

## 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: 3.2 Menelaah teks *Piwulang Serat Wulangreh Pupuh Gambuh*

4.2 Menanggapi isi teks *Piwulang Serat Wulangreh Pupuh Gambuh*

Alokasi Waktu : 8 jpl x 30' (4 x pertemuan)

Tujuan Pembelajaran	
<p>Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran jarak jauh (daring), peserta didik diharapkan dapat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Melalui penjelasan guru dalam bentuk voice note, peserta didik dapat mengidentifikasi patokan tembang macapat Gambuh dengan benar.</li> <li>➤ Melalui diskusi dalam WAG, peserta didik dapat mengartikan kata-kata sukar yang terdapat dalam teks Serat Wulangreh pupuh Gambuh bait 1-4 dengan benar</li> <li>➤ Melalui diskusi dalam WAG, peserta didik dapat menjawab pertanyaan tentang isi Serat Wulangreh Pupuh Gambuh bait 1-4 dengan benar</li> <li>➤ Melalui penjelasan guru dalam bentuk voice note, peserta didik dapat mengidentifikasi jenis kagunan basa yang terdapat dalam Serat Wulangreh pupuh Gambuh dengan tepat</li> <li>➤ Melalui penjelasan guru dalam WAG, peserta didik dapat memparafrasekan Serat Wulangreh pupuh Gambuh bait 1 – 4, dengan runtut dan peserta didik dapat mengungkapkan pokok-pokok isi Serat Wulangreh Pupuh Gambuh bait 1 – 4, dengan Bahasa yang komunikatif.</li> <li>➤ Melalui penjelasan guru dalam voice note, peserta didik dapat menuliskan pesan yang terkandung dalam Serat Wulangreh Pupuh Gambuh bait 1-4, sesuai dengan konteks.</li> </ul>	
Kegiatan pembelajaran pertemuan pertama dan ke dua	
Tahapan	Kegiatan
Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menerima salam dari guru via WhatsApp.</li> <li>• Peserta didik diminta mengisi presensi dengan memberi tanda zoom meet, menyampaikan kondisi/keadaan dan permasalahan yang mungkin dialami.</li> <li>• Peserta didik mendapat motivasi dari guru.</li> <li>• Peserta didik mendapat apersepsi.</li> <li>• Menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran</li> </ul>
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mendapatkan pengantar materi via whatsApp dari guru</li> <li>• Peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru tentang patokan tembang macapat Gambuh, melalui WAG</li> <li>• Peserta didik diberi tugas mendata kata-kata sukar yang ada di teks Serat Wulangreh Pupuh Gambuh bait 1-4</li> <li>• Peserta didik diberi kesempatan untuk saling berdiskusi/bertanya jawab melalui whatsApp atau media komunikasi lain untuk mengartikan kata-kata sukar.</li> <li>• Peserta didik diberi waktu untuk bertanya jawab materi yang kurang dikuasai melalui WAG kelas.</li> <li>• Peserta didik menjawab pertanyaan terkait dengan isi teks Serat Wulangreh Pupuh Gambuh bait 1-4, melalui Microsoft teams</li> </ul>
Kegiatan akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan</li> <li>• Guru melakukan kegiatan refleksi untuk menilai apakah pembelajaran hari</li> </ul>

	<p>ini sudah sesuai dengan tujuan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menutup pembelajaran dengan memberikan penguatan, memotivasi dan berdo'a sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.</li> </ul>	
	Kegiatan Pembelajaran pertemuan ke tiga dan ke empat	
Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menerima salam dari guru via WhatsApp.</li> <li>• Peserta didik diminta mengisi presensi dengan memberi tanda jempol/zoom meet, menyampaikan kondisi/keadaan</li> <li>• Peserta didik mendapat motivasi dari guru.</li> <li>• Peserta didik mendapat apersepsi.</li> <li>• Menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran</li> </ul>	
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menerima penjelasan guru tentang cara menentukan pokok-pokok isi teks Serat Wulangreh Pupuh Gambuh, melalui WAG</li> <li>• Peserta didik membuat parafrase Serat Wulangreh pupuh Gambuh bait 1-4</li> <li>• Peserta didik berdiskusi melalui WAG, membahas tentang pokok-pokok isi dan pesan yang terkandung dalam Serat Wulangreh pupuh Gambuh bait 1-4.</li> <li>• Peserta didik menuliskan pokok-pokok isi Serat Wulangreh Pupuh Gambuh bait melalui Microsoft teams.</li> <li>• Peserta didik memberikan tanggapan isi pesan serat Wulangreh Pupuh Gambuh dan dikirim melalui Microsoft teams</li> </ul>	
Kegiatan akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan</li> <li>• Guru melakukan kegiatan refleksi untuk menilai apakah pembelajaran hari ini sudah sesuai dengan tujuan.</li> <li>• Guru menutup pembelajaran dengan memberikan penguatan, memotivasi dan berdo'a sesuai keyakinan masing-masing.</li> </ul>	
<b>Penilaian</b>		
<b>Sikap</b>	<b>Pengetahuan</b>	<b>Keterampilan</b>
<p>Guru mengamati sikap peserta didik dalam hal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• disiplin waktu dalam kegiatan pembelajaran dan mengumpulkan hasil.</li> <li>• bekerja sama dengan cara aktif berdiskusi selama pembelajaran berlangsung.</li> <li>• bertanggung jawab dalam melaporkan hasil belajar</li> </ul>	<p>Peserta didik mengerjakan: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berupa 10 soal mengartikan kata sukar, dan 10 soal esay singkat dengan bahasa krama. Penilaian harian berupa 15 soal pilgan.</p>	<p>Peserta didik menuliskan isi pokok maupun pesan yang terkandung dalam Serat Wulangreh pupuh Gambuh bait 1 - 4</p>

Ngadirojo, 10 Juli 2021

Mengetahui  
Kepala SMP Gajah Mungkur 6 Ngadirojo

Guru Mata Pelajaran

Endang Heriningsih,S.E

Arra zzaq Priyadita,S.Pd

## Lampiran 1

### A. Materi esensial

Tembang Gambuh iku kalebu tembang macapat kang paugerane tembang kasebut yaiku guru gatra, guru wilangane, lan guru lagu karingkes: 7u – 10u – 12i – 8u – 8o. Watake tembang Gambuh yaiku grapyak, sumanak, mula cocok kanggo nyritakake pitutur. Sasmita tembang Gambuh yaiku *gambuh, mbuh, jumbuh, tambuh*. Tembung “gambuh” uga duwe teges *kulina, pundhuh; wis lantih, wis kêrêp nindakake*.

Para siswa, Serat Wulangreh iku anggitané Pakubuwana IV. Ing piwulang 2 iki, diparingake tembang Gambuh minangka materi pembelajaran. Tembang Gambuh iki kapethik saka buku Serat Wulangreh sing diwetokake dening penerbit Tan Khoen Swie, Kediri, ing taun 1931. Buku iki ditulis kanthi apa anane (tanpa ngowahi babar pisan) saka babone dening Raden Mas Suwandi, ing taun Jawa 1856, sengkalan taun “Rasa lèlima ngèsthi tunggal”. Buku sing wetokake dening penerbit Tan Khoen Swie iki tetep ditulis nganggo aksara Jawa.

Serat Wulangrah kasebut ngandhut piwulang kang luhur kanggo manungsa. Ing perangan iki, sing bakal diparingake marang para siswa yaiku pupuh Gambuh cacah wolung pada, saka 17 pada. Pupuh Gambuh iku pupuh sing kaping telu saka 13 pupuh ing Serat Wulangreh.

#### Teks Serat Wulangreh Pupuh Gambuh 8 pada

1. sêkar gambuh ping catur  
kang cinatur polah kang kalantur  
  
tanpa tutur katula-tula katali  
  
kadaluwarsa katutuh  
  
kapatuh pan dadi awon
2. aja nganti kabanjur  
sabarang polah kang nora jujur  
  
yèn kabanjur sayêkti kojur tan bêcik  
  
bêcik ngupayaa iku  
  
pitutur ingkang sayêktos
3. pitutur bènêr iku  
sayêktine apantês tiniru  
nadyan mêtù saking wong sudra papèki  
lamun bêcik gone muruk

- iku pantês sira anggo
4. ana pocapanipun  
 adiguna adigang adigung  
 pan adigang kidang adigung pan èsthi  
 adiguna ula iku  
 têlu pisan mati sampyoh

B. Sumber Belajar

1. Baut Basa Jawa Kl. VII ( Dwi Bambang Putut Setyadi )
2. Materi Pendamping Siswa ( MGMP Bhs Jawa Wonogiri )
3. Bausastra/Kamus Basa Jawa
4. Internet

Lampiran 2

LKPD 1

- 3.1.1. Menyusun urutan kata-kata sukar yang terdapat dalam teks Serat Wulangreh Pupuh Gambuh
- 3.1.2. Merumuskan arti 10 kata yang dianggap sukar dalam konteks kalimat.
- 3.1.3. Menyusun jawaban 10 pertanyaan dalam ragam krama.
- 3.1.4. Menyimpulkan isi teks Serat wulangreh Pupuh Gambuh secara tertulis.

1. Tulisen 10 tembung saka tembang Gambuh pada 1-4 kang durung ngerti tegese, banjur golekana tegese! (bisa nggolek ana ing bausastra, utawa mbukak internet)

2. Wangsulana mawa basa krama!

- a. Serat Wulangreh iku kaanggit dening sapa?

Wangsulan: \_\_\_\_\_

- b. Manut urutane pupuh ing Serat Wulangreh, tembang Gambuh mapan ing urutan angka pira?

Wangsulan: \_\_\_\_\_

- c. Ana pirang pada tembang Gambuh ing Serat Wulangreh kasebut?

Wangsulan: \_\_\_\_\_

- d. Sapada tembang Gambuh iku dumadi saka pirang gatra ?

Wangsulan: \_\_\_\_\_

- e. Apa kang dicritakake ing tembang Gambuh pada siji kasebut?

Wangsulan: \_\_\_\_\_

- f. *aja nganti kabanjur sabarang polah kang nora jujur. Gatra tembang kasebut ngemu purwakanthi apa?*

Wangsulan: \_\_\_\_\_

- g. Piwulang apa sing dikandhut ing pada kapindho?

Wangsulan: \_\_\_\_\_

h. *yèn kabanjur sayêkti kojur tan bêcik, becik ngupayaa iku* . Gatra tembang kasebut ngemu purwakanthi apa?

Wangsulan: \_\_\_\_\_

i. Piwulang apa kang kinandhut ing tembang Gambuh pada papat kasebut ?

Wangsulan: \_\_\_\_\_

j. *nadyan mêtu saking wong sudra papèki*. Gatra tembang kasebut migunakake kagunan basa apa wae?

Wangsulan: \_\_\_\_\_

Kunci jawaban :

- a. Sinuwun Pakubuwana IV
- b. urutan kaping sekawan
- c. wonten 17 pada
- d. wonten 5 gatra
- e. nyariyosaken tumindak awon ingkang kebablasen
- f. purwakanthi swara
- g. ampun ngantos kebablasen tumindak ing boten jujur
- h. purwakanthi basa
- i. ampun sombong utawi sumangkeyan
- j. tembung saroja lan tembung garba

**Pedoman Penskoran:**

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.

skor yang diperoleh

Nilai ( 1 ) : ----- X 100

Skor maksimal ( 20 )

**LKPD 2**

4.1.1 Menulis parafrase teks Serat wulangreh Pupuh Gambuh bait 1-4

4.1.2 Menyimpulkan isi teks Serat Wulangreh Pupuh Gambuh bait 1-4

4.1.3 Memberikan tanggapan bentuk pesan dalam teks Serat Wulangreh Pupuh Gambuh bait 1-4.

**Soal :**

Bocah-bocah, coba gancarna, tulisen isi bakune tembang Gambuh pada 1 teka 4 kasebut, sarta piwulang kang kinandhut !

(Minggu ngarep dikirim lumantar Microsoft teams)

### Lampiran 3

#### PENILAIAN HARIAN KD 3.2

A. Pilihlah wangsulan kang bener kanthi menahi tandha ping (X) ing aksara a, b, c, utawa d !

1. Paugerane tembang Gambuh yaiku ... .
  - a.  $7u - 10u - 12i - 8u - 8a$
  - b.  $7u - 10u - 12i - 8u - 8o$
  - c.  $7u - 10u - 12i - 7u - 8o$
  - d.  $7u - 10u - 11i - 8u - 8o$
2. Watake tembang Gambuh yaiku ... .
  - a. kulina
  - b. grapyak
  - c. jumbuh
  - d. tambuh
3. Ing ngisor iki tegese teembung “gambuh” kejaba ...
  - a. kulina
  - b. grapyak
  - c. jumbuh
  - d. pundhuh
4. Sing nerbitake buku Wulangreh yaiku ... .
  - a. Pakubuwana IV
  - b. Tan Khoen Swie
  - c. Raden Mas Suwandi
  - d. Kraton Surakarta
5. Cacahe tembang Gambuh ing Serat Wulangreh yaiku ... pada.
  - a. 19
  - b. 17
  - c. 15
  - d. 13
6. Pupuh Gambuh ing Serat Wulangreh mujudake pupuh sing kaping ... .
  - a. 2
  - b. 3
  - c. 4
  - d. 5
7. Serat Wulangreh diterbitake ing taun ... .
  - a. 1856
  - b. 1857
  - c. 1931

- d. 1932
8. Sing ngripta Serat Wulangreh yaiku ... .
- Pakubuwana IV
  - Tan Khoen Swie
  - Raden Mas Suwandi
  - Kraton Surakarta
9. “*sêkar gambuh ping catur*”. Tembung “catur” tegese ... .
- sekak
  - papat
  - crita
  - omong
10. “*adiguna adigang adigung*”. Tetembungan kasebut nduwe teges ... .
- watak
  - sombong
  - karep
  - sikap
11. Sing duwe watak adigang yaiku ... .
- kidang
  - ula
  - gajah
  - baya
12. Sing duwe watak adigung yaiku ... .
- kidang
  - ula
  - gajah
  - baya
13. Sing duwe watak adigunayaiku ... .
- kidang
  - ula
  - gajah
  - baya
14. Tembung “adiguna adigang adigung” kalebu purwakanthi ... .
- guru sastra
  - guru basa
  - guru swara
  - guru gatra

15. “tanpa tutur katula-tula katali”. Tetembungan kasebut kalebu purwakanthi ... .

- a. guru sastra
- b. guru basa
- c. guru swara
- d. guru gatra

**B. Kunci jawaban :**

<b>1. b</b>	<b>6. c</b>	<b>11. a</b>
<b>2. a</b>	<b>7. c</b>	<b>12. c</b>
<b>3. d</b>	<b>8. a</b>	<b>13. b</b>
<b>4. b</b>	<b>9. b</b>	<b>14. a</b>
<b>5. b</b>	<b>10. b</b>	<b>15. A</b>

**C. Pedoman Penskoran:**

Setiap jawaban benar diberi skor 2, sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Karena soal berjumlah 15 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 30.

skor yang diperoleh

Nilai ( 1 ) : ----- X 100

Skor maksimal ( 30 )