

	<div>Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang</div>						Kode Dokumen																																																	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																								
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																	
Budaya dan Masyarakat Jepang		8820502318	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	5 9 Desember 2025																																																	
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																		
		Parastuti		Mintasih		RUSMIYATI																																																		
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																							
	CPL-5	Mampu melakukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pembelajaran bahasa Jepang, ilmu bahasa, ilmu pendidikan, dan ilmu penelitian yang berorientasi pada standar proses dengan menggunakan sumber belajar dan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis IPTEKS.																																																						
	CPL-7	Mampu berbahasa Jepang secara reseptif dan produktif dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan																																																						
	CPL-11	Menguasai konsep dasar kebahasaan, pembelajaran bahasa, keterampilan berbahasa, penelitian bahasa dan pendidikan bahasa Jepang.																																																						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																							
	CPMK - 1	mahasiswa mampu memahami																																																						
	Matrik CPL - CPMK																																																							
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-5</td><td>CPL-7</td><td>CPL-11</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td></tr></table>						CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-11	CPMK-1	✓	✓																																										
	CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-11																																																				
	CPMK-1	✓	✓																																																					
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																								
	<table><tr><th rowspan="2">CPMK</th><th colspan="16">Minggu Ke</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>						CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1																
CPMK	Minggu Ke																																																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																								
CPMK-1																																																								
Deskripsi Singkat MK	<p>Kajian tentang struktur, konsep, budaya dan perkembangan masyarakat Jepang. Kajian meliputi teori penggolongan Pranata Kebudayaan berdasarkan 8 kebutuhan hidup manusia (Koentjaraningrat, 1994: 14-17). 日本文化と社会Nihon Shakai to Bunka merupakan ilmu yang mempelajari tentang kebudayaan Jepang mulai dari pakaian, budaya, perayaan, pakaian dll (dan juga sedikitmenyentuh pola pikir orang Jepang). Mata kuliah ini hanya mempelajarinya untuk mengenal budaya Jepang secara umum. Sehingga, kita dapat memahami perbedaan budaya dankebiasaan masyarakat Jepang dengan Indonesia (secara umum). Alasan yang paling utama kita mempelajari 日本文化と社会Nihon Shakai to Bunka ini, adalah sebagai awalan untuk memahami Jepang secara keseluruhan. Sebagai pancinganuntuk lebih menjelajah dan mendalami apa pun Jepang. Terutama pola pikir manusia Jepang yang berhubungan dengan bahasanya. Karena mempelajari sebuah bahasa tidak lepas dari budaya yang menjadi latar belakang untuk memahami bahasanya. Harapan ke depannya, dengan belajar日本文化と社会Nihon Shakai to Bunka ini untuk bisa membuka pintu gerbang memahami norma yang harus ditaati ketika berhadapanlangsung dengan masyarakat Jepang. Misal, jika ada kesempatan tinggal atau pun pergi ke Jepang, agar tidak sampai salah dalam mengambil tingkah laku. 日本文化と社会Nihon Shakai to Bunka merupakan ilmu yang mempelajari tentang kebudayaan Jepang mulai dari pakaian, budaya, perayaan, pakaian dll (dan juga sedikitmenyentuh pola pikir orang Jepang). Mata kuliah ini hanya mempelajarinya untuk mengenal budaya Jepang secara umum. Sehingga, kita dapat memahami perbedaan budaya dankebiasaan masyarakat Jepang dengan Indonesia (secara umum). Alasan yang paling utama kita mempelajari 日本文化と社会Nihon Shakai to Bunka ini, adalah sebagai awalan untuk memahami Jepang secara keseluruhan. Sebagai pancinganuntuk lebih menjelajah dan mendalami apa pun Jepang. Terutama pola pikir manusia Jepang yang berhubungan dengan bahasanya. Karena mempelajari sebuah bahasa tidak lepas dari budaya yang menjadi latar belakang untuk memahami bahasanya. Harapan ke depannya, dengan belajar日本文化と社会Nihon Shakai to Bunka ini untuk bisa membuka pintu gerbang memahami norma yang harus ditaati ketika berhadapanlangsung dengan masyarakat Jepang. Misal, jika ada kesempatan tinggal atau pun pergi ke Jepang, agar tidak sampai salah dalam mengambil tingkah laku. Penggolongan tersebut adalah sebagai berikut: Domestic Institutions : pranata yang bertujuan memenuhi kebutuhan kehidupan kekerabatan. Misalnya, pelamaran, perkawinan, perceraian, pengasuhan anak, dan lain lain. Economic Institutions : pranata yang bertujuan memenuhi kebutuhan manusia untuk pencarian hidup, memproduksi, menimbun dan mendistribusikan harta benda. Misalnya, pertanian, perternakan, pemburuan, feodalisme, industri, dan lain lain Educational Institutions : pranata yang bertujuan memenuhi kebutuhan penerangan dan pendidikan manusia supaya menjadi anggota masyarakat yang berguna. Misalnya, pengasuhan anak, pendidikan dan pengajaran, pendidikan keagamaan, perpustakaan, dan lain lain. Scientific Institutions : pranata yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan ilmiah manusia, menyelami alam semesta. Misalnya, penelitian, metodik ilmiah, perkembangan IPTEKS dan lain lain. Aesthetic and Recreational Institutions : pranata yang bertujuan memenuhi kebutuhan manusia untuk menyatakan rasa keindahannya dan untuk rekreasi. Misalnya, seni rupa, seni suara, seni gerak, seni drama, kesusasteraan, sport, perayaan, festival dan lain lain. Religious Institutions : pranata yang memenuhi kebutuhan manusia yang berhubungan dengan Tuhan atau alam gaib. Misalnya, tempat ibadah, doa, penyiaran agama, ilmu gaib dan lain lain. Political Institutions : pranata yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk mengatur kehidupan berkelompok secara besar-besaran atau kehidupan bernegara. Misalnya, pemerintahan, demokrasi, kehakiman, politik, ketentaraan, kepolisian, dan lain lain. Somatic Institutions : pranata yang mengurus kebutuhan jasmaniah dari manusia. Misalnya, pemeliharaan kecantikan, pemeliharaan kesehatan, perkembangan ilmu kedokteran, dan lain lain.</p>																																																							

Pustaka	Utama :	1. Sasaki, Mizue. 1992. Japanese Life Today. Tokyo: ALF 2. Tsuboyama, Yumiko & Yanashima, Fumie. 2010. 日本事情・日本文化を教える. Tokyo: Hitsujishobou 3. 国際日本語研究所編. 1992. たのしく読める・日本のくらし 1 2 か月. Tokyo: Kyobundoh 4. Ueda Ichizo, Ueda Toshiko. 2010. 英語で説明する日本の文化. Tokyo: Gokken					
	Pendukung :	1. Ueda Ichizo, Ueda Toshiko. 2010. 英語で説明する日本の文化. Tokyo: Gokken					
	Dosen Pengampu	Dra. Parastuti, M.Pd. Miftachul Amri, S.Pd., M.Pd., M.Ed., Ph.D.					
	Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1		mahasiswa mampu	Kriteria: mahasiswa mampu Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	2 X 50		Materi: unit 1 Pustaka: Tsuboyama, Yumiko & Yanashima, Fumie. 2010. 日本事情・日本文化を教える. Tokyo: Hitsujishobou	6%

2		<p>1.1. Pengetahuan Budaya: Siswa mampu menjelaskan dan mengidentifikasi karakteristik budaya Jepang, seperti tradisi, seni, bahasa, nilai-nilai, dan norma-norma sosial.</p> <p>2.2. Pemahaman Sejarah: Siswa mampu menjelaskan perkembangan sejarah Jepang, termasuk periode-periode penting, perubahan sosial, dan pengaruhnya terhadap budaya dan masyarakat Jepang saat ini.</p> <p>3.3. Kemampuan Bahasa: Siswa mampu menggunakan bahasa Jepang dengan benar dan tepat dalam konteks budaya dan masyarakat Jepang, seperti mengucapkan salam, menyebutkan nama-nama tradisional, atau menyampaikan ungkapan sopan.</p> <p>4.4. Analisis Budaya: Siswa mampu menganalisis aspek budaya Jepang, seperti struktur sosial, hierarki, gender, dan sistem nilai, serta membandingkannya dengan budaya dan masyarakat mereka sendiri.</p> <p>5.5. Keterampilan Presentasi: Siswa mampu menyusun dan menyampaikan presentasi tentang topik-topik terkait budaya dan masyarakat Jepang dengan menggunakan sumber daya yang relevan dan argumentasi yang jelas.</p> <p>6.6. Kesensitifan Budaya: Siswa mampu menunjukkan kesensitifan terhadap perbedaan budaya, seperti menghormati kebiasaan dan tradisi Jepang, dan mempraktikkan etika dalam interaksi dengan orang Jepang.</p> <p>7.7. Pemahaman Interkultural: Siswa mampu memahami dan menghargai perbedaan budaya antara Jepang dan negara mereka sendiri, serta memiliki keterbukaan untuk membangun hubungan yang harmonis dengan masyarakat Jepang.</p>	<p>Kriteria:</p> <p>2. Penilaian: a. Ujian Tertulis: Tes pengetahuan tentang sejarah, nilai-nilai budaya, dan aspek-aspek masyarakat Jepang. b. Penugasan Individu: Menulis esai atau laporan tentang topik budaya Jepang yang dipilih. c. Presentasi: Presentasi individu atau kelompok tentang aspek budaya Jepang yang menarik perhatian siswa. d. Diskusi Kelas: Partisipasi aktif dalam diskusi kelas dan kemampuan untuk memberikan pandangan yang kritis. e. Proyek Penelitian: Penelitian kelompok tentang pengaruh budaya Jepang di negara lain.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum</p>	2 X 50		<p>Materi: unit 2</p> <p>Pustaka: <i>Sasaki, Mizue. 1992. Japanese Life Today. Tokyo: ALF</i></p>	9%
---	--	--	---	--------	--	---	----

3		mahasiswa mampu	Kriteria: mahasiswa mampu Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	2 X 50		Materi: unit 3 Pustaka: <i>Tsuboyama, Yumiko & Yanashima, Fumie. 2010. 日本事情・日本文化を教える. Tokyo: Hitsujishobou</i>	10%
4		Mengidentifikasi video youtube Japanology yang berhubungan dengan1. DomesticInstitutions: pranata yang bertujuan memenuhi kebutuhan kehidupan kekerabatan. Misalnya, pelamaran, perkawinan, perceraian, pengasuhan anak, dan lain lain. 2. Economic Institutions: pranata yang bertujuan memenuhi kebutuhan manusia untuk pencarian hidup, memproduksi, menimbun dan mendistribusikan harta benda. Misalnya, pertanian, perternakan, pemburuan, feodalisme, industri, dan lain lain 3. Educational Institutions: pranata yang bertujuan memenuhi kebutuhan penerangan dan pendidikan manusia supaya menjadi anggota masyarakat yang berguna. Misalnya, pengasuhan anak, pendidikan dan pengajaran, pendidikan keagamaan, perpustakaan, dan lain lain. 4. Scientific Institutions: pranata yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan ilmiah manusia, menyelami alam semesta. Misalnya, penelitian, metodik ilmiah, perkembangan IPTEKS dan lain lain	Kriteria: 1.mahasiswa mampu 2.2. Penilaian: a. Ujian Tertulis: Tes pengetahuan tentang sejarah, nilai-nilai budaya, dan aspek-aspek masyarakat Jepang. b. Penugasan Individu: Menulis esai atau laporan tentang topik budaya Jepang yang dipilih. c. Presentasi: Presentasi individu atau kelompok tentang aspek budaya Jepang yang menarik perhatian siswa. d. Diskusi Kelas: Partisipasi aktif dalam diskusi kelas dan kemampuan untuk memberikan pandangan yang kritis. e. Proyek Penelitian: Penelitian kelompok tentang pengaruh budaya Jepang di negara lain. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum	2 X 50		Materi: 1. Befu, H. (2001). Hegemony of Homogeneity: An Anthropological Analysis of Nihonjinron. Routledge. Pustaka: Materi: 2. Iwabuchi, K. (2002). Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism. Duke University Press. Pustaka: Materi: 3. Robertson, J. (2012). Japan's Emerging Youth Policy: Getting Young Adults Back to Work. Routledge. Pustaka: Materi: 4. Sugimoto, Y. (2017). An Introduction to Japanese Society. Cambridge University Press. Pustaka:	5%

5		<p>1. Mengidentifikasi video youtube Japanology yang berhubungan dengan 1. Domestic Institutions: pranata yang bertujuan memenuhi kebutuhan kehidupan kekerabatan. Misalnya, pelamaran, perkawinan, perceraian, pengasuhan anak, dan lain lain. 2. Economic Institutions: pranata yang bertujuan memenuhi kebutuhan manusia untuk pencarian hidup, memproduksi, menimbun dan mendistribusikan harta benda. Misalnya, pertanian, perternakan, pemburuan, feodalisme, industri, dan lain lain 3. Educational Institutions: pranata yang bertujuan memenuhi kebutuhan penerangan dan pendidikan manusia supaya menjadi anggota masyarakat yang berguna. Misalnya, pengasuhan anak, pendidikan dan pengajaran, pendidikan keagamaan, perpustakaan, dan lain lain. 4. Scientific Institutions: pranata yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan ilmiah manusia, menyelami alam semesta. Misalnya, penelitian, metodik ilmiah, perkembangan IPTEKS dan lain lain</p> <p>2. mahasiswa mampu</p>	<p>Kriteria: mahasiswa mampu</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio</p>	2 X 50		<p>Materi: unit 5 Pustaka: Ueda Ichizo, Ueda Toshiko. 2010. 英語で説明する日本の文化. Tokyo: Gakken</p>	5%
---	--	---	---	--------	--	---	----

6		<p>Mengidentifikasi video youtube Japanology yang berhubungan dengan 1. Domestic Institutions: pranata yang bertujuan memenuhi kebutuhan kehidupan kekerabatan. Misalnya, pelamaran, perkawinan, perceraian, pengasuhan anak, dan lain lain. 2. Economic Institutions: pranata yang bertujuan memenuhi kebutuhan manusia untuk pencarian hidup, memproduksi, menimbun dan mendistribusikan harta benda. Misalnya, pertanian, peternakan, pemburuan, feodalisme, industri, dan lain lain 3. Educational Institutions: pranata yang bertujuan memenuhi kebutuhan penerangan dan pendidikan manusia supaya menjadi anggota masyarakat yang berguna. Misalnya, pengasuhan anak, pendidikan dan pengajaran, pendidikan keagamaan, perpustakaan, dan lain lain. 4. Scientific Institutions: pranata yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan ilmiah manusia, menyelami alam semesta. Misalnya, penelitian, metodik ilmiah, perkembangan IPTEKS dan lain lain</p>	<p>Kriteria: mahasiswa mampu</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	2 X 50		<p>Materi: unit 6 Pustaka: Ueda Ichizo, Ueda Toshiko. 2010. 英語で説明する日本の文化. Tokyo: Gokken</p>	5%
7		<p>Menulis report memperdalam salah satu poin yang berhubungan dengan poin di bawah ini Menulis report membandingkan salah satu poin yang berhubungan dengan poin di bawah ini 1. Domestic Institutions 2. Economic Institutions 3. Educational Institutions 4. Scientific Institutions</p>	<p>Kriteria: mahasiswa mampu</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	2 X 50		<p>Materi: unit 7 Pustaka: Ueda Ichizo, Ueda Toshiko. 2010. 英語で説明する日本の文化. Tokyo: Gokken</p>	1%
8		<p>1. Menulis report memperdalam salah satu poin yang berhubungan dengan poin di bawah ini Menulis report membandingkan salah satu poin yang berhubungan dengan poin di bawah ini 1. Domestic Institutions 2. Economic Institutions 3. Educational Institutions 4. Scientific Institutions 2. mahasiswa mampu</p>	<p>Kriteria: mahasiswa mampu</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	2 X 50		<p>Materi: unit 8 Pustaka: Ueda Ichizo, Ueda Toshiko. 2010. 英語で説明する日本の文化. Tokyo: Gokken</p>	3%

9		<p>1. Aesthetic and Recreational Institutions: pranata yang bertujuan memenuhi kebutuhan manusia untuk menyatakan rasa keindahannya dan untuk rekreasi. Misalnya, seni rupa, seni suara, seni gerak, seni drama, kesusasteraan, sport, perayaan, festival dan lain lain.</p> <p>2. Religious Institutions: pranata yang memenuhi kebutuhan manusia yang berhubungan dengan Tuhan atau alam gaib. Misalnya, tempat ibadah, doa, penyiaran agama, ilmu gaib dan lain lain.</p> <p>3. Political Institutions: pranata yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk mengatur kehidupan berkelompok secara besar-besaran atau kehidupan bernegara. Misalnya, pemerintahan, demokrasi, kehakiman, politik, ketentaraan, kepolisian, dan lain lain.</p> <p>4. Somatic Institutions: pranata yang mengurus kebutuhan jasmaniah dari manusia. Misalnya, pemeliharaan kecantikan, pemeliharaan kesehatan, perkembangan ilmu kedokteran, dan lain lain.</p>	<p>Kriteria: mahasiswa mampu</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja, Tes</p>	2 X 50		<p>Materi: unit 9 Pustaka: Ueda Ichizo, Ueda Toshiko. 2010. 英語で説明する日本の文化. Tokyo: Gakken</p>	5%
---	--	---	---	--------	--	--	----

10		<p>1. Aesthetic and Recreational Institutions: pranata yang bertujuan memenuhi kebutuhan manusia untuk menyatakan rasa keindahannya dan untuk rekreasi. Misalnya, seni rupa, seni suara, seni gerak, seni drama, kesusasteraan, sport, perayaan, festival dan lain lain.</p> <p>2. Religious Institutions: pranata yang memenuhi kebutuhan manusia yang berhubungan dengan Tuhan atau alam gaib. Misalnya, tempat ibadah, doa, penyiaran agama, ilmu gaib dan lain lain.</p> <p>3. Political Institutions: pranata yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk mengatur kehidupan berkelompok secara besar-besaran atau kehidupan bernegara. Misalnya, pemerintahan, demokrasi, kehakiman, politik, ketentaraan, kepolisian, dan lain lain.</p> <p>4. Somatic Institutions: pranata yang mengurus kebutuhan jasmaniah dari manusia. Misalnya, pemeliharaan kecantikan, pemeliharaan kesehatan, perkembangan ilmu kedokteran, dan lain lain.</p>	<p>Kriteria: mahasiswa mampu</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio</p>	2 X 50		<p>Materi: unit 10</p> <p>Pustaka: Ueda Ichizo, Ueda Toshiko. 2010. 英語で説明する日本の文化. Tokyo: Gakken</p>	5%
----	--	---	---	--------	--	---	----

11		<p>1. Aesthetic and Recreational Institutions: pranata yang bertujuan memenuhi kebutuhan manusia untuk menyatakan rasa keindahannya dan untuk rekreasi. Misalnya, seni rupa, seni suara, seni gerak, seni drama, kesusasteraan, sport, perayaan, festival dan lain lain.</p> <p>2. Religious Institutions: pranata yang memenuhi kebutuhan manusia yang berhubungan dengan Tuhan atau alam gaib. Misalnya, tempat ibadah, doa, penyiaran agama, ilmu gaib dan lain lain.</p> <p>3. Political Institutions: pranata yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk mengatur kehidupan berkelompok secara besar-besaran atau kehidupan bernegara. Misalnya, pemerintahan, demokrasi, kehakiman, politik, ketentaraan, kepolisian, dan lain lain.</p> <p>4. Somatic Institutions: pranata yang mengurus kebutuhan jasmaniah dari manusia. Misalnya, pemeliharaan kecantikan, pemeliharaan kesehatan, perkembangan ilmu kedokteran, dan lain lain.</p>	<p>Kriteria: mahasiswa mampu</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	2 X 50		<p>Materi: unit 11</p> <p>Pustaka: Ueda Ichizo, Ueda Toshiko. 2010. 英語で説明する日本の文化. Tokyo: Gakken</p>	5%
----	--	---	---	--------	--	---	----

12		<p>1. Aesthetic and Recreational Institutions: pranata yang bertujuan memenuhi kebutuhan manusia untuk menyatakan rasa keindahannya dan untuk rekreasi. Misalnya, seni rupa, seni suara, seni gerak, seni drama, kesusasteraan, sport, perayaan, festival dan lain lain.</p> <p>2. Religious Institutions: pranata yang memenuhi kebutuhan manusia yang berhubungan dengan Tuhan atau alam gaib. Misalnya, tempat ibadah, doa, penyiaran agama, ilmu gaib dan lain lain.</p> <p>3. Political Institutions: pranata yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk mengatur kehidupan berkelompok secara besar-besaran atau kehidupan bernegara. Misalnya, pemerintahan, demokrasi, kehakiman, politik, ketentaraan, kepolisian, dan lain lain.</p> <p>4. Somatic Institutions: pranata yang mengurus kebutuhan jasmaniah dari manusia. Misalnya, pemeliharaan kecantikan, pemeliharaan kesehatan, perkembangan ilmu kedokteran, dan lain lain.</p>	<p>Kriteria: mahasiswa mampu</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	2 X 50		<p>Materi: unit 12 Pustaka: Ueda Ichizo, Ueda Toshiko. 2010. 英語で説明する日本の文化. Tokyo: Gokken</p>	1%
13		<p>1. Menulis report memperdalam salah satu poin yang berhubungan dengan poin di bawah ini Menulis report membandingkan salah satu poin yang berhubungan dengan poin di bawah ini Aesthetic and Recreational Institutions Religious Institutions Political Institutions Somatic Institutions</p> <p>2. mahasiswa mampu</p>	<p>Kriteria: mahasiswa mampu</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Tes</p>	2 X 50		<p>Materi: unit 13 Pustaka: Ueda Ichizo, Ueda Toshiko. 2010. 英語で説明する日本の文化. Tokyo: Gokken</p>	14%
14		<p>Menulis report memperdalam salah satu poin yang berhubungan dengan poin di bawah ini Menulis report membandingkan salah satu poin yang berhubungan dengan poin di bawah ini Aesthetic and Recreational Institutions Religious Institutions Political Institutions Somatic Institutions</p>	<p>Kriteria: mahasiswa mampu</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio</p>	2 X 50		<p>Materi: unit 14 Pustaka: Ueda Ichizo, Ueda Toshiko. 2010. 英語で説明する日本の文化. Tokyo: Gokken</p>	10%

15		Persiapan UAS1. Menulis makalah2. Posting di IG dan Youtube	Kriteria: mahasiswa mampu Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	2 X 50		Materi: unit 15 Pustaka: Ueda Ichizo, Ueda Toshiko. 2010. 英語で説明する日本の文化. Tokyo: Gokken	5%
16		Persiapan UAS1. Menulis makalah2. Posting di IG dan Youtube	Kriteria: mahasiswa mampu Bentuk Penilaian : Tes	2 X 50		Materi: unit 16 Pustaka: Ueda Ichizo, Ueda Toshiko. 2010. 英語で説明する日本の文化. Tokyo: Gokken	10%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasi	6.75%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	25.42%
3.	Penilaian Portofolio	38.42%
4.	Penilaian Praktikum	3.92%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	5%
6.	Tes	19.5%
		99.01%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 2 Januari 2024

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Bahasa Jepang



RUSMIYATI
NIDN 0027108007

UPM Program Studi S1
Pendidikan Bahasa Jepang



NIDN 0029037902

VALID

VALID

VALID