

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Terpadu Azzahra
Kelas/Semester : IX/1
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Materi Pokok : **Teks Naratif**; Memberi dan meminta informasi terkait *fairytale*s
Alokasi Waktu : 2 Jam Pelajaran @40 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Membandingkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks naratif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait <i>fairytale</i> s, pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya	• Mengidentifikasi isi cerita teks <i>fairytale</i>s yang didengar atau dibaca • Mengidentifikasi informasi dari isi teks yang sedang dibacakan. • Menyebutkan bagian-bagian cerita yang memuat pesan yang disebutkan
4.3 Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks naratif, lisan dan tulis, sangat pendek dan sederhana, terkait <i>fairytale</i> s	• Menangkap makna pesan moral dalam <i>fairytale</i>. • Menghubungkan struktur teks dengan isi cerita terkait <i>fairytale</i>s, sangat pendek dan sederhana

C. Tujuan Pembelajaran

- Setelah membaca teks *fairytale* (Sangkuriang), siswa dapat mengidentifikasi isi cerita teks *fairytale*s dengan benar
- Dengan berdiskusi kelompok, siswa dapat menyebutkan bagian-bagian cerita yang memuat pesan yang disebutkan dengan tepat
- Melengkapi ringkasan cerita dengan kata-kata dan ungkapan yang yang tepat sesuai cerita
- Menuliskan dengan tulisan tangan makna cerita terkait *fairytale*s, sangat pendek dan sederhana
- Melalui kegiatan presentasi kelompok, siswa dapat menghubungkan struktur teks dengan isi *fairytale* dengan tepat
- Melalui kegiatan **problem based learning** tentang *fairytale*, peserta didik diharapkan mampu berkomunikasi, berkolaborasi, berfikir kritis dan berkreasi (**4C**), sekaligus memiliki sikap religiusitas, mengembangkan sikap jujur, peduli, dan bertanggungjawab (**PPK**).

D. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

1. Religiusitas
2. Nasionalisme
3. Kejujuran
4. Kedisiplinan

E. Materi Pembelajaran

1. **Regular :**
 - Fungsi sosial
Mendapatkan/memberikan hiburan, mengambil teladan nilai-nilai luhur
 - Struktur teks Dapat
Mencakup :
 - Orientasi
 - Evaluasi -
 - Krisis
 - Resolusi
 - Reorientasi

Unsur kebahasaan

- Kalimat deklaratif dan interogatif dalam simple past tense
- Frasa adverbial: *a long time ago, once upon a time, in the end, happily ever after*- Nomina singular dan plural dengan atau tanpa *a, the, this, those, my, their*, dsb. -Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan

Topik

Cerita yang memberikan keteladanan dan dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI

F. Metode Pembelajaran

- 1) Pendekatan : Saintifik
- 2) Model Pembelajaran : Problem Based Learning (PBL)
- 3) Metode : Tanya jawab, wawancara, diskusi dan unjuk kerja.

G. Media Pembelajaran

1) Media

- Worksheet atau lembar kerja (siswa)
- Lembar penilaian

2) Alat/Bahan

- Penggaris, spidol, papan tulis
- Lembar Teks Cerita Sangkuriang

H. Sumber Belajar

- Buku Penunjang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Inggris When English Rings The Bell, Kelas IX, Kemendikbud, Revisi Tahun 2016
- <https://youtu.be/t8qUh3wYYc8>
- <https://www.studiobelajar.com/narrative-text/>
- Kamus Bahasa Inggris
- Pengalaman peserta didik dan guru

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pendahuluan	Alokasi Waktu
Orientasi ● Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran ● Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin melalui vicon atau google form Aperpepsi Motivasi ● Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya ● Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. ● Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. ● Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. ● Apabila materi tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi : <i>Teks narrative; fairytale sangat sederhana</i> ● Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung ● Membentuk kelompok belajar	7 menit

Pemberian Acuan		
• Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. • Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung • Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.		
Kegiatan Inti		
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran (online)/sinkron	
Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)	KEGIATAN LITERASI Peserta didik diberi rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi dengan cara : Melihat (Siswa dan Guru) Menayangkan gambar/foto/video yang relevan Mengamati (Siswa) Guru memberikan penjelasan Materi secara singkat. Siswa mengamatinya. Membaca. (Siswa) Kegiatan literasi dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan struktur teks dan pesan moral fairytale Menulis (Siswa) Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait struktur teks dan pesan moral fairytale.	5 menit
Orientasi peserta didik pada masalah	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) 1. Guru menyampaikan masalah yaitu sebuah teks fairytale. 2. Siswa dalam kelompok mengamati dan memahami masalah yang disampaikan guru dan teks fairytale.	5 menit
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	COLLABORATION dan CRITICAL THINKING 1. Guru memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing 2. Siswa berdiskusi dan membagi tugas mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.	3 menit
Membimbing penyelidikan	COLLABORATION 1. Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/bahan selama proses penyelidikan. 2. Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi.	1 menit

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	1. Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan. 2. Dalam kelompok, siswa melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.	30 menit
Menaganilis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) 1. Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok lain memberikan apresiasi. 2. Siswa merangkum sesuai masukan yang diperoleh dari kelompok lain. 3. Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok, memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. 4. Guru bersama siswa menyimpulkan materi.	20 menit
Catatan : Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan		
Kegiatan Penutup		
1. Peserta didik menyimpulkan nilai atau manfaat apa yang didapat dari pembelajaran yang telah selesai dibahas pada hari itu. 2. Pada tahap ini peserta didik menganalisis hasil kerja dan mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari melalui diskusi 3. Dengan dibantu guru, peserta didik menyimpulkan materi yang telah dibahas dengan memberi pertanyaan acak. 4. Guru dan siswa membuat refleksi pembelajaran dengan singkat. 5. Guru menyimpulkan ide / pendapat dari siswa. 6. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya 7. Mengucapkan salam	5 menit	

J. Penilaian Hasil Pembelajaran

a. Teknik Penilaian

1) Sikap

- Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	...	75	75	50	75	275	68,75	C
2	...	...	...	...	...	...	...	...

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
 - 100 = Sangat Baik
 - 75 = Baik
 - 50 = Cukup
 - 25 = Kurang

2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$ 3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$
4. Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00	= Sangat Baik (SB)
50,01 – 75,00	= Baik (B)
25,01 – 50,00	= Cukup (C)
00,00 – 25,00	= Kurang (K)
5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

- Penilaian Diri

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.	50		250	62,50	C
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.		50			
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.	50				
4	...	100				

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $4 \times 100 = 400$ 3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 400) \times 100 = 62,50$
4. Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00	= Sangat Baik (SB)
50,01 – 75,00	= Baik (B)
25,01 – 50,00	= Cukup (C)
00,00 – 25,00	= Kurang (K)
5. Format di atas dapat juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

- Penilaian Teman Sebaya

Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya :

Nama yang diamati : ...
 Pengamat : ...

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.	100		450	90,00	SB
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.	100				
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.		100			
4	Marah saat diberi kritik.	100				
5	...		50			

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $5 \times 100 = 500$ 3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(450 : 500) \times 100 = 90,00$
4. Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00	= Sangat Baik (SB)
50,01 – 75,00	= Baik (B)

25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

2. Penilaian Pengetahuan
 Teknik : Penilaian project, unjuk kerja

Tabel Penilaian Aspek Pengetahuan

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria		Skor 1-5	Skor 1-4
1	Tujuan Komunikatif	Sangat memahami		5	4
		Memahami		4	3
		Cukup memahami		3	2
		Kurang memahami	Hampir tidak memahami	2	1
		Tidak memahami		1	
2	Keruntutan Teks	Struktur teks yang digunakan sangat runtut		5	4
		Struktur teks yang digunakan runtut		4	3
		Struktur teks yang digunakan cukup runtut		3	2
		Struktur teks yang digunakan kurang runtut	Struktur teks yang digunakan hampir tidak runtut	2	1
		Struktur teks yang digunakan tidak runtut		1	
3	Pilihan Kosakata	Sangat variatif dan tepat		5	4
		Variatif dan tepat		4	3
		Cukup variatif dan tepat		3	2
		Kurang variatif dan tepat	Hampir tidak variatif dan tepat	2	1
		Tidak variatif dan tepat		1	
4	Pilihan Tata Bahasa	Pilihan tata bahasa sangat tepat		5	4
		Pilihan tata bahasa tepat		4	3
		Pilihan tata bahasa cukup tepat		3	2
		Pilihan tata bahasa kurang tepat	Pilihan tata bahasa hampir tidak tepat	2	1
		Pilihan tata bahasa tidak tepat		1	

3. Penilaian Keterampilan
Teknik : Penilaian project, unjuk kerja

a. Penilaian Presentasi/Monolog

Nama peserta didik: _____

Kelas: _____

No.	Aspek yang Dinilai	Baik	Kurang baik
1.	Organisasi presentasi (pengantar, isi, kesimpulan)		
2.	Isi presentasi (kedalaman, logika)		
3.	Koherensi dan kelancaran berbahasa		
4.	Bahasa:		
	Ucapan		
	Tata bahasa		
	Perbendaharaan kata		
5.	Penyajian (tatapan, ekspresi wajah, bahasa tubuh)		
Skor yang dicapai			
Skor maksimum			10

Keterangan:

Baik mendapat skor 2

Kurang baik mendapat skor 1

b. Rubrik untuk Penilaian Unjuk Kerja

AKTIVITAS	KRITERIA		
	TERBATAS	MEMUASKAN	MAHIR
Melakukan Observasi	Tidak jelas pelaksanaannya	Beberapa kegiatan jelas dan terperinci	Semua kegiatan jelas dan terperinci
Role Play	Membaca script, kosakata terbatas, dan tidak lancar	Lancar dan kosakata dan kalimat berkembang, serta ada transisi	Lancar mencapai fungsi sosial, struktur lengkap dan unsur kebahasaan sesuai
Simulasi	Fungsi social tidak tercapai, ungkapan dan unsur kebahasaan tidak tepat	Fungsi social kurang tercapai, ungkapan dan unsure kebahasaan kurang tepat	Fungsi social tercapai, ungkapan dan unsure kebahasaan tepat
Presentasi	Tidak lancar, topik kurang jelas, dan tidak menggunakan slide presentasi	Lancar, topik jelas, dan menggunakan slide presentasi tetapi kurang menarik	Sangat lancar, topic jelas, menggunakan slide presentasi yang menarik
Melakukan Monolog	Membaca teks, fungsi social kurang tercapai, ungkapan dan unsur kebahasaan kurang tepat, serta tidak lancar	Kurang lancar, fungsi social tercapai, struktur dan unsure kebahasaan tepat dan kalimat berkembang, serta ada transisi	Lancar mencapai fungsi sosial, struktur lengkap dan unsur kebahasaan sesuai, kalimat berkembang, serta ada transisi

Keterangan:

MAHIR mendapat skor 3

MEMUASKAN mendapat skor 2

c. Penilaian Kemampuan Menulis

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria		Skor 1-5	Skor 1-4
1	Keaslian Penulisan	Sangat original		5	4
		Original		4	3
		Cukup original		3	2
		Kurang memahami	Hampir tidak original	2	1
		Tidak original		1	
2	Kesesuaian isi dengan judul	Isi sangat sesuai dengan judul		5	4
		Isi sesuai dengan judul		4	3
		Isi cukup sesuai dengan judul		3	2
		Isi kurang sesuai dengan judul	Isi hampir tidak sesuai dengan judul	2	1
		Isi tidak sesuai dengan judul		1	
3	Keruntutan Teks	Keruntutan teks sangat tepat		5	4
		Keruntutan teks tepat		4	3
		Keruntutan teks cukup tepat		3	2
		Keruntutan teks kurang tepat	Isi hampir tidak sesuai dengan judul	2	1
		Keruntutan teks tidak tepat		1	
4	Pilihan Kosakata	Pilihan kosakata sangat tepat		5	4
		Pilihan kosakata tepat		4	3
		Pilihan kosakata cukup tepat		3	2
		Pilihan kosakata kurang tepat	Pilihan kosakata hampir tidak tepat	2	1
		Pilihan kosakata tidak tepat		1	
5	Pilihan tata bahasa	Pilihan tata bahasa sangat tepat		5	4
		Pilihan tata bahasa tepat		4	3
		Pilihan tata bahasa cukup tepat		3	2
		Pilihan tata bahasa kurang tepat	Pilihan tata bahasa hampir tidak tepat	2	1
		Pilihan tata bahasa tidak tepat		1	
6	Penulisan Kosakata	Penulisan kosakata sangat tepat		5	4
		Penulisan kosakata tepat		4	3
		Penulisan kosakata cukup tepat		3	2
		Penulisan kosakata kurang tepat	Penulisan kosakata hampir tidak tepat	2	1

		Penulisan kosakata tidak tepat		1	
7	Kerapihan Tulisan	Tulisan rapi dan mudah terbaca		5	4
		Tulisan tidak rapi tetapi mudah terbaca		4	3
		Tulisan tidak rapi dan tidak mudah terbaca		3	2
		Tulisan tidak rapi dan sulit terbaca	Tulisan rapi dan hamper tidak terbaca	2	1
		Tulisan tidak rapi dan tidak terbaca		1	

d. Penilaian Kemampuan Berbicara (*Speaking Skill*)

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria		Skor 1-5	Skor 1-4
1	Pengucapan (<i>pronunciation</i>)	Hampir sempurna		5	4
		Ada beberapa kesalahan, tetapi tidak mengganggu makna		4	3
		Ada beberapa kesalahan dan mengganggu makna		3	2
		Banyak kesalahan dan mengganggu makna	Hampir semua salah dan mengganggu makna	2	1
		Terlalu banyak kesalahan dan mengganggu makna		1	
2	Intonasi (<i>intonation</i>)	Hampir sempurna		5	4
		Ada beberapa kesalahan, tetapi tidak mengganggu makna		4	3
		Ada beberapa kesalahan dan mengganggu makna		3	2
		Banyak kesalahan dan mengganggu makna	Hampir semua salah dan mengganggu makna	2	1
		Terlalu banyak kesalahan dan mengganggu makna		1	
3	Kelancaran (<i>fluency</i>)	Sangat lancar		5	4
		Lancar		4	3
		Cukup lancar		3	2
		Kurang lancar	Sangat tidak lancar	2	1
		Tidak lancar		1	
4	Ketepatan Makna (<i>accuracy</i>)	Sangat tepat		5	4
		Tepat		4	3

		Cukup tepat	3	2
		Kurang tepat	2	1
		Tidak tepat	1	

Skor Penilaian

No.	Huruf	Rentang angka
1.	Sangat Baik (A)	86-100
2.	Baik (B)	71-85
3.	Cukup (C)	56-70
4.	Kurang (D)	≤ 55

d. Pembelajaran remedial dan pengayaan

- Remedial

Bagi peserta didik yang belum mencapai target pembelajaran pada waktu yang telah dialokasikan, perlu diberikan kegiatan remedial. Materi pengayaan akan diberikan hanya pada bagian materi yang masih lemah dikuasai oleh Siswa. (Materi mengacu pada materi pembelajaran yang dicantumkan dalam Materi Pembelajaran). Remedial dilakukan dengan pembelajaran ulang dan belajar kelompok.

Materi Pembelajaran:

• Fungsi sosial

Mendapatkan hasil terbaik secara efektif dan efisien, menghindari kerusakan, kecelakaan, dan pemborosan

• Struktur Teks

Dapat mencakup

- nama makanan, minuman,
- alat, mesin, bahan, aparatus yang diperlukan,
- cara memasak, menggunakan dalam bentuk langkah-langkah kerja secara berurutan

Unsur Kebahasaan

- Kosakata khusus terkait dengan produk, -Frasa nominal untuk menyebut benda
- kata sambung *first, next, then, finally*.
- Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan

Topik

Resep makanan/minuman, manual peralatan yang terkait dengan kehidupan peserta didik yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI

- Pengayaan

Bagi peserta didik yang telah mencapai target pembelajaran sebelum waktu yang telah dialokasikan berakhir, perlu diberikan kegiatan pengayaan. Yaitu dengan mengakses website yang tersedia di sumber belajar. <https://www.studiobelajar.com/procedure-text/>



Fairy Tales and Folk Tales from West Java: Sangkuriang

Fairy Tales and Folk Tales from West Java: Sangkuriang

One of the famous fairy tales stories in Indonesia, Sangkuriang. This fairy tales and folktales come from West Java. The story is about the son (Sangkuriang) was falling in love with his mother (Dayang Sumbi).

Dayang Sumbi asked Sangkuriang to built a dam and a large boat. With his supra-natural power of Sangkuriang, the large boat almost finished, but he failed. He kicks the boat and now the boat known as the origins of one of the famous mountain in West Java.

The story begins in the jungle of the Kingdom of Padjadjaran. In this jungle, there was a woman named Dayang Sumbi has given birth to a son. The boy was handsome. Dayang Sumbi named his son Sangkuriang.

Time passed, and Sangkuriang became an adult. He was agile and an excellent hunter. Si Tumang, a dog, always accompanied Sangkuriang wherever he went hunting. Sangkuriang always brought the spoils of the hunt back to like food.

One day, Sangkuriang spotted a wild pig in the forest. The boar was his grandmother; Celeng Wayungyang. Si Tumang realized Sangkuriang, and he tried to prevent him from shooting the pig.

Sangkuriang tripped over Si Tumang, and the boar escaped. It's made Sangkuriang angry. Sangkuriang was furious with Si Tumang, and he decided to kill Si Tumang instead of the pig.

Sangkuriang had not caught any animals that day. He took a knife and cut out Si Tumang's heart and hurried home. He gave his mother the heart to be the cook.

Dayang Sumbi shocked when she realized that Si Tumang's heart was not that of a deer. 'She took a big wooden spoon. She was angry with Sangkuriang.

"Be gone, rebellious son! You do not know how to return a kindness! Si Tumang has looked after you since childhood! How dare you kill him and eat his heart!" Dayang Sumbi struck Sangkuriang with the spoon again and again.

The last blow tore his head, which begins to bleed. Sangkuriang fled into the forest, cradling his bleeding head. He climbed and over the mountain. He scared. He never saw his mother so angry.

Sangkuriang disappeared as if he had swallowed by the earth. Nothing heard of him.

From then on, Dayang Sumbi lived alone in the forest. She continued her weaving and meditation. She became a powerful wise-woman, skilled at healing. She helped many villagers who lived around the forest. She treated the sick and gave them gifts of her weaving. Her speciality was a mixture of leaves and herbs that kept her young and beautiful.

One day, a young man came to her. He asked for treatment. Every day, he came for treatment until his sickness was almost better. He began to fall in love with Dayang Sumbi. He approached her and said,

"Dayang Sumbi, you are so beautiful. Will you marry me?" Dayang Sumbi was uncomfortable with his touch on her shoulder, but she did not want to hurt his feelings. She moved away and said,

"Oh, I am too old for you, young man. I am old enough to be your mother."

"But, that's impossible! You are still young and beautiful, why do you say that you are the same age as my mother?"

"What is your name? And who is your mother?"

"I do not know. All I can remember frightened and running away as hard as I could until I passed out. When I came to, a robber was caring for the wound on my forehead. Later he adopted me as his son. He passed his supernatural powers onto me. But now my adopted father has died, and I live by myself."

"Let me look at your head." Dayang Sumbi surprised when she recognised the scar on his head like a blow made by her big wooden spoon.

The young man did not believe that he was her son. Dayang Sumbi explained that she looked young because of her herbal medicine.

Later, she gave him two impossible conditions for marriage. First, she asked him to make a lake by damming the Citarum River. Second, she asked him to build a large boat for their house. And both of the tasks must complete before cocks crow.

When Dayang Sumbi realized that Sangkuriang had almost finished his work, she searched for a way to stop him. She took one of her weaving, a large white cloth, and hung it from her weaving platform while praying to the god. Then she asked the village girls to set fire to it. The dark sky became as bright as the dawn, and the roosters began to crow.

Dayang Sumbi went up to Sangkuriang.

"Sangkuriang, your time is up, you must give up now!"

Sangkuriang was furious. Now he would not be able to marry Dayang Sumbi! And he had used many of his supernatural powers, including calling on supra-natural beings for help. Sangkuriang was so angry that he kicked the almost-finish boat with all his might. The boat flew far into the air and landed upside down in one place.

In West Java, this legend believed to be the origin of Tangkuban Perahu Mountain. The Story of Sangkuriang has carved in relief on the walls of the crater of Tangkuban Perahu.