


LAMPIRAN


Lembar keaslian karya

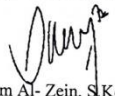
 PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
Terakreditasi "A" (Perpustakaan Nasional RI No: 29/1/ee/XII.2014)

Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta menyatakan bahwa Skripsi atas:

Nama : HUSNUL KHOTIMAH
NIM : 20150830038
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang
Judul : PENERAPAN MEDIA PERMAINAN *SHIRITORI* PADA MATA KULIAH *CHUJOKYU MOJI GOI*
Dosen Pembimbing : Drs. Muhamad Kusnendar, M.Pd. - Azizia Freda Savana, M.Pd.

**Telah dilakukan tes Turnitin filter 1%, dengan indeks similaritasnya sebesar 8%.
Semoga surat keterangan ini dapat digunakan sebagaimana mestinya.**

Mengetahui
Ka. Ur. Pengelolahan

Laela Niswatin, S.I.Pust

Yogyakarta, 04-07-2019
yang melaksanakan pengecekan

Ikram Al- Zein, S.Kom.I

Lembar Validasi Angket

LEMBAR VALIDASI BUTIR PERTANYAAN ANGKET OLEH *EXPERT* *JUDGEMENT*

Berilah tanda centang (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" untuk masing-masing kriteria telaah

Angket Penerapan Media Permainan *Shiritori* Pada Mata Kuliah *Chujokyu Moji Goi*

Tahun Ajaran 2018-2019

No	Kriteria Telaah	Ya	Tidak
1	Butir pertanyaan sesuai indikator dengan kisi-kisi	✓	
2	Angket menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓	
3	Angket menggunakan bahasa yang komunikatif	✓	
4	Pertanyaan dan pertanyaan diberi sistem skoring yang jelas	✓	

Yogyakarta, 01 Mei 2019


Rosi Rosiah

Pedoman Observasi

Alur Pembelajaran

NO	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan		Catatan
		YA	TIDAK	
1.	Kegiatan membuka perkuliahan:	✓		
	a. Membuka dengan salam	✓		
	b. Membaca al-qur'an	✓		
	c. Pembahasan materi sebelumnya.	✓		
	d. Menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas.	✓		
2.	Kegiatan penyampaian materi (perkuliahan) :	✓		
	a. Menyampaikan proyek dari model perkuliahan yang akan dilakukan.	✓		
	b. Penjelasan mengenai media permainan <i>Shiritori</i>	✓		
	c. Menjelaskan penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> yang akan digunakan dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>	✓		

Pedoman Observasi (Terstruktur)

Penerapan Media Permainan *SHIRITORI* Pada Mata Kuliah *CHUJOKYU MOJI GOI*

Tujuan Observasi : Untuk mengetahui penerapan Media Permainan *Shiritori* Pada Mata Kuliah *Chujokyu Moji Goi*
 Kelas Observasi : Tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Ajaran 2018/2019
 Mata Kuliah : *Chujokyu Moji Goi*
 Waktu Observasi :

Data Demografi

NO	Data Demografi	Catatan
1	Hari, Tanggal	28 Maret 2019
2	Tempat	E-2016 403
3	Waktu	07.00 - 08.45
4	Presensi Mahasiswa	20
5	Materi	Beau Kora kata Kerumahan (Pab 12)

	d. Pengampu memberi contoh penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>	✓		
	e. Memberikan waktu kepada mahasiswa untuk bertanya jika masih ada yang belum dimengerti.	✓		
3.	Kegiatan menutup perkuliahan :	✓		
	a. Menyimpulkan materi dari penjelasan mengenai penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>	✓		
	b. Memberikan waktu untuk pertanyaan yang masih belum dimengerti.	✓		
	c. Penutup dengan salam.	✓		

Pedoman Observasi (Terstruktur)

Penerapan Media Permainan *SHIRITORI* Pada Mata Kuliah *CHUJOKYU MOJI GOI*

Tujuan Observasi : Untuk mengetahui penerapan Media Permainan *Shiritori* Pada Mata Kuliah *Chujokyu Moji Goi*
 Kelas Observasi : Tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Ajaran 2018/2019
 Mata Kuliah : *Chujokyu Moji Goi*
 Waktu Observasi :

Data Demografi

NO	Data Demografi	Catatan
1	Hari, Tanggal	1 April 2019
2	Tempat	ts. 403
3	Waktu	07.00 - 08.45
4	Presensi Mahasiswa	22
5	Materi	(Melanjutkan <i>Shiritori</i> pada ^{akhir} kelas kali) (Buku)

Alur Pembelajaran

NO	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan		Catatan
		YA	TIDAK	
1.	Kegiatan membuka perkuliahan:	✓		
	a. Membuka dengan salam	✓		
	b. Membaca al-qur'an	✓		
	c. Pembahasan materi sebelumnya.	✓		
	d. Menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas.	✓		
2.	Kegiatan penyampaian materi (perkuliahan) :	✓		
	a. Menyampaikan proyek dari model perkuliahan yang akan dilakukan.	✓		
	b. Penjelasan mengenai media permainan <i>Shiritori</i>	✓		
	c. Menjelaskan penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> yang akan digunakan dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>	✓		

	d. Pengampu memberi contoh penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>	✓		
	e. Memberikan waktu kepada mahasiswa untuk bertanya jika masih ada yang belum dimengerti.	✓		
3.	Kegiatan menutup perkuliahan :			
	a. Menyimpulkan materi dari penjelasan mengenai penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>	✓		
	b. Memberika waktu untuk pertanyaan yang masih belum dimengerti.	✓		
	c. Penutup dengan salam.	✓		

Pedoman Observasi (Terstruktur)

Penerapan Media Permainan *SHIRITORI* Pada Mata Kuliah *CHUJOKYU MOJI GOI*

Tujuan Observasi : Untuk mengetahui penerapan Media Permainan *Shiritori* Pada Mata Kuliah *Chujokyu Moji Goi*
 Kelas Observasi : Tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Ajaran 2018/2019
 Mata Kuliah : *Chujokyu Moji Goi*
 Waktu Observasi :

Data Demografi

NO	Data Demografi	Catatan
1	Hari, Tanggal	18 April 2015
2	Tempat	Eb. 403
3	Waktu	07.00 - 08.45
4	Presensi Mahasiswa	22
5	Materi	Kedatangan (Bab 15)

Alur Pembelajaran

NO	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan		Catatan
		YA	TIDAK	
1.	Kegiatan membuka perkuliahan:			
	a. Membuka dengan salam	✓		
	b. Membaca al-qur'an	✓		
	c. Pembahasan materi sebelumnya.	✓		
	d. Menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas.	✓		
2.	Kegiatan penyampaian materi (perkuliahan) :	✓		
	a. Menyampaikan proyek dari model perkuliahan yang akan dilakukan.	✓		
	b. Penjelasan mengenai media permainan <i>Shiritori</i>	✓		
	c. Menjelaskan penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> yang akan digunakan dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>	✓		

	d. Pengampu memberi contoh penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>	✓		
	e. Memberikan waktu kepada mahasiswa untuk bertanya jika masih ada yang belum dimengerti.	✓		
3.	Kegiatan menutup perkuliahan :	✓		
	a. Menyimpulkan materi dari penjelasan mengenai penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>	✓		
	b. Memberikan waktu untuk pertanyaan yang masih belum dimengerti.	✓		
	c. Penutup dengan salam.	✓		

Pedoman Observasi (Terstruktur)

Penerapan Media Permainan *SHIRITORI* Pada Mata Kuliah *CHUJOKYU MOJI GOI*

Tujuan Observasi : Untuk mengetahui penerapan Media Permainan *Shiritori* Pada Mata Kuliah *Chujokyu Moji Goi*
 Kelas Observasi : Tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Ajaran 2018/2019
 Mata Kuliah : *Chujokyu Moji Goi*
 Waktu Observasi :

Data Demografi

NO	Data Demografi	Catatan
1	Hari, Tanggal	25 April 2019
2	Tempat	EG-403
3	Waktu	08.00 - 10.15
4	Presensi Mahasiswa	22
5	Materi	Penutupan (bab 12)

Alur Pembelajaran

NO	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan		Catatan
		YA	TIDAK	
1.	Kegiatan membuka perkuliahan:	✓		
	a. Membuka dengan salam	✓		
	b. Membaca al-qur'an	✓		
	c. Pembahasan materi sebelumnya.	✓		
	d. Menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas.	✓		
2.	Kegiatan penyampaian materi (perkuliahan) :	✓		
	a. Menyampaikan proyek dari model perkuliahan yang akan dilakukan.	✓		
	b. Penjelasan mengenai media permainan <i>Shiritori</i>	✓		
	c. Menjelaskan penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> yang akan digunakan dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>	✓		1

	d. Pengampu memberi contoh penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>	✓		
	e. Memberikan waktu kepada mahasiswa untuk bertanya jika masih ada yang belum dimengerti.	✓		
3.	Kegiatan menutup perkuliahan :	✓		
	a. Menyimpulkan materi dari penjelasan mengenai penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>	✓		
	b. Memberikan waktu untuk pertanyaan yang masih belum dimengerti.	✓		
	c. Penutup dengan salam.	✓		

Pedoman Observasi (Terstruktur)

Penerapan Media Permainan *SHIRITORI* Pada Mata Kuliah *CHUJOKYU MOJI GOI*

Tujuan Observasi : Untuk mengetahui penerapan Media Permainan *Shiritori* Pada Mata Kuliah *Chujokyu Moji Goi*
 Kelas Observasi : Tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Ajaran 2018/2019
 Mata Kuliah : *Chujokyu Moji Goi*
 Waktu Observasi :

Data Demografi

NO	Data Demografi	Catatan
1	Hari, Tanggal	20 April
2	Tempat	Et. 403
3	Waktu	09.00 - 10.45
4	Presensi Mahasiswa	12
5	Materi	bab 13

Alur Pembelajaran

NO	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan		Catatan
		YA	TIDAK	
1.	Kegiatan membuka perkuliahan:	✓		
	a. Membuka dengan salam	✓		
	b. Membaca al-qur'an	✓		
	c. Pembahasan materi sebelumnya.	✓		
	d. Menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas.	✓		
2.	Kegiatan penyampaian materi (perkuliahan) :	✓		
	a. Menyampaikan proyek dari model perkuliahan yang akan dilakukan.	✓		
	b. Penjelasan mengenai media permainan <i>Shiritori</i>	✓		
	c. Menjelaskan penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> yang akan digunakan dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>	✓		1

	d. Pengampu memberi contoh penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>	✓		
	e. Memberikan waktu kepada mahasiswa untuk bertanya jika masih ada yang belum dimengerti.	✓		
3.	Kegiatan menutup perkuliahan :	✓		
	a. Menyimpulkan materi dari penjelasan mengenai penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>	✓		
	b. Memberikan waktu untuk pertanyaan yang masih belum dimengerti.	✓		
	c. Penutup dengan salam.	✓		

Angket Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET UJI COBA PENELITIAN

Respon mahasiswa semester 4 Program Studi Bahasa Jepang UMY terhadap penggunaan media pembelajaran *Shiritori* pada mata kuliah *Chujokyu Moji Goi*.

A. Identitas Reponden

Nama :

NIM :

B. Petunjuk Pengisian

Pilihlah alternative jawaban dari setiap pertanyaan sesuai dengan keadaan andam dengan cra meberi tanda centang (✓) pada jawaban yang anda pilih.

Alternatif jawaban yang telah disediakan yakni :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

NO	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya pernah mendengar permainan <i>Shiritori</i> sebelumnya				

2.	Saya pernah bermain permainan <i>Shiritori</i> sebelumnya				
3.	Dosen pernah menggunakan permainan media <i>Shiritori</i> pada mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> sebelumnya				
4.	Menurut saya belajar kosakata dalam pembelajaran bahasa sangat penting.				
5.	Penggunaan Media pembelajaran sangat diperlukan untuk pembelajaran kosakata				
6.	Saya sangat senang mengikuti pembelajaran <i>Chujokyu Moji Goi</i>				
7.	Saya mendengarkan dengan baik ketika dosen menerangkan tujuan pembelajaran pada mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>				
8.	Pembelajaran yang dilaksanakan sangat membosankan				
9.	Penggunaan Media permainan <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> sangat menarik				
10.	Penggunaan Media Permainan <i>Shiritori</i> membutuhkan banyak kosakata				

11.	Penggunaan Media Permainan <i>Shiritori</i> cukup susah jika dilakukan dengan menggunakan satu bab materi				
12	Penggunaan Media Permainan <i>Shiritori</i> cocok untuk digunakan dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> .				
13	Dalam penggunaan Media Permainan <i>Shiritori</i> dosen sangat memanfaatkan media dengan baik				
14	Penggunaan Media <i>Shiritori</i> pada mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> membutuhkan waktu yang lama				
15.	Saya bisa memahami materi pada mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> ketika menggunakan media permainan <i>Shiritori</i>				
16	Penggunaan media <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> membuat saya lebih aktif				
17	Penggunaan Media Permainan <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> membuat saya menjadi mudah menghafal kosakata				
18	Penggunaan Media <i>Shiritori</i> membuat pembendaharaan kosakata saya bertambah				

19	Penggunaan Media Permainan <i>Shiritori</i> cocok untuk digunakan dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> .				
20	Penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> dalam mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i> membuat saya semakin tertarik terhadap mata kuliah <i>Chujokyu Moji Goi</i>				
21	Penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> hanya membuat saya bingung				
22	Saya mampu bekerja dengan kelompok dalam permainan <i>Shiritori</i>				
23	Penggunaan <i>Shiritori</i> mampu membuat saya meningkatkan rasa untuk berkompetisi				
24	Saya menikmati kebersamaan dan kerjasama yang terjadi di dalam kelompok				
25.	Kondisi kelas saat penggunaan media permainan <i>Shiritori</i> pada pembelajaran <i>Chujokyu Moji Goi</i> sangat kondusif				

Power Point Kosakata

CHUJOKYU MOJI GOI

KUMPULAN KOSA KATA DAN KOSA KATA BARU PADA BAB 12

落書きする	らくがきする	Scribble
夜中	よなか	Tengah Malam
日	ひ	Sinar Matahari
当たる「日が～」	あたる「ひが～」	Mendapatkan Sinar Matahari
暮らす		Hidup
書道	しょどう	Kaligrapi
蛍光灯	けいこうとう	Lampu Neon
メニュー		Menu
バイク		Sepeda Motor
目覚まし時計	めざましどけい	Alarm

鳴る	なる	Suara
温暖な	おんだんな	Hangat
家事	かじ	Pekerjaan Rumah Tangga
ぐっすり眠る		Tidur Nyenyak
迷惑	めいわく	Mengganggu
風邪薬	かぜぐすり	Obat Flu
乗り遅れる	のりおくれる	Ketinggalan
苦情	くじょう	Komplain
遅く	おそく	Terlambat
「お」帰り	「お」かえり	Pulang
あまり		Juga

どうしても		Dengan cara apapun
自治会	じちかい	Asosiasi Warga
役員	やくいん	Pekerja
座談会	ざだんかい	Diskusi meja bundar
カルチャーショック		Culture Shock
受ける	うける	Menerima
それまで		Sebelumnya
騒々しい	そうぞうしい	Gaduh
アナウンス		Pengumuman
分かれる	わかれる	Pendapat

車内	しゃない	Didalam Kendaraan
ホーム		Platform
加える	くわえる	Tambah
さっぱり		Melengkapi
乗客	じょうきやく	Penumpang
安全性	あんぜんせい	Keamanan
配慮する	はいりよする	Mempertimbangkan
含む	ふくむ	Termasuk
チャイム		Berbunyi
発車ベル		Bel Kedatangan Kereta
必ずしも	かならずしも	Polo

奥様	おくさま	Ibu Rumah Tangga
おいでいただく		Datang
苦労	くろう	Kesulitan
中略	ちゅうりやく	Singkatan
おかしな		Menyenangkan
サンダル		Sendal
たまらない		Tidak bisa berdiri
都会	とかい	Kota
じゅうたくち		Daerah Perumahan
虫	むし	Serangga
虫の音	むしのね	Suara Serangga

はんがリー		Hungari
ブダベスト		Budapest
バンコク		Bangkok
宇都宮	うつのみや	Utsunomiya
浦安	うらやす	Urayasu

Kosa Kata Baru Dalam Bab 12

海外	かいがい	Diluar Negeri
出張	しゅっちょう	Perjalanan Bisnis
事情	じじょう	Keadaan
アルバイト		Pekerjaan
上司	じょうし	Bos
相談	そうだん	Konsultasi
解決	かいけつ	Solusi
会議	かいぎ	Konferensi
子宴会	こえんかい	Kuliah

風	かぜ	Angin
高校	こうこう	Sekolah Menengah
大学	だいがく	Universitas
店員	てんいん	Petugas
新しい	あたらしい	Baru
学生	がくせい	Siswa
泥棒	どろぼう	Pencuri
銀行	ぎんこう	Bank
駅	えき	Stasiun
夜中	よなか	Tengah Malam
書道教室	しょどうきょうしつ	Kelas Kaligrafi

最近	さいきん	Baru-baru ini
洗濯物	せんたくもの	Binatu
週間前	しゅうかんまえ	Beberapa minggu Lalu
会談	かいだん	Pembicaraan
展覧会	てんらんかい	Pameran
準備	じゅんび	Persiapan
早く	はやく	Awal
一年寿	いちねんじゅ	Kehidupan Satu Tahun
便利	べんり	Praktis
電気製品	でんきせいひん	Produk Listrik
経験	けいけん	Pengalaman

自動販売機

騒音

湯沢

自治会

じどはんぱいき

そうおん

ゆざわ

じちかい

Mesin penjual otomatis

Bising

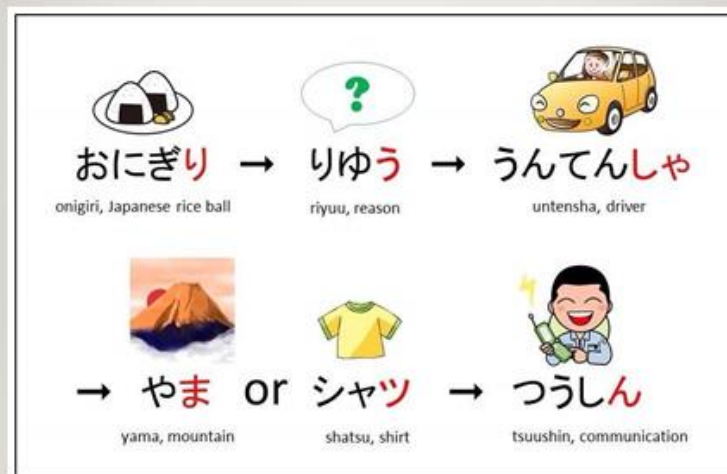
Resort Town di Jepang

Asosiasi Warga

しりとりに?

Shiritori merupakan permainan sambung kata. Permainan ini berasal dari Jepang.

Kelebihan dari permainan shiritori adalah pembelajaran kosa kata dalam bahasa Jepang lebih menyenangkan karena menggunakan media permainan



Aturan Yang Digunakan

1. Tiap kelas dibagi menjadi 4 Kelompok
2. Membaca aturan dasar yang digunakan
3. Ada 4 babak permainan
4. Setiap Babak dilakukan **5 menit** dan pergantian kosa kata awal tiap babak
5. Permainan diawali dengan kosa kata yang berada pada PPT
6. Pemain mulai bergantian menyambungkan kata tiap kelompok
7. Setiap satu kata mendapat 10 poin
8. **Kosa Kata yang digunakan hanya kosa kata Bab 12 yang berada pada bab 12 pada buku GOI dan buku pola kalimat.**

Peraturan Dasar Shiritori

- Kata yang sudah diucapkan tidak boleh diulang.
- Permainan dimulai oleh salah seorang peserta yang mengucapkan sebuah kata Yang muncul di PPT
- Yang muncul di PPT
- Bila sebuah kata berakhir dengan vokal panjang, maka mora terakhir adalah vokal terakhir atau diabaikan sama sekali:
 - **sutaa** すたー dapat dilanjutkan **tanuki** タヌキ atau **aisukurimu** アイスクリーム
- Kata yang berakhir dengan **yōon/sokuon** a, i, u, e, o, ya, yu, yo (あ、い、う、え、お、や、ゆ、よ) dapat dilanjutkan dengan あ、い、う、え、お、や、ゆ、よ atau aksara sebelumnya.
 - kaisha** かいしゃ → **yakyuu** やきゅう atau **shachi** シャチ

Pemain Kalah Apabila

- Mengucapkan kata yang berakhir dengan more ん (N) Karena tidak ada kata dalam bahasa Jepang yang dimulai dengan konsonan berawalana huruf N
 - Contoh :
 - sakura (さくら) → radio (ラジオ) → onigiri (おにぎり) → risu (りす)
→ sumou (すもう) → udon (うどん)

ほうこくしょ

じよきやく

じゃない

くろう

むし

おまり

CHUJOKYU MOJI GOI

KUMPULAN KOSA KATA DAN KOSA KATA BARU PADA BAB 1 3

しぼる		Squeeze
入社	にゅうしゃ	Gabung Ke perusahaan
口に出す	くちにだす	Mengatakan
我慢	がまん	Put Up with
我慢強い	がまんつよい	Tabah
掃除機	そうじき	Vacuum Cleaner
ため息	ためいき	Mendesah
あふれる		Overflow
受験生	じゅけんせい	Menyiapkan ujian
都心	としん	Pusat Kota
双子	ふたご	Kembar

世界的	せかいてき	Seluruh Dunia
スタ～		Bintang
シーズン		Season
役～	やく	Tentang
割	わり	Persen
休暇	きゅうか	Liburan
いとこ		Cousin
同士	どうし	Kita
ルーズ		Sloopy
売上げ	うりあげ	Sales
工学部	こうがくぶ	Fakultas Teknik

入り直す	はいりなおす	Kembali
関係	かんけい	Berhubungan
ポタトチップス		Potato Chips
インスタント食品	いんすたんとしょくひん	Makanan Instan
インスタント		Instan
食品	しょくひん	Makanan
あきる		Lelah
高みの見物	たかみのけんぶつ	Standing idly by
気が置けない	きがおけない	Mudah Mendapatkan
大家	おおや	Landord
言い訳	いいわけ	Alasan

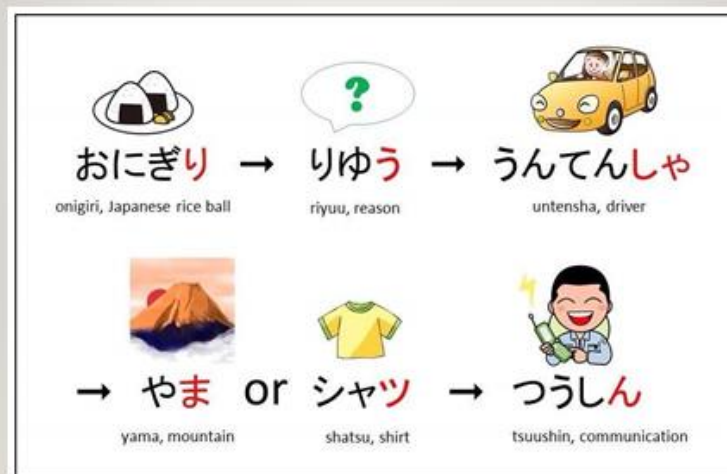
手土産	てみやげ	Hadiah
気なかける	きなかける	Prihatin
気を遣う	きをつかう	Bother onself about
信用	しにょう	Percaya
付き合う	つきあう	Associate With
数えきれない	かぞえきれない	Tak Terhitung
シミュレーション		Simulasi
発言	はつげん	Membuat tanda
目にする	めにする	Catch Sight of
私的	してき	Point Out
傷つく	きずつく	Be Hurt

ふり		Sambilan
目下	めした	Of Lower Status
なおさら		Even More
外部	がいぶ	Luar Dunia
クレーム		Komplen
何気ない	なにげない	Kasual
受け止める	うけとめる	Mengambil
反応	はんのう	Reaksi
伝わる	つたわる	Menyampaikan
実行	じっこう	Carry Out
かかる		Biaya

しりとり?

Shiritori merupakan permainan sambung kata. Permainan ini berasal dari Jepang.

Kelebihan dari permainan shiritori adalah pembelajaran kosa kata dalam bahasa Jepang lebih menyenangkan karena menggunakan media permainan



Aturan Yang Digunakan

1. Tiap kelas dibagi menjadi 4 Kelompok
2. Membaca aturan dasar yang digunakan
3. Ada 4 babak permainan
4. Setiap Babak dilakukan **5 menit** dan pergantian kosa kata awal tiap babak
5. Permainan diawali dengan kosa kata yang berada pada PPT
6. Pemain mulai bergantian menyambungkan kata tiap kelompok
7. Setiap satu kata mendapat 10 poin
8. **Kosa Kata yang digunakan hanya kosa kata Bab 12 yang berada pada bab 12 pada buku GOI dan buku pola kalimat.**

Peraturan Dasar Shiritori

- Kata yang sudah diucapkan tidak boleh diulang.
- Permainan dimulai oleh salah seorang peserta yang mengucapkan sebuah kata Yang muncul di PPT
- Yang muncul di PPT
- Bila sebuah kata berakhir dengan vokal panjang, maka mora terakhir adalah vokal terakhir atau diabaikan sama sekali:
• **sutaa** すたー dapat dilanjutkan **tanuki** タヌキ atau **aisukurimu** アイスクリーム
- Kata yang berakhir dengan **yōon/sokuon** a, i, u, e, o, ya, yu, yo (あ、い、う、え、お、や、ゆ、よ) dapat dilanjutkan dengan あ、い、う、え、お、や、ゆ、よ atau aksara sebelumnya.
kaisha かいしゃ → **yakyuu** やきゅう atau **shachi** シャチ

Pemain Kalah Apabila

- Mengucapkan kata yang berakhir dengan more ん (N) Karena tidak ada kata dalam bahasa Jepang yang dimulai dengan konsonan berawalana huruf N
 - Contoh :
 - sakura (さくら) → radio (ラジオ) → onigiri (おにぎり) → risu (りす)
→ sumou (すもう) → udon (うどん)

いとこ

いいわけ

しんじゅく

かんちがい

くだいてき

かぶしきがいしゃ

しこうさしご

RPS

Minggu ke	Pert	Kemampuan akhir yang diharapkan	Bahan Kajian	Materi/Pokok Bahasan	Strategi/ Bentuk Pembelajaran	Kriteria Penilaian (indikator)
1	1	<p>HARDSKILL</p> <p>Mahasiswa mampu membangun hubungan baik antara dosen dengan mahasiswa maupun mahasiswa dengan mahasiswa.</p> <p>Mahasiswa mengetahui bahan, materi, dan jadwal perkuliahan.</p> <p>Mahasiswa mengetahui dan memahami kompetensi yang akan dicapai pada mata kuliah Ibunka Rikai</p> <p>SOFTSKILL</p> <p>Mahasiswa memiliki kemampuan membangun hubungan interpersonal</p>	<p>Kontrak belajar</p> <p>Penjelasan RPS</p>	RPS	<p>Self Directed Learning dalam bentuk:</p> <p>ceramah</p> <p>brainstorming</p>	Kehadiran
1	2	<p>HARDSKILLS</p> <p>Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan teknik berkomunikasi lisan dan tulisan umum dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3</p>	<p>Pemahaman kosakata setara N3 (akhir)</p> <p>Pemahaman kanji setara N3 (akhir)</p> <p>Penggunaan kosakata dan kanji setara N3 (akhir)</p>	<p>Kosakata yang berhubungan dengan sekolah:</p> <p>第 4 週 1 日目</p> <p>第 4 週 2 日目</p>	<p>Contextual Instruction dalam bentuk:</p> <p>Ceramah</p> <p>Brainstorming</p> <p>Tes dan latihan kepada mahasiswa</p> <p>Game</p>	<p>Kehadiran</p> <p>Softskills mingguan</p> <p>Mini tes</p>

	<p>Menguasai konsep teoretis penerjemahan lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan</p> <p>Menguasai konsep teoretis komunikasi dan pemahaman antarbudaya</p> <p>Mampu mengadaptasi budaya pemakai bahasa sasaran yang positif ke dalam budaya bahasa ibu</p> <p>Mampu berbahasa Jepang lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3</p> <p>Mampu menerjemahkan bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan</p> <p>SOFTSKILLS</p> <p>Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik</p> <p>Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan</p>			Discovery Learning	
--	--	--	--	--------------------	--

		kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain				
2	2	<p><u>HARDSKILLS</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan teknik berkomunikasi lisan dan tulisan umum dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3 2. Menguasai konsep teoretis penerjemahan lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan 3. Menguasai konsep teoretis komunikasi dan pemahaman antarbudaya 4. Mampu mengadaptasi budaya pemakai bahasa sasaran yang positif ke dalam budaya bahasa ibu 5. Mampu berbahasa Jepang lisan dan tulisan dalam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman kosakata setara N3 (akhir) 2. Pemahaman kanji setara N3 (akhir) 3. Penggunaan kosakata dan kanji setara N3 (akhir) 	<p>Kosakata yang berhubungan dengan sekolah dan pekerjaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 第4週 3 日目 2. 第4週 4 日目 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Contextual Instruction</i> dalam bentuk: <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Brainstorming</i> • Tes dan latihan kepada mahasiswa • <i>Game</i> 1. Discovery Learning 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. <i>Softskills</i> mingguan 3. Mini tes

		<p>konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3</p> <p>6. Mampu menerjemahkan bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan</p> <p><u>SOFTSKILLS</u></p> <p>1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik</p> <p>2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain</p>				
4	2	<p><u>HARDSKILLS</u></p> <p>1. Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan teknik berkomunikasi lisan dan tulisan umum dalam konteks keseharian/umum,</p>	<p>1. Pemahaman kosakata setara N3 (akhir)</p> <p>2. Pemahaman kanji setara N3 (akhir)</p> <p>3. Penggunaan kosakata dan kanji setara N3</p>	<p>Review Materi Kosakata</p> <p>第4週</p>	<p>1. <i>Contextual Instruction</i> dalam bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Brainstorming</i> • Tes dan latihan kepada mahasiswa • <i>Game</i> <p>2. Discovery Learning</p>	<p>1. Kehadiran</p> <p>2. <i>Softskills</i> mingguan</p> <p>3. Mini tes</p>

	<p>akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3</p> <p>2. Menguasai konsep teoretis penerjemahan lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan</p> <p>3. Menguasai konsep teoretis komunikasi dan pemahaman antarbudaya</p> <p>4. Mampu mengadaptasi budaya pemakai bahasa sasaran yang positif ke dalam budaya bahasa ibu</p> <p>5. Mampu berbahasa Jepang lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3</p> <p>6. Mampu menerjemahkan bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan</p>	(akhir)			
--	---	---------	--	--	--

		<p><u>SOFTSKILLS</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain				
--	--	--	--	--	--	--

5	2	<p><u>HARDSKILLS</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan teknik berkomunikasi lisan dan tulisan umum dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3 2. Menguasai konsep teoretis penerjemahan lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan 3. Menguasai konsep teoretis komunikasi dan pemahaman antarbudaya 4. Mampu mengadaptasi budaya pemakai bahasa sasaran yang positif ke dalam budaya bahasa ibu 5. Mampu berbahasa Jepang lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman kosakata setara N3 (akhir) 2. Pemahaman kanji setara N3 (akhir) 3. Penggunaan kosakata dan kanji setara N3 (akhir) 	<p>Kosakata yang berhubungan dengan hubungan manusia dan persalaman:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 第5週 1 日目 2. 第5週 2 日目 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Contextual Instruction</i> dalam bentuk: <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Brainstorming</i> • Tes dan latihan kepada mahasiswa • <i>Game</i> 2. <i>Discovery Learning</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. <i>Softskills</i> mingguan 3. Mini tes
---	---	--	---	---	--	--

		<p>6. Mampu menerjemahkan bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan</p> <p><u>SOFTSKILLS</u></p> <p>1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik</p> <p>2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain</p>				
6	2	<p><u>HARDSKILLS</u></p> <p>1. Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan teknik berkomunikasi lisan dan tulisan umum dalam konteks keseharian/umum,</p>	<p>1. Pemahaman kosakata setara N3 (akhir)</p> <p>2. Pemahaman kanji setara N3 (akhir)</p> <p>3. Penggunaan kosakata dan kanji setara N3 (akhir)</p>	<p>Kosakata yang berhubungan dengan karakter manusia dan kondisi tubuh:</p> <p>1. 第5週 3 日目</p>	<p>1. <i>Contextual Instruction</i> dalam bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Brainstorming</i> • Tes dan latihan kepada mahasiswa • <i>Game</i> <p>2. <i>Discovery</i></p>	<p>1. Kehadiran</p> <p>2. <i>Softskills</i> mingguan</p> <p>3. Mini tes</p>

	<p>akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3</p> <p>2. Menguasai konsep teoretis penerjemahan lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan</p> <p>3. Menguasai konsep teoretis komunikasi dan pemahaman antarbudaya</p> <p>4. Mampu mengadaptasi budaya pemakai bahasa sasaran yang positif ke dalam budaya bahasa ibu</p> <p>5. Mampu berbahasa Jepang lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3</p> <p>6. Mampu menerjemahkan bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan</p>		<p>2. 第5週 4 日目</p>	<p>Learning</p>	
--	---	--	------------------------	-----------------	--

		<p><u>SOFTSKILLS</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik 2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain 				
7	2	<p><u>HARDSKILLS</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan teknik berkomunikasi lisan dan tulisan umum dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3 2. Menguasai konsep teoretis penerjemahan lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan 3. Menguasai konsep teoretis komunikasi dan pemahaman 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman kosakata setara N3 (akhir) 2. Pemahaman kanji setara N3 (akhir) 3. Penggunaan kosakata dan kanji setara N3 (akhir) 	<p>Kosakata yang berhubungan dengan keadaan tubuh, tumbuhan dan barang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 第5週 5日目 2. 第5週 6日目 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Contextual Instruction</i> dalam bentuk: <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Brainstorming</i> • Tes dan latihan kepada mahasiswa • <i>Game</i> 2. <i>Discovery Learning</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. <i>Softskills</i> mingguan 3. Mini tes

	<p>antarbudaya</p> <p>4. Mampu mengadaptasi budaya pemakai bahasa sasaran yang positif ke dalam budaya bahasa ibu</p> <p>5. Mampu berbahasa Jepang lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3</p> <p>6. Mampu menerjemahkan bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan</p> <p><u>SOFTSKILLS</u></p> <p>1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik</p> <p>2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain</p>				
--	--	--	--	--	--

8	2	<p><u>HARDSKILLS</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan teknik berkomunikasi lisan dan tulisan umum dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3 2. Menguasai konsep teoretis penerjemahan lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan 3. Menguasai konsep teoretis komunikasi dan pemahaman antarbudaya 4. Mampu mengadaptasi budaya pemakai bahasa sasaran yang positif ke dalam budaya bahasa ibu 5. Mampu berbahasa Jepang lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman kosakata setara N3 (akhir) 2. Pemahaman kanji setara N3 (akhir) 3. Penggunaan kosakata dan kanji setara N3 (akhir) 	<p>Review materi kosakata 第5週</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Contextual Instruction</i> dalam bentuk: <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Brainstorming</i> • Tes dan latihan kepada mahasiswa • <i>Game</i> 2. Discovery Learning 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. <i>Softskills</i> mingguan 3. Mini tes
---	---	--	---	-----------------------------------	---	--

		<p>minimal JLPT N3</p> <p>6. Mampu menerjemahkan bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan</p> <p><u>SOFTSKILLS</u></p> <p>1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik</p> <p>2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain</p>				
9	2	<p><u>HARDSKILLS</u></p> <p>1. Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan teknik berkomunikasi lisan dan tulisan umum dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3</p> <p>2. Menguasai konsep</p>	<p>1. Pemahaman kosakata setara N3 (akhir)</p> <p>2. Pemahaman kanji setara N3 (akhir)</p> <p>3. Penggunaan kosakata dan kanji setara N3 (akhir)</p>	<p>Kosakata yang berhubungan dengan intensitas atau frekuensi kegiatan:</p> <p>1. 第6週 1 日目</p> <p>2. 第6週 2 日目</p>	<p>1. <i>Contextual Instruction</i> dalam bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Brainstorming</i> • Tes dan latihan kepada mahasiswa • <i>Game</i> <p>2. <i>Discovery Learning</i></p>	<p>1. Kehadiran</p> <p>2. <i>Softskills</i> mingguan</p> <p>3. Mini tes</p>

	<p>teoretis penerjemahan lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan</p> <p>3. Menguasai konsep teoretis komunikasi dan pemahaman antarbudaya</p> <p>4. Mampu mengadaptasi budaya pemakai bahasa sasaran yang positif ke dalam budaya bahasa ibu</p> <p>5. Mampu berbahasa Jepang lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3</p> <p>6. Mampu menerjemahkan bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan</p> <p><u>SOFTSKILLS</u></p> <p>1. Menginternalisasi</p>			
--	---	--	--	--

		<p>nilai, norma, dan etika akademik</p> <p>2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain</p>				
10	2	<p><u>HARDSKILLS</u></p> <p>1. Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan teknik berkomunikasi lisan dan tulisan umum dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3</p> <p>2. Menguasai konsep teoretis penerjemahan lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan</p> <p>3. Menguasai konsep teoretis komunikasi dan pemahaman antarbudaya</p> <p>4. Mampu mengadaptasi budaya pemakai bahasa sasaran yang positif ke</p>	<p>1. Pemahaman kosakata setara N3 (akhir)</p> <p>2. Pemahaman kanji setara N3 (akhir)</p> <p>3. Penggunaan kosakata dan kanji setara N3 (akhir)</p>	<p>Kosakata yang berhubungan dengan intensitas atau frekuensi kegiatan dan kata-kata kombinasi:</p> <p>1. 第6週 3 日目</p> <p>2. 第6週 4 日目</p>	<p>1. <i>Contextual Instruction</i> dalam bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Brainstorming</i> • Tes dan latihan kepada mahasiswa • <i>Game</i> <p>2. <i>Discovery Learning</i></p>	<p>1. Kehadiran</p> <p>2. <i>Softskills</i> mingguan</p> <p>3. Mini tes</p>

		<p>dalam budaya bahasa ibu</p> <p>5. Mampu berbahasa Jepang lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3</p> <p>6. Mampu menerjemahkan bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan</p> <p><u>SOFTSKILLS</u></p> <p>1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik</p> <p>2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain</p>				
11	2	<p><u>HARDSKILLS</u></p> <p>1. Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan teknik</p>	<p>1. Pemahaman kosakata setara N3 (akhir)</p> <p>2. Pemahaman kanji setara</p>	<p>Kosakata yang memiliki variasi makna:</p>	<p>1. <i>Contextual Instruction</i> dalam bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Brainstorming</i> • Tes dan latihan 	<p>1. Kehadiran</p> <p>2. <i>Softskills</i> mingguan</p> <p>3. Mini tes</p>

	<p>berkomunikasi lisan dan tulisan umum dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3</p> <p>2. Menguasai konsep teoretis penerjemahan lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan</p> <p>3. Menguasai konsep teoretis komunikasi dan pemahaman antarbudaya</p> <p>4. Mampu mengadaptasi budaya pemakai bahasa sasaran yang positif ke dalam budaya bahasa ibu</p> <p>5. Mampu berbahasa Jepang lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3</p> <p>6. Mampu menerjemahkan bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Indonesia</p>	<p>N3 (akhir)</p> <p>3. Penggunaan kosakata dan kanji setara N3 (akhir)</p>	<p>1. 第 6 週 5 日目</p> <p>2. 第 6 週 6 日目</p>	<p>kepada mahasiswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Game</i> <p>2. Discovery Learning</p>	
--	---	---	---	--	--

		<p>ke dalam bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan</p> <p><u>SOFTSKILLS</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik 2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain 				
12	2	<p><u>HARDSKILLS</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan teknik berkomunikasi lisan dan tulisan umum dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3 2. Menguasai konsep teoretis penerjemahan lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman kosakata setara N3 (akhir) 2. Pemahaman kanji setara N3 (akhir) 3. Penggunaan kosakata dan kanji setara N3 (akhir) 	<p>Review Materi Kosakata 第6週</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Contextual Instruction</i> dalam bentuk: <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Brainstorming</i> • Tes dan latihan kepada mahasiswa • <i>Game</i> 2. <i>Discovery Learning</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. <i>Softskills</i> mingguan 3. Mini tes

	<p>pekerjaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Menguasai konsep teoretis komunikasi dan pemahaman antarbudaya 4. Mampu mengadaptasi budaya pemakai bahasa sasaran yang positif ke dalam budaya bahasa ibu 5. Mampu berbahasa Jepang lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3 6. Mampu menerjemahkan bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan <p><u>SOFTSKILLS</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik 2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, 			
--	--	--	--	--

		agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain				
13	2	<p><u>HARDSKILLS</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan teknik berkomunikasi lisan dan tulisan umum dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3 2. Menguasai konsep teoretis penerjemahan lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan 3. Menguasai konsep teoretis komunikasi dan pemahaman antarbudaya 4. Mampu mengadaptasi budaya pemakai bahasa sasaran yang positif ke dalam budaya bahasa ibu 5. Mampu berbahasa Jepang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman kosakata setara N3 (akhir) 2. Pemahaman kanji setara N3 (akhir) 3. Penggunaan kosakata dan kanji setara N3 (akhir) 	<p>Kosakata yang berhubungan dengan pencarian tempat tinggal dan pindah tempat tinggal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 第1週 1 日目 2. 第1週 2 日目 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Contextual Instruction</i> dalam bentuk: <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Brainstorming</i> • Tes dan latihan kepada mahasiswa • <i>Game</i> 2. <i>Discovery Learning</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. <i>Softskills</i> mingguan 3. Mini tes

		<p>lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3</p> <p>6. Mampu menerjemahkan bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan</p> <p><u>SOFTSKILLS</u></p> <p>1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik</p> <p>2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain</p>				
14	2	<p><u>HARDSKILLS</u></p> <p>1. Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan teknik berkomunikasi lisan dan tulisan umum dalam konteks</p>	<p>1. Pemahaman kosakata setara N3 (akhir)</p> <p>2. Pemahaman kanji setara N3 (akhir)</p> <p>3. Penggunaan kosakata dan</p>	<p>Kosakata yang berhubungan dengan ungkapan mengundang dan urusan rumah tangga:</p>	<p>1. <i>Contextual Instruction</i> dalam bentuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Brainstorming</i> • Tes dan latihan kepada mahasiswa • <i>Game</i> 	<p>1. Kehadiran</p> <p>2. <i>Softskills</i> mingguan</p> <p>3. Mini tes</p>

	<p>keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3</p> <p>2. Menguasai konsep teoretis penerjemahan lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan</p> <p>3. Menguasai konsep teoretis komunikasi dan pemahaman antarbudaya</p> <p>4. Mampu mengadaptasi budaya pemakai bahasa sasaran yang positif ke dalam budaya bahasa ibu</p> <p>5. Mampu berbahasa Jepang lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3</p> <p>6. Mampu menerjemahkan bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan</p>	<p>kanji setara N3 (akhir)</p>	<p>1. 第1週 3 日目</p> <p>2. 第1週 4 日目</p>	<p>2. Discovery Learning</p>	
--	--	--------------------------------	---------------------------------------	------------------------------	--

		<p><u>SOFTSKILLS</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik 2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain 				
15	2	<p><u>HARDSKILLS</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan teknik berkomunikasi lisan dan tulisan umum dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3 2. Menguasai konsep teoretis penerjemahan lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan 3. Menguasai konsep teoretis komunikasi dan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman kosakata setara N3 (akhir) 2. Pemahaman kanji setara N3 (akhir) 3. Penggunaan kosakata dan kanji setara N3 (akhir) 	<p>Kosakata yang berhubungan dengan liburan musim panas di pantai dan pemborosan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 第1週 5 日目 2. 第1週 6 日目 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Contextual Instruction</i> dalam bentuk: <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Brainstorming</i> • Tes dan latihan kepada mahasiswa • <i>Game</i> 2. <i>Discovery Learning</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. <i>Softskills</i> mingguan 3. Mini tes

	<p>pemahaman antarbudaya</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Mampu mengadaptasi budaya pemakai bahasa sasaran yang positif ke dalam budaya bahasa ibu 5. Mampu berbahasa Jepang lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3 6. Mampu menerjemahkan bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan <p><u>SOFTSKILLS</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik 2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan 				
--	--	--	--	--	--

		orisinal orang lain				
16	2	<p><u>HARDSKILLS</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan teknik berkomunikasi lisan dan tulisan umum dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan setara minimal JLPT N3 2. Menguasai konsep teoretis penerjemahan lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan 3. Menguasai konsep teoretis komunikasi dan pemahaman antarbudaya 4. Mampu mengadaptasi budaya pemakai bahasa sasaran yang positif ke dalam budaya bahasa ibu 5. Mampu berbahasa Jepang lisan dan tulisan dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman kosakata setara N3 (akhir) 2. Pemahaman kanji setara N3 (akhir) 3. Penggunaan kosakata dan kanji setara N3 (akhir) 	<p>Review Materi Kosakata 第1週</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Contextual Instruction</i> dalam bentuk: <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • <i>Brainstorming</i> • Tes dan latihan kepada mahasiswa • <i>Game</i> 2. Discovery Learning 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 2. <i>Softskills</i> mingguan 3. Mini tes

		<p>pekerjaan setara minimal JLPT N3</p> <p>6. Mampu menerjemahkan bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan</p> <p><u>SOFTSKILLS</u></p> <p>1. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik</p> <p>2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain</p>				
--	--	---	--	--	--	--

FOTO





RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap :Husnul Khotimah
Tempat dan Tanggal Lahir :Pati, 2 6 Juni 1997
Alamat :Ds Trangkil Rt 07 Rw 04 Kab
Pati, Jawa Tengah
e-mail :husnulk918@gmail.com
Nomor Telepon/HP :081363747426

Riwayat Pendidikan

2015-2019 : Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan
Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
2015-2012 : SMAN 2 Pati
2012-2009 : SMPN 1 Wedarijaksa
2009-2003 : SDN 04 Trangkil