



BADAN STANDAR, KURIKULUM,
DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENDIKDASMEN

PANDUAN

Mata Pelajaran Bahasa Jepang

Fase F



SMA/MA/Program paket C



BADAN STANDAR, KURIKULUM
DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENDIKDASMEN

PANDUAN

Mata Pelajaran Bahasa Jepang

Fase F

SMA/MA/Paket C

Panduan Mata Pelajaran Bahasa Jepang

Pengarah

Prof. Dr. Toni Toharudin, S.Si., M.Sc., Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan

Penanggung Jawab

Dr. Laksmi Dewi, M.Pd., Kepala Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Penyusun

Marta Nurullita, S.S., SMA Negeri 75 Jakarta

Viana Meilani Prasetio, S.S., M.Pd, Universitas Negeri Jakarta

Lussy Novarida Ridwan, S.S., M.Pd, Asosiasi Guru Bahasa Jepang Indonesia (AGBJI)

Penelaah

Dr. Laksmi Dewi, M.Pd., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Dr. Yogi Anggraena, M.Si., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, S.Si., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

M. Heru Iman Wibowo, S.Si., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

A.M. Yusri Saat, S.S M.M, Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Dr. Nia Setiawati, M.Pd, Universitas Negeri Jakarta

Kontributor

Dr. Iip Ichsanudin, S.S., MA., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Virginia Rooselyne Paskaliana, S.Pd., SMA Negeri 6 Malang

Ilustrasi

Ahmad Saad Ibrahim

Ratra Adya Airawan

Tata Letak

Joko Setiyono

Penerbit:

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia

2025

Kata Pengantar

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan YME atas terbitnya Panduan Mata Pelajaran Bahasa Jepang ini. Berdasarkan proses umpan balik dan penyesuaian dengan regulasi terbaru, terdapat kebutuhan adanya dokumen yang memandu pendidik dalam menerjemahkan Capaian Pembelajaran ke dalam pembelajaran di kelas dengan pendekatan pembelajaran mendalam. Panduan mata pelajaran bahasa Jepang disusun untuk membantu pendidik dan satuan pendidikan memahami dan menganalisis kemampuan yang esensial dibangun pada murid yang termuat dalam Capaian Pembelajaran Bahasa Jepang

Kurikulum merupakan salah satu alat bantu utama untuk mewujudkan pendidikan bermutu untuk semua. Panduan mata pelajaran Bahasa Jepang merupakan acuan dalam pembelajaran intrakurikuler yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mempelajari dan mendiskusikan lebih dalam isi dari Capaian Pembelajaran Bahasa Jepang, untuk kemudian dapat merancang pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tahap perkembangan dan berpusat pada murid dengan mengakomodasi pembelajaran yang memberi kesempatan kepada murid dalam mengemukakan gagasan, mampu memilih, menemukan hal yang diminati, mengembangkan kemampuan, dan mampu memecahkan masalah. Sebagaimana tertera dalam Standar Proses, pembelajaran adalah kegiatan belajar yang diselenggarakan dalam suasana belajar; interaktif; inspiratif; menyenangkan; menantang; memotivasi murid untuk berpartisipasi aktif; dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis murid. Panduan ini berupaya membantu pendidik memfasilitasi penyelenggaraan pembelajaran yang dapat mewujudkan hal tersebut. Hal ini tentunya didukung dengan menciptakan iklim satuan pendidikan dan kepemimpinan kepala satuan pendidikan yang mendukung murid berdaya dan menjadi pelajar sepanjang hayat.

Panduan Capaian Pembelajaran Bahasa Jepang merupakan dokumen yang berisi penjelasan dari kemampuan apa saja yang penting dibangun dan dikembangkan berdasarkan Capaian Pembelajaran Bahasa Jepang contoh cara murid menunjukkan ketercapaian kemampuan tersebut, dan contoh hal-hal yang dapat dilakukan pendidik untuk dapat mendukung

ketercapaian kemampuan murid. Selain itu, panduan ini juga memberikan contoh alur tujuan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran dan contoh perencanaan pembelajaran yang dapat dikembangkan dari alur tujuan pembelajaran tersebut. Panduan ini melengkapi Panduan Pembelajaran dan Asesmen serta panduan dan buku guru lainnya yang telah diterbitkan terkait kurikulum, pembelajaran, dan asesmen.

Akhir kata, saya mengucapkan selamat dan terima kasih kepada seluruh tim penyusun, penelaah, dan kontributor, beserta tim Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, yang telah bekerja dengan sepenuh hati untuk menghasilkan sebuah panduan yang menginspirasi.

Kepala Badan Standar, Kurikulum,
dan Asesmen Pendidikan

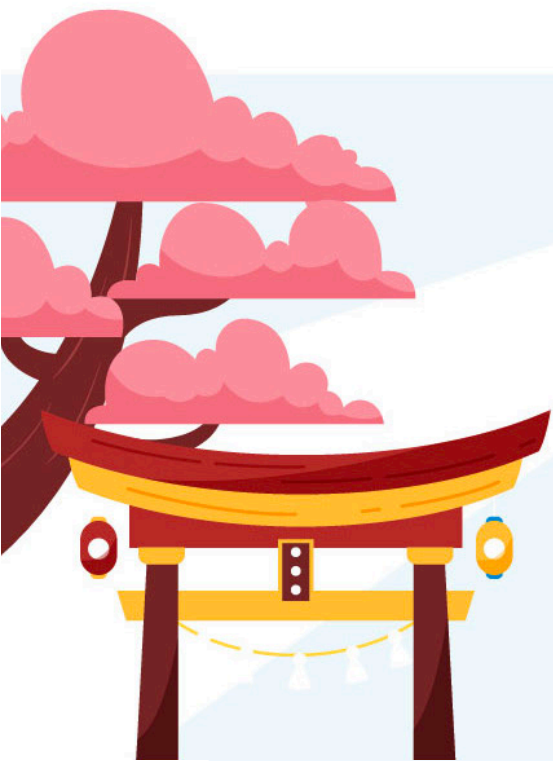


Prof. Dr. Toni Toharudin, S.Si., M.Sc.

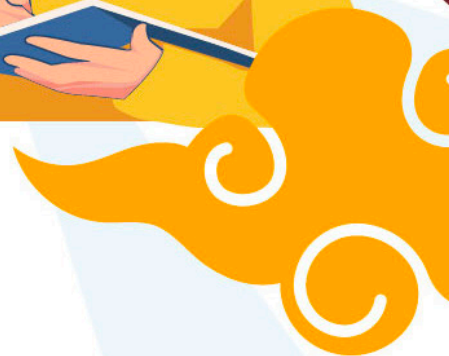
Daftar Isi

Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iv
A Pendahuluan	2
1. Latar Belakang	2
2. Tujuan	2
3. Sasaran	3
4. Struktur Panduan	3
B Capaian Pembelajaran	5
1. Deskripsi Capaian Pembelajaran	5
2. Komponen Capaian Pembelajaran	7
a. Rasional	7
b. Tujuan	8
c. Karakteristik	8
d. Capaian Pembelajaran	10
C Pemetaan Materi Esensial	13
D Perencanaan Pembelajaran Mendalam	22
1. Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam	22
2. Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran	33
3. Penerapan Perencanaan Pembelajaran Mendalam	35
4. Contoh Perencanaan Pembelajaran Mendalam	35
E Glosarium	47
Daftar Pustaka	49

Pendahuluan



日本語レッスン



Pendahuluan

1. Latar Belakang

Permasalahan pemahaman dan persepsi pendidik yang berbeda-beda dalam mengimplementasikan kurikulum mata pelajaran Bahasa Jepang di sekolah masih banyak ditemukan. Implementasi kurikulum memerlukan sumber daya manusia yang dapat mengelola pelaksanaan kurikulum di sekolah, terutama dalam mengelola pembelajaran. Masih terdapat permasalahan terkait pengembangan pembelajaran yang mendorong pengembangan keterampilan murid untuk berpikir kritis, pelibatan murid secara aktif dalam pembelajaran, pengembangan budaya belajar, pemberian kesempatan kepada murid untuk memanfaatkan teknologi dalam belajar, dan juga pengembangan pembelajaran yang bersifat kolaboratif. Pembelajaran perlu dirancang menurut prinsip-prinsip pembelajaran mendalam yaitu berkesadaran, bermakna dan menggembirakan dengan menggunakan berbagai pendekatan dan strategi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik murid serta sumber daya satuan pendidikan yang beragam

Dengan mempertimbangkan situasi dan permasalahan di atas maka perlu disusun sebuah panduan mata pelajaran Bahasa Jepang. Panduan ini disusun untuk membantu pendidik bahasa Jepang dalam mengembangkan strategi pembelajaran bahasa Jepang yang berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan Pembelajaran Mendalam yang memperhatikan prinsip *mindfull* (berkesadaran), *meaningful* (bermakna), dan *joyfull* (menggembirakan). Pembelajaran Mendalam memberikan pengalaman belajar bagi murid untuk olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olahraga. Dengan demikian, harapan untuk mewujudkan delapan (8) dimensi profil lulusan dapat tercapai.

2. Tujuan

Panduan ini disusun dalam rangka memandu para pendidik untuk memahami dan menerapkan pendekatan pembelajaran mendalam dalam mata pelajaran Bahasa Jepang.

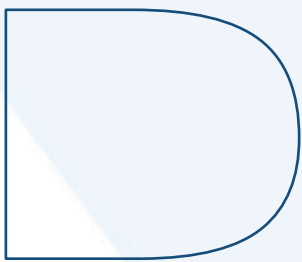
3. Sasaran

Pengguna panduan ini adalah pendidik mata pelajaran Bahasa Jepang pada jenjang SMA/MA/Program paket C.

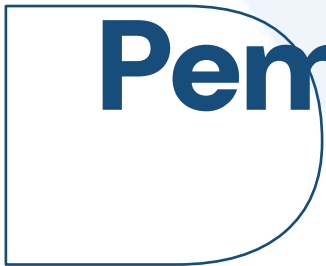
4. Struktur Panduan

Panduan mata pelajaran ini memberikan gambaran tentang:

- a Latar belakang sebuah panduan perlu disusun karena masih terdapat kebingungan bagi pendidik dalam memahami Capaian Pembelajaran yang sudah beredar. Bagaimana memahami konsep Capaian Pembelajaran dan menurunkan Capaian Pembelajaran menjadi Tujuan Pembelajaran kemudian disusun menjadi sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran ataupun modul ajar perlu diberikan panduan agar dapat dipahami dengan benar.
- b Capaian Pembelajaran mata pelajaran bahasa Jepang yang menguraikan deskripsi mengenai pengertian CP dan uraian rasional, tujuan, karakteristik, dan capaian pembelajaran per fase. Dijelaskan juga mengenai taksonomi yang digunakan dalam menentukan kata kerja yang digunakan dalam CP. Capaian Pembelajaran bagi murid jenjang menengah khususnya di SMA/MA/Program Paket C berada pada fase F disusun menggunakan standar baku JF Standard setara level A2.1 (pemula) yang dijelaskan lebih lanjut pada bagian Capaian Pembelajaran.
- c Kompetensi dan Materi Esensial yang menguraikan tentang materi apa saja yang dipelajari dengan topik yang relevan dalam kehidupan nyata/sehari-hari dan terkait dengan isu prioritas, mengapa penting, kompetensi apa yang dikembangkan, bagaimana cara membelajarkannya serta bagaimana asesmennya.
- d Perencanaan Pembelajaran Mendalam pada mata pelajaran bahasa Jepang yang menjelaskan dimensi profil lulusan, prinsip pembelajaran, pengalaman belajar, kerangka pembelajaran pada pembelajaran mendalam, cara menurunkan CP menjadi ATP, alur perencanaan pembelajaran dengan pembelajaran mendalam serta contoh ATP dan RPP.
- e Glosarium, yang memuat istilah-istilah dalam panduan yang perlu dijelaskan lebih detail.



Capaian



Pembelajaran



Capaian Pembelajaran

1. Deskripsi Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai murid di akhir setiap fase. Capaian mata pelajaran Bahasa Jepang ditargetkan untuk Fase F. CP dirancang dan ditetapkan dengan berpijak pada Standar Nasional Pendidikan, terutama Standar Isi. Oleh karena itu, pendidik yang merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Bahasa Jepang tidak perlu lagi merujuk pada dokumen Standar Isi, tetapi cukup mengacu pada CP. Dalam pendidikan dasar dan menengah, CP disusun untuk tiap mata pelajaran. Bagi murid berkebutuhan khusus dengan hambatan intelektual dapat menggunakan CP pendidikan khusus. Di sisi lain, murid berkebutuhan khusus tanpa hambatan intelektual dapat menggunakan CP untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTS/Program Paket B, dan SMA/MA/Program Paket C ini dengan menerapkan prinsip akomodasi kurikulum.

Pemerintah menetapkan CP sebagai kompetensi yang ditargetkan. Meskipun demikian, sebagai kebijakan tentang target pembelajaran yang perlu dicapai tiap murid, CP masih umum untuk memandu kegiatan pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu, pengembang kurikulum atau pendidik perlu menyusun dokumen yang lebih operasional yang dapat memandu proses pembelajaran intrakurikuler berupa alur tujuan pembelajaran dan dokumen perencanaan pembelajaran.



Gambar 1. Proses Penyusunan Perencanaan Pembelajaran

Menganalisis CP adalah langkah pertama dalam perencanaan pembelajaran. Untuk dapat merancang pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jepang dengan baik, CP mata pelajaran bahasa Jepang perlu dipahami secara utuh, termasuk rasional mata pelajaran, tujuan, serta karakteristik dari mata pelajaran Bahasa Jepang. Dokumen ini dirancang untuk membantu pendidik pengampu mata pelajaran bahasa Jepang memahami CP mata pelajaran ini. Oleh karena itu, dokumen ini dilengkapi dengan beberapa penjelasan dan panduan agar pendidik berpikir reflektif setelah membaca tiap bagian dari CP mata pelajaran bahasa Jepang.

Pengembangan CP bahasa Jepang menggunakan Taksonomi Bloom (Anderson & Krathwohl, 2001). Misalnya, dalam keterampilan menyimak dan membaca, terdapat kompetensi memahami gagasan dan informasi lisan. Ketika murid mampu mengidentifikasi gagasan secara lisan, maka secara otomatis mampu mengaplikasikan dan mengevaluasi serta merefleksi pemahaman juga merespon terhadap apa yang didengarnya. Selain itu, pada keterampilan menulis dan berbicara, ketika murid mampu mengkomunikasikan gagasan, maka murid mampu memahami, mengaplikasikan, dan mengevaluasi gagasan/pengetahuan, sehingga mampu merefleksikan apa yang disampaikan/dikomunikasikan secara lisan maupun tulis.

Dalam pembelajaran bahasa, semua keterampilan berbahasa dapat digunakan bersamaan dalam 1 aktivitas pembelajaran, sehingga Pembelajaran Mendalam dapat dilaksanakan secara efektif.



i

Untuk dapat memahami CP, pendidik perlu membaca dokumen tersebut secara utuh mulai dari rasional, tujuan, karakteristik mata pelajaran, hingga capaian per fase.



2. Komponen Capaian Pembelajaran

a. Rasional

Bahasa Jepang merupakan bahasa internasional yang dapat memberikan banyak peluang dan kesempatan untuk mengembangkan diri dan bersaing di dunia internasional. Penguasaan bahasa Jepang sebagai bahasa asing akan mempermudah interaksi dan menyerap berbagai perkembangan teknologi. Pemahaman lintas budaya, kebiasaan, norma-norma, bahasa, dan cara berkomunikasi akan tertuang dalam teks-teks yang dipelajari sehingga dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa sendiri. Keterampilan berbahasa Jepang dapat digunakan dalam berinteraksi dengan masyarakat Jepang di dunia bisnis, perdagangan, industri, pariwisata, dan pendidikan, serta menjadi sarana refleksi diri terhadap budaya bangsa sendiri. Dengan menguasai bahasa Jepang, murid akan memiliki peluang meneruskan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi atau bekerja di perusahaan Jepang baik di dalam negeri maupun di mancanegara.

Dalam struktur kurikulum mata pelajaran bahasa Jepang masuk dalam kelompok pilihan pada Fase F jenjang pendidikan menengah setara Level A2.1 (pemula) JF Standard. Dalam JF Standard terdapat Can-do CEFR dan Can-do JF. Pendidik dapat merancang pembelajaran untuk mencapai kemampuan berkomunikasi yang konkret dengan Can-do sebagai target pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran bahasa Jepang menggunakan pendekatan komunikatif, berbasis teks, dan/atau pendekatan pembelajaran bahasa lainnya yang relevan melalui pemanfaatan teks multimodal. Penggunaan informasi untuk menjelaskan dan/atau menjawab pertanyaan menggambarkan suatu pemahaman proses berpikir tingkat tinggi.

Melalui belajar bahasa Jepang, murid dapat memahami pengetahuan sosial-budaya sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Dengan memahami budaya Jepang serta interaksinya dengan budaya Indonesia, murid dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang budaya Indonesia, memperkuat identitas dirinya, dan menghargai perbedaan. Pembelajaran bahasa Jepang mendorong murid menerapkan pendekatan pembelajaran mendalam untuk mewujudkan delapan dimensi profil lulusan yaitu keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan dan komunikasi.



Setelah membaca bagian Rasional,

1. Apakah dapat dipahami bahwa mata pelajaran ini penting?
2. Apakah dapat dipahami tujuan utamanya?

b. Tujuan

Mata pelajaran Bahasa Jepang bertujuan untuk, yaitu:

1. Mengembangkan kompetensi komunikatif berbagai teks multimodal (lisan, tulisan, visual, audiovisual); setara tingkat kemampuan berkomunikasi Level A2.1 (pemula) JF Standard;
2. Mengembangkan kompetensi interkultural untuk memahami dan menghargai perspektif, praktik, produk budaya Jepang, sekaligus mampu merefleksi budaya sendiri;
3. Meningkatkan kepercayaan diri untuk berekspresi sebagai individu yang mandiri dan bertanggung jawab dengan keterampilan abad 21; dan
4. Memfasilitasi murid yang berminat untuk mempelajari dan menguasai bahasa Jepang secara menyeluruh dan komprehensif.



- Setelah membaca tujuan mata pelajaran di atas, dapatkah Anda mulai membayangkan bagaimana hubungan antara kompetensi dalam CP dengan pengembangan kompetensi pada dimensi profil lulusan?
- Sejauh mana Anda sebagai pengampu mata pelajaran ini, mendukung pengembangan kompetensi tersebut?

c. Karakteristik

Karakteristik dalam bahasa Jepang diklasifikasikan ke dalam lima kelompok, yaitu *hatsuon* (pelafalan), *moji* (huruf), *goi* (kosakata), *bunpou* (tata bahasa), dan *hyougen* (ungkapan) yang harus dipelajari secara menyeluruh dan terintegrasi. Karakteristik bahasa Jepang tidak lepas dari pengaruh sosial budaya. Pembelajaran bahasa Jepang tingkat SMA/MA/Program Paket C mengasah kemampuan berkomunikasi murid berdasarkan JF Standard.



- Kompetensi dan/atau materi esensial apa yang terus menerus dipelajari dan dikembangkan murid dari fase ke fase?
- Sejauh mana Anda sudah mengajarkan seluruh elemen–elemen mata pelajaran ini?

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Bahasa Jepang adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Menyimak (聞く)	Menyimak merupakan keterampilan untuk menerima informasi, memberikan apresiasi kepada lawan bicara, dan memahami informasi yang didengar sehingga murid dapat menyampaikan tanggapan secara relevan dan kontekstual.
Berbicara (話す)	Berbicara merupakan keterampilan untuk menyampaikan gagasan, pikiran, serta perasaan secara lisan dalam interaksi sosial.
Membaca (読む)	Membaca merupakan keterampilan untuk memahami, menggunakan, dan merefleksi teks sesuai dengan tujuan dan kepentingannya untuk mengembangkan pengetahuan dan potensinya.
Menulis (書く)	Menulis merupakan keterampilan untuk menyampaikan, mengomunikasikan gagasan, mengekspresikan kreativitas, dan mencipta dalam berbagai genre teks tertulis dengan cara yang efektif dan dapat dipahami serta diminati oleh pembaca.

d. Capaian Pembelajaran

Fase F (Umumnya untuk Kelas XI dan XII SMA/MA/Program Paket C)

Pada akhir Fase F, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Menyimak (聞く)

Menyimpulkan teks tentang gagasan dan informasi lisan atau multimodal dalam bahasa Jepang sederhana.

2. Berbicara (話す)

Mengomunikasikan gagasan, dan informasi secara lisan dalam bahasa Jepang sederhana.

3. Membaca (読む)

Menyimpulkan teks tentang gagasan dan informasi kemudian menghubungkannya dengan teks yang lain dalam bahasa Jepang sederhana.

4. Menulis (書く)

Menyusun teks tulis atau multimodal tentang gagasan dan informasi sederhana secara tertulis dalam bahasa Jepang.



i

Penomoran pada elemen Capaian Pembelajaran bukan merupakan suatu urutan pembelajaran, melainkan hanya penomoran sesuai dengan kaidah penulisan regulasi. Oleh karena itu, penyusunan alur tujuan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan tidak harus mengikuti urutan elemen.





Refleksi Pendidik

Menganalisis CP adalah langkah yang sangat penting dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dan asesmen. Menganalisis CP juga dapat memantik ide-ide pengembangan rancangan pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk memantik ide:

- Bagaimana capaian dalam fase ini akan dicapai murid?
- Proses atau kegiatan pembelajaran seperti apa yang akan ditempuh murid untuk mencapai CP?
- Alternatif cara belajar apa saja yang dapat dilakukan murid untuk mencapai CP?
- Materi apa saja yang akan dipelajari? Seberapa luas atau seberapa dalam?
- Bagaimana menilai ketercapaian CP setiap fase?

Sebagian pendidik dapat memahami CP dengan mudah, namun berdasarkan hasil umpan balik, bagi sebagian pendidik CP sulit dipahami. Oleh karena itu, ada dua hal yang perlu menjadi perhatian:

- 1) Pelajari CP bersama pendidik lain dalam suatu komunitas belajar. Melalui proses diskusi, bertukar pikiran, mengecek pemahaman, serta berbagai ide, pendidik dapat belajar dan mengembangkan kompetensinya lebih efektif, termasuk dalam upaya memahami CP.
- 2) Pendidik bisa membuat alur tujuan pembelajaran sendiri atau mengikuti contoh yang sudah disediakan oleh panduan. Pendidik dapat berangsur-angsur meningkatkan kapasitasnya untuk terus belajar memahami CP hingga kelak dapat merancang alur tujuan pembelajaran mereka sendiri.

Pemetaan Materi Esensial



Pemetaan Materi Esensial

Materi mata pelajaran bahasa Jepang meliputi kemampuan berbahasa Jepang setara Level A2.1 (pemula) JF Standard dalam berbagai konteks situasi dan budaya, dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam situasi/kondisi sehari-hari dan lingkup sekolah.



JF Standard menggunakan Can-do untuk menunjukkan level

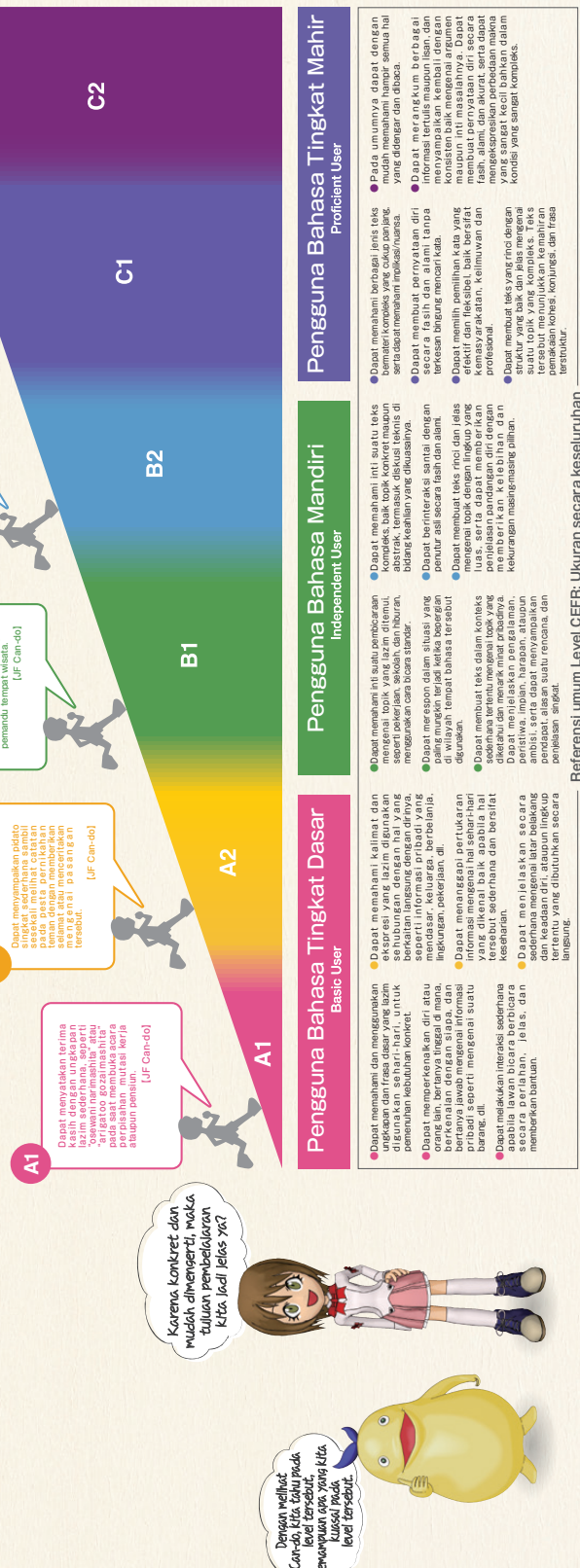
Pada JF Standard, kemahiran tidak dilihat dari tata bahasa yang sudah diketahui, atau jumlah kata dan kanji yang sudah dikuasai. Namun, indeks level kemahiran diukur berdasarkan kemahiran menyelesaikan tugas, yaitu "Apa yang dapat dilakukan dengan menggunakan bahasa Jepang?"

Can-do yang mendeskripsikan kemahiran menyelesaikan tugas dengan kalimat "dapat-...", dibagi menjadi 6 level A1 – C2, dimana keenam level tersebut sama dengan CEFR⁽¹⁾. Oleh karena itu, kita dapat memahami level kemahiran bahasa Jepang dengan menggunakan indeks yang sama dengan bahasa lain.

Dalam Can-do JF Standard terdapat Can-do CEFR dan Can-do JF⁽²⁾. Can-do CEFR adalah deskripsi umum yang abstrak, sedangkan Can-do JF memberikan situasi penggunaan bahasa Jepang sebagai gambaran kegiatan bahasa yang konkret. Dengan menjadikan Can-do sebagai target pembelajaran, maka dimungkinkan merancang pembelajaran untuk mencapai kemampuan berkomunikasi yang sesungguhnya.

(1) CEFR adalah singkatan dari Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment, yaitu kerangka referensi berbahasa Eropa yang dirilis tahun 2001 oleh Dewan Eropa. Kerangka ini digunakan secara luas di tempat-tempat yang menyelenggarakan pembelajaran dan pendidikan bahasa di dunia.

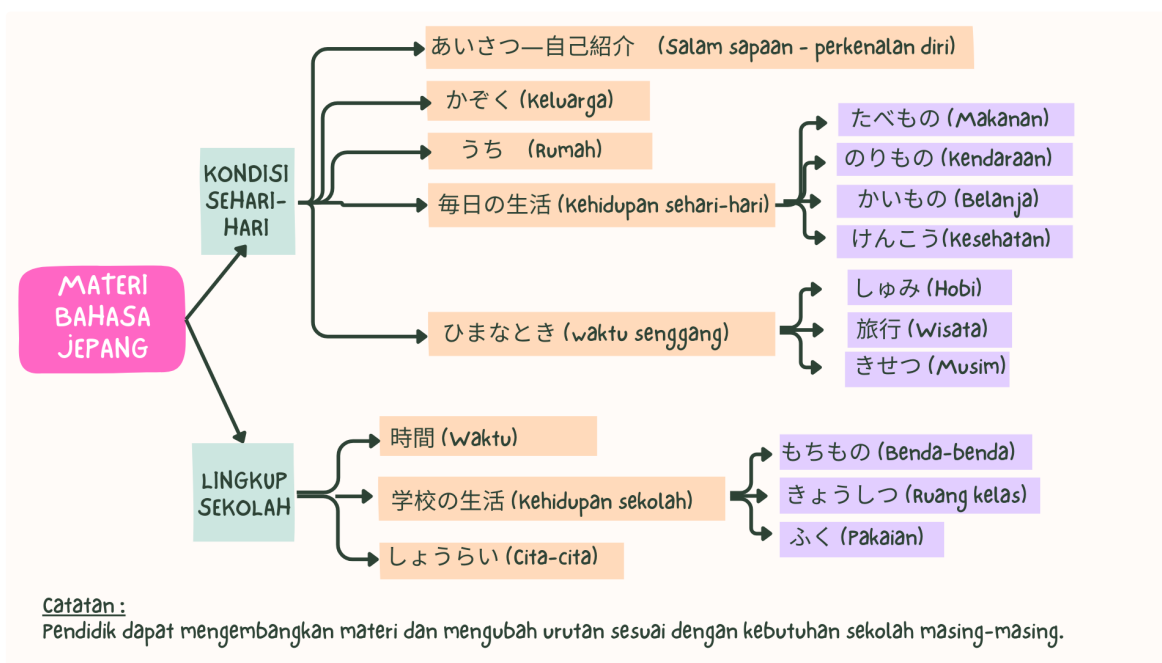
(2) Can-do CEFR adalah Can-do yang dibuat berdasarkan CEFR. Can-do JF adalah Can-do yang dibuat oleh JF. Baik Can-do CEFR dan Can-do JF dapat diakses pada <http://jfstandard.jp/can-do/>



Referensi umum Level CEFR: Ukuran secara keseluruhan

Gambar 2. Can-do JF Standar | sumber : https://www.jfstandard.jp/go.jp/pdf/jfs2016_pamphlet_id.pdf

Berikut adalah materi Bahasa Jepang yang dapat dipelajari selama fase F:



Gambar 3. Peta Materi Bahasa Jepang

Materi dalam bahasa Jepang secara umum dibagi dalam dua tema besar, berupa teks informasi dan gagasan tentang kondisi sehari-hari serta lingkup sekolah.

Fase F

Dalam mempelajari bahasa Jepang, diawali dengan memahami rangkaian bunyi huruf, teks lisan, tulisan dan visual dalam bahasa Jepang sederhana, kemudian murid menyusun percakapan sederhana. Dari penyusunan kalimat sederhana itu kemudian dilanjutkan dengan merespon wacana melalui berbagai sumber dan media. Setelah murid dapat merespon, kemudian mereka dapat menganalisis berbagai informasi yang terdapat pada wacana sehingga mereka dapat menghasilkan wacana sederhana dalam bahasa Jepang. Sebagai tujuan utama dari pembelajaran bahasa Jepang di Fase F, murid dapat memberikan informasi kepada orang lain dalam bahasa Jepang sederhana.

Materi yang diajarkan selama pembelajaran bahasa Jepang di Fase F yaitu materi seputar lingkup kehidupan sehari-hari dan lingkup sekolah. Dengan menguasai kedua materi ini, murid sudah dapat berkomunikasi secara aktif dalam keseharian mereka. Pemahaman akan budaya Jepang seperti tepat waktu, pemilahan sampah, perayaan festival budaya (matsuri) dan gestur tubuh saat mengucapkan salam (ojigi) juga diajarkan pada fase ini. Pendidik diberi kebebasan untuk memilih materi yang sesuai dengan budaya yang akan diajarkan.

Dalam lingkup kehidupan murid sehari-hari, materi ini dapat dijabarkan menjadi materi kecil seperti murid dengan keluarga, murid dengan lingkungan sosialnya dan lain-lain. Demikian juga dengan lingkup sekolah, dapat dijabarkan menjadi materi yang berkaitan dengan hal tersebut seperti jadwal dan aktivitas di sekolah. Pemilihan materi tersebut disesuaikan dengan situasi dan kondisi masing-masing sekolah.

Pembelajaran bahasa Jepang juga mengikuti perkembangan situasi terkini seperti mengangkat isu tentang perilaku manusia yang menyebabkan perubahan iklim, kesehatan, dan perubahan gaya hidup menjadi lebih konsumtif. Contoh salah satu pemilihan materi dengan mengangkat fakta perubahan perilaku yang mengakibatkan bencana alam dapat dituangkan pada materi yang berkaitan dengan menjaga lingkungan seperti pada contoh perencanaan pembelajaran di bagian D point 3 tentang Penyusunan Perencanaan Pembelajaran menggunakan pendekatan Pembelajaran Mendalam.

Materi yang penting untuk dipelajari selain dekat dengan kehidupan keseharian murid, bermakna dan bergembira karena murid dapat mengungkapkan kesehariannya menggunakan bahasa Jepang, sehingga prinsip Pembelajaran Mendalam dapat terakomodasi melalui materi-materi tersebut. Dari sekian banyak materi yang disajikan, materi esensial yang perlu diajarkan dalam pembelajaran bahasa Jepang dasar yaitu;

Materi dan Kompetensi

Materi 1 Salam Sapaan dan Perkenalan Diri (あいさつ - 自己紹介)

Materi ini perlu diajarkan karena materi ini merupakan suatu kebiasaan dalam keseharian (kontekstual) sebagai pembuka, memperkenalkan bahasa Jepang yang sangat dasar dengan mengenalkan kebiasaan dan budaya orang Jepang ketika bertemu dan berkenalan sebagai wujud dari kesopanan melalui bahasa dengan tutur kata yang baik yang diikuti dengan gerakan membungkuk (Ojigi) yang menjadi ciri khas masyarakat Jepang ketika mengucapkan salam dan berkenalan.



Kompetensi yang ingin dikembangkan dalam materi ini adalah murid mampu mengucapkan salam dan ungkapan sesuai konteks, serta mampu mengenalkan dirinya dalam bahasa Jepang sesuai konteks dan budaya yang mengiringi kebiasaan tersebut.

Kontekstual Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam

Dalam kehidupan sehari-hari ketika bertemu dan berpisah. Masyarakat Jepang senantiasa mengucapkan "SALAM" sebagai bentuk menghargai satu dengan lainnya. Selain itu Ungkapan lainnya seperti meminta maaf, mengucapkan terima kasih dan lainnya juga sering digunakan sebagai wujud dari pembentukan karakter sopan santun. Dalam keseharian kita senantiasa berinteraksi dengan orang lain, sehingga perlu mempelajari ungkapan yang digunakan saat berkenalan serta kebiasaan yang mengikutinya sebagai wujud pengembangan diri dalam mengembangkan komunikasi.



Cara membelajarkan materi ini menggunakan model "Role Play", Pendidik dapat menayangkan video tentang salam dan ungkapan yang sering digunakan (*bermakna, berkesadaran menggembarakan*), Murid diajarkan bagaimana cara mengucapkan dan melakukannya (*bermakna dan berkesadaran*), Kemudian murid dapat mengaplikasikan dengan saling berkenalan dan mempraktekkan kebiasaan yang dilakukan saat berkenalan dengan membungkuk dan bertukar kartu nama (*berkesadaran dan menggembarakan*).

Pada kegiatan penutup, murid diarahkan untuk memperoleh pengalaman belajar merefleksi dengan berbagai cara seperti merenungkan hasil belajar yang telah diperolehnya dan apa yang belum dikuasainya, memaknai hasil asesmen pembelajaran, dan lain-lain.



Asesmen dalam pembelajaran dengan tema "Salam Ungkapan dan Perkenalan" ini dapat diawali dengan asesmen awal yakni dengan memberikan pertanyaan atau instrumen seputar kosakata berkaitan dengan perkenalan yang sudah diketahui sebelumnya. Asesmen formatif dapat dilakukan pada saat proses atau di akhir pembelajaran. Asesmen tersebut dapat berupa pemahaman teks yang diperdengarkan atau yang tertulis terkait kosakata, ungkapan, tata bahasa, dan praktik terkait perkenalan baik secara lisan maupun tertulis. Asesmen sumatif dilaksanakan di akhir pembelajaran. Strategi pembelajaran dan asesmen yang digunakan dapat disesuaikan dengan situasi sekolah dan kondisi murid.

Materi dan Kompetensi

Materi 2 Kehidupan Sehari-hari (毎日の生活)

Dalam kegiatan sehari-hari banyak hal yang dapat diangkat sebagai topik bahasan dalam pembelajaran, salah satu aktivitas yang sering dilakukan yaitu berbelanja, yang membuat materi ini menarik yaitu hal yang sedang marak saat ini yaitu “Berbelanja (かいもの) online” melalui (eCommerce) materi ini mengangkat isu-isu terkini terkait kemampuan literasi digital dan literasi finansial agar murid tidak terjebak dalam gaya hidup konsumtif.

Kompetensi yang ingin dikembangkan dalam materi ini yaitu murid mampu menyebutkan benda yang akan dibeli, harga yang tertera serta membandingkan perbedaan harga.

Kontekstual Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam

Setiap hari aktivitas yang tidak pernah terlewatkan dalam masyarakat tentunya berbelanja. Berbelanja merupakan aktivitas yang tentu sangat menyenangkan namun perlu bijak dalam menyikapinya. Berbelanja menjadi lebih mudah saat ini melalui aplikasi belanja online yang banyak beredar. Remaja menjadi salah satu konsumen yang perlu diberikan pemahaman agar dapat lebih bijak dan berhati-hati dengan aktivitas tersebut.

Cara membelajarkan materi ini dengan model “*Contextual Learning*”. Pada tahap awal murid diminta melihat gawai yang dimilikinya, kemudian pendidik dapat meminta murid untuk membuka salah satu aplikasi belanja online dan melihat sebuah benda dan harga yang tertera kemudian meminta untuk membuka aplikasi belanja online lainnya kemudian membandingkan benda yang sama dan harga yang tertera (*bermakna, berkesadaran dan menggembirakan*). Kemudian peserta belajar bagaimana cara menyebutkan harga, selanjutnya mengungkapkan harga sebuah barang (*bermakna dan berkesadaran*). Pendidik mengajarkan bagaimana cara membandingkan benda yang sama dengan harga yang berbeda (*berkesadaran dan bermakna*). Kemudian murid diminta untuk mencoba mengaplikasikan yang sudah dipelajarinya dengan menyebutkan sebuah benda beserta harganya kemudian membandingkannya dengan toko lainnya (*berkesadaran, bermakna dan menggembirakan*).

Pada kegiatan penutup, murid diarahkan untuk memperoleh pengalaman belajar merefleksi dengan berbagai cara seperti merenungkan hasil belajar yang telah diperolehnya dan apa yang belum dikuasainya, memaknai hasil asesmen pembelajaran, dan lain-lain.

Asesmen dalam pembelajaran dengan tema “Berbelanja” ini dapat diawali dengan asesmen awal yakni dengan memberikan pertanyaan atau instrumen seputar kosakata berkaitan dengan benda dan harga yang sudah diketahui sebelumnya. Asesmen formatif dapat dilakukan pada saat proses atau di akhir pembelajaran. Asesmen tersebut dapat berupa pemahaman teks yang diperdengarkan atau yang tertulis terkait kosakata, ungkapan, tata bahasa, dan praktik terkait berbelanja baik secara lisan maupun tertulis. Asesmen sumatif dilaksanakan di akhir pembelajaran. Strategi pembelajaran dan asesmen yang digunakan dapat disesuaikan dengan situasi sekolah dan kondisi murid.

Materi dan Kompetensi

Materi 3 Lingkup Sekolah (学校の生活)

Salah satu topik dalam lingkup sekolah yaitu tentang “Kesehatan” (けんこう) juga sangatlah penting, kesadaran murid akan pentingnya menjaga kesehatan dan kebersihan diri, topik ini dapat berkolaborasi dengan mata pelajaran lainnya yaitu PJOK. Melalui pelajaran PJOK murid diajarkan untuk senantiasa menjaga kebugaran diri dengan berbagai aktivitas yang menyenangkan, serta berbagai cara dalam menjaga kesehatan diri.

Kompetensi yang ingin dikembangkan dalam materi ini yaitu murid mampu menyebutkan bagian-bagian dari anggota tubuhnya, kemudian merasakan bila tubuhnya kurang sehat, serta mendapatkan solusi dari yang dirasakannya.

Kontekstual Materi Esensial dengan Pembelajaran Mendalam

Dari berbagai materi yang dipelajari beberapa topik dapat berkolaborasi dengan mata pelajaran lainnya salah satunya menggunakan topik “Kesehatan” (けんこう) yang dapat berkolaborasi dengan disiplin ilmu lainnya seperti PJOK.

Bagaimana cara membelajarkannya salah satunya dapat menggunakan model “Role play” (bermain peran). Pada awal kegiatan pembelajaran disampaikan pemahaman bahwa pentingnya menjaga kesehatan diri (*bermakna dan berkesadaran*), kemudian menyampaikan kosakata dan struktur yang akan digunakan bentuk dari memberikan pemahaman (*bermakna*), tahap selanjutnya murid diminta mencoba dan berlatih menggunakan struktur yang sudah dijelaskan (*bermakna dan berkesadaran*), pada kegiatan aplikasi murid bermain peran (*bermakna, berkesadaran dan menggembarakan*) mempraktekkan apa yang sudah dipelajari pada topik ini.

Pada kegiatan penutup, murid diarahkan untuk memperoleh pengalaman belajar merefleksi dengan berbagai cara seperti merenungkan hasil belajar yang telah diperolehnya dan apa yang belum dikuasainya, memaknai hasil asesmen pembelajaran, dan lain-lain. Asesmen dalam pembelajaran dengan tema “Kesehatan” ini dapat diawali dengan asesmen awal yakni dengan memberikan pertanyaan atau instrumen seputar kosakata berkaitan dengan bagian dari anggota tubuh, bagian yang sakit yang sudah diketahui sebelumnya.

Asesmen formatif dapat dilakukan pada saat proses atau di akhir pembelajaran. Asesmen tersebut dapat berupa pemahaman teks yang diperdengarkan atau yang tertulis terkait kosakata, ungkapan, tata bahasa, dan praktik terkait berbelanja baik secara lisan maupun tertulis. Asesmen sumatif dilaksanakan di akhir pembelajaran. Strategi pembelajaran dan asesmen yang digunakan dapat disesuaikan dengan situasi sekolah dan kondisi murid.



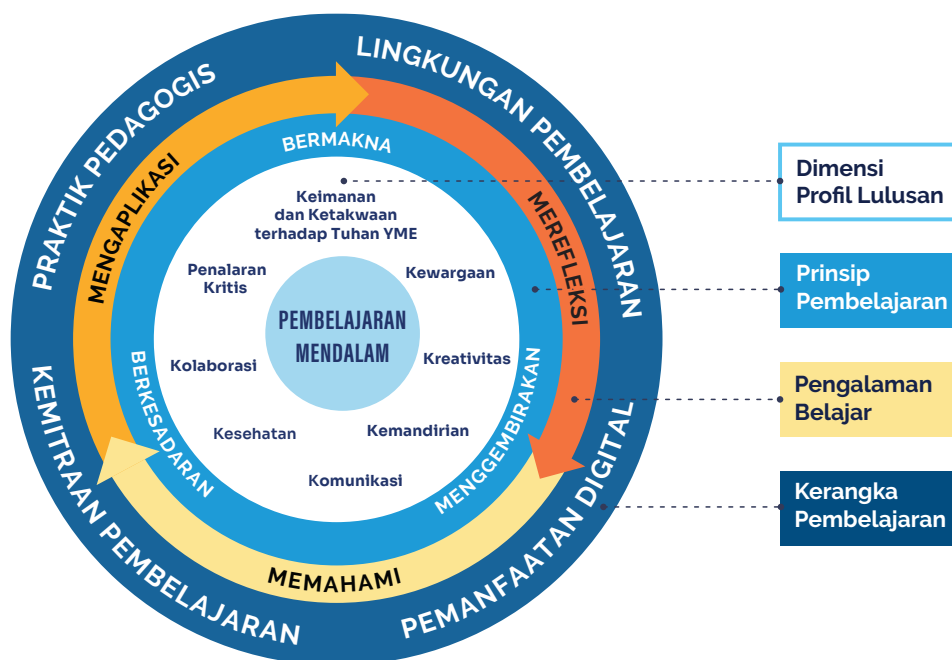
Perencanaan Pembelajaran Mendalam



Perencanaan Pembelajaran Mendalam

1. Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam

Kerangka kerja pembelajaran mendalam terdiri atas empat komponen, yaitu (1) dimensi profil lulusan, (2) prinsip pembelajaran, (3) pengalaman belajar, dan (4) kerangka pembelajaran. Kerangka kerja pembelajaran mendalam dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4. Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran mendalam difokuskan pada pencapaian delapan dimensi profil lulusan yang merupakan kompetensi dan karakter yang harus dimiliki oleh setiap murid setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pendidikan.

Delapan dimensi tersebut adalah:

1	Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	Dimensi Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME menunjukkan individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan Tuhan serta menghayati nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari. Nilai keimanan ini tercermin dalam perilaku yang berakhlak mulia, penuh kasih, serta bertanggung jawab dalam menjalankan tugas dan kewajibannya.
2	Kewargaan	Dimensi kewargaan menunjukkan individu yang memiliki rasa cinta tanah air, menaati aturan dan norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian, tanggung jawab sosial, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang terkait keberlanjutan manusia dan lingkungan. Fokus kewargaan yaitu kesadaran murid untuk berkontribusi terhadap kebaikan bersama sebagai warga negara dan warga dunia.
3	Penalaran Kritis	Dimensi penalaran kritis menunjukkan individu yang mampu berpikir secara logis, analitis, dan reflektif dalam memahami, mengevaluasi, serta memproses informasi. Murid memiliki keterampilan untuk menganalisis masalah, mengevaluasi argumen, menghubungkan gagasan yang relevan, dan merefleksikan proses berpikir dalam pengambilan keputusan.
4	Kreativitas	Dimensi kreativitas adalah individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat. Mereka dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang, menghasilkan banyak gagasan, serta menemukan dan mengembangkan alternatif solusi yang efektif.
5	Kolaborasi	Dimensi kolaborasi adalah individu yang mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain secara gotong royong untuk mencapai tujuan bersama melalui pembagian peran dan tanggung jawab. Mereka menjalin hubungan yang kuat, menghargai kontribusi setiap anggota tim, serta menunjukkan sikap saling menghormati meskipun terdapat perbedaan pendapat atau latar belakang.

<p>6 Kemandirian</p>	<p>Dimensi kemandirian artinya murid mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat tanpa bergantung pada orang lain. Mereka memiliki kebebasan dalam menentukan pilihan, menguasai dirinya, serta gigih dalam berusaha untuk mencapai tujuan.</p>
<p>7 Kesehatan</p>	<p>Dimensi kesehatan menggambarkan murid yang sehat jasmani, menjalankan kebiasaan hidup sehat, memiliki fisik yang bugar, sehat, dan mampu menjaga keseimbangan kesehatan mental dan fisik untuk mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin (<i>well-being</i>).</p>
<p>8 Komunikasi</p>	<p>Murid memiliki kemampuan komunikasi yang baik untuk menyampaikan ide, gagasan, dan informasi dengan jelas serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi. Dimensi ini memungkinkan murid untuk berinteraksi dengan orang lain, berbagi serta mempertahankan pendapat, menyampaikan sudut pandang yang beragam, dan aktif terlibat dalam kegiatan yang membutuhkan interaksi dua arah.</p>

Dalam mencapai dimensi tersebut, pembelajaran mendalam berlandaskan tiga prinsip pembelajaran, yaitu **berkesadaran**, **bermakna**, dan **menggembirakan**. Ketiga prinsip ini saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan berkelanjutan bagi murid.

1 Berkesadaran

Berkesadaran merupakan pengalaman belajar murid yang diperoleh ketika mereka memiliki kesadaran untuk menjadi pelajar yang aktif dan mampu meregulasi diri. Murid memahami tujuan pembelajaran, termotivasi secara intrinsik untuk belajar, serta aktif mengembangkan strategi belajar untuk mencapai tujuan. Ketika murid memiliki kesadaran belajar, mereka akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan sebagai pelajar sepanjang hayat.

2 Bermakna

Pembelajaran bermakna terjadi ketika murid dapat menerapkan pengetahuannya secara kontekstual. Proses belajar murid tidak hanya sebatas memahami informasi/penguasaan

konten, namun berorientasi pada kemampuan mengaplikasi pengetahuan. Kemampuan ini mendukung retensi jangka panjang. Pembelajaran terkoneksi dengan lingkungan murid membuat mereka memahami siapa dirinya, bagaimana menempatkan diri, dan bagaimana mereka dapat berkontribusi kembali. Konsep pembelajaran yang bermakna melibatkan murid dengan isu nyata dalam konteks personal/lokal/nasional/global. Pembelajaran dapat melibatkan orang tua, masyarakat, atau komunitas sebagai sumber pengetahuan praktis, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepedulian sosial.

3 Menggembirakan

Pembelajaran yang menggembirakan merupakan suasana belajar yang positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi. Rasa senang dalam belajar membantu murid terhubung secara emosional, sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan. Ketika murid menikmati proses belajar, motivasi intrinsik mereka akan tumbuh, mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterlibatan aktif. Dengan demikian, pembelajaran membangun pengalaman belajar yang berkesan. Bergembira dalam belajar juga diwujudkan ketika setiap murid merasa nyaman, murid terpenuhi kebutuhannya seperti pemenuhan kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang dan rasa memiliki, kebutuhan penghargaan, serta kebutuhan aktualisasi diri.

Ketiga prinsip pembelajaran tersebut di atas dilaksanakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa dan olah raga. Keempat upaya tersebut adalah bagian integral dari pendidikan yang membentuk manusia seutuhnya.

Olah pikir (intelektual)

Olah pikir adalah proses pendidikan yang berfokus pada pengasahan akal budi dan kemampuan kognitif, seperti kemampuan untuk memahami, menganalisa, dan memecahkan masalah.

Olah hati (etika)

Olah hati adalah proses pendidikan untuk mengasah kepekaan batin, membentuk budi pekerti, serta menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual. Olah hati berfokus pada pengembangan aspek emosional, etika, dan spiritual murid, sehingga mereka mampu memahami perasaan, memiliki empati, dan menjalankan kehidupan dengan berlandaskan kebenaran, kejujuran, dan kebajikan.

Olah rasa (estetika)	Olah rasa adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kepekaan estetika, empati, dan kemampuan menghargai keindahan serta hubungan antar manusia.
Olah raga (kinestetik)	Olah raga adalah bagian dari pendidikan yang bertujuan untuk menjaga dan meningkatkan kesehatan fisik, kekuatan tubuh, serta membentuk karakter melalui kegiatan jasmani. Olah raga tidak hanya berfokus pada kebugaran fisik, tetapi juga pada pengembangan disiplin, ketangguhan, dan kerja sama, yang diperlukan untuk mendukung pendidikan holistik.

Pembelajaran mendalam memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan murid untuk memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan materi pembelajaran secara bermakna. Pengalaman belajar ini mencakup berbagai lingkungan dan situasi, serta melibatkan interaksi dengan materi pembelajaran, pendidik, sesama murid, dan lingkungan sekitarnya.

Pengalaman pembelajaran mendalam diciptakan melalui proses memahami, mengaplikasi, dan merefleksi yang digambarkan dan diuraikan sebagai berikut.

1 Memahami

Memahami dalam pendekatan pembelajaran mendalam adalah fase awal pembelajaran yang bertujuan membangun kesadaran murid terhadap tujuan pembelajaran, mendorong murid untuk aktif mengkonstruksi pengetahuan agar murid dapat memahami secara mendalam konsep atau materi dari berbagai sumber dan konteks. Jenis pengetahuan pada fase ini terdiri dari pengetahuan esensial, pengetahuan aplikatif, dan pengetahuan nilai dan karakter.

Pengetahuan Esensial	Pengetahuan Aplikatif	Pengetahuan Nilai dan Karakter
Pengetahuan dasar yang fundamental dalam suatu bidang atau disiplin ilmu, yang harus dipahami dan dikuasai untuk membangun pemahaman yang lebih kompleks dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks.	Pengetahuan yang berfokus pada penerapan konsep, teori, atau keterampilan dalam situasi nyata. Pengetahuan ini digunakan untuk menyelesaikan masalah, membuat keputusan, atau menciptakan sesuatu yang berdampak.	Pengetahuan yang berkaitan dengan pemahaman tentang nilai-nilai moral, etika, budaya, dan kemanusiaan yang berperan penting dalam membentuk kepribadian, sikap, dan perilaku seseorang.
Contoh: Bahasa (kosa kata, tata bahasa dasar, pemahaman teks lisan / tulisan sederhana)	Contoh: Bahasa (memahami cara menggunakan keterampilan dalam berdialog atau menulis teks/ kalimat sederhana)	Contoh: Bahasa (memahami cara menggunakan bahasa untuk membangun hubungan baik, menghindari konflik, serta menunjukkan rasa hormat terhadap orang lain) Misalnya : Penggunaan ... san (...さん) di belakang nama.

Pada pengalaman belajar memahami, pendidik memantik rasa ingin tahu murid untuk memperoleh pengetahuan yang esensial dan diaplikasikan dalam berbagai konteks, dengan mengintegrasikan dengan nilai dan karakter. Setelah memperoleh pengetahuan, tahap ini mendorong murid untuk memahami informasi yang diperolehnya. Dengan pendekatan aktif dan konstruktif, murid tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, sehingga membentuk fondasi pemahaman yang menjadi dasar untuk mengaplikasi pengetahuan dalam situasi kontekstual atau tahapan selanjutnya.

Karakteristik pengalaman belajar memahami:

- Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya
- Menstimulasi proses berpikir murid
- Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari
- Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif
- Menanamkan nilai-nilai moral dan etika dan nilai positif lainnya
- Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter murid

2 Mengaplikasi

Mengaplikasi merupakan pengalaman belajar yang menunjukkan aktivitas murid mengaplikasikan pengetahuan secara kontekstual. Pengetahuan yang diperoleh murid pada tahapan memahami diaplikasikan sebagai proses perluasan pengetahuan. Tahapan ini memberikan kesempatan kepada murid untuk menerapkan pengetahuan baik secara individu maupun kolaboratif. Pendalaman pengetahuan ini dilakukan dalam bentuk pengalaman belajar pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan lain-lain. Pengaplikasian pengetahuan ini mengimplementasikan kebiasaan pikiran dalam mengaplikasi pengetahuan yang melibatkan penerapan pola pikir yang mendukung proses belajar, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan secara efektif. Murid melakukan praktik pemecahan masalah/isu yang kontekstual dan memberikan pengalaman nyata murid. Pendidik menghadirkan isu/masalah dalam konteks lokal/nasional/global atau di dalam dunia profesional. Pendekatan multidisiplin dan interdisiplin antar materi pelajaran berperan penting pada tahapan ini. Pada tahap ini, murid membangun solusi kreatif dan inovatif dalam pemecahan masalah konkret, yang hasilnya dapat berupa produk/kinerja murid. Keterlibatan murid ini dapat memberikan manfaat tidak hanya keterampilan akademik namun juga keterampilan hidup sehingga menumbuhkan kepedulian atas perannya sebagai bagian dari lingkungan sosial.



Pada tahap ini berikan kesempatan pada murid untuk menerapkan keterampilan atau pengetahuan tertentu dalam berbagai konteks. Sebagai pendidik, kita sebaiknya tidak berasumsi bahwa jika murid sudah belajar suatu pengetahuan atau keterampilan, murid secara otomatis dengan sendirinya mengetahui kapan dan di mana menggunakannya. Penting untuk secara jelas pembelajaran memfasilitasi konteks di mana pengetahuan dan keterampilan tersebut dapat atau tidak dapat diterapkan oleh murid.

Karakteristik pengalaman belajar mengaplikasi:

- Menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya.
- Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
- Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
- Berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.

3 Merefleksi

Merefleksi merupakan proses saat murid mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan. Refleksi ini bertujuan untuk memahami sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, serta mengeksplorasi kekuatan, tantangan, dan area yang perlu diperbaiki. Tahap refleksi melibatkan regulasi diri sebagai kemampuan individu untuk mengelola proses belajarnya secara mandiri, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi terhadap cara belajar mereka.

Regulasi diri memungkinkan murid untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, meningkatkan motivasi intrinsik, dan mencapai tujuan belajar secara efektif. Dalam proses ini, murid menerima umpan balik yang spesifik dan relevan dari pendidik, teman sebaya, komunitas, atau pihak terkait untuk membantu mereka meningkatkan kompetensi. Refleksi dilakukan secara personal untuk pengembangan diri dan secara kontekstual untuk memahami kontribusi dan peran mereka dalam lingkungan sosial. Dengan refleksi yang efektif, murid tidak hanya menyadari keberhasilan dan kekurangannya, tetapi juga mampu merumuskan langkah-langkah konkret untuk perbaikan di masa depan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan.

Dalam pengalaman belajar merefleksi, murid tidak hanya diminta untuk mengulang atau mengingat kembali materi yang telah dipelajari, tetapi diarahkan untuk mengonstruksi kembali pemahamannya secara kritis, menghubungkannya dengan konteks yang lebih luas, serta mengidentifikasi implikasi atau kemungkinan penerapan dalam situasi berbeda. Proses ini melibatkan keterampilan metakognitif, seperti menyadari cara berpikir mereka sendiri, mengevaluasi strategi yang digunakan saat belajar, serta menilai keberhasilan atau hambatan dalam pencapaian tujuan belajar. Dengan demikian, refleksi berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman belajar dan transfer pengetahuan, memungkinkan murid untuk menggeneralisasi prinsip-prinsip inti, memformulasikan pertanyaan baru, serta mengembangkan alternatif ide atau solusi yang dapat diterapkan di luar konteks awal pembelajaran.

Pendekatan ini memperkuat pembelajaran mendalam karena mendorong murid menjadi pelajar aktif, reflektif, dan adaptif. Hal inilah yang menjadi pembeda antara pengalaman belajar merefleksi dengan refleksi sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Karakteristik pengalaman belajar merefleksi:

- a. Memotivasi diri sendiri untuk terus belajar bagaimana cara belajar.
- b. Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri).
- c. Menerapkan strategi berpikir.
- d. Memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran).
- e. Meregulasi emosi dalam pembelajaran.



Pertanyaan pada tahap refleksi dapat mendorong murid untuk berpikir kritis terhadap dirinya dan proses belajarnya, sehingga murid dapat mengevaluasi kebermanfaatannya dari ide yang telah diberikan, menganalisis keberhasilan/tantangan dari proyek/produknya yang sudah dihasilkan, merancang strategi yang akan dilakukan untuk lebih berperan atau mengembangkan diri selanjutnya.

Penerapan pembelajaran mendalam juga melibatkan empat komponen penting yang saling mendukung dan membentuk pengalaman belajar yang holistik bagi murid. Keempat komponen ini adalah praktik pedagogis, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital, dan kemitraan pembelajaran.

1 Praktik Pedagogis

Praktik pedagogis merujuk pada strategi mengajar yang dipilih pendidik untuk mencapai tujuan belajar dalam mencapai dimensi profil lulusan. Untuk mewujudkan pembelajaran mendalam pendidik berfokus pada pengalaman belajar murid yang autentik, mengutamakan praktik nyata, mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kolaborasi. Pembelajaran mendalam dapat dilaksanakan menggunakan berbagai praktik pedagogis dengan menerapkan tiga prinsip yaitu **berkesadaran, bermakna, menggembirakan**, contohnya: pembelajaran berbasis inkuiri, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran stem (*science, technology, engineering, mathematics*), pembelajaran berdiferensiasi, diskusi, peta konsep, *advance organizer*, kerja kelompok, dan sebagainya.

2 Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran menekankan integrasi antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung pembelajaran mendalam.

- a. Budaya belajar yang dikembangkan agar tercipta iklim belajar yang aman, nyaman, dan saling memuliakan untuk pembelajaran yang kondusif, interaktif, dan memotivasi murid bereksplorasi, berekspresi, dan kolaborasi.
- b. Optimalisasi ruang fisik sebagai proses interaksi langsung dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan kenyamanan, serta mendukung pembelajaran mendalam seperti ruang kelas, ruang konseling, laboratorium, lingkungan satuan pendidikan, perpustakaan, lingkungan/alam sekitar, ruang seni, ruang praktik keterampilan, ruang ibadah, aula/auditorium, museum, dan lainnya.
- c. Pemanfaatan ruang virtual untuk interaksi, transfer ilmu, penilaian pembelajaran tanpa keterbatasan ruang fisik, seperti desain pembelajaran daring, platform pembelajaran daring/*hybrid*, dan penilaian daring, dan lainnya.

Dengan integrasi ketiga aspek tersebut, proses pembelajaran tidak hanya mendukung perkembangan pengetahuan, tetapi juga membentuk murid yang adaptif dan menjadi pembelajaran mandiri. Misalnya dengan menerapkan Model "*Flipped Classroom*", murid dapat mempelajari materi dasar di rumah (melalui video atau bacaan), kemudian menggunakan waktu di kelas untuk berdiskusi dan mengerjakan proyek.

3 Pemanfaatan Teknologi Digital

Pemanfaatan teknologi digital juga memegang peran penting sebagai katalisator untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Tersedianya beragam sumber belajar menjadi peluang menciptakan pengetahuan bermakna pada murid. Peran teknologi digital tidak terbatas hanya sebagai alat presentasi dan penyedia informasi namun teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran. Murid mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan kolaboratif.

Sebagai contoh, dalam perencanaan pembelajaran, teknologi digital dapat digunakan untuk merancang perencanaan pembelajaran, menyusun perencanaan pembelajaran berbasis proyek, mendesain bahan ajar visual dan infografis, serta membuat konten interaktif seperti kuis dan simulasi. Pada tahap pelaksanaan, teknologi digital memfasilitasi pemanfaatan website sebagai sumber belajar, perpustakaan digital, video edukasi, multimedia interaktif, simulasi, animasi, dan gamifikasi. Sementara itu, dalam asesmen pembelajaran, teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk pembuatan tes formatif interaktif, serta pengelolaan portofolio digital. Dengan demikian, teknologi digital menjadi alat yang integral dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

4 Kemitraan pembelajaran

Kemitraan pembelajaran akan membentuk hubungan yang kolaboratif untuk memberikan pengalaman belajar, kebaruan informasi serta umpan balik kepada murid melalui pengetahuan yang kontekstual dan nyata. Pendekatan ini memindahkan kontrol pembelajaran dari pendidik saja menjadi kolaborasi bersama. Pendidik membangun peran murid sebagai rekan belajar yang aktif mendesain dan mengarahkan strategi belajar mereka. Pendidik dapat melibatkan keluarga, masyarakat, atau komunitas sebagai mitra yang memberikan dukungan serta konteks otentik dalam pembelajaran. Pendidik juga dapat memfasilitasi koneksi dengan ahli atau mitra profesional untuk memberikan umpan balik dan meningkatkan relevansi pembelajaran.

Kemitraan pembelajaran dapat dibangun dalam berbagai lingkup, seperti lingkungan satuan pendidikan (melibatkan kepala satuan pendidikan, pengawas satuan pendidikan, pendidik, dan murid), lingkungan luar satuan pendidikan (melibatkan MGMP, mitra profesional, dunia usaha, industri, institusi pendidikan, dan media), serta masyarakat (melibatkan orang tua, komunitas, tokoh masyarakat, dan organisasi keagamaan atau budaya). Dengan melibatkan berbagai pihak, kemitraan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar murid tetapi juga memperluas jaringan dan sumber daya yang mendukung terciptanya pembelajaran yang holistik dan berkelanjutan.



i Integrasi (1) praktik pedagogis, (2) kemitraan pembelajaran, (3) lingkungan pembelajaran, dan (4) pemanfaatan teknologi mewujudkan pembelajaran mendalam yang efektif dan mendukung terwujudnya prinsip pembelajaran bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan.



2. Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran

Alur tujuan pembelajaran disusun dari tujuan-tujuan pembelajaran yang diturunkan dari Capaian Pembelajaran Bahasa Jepang. Pendidik memiliki alternatif untuk merumuskan tujuan pembelajaran dengan beberapa alternatif di bawah ini:

➔ Alternatif 1	Merumuskan tujuan pembelajaran secara langsung berdasarkan CP.
➔ Alternatif 2	Merumuskan tujuan pembelajaran dengan menganalisis 'kompetensi' dan 'lingkup Materi' pada CP.
➔ Alternatif 3	Merumuskan tujuan pembelajaran lintas elemen dalam CP.

Pada panduan ini cara yang digunakan dalam merumuskan tujuan pembelajaran adalah dengan lintas keterampilan berbahasa pada CP mata pelajaran bahasa Jepang.

Berikut ini adalah contoh menyusun tujuan pembelajaran bahasa Jepang dan cara membuat alurnya. Perumusan tujuan pembelajaran disusun dengan alternatif 3. Penyusunan Tujuan Pembelajaran dilakukan berdasarkan lintas keterampilan berbahasa pada CP dengan mengelompokkan tujuan berdasarkan lingkup materi yang ada pada CP. Misalnya, membuat tujuan pembelajaran yang didasarkan pada suatu materi tertentu dengan mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa di dalamnya menggunakan kompetensi. Saat membuat rencana pelaksanaan pembelajaran atau modul ajar, pendidik diberi keleluasaan dalam menyesuaikan materi berdasarkan kebutuhan murid di sekolahnya.

Penyusunan alur dapat dimulai dengan keterampilan berbahasa reseptif. Melalui keterampilan reseptif siswa dibekali dengan pengetahuan dasar seperti menafsirkan kosakata, struktur yang muncul pada teks, tata tulis huruf dan pelafalan. Selanjutnya, pengetahuan ini menjadi bekal yang dikembangkan pada keterampilan produktif. Penyusunan alur juga dapat menggunakan metode yang mudah ke yang sulit atau hirarki.

Selanjutnya tujuan-tujuan pembelajaran yang sudah disusun tersebut kemudian dialurkan/ diurutkan dengan beberapa cara misalnya: dari yang konkret ke yang abstrak, dari yang mudah ke yang lebih sulit, deduktif, hierarki, prosedural, dan *scaffolding*.

Contoh alur tujuan pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Menyimak (聞く)	Menyimpulkan teks tentang gagasan dan informasi lisan atau multimodal dalam bahasa Jepang sederhana.	<ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan gagasan atau pertanyaan dalam bahasa Jepang sederhana Memberikan informasi kepada orang lain dalam bahasa Jepang sederhana Merespon wacana melalui berbagai sumber, seperti internet, majalah, lagu, dan film, dengan menggunakan bahasa Jepang sederhana 	<p>Kelas XI</p> <ol style="list-style-type: none"> Memahami teks lisan, tulisan, dan visual dalam bahasa Jepang sederhana Menyusun kalimat percakapan dalam bahasa Jepang sederhana Menyimpulkan gagasan atau pertanyaan dalam bahasa Jepang sederhana
Berbicara (話す)	Mengomunikasikan gagasan, dan informasi secara lisan dalam bahasa Jepang sederhana.	<ul style="list-style-type: none"> Menghasilkan berbagai wacana dalam bahasa Jepang sederhana Memahami teks lisan, tulisan, dan visual dalam bahasa Jepang sederhana Menyusun kalimat percakapan dalam bahasa Jepang sederhana 	<p>Kelas XII</p> <ol style="list-style-type: none"> Merespon wacana melalui berbagai sumber, seperti internet, majalah, lagu, dan film, dengan menggunakan bahasa Jepang sederhana
Membaca (読む)	Menyimpulkan teks tentang gagasan dan informasi kemudian menghubungkannya dengan teks yang lain dalam bahasa Jepang sederhana.	<ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan berbagai informasi pada wacana/teks dalam bahasa Jepang sederhana 	<ol style="list-style-type: none"> Memberikan informasi kepada orang lain dalam bahasa Jepang sederhana Mengomunikasikan berbagai informasi pada wacana/teks dalam bahasa Jepang sederhana
Menulis (書く)	Menyusun teks tulis atau multimodal tentang gagasan dan informasi sederhana secara tertulis dalam bahasa Jepang.		<ol style="list-style-type: none"> Menghasilkan berbagai wacana dalam bahasa Jepang sederhana

Pendidik dapat berkreasi dalam memadukan aktivitas pembelajaran, misalnya perpaduan dari aktivitas menyimak dan menulis dalam kegiatan dikte. Murid yang menyimak atau membaca materi kemudian mendiskusikannya, dilatih untuk menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi tersebut, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.

Sebagai contoh pada materi kehidupan sekolah, pendidik dapat memilih “menganalisis berbagai informasi pada wacana/teks dalam bahasa Jepang sederhana” sebagai TP dan ATP yang akan dikembangkan.

3. Penerapan Perencanaan Pembelajaran Mendalam

Dalam menyusun perencanaan pembelajaran, pendidik diharapkan merancang pembelajaran secara mendalam seperti pada gambar berikut.



Gambar 5. Perencanaan Pembelajaran dengan Pembelajaran Mendalam

4. Contoh Perencanaan Pembelajaran Mendalam

Contoh Perencanaan Pembelajaran dengan topik 毎日の生活 (Kehidupan Sehari-hari) dapat dilihat di halaman berikut.

Fase F Kelas XII

MODUL AJAR

Satuan Pendidikan	: SMA
Fase/Kelas	: F/XII
Mata Pelajaran	: Bahasa Jepang
Topik	: 毎日の生活 (Kehidupan Sehari-hari)
Sub Topik	: Kesehatan
Alokasi Waktu	: 3 x Tatap Muka (±8 JP)

Identifikasi

Dimensi Profil Lulusan

<input type="checkbox"/> DPL 1 Keimanan dan Ketaqwaan terhadap Tuhan YME	<input type="checkbox"/> DPL 3 Penalaran Kritis	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 5 Kolaborasi	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 7 Kesehatan
<input type="checkbox"/> DPL 2 Kewargaan	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 4 Kreativitas	<input type="checkbox"/> DPL 6 Kemandirian	<input checked="" type="checkbox"/> DPL 8 Komunikasi

Desain Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Mengomunikasikan berbagai informasi pada wacana/teks dalam bahasa Jepang sederhana.
Praktik Pedagogis	Metode Pembelajaran : <i>Role play</i> (bermain peran)
Lingkungan Pembelajaran	Ruang Kelas dan UKS
Kemitraan Pembelajaran	Petugas UKS
Pemanfaatan Digital	Video pembelajaran secara daring

Langkah-langkah Pembelajaran

Pembelajaran Pertama

Memahami (bermakna, menggemirakan)

1. Murid menjawab pertanyaan pemantik, seperti berikut ini:

Apakah kalian pernah merasakan kondisi badan yang kurang sehat? Bagian tubuh manakah yang sering terasa sakit? Apa yang kalian lakukan ketika dalam kondisi kurang sehat atau sakit?

2. Murid menyanyikan "Karada no uta" dengan melodi lagu *Twinkle twinkle little star*

からだの うた
はな くち あたま
め みみ は のど
かた こし おなか
て あし おなか
はな くち あたま
め みみ は のど

3. Murid melakukan asesmen awal dengan menjodohkan kosakata bagian tubuh dalam bahasa Jepang.

Berikut contoh instrumen yang dapat digunakan.

からだ ぶ ぶん
体の部分

Jodohkan kosakata dikotak bagian bawah dengan bagian tubuh yang sesuai.

れい:
おなか → 4

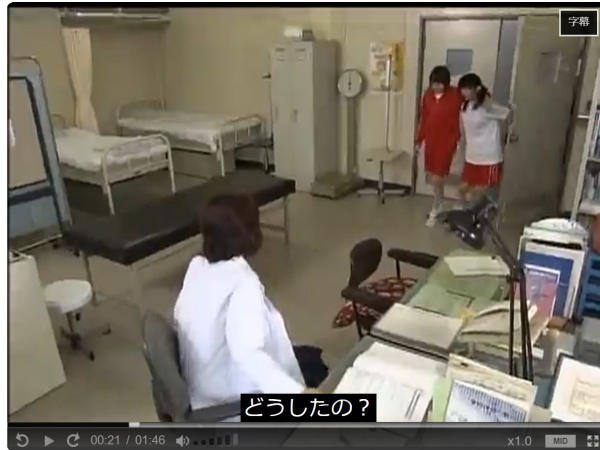
a. おなか → 4	f. むね →	k. あし →
b. め →	g. は →	l. こし →
c. はな →	h. みみ →	m. のど →
d. かみ →	i. うで →	n. て →
e. あたま →	j. かた →	o. くち →

Berdasarkan hasil asesmen awal, maka murid terbagi dua kategori.

	Belum Paham	Paham
Capaian Asesmen Awal	Murid yang memahami kurang dari 7 kosakata bagian tubuh dalam bahasa Jepang.	Murid yang memahami 7 kosakata atau lebih bagian tubuh 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 bagian tubuh bagi teman yang belum paham sama sekali. Bagi murid yang tidak menjadi tutor sebaya, dapat memahami kembali kosakata yang sudah dipelajari.

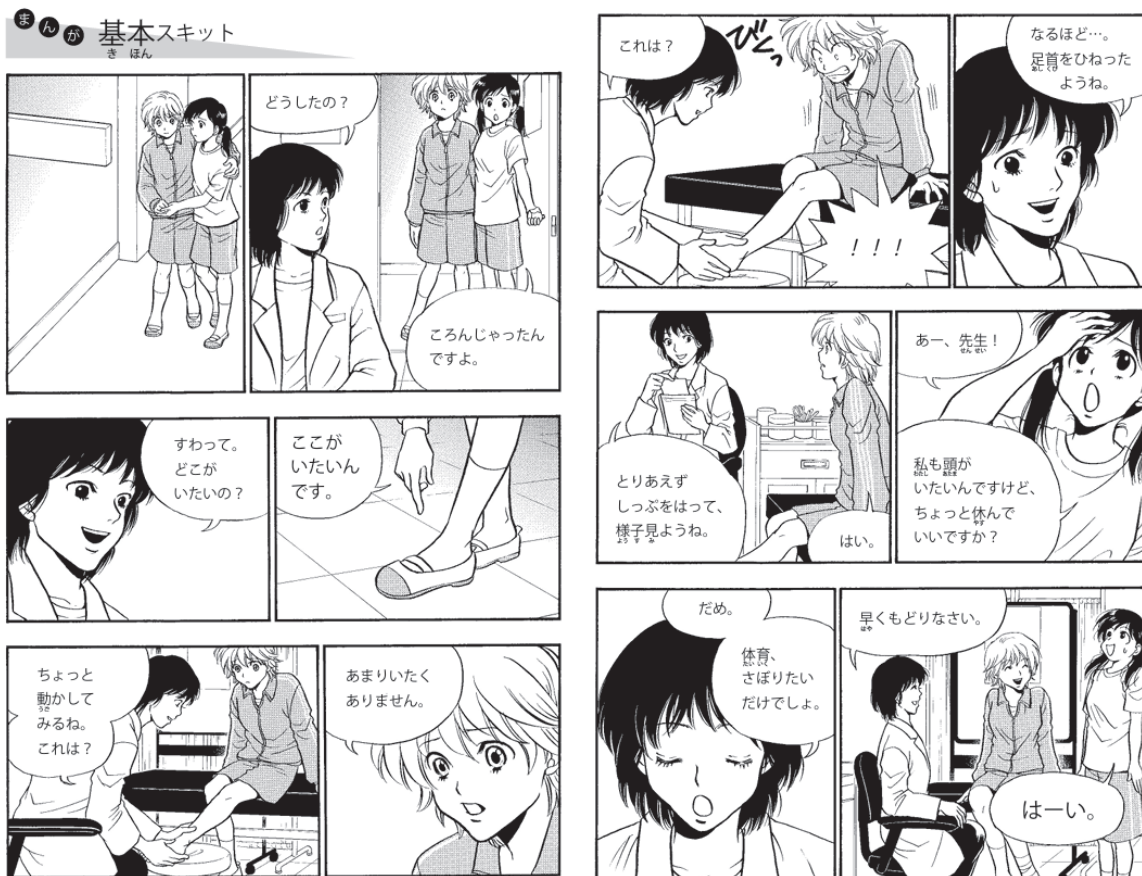
4. Murid menyimak dialog dalam tayangan video tentang orang yang sedang memeriksa kesehatan di dokter.

Contoh sumber yang dapat dipakai :



<https://www.erin.jpf.go.jp/en/lesson/16/basic/#manga>

alternatif bila video tidak dapat diakses :



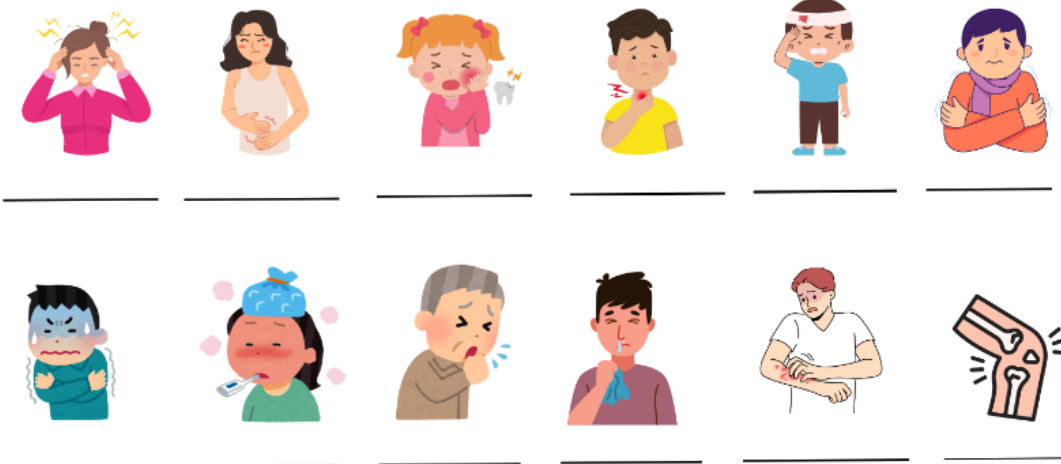
- Murid mengidentifikasi kosakata kesehatan yang ditemukan dalam video.
- Murid mengidentifikasi kalimat menyatakan kondisi kesehatan dan cara mengobatinya yang ditemukan dari lembar aktivitas.

Belum Paham	Paham
Diberikan pengarahannya berulang dari pendidik dan tutor sebaya dalam mengidentifikasi kalimat menyatakan kondisi kesehatan.	Membimbing teman dalam mengidentifikasi kalimat menyatakan kondisi kesehatan.

Berikut contoh lembar kerja yang dapat digunakan.

びょうき
病気

I. Pilihlah pernyataan tentang kondisi kesehatan dibawah dengan gambar yang sesuai.



- | | | |
|------------|------------|-------------|
| a. のどがいたい | e. あたまがいたい | i. くあいがるい |
| b. せきがでます | f. けがをしました | j. はがいたい |
| c. かゆい | g. はなみずがでる | k. ほねをおった |
| d. おなかがいたい | h. ねつがあります | l. かぜをひきました |

II. Jodohkanlah pernyataan tentang cara menjaga kesehatan dibawah dengan gambar yang sesuai.



くすりをのみます



やすみます



シャワーをあびます



あまいものをたべます



あるきます



うんどうをします



はしります



ねます

7. Murid membaca dialog secara berpasangan dan mendiskusikan informasi yang didapat.

Contoh dialog yang dapat digunakan :

リコ : どうしたんですか。

ララ : あたまが いたいんです。

8. Murid secara berpasangan menyusun dialog dengan berbagai macam situasi sakit yang pernah dialami, kemudian mempraktikkannya.

9. Murid melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait hal yang sudah dikuasai dan hal yang perlu dipelajari kembali.

Berikut adalah contoh refleksi yang dapat dipakai:

Nama :		
Kelas/No :		
No	Deskripsi	Nilai
1.	Saya sudah bisa menyebutkan kosakata tentang anggota tubuh dalam Bahasa Jepang.	☆☆☆☆☆
2.	Saya sudah bisa menyatakan kondisi kesehatan dalam Bahasa Jepang.	☆☆☆☆☆
3.	Saya sudah bisa berdialog tentang kesehatan tubuh dalam Bahasa Jepang sederhana.	☆☆☆☆☆

Pembelajaran Kedua

Memahami (bermakna, menggembirakan)

- Murid melakukan reviu materi pembelajaran sebelumnya dengan menjawab beberapa hal sebagai berikut:
 - ねつがあるとき、なにをしますか。
 - はがいたいとき、なにをしますか。

Pendidik bisa menambahkan beberapa pertanyaan lain sesuai dengan pembahasan yang akan dilakukan.

- Murid berlatih menyatakan kalimat saran.

KK (bentuk た) ほうが いいです。

KK (bentuk た) ほうが いいです digunakan untuk memberikan saran agar lawan bicara melakukan suatu hal. Partikel よ digunakan di akhir kalimat agar tidak terkesan memaksa.

Ayo berlatih!

Lengkapilah tabel perubahan kosakata berikut ini!

No.	Kosakata	Bentuk ます	Bentuk ~た
	Makan		
	Minum		
	Tidur		
		やすみます	
		あるきます	
		はしります	
			べんきょうした
			あらった
			あびた
			かいた

Ubahlah ke dalam bentuk ~たほうが いいです

- やすみます →
- びょういんへ いきます →
- たくさん たべます →
- くすりを のみます →
- ジャケットを きます →

Mengaplikasi (berkesadaran, bermakna, menggembirakan)

3. Murid membaca beberapa wacana dalam bentuk teks atau dialog tentang kesehatan, kemudian menyampaikan kembali informasi yang didapat dalam bentuk teks monolog lisan dan tulis.

Contoh dialog yang dapat digunakan sebagai berikut:

Wacana yang dibaca / dialog yang didengar :

- リコ : どうしたんですか。
ララ : あたまが いたいんです。
リコ : だいじょうぶですか。ゆっくり やすんだほうがいいですよ。
それから、くすりを のんだほうが いいですよ。
ララ : はい、そうします。ありがとう。

Hasil informasi yang didapat :

ララさんは あたまが いたいとき、くすりを のんだほうが いいです。

4. Secara berkelompok murid diberikan waktu untuk melakukan observasi penanganan murid sakit melalui video atau di UKS sekolah. Murid dapat mengamati hal yang dilakukan serta saran yang diberikan saat merawat orang sakit. (Pendidik dapat menyesuaikan bentuk observasi ini dengan kondisi sekolah).
5. Berdasarkan hasil observasi, murid menganalisis data penyakit yang sering timbul di sekolah. Penyakit yang sering timbul, akan dijadikan pilihan tema dalam naskah bermain peran yang selanjutnya disusun oleh murid.
6. Murid membuat rancangan naskah bermain peran sebagai dokter dan pasien sesuai konteks/penyakit yang dipilih. Murid diberi kebebasan untuk menyusun naskah dengan memasukkan dialog ringan sebagai pembuka yang merujuk kepada konteks.
7. Murid melakukan refleksi mengenai perasaan dan kesulitan yang dialami saat menyampaikan kembali informasi yang didapat.

Berikut contoh refleksi yang dapat dipakai:

Nama :		
Kelas/No :		
No	Deskripsi	Nilai
1.	Saya sudah bisa menyimpulkan informasi dari dialog sederhana dalam bahasa Jepang	☆☆☆☆☆
2.	Saya sudah bisa membuat rancangan naskah bermain peran sebagai dokter dan pasien secara berkelompok dalam bahasa Jepang	☆☆☆☆☆

Pembelajaran Ketiga

Mengaplikasi (berkesadaran, bermakna, menggembirakan)

1. Murid diberikan penjelasan mengenai rubrik penilaian dari bermain peran. Murid diberi kesempatan mengkonfirmasi terkait rubrik penilaian.
2. Murid melakukan kegiatan bermain peran bersama kelompok.

Merefleksi (bermakna, berkesadaran)

3. Murid menulis jurnal reflektif dalam bahasa Jepang sederhana: "Strategi apa yang akan saya lakukan untuk meningkatkan kosakata tentang kesehatan diri dalam bahasa Jepang?"
4. Murid membuat poster dalam bahasa Jepang dengan tema "Bagaimana saya menjaga kesehatan dalam kehidupan saya sehari-hari?"
5. Murid mengomunikasikan poster tersebut di lingkungan sekolah.
6. Murid melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran mengenai perasaan dan kesulitan yang dialami saat bermain peran.

Berikut contoh refleksi yang dapat dipakai:

Nama :		
Kelas/No :		
No	Deskripsi	Nilai
1.	Saya sudah bisa melakukan kegiatan bermain peran sebagai dokter dan pasien dalam bahasa Jepang	☆☆☆☆☆
2.	Saya merasa berkontribusi terhadap pemeliharaan kesehatan di lingkungan sekolah.	☆☆☆☆☆

Asesmen

Asesmen Awal (terlampir pada modul)

Murid menjodohkan kosakata bagian tubuh dalam bahasa Jepang

Asesmen Proses

Pendidik melakukan asesmen proses dengan melakukan observasi pada saat murid menyusun dialog sederhana tentang menjaga kesehatan dalam bahasa Jepang.

Rubrik Asesmen Proses

No	Kriteria	Nilai			
		Sangat Baik ≥ 90	Baik 80-89	Cukup 70-79	Kurang ≤ 70
1.	Menjelaskan kondisi kesehatan sesuai konteks				
2.	Menyusun respon dialog dengan tepat				
3.	Menuliskan huruf hiragana dengan tepat				

Tindak Lanjut Asesmen Proses

- Murid dapat melanjutkan ke pembelajaran berikutnya jika tiga kriteria ada di kategori Baik
- Murid perlu bimbingan jika ditemukan lebih dari satu kriteria ada di kategori Cukup

Asesmen Akhir

Murid bermain peran untuk memberi saran tentang bagaimana menjaga kesehatan dalam kehidupan sehari-hari, dan dinilai dengan menggunakan rubrik asesmen akhir dibawah ini.

Rubrik Asesmen Akhir

No	Aspek	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Menyampaikan kondisi kesehatan dan saran dengan tepat				
2.	Melafalkan dialog dengan pengucapan yang tepat				
3.	Memeragakan peran sesuai naskah yang dibuat				

Keterangan :

- 1 : Kurang
- 2 : Cukup
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

Skor Maksimal : 12

Contoh konversi dari skor menjadi nilai :

Jika skor perolehan 10, maka nilai menjadi $10/12 \times 100 = 83,3$

Keterangan Hasil Asesmen Akhir

Nilai	Keterangan dan Tindak Lanjut
< 60	Belum mencapai tujuan pembelajaran. Perlu tindak lanjut berupa pemberian pendampingan dalam mempelajari kembali sebagian besar kriteria.
61 - 74	Hampir mencapai tujuan pembelajaran. Perlu tindak lanjut berupa pemberian pendampingan dalam mempelajari kembali kriteria yang diperlukan.
75 - 87	Sudah mencapai tujuan pembelajaran.
88 - 100	Sudah mencapai tujuan pembelajaran, perlu tindak lanjut berupa pengayaan.

Catatan:

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

Glosarium

CEFR : Common European Framework of Reference for Languages, yang mempunyai arti Kerangka Acuan Umum untuk Bahasa-Bahasa Eropa. CEFR adalah sebuah standar internasional untuk menilai dan menggambarkan kemampuan berbahasa, juga memberikan dasar perbandingan tingkat kemahiran bahasa di berbagai negara. Kemahiran berbahasa ini dibagi menjadi enam tingkat, dimulai dari A1(pemula) hingga C2 (mahir). Kemahiran berbahasa murid dilihat dari kemampuan membaca, mendengarkan, berbicara dan menulis pada setiap tingkatan kemahiran. CEFR banyak digunakan di Eropa dan diakui secara global sebagai standar untuk menilai dan menggambarkan kemahiran berbahasa

JF Standard CEFR : JF Standard merupakan penilaian kemahiran berbahasa Jepang, JF Standard sering digunakan sebagai referensi untuk mengukur kemahiran berbahasa Jepang, terutama murid di luar Jepang. Sejak tahun 2010, The Japan Foundation berkolaborasi dengan Eropa dalam menetapkan tingkatan kemahiran bahasa Jepang sejajar dengan CEFR. Sehingga, dengan adanya JF Standard CEFR membantu pendidik dan murid untuk memahami tingkat kemahiran.

A2.1 JF Standard CEFR : sub tingkat di tingkat kemahiran CEFR A2 yang menunjukkan kemahiran dasar dalam bahasa Jepang. Di tingkat kemahiran CEFR A2.1 murid mampu memahami kalimat dan ungkapan sederhana pada situasi sehari-hari, murid mampu mendengarkan dan berkomunikasi dalam topik-topik umum sesuai dengan situasi sehari-hari, dan murid mampu menggunakan kosakata dan tata bahasa dasar dengan cukup lancar dalam percakapan sederhana.

kaimono : berbelanja

hatsuon : pelafalan

moji : huruf

goi	: kosakata
bunpou	: tata bahasa
hyougen	: ungkapan
aisatsu	: salam dan ungkapan
kisetsu to tenki	: iklim dan cuaca
kenkou	: kesehatan

Daftar Pustaka

Anderson, L.W., & Krathwohl, D.R. (2001). A Taxonomy for learning, teaching, and assessing: A Revision of Bloom's taxonomy of educational Objectives. A Bridged Edition. New York: Addison Wesley Longman, Inc.

Gonzalez, J. (2020). Backward Design: The Basics. Cult of Pedagogy. <https://www.cultofpedagogy.com/backward-design-basics/>



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN**