



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																																																																													
Chukyu Hanashikata	8820502043	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2 P=0 ECTS=3.18	3	13 Agustus 2024																																																																													
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																													
	Dr. Roni, M.Hum., M.A.		Dr. Mintarsih, S.S., M.Pd.		Rusmiyati, S.Pd., M.Pd.																																																																													
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																	
	CPL-7	Mampu berbahasa Jepang secara reseptif dan produktif dalam konteks keseharian/umum, akademis, dan pekerjaan																																																																																
	CPL-11	Menguasai konsep dasar kebahasaan, pembelajaran bahasa, keterampilan berbahasa, penelitian bahasa dan pendidikan bahasa Jepang.																																																																																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																	
	CPMK - 1	Mampu menelaah, membuat, dan memresentasikan secara produktif kegiatan berbicara dengan tema menyampaikan permintaan, mengajak, menerima ajakan, menolak ajakan, minta ijin, memesan, dan berterimakasih.																																																																																
	CPMK - 2	Mampu menentukan tema dongeng, membuat script dongeng, dan mempraktekannya, serta membuat video kegiatan mendongeng.																																																																																
	Matrik CPL - CPMK																																																																																	
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-7</td> <td>CPL-11</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </table>				CPMK	CPL-7	CPL-11	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓																																																																				
	CPMK	CPL-7	CPL-11																																																																															
	CPMK-1	✓																																																																																
CPMK-2		✓																																																																																
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																		
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td> </tr> </table>															CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				CPMK-2														✓	✓	✓
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	Mata kuliah ini membahas tentang latihan percakapan bahasa Jepang level menengah yang berupa tema perihal menyampaikan permintaan, mengajak, menerima ajakan, menolak ajakan, minta ijin, memesan, dan berterimakasih. Mahasiswa juga diharapkan mampu membuat proyek tentang mendongeng dalam bahasa Jepang. Pembelajaran dilakukan melalui ceramah, diskusi, kerja kelompok, role play, dan proyek.																																																																																	
Pustaka	Utama :																																																																																	
	<ol style="list-style-type: none"> Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiku Kenkyuu Guruupu. 1994. Gendai Nihongo Koosu Chuukyuu I. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiku Kenkyuu Guruupu. 1994. Gendai Nihongo Koosu Chuukyuu II. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai 																																																																																	
	Pendukung :																																																																																	
	<ol style="list-style-type: none"> Oyanagi Noboru. 2010. New Approach Japanese Intermediate Course . Tokyo: Gobun Kenkyuusha 																																																																																	
Dosen Pengampu	Dr. Roni, M.Hum., M.A.																																																																																	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu mengidentifikasi, membuat, dan mempresentasikan percakapan yang mengandung ungkapan permintaan.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu mengidentifikasi percakapan yang mengandung ungkapan meminta. 2.Mampu membuat percakapan yang mengandung ungkapan meminta. 3.Mampu mempresentasikan percakapan yang mengandung ungkapan meminta. 	Kriteria: Partisipasi aktif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi kelompok, role play 2 X 50		Materi: 頼む Pustaka: <i>Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiku Kenkyuu Guruupu. 1994. Gendai Nihongo Koosu Chuukyuu I. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai</i>	5%
2	Mampu mengidentifikasi, membuat, dan mempresentasikan percakapan yang mengandung ungkapan permintaan.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu mengidentifikasi percakapan yang mengandung ungkapan meminta. 2.Mampu membuat percakapan yang mengandung ungkapan meminta. 3.Mampu mempresentasikan percakapan yang mengandung ungkapan meminta. 	Kriteria: Partisipasi aktif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi kelompok, role play 2 X 50		Materi: 頼む Pustaka: <i>Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiku Kenkyuu Guruupu. 1994. Gendai Nihongo Koosu Chuukyuu I. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai</i>	5%
3	Mampu mengidentifikasi, menyusun, dan mempraktekkan percakapan yang mengandung ungkapan mengajak dan menerima ajakan.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu mengidentifikasi percakapan yang mengandung ungkapan mengajak dan menerima ajakan. 2.Mampu menyusun percakapan yang mengandung ungkapan mengajak dan menerima ajakan. 3.Mampu mempraktekkan percakapan yang mengandung ungkapan mengajak dan menerima ajakan. 	Kriteria: Partisipasi aktif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi kelompok, role play, simulasi 2 X 50		Materi: 誘う・受ける Pustaka: <i>Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiku Kenkyuu Guruupu. 1994. Gendai Nihongo Koosu Chuukyuu I. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai</i>	5%

4	Mampu mengidentifikasi, menyusun, dan mempraktekkan percakapan yang mengandung ungkapan mengajak dan menerima ajakan.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu mengidentifikasi percakapan yang mengandung ungkapan mengajak dan menerima ajakan. 2.Mampu menyusun percakapan yang mengandung ungkapan mengajak dan menerima ajakan. 3.Mampu mempraktekkan percakapan yang mengandung ungkapan mengajak dan menerima ajakan. 	Kriteria: Partisipasi aktif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi kelompok, role play, simulasi 2 X 50		Materi: 誘 う・受ける Pustaka: Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiuku Kenkyuu Guruupu. 1994. Gendai Nihongo Kooosu Chuukyuu I. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai	5%
5	Mampu menelaah, membuat, dan melakukan roleplay percakapan yang mengandung ajakan dan menolak ajakan.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu menelaah percakapan yang mengandung ajakan dan menolak ajakan. 2.Mampu membuat percakapan yang mengandung ajakan dan menolak ajakan. 3.Mampu mempraktekkan percakapan yang mengandung ajakan dan menolak ajakan. 	Kriteria: Partisipasi aktif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi kelompok, role play 2 X 50		Materi: 頼 む・断る Pustaka: Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiuku Kenkyuu Guruupu. 1994. Gendai Nihongo Kooosu Chuukyuu I. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai	5%
6	Mampu menelaah, membuat, dan melakukan roleplay percakapan yang mengandung ajakan dan menolak ajakan.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu menelaah percakapan yang mengandung ajakan dan menolak ajakan. 2.Mampu membuat percakapan yang mengandung ajakan dan menolak ajakan. 3.Mampu mempraktekkan percakapan yang mengandung ajakan dan menolak ajakan. 	Kriteria: Partisipasi aktif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi kelompok, role play 2 X 50		Materi: 頼 む・断る Pustaka: Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiuku Kenkyuu Guruupu. 1994. Gendai Nihongo Kooosu Chuukyuu I. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai	5%
7	Menelaah, menyusun, dan mempraktekkan percakapan yang mengandung ungkapan minta ijin.	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mampu menelaah percakapan yang mengandung ungkapan minta ijin. 2.Mampu menyusun percakapan yang mengandung ungkapan minta ijin. 3.Mampu memrepresentasikan percakapan yang mengandung ungkapan minta ijin. 	Kriteria: Partisipasi aktif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi kelompok, role play 2 X 50		Materi: 許可 Pustaka: Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiuku Kenkyuu Guruupu. 1994. Gendai Nihongo Kooosu Chuukyuu I. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai	5%

8	<p>UTS: Mampu memahami dan mempraktekkan percakapan yang mengandung ungkapan permintaan, mengajak dan menerima ajakan, mengajak dan menolak ajakan, serta minta ijin.</p>	<p>Mampu memahami dan mempraktekkan percakapan yang mengandung ungkapan permintaan, mengajak dan menerima ajakan, mengajak dan menolak ajakan, serta minta ijin.</p>	<p>Kriteria: Partisipasi aktif</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>role play 2 X 50</p>		<p>Materi: Ungkapan permintaan, mengajak dan menerima ajakan, mengajak dan menolak ajakan, serta minta ijin.</p> <p>Pustaka: <i>Nagoya Daigaku Kyouiku Kenkyuu Guruupu. 1994. Gendai Nihongo Koosu Chuukyuu I. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai</i></p>	<p>10%</p>
9	<p>1. Menelaah, menyusun, dan mempraktekkan percakapan yang mengandung ungkapan minta ijin.</p> <p>2. Proyek: menentukan tema dan jenis karya dongeng.</p>	<p>1. Mampu menelaah percakapan yang mengandung ungkapan minta ijin.</p> <p>2. Mampu menyusun percakapan yang mengandung ungkapan minta ijin.</p> <p>3. Mampu memrepresentasikan percakapan yang mengandung ungkapan minta ijin.</p> <p>4. Mampu menentukan jenis karya proyek.</p>	<p>Kriteria: Partisipasi aktif</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Ceramah, diskusi kelompok, role play 2 X 50</p>		<p>Materi: 許可</p> <p>Pustaka: <i>Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiku Kenkyuu Guruupu. 1994. Gendai Nihongo Koosu Chuukyuu I. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai</i></p>	<p>5%</p>
10	<p>1. Mampu mengidentifikasi, membuat, dan mempraktekkan percakapan yang mengandung ungkapan memesan.</p> <p>2. Proyek: mendesain dan mengembangkan karya, serta membuat jadwal proyek.</p>	<p>1. Mampu mengidentifikasi percakapan yang mengandung ungkapan memesan.</p> <p>2. Mampu membuat percakapan yang mengandung ungkapan memesan.</p> <p>3. Mampu mempraktekkan percakapan yang mengandung ungkapan memesan.</p>	<p>Kriteria: Partisipasi aktif</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	<p>Ceramah, diskusi kelompok, role play 2 X 50</p>		<p>Materi: ことづける</p> <p>Pustaka: <i>Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiku Kenkyuu Guruupu. 1994. Gendai Nihongo Koosu Chuukyuu I. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai</i></p>	<p>5%</p>

11	<p>1.Mampu mengidentifikasi, membuat, dan mempraktekkan percakapan yang mengandung ungkapan memesan.</p> <p>2.Proyek: monitoring proyek mendongeng.</p>	<p>1.Mampu mengidentifikasi percakapan yang mengandung ungkapan memesan.</p> <p>2.Mampu membuat percakapan yang mengandung ungkapan memesan.</p> <p>3.Mampu mempraktekkan percakapan yang mengandung ungkapan memesan.</p> <p>4.Mampu membuat script dongeng.</p>	<p>Kriteria: Partisipasi aktif</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi kelompok, role play 2 X 50		<p>Materi: ことづける</p> <p>Pustaka: <i>Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiku Kenkyuu Guruuupu. 1994. Gendai Nihongo Koosu Chuukyuu I. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai</i></p>	5%
12	<p>1.Mampu menelaah, membuat, dan mempraktekkan percakapan yang menyatakan ungkapan berterimakasih.</p> <p>2.Proyek: monitoring proyek mendongeng.</p>	<p>1.Mampu menelaah percakapan yang menyatakan berterimakasih.</p> <p>2.Mampu membuat percakapan yang menyatakan berterimakasih.</p> <p>3.Mampu mempraktekkan percakapan yang menyatakan berterimakasih.</p> <p>4.Mampu membuat script dongeng.</p>	<p>Kriteria: Partisipasi aktif</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, diskusi kelompok, role play 2 X 50		<p>Materi: 感謝する</p> <p>Pustaka: <i>Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiku Kenkyuu Guruuupu. 1994. Gendai Nihongo Koosu Chuukyuu II. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai</i></p>	5%
13	<p>1.Mampu menelaah, membuat, dan mempraktekkan percakapan yang menyatakan ungkapan berterimakasih.</p> <p>2.Proyek: monitoring proyek mendongeng.</p>	<p>1.Mampu menelaah percakapan yang menyatakan berterimakasih.</p> <p>2.Mampu membuat percakapan yang menyatakan berterimakasih.</p> <p>3.Mampu mempraktekkan percakapan yang menyatakan berterimakasih.</p> <p>4.Mampu membuat script dongeng.</p>	<p>Kriteria: Partisipasi aktif</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi kelompok, role play 2 X 50		<p>Materi: 感謝する</p> <p>Pustaka: <i>Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiku Kenkyuu Guruuupu. 1994. Gendai Nihongo Koosu Chuukyuu II. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai</i></p>	5%

14	<p>1.Mampu mempraktekkan kegiatan mendongeng dalam bahasa Jepang.</p> <p>2.Mampu mengevaluasi kegiatan mendongeng dalam bahasa Jepang.</p>	<p>1.Mampu membuat dan mempraktekkan kegiatan mendongeng dalam bahasa Jepang.</p> <p>2.Mampu melakukan evaluasi terhadap praktek mendongeng.</p>	<p>Kriteria: Roleplay</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Role play 2 X 50</p>		<p>Materi: permintaan, mengajak, menerima ajakan, menolak ajakan, minta ijin, memesan, dan berterimakasih</p> <p>Pustaka: <i>Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiku Kenkyuu Gurupu. 1994. Gendai Nihongo Koosu Chuukyuu I. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai</i></p> <hr/> <p>Materi: permintaan, mengajak, menerima ajakan, menolak ajakan, minta ijin, memesan, dan berterimakasih</p> <p>Pustaka: <i>Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiku Kenkyuu Gurupu. 1994. Gendai Nihongo Koosu Chuukyuu II. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai</i></p>	10%
----	--	--	---	-----------------------------	--	--	-----

15	<p>1.Mampu mempraktekkan kegiatan mendongeng dalam bahasa Jepang.</p> <p>2.Mampu mengevaluasi kegiatan mendongeng dalam bahasa Jepang.</p>	<p>1.Mampu membuat dan mempraktekkan kegiatan mendongeng dalam bahasa Jepang.</p> <p>2.Mampu melakukan evaluasi terhadap praktek mendongeng.</p>	<p>Kriteria: Roleplay</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Role play 2 X 50</p>		<p>Materi: permintaan, mengajak, menerima ajakan, menolak ajakan, minta ijin, memesan, dan berterimakasih</p> <p>Pustaka: <i>Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiku Kenkyuu Gurupu. 1994. Gendai Nihongo Koosu Chuukyuu I. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai</i></p> <hr/> <p>Materi: permintaan, mengajak, menerima ajakan, menolak ajakan, minta ijin, memesan, dan berterimakasih</p> <p>Pustaka: <i>Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiku Kenkyuu Gurupu. 1994. Gendai Nihongo Koosu Chuukyuu II. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai</i></p>	10%
----	--	--	---	-----------------------------	--	--	-----

16	<p>1. Mampu mempraktekkan kegiatan mendongeng dalam bahasa Jepang.</p> <p>2. Mampu mengevaluasi kegiatan mendongeng dalam bahasa Jepang.</p>	<p>1. Mampu membuat dan mempraktekkan kegiatan mendongeng dalam bahasa Jepang.</p> <p>2. Mampu melakukan evaluasi terhadap praktek mendongeng.</p>	<p>Kriteria: Roleplay</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Role play 2 X 50	<p>Materi: permintaan, mengajak, menerima ajakan, menolak ajakan, minta ijin, memesan, dan berterimakasih</p> <p>Pustaka: <i>Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiku Kenkyuu Gurupu. 1994. Gendai Nihongo Koosu Chuukyuu I. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai</i></p> <p>Materi: permintaan, mengajak, menerima ajakan, menolak ajakan, minta ijin, memesan, dan berterimakasih</p> <p>Pustaka: <i>Nagoya Daigaku Nihongo Kyouiku Kenkyuu Gurupu. 1994. Gendai Nihongo Koosu Chuukyuu II. Nagoya: Nagoya Daigaku Shuppankai</i></p>	10%
----	--	--	---	---------------------	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	50%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	50%
		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.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.

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

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 2 Januari 2024

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Bahasa Jepang



Rusmiyati, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0027108007

UPM Program Studi S1
Pendidikan Bahasa Jepang



Joko Prasetyo, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0029037902

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 Januari 2025 Jam 14:55 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

