



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																																																	
Nihon Shakai To Bunka	8820502201	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	1	10 April 2025																																																	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																		
	Parastuti		Mintasih			Rusmiyati, S.Pd., M.Pd.																																																		
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																							
	CPL-7	Mampu berbahasa Jepang secara reseptif dan produktif dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan																																																						
	CPL-8	Mampu menganalisis dan menerapkan teori, konsep, pendekatan dalam pembelajaran bahasa Jepang; serta menghasilkan desain pembelajaran yang inovatif untuk pembelajaran bahasa Jepang.																																																						
	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 border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-8</th> <th>CPL-11</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> </table>						CPMK	CPL-7	CPL-8	CPL-11	CPMK-1		✓																																										
	CPMK	CPL-7	CPL-8	CPL-11																																																				
	CPMK-1		✓																																																					
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																								
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <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 sedikit menyinggung pola pikir orang Jepang). Mata kuliah ini hanya mempelajarinya untuk mengenal budaya Jepang secara umum. Sehingga, kita dapat memahami perbedaan budaya dan kebiasaan 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 pancingan untuk 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 berhadapan langsung 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 sedikit menyinggung pola pikir orang Jepang). Mata kuliah ini hanya mempelajarinya untuk mengenal budaya Jepang secara umum. Sehingga, kita dapat memahami perbedaan budaya dan kebiasaan 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 pancingan untuk 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 berhadapan langsung 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, ketenteraan, 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 :	<ol style="list-style-type: none"> 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 ヵ月. Tokyo: Kyobundoh 4. Ueda Ichizo, Ueda Toshiko. 2010. 英語で説明する日本の文化. Tokyo: Gokken 					
	Pendukung :	<ol style="list-style-type: none"> 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		Bentuk 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. Pengkondisian kelas, Mahasiswa mampu memahami mengenai budaya Jepang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami mengenai budaya Jepang 2. Mahasiswa mampu memahami bagaimana masyarakat Jepang berkomunikasi 	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu memahami bahwa belajar Bahasa Jepang tentu juga harus memahami budaya Jepang</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Kegiatan pada Tatap Muka 1 diisi dengan penjelasan dan pemahaman umum mengenai mata kuliah Nihon Shakai to Bunka, dimana mahasiswa diminta untuk mencari tahu secara umum bagaimana kebudayaan Jepang dan bagaimana masyarakat Jepang bersosialisasi. 2 X 50		Materi: unit 2 Pustaka: <i>Sasaki, Mizue. 1992. Japanese Life Today. Tokyo: ALF</i>	3%
2	2. Siklus 1: Memahami Budaya Jepang Serta Memahami Dampak Pengetahuan Budaya Dalam Kehidupan Sosial (pematik: media sosial)	Mahasiswa mampu memahami bahwa belajar Bahasa Jepang tentu juga harus memahami budaya Jepang	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu memahami bahwa belajar Bahasa Jepang tentu juga harus memahami budaya Jepang</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pada TM 2, Mahasiswa secara berkelompok menentukan suatu topik yang dapat menjadi pematik dalam diskusi panjang yang akan diwujudkan dalam bentuk karya poster. 2 X 50		Materi: unit 2 Pustaka: <i>Sasaki, Mizue. 1992. Japanese Life Today. Tokyo: ALF</i> 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>	3%

3	3. Siklus 1:レジュメ作り(下書き):ポスターのたまご	Mahasiswa mampu memahami budaya Jepang serta memahami dampak pengetahuan budaya dalam kehidupan sosial.	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu memahami budaya Jepang serta memahami dampak pengetahuan budaya dalam kehidupan sosial.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Pada TM 3, Mahasiswa melakukan Kerja/ diskusi per kelompok. Mahasiswa diminta untuk menguraikan : - Alasan Pemilihan Tema - Rencana Konten/ isi poster infografis secara Deskriptif Pendalaman atau Perbandingan serta SUMBER REFERENSInya - (harapan & prediksi) hal apa yang akan membuat pembaca terinspirasi dari poster yg dibuat. 2 X 50</p>		<p>Materi: unit 2 Pustaka: <i>Sasaki, Mizue. 1992. Japanese Life Today. Tokyo: ALF</i></p> <hr/> <p>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></p>	3%
4	4. Siklus 1:ポスターの下書き(先生との個人的な面談)	Mahasiswa mampu memunculkan sebuah redaksi atau pengetahuan baru mengenai sistem sosial pada masyarakat Jepang.	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu memunculkan sebuah redaksi atau pengetahuan baru mengenai sistem sosial pada masyarakat Jepang.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Pada TM 4, mahasiswa melakukan diskusi bersama mengenai topik sosial budaya yang akan diangkan menjadi pembahasan utama pada masing-masing kelompok. 2 X 50</p>		<p>Materi: unit 2 Pustaka: <i>Sasaki, Mizue. 1992. Japanese Life Today. Tokyo: ALF</i></p> <hr/> <p>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></p>	3%
5	5. Siklus 1:出来上がりのポスターを印刷し、ポスターの展示 (Tugas 評価)	Mahasiswa mampu memberi keputusan berdasarkan hasil diskusi mengenai tema yang telah ditentukan pada pertemuan lalu.	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu memberi keputusan berdasarkan hasil diskusi mengenai tema yang telah ditentukan pada pertemuan lalu.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	<p>Pada TM 5, Mahasiswa melakukan Draft final poster, serta menentukan jenis kertas A4, tempat printing dlsb 2 X 50</p>		<p>Materi: unit 2 Pustaka: <i>Sasaki, Mizue. 1992. Japanese Life Today. Tokyo: ALF</i></p> <hr/> <p>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></p>	3%

6	6. Siklus 1: クラスからのコメント (partisipasi 評価)	mahasiswa mampu menyelesaikan proyek berdasarkan topik yang telah diajarkan.	<p>Kriteria: mahasiswa mampu menyelesaikan proyek berdasarkan topik yang telah diajarkan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum</p>	Pada TM6, proyek poster telah selesai, sehingga mulai dipamerkan. 2 X 50		<p>Materi: unit 2 Pustaka: <i>Sasaki, Mizue. 1992. Japanese Life Today. Tokyo: ALF</i></p> <p>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></p>	3%
7	7. Siklus 1の発表 (中間テスト)	mahasiswa mampu menyelesaikan proyek berdasarkan topik yang telah diajarkan.	<p>Kriteria: mahasiswa mampu menyelesaikan proyek berdasarkan topik yang telah diajarkan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum</p>	Pada TM7, proyek poster telah selesai, sehingga mulai dipamerkan. 2 X 50		<p>Materi: unit 2 Pustaka: <i>Sasaki, Mizue. 1992. Japanese Life Today. Tokyo: ALF</i></p> <p>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></p>	3%
8	8. Siklus 2: Memahami Budaya Jepang Serta Memahami Dampak Pengetahuan Budaya Dalam Kehidupan Sosial (pemantik: media sosial)	mahasiswa mampu menyelesaikan proyek berdasarkan topik yang telah diajarkan.	<p>Kriteria: mahasiswa mampu menyelesaikan proyek berdasarkan topik yang telah diajarkan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pada TM8, proyek poster telah selesai, sehingga mulai dipamerkan. 2 X 50		<p>Materi: unit 2 Pustaka: <i>Sasaki, Mizue. 1992. Japanese Life Today. Tokyo: ALF</i></p> <p>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></p>	3%
9	9. Siklus 2: レジューメ作り (下書き): ポスターのためご	Mahasiswa mampu memunculkan sebuah redaksi atau pengetahuan baru mengenai sistem sosial pada masyarakat Jepang.	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu memberi keputusan berdasarkan hasil diskusi mengenai tema yang telah ditentukan pada pertemuan lalu.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	Pada TM 9, Mahasiswa berdiskusi mengenai topik yang telah dimunculkan pada awal pertemuan. Selain itu, Mahasiswa diminta mengemukakan gagasan/ ide. Dan menuangkan gagasan dalam draft progress poster (redaksi dan ilustrasi) 2 X 50		<p>Materi: unit 2 Pustaka: <i>Sasaki, Mizue. 1992. Japanese Life Today. Tokyo: ALF</i></p> <p>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></p>	3%

10	10. Siklus 2:ポスターの下書き(先生との個人的な面談)	Mahasiswa mampu memberi keputusan berdasarkan hasil diskusi mengenai tema yang telah ditentukan pada pertemuan lalu.	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu memberi keputusan berdasarkan hasil diskusi mengenai tema yang telah ditentukan pada pertemuan lalu.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pada TM9, Mahasiswa telah menyelesaikan Draft final poster lalu berdiskusi mengenai Jenis kertas, tempat printing dlsh. 2 X 50		<p>Materi: unit 2 Pustaka: <i>Sasaki, Mizue. 1992. Japanese Life Today. Tokyo: ALF</i></p> <p>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></p>	3%
11	11. Siklus 2:出来上がりのポスターを印刷し、ポスターの展示 (Tugas 評価)	mahasiswa mampu menyelesaikan proyek berdasarkan topik yang telah diajukan.	<p>Kriteria: mahasiswa mampu menyelesaikan proyek berdasarkan topik yang telah diajukan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pada TM11, proyek poster telah selesai, sehingga mulai dipamerkan. 2 X 50		<p>Materi: unit 2 Pustaka: <i>Sasaki, Mizue. 1992. Japanese Life Today. Tokyo: ALF</i></p> <p>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></p>	3%
12	Mahasiswa melakukan finalisasi pada topik yang telah disepakati.	mahasiswa mampu menyelesaikan proyek berdasarkan topik yang telah diajukan.	<p>Kriteria: mahasiswa mampu menyelesaikan proyek berdasarkan topik yang telah diajukan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pada TM12, proyek poster telah selesai, sehingga mulai dipamerkan. 2 X 50		<p>Materi: unit 2 Pustaka: <i>Sasaki, Mizue. 1992. Japanese Life Today. Tokyo: ALF</i></p> <p>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></p>	3%
13	13. Siklus 2の発表 (中間テスト)	mahasiswa mampu menyelesaikan proyek berdasarkan topik yang telah diajukan.	<p>Kriteria: mahasiswa mampu menyelesaikan proyek berdasarkan topik yang telah diajukan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pada TM13, proyek poster telah selesai, sehingga mulai dipamerkan. 2 X 50		<p>Materi: unit 2 Pustaka: <i>Sasaki, Mizue. 1992. Japanese Life Today. Tokyo: ALF</i></p> <p>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></p>	3%

14	中間試験	mahasiswa mampu menyelesaikan Ujian Tengah Semester dengan baik.	<p>Kriteria: mahasiswa mampu menyelesaikan proyek berdasarkan topik yang telah diajarkan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	Pada TM-14, Mahasiswa telah memahami dan menyelesaikan proyek, sehingga dapat melaksanakan Ujian Tengah Semester-1 berupa pengumpulan laporan. 2 X 50	<p>Materi: unit 2</p> <p>Pustaka: Sasaki, Mizue. 1992. <i>Japanese Life Today</i>. Tokyo: ALF</p> <p>Materi: unit 3</p> <p>Pustaka: Tsuboyama, Yumiko & Yanashima, Fumie. 2010. <i>日本事情・日本文化を教える</i>. Tokyo: Hitsujishobou</p>	20%
15	15. レポート1 (期末試験)	mahasiswa mampu menyelesaikan Ujian Tengah Semester dengan baik.	<p>Kriteria: mahasiswa mampu menyelesaikan proyek berdasarkan topik yang telah diajarkan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	Pada TM-15, Mahasiswa telah memahami dan menyelesaikan proyek, sehingga dapat melaksanakan Ujian Tengah Semester-2 berupa pengumpulan laporan. 2 X 50	<p>Materi: unit 2</p> <p>Pustaka: Sasaki, Mizue. 1992. <i>Japanese Life Today</i>. Tokyo: ALF</p> <p>Materi: unit 3</p> <p>Pustaka: Tsuboyama, Yumiko & Yanashima, Fumie. 2010. <i>日本事情・日本文化を教える</i>. Tokyo: Hitsujishobou</p>	20%
16	16. レポート2 (期末試験)	mahasiswa mampu menyelesaikan Ujian Akhir Semester dengan baik.	<p>Kriteria: mahasiswa mampu menyelesaikan proyek berdasarkan topik yang telah diajarkan.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	Pada TM-15, Mahasiswa telah memahami dan menyelesaikan proyek, sehingga dapat melaksanakan Ujian Akhir Semester berupa pengumpulan laporan. 2 X 50	<p>Materi: unit 2</p> <p>Pustaka: Sasaki, Mizue. 1992. <i>Japanese Life Today</i>. Tokyo: ALF</p> <p>Materi: unit 3</p> <p>Pustaka: Tsuboyama, Yumiko & Yanashima, Fumie. 2010. <i>日本事情・日本文化を教える</i>. Tokyo: Hitsujishobou</p>	21%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	13%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	51%
3.	Penilaian Portofolio	33%
4.	Penilaian Praktikum	3%
		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 studinya 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, 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 10 April 2025 Jam 18:06 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa