

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH

Nama Sekolah : SMP GAJAH MUNGKUR 6 NGADIROJO
Kelas, Semester : VIII/Ganjil
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Kompetensi Dasar : 3.1 Memahami isi cerita legenda
4.1 Menceritakan kembali isi pokok cerita legenda.

Alokasi Waktu: 4 jpl x 30' (2 x pertemuan)

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran jarak jauh (daring), peserta didik diharapkan dapat:

- Melalui diskusi dalam WAG, peserta didik dapat mengartikan kata-kata sukar yang terdapat dalam teks Legenda dengan benar.
- Melalui diskusi dalam WAG, peserta didik dapat menjawab pertanyaan tentang isi cerita legenda dengan benar.
- Melalui diskusi dalam WAG, peserta didik dapat menuliskan isi pokok cerita legenda dengan tepat.
- Melalui penjelasan guru dalam bentuk voice note, peserta didik menentukan pokok-pokok isi setiap paragraf teks cerita legenda dengan tepat
- Melalui penjelasan guru dalam WAG, peserta didik dapat menyusun isi pokok cerita legenda secara runtut.
- Melalui penjelasan guru dalam bentuk voice note, peserta didik dapat menceritakan kembali isi pokok cerita legenda dengan bahasa komunikatif.

Kegiatan pembelajaran pertemuan pertama

Tahapan	Kegiatan
Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik menerima salam dari guru via WhatsApp.• Peserta didik diminta mengisi absensi dengan menuliskan nama dan memberi tanda emoticon jempol/zoom meet, 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 materi via whatsapp atau Microsoft team dari guru• Peserta didik diminta membaca kiriman materi yg sudah dikirimkan melalui WA• Peserta didik diberi tugas mendata kata-kata sukar yang ada di teks materi cerita legenda.• Peserta didik diberi kesempatan untuk saling berdiskusi/bertanya jawab melalui whatsapp atau media komunikasi lain untuk mengartikan kata-kata sukar.• Peserta didik diberi waktu untuk bertanya jawab materi yang kurang dikuasai melalui WAG.• Peserta didik diberi tugas untuk menjawab pertanyaan tentang isi cerita legenda melalui Microsoft teams.

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi tugas menulis isi pokok cerita legenda melalui Microsoft teams 	
Kegiatan Penutup	<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. 	
Kegiatan Pembelajaran Pertemuan ke dua		
Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menerima salam dari guru via WhatsApp. • Peserta didik diminta mengisi absensi dengan menuliskan nama dan memberi tanda emoticon jempol/zoom meet, menyampaikan kondisi/keadaan dan permasalahan yang mungkin dialami. • Peserta didik mendapat motivasi dari guru. • Peserta didik mendapat apersepsi. <p>Menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran</p>	
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendapat materi dari guru melalui WAG kelas • Peserta didik berdiskusi melalui WAG untuk menentukan pokok-pokok isi setiap paragraf cerita legenda. • Peserta didik berdiskusi melalui WAG untuk menyusun isi pokok cerita legenda. • Peserta didik menceritakan kembali isi pokok cerita legenda, dan hasil rekaman/audio dikirim melalui Microsoft teams 	
Kegiatan penutup	<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
<p>Guru mengamati sikap peserta didik dalam hal:</p> <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 	<p>Peserta didik mengerjakan: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berupa 10 soal mengartikan kata-kata sukar, 5 soal esay singkat dengan bahasa krama, dan penilaian harian berupa 10 soal pilgan.</p>	<p>Peserta didik menceritakan kembali isi pokok cerita legenda.</p>

Mengetahui
Kepala SMP Gajah Mungkur 6 Ngadirojo

Ngadirojo, 13 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran



Endang Heriningsih,S.E

Arra zzaq Priyadita,S.Pd

Lampiran 1

Materi Pembelajaran 1

DUMADINE UMBUL NAGA

Dhek jaman kraton Mataram Kuna ana sawijining Raja kang kagungan putra kakung kang **pekik** warnnane, apearab Raden Pekik. Sang Raja katon **sungkawa** ing penggalih jalaran ingkang putra ya Raden Pekik nandhang wuta. Sang Raja banjur gentur anggone semedi nyuwun marang ngarsane Gusti Kang Maha Kuwasa amrih bisa uwal saka panandhange satemah bisa nyawang padhanging rina. Sajroning semedi mau pinaringan wangsit saka Gusti Kang Maha Kuwasa, menawa putrane kang nandhang wuta bisa **waluya** awit saka pitulungane Kyai Sidik Wacana kang wektu iki dedunung ing Dlepih Khayangan Tirtomoyo. Sawuse pinaringan wangsit, Sang Raja enggal-enggal dhawuh marang ingkang putra supaya sowan Kyai Sidik Wacana, saperlu nyuwun luar anggone nandhang wuta.

Raden Pekik tuhu ngestokake dhawuhe ingkang rama, banjur budhal sowan menyang Dlepih Khayangan Tirtomoyo kadherekake abdi dalem cacah loro, yaiku Ki Jebres lan Ki Merkak. Anggone tindak Raden Pekik direwangi nasak alas gung liwang-liwung, munggah gunung mudhun jurang, sayahing **sarira** babar pisan datan rinasa kang kaesthi mung sawiji yaiku enggal kepareng pinanggih klawan Kyai Sidik Wacana. Iya merga tekun anggone **marsudi** iku mau, mula dening Kyai Sidik Wacana pinaringan asma Pangeran Murca Lelana. Wangsit kang tinampa dening Sang Raja dadi kasunyatan, Raden Pekik utawa Pangeran Murca Lelana pinaringan waluya jati satemah bisa nyawang padhanging rina awit pitulungane Kyai Sidik Wacana. Sawise antuk usada, Pangeran Murca Lelana banjur nyuwun pamit lan datan kendhat tansah nandukake puji syukur marang Gusti Kang Murbeng Dumadi sarta atur panuwun kang tanpa **pepindhan** marang Kyai Sidik Wacana.

Raden Pekik lan abdine cacah loro kondur saka Dlepih Khayangan, enere mangulon. Tumeka satengahe dalan krasa sayah banjur ngaso sawetara. Nalika ngaso mau, sanalika katon ana cahya cumlorot enere mangalor tanpa ana pedhote. Mula saka iku, Pangeran Murca Lelana banjur ngetutake sorote cahya iku mau, enere mangalor kanthi nitih gajah. Bareng wus tekan ing pungkasane cahya, Pangeran Murca Lelana banjur mudhun saka titihane. Saiba kagete, pranyata panggonan kasebut pinangka kraton papan palenggahane Putri Serang utawa Putri Kencono kang endah **sulistya** ing warna. Pangeran Murca Lelana uluk salam banjur mlebu menyang sasana kaputren, lawange ditutup rapet lan digapit. Sawuse padha bage-binage sarta tetepungan, suwe-

suwe tuwuh rasa asmara, mula banjur padha andum katresnan. Papan panggonan anggone Pangeran Murca Lelana lan Putri Kencana andum katresnan kasebut diarani Lawang Gapit.

Putri Serang utawa Putri Kencono kagungan kewan klanguan awujud ula naga sing gedhe banget, semono uga Pangeran Murca Lelana uga kagungan kewan klanguan awujud gajah kang gagah prakosa. Kewan **klanguan** sarta abdi cacah loro Ki Jebres lan Ki Merkak tansah setya anggone nunggoni Sang Pangeran. Saking suwene anggone nunggu, Ki Jebres lan Ki Merkak krasa luwe nganti padha keturon. Kamangka papan kasebut babar pisan ora ana pangan lan ngombe. Sajroning padha keturon, abdi sakloron mau keprungu swara banter banget nganti dheweke tangi. Abdi sakloron banjur tumuju dununge swara, dheweke ketemu karo wong tuwa lanang wadon asmane Ki Makarang lan Nyi Makarang. Sawise ketemu Ki Makarang lan Nyi Makarang, abdi sakloron diparingi degan siji kena kanggo nyirep ngelak lan luwe. Rumangsa wis ilang rasa ngelak lan luwene, abdi kasebut bali netepi jejibahane nunggoni Sang Pangeran ing Sasana Kaputren. Nalika nunggoni Sang Pangeran, abdi sakloron kelingan menawa payung paringane Kyai Sidik Wacana ketinggalan ana sawijine papan nalika dheweke padha ngaso. Mula banjur age-age bali ngupadi payung paringane Kyai Sidik Wacana kasebut. Payung wus ketutup lemah campur watu. Papan panggonan anggone nemoke payung sing wis ketutup lemah lan watu iku, banjur ingaran Watu Payung, ing Dusun Gunungan, Desa Gunungan, Manyaran.

Anggone andum katresnan antarane Putri Serang kalawan Pangeran Murca Lelana datan rinasa, pranyata wus pirang-pirang **candra** lawase. Gajah klanguane Sang Pangeran muntap, mbudidaya mbukak lawang sasana kaputren kanthi diruda peksa. Nanging ula naga kagugane Putri Kencono mbudidaya mambengi, wusanane datan kena den endhani kewan loro iku dumadi **bandayuda** gedhen-gedhenan. Gajah lan ula padha dene ngetog kekuwatane dhewe-dhewe kanthi pamer lan adu kasekten. Udreg-udregan, silih ungkih anggone bandayuda gajah lan ula naga. Kekarone padha digdayane, ora ana sing menang lan sing kalah, pungkasan kewan loro kasebut padha mati sampyuh, awake ajur mumur lan sing isih katon wutuh mung badane ula naga. Papan panggonan badan ula naga kang mati sampyuh mau, suwe-suwe dadi sumber banyu kang gedhe banget. Pinangka pangling-eling papan panggonane badan ula naga kang dadi sumber banyu kasebut, ingaran UMBUL NAGA.

Materi Pembelajaran 2

DUMADINE WADHUK GAJAH MUNGKUR WONOGIRI

Dhek jaman biyen ing tlatah Wonogiri ana sawijining kraton kang dipangarsani dening Gajah Madep. Sang Raja kasebut ambeg wicaksana, adil lan welas asih marang kawulane. Kraton kasebut subur makmur, gemah ripah loh jinawi, mula uripe para kawula tansah ayem tentrem, sayuk rukun lan padha dene samad-sinamadan. Nanging sawise sawetara suwe ngasta pinangka pangarsaning praja, Sang Raja Gajah Madep rumangsa sayah jalaran wus sepuh. Panjenengane kepengin lengser keprabon, lan ngersakake Gajah Mega nggenteni jumeneng nata.

Gajah Mega iku sejatine amung putra ponakan saka Sang Raja, nanging merga saking tresnane mula kaanggep kadi dene putrane dhewe. Apa kang dadi panyuwune Gajah Mega tansah tinurutan dening Sang Raja.

Mula ya ora mokal menawa Gajah Mega banjur ugungan, gumedhe malah kepara sawenang-wenang marang sapepadhane titah. Amarga watak kang mangkono iku mau, para punggawa praja akeh kang ora sarujuk menawa Gajah Mega jumeneng nata nggenteni Sang Gajah Madep.

Nuju sawijining dina Sang Raja Gajah Madep nganakake parepatan agung ing pendhapa kraton. Para punggawa praja kabeh padha rawuh ing parepatan. Wosing pirembungan, Sang Raja Gajah Madep arsa lengser keprabon, lan Gajah Mega kang kinersakake jumeneng nata pinangka gantine. Apa kang dadi keputusane Sang Raja kasebut nuwuhake pitakonan warna-warna tumrap para punggawa praja. Sebab manut pamawase para punggawa praja, Gajah Mega iku durung cukup dhewasa, durung duwe pengalaman pinangka pangarsane praja, malah kepara ambeg sumangkeyan lan kurang tanggap marang para kawula alit. Mula para punggawa praja akeh kang ora sarujuk karo kersane Sang Raja. Salah sawijining punggawa praja kang ora sarujuk yaiku Sang Patih Gajah Mungkur. Manut pamawase para punggawa praja, kang pantes jumeneng nata pinangka gantine Sang Gajah Madep, ora liya ya mung Patih Gajah Mungkur. Awit Piyambake pancen sawijining patih kang setya marang Sang Raja, ambeg wicaksana lan welas asih mring sasama.

Gajah Mega krungu bab iku mau banjur muntap, rumangsa disepelkake lan ora diajeni. Dheweke banjur nantang Patih Gajah Mungkur adu kasekten. Sang Raja pirsane tabiate ponakane, ora kuwawa mambengi mula amung pasrah marang purbane Kang Maha Kuwasa. Panantange Gajah Mega kasebut sejatine ora ditanggapi dening Patih Gajah Mungkur. Nanging amarga kadheseg kahanan, wusanane paperangan datan bisa den endhani. Patih Gajah Mungkur lan Gajah Mega perang udreg-udregan, adu kasekten, ngetog kekuwatan. Paperangan gedhe kasebut wekasane dimenangake dening Patih Gajah Mungkur. Nalika Sang Patih bakal merjaya Gajah Mega, sakeplasan nyawang Sang Raja lagi muwun, mula diwurungake niate anggane merjaya Gajah Mega.. Sang Patih Gajah Mungkur banjur sowan menyang ngersane Sang Raja, nyuwun pangapunten lan nyuwun pamit lunga saka kraton kasebut. Pinangka pangeling-eling lelabetane Patih Gajah Mungkur, Sang Raja Gajah Madep paring tetenger tumrap papan paperangan kang wus kisen banyu iku, sinebut “ **WADHUK GAJAH MUNGKUR WONOGIRI** ”.

Lampiran 2

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1

Indikator Esensial:

3.1.1 Mendata dan mengartikan kata-kata sukar dalam cerita

3.1.2 Menjawab 5 pertanyaan tentang isi cerita legenda dalam Bahasa krama

- A. Tembung-tembung kang cinetak kandel ing legendha Dumadine Umbul Naga kasebut, golekana tegese liya !
- B. **Wangsulana mawa basa krama pitakon-pitakon iki!**
1. Kapan dumadine crita kasebut ?
 2. Crita rakyat kasebut dumadi ing dhaerah ngendi ?
 3. Apa sebabe Sang Raja nandhang sungkawa ?
 4. Sapa kang bisa ngusadani wutane Raden Pekik ?
 5. Sawuse pinaringan usada, Raden Pekik banjur ngaturke apa ?

(Asiling garapan banjur dikirim lumantar Microsoft teams)

Kunci jawaban

A.

1. bagus
2. susah
3. waras
4. awak, badan
5. usaha
6. upama
7. endah
8. kesenangan
9. sasi
10. gelut, perang

B.

1. Rikala jaman Mataram kuna
2. Watu Payung, ing Dusun Gunungan, Desa Gunungan, Manyaran.
3. amargi ingkang putra nandhang wuta
4. Kyai Sidik Wacana
5. ngaturaken syukur saha panuwun dhateng Kyai Sidik Wacana

Pedoman Penskoran:

No. 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 No. 2 setiap jawaban benar diberi skor 4, sedangkan jawaban salah diberi skor 0, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 20.

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

Lembar Kerja Peserta Didik 2

Indikator Esensial:

4.1.1 Menceritakan kembali isi pokok cerita legenda..

Soal :

Bocah-bocah, coba critakna meneh isi bakune crita legendha kanthi judhul Dumadine Wadhuk Gajah Mungkur kasebut migunakake basa padinan !

(Minggu ngarep asiling rekaman dikirim lumantar Microsoft teams)

Lampiran 3

PENILAIAN HARIAN

KD 3.1

A. Pilih wangsulan kang bener kanthi menahi tandha ping (X) ing aksara a, b, c, utawa d ! Gatekna teks crita iki!

1. Legendha iku kalebu jinising sastra
 - a. fiksi
 - b. nonfiksi
 - c. nyata
 - d. dudu fiksi
2. Legendha “UMBUL NAGA“ iku dumadine kapan ?
 - a. Jaman kraton Majapahit

- b. Jaman kraton Mataram kuna
 - c. Jaman penjajahan bangsa Walanda
 - d. Jaman penjajahan bangsa Jepang
3. Legendha “ Umbul Naga“ kasebut tokoh protagonise sapa ?
- a. Sang Raja
 - b. Raden Pekik
 - c. Kyai Sidik Wacana
 - d. Ki Jebres lan Merkak
4. Sang Raja enggal-enggal dhawuh marang ingkang putra Raden Pekik..
- Tembung “ enggal-enggal“ iku kagolong tembung rangkep, aran
- a. dwipurwa
 - b. Dwi lingga padha swara
 - c. dwi lingga salin swara
 - d. Dwi wasana
5. Paraga kang cengkah karo wewatekane paraga utama, ingaran ...
- a. Paraga Protagonis
 - b. Paraga Tritagonis
 - c. Paraga Antagonis
 - d. Paraga Pembantu
6. Dhek jaman biyen ing tlatah Wonogiri ana sawijining kraton kang dipangarsani dening Gajah Madep. Kang ora nunggal teges karo tembung tlatah, yaiku
- a. dhaerah
 - b. wewengkon
 - c. wilayah
 - d. panggonan
7. Piwulang luhur kang ora jumbuh karo crita legendha “ Umbul Naga“, yaiku
- a. Ora gampang nyerah yen ngadhepi sakehing masalah
 - b. Tansah sumarah pasrah nyuwun pituduh marang Gusti Allah
 - c. Sapa kang ora wedi ngrekasa, bakal antuk kanugrahan
 - d. Alon-alon watone kelakon, gliyak-gliyak anggare tumindak.
8. Kang ora kalebu paraga ing legendha Umbul Naga, yaiku
- a. Kyai Sidik Wacana

- b. Raden Pekik
- c. Putri Kencono
- d. Raden Mas Said

9. Ing ngisor iki kang ora kalebu legendha saka Wonogiri, yaiku

- a. Ki Gedhong Nungkulan
- b. Dumadine Wadhuk Gajah Mungkur
- c. Mula Bukane Tlaga sarangan
- d. Dumadine Umbul Naga

10. Paraga kang dadi tuk sumbere crita, ingaran paraga

- a. Protagonis
- b. Antagonis
- c. Tritagonis
- d. Pambyantu

KUNCI

NO.	KUNCI	NO.	KUNCI
1	A	6	D
2	B	7	D
3	B	8	D
4	B	9	C
5	C	10	A

Skor Penilaian

Pengetahuan)

Skor maksimal 100

Rumus : skor diperoleh X 10