

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata pelajaran : BAHASA JAWA
Sekolah : SMP Negeri 1 SEMARANG

Materi : Legendha
Alokasi Waktu : 3 pertemuan (6 x 40 menit)

Kelas/Semester : VIII/ Genap

Tahun pelajaran: 2020/2021

TUJUAN PEMBELAJARAN

| TUJUAN PEMBELAJARAN | INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Peserta didik mampu memahami teks legenda/asal-usul tempat dan meringkas isi teks legenda/ asal-usul tempat dengan ragam krama. | PENGETAHUAN 3.3.1 Mengartikan kata-kata yang dianggap sulit yang terdapat dalam teks cerita asal-usul suatu tempat 3.3.2 Mengajukan dan menjawab pertanyaan bacaan tentang teks asal-usul suatu tempat 3.3.3 Mengungkapkan isi teks asal-usul suatu tempat |
| | KETERAMPILAN 4.3.1 Membaca pemahaman contoh teks legenda 4.3.2 Menuliskan isi teks 4.3.3 Meringkas isi teks legenda |

KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Memberi motivasi pentingnya mempelajari legendha, dan terampil berbahasa krama

B. Inti

Pertemuan ke-1,2 & 3

- Guru menyampaikan modul pembelajaran daring.
- Guru menjelaskan beberapa kosa kata krama terkait dialog siswa dengan orang yang lebih tua.
- *Stimulation* (memberi stimulus): Guru memberikan contoh legenda berbahasa krama.
- *Problem Statement* (mengidentifikasi masalah): Bagaimana memahami legendha dengan kosa bahasa sehari-hari?
- *Data Collecting* (mengumpulkan data): Hasil membaca modul, buku teks dan sumber-sumber lain peserta didik menentukan pengertian kosa kata yang susah sehingga teks menjadi mudah dipahami.
- *Data Processing* (mengolah data): Peserta didik mengeksplorasi pengetahuannya tentang cara

menentukan maksud legenda dan mengungkap isi teks asal usul legenda suatu tempat

- *Verification* (memverifikasi): Peserta didik mengecek kebenaran isi teks legendha dengan menuliskan legendha kembali legenda dengan bahasa sendiri.
- *Generalization* (menyimpulkan): Peserta didik digiring untuk menyimpulkan bahwa isi legenda yang dibuat menggunakan bahasa krama sudah sesuai dengan teks yang ada.
- Latihan soal membuat dialog teks legenda berbahasa krama (dengan tokoh orang tua) dan menjawab beberapa pertanyaan terkait unsur instrinsik legenda seperti amanat, penokohan, isi dll.

C. Penutup

- Memberi kuis 25 soal berkaitan tentang teks legenda Rawa Pening dan teks legenda Dumadine Banyumanik melalui kelas maya.

PENILAIAN

Pengetahuan

Tes tertulis pilihan ganda

Keterampilan

Unjuk kerja praktik menulis dialog legenda berbahasa krama

Sikap

Observasi keaktifan saat pembelajaran

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 1 Semarang

Nining Sulistyarningsih, S.Pd, M.Pd
NIP. 19660627 198803 2008

Semarang, Januari 2020
Guru Bahasa Jawa

Sari Nur Saptanti, S.Pd, M.Pd
NIP. 19760528 00012 2003

