

MODUL AJAR

Satuan Pendidikan	: SMA Negeri 1 Gondang
Kelas/Fase	: XII - F
Mata Pelajaran	: Bahasa Jepang
Topik	: Kehidupan Sehari-hari
Sub Topik	: Waktu Senggang (暇な時)
Waktu	: 4 x Tatap Muka (\pm 10 JP)
Penyusun	: Erfa Rahmawati, S.S

Identifikasi Murid

Murid kelas XII memiliki pengetahuan awal terkait kosakata dasar kegiatan sehari-hari serta pola kalimat sederhana bentuk ~masu dan bentuk ~ta. Sebagian besar murid menunjukkan minat terhadap budaya Jepang, anime, dan kehidupan remaja Jepang, yang menjadi peluang dalam mengaitkan materi dengan kehidupan nyata mereka. Kebutuhan belajar mereka mencakup peningkatan keterampilan berbicara dan menulis secara kontekstual, khususnya dalam menyampaikan kegiatan yang dilakukan di waktu luang.

Materi Pelajaran

Meliputi :

1. **Jenis kegiatan ?**
2. **Bersama siapa ?**
3. **Di mana ?**

Jenis Pengetahuan:

Pengetahuan faktual (kosakata) kegiatan (aktivitas) :

- ともだち に あいます . コラーン を よみます
- およぎます
- えいが を みます
- さんぽ します
- かいものします
- はなし を します
- サッカーを します
- ゲーム を します
- スーパー
- プール
- いちば
- モール
- うみ
- ともだち

4. Konseptual (pola kalimat), prosedural (menggunakan ungkapan untuk berbicara tentang kegiatan waktu luang)

—ひまな とき…します— (ひまなとき ともだちにあいます)

S +は+ひまな とき+……します— (わたし は ひまな とき
ともだち に あいます)

5. **Relevansi:** Sangat relevan karena membahas topik yang dekat dengan kehidupan remaja
6. **Tingkat Kesulitan:** Menengah – memperkenalkan pola kalimat baru yang lebih kompleks
7. **Struktur Materi:**

Kosakata aktivitas waktu luang

(えいがをみます、ほんをよみます dll)

Ungkapan bertanya dan menjawab tentang kegiatan waktu luang

S + は + ひまな とき なに を します か。

あなたは ひまな とき なに を しますか。

8. **Nilai dan Karakter:** Mengembangkan sikap saling menghargai ketika berdiskusi, mandiri saat mengerjakan tugas proyek

DIMENSI PROFIL LULUSAN

√	Keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME	√	Kolaborasi
	Kewargaan		Kemandirian
	Penalaran Kritis		Kesehatan
	Kreativitas	√	Komunikasi

Desain Pembelajaran

Capaian Pembelajaran

Murid mampu menggunakan kosakata dan pola kalimat yang sesuai untuk menyatakan aktivitas di waktu luang dan menanggapi dengan tepat dalam interaksi sederhana.

Lintas Disiplin Ilmu

- Bahasa Indonesia (penyusunan kalimat naratif)
 - TIK (pembuatan video/audio pendek)
 - Sosiologi (pemahaman budaya dan kebiasaan masyarakat Jepang)
-

Tujuan Pembelajaran

Murid mampu:

1. Mengidentifikasi kosakata dan pola kalimat untuk menyatakan kegiatan waktu luang.
 2. Menggunakan pola kalimat ~ひまな とき secara tepat dalam kalimat lisan dan tulisan.
 3. Mengkomunikasikan kegiatan waktu luang mereka dan bertanya kepada teman dengan sopan dalam bahasa Jepang.
 4. Menyusun video pendek bertema "Kegiatan Waktu Luang Saya" menggunakan kalimat yang sesuai.
-

Topik Pembelajaran

- Kegiatan di waktu luang
 - Ekspresi menyatakan waktu
 - Pola kalimat ~ひまな とき dan penggunaannya
-

Praktik Pedagogis

- **Model:** Pembelajaran Kontekstual dan Berbasis Proyek
 - **Strategi:** Diskusi, simulasi, presentasi, proyek video
 - **Metode:** Role play, tanya jawab, kerja kelompok
-

Lingkungan Pembelajaran

- Budaya kelas yang inklusif, menghargai pendapat, dan aman bagi semua siswa

- Kelas fisik dilengkapi LCD
- Lingkungan virtual: Google Classroom / LMS sekolah (untuk tugas dan forum diskusi)

Pemanfaatan Digital

- **Aplikasi:** Quizlet (kosakata), Google Slides (presentasi), Canva/CapCut (pembuatan video), Google Form (kuis)
- **Platform:** YouTube (contoh aktivitas remaja Jepang), forum diskusi daring untuk refleksi

Langkah-Langkah Pembelajaran

Pembelajaran Pertama

Prinsip: Berkesadaran, bermakna, menggembirakan

1. Murid melakukan asesmen awal dengan mengidentifikasi kosakata dalam bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil asesmen awal, maka murid terbagi dua kategori.

	Belum Paham	Paham
Capaian Asesmen Awal	Murid yang memahami kurang dari 10 kosakata kegiatan/aktivitas dalam bahasa Jepang.	Murid yang memahami 10 kosakata atau lebih kegiatan/aktivitas dalam bahasa Jepang.

Tindak Lanjut Hasil Asesmen Awal	Murid menggunakan gawai untuk mencari kosakata yang belum diketahuinya dengan bimbingan pendidik atau rekan belajarnya (tutor sebaya).	Murid diminta menjadi rekan belajar dalam mengidentifikasi kosakata kegiatan/aktivitas bagi teman yang belum paham sama sekali. Bagi murid yang tidak menjadi tutor sebaya, dapat memahami kembali kosakata yang sudah dipelajari.
----------------------------------	--	--

2. Guru menyapa murid dan menanyakan kegiatan yang biasa dilakukan di akhir pekan.
3. Apersepsi: Menampilkan video pendek “Sehari di Waktu Luang Remaja Jepang”.
4. Diskusi singkat: Bandingkan kegiatan siswa dan yang ada di video.
5. Menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas.

Pembelajaran Kedua

Memahami

Prinsip: Bermakna, berkesadaran

- Murid membaca dialog pendek tentang waktu luang.
- Guru menjelaskan pola kalimat —ひまな とき (bentuk lampau & bentuk sekarang).
- Murid mengidentifikasi struktur kalimat dan arti ungkapan dari dialog.
- Latihan kosakata dan pola dengan flashcard digital dan permainan tebak aktivitas.

Mengaplikasi

Prinsip: Bermakna, menggembirakan

- Murid membuat percakapan dua orang tentang kegiatan waktu luang.
- Melakukan role play secara berpasangan di depan kelas.
- Mengerjakan proyek video pendek berdurasi 1–2 menit tentang "ひまなと
きに なに を しますか?"
- Proyek dilakukan berkelompok, mencakup naskah, pengucapan, dan kreativitas.

Alternatif pertanyaan refleksi 2:

Nama :		
Kelas/No :		
No	Deskripsi	Nilai
1.	Saya sudah bisa menyebutkan kosakata tentang makanan dalam Bahasa Jepang.	☆☆☆☆☆
2.	Saya sudah bisa mendeskripsikan makanan (rasa, warna, dll) dalam Bahasa Jepang sederhana.	☆☆☆☆☆

Prinsip: Berkesadaran

- Murid menuliskan refleksi di Google Form:
 - Apa yang saya pelajari?
 - Apa tantangan saya?
 - Apa yang ingin saya tingkatkan?
- Diskusi kelas: Murid memberikan umpan balik terhadap proses belajar dan hasil proyek teman (penilaian sejawat).

Pembelajaran Ketiga

Prinsip: Bermakna dan menggembirakan

- Guru memberikan apresiasi atas proyek video yang dibuat.

- Menyimpulkan materi pembelajaran.
- Memberikan gambaran materi minggu depan.
- Memberikan kesempatan murid menyampaikan saran.

Asesmen Pembelajaran

Jenis Asesmen	Teknik	Instrumen	Tujuan
Awal	Tes lisan, observasi	Tanya jawab singkat, pengamatan minat	Mengetahui pengetahuan awal
Proses	Penilaian diri dan seawat, observasi	Lembar refleksi, lembar observasi kerja kelompok	Menilai keterlibatan, dan kerja sama
Akhir	Penilaian produk, presentasi	Rubrik video proyek, rubrik presentasi	Menilai pencapaian tujuan pembelajaran

Rubrik Penilaian Proyek Video “ひまなとき”

Aspek	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Isi (konten)	Menyampaikan >3 aktivitas dengan benar dan lengkap	Menyampaikan 2–3 aktivitas dengan cukup jelas	Menyampaikan 1 aktivitas dengan kurang tepat	Tidak menyampaikan aktivitas dengan benar

Aspek	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Bahasa Jepang	Pola ~とき digunakan dengan tepat dan bervariasi	Pola digunakan dengan satu kesalahan ringan	Ada kesalahan pola dan penggunaan kata	Banyak kesalahan hingga tidak dipahami
Pengucapan	Jelas, alami, dan sesuai intonasi	Cukup jelas dengan sedikit gangguan	Kurang jelas, beberapa bagian sulit dimengerti	Tidak jelas atau tidak menggunakan Bahasa Jepang
Kreativitas	Sangat menarik dan orisinal	Cukup menarik	Kurang menarik	Tidak menunjukkan usaha kreatif
Kerja sama (jika kelompok)	Semua anggota terlibat aktif	Sebagian besar terlibat	Hanya beberapa yang aktif	Satu orang dominan

Keterangan :

- Murid dianggap mencapai tujuan pembelajaran jika capaian asesmen akhir berada pada skor 3 dan 4
- Guru diberikan kebebasan untuk melakukan asesmen dalam bentuk lain untuk memastikan setiap murid telah mencapai kriteria yang sudah ditetapkan, dengan menyesuaikan terhadap kondisi kemampuan murid.

CATATAN

Pada akhir modul ini, murid mampu:

1. Menggunakan kosakata bahasa Jepang secara kreatif untuk berbagi informasi tentang kegiatan di waktu senggang dalam konteks kehidupan nyata.

2. Menganalisis hasil video dan menyampaikan informasi dalam bahasa Jepang dengan struktur kalimat yang tepat.
3. Berkolaborasi dalam proyek kelompok untuk merancang dan mempresentasikan video tentang kegiatan di waktu senggang dengan menunjukkan sikap bertanggung jawab, kreatif, dan toleran.
4. Merefleksikan pengalaman belajar mereka untuk mengidentifikasi nilai budaya Jepang dalam memasak dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran mendalam digunakan untuk mendorong murid:

- Mengembangkan pemahaman mendalam melalui aktivitas berbasis inkuiri.
- Mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks otentik (misalnya, merancang resep atau simulasi situasi restoran).
- Berkolaborasi dan berkomunikasi secara aktif dalam bahasa Jepang.
- Merefleksikan proses belajar untuk meningkatkan kesadaran metakognitif.

Mengetahui,

Kepala SMAN 1 Gondang

Guru Bahasa Jepang

JOHAN BAHRUDIN, S.Kom, M.T

NIP. 197606202005011008

ERFA RAHMAWATI, S.S

NIP. 198006112024212001