampaikan hasil diskusi serta memberikan kesimpulan terkait hasil diskusi yang dilakukan secara bergantian dan kelompok yang lain saling menanggapi. (<b>Creativity and Inovation</b>), (<b>Communication</b>). (<i>memverifikasi dan menyimpulkan</i>)</li> <li>• Guru mengkonfirmasi hasil diskusi siswa dengan menuliskan di papan tulis dan menjelaskan lebih detail.</li> <li>• Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat ungkapan yang digunakan untuk menyebutkan kendaraan dengan kelompoknya.</li> <li>• Guru memberikan latihan penerapan terkait materi dengan dengan permainan 「Kotak Misteri」       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menyiapkan beberapa gambar kendaraan, kemudian dimasukkan di dalam kotak yang diletakkan diatas meja</li> <li>b. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok</li> </ol> </li> </ul>	<p>45 menit</p>

	<p>c. Guru mengintruksikan setiap kelompok siswa untuk berbaris berjajar kebelakang.</p> <p>d. Guru menjelaskan cara bermain pada siswa.</p> <p>e. Siswa yang paling depan di setiap kelompok memilih gambar di kotas misteri</p> <p>f. Kemudian siswa harus membuat ungkapan yang sudah dipelajari sesuai dengan gambar.</p> <p>g. Siswa yang sudah bisa menjawab berlari berdiri di depan, bagi siswa yang tidak bisa membuat ungkapan harus mencari teman kelompoknya yang mau menggantikan tugasnya. Kemudian siswa yang kalah kembali ke belakang barisan kelompoknya</p> <p>h. Permainan dilanjutkan kepada anak barisan nomor dua</p> <p>i. Permainan terus diulangi sampai kelompok yang lebih dulu berbaris didepan yang menjadi pemenangnya.</p> <p>j. Perwakilan dari kelompok yang kalah akan diberikan hukuman dengan melakukan percakapan sesuai dengan gambar yang dipilih guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「<i>Hai, ii jouzu desu/ iya, pintar sekali</i>」</li> </ul>	
<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>• Guru mengintruksikan siswa untuk menggunakan ungkapan yang sudah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Guru menginstrusikan untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya</li> </ul>	

## J. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

- b. Penilaian sikap : Observasi/Pengamatan
- c. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
- d. Penilaian keterampilan : Unjuk Kerja/Praktik

### i. Bentuk Penilaian

- 1. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik
- 2. Tes Pemahaman : Isian
- 3. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

Instrumen penilaian (*Terlampir*)

## Lampiran-lampiran RPP

### a. Penilaian melalui observasi

Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik

Hari/ tanggal :

Tema : Norimono

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama	Kreatif				Percaya diri				Kerja sama			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1													
2													

Keterangan:

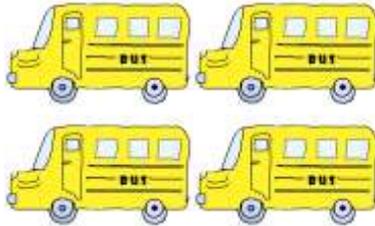
- BT (belum nampak) jika belum menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas.
- MT (mulai tampak) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten
- MB (mulai berkembang) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh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

2. Penilaian Pengetahuan Melalui Tes Tulis (Isian)

SOAL

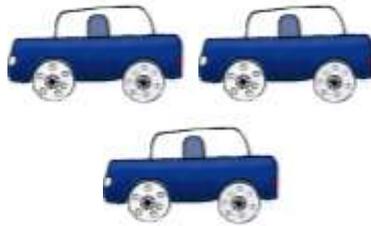
Isilah keterangan jenis kendaraan, warna dan jumlah (angka) dalam bahasa Jepang sesuai dengan gambar dibawah ini !!

1.



Kendaraan : Kuruma  
Jumlah : Yon Dai

2.



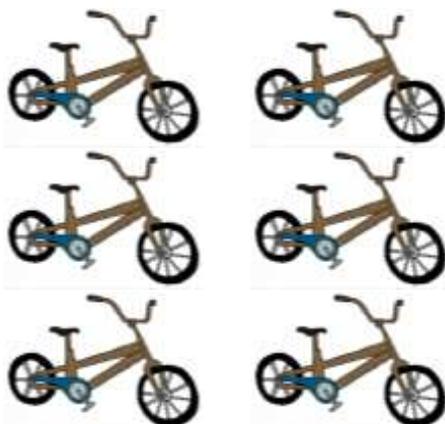
Kendaraan :  
Jumlah :

3.

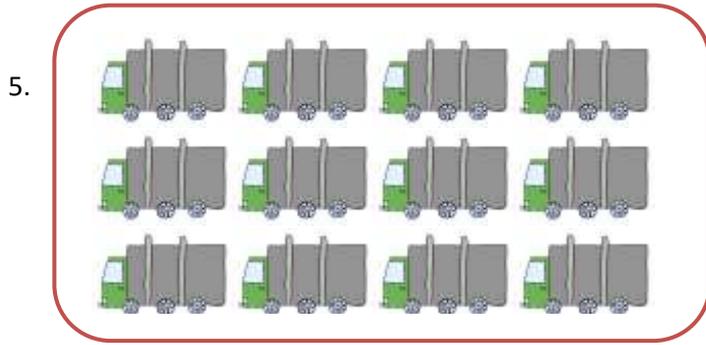


Kendaraan :  
Jumlah :

4.



Kendaraan :  
Jumlah :



Kendaraan :  
Jumlah :

Catatan : “*Dai*” digunakan untuk menyatakan jumlah unit/mesin

Rubrik Penilaian

Uraian	Skor
Jawaban benar dan penulisan rapi	2
Jawaban salah dan penulisan rapi	1
Jawaban salah dan penulisan kurang rapi	0
$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor}}{10} \times 100$	

3. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Peserta didik secara individu atau berkelompok dapat menjelaskan kendaraan dan alat transportasi berdasarkan permainan kelompok yang dilakukan. Peserta didik akan mengambil gambar dan membuat ungkapan sederhana yang disesuaikan dengan gambar yang diberikan, lengkap dengan memberikan informasi kepada orang lain.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok.....

Materi : Norimono

Kriteria	Skor				Penilaian
	Sangat Bagus : poin 4	Bagus : poin 3	Lolos : poin 2	Gagas : poin 1	
Kelancaran	Penyampaian sangat lancar	Ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar, namun makna dapat dipahami.	Penyampaian dilakukan tersendat-sendat, sehingga makna kurang dipahami	Penyampaian sangat tersendat-sendat sehingga makna tidak	Skor maksimal 4

				dapat dipahami.	
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 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
Tata bahasa	Dapat menggunakan tata bahasa dengan leluasa sesuai kondisi.	Dapat menggunakan tata bahasa yang sering digunakan sesuai kondisi.	Hanya dapat menggunakan tata bahasa sederhana.	Terdapat kesalahan mendasar dalam tata bahasa, namun dapat dipahami apa yang ingin diutarakan.	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.
	$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$				

### Lampiran materi

#### ❖ Kosakata

Kosakata	Arti
Kuruma	Mobil
Jitensha	Sepeda
Baiku	Sepeda Motor
Densha	Kereta Api
Basu	Bus
Takushii	Taksi
Torakku	Truk
Chikatetsu	Kereta Api Bawah Tanah

Ungkapan yang digunakan

- (?) nande gakkou e ikimasuka.
- (+) jitenshade gakkou e ikimasu

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah :  
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang  
Kelas :  
Materi Pokok : Kyoushitsu  
Alokasi Waktu : 2 x 70 menit (2 Pertemuan)

### 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-4 (Pengetahuan):Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural,dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu diri sendiri, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-bendayang dijumpainya di rumah, dsekolah, dan di tempat bermain anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

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

3.3 Memahami informasi mengenai nama benda di kelas dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.

- 4.3 Menggunakan ungkapan yang menyatakan benda di kelas secara lisan maupun tertulis dalam bahasa Jepang dengan ungkapan yang baik dan benar.

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.3.1 Mengenal kosakata mengenai nama benda di kelas dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
- 3.3.2 Dapat menyebutkan nama benda di kelas dalam bahasa Jepang.
- 3.3.3 Mengenal ungkapan yang digunakan mengenai nama benda di kelas dalam bahasa Jepang.
- 3.3.4 Dapat memahami informasi mengenai nama benda di kelas dalam bahasa Jepang
- 4.3.1 Dapat menggunakan ungkapan yang digunakan tentang nama benda di kelas dalam bahasa Jepang

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pendekatan saintifik dengan model *discovery Learning*, peserta didik mampu mengidentifikasi, menentukan, mengemukakan informasi, dan mengenal kosakata mengenai nama benda di kelas dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang. Sehingga peserta didik dapat menggunakan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan mengembangkan sikap komunikatif, santun, jujur, peduli, percaya diri, kreatif dan bertanggung jawab, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi (4C).
2. Melalui metode permainan peserta didik mampu untuk menyebutkan nama benda di kelas dalam bahasa Jepang.
3. Melalui model *discovery learning* didik mampu mengenal ungkapan yang digunakan mengenai benda-benda yang ada di dalam kelas melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari atau permasalahan yang dikaitkan dengan pengetahuan yang telah dan akan dipelajari.
4. Melalui *Coopertive Leraning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya memahami informasi mengenai nama benda di kelas dalam bahasa Jepang.
5. Melalui *Coopertive Leraning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya dalam menggunakan ungkapan yang digunakan tentang nama benda di kelas dalam bahasa Jepang yang dapat dilakukan di suatu tempat sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun.

PPK bekerja sama,  
komunikatif, percaya  
diri dan santun

## D. Materi Pembelajaran

Materi (*terlampir*)

## E. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Discovery Learning, Cooperative learning,*

Strategi : *Drill, permainan,*

F. Media : Video, Laptop LCD Proyektor, lagu

G. Sumber :

H. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan I

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan (授業の導入)	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nilai-nilai karakter<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li><li>• Berdoa</li><li>• Guru menanyakan kabar peserta didik: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li><li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik. Dalam mengabsen guru memanggil nama peserta didik dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li></ul></li></ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li><li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li><li>• Guru memberikan pengulangan materi minggu lalu, dengan cara memstimulasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik.</li><li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li><li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li><li>• Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li></ul>	15 menit
Inti pembelajaran	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru meminta peserta didik untuk mengamati sebuah gambar terkait perbedaan keadaan kelas yang ada di Jepang dan di Indonesia 「<i>Mite kudasai</i>/silakan perhatian!」 (<i>memberi Stimulasi</i>). Guru mengarahkan</li></ul>	45 menit

	<p>peserta didik untuk mendiskusikan dengan teman disebelahnya berkaitan dengan topik yang akan dipelajari.</p> <p><b>(collaboration) Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik 「Menurut kalian apa yang membedakan keadaan ruang kelas di Jepang dan di Indonesia?» peserta didik saling menanggapi terkait perbedaan ruang kelas di Jepang dan di Indonesia.</li> <li>• Peserta didik akan menanggapi terkait gambar yang diberikan dengan mengungkapkan pedapatnya.</li> <li>• Peserta didik memperlihatkan video terkait materi dan peserta didik berdiskusi dengan teman sebelahnya untuk mendapatkan informasi baru. Peserta didik diminta menuliskan kosakata dan artinya dalam bahasa Indonesia</li> </ul> <p><b>(collaboration) Mengeksplor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik juga diperkenankan membaca referensi buku yang ada ataupun melalui internet <b>(Literasi)</b>. <i>(mengumpulkan dan mengolah data)</i> (Guru memantau dan memastikan peserta didik mengikuti kegiatan)</li> <li>• Perwakilan dari peserta didik membacakan apa yang didapat dari video tersebut terkait kosakata nama-nama benda di kelas dan perserta didik yang lain mengikuti apa yang dibacakan temannya. <i>(mengomunikasikan)</i></li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「<i>Hai, ii subarashii desune/ wah, luar biasa sekali</i>」</li> <li>• Guru memberikan konfirmasi terkait apa yang disampaikan oleh peserta didik dengan cara memberikan perbaikan terkait apa yang disampaikan peserta didik dan memberikan penjelasan menggunakan benda-benda asli yang ada disekitar ruang kelas.</li> <li>• Guru megintruksikan peserta siswa untuk mendengarkan 「<i>Kiite kudasai/silakan dengarkan!</i>」</li> <li>• Guru memberikan latihan mengingat kosakata dengan permainan (Ayo berikan arahan tepat)       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok dan mengintruksikan untuk duduk dengan kelompoknya</li> <li>b. Guru meletakkan 3 kursi di depan</li> <li>c. Guru mengintruskikan 1 perwakilan kelompok untuk duduk di depan membelakangi papan tulis</li> <li>d. Guru menjelaskan aturan permainan</li> <li>e. Guru akan menuliskan kosakata tentang benda di kelas dengan huruf romaji dalam bahasa Jepang, kemudian teman kelompoknya memberikan arahan dalam bahasa Indonesia, dan teman yang duduk di depan harus menjawab dalam bahasa Jepang begitupun sebaliknya.</li> <li>f. Permainan terus diulangi sampai semua peserta didik mendapat giliran</li> </ol> </li> </ul>	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<p>g. Yang paling cepat menjawab mendapatkan poin dan kelompok yang paling banyak poinnya yang menjadi pemenangnya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「<i>Hai, ii jouzu desu/ iya, pintar sekali</i>」</li> </ul>	
<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi peserta didik yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh peserta didik</li> <li>• Guru mengintruksikan peserta didik untuk menggunakan ungkapan yang sudah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya</li> </ul>	10 menit

## Pertemuan II

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan (授業の導入)</p>	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai-nilai karakter <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Guru menanyakan kabar peserta didik: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li> <li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik. Dalam mengabsen guru memanggil nama peserta didik dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li> <li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li> <li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li> <li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li> <li>• Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li> </ul>	15 menit
<p>Inti pembelajaran</p>	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjukkan benda-benda asli yang ada disekitar kelas dan peserta didik mengamati benda apa saja yang</li> </ul>	45 menit

	<p>diperlihatkan guru. (<i>memberi Stimulasi</i>). Guru mengarahkan peserta didik untuk menyebutkan bahasa Jepang terkait benda yang ditunjukkan guru. <b>(Mengamati)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengintruksikan peserta didik untuk menjawab apa saja benda yang ditunjuk guru 「Kotaete kudasai/silakan dijawab!」</li> <li>• Peserta didik bertanya terkait materi yang sudah dipelajari. <b>(Menanya)</b></li> <li>• Guru memberikan gambar yang berisi sebuah percakapan.</li> <li>• Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok (terdiri dari 3-5). <b>(collaboration)</b></li> <li>• Guru mengarahkan peserta didik untuk mendiskusikan dan mencari informasi baru terkait ungkapan yang digunakan untuk menyebutkan nama-nama benda di kelas. <b>(Critical Thinking and Problem Solving)</b></li> <li>• Peserta didik menyampaikan hasil diskusi serta memberikan kesimpulan terkait hasil diskusi yang dilakukan secara bergantian dan kelompok yang lain saling menanggapi. <b>(Creativity and Inovation), (Communication)</b>. (<i>memverifikasi dan menyimpulkan</i>)</li> <li>• Guru mengkonfirmasi hasil diskusi peserta didik dengan menuliskan di papan tulis dan menjelaskan lebih detail.</li> <li>• Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat ungkapan yang digunakan untuk menyebutkan nama-nama benda di kelas dengan kelompoknya.</li> <li>• Guru memberikan penerapan terkait materi dengan dengan permainan 「Mengabsen Benda 」       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan kertas bergambar terkait benda di kelas kepada siswa secara acak yang digunakan sebagai nama dalam permainan ini.</li> <li>b. Kemudian guru akan mengabsen dengan menyebutkan nama benda di kelas dalam bahasa Jepang. Siswa yang membawa gambar sesuai dengan nama benda yang disebutkan oleh guru, harus mengangkat tangan dan mengatakan “Hai” disertai arti dari benda dan menyebutkan nama benda sesuai dengan ungkapan yang ajarkan. Permainan dilakukan secara bergiliran sehingga setiap anak mendapat mengalaminya</li> </ol> </li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「Hai, ii jouzu desu/ iya, pintar sekali</li> </ul>	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi peserta didik yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh peserta didik</li> <li>• Guru mengintruksikan peserta didikuntuk menggunakan ungkapan yang sudah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Guru menginstrusikan untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya</li> </ul>	<p>11</p>
--------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------

## I. Penilaian

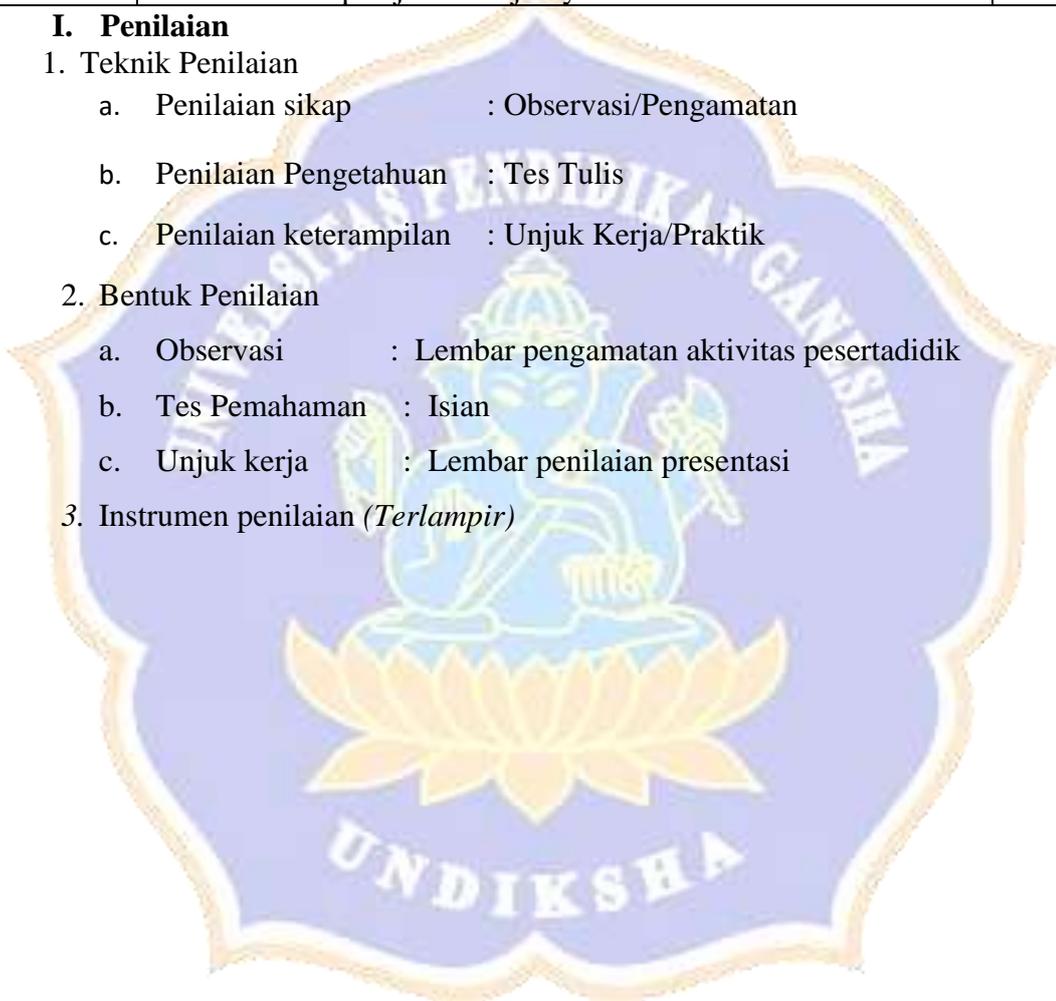
### 1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap : Observasi/Pengamatan
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
- c. Penilaian keterampilan : Unjuk Kerja/Praktik

### 2. Bentuk Penilaian

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik
- b. Tes Pemahaman : Isian
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

### 3. Instrumen penilaian (*Terlampir*)



## Lampiran-lampiran RPP

### 1. Penilaian melalui observasi

Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik

Hari/ tanggal :

Tema : Kyoushitsu

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama	Kreatif				Percaya diri				Kerja sama			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1													
2													

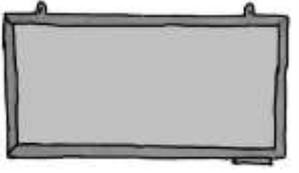
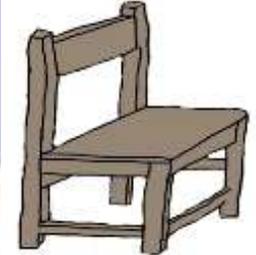
Keterangan:

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

## 2. Penilaian Pengetahuan Melalui Tes Tulis (Isian)

### SOAL

Buatlah ungkapan sesuai dengan gambar yang berikan, kemudian berikan jawaban sesuai dengan gambar!!

	<p>A: Kore wa nan desuka. B: <u>Hon</u> desu.</p>
	<p>A: B:</p>
	<p>A: B:</p>
	<p>A: B:</p>
	<p>A: B:</p>

### Rubrik Penilaian

Uraian	Skor
Jawaban benar dan penulisan benar	2
Jawaban benar dan penulisan salah	1
Jawaban salah dan penulisan kurang rapi	0
$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor}}{10} \times 100$	

### 3. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja

Rancangan soal: Peserta didik secara individu atau berkelompok dapat menjelaskan nama-nama benda di kelas berdasarkan percakapan sederhana yang disesuaikan dengan gambar yang diberikan, lengkap dengan bagaimana cara menanyakan dan memberikan informasi kepada orang lain.

#### Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok: .....

Materi :Menyebutkan benda-benda di kelas

Kriteria	Skor				Penilaian
	Sangat Bagus : poin 4	Bagus : poin 3	Lolos : poin 2	Gagas : poin 1	
Kelancaran	Penyampaian sangat lancar	Ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar, namun makna dapat dipahami.	Penyampaian dilakukan tersendat-sendat, sehingga makna kurang dipahami	Penyampaian sangat tersendat-sendat 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 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
Tata bahasa	Dapat menggunakan tata bahasa dengan	Dapat menggunakan tata bahasa yang sering	Hanya dapat menggunakan tata bahasa sederhana.	Terdapat kesalahan mendasar dalam tata bahasa, namun dapat	Skor maksimal 4.

	leluasa sesuai kondisi.	digunakan sesuai kondisi.		dipahami apa yang ingin diutarakan.	
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.
	$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$				

❖ **Kosakata**

Kokuban	Papan tulis	Mado	Jendela
Kokubankeshi	Penghapus papan	Doa	Pintu
Chouku	Kapur tulis	Karendaa	Kalender
Tsukue	Meja	E	Gambar
Isu	Kursi	Chizu	Peta
Shashin	Foto	Kabin	Pas Bunga
Gomibako	Sampah	Houki	Sapu
Maakaa	Spidol	Hon	Buku
Nooto	Catatan harian	Jisho	Kamus
Kyoukasho	Buku pelajaran	Kami	Kertas
Pen	Pulpen	Monosashi	Penghapus
Fudebako	Kotak pensil	Monosashi	Penggaris
Tokei	Jam	Eakon	AC

• **Ungkapan**

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

**Gambar ruang kelas SD di Indonesia**



Gambar keadaan ruang kelas di Jepang



Sumber : <https://image.app.goo.gl/JQ8WgUH7GiKaF2j58>

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah :  
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang  
Kelas :  
Materi Pokok : Gakkou  
Alokasi Waktu : 2 x 70 menit (2 Pertemuan)

### 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-4 (Pengetahuan) : Memahami pengetahuan factual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara: a) mengamati, b) menanya, c) mencoba berdasarkan rasa ingin tahu diri sendiri, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

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

3.3 Memahami informasi mengenai nama ruangan di sekolah dan pengenalan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.

- 4.3 Memahami informasi mengenai nama ruangan di sekolah dan pengenalannya  
ungkapan perintah dalam bahasa Jepang

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.3.1 Mengenal kosa kata mengenai nama ruangan di sekolah dan ungkapan perintah dalam bahasa Jepang.
- 3.3.2 Dapat menyebutkan nama ruangan di sekolah dalam bahasa Jepang.
- 3.3.3 Mengenal ungkapan yang digunakan mengenai nama ruangan di sekolah dalam bahasa Jepang.
- 3.3.4 Dapat memahami informasi mengenai nama ruangan di sekolah dalam bahasa Jepang.
- 4.3.1 Dapat menggunakan ungkapan tentang nama ruangan di sekolah dalam bahasa Jepang.

### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui pendekatan saintifik dengan model *discovery learning*, peserta didik mampu mengidentifikasi, menentukan, mengemukakan informasi, dan mengenal terkait nama-nama ruang di sekolah dalam bahasa Jepang. Sehingga peserta didik dapat menggunakan sesuai dengan fungsi sosialnya dengan mengembangkan sikap komunikatif, santun, jujur, peduli, percaya diri, kreatif dan bertanggung jawab, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi (4C).
2. Melalui permainan “Katak Berbisik” peserta didik mampu untuk menyebutkan nama ruangan di sekolah dalam bahasa Jepang
3. Melalui model *discovery learning* peserta didik mampu mengenal ungkapan yang digunakan mengenai nama ruangan di sekolah dalam bahasa Jepang. melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari atau permasalahan yang dikaitkan dengan pengetahuan yang telah dan akan dipelajari.
4. Melalui *Coopertive Learning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya dalam memahami informasi mengenai nama ruangan di sekolah dalam bahasa Jepang.
5. Melalui *Coopertive Learning* peserta didik mampu bekerjasama dengan temannya menggunakan ungkapan tentang nama ruangan di sekolah dalam

bahasa Jepang yang dapat dilakukan di suatu tempat sesuai dengan fungsi sosialnya dengan komunikatif, percaya diri, kreatif dan santun.

PPK bekerja sama, komunikatif, percaya diri dan santun

### E. Materi Pembelajaran

Materi (*terlempir*)

### F. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Discovery Learning, Cooperative learning,*

Strategi : *Drill, permainan, tanya jawab, role play*

G. Media : Video, Laptop LCD Proyektor, lagu

H. Sumber :

### I. Kegiatan Pembelajaran

#### Pertemuan I

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan (授業の導入)	<p>a. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai-nilai karakter               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li> <li>• Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li> <li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li> <li>• Guru memberikan pengulangan materi minggu lalu, dengan cara memberikan siswa kuis terkait materi benda-benda di kelas.</li> <li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li> <li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajaran</b> yang akan dicapai.</li> </ul>	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li> </ul>	
<p>Inti pembelajaran</p>	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengintruksikan peserta didik untuk mengamati sebuah gambar terkait denah ruang yang ada di sekolah 「 <i>Mite kudasai/sialakan perhatikan!</i> 」 (<i>memberi Stimulasi</i>). Guru mengarahkan siswa untuk mendiskusikan dengan teman disebelahnya berkaitan dengan topik yang akan dipelajari. (<i>collaboration</i>)<b>Mengamati</b></li> <li>• Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik 「 Apa kalian tahu ruangan apa saja yang ada di sekolah? 」 dan peserta didik saling menanggapi. <b>Menanya</b></li> <li>• Guru memperlihatkan video tentang terkait materi dan siswa berdiskusi dengan teman sebelahnya untuk mendapatkan informasi baru terkait kosakata baru dan artinya. (<i>collaboration</i>) <b>Mengeksplor</b></li> <li>• Guru mengintruksikan peserta didik untuk memperhatikan kembali video yang ditampilkan 「 <i>Mouichido mite kudasai/silakan perhatikan sekali lagi!</i> 」</li> <li>• Peserta didik juga diperkenankan membaca referensi buku yang ada ataupun melalui internet (<i>Literasi</i>). (<i>mengumpulkan dan mengolah data</i>) (Guru memantau dan memastikan peserta didik mengikuti kegiatan)</li> <li>• Perwakilan dari peserta didik membacakan apa yang didapat dari video tersebut terkait kosakata ruang di sekolah dan peserta didik yang lain mengikuti apa yang dibacakan temannya. (<i>mengomunikasikan</i>)</li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「 <i>Hai, ii subarashii desune/ wah, luar biasa sekali</i> 」</li> <li>• Guru memberikan konfirmasi terkait apa yang disampaikan oleh peserta didik dengan cara memberikan perbaikan terkait apa yang disampaikan peserta didik.</li> <li>• Guru memberikan latihan mengingat kosakata dengan permainan (Katak Berbisik)       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok dan mengintruksikan untuk duduk dengan kelompoknya</li> <li>b. Guru mengintruksikan siswa untuk untuk berbaris kebelakang berkelompok, kemudian berjongkok seperti katak.</li> <li>c. Tiap anak dalam kelompok diberi jarak kurang lebih 1 meter</li> <li>d. Permainan katak berbisik membutuhkan seorang pemimpin (bisa dilakukan oleh guru) yang akan</li> </ol> </li> </ul>	<p>45 menit</p>

	<p>membisikkan sebuah kalimat pada anak paling belakang setiap kelompok.</p> <p>e. Pemain yang pertama kali mendengar harus menyampaikan dengan pemain berikutnya dengan cara melompat seperti kata dan berbisik, begitu seterusnya sambung menyambung</p> <p>f. Pemain terakhir yang mendengar harus melompat mengambil spidol di depannya dan melompat menuju papan tulis dan menuliskan apa yang di dengar</p> <p>g. Kelompok yang paling cepat dan benar menebak yang menjadi pemenangnya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「Hai, ii jouzu desu/ iya, pintar sekali」</li> <li>• Guru memberikan penerapan terkait kosakata dengan langkah-langkah sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan peserta didik lembar kertas yang berisi gambar ruang di sekolah.</li> <li>b. Peserta didik akan mengerjakan secara mandiri terkait gambar ruangan di sekolah yang diberikan dengan menuliskan bahasa Jepang nama ruang di sekolah sesuai gambar.</li> <li>c. Perwakilan dari peserta didik akan menyampaikan hasilnya dengan membacakan menunjukkan gambar dan menyebutkan bahasa Jepangnya.</li> </ul> </li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「Hai, ii jouzu desu/ iya, pintar sekali」</li> </ul>	
<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>• Guru mengintruksikan siswa untuk menggunakan ungkapan yang sudah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya</li> </ul>	10 menit

## Pertemuan II

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan (授業の導入)</p>	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai-nilai karakter</li> <li>• Guru mengucapkan salam <i>aisatsu</i> kepada peserta didik dan mengajak peserta didik mengucapkan salam kembali, seperti “<i>Ohayou Gozaimasu</i>”</li> </ul>	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa</li> <li>• Guru menanyakan kabar siswa: 「Apakah kabar kalian? Apa kalian sehat hari ini?」</li> <li>• Guru mengecek kehadiran siswa. Dalam mengabsen guru memanggil nama siswa dengan menambahkan kata sandang “<i>San</i>”</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan <b>apersepsi</b> terkait materi yang akan diajarkan.</li> <li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran dan kompetensi dasar.</li> <li>• Guru memberikan <b>penguatan</b> kepada peserta didik.</li> <li>• Guru memberikan informasi <b>tujuan pembelajarannya</b> yang akan dicapai.</li> <li>• Guru menyampaikan skenario pembelajaran yang akan dilakukan di kelas</li> </ul>	
<p style="text-align: center;">Inti pembelajaran</p>	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta peserta didik untuk mengamati gambar-gambar terkait gambar ruang di di sekolah 「<i>Mite kudasai</i>/silakan perhatikan gambarnya!」 . Kemudian mengintruksikan peserta didik untuk menyebutkan bahasa Jepang dari gambar yang di tunjukan guru. (<b>Mengamati</b>)</li> <li>• Peserta didik bertanya terkait materi yang sudah diberikan. (<b>Menanya</b>)</li> <li>• Guru menampilkan dan mengintruksikan siswa untuk mengamati video 「<i>Moichido mite kudasai</i>/silakan lihat sekali lagi!」 .</li> <li>• Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok (terdiri dari 3-5). (<b>collaboration</b>)</li> <li>• Guru mengarahkan peserta didik untuk mendiskusikan dan mencari informasi baru terkait ungkapan yang digunakan untuk menyebutkan ruang di sekolah. (<b>Mengeksplor</b>) (<b>Critical Thinking and Problem Solving</b>)</li> <li>• Peserta didik juga diperbolehkan membaca referensi dari buku yang ada maupun dari sumber lain. (<b>Literasi</b>)</li> <li>• Peserta didik menyampaikan hasil diskusi serta memberikan kesimpulan terkait hasil diskusi yang dilakukan secara bergantian dan kelompok yang lain saling menanggapi. (<b>Creativity and Inovation</b>), (<b>Communication</b>). (<i>memverifikasi dan menyimpulkan</i>)</li> <li>• Guru mengkonfirmasi hasil diskusi siswa dengan menuliskan di papan tulis dan menjelaskan lebih detail.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">45 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat ungkapan yang digunakan untuk menyebutkan ruang di sekolah dengan kelompoknya.</li> <li>• Guru memberikan penerapan dengan mengajak <i>role play</i>. <i>Role play</i> ini dilakukan dengan mengajak siswa untuk memerankan siswa yang bertanya kepada siswa lainnya mengenai dimana keberadaan dari temannya. Alasan menggunakan <i>role play</i> pada materi ini karena cerita yang digunakan sering kali dipakai dalam kehidupan sehari-hari. <b>(Menerapkan pembelajaran HOTS)</b></li> <li>• Peserta didik lainnya diminta untuk mengomentari terkait penampilan yang dilakukan temannya.</li> <li>• Guru memberikan penguatan kepada peserta didik 「Hai, ii jouzu desu/ iya, pintar sekali」</li> </ul>	
<p>Penutup (まとめ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan</li> <li>• Guru menjelaskan hal-hal yang masih dianggap kurang dimengerti oleh siswa</li> <li>• Guru mengintruksikan siswa untuk menggunakan ungkapan yang sudah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Guru menginstruksikan untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya</li> </ul>	

## J. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap : Observasi/Pengamatan
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis dan Tanya Jawab
- c. Penilaian keterampilan : Unjuk Kerja/Praktik

### 2. Bentuk Penilaian

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik
- b. Tes Pemahaman : Isian dan lembar tanya jawab
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian presentasi

### 3. Instrumen penilaian (*Terlampir*)

## Lampiran-lampiran RPP

### 1. Penilaian melalui observasi

Lembar pengamatan aktivitas pesertadidik

Hari/ tanggal :

Tema :Gakkou

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama	Kreatif				Percaya diri				Kerja sama			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1													
2													

Keterangan:

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

2. Penilaian Pengetahuan Melalui Tes Tulis dan Tanya Jawab

a. Isian (kosakata)

	<p>Kouchousitsu</p>
	
	
	
	

Rubrik Penilaian

Uraian	Skor
Jawaban benar dan penulisan rapi	2
Jawaban salah dan penulisan rapi	1
Jawaban salah dan penulisan kurang rapi	0
$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor}}{10} \times 100$	

b. Lembar penilaian melalui tanya jawab

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok : .....

Kelas : .....

No	Kategori	Skor	Alasan
1.	Apakah ungkapan dan pola kalimat yang digunakan sudah sesuai ?		
1.	Apakah keterkaitan antara pertanyaan dan jawaban sudah sesuai?		
3.	Waktu menjawab pertanyaan cepat?		
<b>Jumlah</b>			

**Kriteria:**

5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang, dan 1 = sangat kurang

**3. Penilaian Keterampilan/Unjuk Kerja**

Rancangan soal: Peserta didik secara individu atau berkelompok dapat menanyakan dan menjelaskan nama-nama benda di kelas berdasarkan permainan kelompok yang dilakukan, lengkap dengan bagaimana cara menanyakan dan memberikan informasi kepada orang lain.

Rubrik Penilaian

Nama peserta didik/kelompok : .....

Materi : Gakkou

Kriteria	Skor	Penilaian
----------	------	-----------

	Sangat Bagus : poin 4	Bagus : poin 3	Lolos : poin 2	Gagas : poin 1	
Kelancaran	Penyampaian sangat lancar	Ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar, namun makna dapat dipahami.	Penyampaian dilakukan tersendat-sendat, sehingga makna kurang dipahami	Penyampaian sangat tersendat-sendat 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 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
Tata bahasa	Dapat menggunakan tata bahasa dengan leluasa sesuai kondisi.	Dapat menggunakan tata bahasa yang sering digunakan sesuai kondisi.	Hanya dapat menggunakan tata bahasa sederhana.	Terdapat kesalahan mendasar dalam tata bahasa, namun dapat dipahami apa yang ingin diutarakan.	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.
	$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$				

## Lampiran materi

### ❖ Kosakata

Kosakata	Arti	Kosakata	Arti
Kouchoushitsu	Ruang Kepala Sekolah	Shokudou	Kantin
Shokuinshitsu	Ruang Guru	Toire	Toilet
Toshoshitsu	Ruang Perpustakaan	Hokenshitsu	UKS
Jimushitsu	Ruang Tata Usaha	Kantin	Kantin
Taiikukan	Gedung Olahraga	Kyoushitsu	Ruang kelas

### • Ungkapan

- (?) Ayuwa doko desua.
- (+) Shokuinshitsu desu.

# DENAH SEKOLAH



## Lampiran 10. Riwayat Hidup

### Riwayat Hidup



Ni Nengah Sukni lahir di Tanah Lengis, 06 Juli 1998.

Penulis merupakan anak kelima dari pasangan suami istri I Wayan Durma dan Ni Ketut Nerti. Kini penulis tinggal di Desa Ababi, Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem. Penulis menyelesaikan pendidikan SD di SD N 6 Ababi, kemudian penulis melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP N 1

Abang. Penulis juga menyelesaikan sekolah menengah atas di SMA Parisada Amlapura dan lulus tahun 2016. Setelah lulus sekolah menengah atas, penulis melanjutkan pendidikannya pada jenjang S1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Dan dari tahun 2016 sampai dengan menyelesaikan skripsi ini penulis tercatat sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Ganesha.