

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIMULASI MENGAJAR CGP

(RPP)

Satuan Pendidikan : SMA N 1 Randublatung
Kelas/ Semester : XI/ Genap
KD : Serat Wedhatama Pupuh Gambuh
Pembelajaran ke : 3
Alokasi waktu : 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran
4.1 Menanggapi isi Serat Wedhatama pupuh Gambuh dan menulis serta menyajikan tembang Gambuh dengan bahasa sendiri	Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik dengan cara memperoleh informasi dari berbagai sumber belajar, serta pembelajaran daring/luring dengan menggunakan metode demonstrasi, latihan ketrampilan, peserta didik dapat membaca tilaras <i>tembang Gambuh</i> , menyanyikan tembang <i>Gambuh</i> , serta mengembangkan nilai karakter berfikir kritis, kreatif (kemandirian), kerjasama (gotong royong) dan kejujuran (integritas).

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan	Inti	Penutup
<ol style="list-style-type: none">1 Memberi salam, berdo'a, melakukan presensi2 Mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan;3 Melakukan apersepsi tentang materi menulis <i>tembang macapat gambuh</i> pada pertemuan sebelumnya.4 Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari berkaitan <i>Serat Wedhatama Pupuh Gambuh</i>.5 Melalui tanya jawab siswa diberikan stimulus tentang cara menyajikan <i>tembang macapat gambuh</i> yang akan disajikan.	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik menyiapkan teks tembang yang sudah dibuat pada pertemuan sebelumnya.2. Peserta didik membaca <i>tilalaras tembang macapat</i> yang ada dibuku paket.3. Dengan membentuk kelompok, peserta didik melakukan latihan <i>nembang macapat gambuh</i>4. Guru mengevaluasi dengan melakukan praktek secara individu.	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan pertanyaan penguatan dan melakukan review materi yang telah dibahas sebagai bentuk penekanan.2. Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan datang.3. Guru mengakhiri pertemuan dengan salam.

C. PENILAIAN

- a. Sikap : Observasi/ pengamatan
- b. Pengetahuan : Tes tertulis, tes lisan, dan penugasan
- c. Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik, Produk dan Portofolio

Randublatung , 6 Januari 2022

Mengetahui,
Kepala SMA N 1 Randublatung

Guru Mata Pelajaran

Drs. Apri Sukoco
NIP. 19630209 198803 1 006

Sustri Pujianti, S.Pd. Gr.
NIP. –

LAMPIRAN – LAMPIRAN MATERI DAN PENILAIAN RPP SIMULASI MENGAJAR

A. LAMPIRAN MATERI

1. Tembang Gambuh

Miturut filosofine, tembang gambuh yaiku tembang kang kaping 6 kang nggambarake nalika tiyang iku karma utawa mantenane. Watake tembang Gambuh iku supeketing kakulawargan / akrab, sumadulur. Ngandharake tantangan kang kereng. Cocok kanggo ngandharake bab-bab asipat paseduluran, pitutur, piwulang, lan kekarepan. Miturut maknane, tembung Gambuh iku nggambarake watak pawongan kang ngancik diwasa utawa pribadi kang sansaya diwasa, mula bisa njumbuhake kabutuhan lair lan batin, kulawarga lan masyarakat, pribadi karo Gusti. Tembang iki menehi pitutur, anggenah-nggenahake utawa tansah menehi pangerten. Pancen lumrahe piyayi sepuh tansah bisa njumbuhake panguripane lan seneng maringi pitutur marang putra wayah, patrap lan pangucap bisa nyawiji, panguripane ayem tentrem lan ora abot sisih. Makna sawijine sawise omah-omah kudu padha ngertine, asah asih asuh marang sawenehe kabutuhan, tanggung jawab lan prakara ing sajroning kulawarga kang saya abot lan maneka warna.

Serat Wedhatama Pupuh Gambuh Pada 1											
Laras Pelog Nem											
2	3	5	5	5	3	<u>5 6</u>					
Sa-	-meng	-ko	ing	-sun	tu	-tur					
6	5	3	2	2	3	5	5	3	<u>5 6</u>		
Sem-	-bah	ca	-tur	su	-pa	-ya	lu	-mun	-tur		
2	1	6	<u>1 2</u>	2	2	2	2	3	1	6.	5.
Dhi-	-hin	ra	-ga	cip	-ta	ji	-wa	ra	-sa	ka	ki
1	2	2	2	3	1	2	3				
Ing	ko	-no	la	-mun	ti	-ne	-mu				
3	5	6	5	3	<u>2 3</u>	1	2				
Tan	-dha	nu	-gra	-ha	-ning	Ma	-non				

B. LAMPIRAN PENILAIAN

1. INSTRUMENT PENILAIAN SIKAP

No	Nama	Penilaian Sikap				Nilai
		Religi	Jujur	Tanggungjawab	Santun	

Keterangan:

Cara pengisian lembar penilaian sikap adalah dengan memberikan skor pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan terhadap peserta didik selama kegiatan yaitu:

- 4 = sangat baik; jika selalu berperilaku dalam kegiatan
- 3 = baik; jika sering berperilaku dalam kegiatan
- 2 = cukup; jika kadang-kadang berperilaku dalam kegiatan
- 1 = kurang; jika tidak pernah berperilaku dalam kegiatan

2. INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN

- 1. Tes tertulis uraian dan atau pilihan ganda
- 2. Tes lisan
- 3. Penugasan

3. INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN

No	Nama	Aspek yang diamati				Nilai
		Titilaras 0-25	Artikulasi basa 0-25	Busana 0-25	Ekspresi 0-25	

Lembar Observasi Unjuk Kerja

Indikator

- 1. Titilaras : kesesuaian dengan notasi/titilaras tembang
- 2. Artikulasi **basa** : sesuai dengan pengucapan tembung /kata , contoh: *ta/tha/da/dha*
- 3. Busana : rapi dan sopan
- 4. Ekspresi/penghayatan: penghayatan isi harus sesuai dengan isi tembang macapat

- Sangat baik (A) : Apabila memperoleh skor 86 - 100
- Baik (B) : Apabila memperoleh skor 71 - 85
- Cukup (C) : Apabila memperoleh skor 56 - 70
- Kurang (D) : Apabila memperoleh skor 0 - 55

