



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
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 : 538/UN48.7.1/DT/2025

10 Februari 2025

Perihal : **Permohonan Izin Observasi**

Yth. Kepala SMK Negeri 2 Singaraja di Singaraja

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

Nama : LUH PUTU SUYASMI
NIM : 2112061012
Jurusan : Bahasa Asing
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jenjang : S1
Tahun Akademik : 2024/2025

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,

Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi
NIP. 198104192006042002

Tembusan:

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Koorprodi. Pendidikan Bahasa Jepang
3. Sub Bagian Pendidikan FBS



ပိဗ်းၵိၵ်ႉပူၼ်ႉသိၵ်ႉလၢၼ်း
PEMERINTAH PROVINSI BALI
 သိၵ်ႉပိၵ်ႇသိၵ်ႉၵိၵ်ႉပိၵ်ႇသိၵ်ႉၵိၵ်ႉ
DINAS KEPENDIDIKAN KEMUDAAN DAN OLAHRAGA
 ၵၢၼ်ႉလၢၼ်ႉၵိၵ်ႉပိၵ်ႇသိၵ်ႉ



SMK NEGERI 2 SINGARAJA

လၢၼ်ႉၵိၵ်ႉၵိၵ်ႉသိၵ်ႉပိၵ်ႇသိၵ်ႉၵိၵ်ႉပိၵ်ႇသိၵ်ႉၵိၵ်ႉပိၵ်ႇသိၵ်ႉၵိၵ်ႉ

Jalan Srikandi No. 09 Singaraja, Bali 81151 ☎ Telepon : (0362) 23217

E-Mail. smkn2singaraja@gmail.com | 🌐 Website. www.smkn2singaraja.sch.id

SURAT KETERANGAN

No. **B. B.10.000/156/SMKN2SGR/DIKPORA**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Singaraja Kabupaten Buleleng menerangkan :

N A M A : Luh Putu Suyasmi
 N I M : 2112061012
 PROGRAM STUDI : Pendidikan Bahasa Jepang
 JURUSAN : Bahasa Asing
 UNIVERSITAS : Pendidikan Ganesha

Memang benar yang tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian dengan judul “ Implementasi Metode *Role Play* Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Siswa Kelas XII Jurusan Akomodasi Perhotelan ” di *SMK Negeri 2 Singaraja*, pada tanggal 10 Pebruari dan 17 pebruari 2025. Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bali, 21 Pebruari 2025

Ditandatangani secara elektronik oleh :
 KEPALA SEKOLAH
Ni Ketut Wisiani, S.Pd.,M.Si.
 NIP. 19680609 199003 2 005



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSN



LAMPIRAN

Lampiran 01

PEDOMAN WAWANCARA 1

1. Apa yang menjadi dasar pertimbangan bapak memilih metode *role play* ?
2. Pada saat seperti apa bapak perlu menggunakan metode *role play* dalam pembelajaran ?
3. Model *role play* seperti apa yang bapak lakukan ? Apakah *role play* sebagian atau *role play* penuh seperti naskah, peran dan situasi telah bapak tentukan ?
4. Berapa lama waktu yang bapak berikan untuk siswa mempraktekan *role play* di setiap kelompok ?
5. Berapa kali bapak memberikan praktek *role play* kepada siswa dan berapa pertemuan dilaksanakan kegiatan praktek *role play* dalam satu materi
6. Bagaimana proses manajemen kelas yang bapak gunakan ketika menerapkan metode *role play* ? dan mengapa seperti itu ?
7. Materi seperti apa yang bapak pilih sebagai materi yang perlu menggunakan metode *role play* dan mengapa ?
8. Bagaimana cara bapak mengetahui metode ini berhasil atau tidak atau evaluasi seperti apa yang bapak gunakan serta solusi apa yang akan bapak berikan terkait siswa yang masih mengalami kendala terkait metode ini ?
9. Berdasarkan apa bapak mempertimbangkan topik *role play* yang di gunakan ?
10. Apakah saat metode ini digunakan dilakukan proses perekaman dari praktek siswa ?
11. Berapa jumlah kelas yang bapak ampu dan berapa jumlah siswa dalam satu kelas ?
12. Berapa lama bapak memerlukan waktu praktek *role play* dan berapa banyak kelompok dan pertemuan untuk metode ini?

13. Bagaimana proses nya berlangsung mulai dari donyou, kihon,oyou renshuu?

| NO | PERTANYAAN | JAWABAN |
|----|---|--|
| 1. | Apa yang menjadi dasar pertimbangan bapak memilih metode <i>role play</i> ? | Karena metode ini yang menurut saya paling cocok digunakan untuk melatih kosakata dan keterampilan siswa dalam berbicara <i>Bahasa Jepang</i> dalam konteks perhotelan, selain itu juga dengan metode ini siswa tidak hanya belajar berbicara namun juga belajar percaya diri untuk tampil di depan kelas. |
| 2. | Pada saat seperti apa bapak perlu menggunakan metode <i>role play</i> dalam pembelajaran ? | Pada saat metode konvensional kurang dipahami siswa sehingga dengan metode ini siswa jadi lebih memiliki gambaran akan materi yang diterima secara nyata. |
| 3. | Model <i>role play</i> seperti apa yang bapak lakukan ? Apakah <i>role play</i> sebagian atau <i>role play</i> penuh seperti naskah, peran dan situasi telah bapak tentukan ? | Untuk Model <i>role play</i> nya saya menyiapkan terlebih dahulu naskah yang sudah saya bagi perannya untuk 2 orang, dengan model 3 percakapn yang berbeda kemudian saya akan membagi mereka yang setiap kelompok terdiri dari 2 orang lalu diberikan naskahdan diminta untuk memahami dan mempraktekkannya di depan kelas |

| | | |
|----|--|---|
| 4. | Berapa lama waktu yang bapak berikan untuk siswa mempraktekan <i>role play</i> di setiap kelompok ? | Untuk setiap kelompok yang tampil diberikan waktu 10 menit perkelompok untuk menampilkan perannya nanti itu juga akan fleksibel tergantung situasi kelas. |
| 5. | Berapa kali bapak memberikan praktek <i>role play</i> kepada siswa dan berapa pertemuan dilaksanakan kegiatan praktek <i>role play</i> dalam satu materi | Untuk prakteknya biasanya memerlukan waktu 2-3 kali pertemuan karena jumlah siswa yang cukup banyak dan termasuk kelas gemuk |
| 6. | Bagaimana proses manajemen kelas yang bapak gunakan ketika menerapkan metode <i>role play</i> ? dan mengapa seperti itu ? | Manajemen kelas yang saya gunakan sama seperti yang saya jelaskan tadi dimana saya bagi siswa menjadi beberapa kelompok dan memberikan mereka naskah untuk kemudian ditampilkan didepan kelas |
| 7. | Materi seperti apa yang bapak pilih sebagai materi yang perlu menggunakan metode <i>role play</i> dan mengapa ? | Materi yang saya pilih biasanya materi yang sesuai dengan jurusan mereka seperti pelayanan tamu <i>check in</i> , membawa barang bawaan tamu |
| 8. | Bagaimana cara bapak mengetahui metode ini berhasil atau tidak atau evaluasi seperti apa yang bapak gunakan serta solusi apa yang akan bapak berikan terkait siswa yang masih mengalami kendala terkait metode ini ? | Saya melihat dari hasil penampilan siswa apakah mereka mampu mempraktekan <i>role play</i> dengan baik dan benar sesuai dengan seharusnya peran itu dimainkan sebagai tolak ukur metode ini berhasil, selain itu saya juga akan meminta siswa lain untuk menilai penampilan mereka. |

| | | |
|-----|---|---|
| | | <p>Untuk solusi terhadap siswa saya sebisa mungkin memberikan mereka waktu untuk berlatih sebelum tampil serta saya memberikan penjelasan terkait pengucapan pengucapan yang mungkin masih mereka sulit untuk lafalkan.</p> |
| 9. | <p>Berdasarkan apa bapak mempertimbangkan topik <i>role play</i> yang di gunakan ?</p> | <p>Berdasarkan kebutuhan siswa akan praktek nyata tentang profesi apa yang akan mereka cendungi setelah lulus sesuai dengan jurusannya akomodasi perhotelan misalnya topik tentang tamu <i>check in</i> yang mereka butuhkan sebagai gambaran dunia kerja nantinya.</p> |
| 10. | <p>Apakah saat metode ini digunakan dilakukan proses perekaman dari praktek siswa ?</p> | <p>Iya, sebagian percakapan setiap peran akan saya rekap sebagai acuan evaluasi akhir dan juga bisa menjadi contoh pada kelas lainnya</p> |
| 11. | <p>Berapa jumlah kelas yang bapak ampu dan berapa jumlah siswa dalam satu kelas ?</p> | <p>Untuk saat ini saya mengampu 3 kelas jurusan akomodasi perhotelan</p> |
| 12. | <p>Berapa lama bapak memerlukan waktu praktek <i>role play</i> dan berapa banyak kelompok dan pertemuan untuk metode ini?</p> | <p>Untuk praktek sepertinya akan memerlukan waktu 2-3 kali pertemuan dan untuk kelompok jumlah kelompoknya akan menjadi sebagian dari jumlah keseluruhan siswa dan jika ada siswa yang tidak mendapat pasangan karena jumlah siswa ganjil akan</p> |

| | | |
|-----|--|--|
| | | melakukan <i>role play</i> dengan saya sebagai pasangan mainnya. |
| 13. | Bagaimana proses nya berlangsung mulai dari donyou, kihon, oyou renshuu? | <p>pada bagian donyou seperti biasa akan diawali dengan salam dan review pembelajaran minggu sebelumnya dan memberikan gambaran singkat tentang materi yang akan dipelajari minggu ini</p> <p>pada bagian kihon akan dilakukan dengan latihan pengucapan kosakata dan pemberian materi kemudian pada bagian oyou akan dilakukan kegiatan praktek <i>role play</i> kemudian diakhiri dengan evaluasi dan kesimpulan kegiatan hari itu serta gambaran untuk pertemuan selanjutnya.</p> |



PEDOMAN WAWANCARA 02

1. Apa kendala yang kamu hadapi ketika melakukan *role play* dalam pembelajaran *Bahasa Jepang* ?
2. Apakah ada kosakata tertentu yang menurutmu lebih sulit diingat?
3. Bagaimana perasaanmu ketika harus mengucapkan kalimat dalam Bahasa Jepang ?
4. Apakah kamu merasa ada kurang pemahaman tentang intonasi dalam Bahasa Jepang ?
5. Apa yang kamu lakukan untuk mengatasi kendala ini?
6. Apakah kamu merasa metode *role play* membantu meskipun ada kendala ini?
7. Apa harapanmu untuk pembelajaran Bahasa Jepang ke depannya?



HASIL WAWANCARA

Siswa A

| NO | PERTANYAAN | JAWABAN |
|----|---|---|
| 1. | <p>Apa kendala yang kamu hadapi ketika melakukan <i>role play</i> dalam pembelajaran <i>Bahasa Jepang</i> ?</p> | <p>Kendalanya lebih kepada kadang saya merasa terburu-buru saat berbicara, terutama saat berperan dalam situasi yang lebih rumit. Namun, secara keseluruhan, saya merasa cukup nyaman karena <i>role play</i> memberi kesempatan untuk tampil langsung.</p> |
| 2. | <p>Apakah ada kosakata tertentu yang menurutmu lebih sulit diingat?</p> | <p>Kata kata yang berkaitan dengan istilah perhotelan kadang cukup sulit diingat, karena banyak kata yang jarang digunakan dalam percakapan sehari-hari.</p> |
| 3. | <p>Bagaimana perasaanmu ketika harus mengucapkan kalimat dalam <i>Bahasa Jepang</i> ?</p> | <p>Pada awalnya saya agak gugup, tetapi setelah sering berlatih, saya merasa lebih percaya diri. <i>Role play</i> membuat saya lebih terbiasa berbicara dan tidak merasa takut salah.</p> |
| 4. | <p>Apakah kamu merasa ada kurang pemahaman tentang intonasi dalam <i>Bahasa Jepang</i> ?</p> | <p>Awalnya iya, terutama dalam pengucapan kata-kata yang berbeda</p> |

| | | |
|----|---|--|
| | | intonasinya. Namun, <i>role play</i> sangat membantu saya untuk mempraktikkan intonasi yang tepat, karena sering berbicara langsung dengan teman-teman dan guru. |
| 5. | Apa yang kamu lakukan untuk mengatasi kendala ini? | Saya mencoba untuk berlatih di luar jam pelajaran, seperti menonton video atau mendengarkan percakapan dalam <i>Bahasa Jepang</i> , dan berlatih menirukan intonasinya. |
| 6. | Apakah kamu merasa metode <i>role play</i> membantu meskipun ada kendala ini? | Iya, sangat membantu. Meskipun ada kendala, <i>role play</i> membuat saya lebih berani berbicara. Saya bisa belajar dari kesalahan dan memperbaikinya dengan cara yang lebih menyenangkan. |
| 7. | Apa harapanmu untuk pembelajaran <i>Bahasa Jepang</i> ke depannya? | Saya harap pembelajaran <i>Bahasa Jepang</i> lebih banyak menggunakan <i>role play</i> agar saya bisa semakin terbiasa dengan percakapan dalam |

| | | |
|--|--|---|
| | | kehidupan sehari-hari dan lebih memahami budaya Jepang. |
|--|--|---|



Siswa B

| NO | PERTANYAAN | JAWABAN |
|----|---|--|
| 1. | <p>Apa kendala yang kamu hadapi ketika melakukan <i>role play</i> dalam pembelajaran <i>Bahasa Jepang</i> ?</p> | <p>Kendalanya adalah saya merasa kesulitan mengingat kalimat-kalimat yang panjang, terutama jika harus berbicara dalam waktu singkat. Saya sering lupa kosakata atau kalimat yang harus diucapkan.</p> |
| 2. | <p>Apakah ada kosakata tertentu yang menurutmu lebih sulit diingat?</p> | <p>Kosakata yang berkaitan dengan perhotelan atau situasi formal cukup sulit saya ingat. Saya kadang bingung dengan kata yang harus digunakan dalam situasi resmi.</p> |
| 3. | <p>Bagaimana perasaanmu ketika harus mengucapkan kalimat dalam <i>Bahasa Jepang</i> ?</p> | <p>Saya merasa sangat gugup dan takut salah. Kadang-kadang, saya merasa tidak yakin dengan pengucapan dan intonasi saya, jadi saya sering ragu saat berbicara.</p> |
| 4. | <p>Apakah kamu merasa ada kurang pemahaman tentang intonasi dalam <i>Bahasa Jepang</i> ?</p> | <p>Iya, saya merasa kesulitan dengan intonasi, terutama pada kata-kata yang memiliki pengucapan yang mirip tapi artinya berbeda.</p> |

| | | |
|----|---|--|
| | | Kadang-kadang saya tidak tahu kapan harus menaikkan atau menurunkan intonasi. |
| 5. | Apa yang kamu lakukan untuk mengatasi kendala ini? | Saya biasanya mencoba untuk lebih sering mendengarkan percakapan dalam <i>Bahasa Jepang</i> , baik itu dari video atau lagu. Saya juga sering berlatih dengan teman-teman walaupun kadang terasa canggung. |
| 6. | Apakah kamu merasa metode <i>role play</i> membantu meskipun ada kendala ini? | Saya rasa <i>role play</i> membantu saya untuk berlatih, tetapi saya masih merasa kurang percaya diri. Kadang saya merasa bingung saat harus berbicara, karena tidak tahu kalimat apa yang harus saya gunakan. |
| 7. | Apa harapanmu untuk pembelajaran <i>Bahasa Jepang</i> ke depannya? | Saya berharap bisa lebih banyak berlatih berbicara atau lebih banyak latihan dalam situasi nyata. Saya juga ingin lebih memahami intonasi dan kosakata yang digunakan dalam percakapan sehari-hari. |

Lampiran 03

FORMAT OBSERVASI

Observasi ke : 1

Tanggal : 10 Februari 2025

Kelas : XII AP 5

Materi : Menangani tamu *check in* (Resepsionis, *bellboy*)

| No | Aspek Yang di Amati | Ya | Tidak | Keterangan |
|----|---|----|-------|--|
| | <i>Dounyu (Membuka Pelajaran)</i> | | | |
| 1 | a. Siswa mengucapkan salam kepada guru | ✓ | | Siswa membuka kelas dengan mengucapkan salam “ <i>Ohayou Gozaimasu</i> ” |
| | b. Guru membalas salam dari siswa | ✓ | | Guru menjawab salam dengan mengucapkan “ <i>Ohayou Gozaimasu Minnasan</i> ” |
| 2 | a. Guru membahas garis besar materi pertemuan sebelumnya dan melakukan apersepsi dengan bertanya pada siswa | ✓ | | Guru melakukan kegiatan pengulangan materi pertemuan sebelumnya |
| | b. Siswa memperhatikan apersepsi yang diberikan guru | ✓ | | Siswa menyimak penjelasan guru |
| | c. Siswa memberikan tanggapan dari pertanyaan apersepsi yang diberikan guru. | ✓ | | Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai apa yang telah dipelajari pertemuan sebelumnya |
| 3 | a. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran hari ini | ✓ | | Guru menyampaikan materi dengan menjelaskan bagaimana topik pembelajaran hari ini |
| | | | | |
| | <i>Kihon Renshu (Inti Pembelajaran)</i> | | | |
| 4. | a. Guru memberikan Latihan Kosakata | ✓ | | Guru memberikan latihan kosakata seperti - <i>Beruboi (ベルボーイ)</i> = <i>Bellboy</i> - <i>Sayonara (さようなら)</i> = <i>Sampai Jumpa</i> - <i>Doko (どこ)</i> = <i>Dimana</i> |

| | | | | |
|----|--|---|--|--|
| | | | | <p>-<i>Jya Mata</i> (じゃまた) = Sampai Bertemu Lagi -<i>Furonto</i> (フロント) = Front office -<i>Arigatou Gozaimasu</i> (ありがとうございます) = Terimakasih</p> |
| | b. Siswa berlatih kosakata | ✓ | | Siswa berlatih pengucapan kosakata secara bersama sama |
| 5. | a. Guru memberikan Latihan pola kalimat | ✓ | | <p>Guru mengajak siswa berlatih pola kalimat seperti</p> <p>-お荷物をお持ちします (<i>Onimotsu o mochishimasu</i>) -こちらへどうぞ (<i>Kochira e douzo</i>) -どうぞごゆっくり (<i>Douzo goyukkuri</i>) -これで全部ですか (<i>Kore de zenbu desuka</i>)</p> |
| | b. Siswa berlatih pola kalimat | ✓ | | Siswa berlatih pola kalimat sesuai arahan guru |
| 6 | a. Guru memberikan tayangan video tentang <i>role play</i> | ✓ | | Guru memberikan video <i>role play</i> dari siswa angkatan sebelumnya sebagai contoh |
| | b. Siswa mengamati video | ✓ | | Siswa mengamati video dengan seksama |

| | | | | | |
|---|--|---|---|--|--|
| | Ouyou renshuu (Latihan Penerapan) | | | | |
| 7 | Perencanaan <i>Role play</i> | | | | |
| 8 | Pelaksanaan <i>Role play</i> | | | | |
| | 1 | a. Guru membagi kelompok | ✓ | | Guru membagi siswa dengan jumlah dua orang setiap kelompok |
| | | b. Siswa membentuk kelompok | ✓ | | Siswa membentuk kelompok dengan teman sebangkunya |
| | 2 | Guru menentukan topik dan tujuan bermain peran (<i>Role play</i>) | ✓ | | Guru menjelaskan tentang topik <i>role play</i> yang akan dimainkan siswa |
| | 3 | Guru memberikan Gambaran secara garis besar masalah yang dimainkan | ✓ | | Guru menjelaskan kepada siswa terkait situasi dalam <i>role play</i> yang akan dimainkan |
| | 4 | a. Guru memimpin pemilihan peran dan mengatur ruangan | ✓ | | Guru mengarahkan siswa untuk mengatur kelas agar menyerupai hotel dengan meja reservasi di depan kelas |
| | | b. Siswa membantu guru mendesain kelas | ✓ | | Siswa bekerja sama mengatur keadaan kelas seperti yang diarahkan oleh guru |
| | 5 | a. Guru memberikan kesempatan untuk siswa mempersiapkan diri | ✓ | | Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk berlatih dahulu dan mempersiapkannya sebelum tampil |
| | | b. Siswa berlatih bersama kelompoknya | ✓ | | Siswa mulai berdiskusi tentang peran yang sudah mereka atur |
| | | c. Siswa kesusahan memahami dialog | ✓ | | Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami maksud dialog yang sudah disiapkan |
| | | d. Guru memberikan pemahaman kepada siswa | ✓ | | Guru memberikan penjelasan lebih dalam terkait situasi percakapan yang akan dimainkan siswa |

| | | | | | |
|--|----|--|---|--|--|
| | 6 | a. Guru mengevaluasi permainan berupa diskusi atau tanya jawab | ✓ | | Guru mengarahkan siswa yang tidak sedang tampil untuk memberikan evaluasi terkait penampilan temannya yang sedang bermain peran |
| | | b. Siswa memberikan evaluasi kepada penampilan temannya | ✓ | | Siswa memperhatikan penampilan kelompok lain dan memberikan evaluasi terkait penampilan temanya |
| | | Evaluasi | | | |
| | 7 | Guru memberikan penilaian | ✓ | | Guru memberikan evaluasi terhadap penampilan siswa dan memberikan beberapa contoh pengucapan yang benar saat ada kesalahan pengucapan oleh siswa |
| | | | | | |
| | | Matome (Penutup) | | | |
| | 8 | a. Guru melakukan simpulan pembelajaran | ✓ | | Guru melakukan kesimpulan pembelajaran dengan menanyakan kepada siswa apakah sudah mengerti dengan pembelajaran yang sudah diajarkan tadi |
| | | b. Siswa menyebutkan kesimpulan pembelajaran hari ini | ✓ | | Siswa menyimpulkan pembelajaran menggunakan bahasanya sendiri |
| | 9 | a. Guru memberikan kesempatan bertanya pada siswa mengenai materi pembelajaran yang belum dipahami | ✓ | | Guru bertanya kepada siswa apakah siswa memiliki pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari |
| | | b. Siswa mengajukan pertanyaan tentang pembelajaran hari ini | ✓ | | Siswa mengajukan pertanyaan terkait masalah apa saja yang mungkin terjadi saat proses reservasi |
| | 10 | Guru menutup pelajaran dengan memberikan tugas mandiri dan menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam | ✓ | | Guru menutup kegiatan dengan mengarahkan siswa yang tidak sempat tampil untuk membuat <i>video role play</i> |

Lampiran 04

FORMAT OBSERVASI

Observasi ke : 2

Tanggal : 17 Februari 2025

Kelas : XII AP 5

Materi : Menangani tamu *check in* (Resepsionis, *bellboy*)

| No | Aspek Yang di Amati | Ya | Tidak | Keterangan |
|----|---|----|-------|--|
| | Dounyu (Membuka Pelajaran) | | | |
| 1 | a. Siswa mengucapkan salam kepada guru | ✓ | | Siswa membuka kelas dengan mengucapkan salam “ <i>Ohayou Gozaimasu</i> ” |
| | b. Guru membalas salam dari siswa | ✓ | | Guru menjawab salam dengan mengucapkan “ <i>Ohayou Gozaimasu Minnasan</i> ” |
| 2 | a. Guru membahas garis besar materi pertemuan sebelumnya dan melakukan apersepsi dengan bertanya pada siswa | ✓ | | Guru melakukan kegiatan pengulangan materi pertemuan sebelumnya |
| | b. Siswa memperhatikan apersepsi yang diberikan guru | ✓ | | Siswa menyimak penjelasan guru |
| | c. Siswa memberikan tanggapan dari pertanyaan apersepsi yang diberikan guru. | ✓ | | Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai apa yang telah dipelajari pertemuan sebelumnya |
| 3 | a. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran hari ini | ✓ | | Guru menyampaikan materi dengan menjelaskan bagaimana topik pembelajaran hari ini |
| | | | | |
| | Kihon Renshu (Inti Pembelajaran) | | | |
| 4. | a. Guru memberikan Latihan Kosakata | ✓ | | Guru memberikan latihan kosakata seperti - 部屋の種類 (<i>Heya no shurui</i>) - Jenis-jenis kamar - 日数 (<i>Nichikan</i>) - Perhitungan hari |

| | | | |
|----|---|---|---|
| | | | <p>-泊 (<i>Paku</i>) - Perhitungan malam</p> <p>-支払い方 (<i>Shiharaikata</i>) - Metode pembayaran</p> <p>-チェックイン (<i>Chekku in</i>) - <i>Check-in</i></p> <p>-チェックアウト (<i>Chekku auto</i>) - <i>Check-out</i></p> |
| | b. Siswa berlatih kosakata | ✓ | Siswa berlatih pengucapan kosakata secara bersama sama |
| 5. | a. Guru memberikan Latihan pola kalimat | ✓ | <p>Guru mengajak siswa berlatih pola kalimat seperti</p> <p>-チェックインですか (<i>Chekkuin desuka</i>) (Apakah mau check-in?)</p> <p>-予約はいただいていますか (<i>Yoyaku wa itadaite imasuka</i>) (Apakah sudah melakukan reservasi?)</p> <p>-少しお待ちください (<i>Sukoshi omachi kudasai</i>)</p> <p>-お待たせしました (<i>Omataseshimashita</i>)</p> |

| | | | | |
|---|--|---|---|--|
| | | | | -ここにサインしてください (Koko ni sain shite kudasai) |
| | b. Siswa berlatih pola kalimat | ✓ | | Siswa berlatih pola kalimat sesuai arahan guru |
| 6 | a. Guru memberikan tayangan video tentang <i>role play</i> | ✓ | | Guru memberikan video <i>role play</i> dari siswa angkatan sebelumnya sebagai contoh |
| | b. Siswa mengamati video | ✓ | | Siswa mengamati video dengan seksama |
| | Ouyou renshuu (Latihan Penerapan) | | | |
| 7 | Perencanaan <i>Role play</i> | | | |
| 8 | Pelaksanaan <i>Role play</i> | | | |
| | 1 | a. Guru membagi kelompok | ✓ | Guru membagi siswa dengan jumlah dua orang setiap kelompok |
| | | b. Siswa membentuk kelompok | ✓ | Siswa membentuk kelompok dengan teman sebangkunya |
| | 2 | Guru menentukan topik dan tujuan bermain peran (<i>Role play</i>) | ✓ | Guru menjelaskan tentang topik <i>role play</i> yang akan dimainkan siswa |
| | 3 | Guru memberikan Gambaran secara garis besar masalah yang dimainkan | ✓ | Guru menjelaskan kepada siswa terkait situasi dalam <i>role play</i> yang akan dimainkan |
| | 4 | a. Guru memimpin pemilihan peran dan mengatur ruangan | ✓ | Guru mengarahkan siswa untuk mengatur kelas agar menyerupai hotel dengan meja reservasi di depan kelas |
| | | b. Siswa membantu guru mendesain kelas | ✓ | Siswa bekerja sama mengatur keadaan kelas seperti yang diarahkan oleh guru |
| | 5 | a. Guru memberikan kesempatan untuk siswa mempersiapkan diri | ✓ | Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk berlatih dahulu dan mempersiapkan |

| | | | | | |
|--|---|--|---|--|--|
| | | | | | persiapannya sebelum tampil |
| | | b. Siswa berlatih bersama kelompoknya | ✓ | | Siswa mulai berdiskusi tentang peran yang sudah mereka atur |
| | | c. Siswa kesusahan memahami dialog | ✓ | | Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami maksud dialog yang sudah disiapkan |
| | | d. Guru memberikan pemahaman kepada siswa | ✓ | | Guru memberikan penjelasan lebih dalam terkait situasi percakapan yang akan dimainkan siswa |
| | 6 | a. Guru mengevaluasi permainan berupa diskusi atau tanya jawab | ✓ | | Guru mengarahkan siswa yang tidak sedang tampil untuk memberikan evaluasi terkait penampilan temannya yang sedang bermain peran |
| | | b. Siswa memberikan evaluasi kepada penampilan temannya | ✓ | | Siswa memperhatikan penampilan kelompok lain dan memberikan evaluasi terkait penampilan temanya |
| | | Evaluasi | | | |
| | 7 | Guru memberikan penilaian | ✓ | | Guru memberikan evaluasi terhadap penampilan siswa dan memberikan beberapa contoh pengucapan yang benar saat ada kesalahan pengucapan oleh siswa |
| | | | | | |
| | | Matome (Penutup) | | | |
| | 8 | a. Guru melakukan simpulan pembelajaran | ✓ | | Guru melakukan kesimpulan pembelajaran dengan menanyakan kepada siswa apakah sudah mengerti dengan pembelajaran yang sudah diajarkan tadi |
| | | b. Siswa menyebutkan kesimpulan pembelajaran hari ini | ✓ | | Siswa menyimpulkan pembelajaran menggunakan bahasa nya sendiri |

| | | | | |
|----|--|---|---|--|
| 9 | a. Guru memberikan kesempatan bertanya pada siswa mengenai materi pembelajaran yang belum dipahami | ✓ | | Guru bertanya kepada siswa apakah siswa memiliki pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari |
| | b. Siswa mengajukan pertanyaan tentang pembelajaran hari ini | | ✓ | |
| 10 | Guru menutup pelajaran dengan memberikan tugas mandiri dan menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam | ✓ | | Guru menutup kegiatan pembelajaran hari ini dengan mengarahkan siswa yang tidak sempat tampil untuk membuat <i>video role play</i> |



Modul Ajar Bahasa Jepang Fase F



KOMANG ARTANA,S.S

A. INFORMASI UMUM

| | |
|----------------------|---|
| Nama penyusun | Komang Artana,S.S |
| Sekolah | SMK Negeri 2 Singaraja |
| Mapel | BAHASA JEPANG |
| Materi Pokok | Menangani tamu check in (Resepsionis , bellboy) |
| Jenjang | SMK |
| Tahun Pelajaran | 2022/2023 |
| Kelas | XII (Dua Belas) |
| Alokasi waktu | 4 JP (4 x 45 Menit) |
| Fase | F |
| Kompetensi Awal | Pengetahuan awal yang harus diketahui oleh peserta didik sebelum mempelajari terkait dengan topik ini adalah kosa kata yang hotel dan <i>hospitality</i> dan siswa memiliki pemahaman dasar tentang struktur kalimat dalam Bahasa Jepang. |
| Target Peserta Didik | Peserta didik tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi yang diajarkan |
| Capaian Pembelajaran | Peserta didik mampu melakukan percakapan sederhana dalam Bahasa Jepang di situasi hotel sebagai tamu dan petugas resepsionis dan peserta didik mampu menggunakan kosakata dan ungkapan yang relevan dengan konteks hotel. |
| Tujuan Pembelajaran/ | <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik mampu memahami dan menggunakan kosakata terkait hotel.2. Peserta didik mampu berbicara dengan percaya diri dalam situasi <i>role play</i>.3. Peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik menggunakan ungkapan yang sesuai dalam konteks hotel. |

| | |
|--------------------|---|
| Model pembelajaran | <p>Role Play: Siswa berpasangan untuk menampilkan permainan peran dengan satu sebagai tamu dan yang lain sebagai resepsionis.</p> <p>Diskusi Kelas: Siswa berdiskusi tentang pengalaman dan tantangan yang dihadapi selama <i>role play</i>.</p> |
| Media Pembelajaran | Papan tulis untuk mencatat kosakata baru. PPT, |
| Sumber Belajar | Internet Buku Paket Bahasa Jepang Nihongo Rakuraku (Hak Cipta © 2020 Japan Foundation), Internet dan Google |
| Penilaian: | <ol style="list-style-type: none"> 1. Aspek Pengucapan: Intonasi, artikulasi, dan kejelasan. 2. Aspek Pemahaman: Tingkat pemahaman siswa terhadap dialog yang dilakukan. 3. Aspek Kerjasama: Kemampuan siswa dalam bekerja sama dalam kelompok. 4. Penilaian Sikap : (Rubrik penilaian Sikap), Diskusi kelompok (Rubrik penilaian kelompok) 5. Penilaian Pengetahuan : kuis 6. Penilaian Keterampilan Bicara dengan menggunakan praktek <i>role play</i> |

B. Langkah-langkah Kegiatan
Pembelajaran Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

| Langkah Pembelajaran | Deskripsi | Alokasi Waktu |
|----------------------|--|-----------------|
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik 2. Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran 3. Peserta didik dicek kehadirannya 4. Guru melakukan fukushu terkait materi sebelumnya 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai | 10 menit |
| Kegiatan Inti | <p><u>Orientasi masalah</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta untuk berdiskusikan percakapannya dengan teman sekelompoknya. <p><u>Mengorganisasikan Peserta Didik</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 2 orang. 2. Siswa yang belum melakukan praktek <i>role play</i> dipersilakan untuk berlatih dahulu | 70 menit |

1. Siswa mempersiapkan penampilan mereka dengan menggunakan kosakata yang telah dipelajari.
2. Peserta didik diberi waktu untuk siswa berlatih dalam kelompok kecil sebelum melakukan *role play* di depan kelas.

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

1. Setiap pasangan melakukan *role play* di depan kelas.
2. Peserta didik berinteraksi satu sama lain dan menggunakan ungkapan yang telah dipelajari antara tamu dan bellboy.

Menganalisis dan mengevaluasi

1. Peserta didik mempraktekan *role play*nya.
2. Peserta didik menganalisis penampilan dari kelompok lain
3. Peserta didik dari kelompok lain menyimak penampilan tersebut dan
4. menganalisis kekurangan dan kelebihan presentasi yang ditampilkan
5. Peserta didik memberi komentar dan penilaian terhadap penampilan yang dilakukan peserta didik lain
6. Guru memberi komentar dan penguatan serta feedback kepada peserta didik

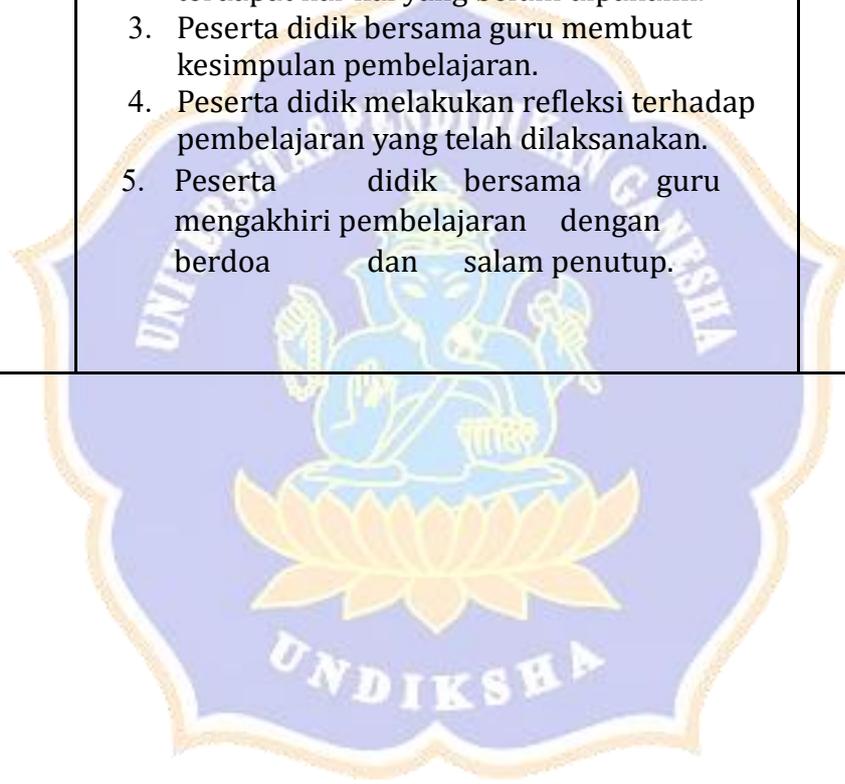
| | | |
|----------------|---|-----------------|
| | 7. Guru memberikan kuis sebagai bahan penilaian. | |
| Penutup | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan Guru melakukan evaluasi pembelajaran 2. Peserta didik diajak bertanya jawab dan diberikan kesempatan bertanya apabila terdapat hal-hal yang belum dipahami. 3. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan pembelajaran. 4. Peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. 5. Peserta didik bersama guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam penutup. | 10 menit |

| Langkah Pembelajaran | Deskripsi | Alokasi Waktu |
|-----------------------------|--|----------------------|
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik 2. Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran 3. Peserta didik dicek kehadirannya 4. Guru melakukan fukushu terkait materi sebelumnya 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai | 10 menit |

| | | |
|-----------------------------|---|------------------------|
| <p>Kegiatan Inti</p> | <p><u>Orientasi masalah</u></p> <p>1. Peserta didik diminta untuk bertanya ataupun menyampaikan masalah / kesulitan ketika mengidentifikasi kosakata dan situasi dalam video serta guru memperkuat kosakata yang ditampilkan di video.</p> <p><u>Mengorganisasikan Peserta Didik</u></p> <p>1. Berdasarkan permasalahan / kesulitan yang dialami peserta didik dalam mengidentifikasi kosakata dan situasi dalam video, peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 2 orang tiap kelompok.</p> <p><u>Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</u></p> <p>1. Setiap kelompok membaca dan mendiskusikan dialog yang mereka akan perankan.</p> <p>2. Guru membimbing siswa dalam memahami kosakata baru dan cara pengucapan yang tepat <u>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.</u></p> <p>1. Setiap kelompok melakukan <i>role play</i> di depan kelas berdasarkan dialog yang telah dipelajari.</p> <p>2. Siswa berperan sebagai tamu dan petugas resepsionis, berinteraksi menggunakan ungkapan yang relevan.</p> <p><u>Menganalisis dan mengevaluasi</u></p> <p>1. Peserta didik menganalisis presentasi dari kelompok lain</p> <p>2. Peserta didik dari kelompok lain menyimak presentasi tersebut dan menganalisis kekurangan dan kelebihan presentasi yang ditampilkan</p> <p>3. Peserta didik memberi komentar dan penilaian terhadap presentasi yang dilakukan peserta didik lain</p> <p>4. Guru memberi komentar dan penguatan serta feedback kepada peserta didik</p> | <p>70 menit</p> |
|-----------------------------|---|------------------------|

| |
|--|
| 5. Guru memberikan tes formatif yang dikerjakan lewat link Google Form |
|--|

| | | |
|----------------|---|-----------------|
| | | |
| Penutup | <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik dan Guru melakukan evaluasi pembelajaran2. Peserta didik diajak bertanya jawab dan diberikan kesempatan bertanya apabila terdapat hal-hal yang belum dipahami.3. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan pembelajaran.4. Peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.5. Peserta didik bersama guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam penutup. | 10 menit |



1. Materi

Peran Tamu dan Petugas Resepsionis Serta Bellboy di Hotel

Dalam dunia perhotelan, interaksi antara tamu dan staf hotel sangatlah penting. Pengalaman menginap yang menyenangkan sering kali bergantung pada kualitas layanan yang diberikan oleh petugas resepsionis dan bellboy. Materi ini akan membahas peran masing-masing pihak dalam menciptakan suasana yang ramah dan membantu tamu merasa nyaman selama tinggal di hotel.

Materi Pembelajaran

1. Kosakata di hotel

- 予約 (よやく, yoyaku) - Reservasi
- 部屋 (へや, heya) - Kamar
- チェックイン (ちえっくいん, chekku in) - Check-in
- チェックアウト (ちえっくあうと, chekku auto) - Check-out
- 料金 (りょうきん, ryōkin) - Biaya
- 空いています (あいています, aiteimasu) - Tersedia
- お名前 (おなまえ, onamae) - Nama
- 人数 (にんずう, ninzū) - Jumlah orang
- ベルボーイ (Beruboi) - Bellboy
- さようなら (Sayonara) - Sampai jumpa
- どこ (Doko) - Dimana
- じゃまた (Jya mata) - Sampai bertemu lagi
- フロント (Furonto) - Front Office
- ありがとうございます (Arigatou gozaimasu) - Terimakasih

2. Ungkapan yang Umum Digunakan:

- どういたしまして (Dou itashimashite) - Sama-sama
- かしこまりました (Kashikomarimashita) - Tentu
- お待ちください (Omachi kudasai) - Silakan tunggu

- お待たせしました。 (Omataseshimashita.) - Maaf telah membuat Anda menunggu
- いらっしゃいませ。 (Irasshaimase.) - Selamat datang
- こちらどうぞ (Kochira e douzo) - Silakan ke sini
- どうぞごゆっくり (Douzo goyukkuri) - Silakan bersantai

Contoh Dialog *Role Play* Beruboi

Beruboi : Konnichiwa, hajimemashite watashi wa putu desu, kono hoteru no beruboui desu, douzo yoroshiku onegaishimasu

(Selamat siang, perkenalkan, saya Putu, bellboy di hotel ini. Senang bertemu dengan Anda.)

Tamu : Tanaka desu, douzo yoroshiku

(Saya Tanaka, senang bertemu dengan Anda juga)

Beruboi : makara uketsuke ni go annaishimasu, onimotsu o omochishimasu, kore de zenbu desuka

(Jadi, saya akan mengantarkan Anda ke resepsi, dan membawa barang bawaan Anda. Apakah ini semuanya?)

Tamu : Hai

(Iya)

Beruboi : Douzo kochira e

(Silakan ke sini)

Tamu : Arigatou

(Terimakasih)

Beruboi : Hai, uketsuke ni tsukimashita, douzo go yukkuri

(Baik, sudah sampai di resepsi, silakan bersantai)

Tamu : Kochirakoso, doumo arigatou gozaimasu

(Saya juga, terima kasih banyak)

Contoh Dialog *Role Play* Furonto

F.O : Irasshaimasu. Chekku in desu ka

(Selamat datang di hotel kami. Apakah mau check in ?)

Tamu : Hai, Sou desu. Aruna desu .

(Iya, saya akan check in. Saya Aruna.)

F.O : Yoyaku wa itadaite imasu ka

(Apakah nona sebelumnya sudah memesan kamar ?)

Tamu : Kore ga yoyaku no kakuninsho desu.

(Ini slip pemesanan kamar saya.)

F.O : Arigatou gozaimasu. Sukoshi omachi kudasai.

(Terimakasih. Tolong tunggu sebentar)

F.O : Omatase shimashita. Kono kaado ni o namae to, juusho o kaite kudasai.

(Maaf saya telah membuat anda menunggu. Tolong tulis dikartu ini nama dan alamat tuan.)

Sore kara, koko ni sain shite kudasai.

(Kemudian silahkan tanda tangan disini.)

Tamu : Kore de ii desu ka

(Apakah begini sudah cukup ?)

F.O : Hai, Arigatou gozaimasu. Nan paku otomari desu ka

? (Iya, sudah cukup. Mau menginap berapa malam ?)

Tamu : Go haku muikakan no yotei desu.

(Rencana menginap 6 hari 5 malam .)

F.O : Donna oheya ga yoroshii desu ka

(Kamar tipe apa yang anda inginkan ?)

Tamu : Tsuin no heya onegai shimasu.

(Saya ingin twin room.)

F.O : Hai, sukoshi omachi kudasai.

(Baik, silahkan tunggu sebentar .)

FO : Omatase shimashita. Okyaku sama no oheya wa ni zero ichi desu

(Maaf saya telah membuat tuan menunggu. Nomor

kamar tuan adalah 201)

Tamu : Arigatoo

(Terimakasih.)

FO : Oheya dai no shiharai wa genkin desuka, kurejitto kaado desuka

(Apakah pembayaran untuk biaya kamar ini menggunakan uang tunai, atau menggunakan kartu kredit?)

Tamu : Kono kaado onegai shimasu

(Tolong check kartu ini (Credit Card))

F.O : Hai, kashikomarimashita. Kaado o oazukari shimasu

(Baik, saya mengerti. Ini kartu anda saya kembalikan)

FO : Arigatou gozaimasu. Kore ga oheya no kagi desu
 (Terimakasih, ini kunci kamar nona)
 Beruboui ga go annai shimasu.
 (Bell boy akan mengantarkan ke kamar nona.)
 Nanika gozaimashitara, furonto made o denwa
 kudasai. Doozo go yukkuri
 (Jika tuan perlu sesuatu silahkan telepon ke Front Office. Selamat beristirahat)

1. Penilaian Formatif

- ❖ Teknik : Observasi
- ❖ Bentuk : Lembar pengamatan sikap

| NO | NAMA | Disiplin | Tanggung jawab | Kerjasama | Komunikatif | Keaktifan | NILAI |
|------|------|----------|----------------|-----------|-------------|-----------|-------|
| 1 | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | |
| Dst. | | | | | | | |

Kolom aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut.

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

Rubrik Penilaian Sikap

| Aspek yang dinilai | Indikator Penilaian | SKOR | Kriteria |
|--------------------|---------------------|------|-------------------------------|
| Disiplin | Hadir tepat waktu | 4 | Jika melaksanakan semua aspek |

| | | | |
|-------------|--|---|---------------------------------------|
| | Pengumpulan tugas tepat waktu | 3 | Jika 3 aspek dilaksanakan dengan baik |
| | Tertib mengikuti pembelajaran | 2 | Jika hanya 2 aspek dilakukan |
| | Berpenampilan sesuai ketentuan sekolah | 1 | Jika hanya 1 aspek dilakukan |
| | | 0 | 0 Jika keempat aspek tidak dilakukan |
| Kerjasama | Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh bersama kelompok | 4 | Jika melaksanakan semua aspek |
| | | 3 | Jika 3 aspek dilaksanakan dengan baik |
| | Mampu mengungkapkan ide/pendapat sendiri dan menghargai pendapat teman | 2 | Jika hanya 2 aspek dilakukan |
| | Selalu melaksanakan amanat atau perintah | 1 | Jika hanya 1 aspek dilakukan |
| | Mampu membangun suasana kelompok agar lebih aktif dan menyenangkan | 0 | Jika keempat aspek tidak dilakukan |
| Komunikatif | Mengajukan tanggapan dalam diskusi | 4 | Jika melaksanakan semua aspek |
| | Mengajukan pertanyaan dalam diskusi | 3 | Jika 3 aspek dilaksanakan dengan baik |
| | Aktif menjawab pertanyaan guru | 2 | Jika hanya 2 aspek dilakukan |
| | | 1 | Jika hanya 1 aspek dilakukan |

| | | | |
|-----------|---|---|---------------------------------------|
| | Memberikan gagasan ide sesuai pemikiran sendiri | 0 | Jika keempat aspek tidak dilakukan |
| Keaktifan | Bertanya aktif dengan guru tentang materi | 4 | Jika melaksanakan semua aspek |
| | Aktif Menjawab pertanyaan guru | 3 | Jika 3 aspek dilaksanakan dengan baik |
| | Aktif dalam melakukan percobaan | 2 | Jika hanya 2 aspek dilakukan |
| | Aktif berdiskusi dengan teman | 1 | Jika hanya 1 aspek dilakukan |
| | | 0 | 0 Jika keempat aspek tidak dilakukan |

2. Aspek Psikomotor (Keterampilan)

Rubrik Penilaian Berbicara

| Aspek Penilaian | Deskripsi | | | | | Skor |
|-------------------|---|---|--|--|---|------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Kelancaran | Tidak lancar. Susah memahami apa yang dikatakan | Agak lancar. Memahami sebagian besar apa yang dikatakan bila bicara agak diperlambat walau ada pengulangan. | Memahami hampir semuanya, walau ada pengulangan pada bagian tertentu | Memahami hampir semua bagian yang disampaikan dengan sedikit mengalami kesulitan | Lancar sepenuhnya. Sangat mudah memahami semua tanpa kesulitan sedikit pun. | |

| | | | | | | |
|-------------------|--|---|--|--|--|--|
| Isi | Isi percakapan yang disampaikan tidak sesuai dengan konteks. | Isi percakapan yang disampaikan sebagian kecil sesuai dengan konteks. | Isi percakapan yang disampaikan sebagian sesuai dengan konteks. | Isi percakapan yang disampaikan sebagian besar sesuai dengan konteks. | Isi percakapan yang disampaikan sepenuhnya sesuai dengan konteks. | |
| Kosa Kata | Tata bahasa yang digunakan sangat terbatas dan terkesan monoton. | Tata bahasa yang digunakan terlalu dasar, dan kadang-kadang tidak tepat. | Tata bahasa yang digunakan sedikit bervariasi serta cenderung kadang-tepat. | Tata bahasa yang digunakan cukup bervariasi dan tepat guna. | Menunjukkan perbendaharaan kosa kata yang kaya. Mampu menggunakan tata bahasa yang bervariasi. | |
| Pengucapan | Hampir seluruh kata yang diucapkan tidak akurat, sulit dipahami, sering diminta mengulang. | Banyak kesalahan pengucapan dan sulit dipahami, sering diminta mengulang. | Ada masalah pengucapan yang membuat pendengar harus konsentrasi penuh dan kadang-kadang ada kesalahanpahaman | Sedikit kesalahan pengucapan, mudah dipahami meskipun dengan aksentu tertentu. | Tidak ada kesalahan pengucapan dan mudah dipahami dan memiliki aksentu asli | |

Keterangan:

Nilai akhir = $\text{Perolehan skor} \times 100 : 20$

3. Rubrik Penilaian Kelompok

Nilai Keterampilan kelompok = Jumlah Nilai Keseluruhan Aspek : 4 = ... x 100

| | | |
|---------------------------------|---|---|
| A. Aktif dalam diskusi kelompok | aktif memberikan solusi pada diskusi kelompok | 4 |
| | Mengikuti diskusi dengan aktif dan siap memberikan bantuan tetapi belum bisa memberikan solusi Permasalahan | 3 |
| | Aktif mengikuti diskusi tetapi tidak memberi solusi dan Bantuan | 2 |
| | Kurang tanggap terhadap diskusi kelompok | 1 |
| | | |

4. Tes Formatif (Pilihan Ganda) Pertemuan I dan II

| CP | Tujuan Pembelajaran | No Soal | Soal |
|--|--|---------|--|
| Peserta didik mampu menyebutkan dan mengulang sebuah teks/informasi yang disampaikan, menjelaskan tentang teks/informasi yang diperoleh, menerapkan dan menanggapi teks/informasi yang | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menyebutkan tentang salam, ucapan terimakasih, permohonan maaf dan salam perpisahan 2. Peserta didik mampu menjelaskan salam, ucapan terimakasih, permohonan | 1-10 | <p>Pertemuan I</p> <p>Link : https://forms.gle/ohUgEpui3ahsJoY66</p> <p>Kunci Jawaban</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ohayou Gozaimasu 2. Sumimasen 3. Konnichiwa 4. Konbanwa 5. Jaa mata 6. Arigatou Gozaimasu 7. Oyasuminasai 8. Konbanwa 9. Mata Ashita 10. Shitsurei Shimasu |

| | | | |
|--|--|------------|---|
| <p>diterima, membandingkan dan menceritakan kembali tentang sebuah topik</p> | <p>maaf dan salam perpisahan</p> <p>3. Peserta didik mampu menerapkan percakapan sederhana di hotel.</p> | <p>1-5</p> | <p>Pertemuan II</p> <p>Link:</p> <p>https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdrdljRLz1qzHPcVrdHMyrzuryK9By-fhQdkR1ZFQ52jEgMw/viewform?usp=header</p> <p>Kunci Jawaban</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sumimasen 2. Arigatou Gozaimasu 3. Omachi Kudasai 4. Hallo. Jenis penginapan apa yang Anda pikirkan? 5. Tanaka desu |
|--|--|------------|---|

Rubrik Penilaian Soal Pilihan Ganda

| Nomor Soal | Bobot Soal |
|----------------------|------------|
| 1-10 | 10 |
| | |
| | |
| Jumlah Skor maksimal | 100 |

| Nomor Soal | Bobot Soal |
|----------------------|------------|
| 1-5 | 20 |
| | |
| Jumlah Skor maksimal | 100 |

Jika benar semua akan mendapatkan skor 100

Jika salah akan mendapatkan nilai 0

Penentuan Nilai = $N = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$



DAFTAR PUSTAKA

Keiko Yoshikawa, M.A., Meivy M. Pangerapan, M.Hum. (2020), Nihongo Raku Raku, TheJapan Foundation Jakarta.

Singaraja, Juli 2022

Mengetahui

Kepala SMK Negeri 2 Singaraja

Guru Mata Pelajaran



Ni Ketut Wisiani, S.Pd., M.Si
NIP. 19680609 199003 2 005

Komang Artana, S.S
NIP.

DOKUMENTASI





