

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Muhammadiyah 3 Weleri
 Mata Pelajaran : BAHASA JAWA
 Kelas / Semester : XII / 2
 Tema : Tembang Macapat
 Sub Tema : Serat Wedhatama pupuh Dandhanggula
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi Waktu : 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik dengan cara memperoleh informasi dari berbagai sumber belajar, serta pembelajaran daring/luring dengan menggunakan metode diskusi, tanya jawab, **peserta didik dapat** mengidentifikasi struktur dan kaidah *Dandhanggula*, menjelaskan watak tembang *Dandhanggula*, menjelaskan arti kata dalam *Serat Wedhatama pupuh Dandhanggula Wedhatama pupuh Dandhanggula*, serta mengembangkan nilai karakter berfikir kritis, kreatif (**kemandirian**), kerjasama (**gotong royong**) dan kejujuran (**integritas**). Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat :

- Mengidentifikasi struktur dan kaidah *Dandhanggula*.
- Menjelaskan watak *tembang Dandhanggula*.
- Menjelaskan arti kata dalam *Serat Wedhatama pupuh Dandhanggula*, dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

a.	Kegiatan Pendahuluan	Waktu (10 Menit)
	<p>Guru :</p> <p>Orientasi (Menunjukkan sikap disiplin sebelum memulai proses pembelajaran, menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianut (Karakter) serta membiasakan membaca dan memaknai (Literasi)).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya • Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi serta wedhatama pupuh dandhanggula • Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung • Apabila materi/tema/ projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat: <ul style="list-style-type: none"> ➢ Membuat serat wedhatama pupuh sesuai dengan masalah yang 	

	<p>dibahas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan. <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari • Menyampaikan garis besar cakupan materi • Menyampaikan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan <p>Membagi peserta didik menjadi 8 Kelompok (dengan setiap anggota kelompok berjumlah 4 - 5 orang).</p>	
b.	<p>1. Pendekatan : Saintifik</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengamati untuk mengidentifikasi struktur dan kaidah <i>dandhanggula</i>. ➤ Mengumpulkan data tentang struktur (paugeran) dan kaidah (karakter/watak) serat tripama pupuh <i>dandhanggula</i>. ➤ Mengolah data tentang serat tripama pupuh <i>dandhanggula</i>. ➤ Mengasosiasi tentang membuat serat tripama pupuh <i>dandhanggula</i>. ➤ Mengomunikasikan tentang serat pupuh <i>dandhanggula</i>. <p>2. Model : Discovery Learning</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberi rangsangan (<i>stimulation</i>) agar siswa tertarik tentang isi serat tripama pupuh <i>dandhanggula</i> dalam kehidupan sehari-hari. ➤ Mengidentifikasi masalah (<i>problem statement</i>) tentang memaknai isi (1 pada/per bait) serat tripama pupuh <i>dandhanggula</i>. ➤ Mengumpulkan data (<i>data collection</i>) struktur dan kaidah serat tripama pupuh <i>dandhanggula</i>. ➤ Mengolah data (<i>data processing</i>) untuk informasi yang diperoleh tentang struktur dan kaidah serat tripama pupuh <i>dandhanggula</i>. ➤ Pembuktian (<i>verification</i>) untuk informasi yang diperoleh tentang membuat serat tripama pupuh <i>dandhanggula</i>. ➤ Menarik simpulan/ generalisasi (<i>generalization</i>) materi serta tripama pupuh <i>dandhanggula</i>. 	Waktu (115 Menit)
c.	<p>Penutup</p> <p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran materi serat tripama pupuh <i>dandhanggula</i>. • Mengagendakan pekerjaan rumah tentang membuat serat tripama pupuh <i>dandhanggula</i>. • Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memfasilitasi peserta didik dalam merumuskan kesimpulan sementara tentang struktur dan kaidah serat tripama pupuh <i>dandhanggula</i> berdasarkan hasil diskusi, melalui revidi indikator yang hendak dicapai pada hari itu. • Meminta beberapa peserta didik untuk mengungkapkan manfaat mengetahui struktur dan kaidah serat tripama pupuh <i>dandhanggula</i> dalam kehidupan sehari-hari maupun permasalahan yang dialami dalam memahami isi serat. • Memberikan tugas kepada peserta didik (PR), dan mengingatkan peserta didik untuk melanjutkan mencari informasi dari berbagai sumber (buku maupun internet) agar dipertemuan berikutnya dapat menuliskan hasil diskusi di power point sebagai bahan presentasi. Peserta didik pun diingatkan untuk mempersiapkan diri menghadapi 	Waktu (10 Menit)

	tes/ evaluasi akhir setelah sesi persentasi. Memberi salam.	
--	--	--

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian :
 - a. Sikap : Observasi dan Jurnal
 - b. Pengetahuan : Tes Tertulis
 - c. Keterampilan : Unjuk Kerja /Praktek ; Proyek ; Portofolio

2. Bentuk Penilaian :
 - a. Sikap : Lembar Observasi sikap disiplin dan kerjasama (Lampiran 1)
 - b. Pengetahuan : Soal Esai (Lampiran 2)
 - c. Keterampilan : Rubrik Presentasi (Lampiran 3)

3. Remedial
 - a. Pembelajaran remedial dilakukan bagi siswa yang capaian KD-nya belum tuntas
 - b. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial klasikal, atau tutor sebaya, atau tugas dengan diakhiri dengan tes

4. Pengayaan
 Bagi siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Siswa yang mencapai nilai $KKM \leq x \leq$ Nilai Maksimum diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan
 - b. Siswa yang mencapai nilai $x >$ Nilai maksimum diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan

Weleri, Januari 2022

Mengetahui,
Kepala SMK Muhammadiyah 3 Weleri

Guru Mata Pelajaran



Maulana Malik Ibrahim, S.Pd.



Marlia Cahyaningsih, S.Pd.
NBM 1094984

LAMPIRAN :

Ringkasan Materi Pembelajaran

Serat Tripama Pupuh Dhandhanggula

- Serat Tripama anggitané swargi : Kngjeng Gusti Pangeran Adipati Arya (KGPAA) Mangkunegara IV.
- Wondene (sedangkan) Serat Tripama iku wujudé mung tipis banget, mung saka sapupuh yaiku Dhandhanggula lan dumadi saka 7 pada (Katrangan : Pupuh yaiku rangkaian tembang kang padha nganti pirang-pirang pada / bait).
- Tembang Dhandhanggula kalebu tembang macapat amarga nduweni paugeran / aturan yaiku kaiket dening guru gatra= 10, guru wilangan = 10, 10, 8, 7, 9, 7, 6, 8, 12, 7 , lan guru lagu = i, a, e, u, i, a, u, a, i, a
- Sasmita tembang Dhandhanggula : Sarkara, manis, madu, (h)artati, dhandhang, guladrawa, lsp (Katrangan : Sasmita tembang yaiku unen-unen / tetembungan sing kanggo menèhi tandha utawa pralambang jenenge tembang).
- Watak tembang Dhandhanggula : luwes, supel, manis, resep (seneng), nyenengake.
- Tegese (arti) Tembang Dhandhanggula : tembang kang nggambarake manungsa kang lagi ngrasakake nikmating urip, bebasan legining gula, nggambarake umur kang wis diwasa, wiwit bisa ngatur kabutuhane urip, lan seneng nyambut gawe bebarengan.
- Isi Serat Tripama Pupuh Dhandhanggula yaiku pepeling kang diandharake lumantar pralambang lakon pewayangan minangka tuladha (Katrangan : Ana 3 lakon sing dadi tuladha yaiku Bambang Sumantri / Patih Suwanda saka Epos Arjuna Sasrabahu, Kumbakarna saka Epos Ramayana, lan Adipati Karna / Basukarna/ Suryaputra saka Epos Mahabharata.
- Intine, Serat Tripama Pupuh Dhandhanggula isine yaiku : Pepeling supaya para prajurit prayogane niru sipat ksatria, lelabuhan / pangurbanan marang nagara.

Tuladha:

Yogyanira kang para prajurit,
lamun bisa samya anuladha,
kadya nguni caritane,
andelira sang Prabu,
Sasrabau ing Maespati,
aran Patih Suwanda,
lalabuhanipun,
kang ginelung tri prakara,
guna kaya purune kang den antepi,
nuhoni trah utama.

Tegese:

(Yogyane (becike) para prajurit, kabeh bisa niru (nyonto) kaya dongengan jaman kuna, andel-andele sang Prabu Sasrabau ing negara Maespati, sing asmane Patih Suwanda. Lelabuhane (jasa) kang diantepi dening patih Suwanda marang negara digelung (diringkes, dipadukan) dadi siji yaiku: guna, kaya, purun, nuhoni (ngantepi) trahing wong utama.

LAMPIRAN 1 : Lembar observasi sikap disiplin dan kerjasama

A. Lembar Observasi Sikap

No.	Nama Siswa	Bekerjasama				Disiplin			
		SL	SR	Kd	JR	SL	SR	Kd	JR
1									
2									
3									
4									
5									

Keterangan :

Kriteria untuk Indikator **Bekerjasama**:

- (1). Mendapat bagian dalam mencari informasi yang diperlukan
- (2). Mendapat bagian dalam diskusi atau presentasi
- (3). Mendapat bagian dalam menyusun model-model.....
- (4). Mendapat bagian dalam menyelesaikan permasalahan kontekstual menggunakan model....

Kriteria untuk Indikator **Disiplin**:

Menunjukkan komitmen untuk

- (1). Mencari informasi yang diperlukan
- (2). Terlibat aktif dalam diskusi atau presentasi
- (3). Terlibat aktif dalam membuat algoritma menggunakan pseudocode dan flowchart
- (4). Terlibat aktif dalam menerapkan perintah-perintah command dalam pemrograman

Keterangan :

SL = Selalu jika 4 kriteria muncul
 SR = Sering jika 3 kriteria muncul
 Kd = Kadang-kadang jika 2 kriteria muncul
 JR = Jarang jika 1 kriteria muncul

B. Jurnal

No.	Waktu	Nama Siswa	Kejadian/ Perilaku	Aspek Sikap	+ / -	Tindak Lanjut
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						

TES TERTULIS

No.	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Indikator Butir Soal	Rumusan Soal
1.	3.1.1 Mengidentifikasi struktur dan kaidah <i>Dandhang Gula</i> .	Siswa dapat mengidentifikasi struktur dan kaidah <i>Dandhanggula</i> .	Tuliskan struktur dan kaidah <i>Dandhanggula</i> !
2.	3.1.2 Menjelaskan watak <i>tembang Dandhang Gula</i> .	Siswa dapat menjelaskan watak <i>tembang Dandhang Gula</i> .	Jelaskanlah watak serat <i>tripama Dandhanggula</i> !
3.	3.1.3 Menjelaskan arti kata dalam <i>Serat Tripama pupuh Dandhanggula</i>	Siswa dapat menjelaskan arti kata dalam serat <i>tripama</i>	Tuliskan arti yang terdapat dalam serat <i>tripama pupuh Dandhanggula</i> !

KUNCI JAWABAN TES TERTULIS

No.	KUNCI JAWABAN	SKOR
1	Tembang <i>Dhandhanggula</i> kalebu tembang macapat amarga nduweni paugeran / aturan yaiku kaiket dening guru gatra= 10, guru wilangan = 10, 10, 8, 7, 9, 7, 6, 8, 12, 7 , lan guru lagu = i, a, e, u, i, a, u, a, i, a. Dan kaidah/Sasmita tembang <i>Dhandhanggula</i> : Sarkara, manis, madu, (h)artati, <i>dhandhang</i> , guladrawa, lsp (Katrangan : Sasmita tembang yaiku unen-unen / tetembungan sing kanggo menehi tandha utawa pralambang jenenge tembang).	
2	Watak tembang <i>Dhandhanggula</i> : luwes, supel, manis, resep (seneng), nyenengake.	
3	Tegese (arti) Tembang <i>Dhandhanggula</i> : tembang kang nggambarake manungsa kang lagi ngrasakake nikmating urip, bebasan legining gula, nggambarake umur kang wis diwasa, wiwit bisa ngatur kabutuhane urip, lan seneng nyambut gawe bebarengan.	

LAMPIRAN 3 : Rubrik Unjuk Kerja Presentasi

No	Nama Siswa	Kemampuan Bertanya				Kemampuan Menjawab / Argumentasi				Membari Masukan / Saran				Nilai Keterampilan
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
6.														
7.														

Pedoman Penskoran:

No	Aspek	Pedoman Penskoran
1.	Kemampuan Bertanya	Skor 4, apabila selalu bertanya
		Skor 3, apabila sering bertanya
		Skor 2, apabila kadang-kadang bertanya
		Skor 1, apabila tidak pernah bertanya
2.	Kemampuan menjawab / Argumentasi	Skor 4, apabila materi / jawaban benar, rasional, dan jelas
		Skor 3, apabila materi / jawaban benar, rasional, dan tidak jelas
		Skor 2, apabila materi / jawaban benar, tidak rasional, dan tidak jelas
		Skor 1, apabila materi / jawaban tidak benar, tidak rasional, dan tidak jelas
3.	Kemampuan memberi Masukan	Skor 4, apabila selalu memberi masukan/saran
		Skor 3, apabila sering memberi masukan/saran
		Skor 2, apabila kadang-kadang memberi masukan/saran
		Skor 1, apabila tidak pernah memberi masukan/saran

$$\text{Nilai Keterampilan} = \frac{\text{Jumlah Skor yg diperoleh}}{\text{Skor maksimal /12}} \times 100$$