



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

Kode Dokumen

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan												
Chujokyu Chokai		8820502030	Mata Kuliah Wajib Program Studi			T=2	P=0	ECTS=3.18	5	16 Desember 2025											
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi													
		Dra.Yovinza Bethvine Sopaheluwakan,M.Pd			Rusmiyati,S.Pd.,M.Pd			RUSMIYATI													
Model Pembelajaran	Case Study																				
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																				
	CPL-5	Mampu melakukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pembelajaran bahasa Jepang, ilmu bahasa, ilmu pendidikan, dan ilmu penelitian yang berorientasi pada standar proses dengan menggunakan sumber belajar dan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis IPTEKS.																			
	CPL-7	Mampu berbahasa Jepang secara reseptif dan produktif dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan																			
	CPL-11	Menguasai konsep dasar kebahasaan, pembelajaran bahasa, keterampilan berbahasa, penelitian bahasa dan pendidikan bahasa Jepang.																			
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																					
CPMK - 1	Memiliki kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, disertai kreativitas dalam mengerjakan tugas-tugas projek yang diberikan dengan mengedepankan sikap bertanggung jawab secara individual maupun kelompok.																				
	CPMK - 2	Menguasai pengetahuan mengenai konsep dasar bahasa Jepang dalam beragam media audio visual yang dipelajari, seperti lagu, audio percakapan dsb. dari beragam sumber baik cetak maupun digital.																			
Matrik CPL - CPMK																					
		<table border="1"><tr><td>CPMK</td><td>CPL-5</td><td>CPL-7</td><td>CPL-11</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>				CPMK	CPL-5			CPL-7	CPL-11	CPMK-1			✓	CPMK-2			✓		
CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-11																		
CPMK-1			✓																		
CPMK-2			✓																		
								Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)													
				CPMK		Minggu Ke															
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
				CPMK-1																	
				CPMK-2																	
Deskripsi Singkat MK	Deskripsi Mata Kuliah ini merupakan lanjutan dari mata kuliah chukyu chokai. Materi dalam mata kuliah ini berisi percakapan pendek, cerita pendek dan berita sederhana yang dikemas dalam tema yang bervariasi, seperti melengkapi list rencana pernikahan, kegiatan yang dilakukan oleh seseorang, dan percakapan di kantor dengan menggunakan pola-pola kalimat tertentu. Mahasiswa belajar menyimak, melaftalkan, menafsirkan isi dari percakapan atau berita yang diperdengarkan, kemudian menjawab pertanyaan dengan benar, yang dilakukan melalui beberapa teknik yaitu diskusi, tanya jawab, dan presentasi. Di akhir pembelajaran, mahasiswa dapat mengambil informasi yang penting, kemudian berusaha menceritakan kembali secara lisan. Dengan hasil akhir mampu mengembangkan kemampuan dalam menghasilkan sebuah produk nyata dari kegiatan belajar berbasis projek dengan pemanfaatan TIK, yang mengedepankan kemahiran abad-21 (6C= communication, collaboration, critical thinking, citizenship, creativity, dan character) secara penuh tanggung jawab. Pembelajaran menerapkan metode active learning dan pembelajaran berbasis projek (PjBL).Evaluasi pembelajaran dilakukan dalam bentuk tes tulis, penugasan, serta ceklist keaktifan dalam kegiatan perkuliahan.																				
Pustaka	Utama :																				
	1. Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25.																				
	Pendukung :																				
1. Berbagai teks dari berbagai sumber referensi cetak maupun digital. 2. Berbagai aplikasi LMS dari berbagai sumber digital.																					
Dosen Pengampu	Dra. Yovinza Bethvine Sopaheluwakan, M.Pd. Amira Agustin Kocimaheni, S.Pd., M.Pd.																				
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian			Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu ]						Materi Pembelajaran [ Pustaka ]			Bobot Penilaian (%)							

		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	1.Mahasiswa mampu memahami konsep dasar mata kuliah mendengar pada kemampuan bahasa Jepang level menengah 2.Mahasiswa mampu menceritakan kembali dari cerita/percakapan yang didengar 3.- Mahasiswa mampu merencanakan projek membuat manga audio	1..memahami konsep dasar mata kuliah mendengar pada kemampuan bahasa Jepang level menengah 2.Mahasiswa mampu menceritakan kembali dari cerita/percakapan yang didengar 3.Mahasiswa mampu menuangkan kembali apa yang didengar dalam bentuk manga audio	<b>Kriteria:</b> rubrik tes lisan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	presentasi.Diskusi kelompok kecil, tanya jawab, presentasise secara luring 2 X 50		<b>Materi:</b> Dou ittara ii dou desuka <b>Pustaka:</b> Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25.	4%
2	1.Mahasiswa mampu menceritakan kembali dari cerita/percakapan yang didengar 2.- Mahasiswa mampu mendesain manga audio	1.Mahasiswa mampu menceritakan kembali dari cerita/percakapan yang didengar 2.Mahasiswa mampu mendesain manga audio	<b>Kriteria:</b> rubrik tes lisan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	presentasi.Diskusi kelompok kecil, tanya jawab, presentasise secara luring 2 X 50		<b>Materi:</b> Dou ittara ii dou desuka <b>Pustaka:</b> Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25.	4%
3	Mampu mempresentasikan manga audio	1.Mahasiswa mampu mempresentasikan manga audio 2.	<b>Kriteria:</b> 1.rubrik penilaian presentasi 2.rubrik penilaian produk  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	dipresentasikan secara luring 2 X 50		<b>Materi:</b> Dou ittara ii desuka <b>Pustaka:</b> Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25.	10%
4	Mahasiswa mampu mendengarkan kejadian buruk dan kejadian baik	Mahasiswa mampu menyebutkan poin penting dari isi materi	<b>Kriteria:</b> sesuai target  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	tanya jawab 2 X 50		<b>Materi:</b> Warui ichinichi II ichinichi <b>Pustaka:</b> Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25.  <b>Materi:</b> Warui ichinichi II ichinichi <b>Pustaka:</b> Berbagai aplikasi LMS dari berbagai sumber digital.	4%
5	Mahasiswa mampu mendengarkan kejadian buruk dan kejadian baik	Mahasiswa mampu menyebutkan poin penting dari isi materi	<b>Kriteria:</b> sesuai target  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	luring 2 X 50		<b>Materi:</b> Warui ichinichi II ichinichi <b>Pustaka:</b> Tanaka Yone.2009.minna no nihongo II chokai tasuku 25.  <b>Materi:</b> Warui ichinichi II ichinichi <b>Pustaka:</b> Berbagai aplikasi LMS dari berbagai sumber digital.	4%

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

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

#### Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

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

#### Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata Kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.

7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 2 Januari 2024

Koordinator Program Studi S1  
Pendidikan Bahasa Jepang

**UPM** Program Studi S1  
Pendidikan Bahasa Jepang



RUSMIYATI  
NIDN 0027108007



NIDN 0029037902

File PDF ini digenerate pada tanggal 16 Desember 2025 Jam 00:57 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

