



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																		
Chujokyu Chokai		8820502030	Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=2	P=0	ECTS=3.18	5	5 April 2025																																																																		
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																			
		Dra.Yovinza Bethvine Sopaheluwakan,M.Pd			Rusmiyati,S.Pd.,M.Pd			Rusmiyati, S.Pd., M.Pd.																																																																			
Model Pembelajaran	Case Study																																																																										
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	Memiliki kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, disertai kreativitas dalam mengerjakan tugas-tugas proyek yang diberikan dengan mengedepankan sikap bertanggung jawab secara individual maupun kelompok.																																																																									
	CPMK - 2	Menguasai pengetahuan mengenai konsep dasar bahasa Jepang dalam beragam media audio visual yang dipelajari, seperti lagu,audio percakapandsb. dari beragam sumber baik cetak maupun digital.																																																																									
	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><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>								CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-11	CPMK-1			✓	CPMK-2			✓																																																						
	CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-11																																																																							
CPMK-1			✓																																																																								
CPMK-2			✓																																																																								
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																											
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></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><tr><td>CPMK-2</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-2																
CPMK	Minggu Ke																																																																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																											
CPMK-1																																																																											
CPMK-2																																																																											
Deskripsi Singkat MK	Deskripsi Mata KuliahMata kuliah ini merupakan lanjutan dari mata kuliah chukyu chokai. Materi dalam mata kuliah ini berisi percakapan pendek, cerita pendek dan berita sederhana yang dikemas dalam tema yang bervariasi, seperti melengkapi list rencana pernikahan, kegiatan yang dilakukan oleh seseorang, dan percakapan di kantor dengan menggunakan pola-pola kalimat tertentu. Mahasiswa belajar menyimak, melafalkan, menafsirkan isi dari percakapan atau berita yang diperdengarkan, kemudian menjawab pertanyaan dengan benar, yang dilakukan melalui beberapa teknik yaitu diskusi, tanya jawab, dan presentasi. Di akhir pembelajaran, mahasiswa dapat mengambil informasi yang penting, kemudian berusaha menceritakan kembali secara lisan. Dengan hasil akhir mampu mengembangkan kemampuan dalam menghasilkan sebuah produk nyata dari kegiatan belajar berbasis proyek dengan pemanfaatan TIK, yang mengedepankan kemahiran abad-21 (6C= communication, collaboration, critical thinking, citizenship, creativity, dan character) secara penuh tanggung jawab. Pembelajaran menerapkan metode active learning dan pembelajaran berbasis proyek (PjBL).Evaluasi pembelajaran dilakukan dalam bentuk tes tulis, penugasan, serta ceklist keaktifan dalam kegiatan perkuliahan.																																																																										
Pustaka	Utama :																																																																										
			1. Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25.																																																																								
	Pendukung :																																																																										
				1. Berbagai teks dari berbagai sumber referensi cetak maupun digital. 2. Berbagai aplikasi LMS dari berbagai sumber digital.																																																																							
Dosen Pengampu	Dra. Yovinza Bethvine Sopaheluwakan, 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	1.Mahasiswa mampu memahami konsep dasar mata kuliah mendengar pada kemampuan bahasa Jepang level menengah 2.Mahasiswa mampu menceritakan kembali dari cerita/percakapan yang didengar 3.- Mahasiswa mampu merencanakan proyek membuat manga audio	1.memahami konsep dasar mata kuliah mendengar pada kemampuan bahasa Jepang level menengah 2.Mahasiswa mampu menceritakan kembali dari cerita/percakapan yang didengar 3.Mahasiswa mampu menuangkan kembali apa yang didengar dalam bentuk manga audio	Kriteria: rubrik tes lisan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	presentasi.Diskusi kelompok kecil, tanya jawab, presentasisecara luring 2 X 50		Materi: Dou ittara ii dou desuka Pustaka: Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25.	4%
2	1.Mahasiswa mampu menceritakan kembali dari cerita/percakapan yang didengar 2.- Mahasiswa mampu mendesain manga audio	1.Mahasiswa mampu menceritakan kembali dari cerita/percakapan yang didengar 2.Mahasiswa mampu mendesain manga audio	Kriteria: rubrik tes lisan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	presentasi.Diskusi kelompok kecil, tanya jawab, presentasisecara luring 2 X 50		Materi: Dou ittara ii dou desuka Pustaka: Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25.	4%
3	Mampu mempresentasikan manga audio	1.Mahasiswa mampu mempresentasikan manga audio 2.	Kriteria: 1 .rubrik penilaian presentasi 2.rubrik penilaian produk Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	dipresentasikan secara luring 2 X 50		Materi: Dou ittara ii desuka Pustaka: Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25.	10%
4	Mahasiswa mampu mendengarkan kejadian buruk dan kejadian baik	Mahasiswa mampu menyebutkan poin penting dari isi materi	Kriteria: sesuai target Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	tanya jawab 2 X 50		Materi: Warui ichinichi II ichinichi Pustaka: Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25. Materi: Warui ichinichi II ichinichi Pustaka: Berbagai aplikasi LMS dari berbagai sumber digital.	4%
5	Mahasiswa mampu mendengarkan kejadian buruk dan kejadian baik	Mahasiswa mampu menyebutkan poin penting dari isi materi	Kriteria: sesuai target Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	luring 2 X 50		Materi: Warui ichinichi II ichinichi Pustaka: Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25. Materi: Warui ichinichi II ichinichi Pustaka: Berbagai aplikasi LMS dari berbagai sumber digital.	4%
6	Mahasiswa mampu membuat manga audio kejadian buruk dan kejadian baik	Mahasiswa mampu mempresentasikan manga audio warui ichinichi dan ii ichinichi	Kriteria: 1.rubrik penilaian presentasi 2.rubrik penilaian produk Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	luring 2 X 50		Materi: Warui ichinichi II ichinichi Pustaka: Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25. Materi: Warui ichinichi II ichinichi Pustaka: Berbagai aplikasi LMS dari berbagai sumber digital.	10%

7	1.Mampu mendengarkan materi sayounara pa-ti 2.Mampu menceritakan kembali materi sayounara pa-ti	1.Mampu menyebutkan poin penting sesuai materi yang didengar 2.Mampu menjawab pertanyaan dengan benar secara lisan	Kriteria: rubrik penilaian tanya jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Tanya jawab secara luring 2 X 50		Materi: Sayounara pa-ti Pustaka: <i>Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25.</i>	4%
8	1.UTS 2.Mendesain manga audio sayounara pa-ti-	Mamhasiswa mampu menjawab pertanyaan sehubungan dengan isi manga audio sayounara pa-ti-	Kriteria: sesuai target Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang desain manga audio sayounara pa-ti-secara luring 2 X 50		Materi: Sayounara pa-ti Pustaka: <i>Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25.</i>	5%
9	1.Mampu memprsentasikan manga audio sayounara pa-ti- 2.Mampu menjelaskan manga audio yang telah dipresentasikan	1.Mahasiswa mampu menjelaskan point penting manga audio yang telah dipresentasikan 2.Mahasiswa mampu menjawab maksud ekspresi manga audio	Kriteria: 1.rubrik penilaian presentasi 2.rubrik produk Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	presentasi, tanya jawab secara luring 2 X 50		Materi: Sayounara pa-ti Pustaka: <i>Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25.</i>	10%
10	Mampu menceritakan kembali dari isi tema yang diperdengarkan	1.Mahasiswa mampu menguasai pola kalimat yang terdapat dalam tema yang diperdengarkan 2.Mahasiswa mampu memceriterakan kembali isi tema yang diperdengarkan	Kriteria: rubrik penilaian tanya jawab Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	tanya jawab secara luring 2 X 50		Materi: Teineigo Pustaka: <i>Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25.</i> Materi: Teineigo (tokubetsu sonkeigo) youtube Pustaka: Materi: Teineigo Pustaka:	4%
11	Mampu mendesain manga audio dari isi tema yang diperdengarkan	1.Mahasiswa mampu menguasai pola kalimat yang terdapat dalam tema yang diperdengarkan 2.Mahasiswa mampu memceriterakan kembali isi tema yang diperdengarkan	Kriteria: 1.rubrik penilaian tanya jawab 2.rubrik penilaian diskusi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	tanya jawab secara luring Berdiskusi kelompok secara luring 2 X 50		Materi: Teineigo Pustaka: <i>Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25.</i> Materi: Teineigo (tokubetsu sonkeigo) youtube Pustaka: Materi: Teineigo Pustaka:	4%
12	1.Mampu mempresentasikan manga audio dari isi tema yang diperdengarkan 2.Mampu menjelaskan budaya sesuai tema yang didengar	1.Mahasiswa mampu menjelaskan presentasi manga audio sesuai tema yang telah didengar 2.mahasiswa mampu menjelaskan budaya yang ada dari tema yang telah didengar	Kriteria: 1.rubrik penilaian tanya jawab 2.rubrik penilaian produk Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	tanya jawab secara luring 2 X 50		Materi: Teineigo Pustaka: <i>Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25.</i> Materi: Teineigo (tokubetsu sonkeigo) youtube Pustaka: Materi: Teineigo Pustaka:	10%
13	Mampu menceritakan kembali isi dari materi yang telah didengar	1.Mahasiswa mampu menceritakan kembali isi dari materi yang telah didengar 2.	Kriteria: rubrik penilaian tanya jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	tanya jawab secara luring 2 X 50		Materi: Kenjougo Pustaka: <i>Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25.</i> Materi: Kenjougo dari youtube Pustaka:	4%

14	Mampu mendesain manga audio materi yang telah didengar	Mahasiswa mampu mendesain manga audio materi yang telah didengar	Kriteria: rubrik diskusi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	diskusi kelompok secara luring 2 X 50		Materi: Kenjougo Pustaka: Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25. Materi: Kenjougo dari youtube Pustaka: Materi: Teichougo Pustaka:	4%
15	Mampu mendesain manga audio tentang budaya humble language dari kehidupan masyarakat Jepang	Mahasiswa mampu mendesain manga audio tentang budaya humble language dari kehidupan masyarakat Jepang	Kriteria: rubrik diskusi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	diskusi kelompok secara luring 2 X 50		Materi: Kenjougo Pustaka: Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25. Materi: Budaya Kenjougo masyarakat Jepang Pustaka: Materi: Budaya Teichougo masyarakat Jepang Pustaka:	4%
16	1.Mampu mempresentasikan manga audio tentang Kenjougo 2.Mampu mempresentasikan manga audio tentang Teichougo 3.Mampu mempresentasikan manga audio tentang budaya humble language masyarakat Jepang	1.Mahasiswa mampu mempresentasikan manga audio tentang kenjougo 2.Mahasiswa mampu mempresentasikan manga audio tentang Teichougo 3.Mahasiswa mampu mempresentasikan budaya humble language masyarakat Jepang	Kriteria: rubrik penilaian produk Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	presentasi secara luring 2 X 50		Materi: Kenjougo Pustaka: Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25. Materi: Budaya Kenjougo masyarakat Jepang Pustaka: Materi: Budaya Teichougo masyarakat Jepang Pustaka:	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	8%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	42%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- 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, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0027108007

UPM Program Studi S1
Pendidikan Bahasa Jepang



Joko Prasetyo, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0029037902

File PDF ini digenerate pada tanggal 5 April 2025 Jam 21:43 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

