

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH

Nama Sekolah : SMP GAJAH MUNGKUR 6 NGADIROJO

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Kelas, Semester: VII/Ganjil

Tahun Pelajaran: 2020/2021

Kompetensi Dasar : 3.3 Memahami isi teks cerita rakyat.

4.3 Mengungkapkan kembali isi pokok cerita rakyat dalam ragam ngoko.

Alokasi Waktu : 6 jpl x 30' (3 x pertemuan)

| Tujuan Pembelajaran | |
|--|---|
| <p>Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran jarak jauh (daring) dan tatap muka, peserta didik diharapkan dapat:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Melalui kegiatan diskusi dalam WAG dan tatap muka, peserta didik dapat mengartikan kata-kata sukar yang terdapat dalam teks cerita rakyat dengan benar ➤ Melalui kegiatan diskusi dalam WAG dan tatap muka, peserta didik dapat menjawab pertanyaan terkait isi cerita rakyat dengan benar ➤ Melalui penjelasan guru dalam WAG dan tatap muka, peserta didik dapat menuliskan pesan yang terkandung dalam teks cerita rakyat sesuai dengan konteks. ➤ Melalui penjelasan guru dalam bentuk voice note dan tatap muka, peserta didik dapat menentukan isi pokok setiap paragraf teks cerita rakyat dengan benar ➤ Melalui penjelasan guru dalam WAG dan tatap muka, peserta didik dapat menuliskan isi pokok teks cerita rakyat secara runtut. ➤ Melalui penjelasan guru dalam bentuk voice note dan tatap muka, peserta didik dapat menceritakan kembali isi pokok cerita rakyat dengan bahasa yang komunikatif. | |
| Kegiatan pembelajaran pertemuan pertama | |
| Tahapan | Kegiatan |
| Kegiatan awal | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menerima salam dari guru via WhatsApp dan tatap muka. • Peserta didik diminta mengisi absensi dengan menuliskan nama dan memberi tanda emoticon jempol/zoom meet dan tatap muka, menyampaikan kondisi/keadaan dan permasalahan yang mungkin dialami. • Peserta didik mendapat motivasi dari guru. • Peserta didik mendapat apersepsi. • Menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran |
| Kegiatan Inti | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendapatkan pengantar materi via whatsApp dan tatap muka dari guru • Peserta didik diminta membaca kiriman materi yg sudah dikirimkan melalui WAG dan tatap muka • Peserta didik diberi tugas mendata kata-kata sukar yang ada di teks cerita rakyat. • Peserta didik diberi kesempatan untuk saling berdiskusi/bertanya jawab melalui whatsApp dan tatap muka atau media komunikasi lain untuk mengartikan kata-kata sukar. • Peserta didik diberi waktu untuk tanya jawab materi yg kurang dikuasai melalui WAG dan tatap muka kelas. • Peserta didik menjawab pertanyaan terkait dengan isi cerita rakyat melalui Microsoft teams |
| Kegiatan akhir | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan • Guru melakukan kegiatan refleksi untuk menilai apakah pembelajaran hari ini sudah sesuai dengan tujuan. |

| | <ul style="list-style-type: none"> Guru menutup pembelajaran dengan memberikan penguatan, memotivasi dan berdo'a sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing. | |
|---|---|---|
| | Kegiatan Pembelajaran pertemuan ke dua dan ke tiga | |
| Kegiatan awal | <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menerima salam dari guru via WhatsApp dan tatap muka. Peserta didik diminta mengisi absensi dengan menuliskan nama dan memberi tanda emoticon jempol/zoom meet dan tatap muka, menyampaikan kondisi/keadaan dan permasalahan yang mungkin dialami. Peserta didik mendapat motivasi dari guru. Peserta didik mendapat apersepsi. Menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran | |
| Kegiatan inti | <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menerima penjelasan guru dalam bentuk voice note dan tatap muka, tentang cara menentukan isi pokok setiap paragraf Peserta didik berdiskusi melalui WAG dan tatap muka, membahas isi pokok setiap paragraf teks cerita rakyat Peserta didik menuliskan isi pokok cerita rakyat Peserta didik menceritakan kembali isi pokok cerita rakyat, hasilnya dikirim melalui Microsoft teams dalam bentuk video dan tatap muka. | |
| Kegiatan akhir | <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan Guru melakukan kegiatan refleksi untuk menilai apakah pembelajaran hari ini sudah sesuai dengan tujuan. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan penguatan, memotivasi dan berdo'a sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing. | |
| Penilaian | | |
| Sikap | Pengetahuan | Keterampilan |
| Guru mengamati sikap peserta didik dalam hal: <ul style="list-style-type: none"> disiplin waktu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan mengumpulkan hasil pembelajaran. bekerja sama dengan cara aktif berdiskusi selama pembelajaran berlangsung. bertanggung jawab dalam melaporkan hasil pembelajaran | Peserta didik mengerjakan: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berupa 10 soal mengartikan kata sukar, dan 5 soal esay singkat dengan bahasa krama, penilaian harian 10 soal jawaban singkat. | Peserta didik menceritakan kembali isi pokok cerita rakyat, dalam bentuk video. |

Ngadirojo, 13 Juli 2020

Mengetahui
Kepala SMP Gajah Mungkur 6 Ngadirojo

Guru Mata Pelajaran

Endang Heriningsih,S.E

Arra zzaq Priyadita,S.Pd

A. Materi esensial

Teks Cita Rakyat

DHAM PO AWANG

Sam Po Kong utawa kang **misuwur** kanthi jeneng Dham Po Awang iku mujudake keturunan saka kaluwarga kang lumrah. Sawise bapake kapundhut dening Gusti Allah, dheweke urip karo ibune. Ing sabanjure, kanthi lumakune wektu, dheweke kasil dadi wong sing sugih blegedhu lan misuwur amarga saka kepinterane. Ananging dheweke banjur salin slaga, watake dadi elek. Dheweke ora gelem diarani anake randha sing mlarat. Amarga kuwi, ibune dadi lara panggalihe lan nyepatani Dham Po Awang yaiku manawa ing satengahing segara kapale Dham Po Awang bakal **kerem** karo raja branane.

Sam Po Kong sing maune anak yatim dadi wong sing **sekti** lan sugih kuwi, sawijining dina krungu kabar yen ing pulau Jawa ana sunan kang asma Makdum Ibrahim sing pinter lan nduweni kasekten. Banjur Sam Po Kong utawa Dham Po Awang nduweni greget lunga tumuju ing Jawa kanggo nemoni Sunan Makdum Ibrahim utawa kang misuwur kanthi asma Sunan Bonang. Tujuane Sam Po Kong yaiku pingin sinau kasektene Sunan Bonang uga pingin **ngrembakake** usaha dagange ing pulo Jawa.

Sawise karancang kanthi mateng, Sam Po Kong lunga lelayaran tumuju ing pulo Jawa. Tujuan utamane yaiku panggonan Sunan Makdum Ibrahim utawa Sunan Bonang. Ing satengahing laku, ing tengahe **samodra**, dumadakan ana angin banter. Kapal sing ditumpaki Sam Po Kong karo pendhereke kocar kacir lan arep kerem. Saka kadadean kuwi temtu wae dagangan sing digawa kerem ing segara. Nanging Sam po Kong ora nglokro. Pungkasane lakune tekan **gisik** Rembang.

Tumekane ing pesisir Rembang Sam Po Kong karo salah sijine kancane yaiku Blacak Ngilo, age-age ngudhunake jangkar supaya kapale ora katut angin lan ombak. Nanging bareng jangkar diudhunake, dumadakan ana angin banter tumiyup. Kapale Sam Po Kong kagawa angin tumuju mangetan. Kapale rusak mawut katerjang prahara kasebut. Ngadhepi iku kabeh Sam Po Kong ngetog kabeh kekuatan batin lan kasekten kang diduweni, **ngupaya** ngumpulake perangan-perangan praune kang mawut mau. Kanthi dikancani Blacak Ngilo, Sam Po Kong mlaku tumuju mangetan nurut ing pinggir segara nganti tekan ing pesisir Binangun. Lan ing pesisir Binangun iki Sam Po Kong nemu layar praune.

Sam Po Kong yakin manawa layar kuwi duweke, mula Sam Po Kong age-age njupuk layar kuwi. Nanging nikala niyate durung kawujud dumadakan ana pawongan kang aran Ki Nagor **menggak**. Ki Nagor salah sijine muride Sunan Bonang. Sam Po Kong karo Ki Nagor banjur padudon rebut bener.

Perang padu Sam Po Kong lan Ki Nagor pungkasane dadi rame banget lan kapiireng Sunan Bonang. Mula Sunan Bonang age-age rawuh ing panggonan kuwi. Sam Po Kong **muntab** kanepsone. Dheweke meksa arep njupuk layar lan ngancam arep mateni wong-wong sing ana ing panggonan kuwi.

Mireng pangancam kasebut, Sunan Bonang banjur ngupaya **ngleremake** pangamuke Sam Po Kong: “Hei, Kisanak yen pancen kuwi layarmu ana ing kene, jupuken! Ing kene mung ana watu.”

Sawise Sunan Bonang **ngendikan** mangkono, dumadakan ana kadadean aneh. Layar kasebut dumadakan dadi watu werna putih. Ngerteni kadadean kaya mangkono, Sam Po Kong age-age nggunakake kekuatan batin lan kanda: “Iku dudu watu putih, kuwi layar!”

Dumadakan layar sing wujud watu putih dadi layar meneh. Kekarone banjur padha ngarani “watu lan layar”, lan dadi kasunyatan. Mangkono trus nganti bola bali diomongke Sam Po Kong lan Sunan Bonang. Pungkasane Sam Po Kong kleru niru ucape Sunan Bonang yaiku watu. Lan watu kuwi ora bisa malih maneh dadi layar. Nganti saiki watu kasebut isih tetep ana ing pesisir Binangun, karan “watu layar”.

Sawise Sam Po Kong ora bisa ngowahi watu dadi layar meneh, dheweke nembe ngakoni yen Sunan Bonang pancen Sekti. Sabanjure Sam Po Kong bali ing Rembang.

Nanging Blacak Ngilo ora ngakoni kalahe Sam Po Kong. Blacak Ngilo banjur nantang Sunan Bonang adu jago. Nanging jago sing diadu kuwi jago tiron sing digawe saka kayu lan lemah. Blacak Ngilo nggawe jago tiron saka kayu, sedheng Sunan Bonang gawe jago tiron saka lemah lempung. Pungkasane Sunan Bonang bisa unggul klawan Blacak Ngilo. Sabanjure panggonan kuwi diarani lapangan “Adon Ayam”, mapane ana ing desa Bonang, Kecamatan Lasem, Kabupaten Rembang.

Sauntara kuwi panggonan watu layar ing pesisir Binangun iku, biyen saka kadohan katon warna putih kaya layar. Nanging saiki watu kapur kuwi wis akeh suket-suket kang dhuwure ana humus kang kagawa banyu saka gunung. Miturut kepercayaan warga ing kono, watu kuwi nduweni kramat. Sapa sing bisa mbalang watu saka dalan gedhe nganti tekan pucuking watu layar kuwi, mula wong kang mbalang kasebut mesti kawujud kekarepane. Amarga kramate watu layar kasebut, watu sing liwat nduwure dadi ora ana bobote. Mula manawa ana wong sing mbalang tumuju watu layar kasebut ora bakal bisa tekan pucuke. Kajaba wong-wong sing entuk kramat dhewe. Mangkono kuwi crita kang jangkep babagan Sam Po Kong utawa Dam Po Awang kang ketemu lan adon kapinteran karo Sunan Bonang.

B. Sumber Belajar

1. Baut Basa Jawa Kl. VII (Dwi Bambang Putut Setyadi)
2. Materi Pendamping (MGMP Bhs Jawa Wonogiri)
3. Majalah Panjebar Semangat
4. Bausastra/Kamus Basa jawa
Lampiran 2

LKPS 1

- 3.1.1. Menyusun urutan kata-kata sukar yang terdapat dalam teks cerita rakyat
- 3.1.2. Merumuskan arti 10 kata yang dianggap sukar dalam konteks kalimat.
- 3.1.3. Menyusun jawaban pertanyaan terkait dengan isi teks cerita rakyat.

1. Tulisen tembung-tembung kang cinithak kandel, banjur golekana tegese! (bisa nggolek ana ing bausastra, utawa mbukak internet)
2. Wangsulana mawa basa krama!
 - a. Ing endi papan dumadine crita kasebut?

Wangsulan: _____

- b. Sapa wae paragane crita kasebut ?

Wangsulan: _____

- c. Apa sebabe Sam Po Kong disepatani dening ibune?
Wangsulan: _____
- d. Coba tulisna piwulang luhur siji wae, adhedhasar crita Dhampo Awang kasebut !
Wangsulan: _____
- e. Yagene Sam Po Kong kepengin menyang tanah Jawa?
Wangsulan: _____

Kunci jawaban :

1. a. klelep
b. digdaya, ampuh
c. mekarake
d. segara
e. pinggire
f. usaha
g. menging
h. nesu, muring
i. ngendhakake
j. kandha
2. a. ing desa Bonang, Kecamatan Lasem, Kabupaten Rembang.
b. Sam Po Kong, ibune, Makdum Ibrahim/Sunan Bonang, Blacak Ngilo
c. amarga ora gelem ngakoni ibune sing mlarat
d. Wong sombong utawa seneng ngendel-endelake kaluwihane, weksan nemahi sangsara
e. pingin sinau kasektene Sunan Bonang uga pingin ngrembakake usaha dagange ing pulo Jawa.

Pedoman Penskoran:

Nomor 1 setiap jawaban benar diberi skor 2, sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Karena soal berjumlah 10 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 20. Sedangkan nomor 2 setiap jawaban benar diberi skor 4, jawaban salah diberi skor 1. Karena soal berjumlah 5 butir, maka jumlah skor berkisar antara 5 sampai 20.

$$\text{Nilai (1, 2) : } \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal (40)}} \times 100$$

LKPS 2

- 4.1.1 Menganalisa bacaan teks cerita rakyat
- 4.1.2 Menentukan pokok-pokok isi setiap paragraf
- 4.1.3 Menyimpulkan isi pokok teks cerita rakyat

Soal :

Bocah-bocah coba tulisen isi bakune crita rakyat kasebut , banjur critakna maneh kanthi runtut !

Saiki enggal tindakna kanthi digawe wujud vidio!

(Minggu ngarep dikirim lumantar Microsoft teams)

Lampiran 3

PENILAIAN HARIAN KD 3.3

Tari Kethek Ogleng punika satunggaling seni kabudayan tari ing **laladan** Kabupaten Wonogiri, tari punika sampun **kawentar**. Kepara sampun **kadhaku** minangka tari asli saking Wonogiri. Dene lampahing **cariyos** tari punika kapendhet saking lelampahanipun Dewi Sekartaji kalihan Raden Panji Asmarabangun putra raja Kedhiri ingkang sami prasetya angrakit katresnan sarta gesang **mangun bebrayan** sesarengan ngantos dumugining seda.

Tembung-tembung sing kacithak kandel ing dhuwur tegese apa?

1. **Laladan**

Wangsulan: _____

2. **Kawentar**

Wangsulan: _____

3. **Kadhaku**

Wangsulan: _____

4. **Cariyos**

Wangsulan: _____

5. **Mangun**

Wangsulan: _____

6. **Bebrayan**

Wangsulan: _____

Sam Po Kong utawa kang misuwur kanthi jeneng Dham Po Awang iku mujudake keturunan saka kaluwarga kang lumrah. Sawise bapake kapundhut dening Gusti Allah, dheweke urip karo ibune. Ing sabanjure, kanthi lumakune wektu, dheweke kasil dadi wong sing sugih blegedhu lan misuwur amarga saka kepinterane. Ananging dheweke banjur salin slaga, watake dadi elek. Dheweke ora gelem diarani anake randha sing mlarat. Amarga kuwi, ibune dadi lara panggalihe lan nyepatani Dham Po Awang yaiku manawa ing satengahing segara kapale Dham Po Awang bakal kerem karo raja branane.

7. Jenenge liya Dham Po Awang kuwi sapa?

Wangsulan: _____

8. “Sawise bapake kapundhut dening Gusti Allah”. “*kapundhut dening Gusti Allah*” tegese tetembungan kuwi apa?

Wangsulan: _____

9. “Ananging dheweke banjur salin slaga”. Tembung “*salin slaga*” iku tegese apa?

Wangsulan: _____

10. “Amarga kuwi, ibune dadi lara panggalihe lan nyepatani Dham Po Awang...” Tembung “*nyepatani*” iku tegese apa?

Wangsulan: _____

Kunci jawaban :

1. dhaerah, tlatah
2. kondhang, misuwur
3. dianggep
4. carita
5. nindakake
6. bebojoan
7. Sam Po Kong
8. seda, pejah
9. watake malih
10. nyumpahi

Pedoman Penskoran:

Nomor 1 setiap jawaban benar diberi skor 2, sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Karena soal berjumlah 10 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 20

Nilai (1, 2) : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal (20)}} \times 100$