

Hal Penting dalam Menyusun RPP

Dedi Sutedi

Materi Pembekalan PLP JPBJ,

4 Januari 2009



Mengapa harus praktek (PLP)?

1. Calon guru bahasa Jepang.
2. Di kampus umumnya belajar teori pendidikan dan pengajaran.
3. Perlu mengaplikasikan teori-teori belajar dan mengajar dalam kehidupan nyata (sekolah).
4. Siap terjenun jika sudah lulus (sarjana).
5. Biar merasakan suka-dukanya jadi guru.



Tujuan PLP:

1. Mengetahui lingkungan sekolah: fisik, akademik, administrasi.
2. Aplikasi semua ilmu yang diperoleh di kampus.
3. Mengambil pelajaran dari lapangan agar bisa mengubah perilaku, sikap, penampilan, dll.



Prosedur PLP:

1. Orientasi dan Adaptasi
2. Praktek latihan dan pengembangan
3. Pelaporan dan Ujian (kulminasi) sampai dinyatakan lulus matakuliah PLP.



Kegiatan Orientasi:

1. Menerima pengarahan dan sejumlah tugas yang harus dijalankan dari pihak sekolah.
2. Memahami dan mendalami: struktur organisasi, kurikulum, administrasi, kesiswaan, BP, perpustakaan, KBM.
3. Beradaptasi dan bersosialisasi secara harmonis dengan lingkungan sekolah.
4. Menyusun rencana kegiatan.



Kegiatan Pelatihan (Inti):

1. Menyusun RPP
2. Mengajar
3. Melaksanakan kegiatan lain: upacara, piket, perputakaan, BP, ekstrakurikuler.
4. Mengikuti ujian praktek.
5. Menyusun laporan (individu & kelompok).



Ingin Lulus?

1. Ikuti kegiatan harian dengan baik.
2. Ikuti ujian praktek dengan baik.
3. Buat laporan dengan baik.
4. Ikuti kegiatan (tugas) di luar jam mengajar dengan baik.
5. Bersosialisasi dengan baik.
6. Pahami apa yang dijadikan unsur penilaian.



Apa aspek yang dinilainya?

1. Semua kegiatan harian: RPP harian, praktek harian, tugas lainnya seperti piket, upacara, dll.
2. Laporan: buat dengan mengikuti pedoman yang berlaku, sajikan secara ilmiah.
3. Ujian akhir (praktek): RPP dan penampilan saat ujian.



Aspek penilaian RPP:

1. Rumusan tujuan pembelajaran (TP):
 - a. TPK mencantumkan objek (audience)
 - b. TPK menggunakan kata kerja operasional (behavior)
 - c. TPK mencantumkan kondisi (condition)
 - d. TPK relevan dengan TPU (indikator)



Rumusan TP mencakup ABCD

1. Siswa(A) dapat membedakan(B) fungsi verba ある dan いる dengan cara membuat kalimat yang menyatakan keberadaan sesuatu benda (C), dengan benar (D). (aplikasi)
2. Siswa (A) dapat menjelaskan (B) perbedaan verba ある dan いる yang digunakan untuk menyatakan keberadaan sesuatu benda (C), dalam suatu kalimat (D). (pemahaman)
3. Siswa (A) dapat memilih (B) verba yang cocok untuk kalimat (C) yang menyatakan keberadaan seseorang (D). (pengetahuan)



Rumusan TP yang kurang baik.

1. Siswa dapat menyebutkan benda-benda yang ada di dalam kelas. (tidak ada C dan D)
2. Siswa menggunakan verba bentuk dapat dalam percakapan. (C dan D hilang)
3. Siswa memahami kata bantu bilangan. (sulit diukur)
4. Siswa menggunakan kalimat dalam karangan. (D tidak jelas)
5. Siswa mengetahui bahwa partikel *ga* bisa diganti dengan partikel *no*.



2. Materi Pelajaran:

1. Bahan ajar disajikan dengan mengacu pada TP.
2. Disusun secara sistematis dan mudah dipahami.
3. Sesuai dengan tuntutan kurikulum.
4. Memberi bahan pengayaan, di luar materi utama.



3. Metode pembelajaran:

1. Harus sesuai dengan TP (elektik, ceramah, diskusi, rolleplay, TPR).
2. Langkah proses pembelajaran sesuai dengan metode.
3. Alokasi waktu sesuai dengan proporsi (seimbang).
4. Dapat memberikan pengayaan (manfaat).



4. Media Pembelajaran

1. Sesuai dengan kurikulum (ada dalamuntutannya).
2. Relevan dengan tujuan (TP).
3. Sesuai dengan kondisi kelas.
4. Sesuai dengan jenis evaluasi.



5. Evaluasi:

1. Mencantumkan bentuk evaluasi: (lisan or tulisan, harusnya dua-duanya)
2. Mencantumkan jenis evaluasi: esai, tanya jawab, pilihan, dll.
3. Relevan dengan TP. (pengetahuan, pemahaman, aplikasi, atau yang lainnya)
4. Sesuai dengan alokasi waktu (berapa lama)



B. Aspek Penampilan

1. Keterampilan membuka pelajaran:
 - a. menarik perhatian siswa
 - b. menimbulkan motivasi
 - c. memberi acuan bahan yang akan disajikan
 - d. mengaitkan dengan materi yang telah dibahas



2. Sikap

1. Kejelasan suara terdengar sampai di belakang.
2. Gerakan badan tidak mengganggu perhatian siswa.
3. Antusiasme penampilan (mimik): semangat tidak loyo, enerjik.
4. Mobilitas posisi tempat: semuanya mendapat perhatian.



3. Penguasaan Materi

1. Penyajian bahan sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan.
2. Kejelasan dalam menerangkan materi: mudah dipahami, tidak membingungkan.
3. Kejelasan dalam memberikan contoh.
4. Mencerminkan keluasan wawasan guru.
(faktor penting: penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar)



4. Proses Pembelajaran

1. Kesesuaian penggunaan strategi, metode dengan pokok bahasan.
2. Penyajian bahan relevan dengan TP.
3. Antusias dalam menanggapi atau merespon siswa.
4. Cermat dalam memanfaatkan waktu.



5. Keterampilan menggunakan media

1. Memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media.
2. Ketepatan saat penggunaan media.
3. Keterampilan dalam mengoperasikan media.
4. Membantu meningkatkan proses pembelajaran: mempermudah, efektif, praktis.



6. Evaluasi

1. Menggunakan penilaian lisan relevan dengan TP.
2. Menggunakan penilaian tulisan relevan dengan TP.
3. Menggunakan jenis ragam penilaian relevan dengan TP.
4. Melaksanakan penilaian sesuai dengan RPP.



7. Menutup pelajaran

1. Meninjau kembali: menyimpulkan.
2. Memberi kesempatan bertanya, dan menjawabnya.
3. Memberikan atau menginformasikan tugas (kokurikuler).
4. Menginformasikan bahan (materi) berikutnya.



Kiat menyusun RPP

1. Ikuti format yang berlaku.
2. Pelajari dua jenis format yang ada (MGMP) dan (UPI).
3. Sesuaikan dengan kondisi akapn memakai MGMP atau UPI.
4. Gunakan bahasa Indonesia yang baku.
5. Konsultasi dengan yang berwenang.



Kiat merumuskan TP dan Evaluasi

1. Pahami verba yang bersifat operasional:
2. Pahami taksonomi hasil belajar: ranah (a) kognitif, (a) apektif, (c) psikomotor.
3. Kognitif mencakup: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi.
4. Tentukan ranah mana yang akan dipilih.



Kriteria tahu (Kognitif)

1. Tahu: dapat mengucapkan, menyebutkan, menuliskan, melakukan, menjawab, dll.
2. Paham: dapat membedakan, dapat memilih dengan benar, dapat menjelaskan, dll.
3. Aplikasi: dalam menerapkan dalam percakapan, dapat membuat kalimat dengan benar, dapat menjawab pertanyaan dalam percakapan, dll.



Contoh Soal

1. ここに ほんが _ _ _ _ 。 (aplikasi)
2. ここに ほんが aある bいる。 (paham)
3. ここ (に) ほんが ある。 (tahu)
4. ここ(には) ほんが ありません。
(paham)
5. わたしは ほんを _ _ _ _ 。 (aplikasi)
6. はじめまして。 XXです。 _ _ _ _ 。
(Apl)

