

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMA Negeri 1 Blora
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Kelas/Semester	: X/Ganjil
Materi Pokok	: Pupuh Pangkur Serat Wedhatama
Alokasi Waktu	: 1 x 10 menit (1 pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkrit dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif, dan kreatif dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.1 Menelaah teks *Serat Wedhatama pupuh Pangkur*.
4.1 Menanggapi isi *Serat Wedhatama pupuh Pangkur* dan menulis syair *tembang Pangkur* dengan bahasa sendiri, serta menyajikannya secara lisan/tulis.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melalui proses pembelajaran dengan metode kooperatif, praktik dan penugasan, siswa dapat menelaah teks *Serat Wedhatama pupuh Pangkur*, dan menanggapi isi *Serat Wedhatama pupuh Pangkur*, dan menulis syair *tembang Pangkur* dengan bahasa sendiri, serta menyajikannya secara lisan/tulis, serta responsif dan proaktif.

D. INDIKATOR HASIL PEMBELAJARAN

- 3.1 Menelaah teks *Serat Wedhatama pupuh Pangkur*.
Indikator KD pada KI-3
3.1.1 Siswa mampu menelaah teks *Serat Wedhatama pupuh Pangkur*.
3.1.2 Siswa mampu menyebutkan unsur-unsur pembangun dalam *tembang Pangkur*.
- 4.1 Menanggapi isi *Serat Wedhatama pupuh Pangkur* dan menulis syair *tembang Pangkur* dengan bahasa sendiri, serta menyajikannya secara lisan/tulis.

Indikator KD pada KI-4

4.1.1 Siswa mampu menanggapi isi *Serat Wedhatama pupuh Pangkur*.

4.1.2 Siswa mampu menulis syair *tembang Pangkur* dengan bahasa sendiri.

4.1.3 Siswa mampu menyajikannya secara lisan/tulis.

E. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Media : Lembar kerja, Lembar Penilaian, Buku Mumpuni Basa Jawi 1

Alat Bahan : Papan Tulis.

Pertemuan 1

Kegiatan Pendahuluan		Alokasi Waktu
1. Orientasi/Pembukaan Guru membuka pembelajaran dengan berdoa, salam, memeriksa kehadiran peserta didik, menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. 2. Apersepsi - Guru melakukan apersepsi, mengaitkan materi yang telah dikuasai siswa, dan yang akan dipelajari. - Siswa mengingat kembali materi <i>Serat Wedhatama Pupuh Pangkur</i> 3. Motivasi - Guru memotivasi siswa - Siswa menerima informasi kompetensi, materi, tujuan, manfaat, langkah pembelajaran <i>Games SIRI (SPIDOL BERLARI)</i> dan teknik penilaian yang akan dilaksanakan dalam mempelajari <i>Pupuh Pangkur Serat Wedhatama</i> . 4. Pemberian Acuan - Siswa menerima informasi sumber belajar yang bisa digunakan.		3
Kegiatan Inti		5
Kegiatan literasi	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas membentuk 2 kelompok dan berbaris sesuai tempat duduk. Kelompok 1 siswa gabungan dari 2 baris tempat duduk sebelah timur, kelompok 2 untuk siswa gabungan 2 baris tempat duduk sebelah selatan. 	
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa siap menerima penjelasan tentang <i>Games SIRI (Spidol Berlari)</i> yang akan dilaksanakan. 	
Collaboration	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan spidol di atas meja terdepan di setiap meja kelompok. 	
Creativity	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa secara bergantian (sesuai barisan tempat duduk) menjawab soal yang dibacakan 	

	oleh guru dengan cepat di papan tulis. Setelah selesai menulis, siswa tersebut menuju ke barisan paling belakang. Berlanjut pada siswa baris berikutnya hingga siswa barisan paling akhir.	
Communication	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa duduk kembali di tempat masing-masing. <p>Hasil jawaban games tersebut akan dikoreksi bersama dan diberi skor.</p> <p>Saling bertukar informasi dengan teman dalam kegiatan.</p> <p>Kelompok dengan skor terbanyak menjadi pemenang games, diberikan tepuk tangan sebagai bentuk apresiasi. Kelompok yang kalah diberikan motivasi agar belajar lebih giat lagi.</p>	
Penutup		2
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan Bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran (mengenai teks dan unsur-unsur pembangun Pupuh Pangkur Serat Wedhatama) 2. Merefleksi Siswa bersama guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan (kekurangan siswa; siswa harus lebih sering berlatih giat membaca teks dan unsur pembangun Pupuh Pangkur) 3. Pesan Moral Siswa merenungkan pesan moral yang terkandung di dalam materi pembelajaran, yaitu untuk lebih mencintai warisan budaya bangsa. 4. Informasi pembelajaran selanjutnya yaitu menulis syair dan menyajikan Pupuh Pangkur Serat Wedhatama. 5. Penugasan Memberi tugas kepada siswa untuk menulis materi unsur pembangun Pupuh Pangkur Serat Wedhatama. 6. Berdoa. 		

F. MODEL dan METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan Pembelajaran : Saintifik dengan 5 M (Mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, mengasosiasi, mengkomunikasikan).
2. Metode Pembelajaran : Cooperative Learning (diskusi, dan tanya jawab) penugasan, Game Based Learning.
3. Model Pembelajaran : TGT (Teams Game Turnaments)

G. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- A. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis (unsur pembangun teks Pupuh Pangkur Serat Wedhatama) dikumpulkan di Google Classroom.
- B. Penilaian Keterampilan : Tes Praktik menyajikan syair Pupuh Pangkur dikumpulkan upload di Instagram kelas masing-masing.
- C. Penilaian Sikap : Observasi sikap responsif dan proaktif.

Mengetahui,
Kepala SMA Negeri 1 Blora

Drs. Slamet Joko Waluyo, M.Pd.
NIP. 19670430 199802 1 002

Blora, Januari 2022

Guru Mata Pelajaran

Imas Anggita Nugraheni, S.Pd.
NIP. -

**LAMPIRAN PENILAIAN
PENILAIAN SIKAP**

A. Penilaian Sikap

Observasi (yang mengisi guru)

LEMBAR PENGAMATAN OBSERVASI

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/Semester : X/Gasal
Kompetensi : Sikap Responsif dan Pro aktif
Materi Pokok : Pupuh Pangkur Serat Wedhatama

No	Nama	Sikap		Jumlah Skor	Nilai (Skor:2)
		Responsif	Pro Aktif		
1	Awim				

Keterangan pengisian skor

95-100 = Sangat baik

90-94 = Baik

80-89 = cukup

60-79 = Kurang

JURNAL PENILAIAN GURU

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/Program : X/MIPA-IPS-BAHASA
Materi : Pupuh Pangkur Serat Wedhatama

No.	Nama Peserta Didik	Sikap/Kejadian Yang Menonjol	Keterangan
1.			
2.			
3.			

LAMPIRAN

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/Semester : X/Gasal
Materi Pokok : Pupuh Pangkur Serat Wedhatama

Media, Alat dan Bahan Pembelajaran :

Alat : Spidol, kertas, papan tulis.
Media : LKPD
Bahan : Pupuh Pangkur Serat Wedhatama

Sumber Belajar :

- Setiawan, Heri. 2014. *Mumpuni Basa Jawi Jilid 1*. Solo: Tiga Serangkai
- Widaryatmo, Gandung dkk. 2013. *Prigel Basa Jawa Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Sumber belajar daring :
(<https://www.sasanawidyaguru.com/2021/04/serat-wedhatama-pupuh-pangkur.html>)

LAMPIRAN MATERI

MATERI PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Materi Pokok : Pupuh Pangkur Serat Wedhatama
Kelas/Program : X/Semua Program
Semester : Gasal

1. Pangertene tembang Pangkur

Miturut maknane, tembang Pangkur iku nggambarake mangsa nalika wis kliwat umur kang wus ngungkurake babagan kadonyan. Watake semangat, perwira: tegese kanthi temen anggone ngedohi hawa nepsu ing kadonyan, supaya ora ngganggu anggone urip. Atine wis menep, resik, ora grusa-grusu, lan tansah nengenake ngibadah nyedhakake mring Gusti Kang Maha Kuwasa.

2. Unsur Pembangun tembang Pangkur

PANGKUR		
Guru wilangan	Guru lagu	Guru gatra
8	a	7
11	i	
8	u	
7	a	
12	u	
8	a	

8	i	
---	---	--

3. Watak tembang Pangkur

Watake tembang Pangkur iku madhep manteb, banter, nesu.

Cocok kanggo ngandharake pitutur, katresnan, crita kang nyata, lan sapiturute.

4. Makna tembang Pangkur

Pangkur iku maksude *buntut*. Karangane Kanjeng Sunan Muryapada. Duwe makna nggambarake mangsa nalika wis kliwat umur kang ngungkurake kadonyan, isa ngendhaleni tumindak lan nepsu-nepsu kang ala. Kang dipikir among tembe mburine nalika sowan ing ngarsa Gusti, lan golek memanisng pati.

5. Tuladha tembang Pangkur Slendro Manyura

3	5	5	5	3	3	3	3				
ming-	kar	ming-	kur	-ing	ang-	ka-	ra				
3	5	5	6	1	1	1	1	2	3	3	
a-	ka-	ra-	na	ka-	re-	nan	mar-	di	si-	wi	
5	6	!	!	!	!	2'	2'				
si-	na-	wung	rês-	mi-	ning	ki-	dung				
!	6	5	5	5	5	5					
si-	nu-	ba	si-	nu-	kar-	ta					
3	5	5	6	1	1	1	1	1	2	3	3
mrih	krê-	tar-	ta	pa-	kar-	ti-	ning	ngèl-	mu	lu-	hung
6.	6.	1	1	1	1	1	1				
kang	tum-	rap	ing	ta-	nah	Ja-	wa				
1	2	3	1	2	3	3	2__1				
a-	ga-	ma	a-	gem-	ing	a-	Ji				

B. PENILAIAN PENGETAHUAN

KD 3.1 Menelaah teks *Serat Wedhatama pupuh Pangkur*.

KISI-KISI PENILAIAN HARIAN KD 3.1

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas : X
Alokasi Waktu : 10 menit
Jumlah Soal : 5
Tipe Soal : Pilihan Ganda

Kompetensi Inti (KI-)	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	3.1 Menelaah teks <i>Serat Wedhatama pupuh Pangkur</i> .	3.1.1 Siswa mampu menelaah teks <i>Serat Wedhatama pupuh Pangkur</i> .	L2	1, 2
		3.1.2 Siswa mampu menyebutkan unsur-unsur pembangun dalam tembang Pangkur.	L3	3,4,5

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ASPEK PENGETAHUAN

MATERI : **TEMBANG PANGKUR**

NAMA, KELAS, NOMOR URUT :

BUTIR SOAL BENTUK PILIHAN GANDA

1. Sedayane tetembangan mesthi kakumpul ana ing sajroning karya sastra. Kayata Tembang Pocung, Tembang Pangkur ana ing sajroning karya sastra kang pesthine kasebut..
 - a. Kanjeng Gusti Agung Pangeran Adipati Mangkunagaran IV
 - b. Kanjeng Gusti Adipati Pangeran Agung Mangkunegaran VI
 - c. Serat Tripama
 - d. Serat Wedhatama
 - e. Serat Mangkunegaran

2. Tembang Macapat kang wis kok sinauni ing wiwitan nganti wektu sakmenika ugi yaiku..., lan ana ... pada sajroning Serat Wedhatama.
 - a. Pupuh Sinom, 11.
 - b. Pupuh Gambuh, 12.
 - c. Pupuh Pangkur, 14.
 - d. Pupuh Pocung, 13.
 - e. Pupuh Dhandhanggula, 15.

3. Saka tembung Serat Wedhatama bisa kajupuk artine yaiku
 - a. Wedha yaiku kautaman, tama yaiku ajaran
 - b. Wedha yaiku piwulang, tama yaiku kautaman
 - c. Wedha yaiku kabecikan, tama yaiku ilmu
 - d. Wedha yaiku ilmu, tama yaiku kasengsaran
 - e. Wedha yaiku ajaran, tama yaiku kasusastran

4. Saka karya sastra Serat Wedhatama sinten ingkang nganggit..
 - a. Kanjeng Gusti Adipati Pangeran Mangkunegarah VI
 - b. Kanjeng Gusti Arya Mangkubuwono XI
 - c. Kanjeng Gusti Pangeran Agung Mangkubuwono V
 - d. Kanjeng Gusti Sri Sultan Aryo Mangkunegaran IV
 - e. Kanjeng Gusti Pangeran Adipati Arya Mangkunegaran IV

5. Serat Wedhatama kawujud karya sastra kang akeh banget bab mupangate. Isine uga tembang-tembang pupuh kang beda arupane. Serat wedhatama iki mujudake ..
 - a. Tulisan kang ngemot bab piwulangan luhur bab kahuripan utamaning urip.
 - b. Tulisan kang ngemot bab piwulangan luhur bab kecongkrahaming urip.
 - c. Tulisan kang ngemot bab piwulangan luhur bab kabecikaning dumehing dhiri.
 - d. Tulisan kang ngemot bab piwulangan luhur bab kaluwihaning urip kanthi sulaya.
 - e. Tulisan kang ngemot bab piwulangan luhur bab kasaenaning urip ing pasrah tanpa ngusaha.

KUNCI JAWABAN

NO.	JAWABAN
1.	D
2.	C
3.	B
4.	E
5.	A

PEDOMAN PENSKORAN

NILAI = JUMLAH BENAR X 20

C. PENILAIAN KETERAMPILAN**TEKNIK : NEMBANG PANGKUR****KISI-KISI SOAL KETRAMPILAN**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/ Program : X/ Semua Program
Materi : Tembang Pangkur
Semester : Gasal

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Level Psikomotorik	Nomor Soal
KI-4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.	4.1 Menanggapi isi <i>Serat Wedhatama pupuh Pangkur</i> dan menulis syair <i>tembang Pangkur</i> dengan bahasa sendiri, serta menyajikannya secara lisan/tulis.	4.1.1 Siswa mampu menanggapi isi <i>Serat Wedhatama pupuh Pangkur</i> . 4.1.2 Siswa mampu menulis syair <i>tembang Pangkur</i> dengan bahasa sendiri. 4.1.3 Siswa mampu menyajikannya secara lisan/tulis.	P3	1

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
Memproduksi syair <i>tembang Pangkur</i>	Tes Unjuk Kerja	Uji petik produk	Gawea cakepan (syair) <i>tembang Pangkur</i> adhedhasar

lisan maupun tulisan.			guru gatra, guru wilangan lan guru lagu!
-----------------------	--	--	--

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ASPEK KETERAMPILAN

MATERI : **TEMBANG PANGKUR**

NAMA, KELAS, NOMOR URUT :

Ancer- ancer cakepan tembang Pangkur

Pangkur

Pitutur kang becik iku

Sayektine apantes tiniru

Kedah manut Rama Ibu

Ampun tumindak ala

Upayaa dadiya bocah kang bekti

Pedoman penskoran:

1. Paugeran (Guru Gatra, Guru Wilangan, Guru Lagu)

Aspek	Nilai
Jawaban Benar (Jika sesuai 3 aturan tembang /lengkap)	20
Jawaban Mendekati Benar (Jika sesuai 2 aturan tembang / kurang lengkap)	15
Jawaban Kurang Benar (Jika sesuai hanya 1 aturan tembang)	10
Jawaban salah (Tidak sesuai aturan tembang)	5
NILAI MAKSIMAL	20

2. Diksi atau Pilihan Kata

Aspek	Nilai
Jawaban Benar (Jika sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan Bahasa Jawa)	40
Jawaban Kurang Benar (Jika kurang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan Bahasa Jawa)	30
Jawaban Salah (Jika tidak sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan Bahasa Jawa)	15
NILAI MAKSIMAL	40

3. Isi

Aspek	Nilai
Jawaban Benar (Jika sesuai dengan Tema)	40
Jawaban Kurang Benar (Jika kurang sesuai dengan Tema)	30
Jawaban Salah (Jika tidak sesuai dengan Tema)	15
NILAI MAKSIMAL	40

MATERI PENGAYAAN

Gaweya cakepan tembang Pangkur kanthi Tema Pendhidhikan!

KUNCI JAWABAN MATERI PENGAYAAN

Ayo kanca dha sekolah

Dha sinau ilmu arupa rupi

Bingahake rama ibu

Bingahake kluwarga

Sing dha sregep sami padosi ilmu

Dados pahlawane bangsa

Bingahke bangsa lan nagri

MATERI REMIDIAL

Gaweya cakepan tembang Pangkur kanthi Tema Bebas!

KUNCI JAWABAN MATERI REMIDIAL

Pitutur kang becik iku

Sayektine apantes tiniru

Kedah manut Rama Ibu

Ampun tumindak ala

Upayaa dadiya bocah kang bekti