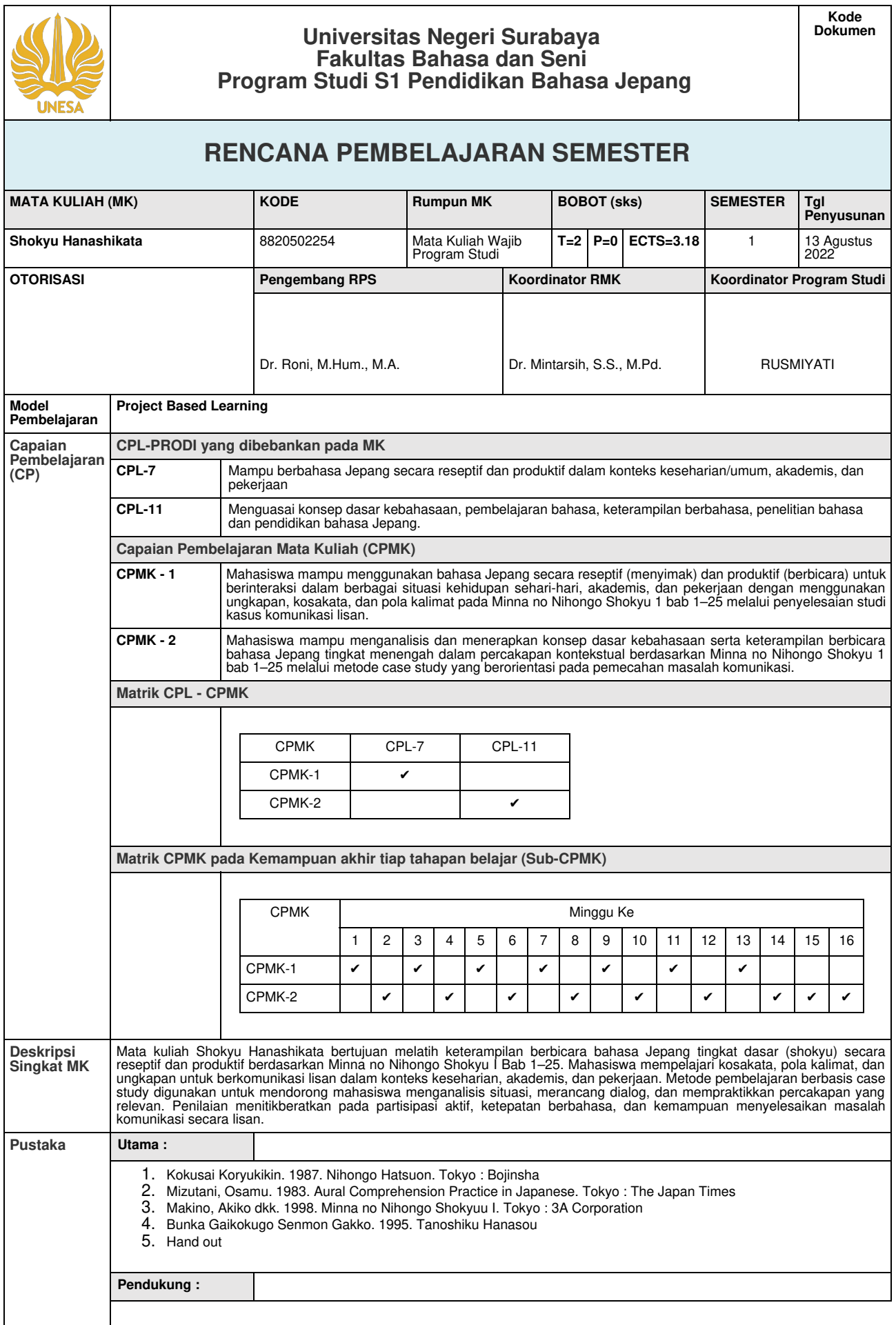




		1. Berbagai teks dari berbagai sumber referensi cetak maupun digital. 2. Berbagai aplikasi LMS dari berbagai sumber digital.					
Dosen Pengampu		Prof. Dr. Djodjok Soepardjo, M.Litt. Dr. Mintarsih, S.S., M.Pd. Dr. Roni, M.Hum., M.A. Miftachul Amri, S.Pd., M.Pd., M.Ed., Ph.D. Joko Prasetyo, S.Pd., M.Pd. Isnaeni Khurniya Falakhiya, S.Pd., M.Pd.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Memperkenalkan diri dan orang lain secara formal & informal.	Kelancaran perkenalan.	Kriteria: Intonasi dan akurasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Luring: Diskusi, role play, case study 2 X 50	- -	Materi: Bab 1–2: 自己紹介, 経験談 Pustaka: <i>Makino, Akiko dkk. 1998. Minna no Nihongo Shokyuu I. Tokyo : 3A Corporation</i>	5%
2	Menjelaskan prosedur dan instruksi.	Kejelasan instruksi	Kriteria: Urutan logis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring: Simulasi, peer feedback 2 X 50		Materi: Bab 3–4: 手順の説明, 意見を述べる Pustaka: <i>Makino, Akiko dkk. 1998. Minna no Nihongo Shokyuu I. Tokyo : 3A Corporation</i>	5%
3	Menyampaikan saran dan rekomendasi.	Kesesuaian ekspresi.	Kriteria: Penggunaan pola tepat. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Luring: Role play, diskusi kasus 2 X 50		Materi: Bab 5–6: 提案と助言, 理由と結果 Pustaka: <i>Makino, Akiko dkk. 1998. Minna no Nihongo Shokyuu I. Tokyo : 3A Corporation</i>	5%
4	Menjelaskan aturan, larangan, dan peristiwa lampau.		Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring: Simulasi, narasi 2 X 50		Materi: Bab 7–8: 規則と禁止, 過去の出来事 Pustaka: <i>Makino, Akiko dkk. 1998. Minna no Nihongo Shokyuu I. Tokyo : 3A Corporation</i>	5%

5	Memprediksi dan membandingkan.	Kelengkapan narasi.	Kriteria: Penggunaan pola tepat. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring: Diskusi, case study produk 2 X 50		Materi: Bab 9 dan 10 Pustaka: Makino, Akiko dkk. 1998. Minna no Nihongo Shokyuu I, II . Tokyo : 3A Corporation Materi: Bab 9–10: 予想と推測, 比較表現 Pustaka: Makino, Akiko dkk. 1998. Minna no Nihongo Shokyuu I. Tokyo : 3A Corporation	5%
6	Mengekspresikan keinginan dan harapan.	Naturalitas ekspresi	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring: Role play, simulasi layanan pelanggan 2 X 50		Materi: Bab 11–12: 願望と希望, 苦情対応 Pustaka: Makino, Akiko dkk. 1998. Minna no Nihongo Shokyuu I. Tokyo : 3A Corporation	5%
7	Memberikan instruksi darurat & mengakhiri percakapan.		Kriteria: Ekspresi penutup tepat. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring: Simulasi, case study 2 X 50		Materi: BAb 13 dan 14 Pustaka: Makino, Akiko dkk. 1998. Minna no Nihongo Shokyuu I, II . Tokyo : 3A Corporation Materi: Bab 13–14: 緊急時の対応, 会話の終わり方 Pustaka: Makino, Akiko dkk. 1998. Minna no Nihongo Shokyuu I. Tokyo : 3A Corporation	5%
8	Review keterampilan Bab 1–14.	Kelancaran dan akurasi	Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Luring: Simulasi kasus gabungan 2 X 50		Materi: Ringkasan Bab 1–14 Pustaka: Makino, Akiko dkk. 1998. Minna no Nihongo Shokyuu I. Tokyo : 3A Corporation	10%

9	Mengungkapkan terima kasih & permintaan maaf.	Kesopanan ekspresi	Kriteria: Ketepatan makna. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring: Diskusi, role play 2 X 50		Materi: Bab 15–16: 感謝と謝罪, 場所の説明 Pustaka: Makino, Akiko dkk. 1998. <i>Minna no Nihongo Shokyuu I.</i> Tokyo : 3A Corporation	5%
10	Meminta dan memberi izin	Ketepatan pola izin	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring: Role play, presentasi rencana Metode pembelajaran PjBL Pertemuan 9-10 penugasan proyek berupa video percakapan sesuai tes kinerja 1 (information gap) 2 X 50		Materi: Bab 17–18: 許可と依頼, 予定の説明 Pustaka: Makino, Akiko dkk. 1998. <i>Minna no Nihongo Shokyuu I.</i> Tokyo : 3A Corporation	5%
11	Membuat janji & instruksi teknis	Kejelasan instruksi	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring: Simulasi penjadwalan & instruksi 2 X 50		Materi: Bab 19–20: 約束とスケジュール, 技術的指示 Pustaka: Makino, Akiko dkk. 1998. <i>Minna no Nihongo Shokyuu I.</i> Tokyo : 3A Corporation	5%
12	Menyampaikan informasi berita	Struktur informasi	Kriteria: Kelengkapan deskripsi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring: Simulasi penyiar berita & pemandu wisata 2 X 50		Materi: Bab 21–22: ニュース報告, 観光案内 Pustaka: Makino, Akiko dkk. 1998. <i>Minna no Nihongo Shokyuu I.</i> Tokyo : 3A Corporation	5%
13	Mengekspresikan perasaan & pendapat pribadi		Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring: Diskusi, roleplay 2 X 50		Materi: Bab 23–24: 感情表現, 自分の意見 Pustaka: Makino, Akiko dkk. 1998. <i>Minna no Nihongo Shokyuu I.</i> Tokyo : 3A Corporation	5%

14	Menyampaikan kritik & saran konstruktif.	Kesopanan kritik	Kriteria: Ketepatan bahasa formal Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Luring: Case study diskusi masalah 2 X 50		Materi: Bab 25 Pustaka: <i>Makino, Akiko dkk. 1998. Minna no Nihongo Shokyuu I, II . Tokyo : 3A Corporation</i> Materi: Bab 25 & pengayaan Pustaka: <i>Makino, Akiko dkk. 1998. Minna no Nihongo Shokyuu I. Tokyo : 3A Corporation</i>	5%
15	Integrasi keterampilan berbicara	Kelancaran akurasi, relevansi	Kriteria: Ujian praktik Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Luring: Simulasi kasus kompleks 2 X 50		Materi: Bab 1–25 review Pustaka: <i>Makino, Akiko dkk. 1998. Minna no Nihongo Shokyuu I. Tokyo : 3A Corporation</i>	10%
16	Presentasi akhir berbasis studi kasus	Penguasaan materi	Kriteria: Ketepatan dan kelancaran Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Luring: Case study final 2 X 50	Mempublikasikan proyek (Vlog) secara luas di jejaring media sosial 2 minggu	Materi: Semua bab Pustaka: <i>Makino, Akiko dkk. 1998. Minna no Nihongo Shokyuu I. Tokyo : 3A Corporation</i>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	47.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	12.5%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	40%
		100%

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. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria 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

File PDF ini digenerate pada tanggal 6 Desember 2025 Jam 16:58 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

