

LAMPIRAN

A. Lembar Pedoman Observasi

No	Sudut Pandang	Aspek yang diamati	Catatan
1	Data Demografi	Hari, Tanggal, Waktu, Tempat, Jumlah Siswa, Materi	
2	Pembelajaran	Alur selama pembelajaran berlangsung menggunakan model kooperatif tipe <i>make a match</i>	
3	Media	Media yang digunakan dalam pembelajaran	
4	Respons Pembelajar	Perilaku siswa selama pembelajaran	
		Tanggapan yang diberikan terhadap pembelajaran	
5	Respons Pengajar	Perilaku Pengajar selama pembelajaran	
		Tanggapan yang diberikan terhadap pembelajaran	

1. Lembar Hasil Kegiatan Pra-Observasi

No	Sudut Pandang	Aspek yang diamati	Catatan
1	Data Demografi	Hari, Tanggal, Waktu, Tempat, Jumlah Siswa, Materi	<p>Senin, 16 April 2018, pukul 11.00-11.45 wib.</p> <p>Di kelas X IIS 1</p> <p>Jumlah seluruh siswa 38 orang, kehadiran 4 orang.</p> <p>Materi melanjutkan materi yang sebelumnya yaitu membuat jadwal pelajaran bahasa Jepang secara berkelompok, dan mengumpulkannya.</p>
2	Pembelajaran	Alur selama pembelajaran berlangsung	<p>Guru membuka kelas, memberi salam. Mengabsen kehadiran siswa pada hari tersebut. Memberitahu tugas sebelumnya. Memberikan pembagian presentasi untuk hari ini. Mengulang pelajaran sedikit materi yang lalu. Pembagian kelompok kerja. Guru berkeliling kelas memantau kegiatan siswa. Dikarenakan waktu yang telah habis, maka kegiatan presentasi dan berkelompok dihentikan dan diberikan tugas hanya mengumpulkan tugas kelompok yaitu membuat jadwal pelajaran bahasa Jepang, dan dikumpulkan. Metode yang digunakan yaitu ceramah dan <i>role play</i>.</p>
3	Media	Media yang digunakan dalam pembelajaran	Papan tulis (whiteboard, Spidol, catatan.

4	Respons Pembelajar	Perilaku peserta didik selama pembelajaran	Siswa ada yang asyik bermain dengan <i>handphone</i> secara diam-diam. Siswa ada yang diam-diam makan. Siswa ada yang serius dengan tugasnya dan berkelompok mengerjakan tugas. dan terdapat siswa yang asyik dengan dunianya sendiri.
		Tanggapan yang diberikan terhadap pembelajaran	Memperhatikan penjelasan guru. Dan ada juga yang terlihat terpaksa mengikuti kegiatan belajar mengajar pada hari itu dikarenakan waktunya yang sedikit.
5	Respons Pengajar	Perilaku Pengajar selama pembelajaran	Berusaha mendapatkan perhatian siswa. Bersikap santai dan akrab dengan siswa. Membuat suasana kelas rileks.
		Tanggapan yang diberikan terhadap pembelajaran	Siswa dipaksa untuk memperhatikan memang sulit, sehingga siswa dibiarkan begitu saja agar tidak terlalu tegang. Suasana kelas dibuat santai dan menyenangkan. Peraturan diberikan kepada siswa untuk memenuhi aturan seperti makan dan minum dan menggunakan <i>handphone</i> dikelas, namun masih saja ada siswa yang melanggar.

Catatan:

Kekurangan : -Guru tidak memberikan batas waktu untuk mengerjakan tugas kelompok, sehingga banyak waktu yang terbuang.

-Kondisi kelas terlalu bebas (membebaskan siswa)

-Terdapat siswa yang asyik dengan dunianya sendiri seperti bermain *handphone*, makan, dan minum tanpa diberi teguran.

Kelebihan : Walaupun banyak siswa yang tidak (terkesan kurang menghargai adanya guru didalam kelas), namun siswa mau belajar dan langsung bergerak melakukan perintah guru.

2. Lembar Hasil Kegiatan Observasi Pertama

No	Sudut Pandang	Aspek yang diamati	Catatan
1	Data Demografi	Hari, Tanggal, Waktu, Tempat, Jumlah Siswa, Materi	<p>Rabu, 25 April 2018, pukul 08.30-09.15 isitrahahat 09.30-10.15. Di ruang kelas X IIS 1. Jumlah seluruh siswa sebanyak 32 orang, ketidakhadiran sejumlah 2 orang.</p> <p>Materi bertema barang-barang inventaris di kelas (<i>Houki wa Tana no Yoko Desu</i>). Buku Kira-Kira Nihongo 1.</p>
2	Pembelajaran	Alur selama pembelajaran berlangsung	<p>Guru memberi sala. Guru memberi informasi mengenai materi. <i>Brainstromming</i>. Memulai kegiatan belajar: Memberi materi (materi kosakata dan gambar di layar proyektor). Pengulangan kosakata. Memperlihatkan kosakata. Pemberitahuan mengenai penerapan kegiatan <i>make a match</i> di akhir pelajaran. Guru memberi kesempatan siswa menulis materu yang ada di PPT dan dipapan tulis. Praktik percakapan secara individu maupn bersama. Istirahat. Dilanjutkan dengan kegiatan penerapan <i>make a match</i>. Penerapan dimulai, seperti yang tertulis di dalam RPP, alur penerapan <i>make a match</i>. Siswa mencari pasangan, presentasi di depan kelas, memasang kartu di papan tulis yang telah tersedia. Pemberian penghargaan kepada satu pasangan yang tercepat dan terbaik berupa buku kecil. Guru bertanya sedikit mengenai materi (kesimpulan pada kegiatan belajar pada hari itu). Penutupan, pemberian salam.</p>

3	Media	Media yang digunakan dalam pembelajaran	<i>Power Point (PPT)</i> , Laptop, Kartu gambar, Kartu Kosakata, spidol, Papan tulis (whiteboard)
4	Respons Pembelajar	Perilaku peserta didik selama pembelajaran	Siswa memperhatikan materi. Menanggapi guru dan materi yang diajarkan. Siswa paham dan tahu materi yang telah diajarkan.
		Tanggapan yang diberikan terhadap pembelajaran	Siswa memperhatikan. Siswa mengerti dengan materi yang diajarkan. Siswa terlihat antusias. Walaupun kegiatan siswa yang mencuri-curi waktu untuk bermain <i>handphone</i> masih terlihat.
5	Respons Pengajar	Perilaku Pengajar selama pembelajaran	Mengikuti alur pembelajaran yang ada didalam RPP. Memberikan materi sesuai yang telah direncanakan.
		Tanggapan yang diberikan terhadap pembelajaran	Guru merasa siswa terlihat mulai antusias. Guru menganggap perilaku siswa sudah baik.

3. Lembar Kegiatan Observasi Kedua

No	Sudut Pandang	Aspek yang diamati	Catatan
1	Data Demografi	Hari, Tanggal, Waktu, Tempat, Jumlah Siswa, Materi	<p>Senin, 30 April 2018, waktu dari 11.00-11.45 wib. Di kelas X IIS 1. Jumlah seluruh siswa sebanyak 32 orang, ketidakhadiran sebanyak 2 orang.</p> <p>Materi pelajaran bertema barang-barang inventaris di kelas (<i>Houki wa Tana no Yoko Desu</i>) bab 10 Buku Kira-kira Nihongo 1.</p>
2	Pembelajaran	Alur selama pembelajaran berlangsung	<p>Pembukaan (salam). Guru mengabsen kehadiran siswa. Guru memberitahu tentang materi pelajaran yang akan dipelajari. Guru membuka materi melalui PPT dan meminta siswa menyalakan proyektor. Guru memberikan materi kepada siswa dengan memberitahukan satu per satu kosakta yang ada di dalam gambar di PPT. Siswa menyimak dan adan yang menulis materi. Dalam proses belajar terdapat siswa yang bertanya tentang materi, guru menanggapi. Siswa bertanya mengenai salah satu partikel yang adai dalam materi. Guru menanggapi dan memberikan jawaban. Guru mengulang kembali pengualangan kosakata satu per satu di dalam PPT, siswa mengikuti. Guru mempraktikan beberapa kosakata benda-benda yang ada di kelas dan meminta siswa menjawabnya dalam bahasa Jepang. Guru memberikan kosaata baru. Guru memberikan informasi mengenai kegiatan <i>make a match</i>. Kegiatan dimulai dengan guru membagi kelas kedalam dua kelompok besar. Guru</p>

			membagikan kartu percakapan dan kartu gambar. Kegiatan <i>make a match</i> berlangsung. Setelah selesai, guru melakukan refleksi materi di akhir permainan dengan menunjuk siswa untuk melakukan percakapan sendiri sesuai dengan pertanyaan yang diajukan. Sebelum kegiatan berakhir guru memberikan penghargaan kepada pasangan yang tercepat dan terbaik berupa bolpoin. Penutup, guru kembali bertanya kepada siswa mengenai materi yang telah dipelajari. Salam penutup.
3	Media	Media yang digunakan dalam pembelajaran	PPT, Proyektor, Papn tulis (whiteboard), spidol, kartu gambar, kartu percakapan, catatan.
4	Respons Pembelajar	Perilaku peserta didik selama pembelajaran	Siswa terlihat antusias.
		Tanggapan yang diberikan terhadap pembelajaran	Siswa terlihat lebih memperhatikan dan serius mengikuti alur pembelajaran.
5	Respons Pengajar	Perilaku Pengajar selama pembelajaran	Guru mengikuti alur pembelajaran yang ada di dalam RPP dan memantau dan menjadi fasilitator selama kegiatan belajar mengajar terutama dalam kegiatan <i>make a match</i>
		Tanggapan terhadap pembelajaran	Guru sedikit kesusahan karena siswa yang terlalu antusias.

4. Lembar Kegiatan Observasi Ketiga

NO	Sudut Pandang	Aspek yang diamati	Catatan
1	Data Demografi	Hari, Tanggal, Waktu, Tempat, Jumlah Siswa, Materi	Rabu, 2 Mei 2018. Pukul 08.30-09.15 istirahat 09.30-10.15. Di ruang kelas X IIS 1. Jumlah seluruh siswa sebanyak 32 orang, ketidakhadiran nihil. Materi tema barang-barang inventaris di kelas dan letaknya (<i>Houki wa Tana no Yoko desu</i>) bab 1 Buku Kira-kira Nihongo 1.
2	Pembelajaran	Alur selama pembelajaran berlangsung	Salam. Guru mengabsen kehadiran siswa. Guru mempersiapkan pembelajaran. Guru mengulang kembali materi sebelumnya dan menanyakan kepada siswa. Siswa bertanya dan menanggapi secara serempak. Guru menjelaskan tentang kegiatan <i>make a match</i> yang akan dilakukan nanti diakhir pelajaran. Guru memperlihatkan prosedur atau langkah-langkah kegiatan <i>make a match</i> melalui PPT. Guru memberi waktu kepada siswa untuk memperhatikan PPT dan meminta siswa untuk memahami contoh. Guru meminta siswa untuk menghitung angka 1-2 dan meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya. Guru membagikan kartu sesuai kelompoknya. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengerjakan soal di kartu yang telah dipegang masing-masing. Guru berkeliling menemui siswa yang kesulitan. Setelah selesai mengerjakan soal, siswa mencari pasangan dan membuat percakapan. Siswa menunjukkan diri kepada guru untuk memberikan namanya dan presentasi di depan kelas. Siswa berbaris. Guru mencatat nama pasangan siswa yang terbaik. Istirahat

			selama 25 menit. Guru memulai kembali pembelajaran dengan memberikan kesimpulan pada materi hari itu. Ada beberapa siswa yang menulis materi rangkuman di PPT. Penutup.
3	Media	Media yang digunakan dalam pembelajaran	PPt, Proyektor, Laptop, Spidol, Papan tulis (whiteboard), Kartu gambar, Kartu Teka-teki
4	Respons Pembelajar	Perilaku peserta didik selama pembelajaran	Siswa tertib. Siswa banyak yang menanggapi guru ketika bertanya. Siswa antusias ketika kegiatan <i>make a match</i> berlangsung. Ada beberapa siswa yang terlihat sedikit kesulitan dalam mengerjakan soal pada kartu gambar teka-teki.
		Tanggapan yang diberikan terhadap pembelajaran	Siswa bersemangat dan antusias. Siswa sudah memperhatikan guru secara keseluruhan.
5	Respons Pengajar	Perilaku Pengajar selama pembelajaran	Guru berkeliling ketika siswa sedang kesulitan mengerjakan soal. Guru berkesplorasi dengan kegiatan <i>make a match</i> sebelumnya, dan membuatnya lebih berbeda dari sebelumnya.
		Tanggapan yang diberikan terhadap pembelajaran	Guru masih terlihat kesusahan ketika mengatur siswa dalam kegiatan <i>make a match</i> .

B. Lembar Wawancara dan Hasil Wawancara

1. Lembar Wawancara

No	Pertanyaan
1	Bagaimana pendapatmu mengenai penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang?
2	Apakah kamu mengalami kesulitan ketika penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang?
3	Apakah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang membuatmu menjadi lebih aktif di kelas?
4	Apakah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menyengkan? Bagian mana yang kamu suka?
5	Apakah ada pesan atau saran untuk penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang?

2. Hasil Wawancara

Hasil Wawancara Seluruh Siswa Kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta, Tahun Ajaran 2017-2018, terhadap Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Make A-Match* dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Hasil Wawancara dibuat dengan bentuk Pertanyaan dan Jawaban dari setiap responden sebanyak 32 orang, namun di bawah ini peneliti hanya menyajikan jawaban dari 20 responden saja.

Pertanyaan 1 : Bagaimana pendapatmu mengenai penerapan pembelajaran kooperatif (*make a match*) pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang?

Jawaban Responden ke:

1. Tidak suka (lebih suka duduk, mendengarkan, karena ribet harus mencari teman, berisik),
2. Tidak suka (tanyanya pakai indonesia jadi tidak efektif),
3. Tidak membantu karena lebih suka sendiri/belajar mandiri,
4. Lebih mudah paham (hanya kurang kondusif),
5. Membantu dalam hal menghafal materi dan berkomunikasi dengan teman2, dan dapat aktif didalam kelas, melatih kerjasama dengan teman2, jadi lebih mudah untuk mengingat kosakata,
6. Melatih percakapan.
7. Menarik, lebih mudah menangkap materi,
8. Tidak sepaneng, membuat siswa lebih aktif dan tahu dengan materi yg telah diberikan,
9. Sangat menarik karena belum pernah dilakukan sebelumnya,
10. Aktif dalam belajar, kerjasama, dan mengeluarkan pendapatnya,
11. Tidak membosankan,
12. membosankan(menarik, rileks fun dan tidak sepaneng),
13. Materinya lebih mudah dipahami dan seru,
14. Dapat membuat siswa untuk lebih tertarik dengan b.jepang (tidak membosankan)
15. Ebih efektif, siswa lebih mudah memahami materi),
16. Sangat menarik dan tidak membosankan

17. Kegiatan belajarnya seru dan tidak membosankan,
18. Pelajaran tidak monoton dan setiap pelajaran b.jepang menjadi lebih menyenangkan lagi.
19. Biasa saja,
20. Biar tidak mengantuk,

Pertanyaan 2 : Apakah kamu mengalami kesulitan ketika penerapan pembelajaran kooperatif (*make a match*) pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang?

Jawaban Responden ke:

1. Mencari temannya susah,
2. Berisik, hanya kurang kondusif, berisik,
3. Tidak ada kesulitan, secara materi gampang karena masih sederhana,
4. Tidak susah/gampang,
5. Tidak ada yg sulit,
6. Mudah2 saja karena sudah sering belajar b.jepang melalui film/anime2,
7. Waktu di percakapan saat mencari pasangan karena menggunakan bahasa Jepang,
8. Susah menghafalkan, sedikit susah ketika membaca hiragana dan katakana didalam kartunya,
9. Susah karena tidak tahu arti dari tulisan hiragana dan katakana didalam kartu,
10. Kesulitan pemahaman di materinya juga,
11. Tulisan hiragana dan katakana yg masih sulit mengerti, kesulitan di huruf kana,

12. Huruf kananya susah,
13. Sedikit mengalami kesulitan ketika mencari dan menemukan pasangan,
14. Mencari pasangan dan percakapannya agak ribet,
15. Mencari pasangan dan membuat percakapan dan menghafalnya dibagian
make a match ketiga,
16. Mencari pasangan karena harus berkelling kelas,
17. Tidak,
18. Tidak,
19. Tidak,
20. Karena saling membantu satu sama lain,

Pertanyaan 3 : Apakah penerapan pembelajaran kooperatif (*make a match*) pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang membuatmu menjadi lebih aktif di kelas?

Jawaban Responden ke:

1. Tidak,
2. Karena ribet,
3. Tidak,
4. Aktifnya karena dipaksa,
5. Tidak,l
6. Ya,
7. Iya,
8. Iya,
9. Iya,

10. Iya,
11. Iya,
12. Iya,
13. Karena bisa mencari teman dan melibatkan seluruh kelas siswa lebih aktif,
14. Iya,
15. Iya,
16. Iya,
17. Iya, (karena ada kegiatan permainan seperti make a match)
18. Dibantu agar lebih aktif lagi,
19. Memacu siswa agar lebih aktif lagi dikelas,
20. Karena berinteraksi dengan teman yang lain,

Pertanyaan 4 : Apakah penerapan pembelajaran kooperatif (*make a match*) pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menyenangkan? Bagian mana yang kamu sukai?

Jawaban Responden ke:

1. Menyenangkan (dibagian ketika mempraktikan hasil kerja di depan kelas),
2. Waktu presentasi,
3. Menyenangkan ketika mencari pasangan,
4. Suka semua (jalan-jalan /berkeliling di kelas ketika mencari pasangan),
5. Menambah keakraban,
6. Sangat menyenangkan ketika mencocokkan benda dengan kata (dikegiatan make a match ke2 dan 3),
7. Suka karena nanti akan dikasih hadiah bagi siapa yang terbaik,

8. Mencari pasangan,
9. Kelas jadi ramai (interaksi antara siswa menjadi lebih akrab),
10. Menjadi tidak sepaneng,
11. Siswa menjadi lebih aktif,
12. Dapat bermain2 dan berinteraksi dengan teman2,
13. Seru (asik, tidak membosankan, bagus, siswa lebih aktif, suka ketika mencari pasangan),
14. Mencocokkan gambar dengan kosakata,
15. Menyenangkan (membuat kalimat ercakapan di kegiatan make a match yg ketiga),
16. Menyenangkan (bagian mencari pasangan),
17. Membaca huruf kana,
18. Kartu make a match,
19. Menyenangkan, (ketika mencari pasangan, dan presentasi di depan kelas,
20. Menyenangkan dan lebih bebas)

Pertanyaan 5 : Apakah ada pesan atau saran untuk penerapan pembelajaran kooperatif (*make a match*) pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang?

Jawaban Responden ke:

1. Dibuat lebih teratur dan tidak berisik,
2. Kalau bisa pada saat pelajaran bahasa jepang sering dibuat kegiatan permainan seperti *make a match*,
3. Materinya lebih divariasasi lagi,

4. Jangan terlalu banyak menghafal,
5. Lebih seru dan menyenangkan,
6. Untuk sensei agar dipertahankan kegiatana seperti make a match,
7. Lebih ditingkatkan lagi (kalau bisa dimasukkan kedalam kurikulum),
8. Lebih diterarahkan lagi),
9. Kalau bisa di kartunya memakai bahasa Indonesia bukan huruf kana,
10. Dibuat lebih kreatif dan aktif
11. Dan menyenangkan lagi dari sebelumnya,
12. Lebih diseringkan kegiatan seperti make a match ini,
13. Suka dengan metode make a match (tidak hanya materi tapi juga kegiatan praktiknya memang diperlukan di pelajaran bahasa jepang),
14. Siswa yg belum aktif lebih diaktifkan lagi, gurunya jadi berkeliling untuk memantau seluruh siswa dan membantu serta mengetahui sissa yang kesulitan,
15. Menyenangkan (lebih sering menggunakan kegiatan serupa),
16. Sering2 diterapkan,
17. Sering2 dilakukan,
18. Sering2 silaksanakan (karena selama ini kegiatan serupa masih jarang dilakukan),
19. Lebih seru,
20. Jika bisa kegiatan ulangan atau latihan menggunakan kegiatan tes praktik bukan tes tertulis.

C. Lembar Dokumen

1. Silabus Pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang

SILABUS BAHASA DAN SASTRA JEPANG

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 2 Yogyakarta

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Jepang

Kelas : X

Kompetensi Inti :

KI 1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
KI 2	Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI 3	Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
KI 4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.1. Menentukan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya</p> <p>4.1 Mendramatisasikan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (aisatsu) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan unsur kebahasaan,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Salam sapaan dan Ungkapan. • Instruksi yang digunakan di kelas • Hiragana 	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat, menyimak, meniru dan berpartisipasi dalam interaksi yang melibatkan tindakan mengucapkan salam, menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, dan ungkapan yang digunakan dikelas serta meresponnya. • Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait dengan interaksi yang melibatkan tindakan mengucapkan salam, menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, dan ungkapan yang digunakan dikelas serta meresponnya. • Berlatih secara mandiri berinteraksi dalam mengucapkan 	<p>Tugas :</p> <p>Siswa mengamati media (gambar, CD, Film, dll) kemudian siswa membuat catatan sesuai informasi yang diperoleh.</p> <p>Observasi :</p> <p>Siswa diminta mengidentifikasi media yang telah ada.</p> <p>Penilaian proyek :</p> <p>Siswa menuliskan hasil observasi yang sudah dilakukan.</p> <p>Tes :</p> <p>Guru membuat tes tertulis dan/ atau praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi.</p>	40 JP	<p>Buku Bahasa Jepang Nihon – Go 1 (pengarang Japan Foundation & DEPDIKNAS, Jakarta tahun 2009)</p> <p>Nihongo kirakira 1 (pengarang Japan Foundation)</p> <p>Internet yang sesuai dengan materi.</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya.		<p>salam, menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih , meminta maaf, dan ungkapan yang digunakan dikelas serta meresponnya dengan orang-orang disekelilingnya .</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi ucapkan salam, menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih , meminta maaf, dan ungkapan yang digunakan dikelas serta meresponnya. • Melakukan tindakan mengucapkan salam, menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih , meminta maaf, dan ungkapan yang digunakan serta meresponnya. • Presentasi 			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		dan berinteraksi tentang pengalaman belajar dalam mengucapkan salam, menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, dan ungkapan yang digunakan dikelas serta meresponnya.			
<p>3.2 Menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri (<i>jikko shoukai</i>) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya</p> <p>4.2 Mengemukakan ungkapan terkait perkenalan diri (<i>jiko shoukai</i>) dan identitas diri, serta meresponnya</p>	<p>Identitas Diri :</p> <p>-Perkenalan Diri sendiri yang berkaitan dengan nama, alamat, tempat tinggal, pekerjaan.</p> <p>-Mengenalkan orang lain</p>	<ul style="list-style-type: none"> Melihat, menyimak, meniru dan berpartisipasi dalam interaksi yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait dengan memperkenalkan diri dan identitas diri serta meresponnya. Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait dengan interaksi yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait dengan 	<p>Tugas :</p> <p>Siswa mengamati media (gambar, CD, Film, dll) kemudian siswa membuat catatan sesuai informasi yang diperoleh.</p> <p>Observasi :</p> <p>Siswa diminta mengidentifikasi media yang telah ada.</p> <p>Penilaian proyek :</p> <p>Siswa</p>	40 JP	<p>Buku Bahasa Jepang Nihon – Go 1 (pengarang Japan Foundation & DEPDIKNAS, Jakarta tahun 2009)</p> <p>Nihongo kirakira 1 (pengarang Japan Foundation)</p> <p>Internet yang sesuai dengan materi.</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>pada teks transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.</p>		<p>memperkenalkan diri dan identitas diri serta meresponnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berlatih secara mandiri berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi terkait dengan memperkenalkan diri dan identitas diri serta meresponnya dengan orang-orang disekelilingnya • Mengidentifikasi informasi terkait dengan memperkenalkan diri dan identitas diri serta meresponnya. • Melakukan tindakan memberi dan meminta informasi terkait dengan memperkenalkan diri dan identitas diri serta meresponnya. • Presentasi dan berinteraksi tentang pengalaman 	<p>menuliskan hasil observasi yang sudah dilakukan.</p> <p>Tes :</p> <p>Guru membuat tes tertulis dan/ atau praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi.</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		belajar yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait dengan memperkenalkan diri dan identitas diri serta meresponnya.			
<p>3.3 Menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait tanggal, bulan, dan tahun (<i>Jikan</i>), serta meresponnya pada teks transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan</p> <p>4.3 Mengemukakan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi mengenai tanggal, bulan, dan tahun (<i>Jikan</i>), serta meresponnya pada teks transaksional lisan dan tulis, dengan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • tanggal, bulan, tahun, hari ulang tahun, dan profesi pekerjaan • Kata Tanya • Angka. <p>Kehidupan Sekolah :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Nama Benda -Kepemilikan dan letak benda -Letak Ruangan disekolah -Posisi teman dikelas -Hari, tanggal, Bulan -Jadwal kegiatan sekolah -Jadwal 	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat, menyimak, meniru dan berpartisipasi dalam interaksi yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait dengan menyatakan dan menanyakan terkait tanggal, bulan, dan peristiwa serta meresponnya. • Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait dengan interaksi yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait dengan menyatakan dan menanyakan terkait tanggal, 	<p>Tugas :</p> <p>Siswa mengamati media (gambar, CD, Film, dll) kemudian siswa membuat catatan sesuai informasi yang diperoleh.</p> <p>Observasi :</p> <p>Siswa diminta mengidentifikasi media yang telah ada.</p> <p>Penilaian proyek :</p> <p>Siswa menuliskan hasil observasi yang sudah dilakukan.</p>	32 JP	<p>Buku Bahasa Jepang Nihon – Go 1 (pengarang Japan Foundation & DEPDIKNAS, Jakarta tahun 2009)</p> <p>Nihongo kirakira 1 (pengarang Japan Foundation)</p> <p>Internet yang sesuai dengan materi.</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan</p>	<p>sekolah</p> <p>-Jam</p> <p>-Kesan terhadap pelajaran</p> <p>Tempat berkegiatan</p>	<p>bulan, dan peristiwa serta meresponnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berlatih secara mandiri berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi terkait dengan menyatakan dan menanyakan terkait tanggal, bulan, dan peristiwa serta meresponnya dengan orang-orang disekelilingnya • Mengidentifikasi informasi terkait dengan menyatakan dan menanyakan terkait tanggal, bulan, dan peristiwa serta meresponnya. • Melakukan tindakan memberi dan meminta informasi terkait dengan menyatakan dan menanyakan terkait tanggal, bulan, dan peristiwa serta meresponnya. 	<p>.</p> <p>Tes :</p> <p>Guru membuat tes tertulis dan/ atau praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi.</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> Presentasi dan berinteraksi tentang pengalaman belajar yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait dengan menyatakan dan menanyakan terkait tanggal, bulan, dan peristiwa serta meresponnya. 			
<p>3.4 Memahami informasi tentang keluarga (<i>kazoku</i>), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya</p> <p>4.4 Membuat wacana sederhana transaksional dalam bentuk lisan dan tertulis mengenai keluarga</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal dan menyebutkan karakter dan kebiasaan anggota keluarga untuk menjalin kedekatan antar anggota keluarga. Kata sifat, Kata kerja 	<ul style="list-style-type: none"> Melihat, menyimak, meniru dan berpartisipasi dalam interaksi yang melibatkan tindakan memaparkan tentang keluarga, karakter dan hal-hal yang disukai serta meresponnya. Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait dengan interaksi yang melibatkan tindakan memaparkan tentang keluarga, 	<p>Tugas :</p> <p>Siswa mengamati media (gambar, CD, Film, dll) kemudian siswa membuat catatan sesuai informasi yang diperoleh.</p> <p>Observasi :</p> <p>Siswa diminta mengidentifikasi media yang telah ada.</p> <p>Penilaian proyek :</p>	32 JP	<p>Buku Bahasa Jepang Nihon – Go 1 (pengarang Japan Foundation & DEPDIKNAS, Jakarta tahun 2009)</p> <p>Nihongo kirakira 1 (pengarang Japan Foundation)</p> <p>Internet yang sesuai dengan materi.</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>(<i>kazoku</i>), karakter dan kebiasaan dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya</p>		<p>karakter dan hal-hal yang disukai serta meresponnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berlatih secara mandiri berinteraksi dalam memaparkan tentang keluarga, karakter dan hal-hal yang disukai serta meresponnya dengan orang-orang disekelilingnya • Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan pada tindakan memaparkan tentang keluarga, karakter dan hal-hal yang disukai serta meresponnya. • Melakukan tindakan memaparkan tentang keluarga, karakter dan hal-hal yang disukai serta meresponnya. • Presentasi dan berinteraksi 	<p>Siswa menuliskan hasil observasi yang sudah dilakukan.</p> <p>.</p> <p>Tes :</p> <p>Guru membuat tes tertulis dan/ atau praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi.</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		tentang pengalaman belajar yang melibatkan tindakan memaparkan tentang keluarga, karakter dan hal-hal yang disukai serta meresponnya.			
<p>3.5 Menganalisis teks transaksional dalam bentuk lisan dan tulis yang menyatakan kemampuan (<i>dekiru koto</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya</p> <p>4.5 Menggunakan ungkapan yang menyatakan kemampuan (<i>dekiru koto</i>) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks</p>	<ul style="list-style-type: none"> Kata benda terkait kemampuan 	<ul style="list-style-type: none"> Melihat, menyimak, meniru dan berpartisipasi dalam interaksi yang melibatkan tindakan menyatakan kemampuan serta meresponnya Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait dengan interaksi yang melibatkan tindakan menyatakan kemampuan serta meresponnya. Berlatih secara mandiri berinteraksi dalam menyatakan kemampuan serta meresponnya dengan orang-orang 	<p>Tugas :</p> <p>Siswa mengamati media (gambar, CD, Film, dll) kemudian siswa membuat catatan sesuai informasi yang diperoleh.</p> <p>Observasi :</p> <p>Siswa diminta mengidentifikasi media yang telah ada.</p> <p>Penilaian proyek :</p> <p>Siswa menuliskan hasil observasi yang sudah dilakukan.</p>		<p>Buku Bahasa Jepang Nihon – Go 1 (pengarang Japan Foundation & DEPDIKNAS, Jakarta tahun 2009)</p> <p>Nihongo kirakira 1 (pengarang Japan Foundation)</p> <p>Internet yang sesuai dengan materi.</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
penggunaannya		<p>disekelilingnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kemampuan serta meresponnya. • Melakukan tindakan menyatakan kemampuan serta meresponnya. • Presentasi dan berinteraksi tentang pengalaman belajar yang melibatkan tindakan menyatakan kemampuan serta meresponnya. 	<p>.</p> <p>Tes :</p> <p>Guru membuat tes tertulis dan/ atau praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi.</p>		
<p>3.6 Menganalisis kehidupan sekolah (<i>gakkou no seikatsu</i>) pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya</p> <p>4.6 Menghasilkan wacana pendek</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kata sifat , kata benda, kata kerja terkait kehidupan sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat, menyimak, meniru dan berpartisipasi dalam interaksi yang melibatkan lingkungan, kondisi sekolah dan kegiatan-kegiatan disekolah serta meresponnya. • Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait dengan 	<p>Tugas :</p> <p>Siswa mengamati media (gambar, CD ,Film, dll) kemudian siswa membuat catatan sesuai informasi yang diperoleh.</p> <p>Observasi :</p> <p>Siswa diminta mengidentifikasi</p>		<p>Buku Bahasa Jepang Nihon – Go 1 (pengarang Japan Foundation & DEPDIKNAS , Jakarta tahun 2009)</p> <p>Nihongo kirakira 1 (pengarang Japan Foundation)</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>dan sederhana mengenai nama-nama tempat sekolah, kondisi sekolah, nama hari, nama pelajaran, kesan, jadwal pelajaran dan kegiatan-kegiatan di sekolah pada teks transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya</p>		<p>interaksi yang melibatkan lingkungan sekolah, kondisi dan kegiatan-kegiatan disekolah serta meresponnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berlatih secara mandiri berinteraksi dalam menyatakan lingkungan sekolah, kondisi dan kegiatan-kegiatan disekolahserta meresponnya. • Mengomunika sikan tentang lingkungan, kondisi sekolah dan kegiatan-kegiatan disekolah serta meresponnya. • Presentasi dan berinteraksi tentang pengalaman belajar yang melibatkan lingkungan, kondisi dan kegiatan-kegiatan di sekolah serta meresponnya. 	<p>kasi media yang telah ada.</p> <p>Penilaian proyek :</p> <p>Siswa menuliskan hasil observasi yang sudah dilakukan.</p> <p>·</p> <p>Tes :</p> <p>Guru membuat tes tertulis dan/ atau praktek (lisan) untuk siswa sesuai materi.</p>		<p>Internet yang sesuai dengan materi.</p>

Yogyakarta, 15 Juli 2017

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Kusworo, S.Pd., M.Hum

Fitrahadi M., S.S

NIP. 19640718 198803 1 007

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Observasi Pertama



RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SEKOLAH : SMA NEGERI 2 YOGYAKARTA
MATA PELAJARAN : BAHASA DAN SASTRA JEPANG
KELAS /SEMESTER : X/ IIS 1/GENAP
MATERI POKOK : ほうきは たなの よこです
(Barang-barang Inventaris di Kelas)

DIREKTORAT PEMBINAAN SMA
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

2018

RENCANA PERENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMA 2 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Jepang
Kelas/Semester : X/IIS 1
Topik : Barang-barang Inventaris Kelas
Alokasi Waktu : 1 x 45 menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 Menyadari dirinya sebagai makhluk ciptaan Yang Maha Kuasa serta menjalankan kewajibannya sesuai dengan agama yang dianutnya.
- KI 2 Memiliki sikap jujur, disiplin, kerjasama, responsif, dan proaktif dalam mencari solusi permasalahan.
- KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	Pengetahuan	Ketrampilan
1	Kompetensi Dasar: 3.2 Menyampaikan berbagai informasi tentang barang-barang yang ada di kelas yang terdapat pada teks	Kompetensi Dasar: 4.2 Melakukan dialog sederhana dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai

	transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	konteks.
2	Indikator Pencapaian Kompetensi: 3.2.1. Mengetahui nama-nama barang inventaris yang ada di kelas.	Indikator Pencapaian Kompetensi: 4.2.1 Menyebutkan nama-nama barang-barang investaris yang ada di kelas.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran berbasis aktivitas diharapkan peserta didik mampu:

- a. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin dan tanggungjawab dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungannya sebagai upaya Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- b. Menyebutkan barang-barang investaris yagn ada di kelas.
- c. Melakukan percakapan mengenai barang-barang investaris di kelas dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks.

D. Materi Ajar

- Barang-barang yang ada di kelas:
いす、たな、かびん、ほうき、こくばん、ごみばこ、つくえ、ちず、ほん、とけい、せんぷうき、しゃしん、プロジェクター、パソコン、ホワイトボード。
- Struktur kalimat:
A : 「きょうしつに なにか ありますか。」
B : 「ちずが あります。」
A : 「すみません、(ほうき)、ありますか。」
B : (Jawaban Alternatif)

「はい、ありますよ。どうぞ。」

「すみません、ありません。」

A : 「ありがとうございます。」

「そうですか。」

E. Model/Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran	: Pendekatan Saintifik (<i>scientific approach</i>)
Metode Pembelajaran	: Pembelajaran Kooperatif dan presentasi.
Model Pembelajaran	: Ceramah Interaktif dan <i>Make A Match</i>
Media yang digunakan	: PPT, LCD, Proyektor, Kartu Soal dan Kartu Jawaban (Kartu Gambar dan Kartu Kosakata)

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pertemuan pertama

Alur	Kegiatan guru	Kegiatan peserta didik	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik diberikan informasi dengan proaktif tentang keterkaitan pembelajaran yang akan dilaksanakan hari itu.2. Peserta didik diberikan <i>brainstorming</i> berupa pertanyaan sebagai pengantar materi yang akan diajarkan.3. Peserta didik diberikan	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa memperhatikan.2. Siswa merespon pertanyaan guru sesuai pengetahuan yang mereka ketahui.3. Siswa memperhatikan	5 menit

	<p>penjelasan mengenai tujuan pembelajaran atau indikator pencapaian kompetensi yang akan dicapai.</p>		
<p>Kegiatan Inti Awal</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperlihatkan foto di salah satu benda yang ada di kelas. 2. Peserta didik dipancing beberapa pertanyaan oleh guru mengenai kesan, pendapat mereka terhadap foto/gambar tersebut. 3. Guru memperdengarkan ulang nama-nama barang-barang investaris di kelas. 4. Guru melatih daya tangkap siswa dengan menunjuk benda yang ada di ruang kelas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati 2. Peserta didik menyampaikan pendapatnya mengenai pengetahuan yang mereka ketahui. 3. Siswa menyimak dan mengucapkan. 4. Siswa menjawab nama benda yang ada di ruang kelas yang ditunjuk oleh guru secara kolektif dan personal. 	<p>20 menit</p>

	<p>5. Guru memperdengarkan kembali model percakapan dan meminta siswa untuk mengikuti.</p> <p>6. Guru meminta siswa mempraktekkan percakapan sesuai contoh dan kelompok yang sudah ditentukan oleh guru.</p>	<p>5. Siswa menyimak dan mengucapkan.</p> <p>6. Siswa melakukan percakapan sesuai intruksi guru</p>	
Kegiatan Inti Akhir	<p>Kegiatan bermain <i>game Make a Match</i>.</p> <p>1. Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai <i>game make a match</i> yang akan dilaksanakan.</p> <p>2. Guru membagi siswa dalam 2 kelompok, yaitu kelompok A dan kelompok B.</p> <p>3. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan satu sama lain.</p>	<p>1. Siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru.</p> <p>2. Siswa memperhatikan pembagian kelompoknya.</p> <p>3. Siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya.</p>	20 menit

	<p>4. Guru membagikan kartu pertanyaan yang berisi gambar kepada kelompok A dan kartu jawaban yang berisi kosakata kepada kelompok B.</p> <p>5. Guru menyampaikan bahwa siswa kelompok B yang mendapatkan kartu kosakata harus mencari pasangannya (kartu gambar) yang sesuai dengan kosakata miliknya pada kelompok A. Guru menyampaikan batas waktu adalah 3 menit.</p> <p>6. Jika sudah menemukan pasangannya siswa melapor pada guru yang kemudian akan mencatat nama mereka.</p>	<p>4. Siswa menerima kartu sesuai dengan kelompoknya.</p> <p>5. Siswa mencari pasangan dari kartu yang telah diterima (siswa yang mendapat kartu kosakata pertanyaan, mencari kartu gambar jawaban yang sesuai dengan kosakata tersebut) dengan menggunakan percakapan bahasa Jepang yang telah di pelajari.</p> <div data-bbox="869 1153 1268 1444" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>はなしましょう 2</p> </div> <p>6. Siswa melapor pada guru.</p>	<p>5 menit</p>
--	---	--	--------------------

	<p>7. Jika waktu yang telah ditentukan telah habis, dan masih ada siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.</p> <p>8. Kegiatan dilanjutkan dengan guru memanggil satu per satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa memperhatikan, apakah pasangan tersebut cocok dan sesuai dengan pertanyaan dan jawabannya atau tidak.</p> <p>9. Guru memberikan pengarahannya siswa untuk menempelkan kartu gambar di papan tulis (tempat yang telah disediakan)</p>	<p>7. Siswa kembali duduk dengan pasangannya.</p> <p>8. Siswa mempresentasikan hasil permainan di depan kelas secara berpasangan. Siswa yang tidak mendapat giliran presentasi memperhatikan.</p> <p>9. Siswa menempelkan kartu gambar pada papan tulis (tempat yang telah disediakan)</p>	
--	--	--	--

	10. Kegiatan berakhir dengan guru memberikan penghargaan bagi siswa yang berhasil paling cepat menemukan dan sanksi bagi siswa yang gagal/tidak dapat menemukan pasangan atau pertanyaan dan jawaban yang tidak sesuai.	10. Siswa yang mendapat penghargaan maju kedepan kelas.	
Penutup	1. Guru siswa untuk melakukan refleksi atau kesimpulan pada materi yang telah dipelajari pada hari itu.	1. Siswa menyimak dan menanggapi	5 menit

A. Penilaian

a. Teknik Penilaian:

Sikap	Observasi
Pengetahuan	Tanya Jawab
Keterampilan	Lembar Kerja (presentasi mengenai nama benda-benda yang ada di kelas, letak/posisi benda)

b. Bentuk Penilaian:

Sikap	Lembar Observasi
Pengetahuan	Soal

Keterampilan	Presentasi
--------------	------------

c. Remedial:

1. Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang belum tuntas dalam pencapaian KD.
2. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui bimbingan personal dan diakhiri dengan tes.
3. Apabila peserta didik telah mengikuti 2x tes remedial dan masih belum mencapai KKM, maka akan diberikan tugas pendukung sesuai dengan poin ketidak-tuntasannya.

4. **Pengayaan:**

Bagi peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut:

Misalkan **n** adalah **nilai capaian** peserta didik maka,

$KKM \leq n < \text{nilai maksimum}$: peserta didik diberi soal dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

$n = \text{nilai maksimum}$: peserta didik diberi soal melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan sebagai pengayaan.

Yogyakarta, 23 April
2018

Mengetahui,

Kepala Sekolah,
Pelajaran,

Guru Mata

Kusworo, S.P.d. M.Hum.

Fitrahadi Muttaqin, S.S.

Catatan

.....
.....
.....
.....

Lampiran-Lampiran:

1. Materi Pembelajaran

きょうしつに ちずが あります。

聞いていいでしょう。

Kosakata benda yang ada di kelas

- いす、たな、かびん、ほうき、こくぼん、ごみばこ、つくえ、ちず、
プロジェクター、ホワイトボード、とけい、パソコン、ほん、せんぷ
うき、スピーカー。

Struktur kalimat

- 「きょうしつに なにが ありますか。」 「ちずが あります。」

はなしましょう 1



(ニタ) さん、きょうしつに なにが あります
か。

(Nita)-san, Kyoushitsu ni nani ga arimasu ka.

(ごみばこ) と (ほうき) が ありま
す。

(Gomibako) to (houki) ga arimasu.

(とけい) も あります。

(Tokei) mo arimasu.



はなしましょう 2



すみません。(ほうき)、ありますか。
Sumimasen. (houki), arimasu ka.

はい、ありますよ。
Hai, arimasu yo.

どうぞ。
Douzo.



ありがとうございます
Arigatou gozaimasu.

すみません、
Sumimasen,
ありません。
arimasen.



そうですか。
Sou desu ka.

Media Pembelajaran:

- Kartu Kosa Kata



- Kartu Gambar



Instrumen Penilaian

A. Penilaian Pengetahuan

LEMBAR INSTRUMEN SOAL URAIAN

Penilaian Hasil Belajar Kompetensi Pengetahuan

- ❖ Teknik : Tugas
- ❖ Bentuk : Isian dan uraian
- ❖ Instrument penilaian

Rancangan Tes Tulis

Indikator Soal	Bentuk	No Soal	Skor Penilaian
Menentukan kosakata benda-benda yang ada di kelas	Pilihan (ceklis)	15 (1) – (15)	Satu ceklis benar = 1 ceklis benar = 1 x 15 15
Mendengarkan audio percakapan mengenai benda-benda dan letaknya di dalam kelas	Mengisi kolom	3 (1) - (9)	Satu kata = 1 3 Kata = 1 x 9 9
Mengisi kosakata perlengkapan benda yang ada di kelas	Isian	13 (1) – (13)	Satu kata = 1 13 kata = 1 x 13 13

$$\text{Penilaian} ; \frac{\text{Jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{Jumlah skor max (37)}} = 100$$

B. Penilaian Keterampilan

• Instrumen penilaian keterampilan

Kompetensi Dasar	IPK
4.2 Melakukan dialog sederhana dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks.	4.2.1 Menyebutkan nama-nama ruangan yang ada di lingkungan sekolah. 4.2.2 Menjelaskan posisi ruangan yang ada di lingkungan sekolah. 4.2.3 mempraktekkan percakapan tentang kegiatan antar pemandu dan tamu yang dilakukan di lingkungan sekolah dengan

	memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks
--	--

- Butir Soal

Jenis : berbicara
Bentuk: percakapan
1. Mempraktekkan percakapan berdasarkan materi yang disajikan.

- Pedoman Penilaian

ASPEK	URAIAN	NILAI
Tata Bahasa	Semua benar.	4
	Kurang tepat, tetapi tidak mempengaruhi makna.	3
	Kurang tepat dan mempengaruhi makna.	2
	Tata bahasa tidak tepat.	1
Penguasaan Kosakata	Pilihan kata tepat dan efektif.	4
	Pilihan kata tepat, tetapi kurang efektif.	3
	Pilihan kata kurang tepat dan tidak efektif.	2
	Pilihan kata tidak tepat dan tidak efektif.	1
Tujuan Komunikatif Bicara	Jelas.	4
	Cukup jelas, tetapi masih ada kesalahan.	3
	Sulit dimengerti.	2
	Tidak jelas.	1

- Pedoman Penskoran

Skor Maksimal = 12

Nilai = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

= $\frac{\text{Skor Perolehan}}{16} \times 100$

C. Penilaian Sikap

No.	Waktu	Nama	Kejadian	Butir Sikap	+/-	Tindak Lanjut
1.						
2.						
3.						
	dst.					

3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Observasi Kedua



RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SEKOLAH : SMA NEGERI 2 YOGYAKARTA
MATA PELAJARAN : BAHASA DAN SASTRA JEPANG
KELAS /SEMESTER : X/ IIS 1/GENAP
MATERI POKOK : ほうきは たなの よこです
(Barang-barang Inventaris di Kelas)

**DIREKTORAT PEMBINAAN SMA
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

2018

RENCANA PERENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMA 2 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Jepang
Kelas/Semester : X/IIS 1
Topik : Barang-barang Inventaris Kelas dan Letaknya
Alokasi Waktu : 1 x 45 menit

A.Kompetensi Inti

- KI 1 Menyadari dirinya sebagai makhluk ciptaan Yang Maha Kuasa serta menjalankan kewajibannya sesuai dengan agama yang dianutnya.
- KI 2 Memiliki sikap jujur, disiplin, kerjasama, responsif, dan proaktif dalam mencari solusi permasalahan.
- KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B.Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	Pengetahuan	Ketrampilan
1	Kompetensi Dasar: 3.2 Menyampaikan berbagai informasi tentang barang-barang yang ada di kelas yang terdapat pada teks	Kompetensi Dasar: 4.2 Melakukan dialog sederhana dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai

	transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	konteks.
2	<p>Indikator Pencapaian Kompetensi:</p> <p>3.2.1. Mengetahui nama-nama barang inventaris yang ada di kelas.</p> <p>3.2.1 Mengetahui letak barang-barang di kelas.</p>	<p>Indikator Pencapaian Kompetensi:</p> <p>4.2.1 Menyebutkan nama-nama barang-barang investaris yang ada di kelas.</p> <p>4.2.1 Menyebutkan letak-letak barang yang ada dikelas.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran berbasis aktivitas diharapkan peserta didik mampu:

- a. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin dan tanggungjawab dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungannya sebagai upaya Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- b. Menyebutkan barang-barang investaris yang ada di kelas dan letaknya.
- c. Melakukan percakapan mengenai barang-barang investaris di kelas dan letaknya dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks.

D. Materi Ajar

- Barang-barang yang ada di kelas:
 いす、たな、かびん、かばん、ほうき、こくばん、ごみばこ、つくえ、ちず、ほん、とけい、せんぷうき、しゃしん、プロジェクター、パソコン、ホワイトボード。
- Letak-letak yang ada di kelas:
 うえ、した、なか、よこ、きょうしつのすみ。

- Struktur kalimat:

A: 「すみません。(ほうき)は どこですか。」

Sumimasen. (Houki) wa doko desu ka.

B: 「(たな)の (よこ)です。」

(Tana) no (yoko) desu.

A: 「(たな)の (よこ)ですね。わかりました。」

(Tana) no (yoko) desu ne. Wakarimashita.

B: 「ありがとうございました。」

Arigatou gozaimashita.

E. Model/Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran	: Pendekatan Saintifik (<i>scientific approach</i>)
Metode Pembelajaran	: Pembelajaran Kooperatif dan presentasi.
Model Pembelajaran	: Ceramah Interaktif dan <i>Make A Match</i>
Media yang digunakan	: PPT, LCD, Proyektor, Kartu Soal dan Kartu Jawaban (Kartu Gambar dan Kartu Percakapan)

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Kedua

Alur	Kegiatan guru	Kegiatan peserta didik	Waktu
Pendahuluan	<p>1. Peserta didik diberikan informasi dengan proaktif tentang keterkaitan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan pengembangan kariernya di masa depan.</p> <p>2. Peserta didik diberikan <i>brainstorming</i> berupa</p>	<p>1. Siswa memperhatikan.</p> <p>2. Siswa merespon pertanyaan guru sesuai</p>	5 menit

	<p>pertanyaan sebagai pengantar materi yang akan diajarkan.</p> <p>3. Peserta didik diberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran atau indikator pencapaian kompetensi yang akan dicapai.</p>	<p>pengetahuan yang mereka ketahui.</p> <p>3. Siswa memperhatikan</p>	
Kegiatan Inti Awal	<p>1. Guru memperlihatkan foto di salah satu ruangan di lingkungan sekolah.</p> <p>2. Peserta didik dipancing beberapa pertanyaan oleh guru mengenai kesan, pendapat mereka terhadap foto/gambar tersebut.</p> <p>3. Guru memperdengarkan ulang letak-letak yang ada di kelas.</p> <p>4. Guru melatih daya tangkap siswa dengan menunjuk gambar ruangan.</p>	<p>1. Peserta didik mengamati</p> <p>2. Peserta didik menyampaikan tempat dan kegiatan yang dilakukan di tempat tersebut sesuai pengetahuan yang mereka ketahui.</p> <p>3. Siswa menyimak dan mengucapkan.</p> <p>4. Siswa menjawab letak-letak yang ada di kelas yang ditunjuk oleh guru secara kolektif dan</p>	15 menit

	<p>5. Guru memperdengarkan kembali model percakapan dan meminta siswa untuk mengikuti.</p> <p>6. Guru meminta siswa mempraktekkan percakapan sesuai contoh dan kelompok yang sudah ditentukan oleh guru.</p>	<p>personal.</p> <p>5. siswa menyimak dan mengucapkan.</p> <p>6. Siswa melakukan percakapan sesuai instruksi guru</p>	
Kegiatan Inti Akhir	<p>Kegiatan bermain <i>game Make a Match</i>.</p> <p>1. Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai <i>game make a match</i> yang akan dilaksanakan.</p> <p>2. Guru membagi siswa dalam 2 kelompok, yaitu kelompok A dan/ kelompok B.</p> <p>3. Kedua kelompok diminta untuk berkumpul dengan kelompoknya masing-masing.</p>	<p>1. Siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru.</p> <p>2. Siswa memperhatikan pembagian kelompoknya.</p> <p>3. Siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya.</p> <p>4. Siswa menerima kartu</p>	10 menit

	<p>4. Guru membagikan kartu pertanyaan yang berisi gambar kepada kelompok A dan kartu jawaban yang berisi kosakata kepada kelompok B.</p> <p>5. Guru menyampaikan bahwa siswa kelompok B yang mendapatkan kartu kalimat percakapan harus mencari pasangannya (kartu gambar) yang sesuai dengan isi didalam kalimat percakapan miliknya pada kelompok A. Guru menyampaikan batas waktu adalah 5 menit.</p> <p>6. Jika sudah menemukan pasangannya siswa melapor pada guru yang kemudian akan mencatat nama mereka.</p> <p>7. Jika waktu yang telah ditentukan telah habis, dan masih ada siswa</p>	<p>sesuai dengan kelompoknya.</p> <p>5. Siswa mencari pasangan dari kartu yang telah diterima (siswa yang mendapat kartu kalimat percakapan, mencari kartu gambar jawaban yang sesuai dengan isi percakapan tersebut) dengan menggunakan percakapan bahasa Jepang yang telah di pelajari.</p> <div data-bbox="957 1131 1300 1377" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>はなしましょう 3 (4)</p> <p>すみません。(ほうき)はどこですか。 Sumimasen. (Houki) wa doko desu ka.</p> <p>(たな)の (よこ)です。 (Tana) no (yoko) desu.</p> <p>(たな)の (よこ)ですね。わかりました。 (Tana) no (yoko) desu ne. Wakarimashita.</p> <p>ありがとうございました。 Arigatou gozaimashita.</p> </div> <p>6. Siswa melapor pada guru.</p> <p>7. Siswa kembali duduk dengan pasangannya.</p>	
--	---	---	--

	<p>yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.</p> <p>8. Kegiatan dilanjutkan dengan guru memanggil satu per satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa memperhatikan, apakah pasangan tersebut cocok dan sesuai dengan pertanyaan dan jawabannya atau tidak.</p> <p>9. Kegiatan berakhir dengan guru memberikan penghargaan bagi siswa yang berhasil paling cepat menemukan dan sanksi bagi siswa yang gagal/tidak dapat menemukan pasangan atau pertanyaan dan jawaban yang tidak sesuai.</p>	<p>8. Siswa mempresentasikan hasil permainan di depan kelas secara berpasangan. Siswa yang tidak mendapat giliran presentasi memperhatikan.</p> <p>9. Siswa yang mendapat penghargaan maju kedepan kelas.</p>	
Penutup	<p>1. Guru memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari pada hari itu.</p>	<p>1. Siswa menyimak dan menanggapi.</p>	5 Menit

A. Penilaian

d. Teknik Penilaian:

Sikap	Observasi
Pengetahuan	Tanya Jawab
Keterampilan	Lembar Kerja (presentasi mengenai nama benda-benda yang ada di kelas, letak/posisi benda)

e. Bentuk Penilaian:

Sikap	Lembar Observasi
Pengetahuan	Soal
Keterampilan	Presentasi

f. Remedial:

5. Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang belum tuntas dalam pencapaian KD.
6. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui bimbingan personal dan diakhiri dengan tes.
7. Apabila peserta didik telah mengikuti 2x tes remedial dan masih belum mencapai KKM, maka akan diberikan tugas pendukung sesuai dengan poin ketidak-tuntasannya.

8. Pengayaan:

Bagi peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut:

Misalkan **n** adalah nilai capaian peserta didik maka,

$KKM \leq n < \text{nilai maksimum}$: peserta didik diberi soal dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

$n = \text{nilai maksimum}$: peserta didik diberi soal melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan sebagai pengayaan.

Yogyakarta, 30 April
2018

Mengetahui,

Kepala Sekolah,
Pelajaran,

Guru Mata

Kusworo, S.P.d. M.Hum.

Fitrahadi Muttaqin, S.S.

Catatan

.....
.....
.....
.....
.....

Lampiran-Lampiran:

2. Materi Pembelajaran

きょうしつに ちずが あります。

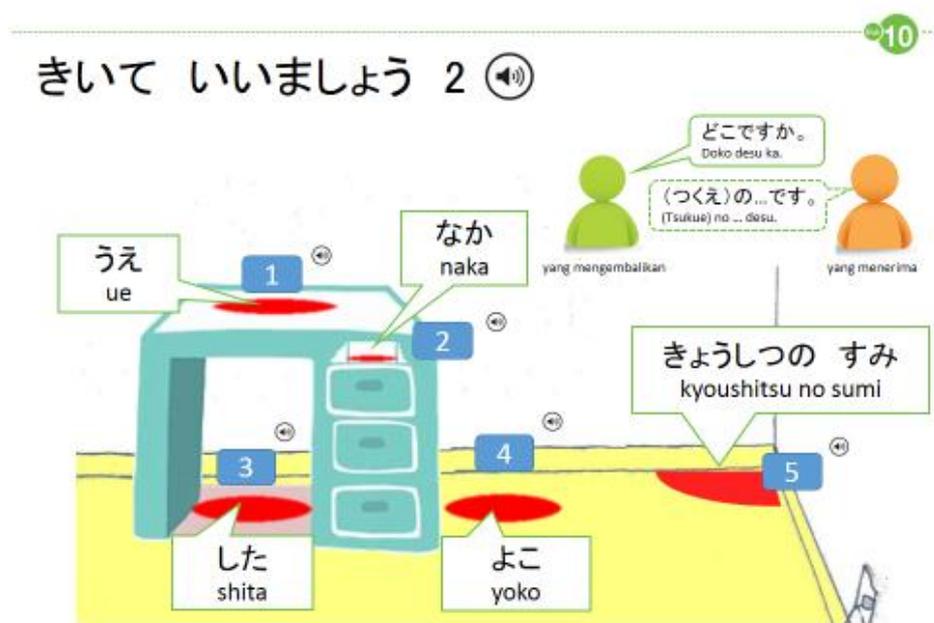
聞いていいでしょう。

1. Kosakata benda yang ada di kelas

- いす、たな、かびん、かばん、ほうき、こくばん、ごみばこ、つくえ、ちず、プロジェクター、ホワイトボード、とけい、パソコン、ほん、せんぷうき、スピーカー。

2. Kosakata Letak-letak yang ada di kelas:

- うえ、した、なか、よこ、きょうしつのすみ。



3. Struktur kalimat

はなしましょう 3

10



4. Kartu Percakapan

- A:** すみません。ほうきは どこですか。
Sumimasen. **Houki** wa dokodesuka.
- B:** つくえの よこです。
Tsukue no **yokodesu**.
- A:** たなの よこですね。わかりました。
Tana no yoko desune. Wakarimashita.
- A & B:** ありがとうございました。
Arigatougozaimashita.

5. Kartu Gambar



3. Instrumen Penilaian

A. Penilaian Pengetahuan

LEMBAR INSTRUMEN SOAL URAIAN

Penilaian Hasil Belajar Kompetensi Pengetahuan

- ❖ Teknik : Tugas
- ❖ Bentuk : Isian dan uraian
- ❖ Instrument penilaian

Rancangan Tes Tulis

Indikator Soal	Bentuk	No Soal	Skor Penilaian
Menentukan kosakata benda-benda yang ada di kelas	Pilihan (ceklis)	15 (1) – (15)	Satu ceklis benar = 1 ceklis benar = 1 x 15 15
Mendengarkan audio percakapan mengenai benda-benda dan letaknya di dalam kelas	Mengisi kolom	3 (1) - (9)	Satu kata = 1 3 Kata = 1 x 9 9
Mengisi kosakata perlengkapan benda yang ada di kelas	Isian	13 (1) – (13)	Satu kata = 1 13 kata = 1 x 13 13

$$\text{Penilaian} ; \frac{\text{Jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{Jumlah skor max (37)}} = 100$$

B. Penilaian Keterampilan

• Instrumen penilaian keterampilan

Kompetensi Dasar	IPK
4.2 Melakukan dialog sederhana dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks.	4.2.1 Menyebutkan nama-nama ruangan yang ada di lingkungan sekolah. 4.2.2 Menjelaskan posisi ruangan yang ada di lingkungan sekolah. 4.2.3 mempraktekkan percakapan tentang kegiatan antar pemandu dan tamu yang dilakukan di lingkungan sekolah dengan memperhatikan

	fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks
--	--

- Butir Soal

Jenis : berbicara
Bentuk: percakapan
2. Mempraktekkan percakapan berdasarkan materi yang disajikan.

- Pedoman Penilaian

ASPEK	URAIAN	NILAI
Tata Bahasa	Semua benar.	4
	Kurang tepat, tetapi tidak mempengaruhi makna.	3
	Kurang tepat dan mempengaruhi makna.	2
	Tata bahasa tidak tepat.	1
Penguasaan Kosakata	Pilihan kata tepat dan efektif.	4
	Pilihan kata tepat, tetapi kurang efektif.	3
	Pilihan kata kurang tepat dan tidak efektif.	2
	Pilihan kata tidak tepat dan tidak efektif.	1
Tujuan Komunikatif Bicara	Jelas.	4
	Cukup jelas, tetapi masih ada kesalahan.	3
	Sulit dimengerti.	2
	Tidak jelas.	1

- Pedoman Penskoran

Skor Maksimal = 12

Nilai = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

= $\frac{\text{Skor Perolehan}}{16} \times 100$

C. Penilaian Sikap

No.	Waktu	Nama	Kejadian	Butir Sikap	+/-	Tindak Lanjut
1.						
2.						
3.						
	dst.					

4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Observasi Ketiga



RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SEKOLAH : SMA NEGERI 2 YOGYAKARTA
MATA PELAJARAN : BAHASA DAN SASTRA JEPANG
KELAS /SEMESTER : X/ IIS 1/GENAP
MATERI POKOK : ほうきは たなの よこです
(Barang-barang Inventaris di Kelas)

**DIREKTORAT PEMBINAAN SMA
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

2018

RENCANA PERENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMA 2 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Jepang
Kelas/Semester : X/IIS 1
Topik : Barang-barang Inventaris Kelas
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A.Kompetensi Inti

- KI 1 Menyadari dirinya sebagai makhluk ciptaan Yang Maha Kuasa serta menjalankan kewajibannya sesuai dengan agama yang dianutnya.
- KI 2 Memiliki sikap jujur, disiplin, kerjasama, responsif, dan proaktif dalam mencari solusi permasalahan.
- KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B.Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	Pengetahuan	Ketrampilan
1	Kompetensi Dasar: 3.2 Menyampaikan berbagai informasi tentang barang-barang yang ada di kelas yang terdapat pada teks transaksional lisan dan tulis	Kompetensi Dasar: 4.2 Melakukan dialog sederhana dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks.

	dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	
2	Indikator Pencapaian Kompetensi: 3.2.1. Mengetahui nama-nama barang inventaris yang ada di kelas.	Indikator Pencapaian Kompetensi: 4.2.1 Menyebutkan nama-nama barang-barang inventaris yang ada di kelas.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran berbasis aktivitas diharapkan peserta didik mampu:

- d. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin dan tanggungjawab dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungannya sebagai upaya Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- e. Menyebutkan barang-barang inventaris yang ada di kelas.
- f. Melakukan percakapan mengenai barang-barang inventaris di kelas dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks.

D. Materi Ajar

- Barang-barang yang ada di kelas:

いす、たな、かびん、かばん、ほうき、こくばん、ごみばこ、つくえ、ちず、ほん、とけい、せんぷうき、しゃしん、プロジェクター、パソコン、ホワイトボード。

- Struktur kalimat:

A : 「きょうしつに なにか ありますか。」

B : 「ちずが あります。」

A : 「すみません、(ほうき)、ありますか。」

B : (Jawaban Alternatif)

「はい、ありますよ。どうぞ。」

「すみません、ありません。」

A : 「ありがとうございます。」

「そうですか。」

E. Model/Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran	: Pendekatan Sainftik (<i>scienfic approach</i>)
Metode Pembelajaran	: Pembelajaran Kooperatif dan presentasi.
Model Pembelajaran	: Ceramah Interaktif dan <i>Make A Match</i>
Media yang digunakan	: PPT, LCD, Proyektor, Kartu Soal dan Kartu Jawaban (Kartu Gambar dan Kartu Teka-teki)

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Ketiga

Alur	Kegiatan guru	Kegiatan peserta didik	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik diberikan informasi dengan proaktif tentang keterkaitan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan pengembangan kariernya di masa depan.2. Peserta didik diberikan <i>brainstorming</i> berupa pertanyaan sebagai pengantar materi yang akan diajarkan.3. Peserta didik diberikan penjelasan mengenai	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa memperhatikan.2. Siswa merespon pertanyaan guru sesuai pengetahuan yang mereka ketahui.3. Siswa memperhatikan	5 menit

	tujuan pembelajaran atau indikator pencapaian kompetensi yang akan dicapai.		
Kegiatan Inti Awal	<p>1. Guru memperlihatkan foto di salah satu ruangan di lingkungan sekolah.</p> <p>2. Peserta didik dipancing beberapa pertanyaan oleh guru mengenai kesan, pendapat mereka terhadap foto/gambar tersebut.</p> <p>3. Guru memperdengarkan ulang nama-nama barang-barang investaris di kelas.</p> <p>4. Guru melatih daya tangkap siswa dengan menunjuk gambar ruangan.</p> <p>5. Guru memperdengarkan</p>	<p>1. Peserta didik mengamati</p> <p>2. Peserta didik menyampaikan tempat dan kegiatan yang dilakukan di tempat tersebut sesuai pengetahuan yang mereka ketahui.</p> <p>3. Siswa menyimak dan mengucapkan.</p> <p>4. Siswa menjawab nama ruangan yang ditunjuk oleh guru secara kolektif dan personal.</p> <p>5. Siswa menyimak dan mengucapkan.</p>	20 menit

	<p>kembali model percakapan dan meminta siswa untuk mengikuti.</p> <p>6. Guru meminta siswa mempraktekkan percakapan sesuai contoh dan kelompok yang sudah ditentukan oleh guru.</p>	<p>6. Siswa melakukan percakapan sesuai instruksi guru</p>	
Kegiatan Inti Akhir	<p>Kegiatan bermain <i>game Make a Match</i>.</p> <p>1. Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai <i>game make a match</i> yang akan dilaksanakan.</p> <p>2. Guru membagi siswa dalam 2 kelompok, yaitu kelompok A dan kelompok B.</p> <p>3. Kedua kelompok diminta untuk berhadapan satu sama lain.</p> <p>4. Guru membagikan kartu pertanyaan yang berisi gambar kepada kelompok A dan kartu jawaban yg berisi kosakata pada kelompok B</p>	<p>1. Siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru.</p> <p>2. Siswa memperhatikan pembagian kelompoknya.</p> <p>3. Siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya.</p> <p>4. Siswa menerima kartu sesuai dengan kelompoknya.</p> <p>5. Siswa mencari pasangan dari kartu yang telah diterima</p>	<p>20 menit</p>

	<p>5. Guru menyampaikan bahwa siswa kelompok B yang mendapatkan kartu kosakata harus mencari pasangannya (kartu gambar) yang sesuai dengan kosakata miliknya pada kelompok A. Guru menyampaikan batas waktu adalah 3 menit.</p> <p>6. Jika sudah menemukan pasangannya siswa melapor pada guru yang kemudian akan mencatat nama mereka.</p> <p>7. Jika waktu yang telah ditentukan telah habis, dan masih ada siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.</p> <p>8. Kegiatan dilanjutkan dengan guru memanggil satu per satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa memperhatikan, apakah pasangan tersebut cocok dan sesuai dengan</p>	<p>(siswa yang mendapat kartu kosakata pertanyaan, mencari kartu gambar jawaban yang sesuai dengan kosakata tersebut) dengan menggunakan percakapan bahasa Jepang yang telah di pelajari.</p>  <p>6. Siswa melapor pada guru.</p> <p>7. Siswa kembali duduk dengan pasangannya.</p> <p>8. Siswa mempresentasikan hasil permainan di depan kelas secara berpasangan. Siswa</p>	<p>5 menit</p>
--	---	---	----------------

	<p>pertanyaan dan jawabannya atau tidak.</p> <p>9. Guru memberikan pengarahannya pada siswa untuk menempelkan kartu gambar di papan tulis (tempat yang telah disediakan)</p> <p>10. Kegiatan berakhir dengan guru memberikan penghargaan bagi siswa yang berhasil paling cepat menemukan dan sanksi bagi siswa yang gagal/tidak dapat menemukan pasangan atau pertanyaan dan jawaban yang tidak sesuai.</p>	<p>yang tidak mendapat giliran presentasi memperhatikan.</p> <p>9. Siswa menempelkan kartu gambar pada papan tulis (tempat yang telah disediakan)</p> <p>10. Siswa yang mendapat penghargaan maju kedepan kelas.</p>	
Penutup	<p>1. Guru memfasilitasi kegiatan refleksi dan evaluasi siswa</p>	<p>1. Siswa menyimak dan mengevaluasi diri sendiri.</p>	5 menit

A. Penilaian

g. Teknik Penilaian:

Sikap	Observasi
Pengetahuan	Tanya Jawab
Keterampilan	Lembar Kerja (presentasi mengenai nama benda-benda yang ada di kelas, letak/posisi benda)

h. Bentuk Penilaian:

Sikap	Lembar Observasi
Pengetahuan	Soal
Keterampilan	Presentasi

i. Remedial:

9. Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang belum tuntas dalam pencapaian KD.
10. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui bimbingan personal dan diakhiri dengan tes.
11. Apabila peserta didik telah mengikuti 2x tes remedial dan masih belum mencapai KKM, maka akan diberikan tugas pendukung sesuai dengan poin ketidak-tuntasannya.

12. **Pengayaan:**

Bagi peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut:

Misalkan **n adalah nilai capaian** peserta didik maka,

$KKM \leq n < \text{nilai maksimum}$: peserta didik diberi soal dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

$n = \text{nilai maksimum}$: peserta didik diberi soal melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan sebagai pengayaan.

Yogyakarta, 25 April
2018

Mengetahui,

Kepala Sekolah,
Kusworo, S.P.d. M.Hum.

Guru Mata Pelajaran,
Fitrahadi Muttaqin, S.S.

Lampiran-Lampiran:

4. Materi Pembelajaran

きょうしつに ちずが あります。

聞いていいでしょう。

Kosakata benda yang ada di kelas

- いす、たな、かびん、かばん、ほうき、こくぼん、ごみばこ、つくえ、ちず、プロジェクター、ホワイトボード、とけい、パソコン、ほん、せんぷうき、スピーカー。

Struktur kalimat

- 「きょうしつに なにが ありますか。」 「ちずが あります。」

Media Pembelajaran

Kartu Teka-teki

あ	お	い	う	か
つ	け	す	ふ	ほ
つ	く	え	く	え
い	あ	い	か	き
お	は	ひ	し	た

いす、つくえ、した

Kartu Gambar



いす、つくえ、した

CONTOH Percakapan :

A : きょうしつに つくえ と いす が あります。

B : そうですか。

A : すみません。いすはどこですか。

B : いすはつくえのしたです。

A : ありがとうございます。

5. Instrumen Penilaian

A. Penilaian Pengetahuan

LEMBAR INSTRUMEN SOAL URAIAN

Penilaian Hasil Belajar Kompetensi Pengetahuan

- ❖ Teknik : Tugas
- ❖ Bentuk : Isian dan uraian
- ❖ Instrument penilaian

Rancangan Tes Tulis

Indikator Soal	Bentuk	No Soal	Skor Penilaian
Menentukan kosakata benda-benda yang ada di kelas	Pilihan (ceklis)	15 (1) – (15)	Satu ceklis benar = 1 ceklis benar = 1 x 15 15
Mendengarkan audio percakapan mengenai benda-benda dan letaknya di dalam kelas	Mengisi kolom	3 (1) - (9)	Satu kata = 1 3 Kata = 1 x 9 9
Mengisi kosakata perlengkapan benda yang ada di kelas	Isian	13 (1) – (13)	Satu kata = 1 13 kata = 1x 13 13

$$\text{Penilaian} ; \frac{\text{Jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{Jumlah skor max (37)}} = 100$$

B. Penilaian Keterampilan

• Instrumen penilaian keterampilan

Kompetensi Dasar	IPK
4.2 Melakukan dialog sederhana dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks.	4.2.1 Menyebutkan nama-nama ruangan yang ada di lingkungan sekolah. 4.2.2 Menjelaskan posisi ruangan yang ada di lingkungan sekolah. 4.2.3 mempraktekkan percakapan tentang kegiatan antar pemandu dan tamu yang dilakukan di lingkungan sekolah dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks

- Butir Soal

Jenis : berbicara
Bentuk: percakapan
3. Mempraktekkan percakapan berdasarkan materi yang disajikan.

- Pedoman Penilaian

ASPEK	URAIAN	NILAI
Tata Bahasa	Semua benar.	4
	Kurang tepat, tetapi tidak mempengaruhi makna.	3
	Kurang tepat dan mempengaruhi makna.	2
	Tata bahasa tidak tepat.	1
Penguasaan Kosakata	Pilihan kata tepat dan efektif.	4
	Pilihan kata tepat, tetapi kurang efektif.	3
	Pilihan kata kurang tepat dan tidak efektif.	2
	Pilihan kata tidak tepat dan tidak efektif.	1
Tujuan Komunikatif Bicara	Jelas.	4
	Cukup jelas, tetapi masih ada kesalahan.	3
	Sulit dimengerti.	2
	Tidak jelas.	1

- Pedoman Penskoran

$$\begin{aligned} \text{Skor Maksimal} &= 12 \\ \text{Nilai} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{16} \times 100 \end{aligned}$$

C. Penilaian Sikap

No.	Waktu	Nama	Kejadian	Butir Sikap	+/-	Tindak Lanjut
1.						
2.						
3.						
	dst.					

D. Angket dan Hasil Angket

Angket Penelitian Respons Siswa Kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta, Tahun Ajaran 2017-2018, Terhadap Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Make A-Match* dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang

Nama : _____

No Urut : _____

Catatan:

1. Hasil angket ini ditujukan hanya untuk penelitian semata.
2. Anda diwajibkan untuk mengisi semua data identitas dan jawaban yang sudah tersedia.
3. Nama ataupun identitas lainnya tidak akan dipublikasikan dan akan dilindungi.
4. Berikan tanda ceklits (\surd) pada kolom pilihan jawaban (cukup pilih salah satu).

Keterangan Pilihan Jawaban:

1. Sangat Setuju (SS).
2. Setuju (S).
3. Tidak Setuju (TS).
4. Sangat Tidak Setuju (STS).

No	Indikator yang diukur	Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1	Saya pernah mempelajari (belajar) bahasa Jepang sebelum masuk di SMA.				
2	Saya selalu antusias ketika pelajaran Bahasa Jepang.				
3	Materi yang digunakan dalam pelajaran Bahasa Jepang selalu berbeda-beda di setiap				

	pertemuan				
4	Metode pembelajaran dalam pelajaran bahasa Jepang selalu bervariasi (tidak membosankan).				
5	Media yang selama ini digunakan dalam pelajaran bahasa Jepang menarik.				
6	Metode pembelajaran kooperatif (permainan <i>make a match</i>) belum pernah dipraktikan sebelumnya.				
7	Metode pembelajaran kooperatif (permainan <i>make a match</i>) menarik dan menyenangkan.				
8	Metode pembelajaran kooperatif (permainan <i>make a match</i>) dapat meningkatkan kemampuan belajar Saya dalam menyerap materi pelajaran bahasa Jepang.				
9	Metode pembelajaran kooperatif (permainan <i>make a match</i>) tidak membosankan.				
10	Saya menjadi aktif ketika pada pelajaran Bahasa Jepang dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif (permainan <i>make a match</i>).				
11	Metode pembelajaran kooperatif (permainan <i>make a match</i>) dapat meningkatkan motivasi belajar Saya dalam pelajaran Bahasa Jepang.				
12	Metode pembelajaran kooperatif (permainan <i>make a match</i>) meningkatkan kemampuan Saya dalam mengingat materi pelajaran bahasa Jepang.				

13	Metode pembelajaran kooperatif (permainan <i>make a match</i>) dapat meningkatkan kerjasama antara Saya dan teman yang lain.				
14	Melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif (permainan <i>make a match</i>) dalam pelajaran Bahasa Jepang, Saya dapat mengemukakan pendapat ketika berbicara dengan teman yang lain				
15	Melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif (permainan <i>make a match</i>) dalam pelajaran Bahasa Jepang, Saya menjadi lebih akrab dengan teman yang lain.				
16	Adanya pembelajaran kooperatif (permainan <i>make a match</i>), Saya dapat menghargai pendapat teman yang lain.				
17	Media yang digunakan dalam penerapan metode pembelajaran kooperatif (permainan <i>make a match</i>) menarik.				
18	Adanya metode pembelajaran kooperatif (permainan <i>make a match</i>), Saya dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dalam pelajaran Bahasa Jepang.				
19	Saya merasa kesulitan dalam membaca huruf Jepang (<i>Hiragana, Katakana, dan Romaji</i>) yang terdapat di Kartu Soal dan Kartu Jawaban dalam (permainan <i>make a match</i>).				
20	Media Kartu Soal dan Kartu Jawaban pada pembelajaran kooperatif (permainan <i>make a match</i>) pada pelajaran Bahasa Jepang mudah dipahami.				

21	Media Kartu Soal dan Kartu Jawaban pada metode pembelajaran kooperatif (<i>make a match</i>) pada pelajaran Bahasa Jepang menarik.				
22	Pada pembelajaran kooperatif (<i>make a match</i>) dalam pelajaran Bahasa Jepang, suasana kelas menjadi rileks dan menyenangkan.				
23	Pada penerapan metode pembelajaran kooperatif (<i>make a match</i>), Guru memantau, mengarahkan, dan membimbing Siswa dalam memahami materi pelajaran.				
24	Pada penerapan metode pembelajaran kooperatif (<i>make a match</i>), Guru memberikan kesempatan kepada setiap siswa dan kelompoknya untuk mempresentasikan hasil kerjanya				
25	Metode pembelajaran kooperatif (permainan <i>make a match</i>) cocok untuk digunakan pada pelajaran Bahasa Jepang				

E. Surat Pernyataan *Expert Judgment*

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : TORIQ PRATAMA, M.PD.

NIP : -

Pekerjaan : INSTRUKTUR BAHASA .

menyatakan bahwa instrument penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Ergina Nugraheni

NIM : 20140830041

Program Studi: Pendidikan Bahasa Jepang

Judul Skripsi : Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* pada Pembelajaran Bahasa Jepang di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta, Tahun Ajaran 2017/2018

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

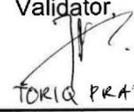
- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Catatan:

.....
.....
.....

Yogyakarta, 9 Mei 2018

Validator,


TORIQ PRATAMA, M.PD.

NIP: -

F. Surat Izin Penelitian dari KESBANGPOL DI Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon: (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 3 April 2018

Kepada Yth :

Nomor : 074/4146/Kesbangpol/2018
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan,
Pemuda, dan Olahraga
Daerah Istimewa Yogyakarta
Di
YOGYAKARTA

Memperhatikan surat :

Dari : Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Nomor : 491/C.6-III/PBJ.UMY/IX/2018
Tanggal : 31 Maret 2018
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan Karya Tulis Ilmiah Skripsi dengan judul proposal: **"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A-MATCH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG"** kepada:

Nama : ERGINA NUGRAHENI
NIM : 20140830041
No. HP/Identitas : 085640616748 / 3305116509950001
Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas/PT : Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMAN 2 Yogyakarta
Waktu Penelitian : 16 April 2018 s.d. 8 Mei 2018

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan;
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Izin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
3. Yang bersangkutan.

G. Surat Izin Penelitian dari DIKPORA DI Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322
web : www.dikpora.jogjaprovo.go.id, email : dikpora@jogjaprovo.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 5 April 2018

Nomor : 070/3831
Lamp : -
Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SMA Negeri 2 Yogyakarta

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/4146/Kesbangpol/2018 tanggal 3 April 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : Ergina Nugraheni
NIM : 20140830041
Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Judul : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A-MATCH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG
Lokasi : SMA Negeri 2 Yogyakarta
Waktu : 16 April 2018 s.d 8 Mei 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala
Plt. Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi



Didik Wardaya, SE., M.Pd.
NIP 19660530 198602 1 002

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY

H. Catatan Bimbingan Skripsi

PANDUAN PENULISAN SKRIPSI
PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

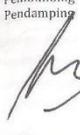
CATATAN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Erolina Nugrahani
 NIM : 20140830041
 Pembimbing Utama : Sinda Sanjaya, S.S., M.Pd.
 Pembimbing Pendamping : Arya Elenyah R. M. S.
 Mulai Bimbingan Tgl/Bln : 19 Maret 2018
 Selesai Bimbingan Tgl/Bln : 1 Agustus 2018
 Judul Skripsi : Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe
Make a Match dalam Pembelajaran Bahasa (dan Sastra) Jepang

Yogyakarta, 1 Agustus 2018.


 Pembimbing Utama

 Sinda Sanjaya, S.S., M.Pd.

Pembimbing Pendamping

 Arya Elenyah R. M. S.

Ketua Program Studi
 Pendidikan Bahasa Jepang

 Sinda Sanjaya, S.S., M.Pd.

UMY UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA | PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	Senin, 19 Maret 2018	Bimbingan BAB I.	
2.	Selasa, 20 Maret 2018	Bimbingan BAB I.	
3.	Kamis, 3 Mei 2018	Bimbingan BAB II & III	
4.	Sabtu, 5 Mei 2018	Bimbingan BAB II & III	
5.	Kamis, 19 Juli 2018	Bimbingan BAB IV	
6.	Kamis, 19 Juli 2018	Bimbingan BAB IV	
7.	Jum'at, 27 Juli 2018	Revisi BAB IV, dan Bimbingan BAB V.	
8.	Jum'at, 27 Juli 2018	Revisi BAB IV dan Bimbingan BAB V.	
9.	Rabu, 1 Agustus 2018	Bimbingan Abstrak Bahasa Inggris	

RIWAYAT HIDUP



Ergina Nugraheni lahir di Semarang, 25 September 1995. Menetap di RT03/01 Karangkembang, Alian, Kebumen, dan kini tinggal sementara di Yogyakarta RT 02 Ngebel, Tamantirto, Kasihan, Bantul. Penulis dapat di kontak melalui e-mail ejinosekai24@ymail.com atau ejj299@ymail.com atau nomor kontak 085640616748.

Penulis menamatkan pendidikan di SDN 2 Karangkembang pada tahun 2007, kemudian menuntut ilmu ke SMPN 2 Kebumen dan lulus pada tahun 2010. Setelah itu, melanjutkan ke MAN 1 Kebumen dan lulus pada tahun 2013. Dan baru melanjutkan kuliah di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dari tahun 2014 hingga 2018.

Penulis aktif berorganisasi sejak SMA hingga lulus kuliah, antara lain sebagai Wakil Ketua Rohani Islam (ROHIS) di MAN 2 Kebumen, Wakil Ketua, Reporter dan Redaksi Ekstrakurikuler Mading *Kreasi* di MAN 2 Kebumen, Anggota PMR di MAN 2 Kebumen, Anggota Forum Penulis Kebumen (FPK) Kebumen, Anggota Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Fakultas Pendidikan Bahasa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Anggota UKM Forum Majalah

Pencinta Pena (FMPP) Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, dan Bendahara Umum Anggota Ikatan Muhammadiyah Yogyakarta (IMM) Fakultas Pendidikan Bahasa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Selain aktif berorganisasi, penulis juga memiliki beberapa prestasi di bidang seni dan jurnalistik sebagai *Juara 1 Lomba Melukis* Tingkat Kecamatan (2004), *Juara 1 Lomba Menulis* Neoramdhaz Tingkat Kabupaten (2012), *Penulis Cerpen Islami di Majalah Nasional Story* (2013), *Penghargaan sebagai Penulis dan Kontributor Lomba Menulis Antologi Cerpen Nasional* berjudul "DAN" Penerbit FAM Indonesia (2015), *Penghargaan sebagai Penulis dan Kontributor Menulis Antologi Cerpen Nasional* berjudul "Tarian Hujan" Penerbit RumahKayu Indonesia (2015), *Penghargaan sebagai Penulis dan Kontributor Antologi Puisi Nasional* berjudul "Sang Pemaku Rindu" Penerbit RumahKayu Indonesia (2017), *Penghargaan sebagai Penulis dan Kontributor Lomba Menulis Antologi Cerpen Nasional* berjudul "Langit dan Bumi" Penerbit Syifa Publisher (2017), *Juara 3 Lomba Menulis Cipta Novel Tingkat Nasional "Lucky and The Luck of Stars Stone"* Penerbit Jejak Publisher (2017), dan masih banyak yang lainnya.