

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMPN 1 Pecangaan
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Kelas/Semester	: VIII / 1
Materi Pokok	: Teks Legenda
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2 x 40 menit)

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait dengan fenomena dan kejadian nyata.

KI 4: Mencoba, mengolah, dan menyajikan 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 Pencapaian Kompetensi
3.1 Memahami cerita legenda	3.1.1. Mendengarkan wacana dengan cerita legenda. 3.1.2. Mengartikan kata- kata yang dianggap sulit. 3.1.3. Menjawab pertanyaan seputar teks legenda dalam ragam krama. 3.1.4. Mengungkapkan nilai-nilai luhur yang terdapat dalam legenda secara tertulis.

4.1. Menceritakan kembali cerita legenda.	4.1.1. Menceritakan kembali teks legenda secara tertulis dengan dialeknya sendiri.
---	--

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mendengarkan wacana dengar cerita legenda yang disampaikan oleh guru melalui media dengan tertib.
2. Peserta didik dapat mengartikan kata-kata yang dianggap sulit yang ditelaah bersama melalui metode diskusi dengan benar.
3. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan seputar teks legenda yang ditelaah bersama melalui metode tanya jawab dengan ragam *krama*.
4. Peserta didik dapat menyebutkan tokoh-tokoh dalam teks cerita legenda yang ditelaah bersama melalui model *problem based learning* dengan benar.
5. Peserta didik dapat menyebutkan nilai-nilai luhur dalam teks cerita legenda yang ditelaah bersama melalui model *problem based learning* dengan benar.
6. Peserta didik dapat menceritakan kembali teks cerita legenda yang ditelaah bersama melalui model *problem based learning* dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler

a. Fakta

Teks Legenda *Asal-usul Desa Teluk Awur*

b. Konsep

1. *Kawruh Ngenani Legendha*
2. *Ciri Legendha*

c. Prinsip

Unsur intrinsik crita

d. Prosedur

Teknik ngringkes teks legendha

2. Materi Pembelajaran Pengayaan

- *Glosarium sederhana dari teks legenda Asal-usul Desa Teluk Awur*

3. Materi Pembelajaran Remidi

- *Pesan yang tersirat dalam cerita legenda Asal-usul Desa Teluk Awur*

- E. Pendekatan** : *TPACK*
Model Pembelajaran : *Problem based learning*
Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan dan kerja kelompok

F. Media dan Alat

1. **Media** : *Power point* yang berisi materi tentang legenda dan unsur intrinsik cerita, teks legenda.
2. **Alat** : Papan tulis, laptop, *smartphone*, bolpoin, buku catatan, dan *LCD* proyektor.

G. Sumber Belajar :

Bausastra Apk.

<https://www.sastra.org/>

MGMP Bahasa Jawa Kab.Jepara, Tim. 2018. *Nggegulang Kawruh Basa Jawa 2*.
 Kudus: CV. Sumber Harno.

Priyantono dan Sawukir. 2015. *Marsudi Basa lan Sastra Jawa 2*. Jakarta: Erlangga.

H. Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	a. Guru melakukan pembukaan dengan salam, bertanya kabar serta berdoa untuk memulai pembelajaran. (<i>sikap religius</i>) b. Guru mengingatkan kepada peserta didik agar tetap mentaati protokol kesehatan dengan menerapkan 5M untuk memutus mata rantai <i>covid-19</i> . c. Peserta didik merespon salam dan anjuran penerapan 5M dari guru dengan santun. d. Peserta didik menerima informasi tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan. (<i>pedagogical</i>)	10 menit

	e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan teknik penilaian.	
Kegiatan Inti	<p>a. Peserta didik membentuk kelompok yang dikoordinir oleh guru, setiap kelompok terdiri dari 4 peserta didik putra dan putri.</p> <p>b. Guru memaparkan materi tentang legenda dengan media <i>power point</i> yang ditayangkan pada <i>LCD</i> proyektor. (<i>literasi</i> dan <i>creative</i>)</p> <p>c. Peserta didik menyimak cerita legenda <i>Asal-usul Desa Teluk Awur</i> yang diputar oleh guru melalui media <i>speaker</i> dan layar <i>LCD</i>. (<i>literasi</i> dan <i>creative</i>)</p> <p>d. Peserta didik secara berkelompok berdiskusi dengan guru mencari kata sukar kemudian peserta didik mengartikan kata sukar yang ada pada bacaan legenda dipandu oleh guru. (<i>critical thinking</i> dan <i>collaboration</i>)</p> <p>e. Guru mengajak peserta didik melakukan diskusi dan tanya jawab seputar teks legenda yang disajikan. (<i>collaboration</i>)</p> <p>f. Peserta didik menyebutkan nilai-nilai luhur dalam teks cerita legenda. (<i>communication</i>)</p> <p>g. Setiap kelompok menerima LKPD dari guru.</p> <p>h. Peserta didik secara berkelompok mengerjakan LKPD yang dibagikan oleh guru.</p> <p>i. Setiap kelompok secara perwakilan menyampaikan hasil diskusinya, kelompok lain diperbolehkan untuk menanggapi. (<i>communication</i>)</p> <p>j. Peserta didik bersama guru membahas materi yang telah dipelajari melalui LKPD. (<i>communication</i> dan <i>collaboration</i>)</p> <p>k. Guru memberi tugas rumah kepada peserta didik untuk menceritakan kembali cerita legenda <i>Asal-usul Desa Teluk Awur</i> dengan cara merekam kemudian menyampaikan hasil rekaman suara kepada guru dengan cara mengunggahnya di <i>google drive</i> yang telah disediakan. (<i>communication</i> dan</p>	55 menit

	<i>technonogical)</i>	
Kegiatan Penutup	<p>a. Guru memberikan <i>feedback</i> dan refleksi pembelajaran.</p> <p>b. Guru memberikan penguatan materi.</p> <p>c. Guru menginformasikan untuk pembelajaran selanjutnya.</p> <p>d. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan memberikan semangat kepada siswa bahwa mereka adalah anak hebat yang mampu mengerjakan tugas dengan baik, serta mengingatkan untuk tetap menjaga kesehatan dan menerapkan 5M (mencuci tangan dengan sabun, memakai masker, menjaga jarak, menjauhi kerumunan, dan mengurangi mobilitas) guna memutus mata rantai <i>covid-19</i>.</p>	15 menit

I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Teknik : Observasi

Bentuk : Jurnal Observasi

b. Penilaian Pengetahuan

Teknik : Tes Tulis

Bentuk : LKPD

c. Penilaian Keterampilan

Teknik : Tes tulis

Bentuk : LKPD

d. Pembelajaran Remedial

Teknik : Tes tulis

Bentuk : LKPD

Mengetahui

Kepala SMPN 1 Pecangaan,



Sari Indriyani, S.Pd., M.Pd.
NIP 19611024 198112 2 004

Pecangaan, 31 Desember 2021

Guru mata pelajaran,

Desita L. Asriningsih, S.Pd.

BAHAN AJAR

Teks Cerita Legenda *Asal-usul Desa Teluk Awur*

Kelas VIII Semester 1



- Capaian Pembelajaran: Setelah mempelajari materi pada bahan ajar ini baik secara daring maupun luring, peserta didik diharapkan mampu:
 1. Menjawab pertanyaan dalam bacaan legenda,
 2. Menyebutkan tokoh-tokoh dalam teks cerita legenda,
 3. Menyebutkan nilai-nilai luhur dalam teks cerita legenda.
 4. Menceritakan kembali teks legenda secara tertulis dalam ragam krama.

- Indikator Capaian Pembelajaran: Setelah mempelajari materi pada bahan ajar ini baik secara daring maupun luring, peserta didik diharapkan mampu:
 1. Menjawab pertanyaan seputar teks legenda dalam ragam krama.
 2. Mengungkapkan nilai- nilai luhur yang terdapat dalam legenda secara tertulis.

- Pokok-pokok materi: Teks Cerita Legenda *Asal-usul Desa Teluk Awur*

Uraian Materi

Legendha

Crita legendha yaiku crita rakyat jaman biyen sing gegayutan karo prastawa lan asal usul dumadining papan panggonan. Crita legendha kalebu crita rakyat, mula sumbere crita saka lisan. Crita legendha awit mbiyen nganti saiki isih dipercaya dening masyarakat. Masyarakat kanthi turun temurun percaya marang crita kasebut. Crita legendha wis mbalung sungsum ing masyarakat Jawa. Tuladhane crita legendha yaiku: Sangkuriang, Rawa Pening, Asal-usul Kutha Banyuwangi, Legendha Desa Nglimit, lsp.

Tetenger (ciri) legendha

Legendha duweni tetenger (ciri) kayata:

- a. *Anonim*, tegese ora diweruhi sapa sejatine kang nganggit.
- b. *Kolektif*, tegese dianggap duweke rakyat bareng-bareng.
- c. *Statis*, tegese ora ana owah-owahan sing wigati saka jaman biyen menyang jaman saiki.
- d. *Imajiner*, tegese nggambarake kedadean-kedadean kang mokal anane.
- e. Ngemu tuladha, tegese nyritakake bab ala lan bener kaggo tuladha.

Ana ing perangan iki, kowe bakal nyinau unsur intrinsik crita legendha. Saben teks crita mesthi nduweni unsur intrinsik crita semana uga crita legendha. Kang klebu unsur intrinsik yaiku paraga (tokoh), watak, alur, latar, amanat, lan tema. Ing ngisor iki diandharake katrangan bab unsur intrinsik crita supaya kowe luwih mudheng apa kang dikarepake unsur intrinsik iku.

No.	Unsur Intrinsik	Katrangan
1.	Paraga /Penokohan	Gambarane paraga-paraga kang ana ing sajrone crita. Paraga kuwi ana telu wujud, yaiku <i>protagonis</i> (sing dadi lakon), <i>antagonis</i> (sing dadi musuhe), lan <i>tritagonis</i> (sing ana ing antarane loro kuwi).
2.	Watak	Watake paraga saka sing paling becik nganti paling ala.
3.	Latar	Mujudake papan utawa wektu dumadine kedadeyan utawa crita kasebut. Latar ana telung werna, yaiku latar wektu, latar panggon, lan latar swasana.
4.	Amanat	Mujudake ajaran moral utawa pesen kang bakal dikandhakake marang kang maca crita.
5.	Alur	Mujudake pola crita kang kadhapuk dening

		hubungan sebab akibat. Alur ana warna loro, yaiku alur maju lan alur mundur.
6.	Tema	Yaiku gagasan kang ndhapuk struktur isi crita.

Teks Cerita Legenda

Asal-usul Desa Teluk Awur

Jaman biyen ana sawijining syeh kang manggon ing Dhusun Jondang, udakara 3 km sakulone Jepara. Syeh kuwi asamane **Syeh Abdul Aziz** utawa Syeh Jondhang. Syeh kuwi priya kang bagus rupane. Syeh Jondhang kagungan garwa, asmane **Den Rara Kuning utawa Ni Badralangu**. Ni Badralangu kuwi wanita kang **sulistya ing warna**. Wong loro padha urip bebarengan kanthi tentrem, andum rasa asih. Ana apa wae mesthi dilakoni bebarengan.

Penggalihe Syeh Jondang lagi nandang susah amarga kelangan adhi lanang sing banget ditresnani. Syeh Jondang ora priksa ana ngendi adhine tunggal welad kuwi. Syeh Jondang banjur **ngumbara** goleki adhine. Sasuwene ngumbara mau, penggalihe ora tentrem amarga tansah kelingan marang garwane sing banget ditresnani yaiku Ni Badralangu kang ana ing ndalem dhewe.

Awit penggalihe tansah goreng Syeh Jondhang banjur kondur, arep mbukak **tegalan**. Tegalan kuwi ditanduri pari gaga lan jagung, panggonane ora adoh saka daleme Syeh Jondhang. Wiwitane Syeh Jondhang sregep anggone nyambut gawe, nanging saya suwe yen lagi nyambut gawe ing tegal tansah ora jenak, amarga kelingan marang Ni Badralangu. Saben dina mung wira-wiri, nganti tegalane ora kopen. Ni Badralangu dadi prihatin, ngerti yen pegaweyane Syeh Jondhang ing tegalan ora rampung-rampung. Kanggo ngawekani perkara iku Syeh Jondhang banjur nggambar Ni Badralangu. Dhasare Syeh Jondhang pancen wis pinter nggambar mula ya asile apik lan maremake. Antarane pasuryane Ni Badralangu lan gambar mau ora ana bedane.

Esuke Syeh Jondhang bisa nyambut gawe kanthi penggalih kang tentrem ora pengin kondur wae. Ing tegalan gambare Ni Badralangu diselehake ana ing lemah banjur ditindhihi **lungka** supaya ora katut angin, banjur Syeh Jondhang nyambut gawe

kanthi sengkut. Dumadakan ana angin gedhe ngaburake godhong-godhong garing lan gambare Ni Badralangu uga melu katut angin. Gambar digoleki ora ketemu, penggalihe Syeh Jondhang dadi susah.

Ing panggonan liya ana raja mudha kang asmane **Prabu Jaka Wangsa** lagi tedhakan ing alun-alun sakngarepe kraton. Dumadakan ana barang ngleyang lan tiba pas ing ngarsane sang Prabu. Bareng dipundhut jebul isi gambar wanodya kang sulistya. Penggalihe sang prabu tuwuh rasa tresna marang wanita kang ana gambar mau. Sang Prabu banjur dhawuh marang patih lan prajurite goleki sapa sejatine wanita ing gambar kuwi. “Aja nganti mulih ing keraton yen durung bisa nemokake sapa sejatine wong ayu ing gambar kuwi,” ngendikane Sang Raja.

Anggone goleki wong wadon kang ana ing gambar kuwi yaiku pranyata mbutuhake wektu sing ora sedhela. Sakwise ketemu, patih banjur ngendika yen dheweke diutus sang Prabu goleki wanita ing gambar kuwi. Sing ora liya Ni Badralangu. Bareng midhanget ngendikane **Sang patih**, Syeh Jondhang sedhikhe amarga bakal kelangan Ni Badralangu, nanging dheweke kudu manut marang dhawuhe Sang Prabu. Ing sajrone penggalih Syeh Jondhang mikir, kepriye carane supaya Ni Badralangu bisa dadi kagungane maneh. Sadurunge diboyong ing keraton, Ni Badralangu pamit lan janji prasetya marang Syeh Jondhang. Ni Badralangu nyuwun marang Syeh Jondhang supaya disusul ing keraton.

Syeh Jondhang **goreh** penggalihe awit menggalih kepriye carane supaya bisa nemoni garwane. Syeh Jondhang nemu cara yaiku kanthi nyamar dadi tukang kentrung. Syeh Jondhang nabuh kentrung karo ngubengi keraton nganti tekan keputren. Ni Badralangu pirsane sapa sejatine tukang kentrung kuwi, ora liya sigaraning nyawa kang banget ditresnani. Ni Badralangu nyuwun marang Sang Raja, supaya kerep ditanggapna tukang kentrung kang ora liya ya Syeh Jondhang.

Midhanget pamundhute Ni Badralangu, Sang Raja ngendika, “Yen sliramu pancen seneng, aku dak ngutus punggawa kraton supaya goleki tukang kentrung kuwi.” Ni Badralangu seneng penggalihe, lan nyuwun supaya kerep ditanggapke kentrung mau ing keputren. Sinuwun nuruti apa wae kang dadi pepengine bakal garwane kuwi, panjenengane ora nglegawa yen kuwi mung akal-akalane Ni Badralangu supaya bisa kerep ketemu Syeh Jondhang.

Pamundhute Ni Badralangu saya rena-rena. Dheweke nyuwun marang Sang Prabu supaya digolekake bukur bondhan ing segara. Yen pancen sinuwun tresna lan pengin Ni Badralangu dadi garwane mula ya sinuwun kudu bisa nuruti kekarpane Ni Badralangu kang pungkasan iki. Bukur bondhan kuwi kudu Sang Raja dhewe sing golek.

Sang Prabu wis kadhung tresna marang Ni Badralangu, mula apa wae kang dadi kekarpane mesthi dituruti. Sang Raja nyamar dadi tukang miyang banjur menyang segara saprelu golek bukur bondhan. Ageman kaprajane ditinggal ing kraton. Ni Badralangu rada gumun nalika Sang Raja nglukar agemane, pasuryane Sang Prabu memper karo garwane, nanging arepa dikaya ngapa rasa tresnane mug katur Syeh Jondang, garwane.

Nalika Sang Raja menyang segara, kanthi sesingidan Syeh Jondhang mlebu keraton, ngagem agemane Sang Raja kang ditinggal mau. Ni Badralangu gumun, pirsu pasuryane garwane kang padha karo Sang Raja. Sinuwun kang sejatine Syeh Jondang kuwi gawe rantaman arep ngumpulake prajurit. Para prajurit ora ana kang cubriya yen sing ngendika kuwi dudu rajane. Syeh Jondang ngendika, “Ing wektu iki negarane dhewe ana ing bebaya, ana munsuh kang nyusup ing negarane dhewe. Saiki mungsuhe dhewe ana ing teluk memba-memba dadi tukang miyang. Mula ayo padha dicekel banjur dipateni, supaya negara kalis saka bebaya.

Para prajurit banjur ngepung lan mateni sawijining pawongan kang lagi golek **bukur** ing teluking segara. Kanggo bukti yen wis ngayahi kuwajiban, layoning pawongan mau banjur diusung saka teluk tumuju kraton. Priksa saapa sejatine kang wus awujud layon mau, Syeh Jondhang banget anggone keduwung, awit ya saka dhawuhe mula padha prajurit padha nlawur pawongan ing teluk kang sejatine sang Prabu ya adhine dhewe.

Kraton bela sungkawa. Sawise layon kapetak, Syeh Jondang winisuda dadi Raja genteni Sang Prabu Jaka Wangasa ya rayine dhewe. Kanggo ngeling eling kedadeyan sedane Sang Prabu Jaka Wangasa kang ditlawur kanti ngawur dening para prajurit, tlatah mau banjur denarani “Teluk Awur”.

(Kapethik saka Buku Nguri-uri Basa Jawa Kelas 8 Semester Gasal. Tim MGMP Jepara)

LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)

Cerita Legenda (*Asal-usul Desa Teluk Awur*)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Pecangaan
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Materi : Cerita Legenda
Kompetensi Dasar : 3.1 Memahami cerita legenda
Nama :
Kelas :
Nomor Presensi :

Gladhen 1

Wangsulana pitakon ing ngisor iki nganggo basa krama!

1. Apa sing kongerteni babagan legendha?
2. Crita legenda apa wae sing wis tau kokwaca?
3. Geneya Jaka Wangsa dipateni dening rakyat dhewe?
4. Sapa sejatine Prabu Jaka Wangsa kuwi?
5. Sapa wae paraga kang ana ing crita kasebut?

Gladhen 2

1. Makarya kanthi kelompok (saben kelompok 4 siswa).
2. Coba crita legendha *Asal-usul Desa Teluk Awur* kasebut tlesihen manut unsur intrinsike!
3. Saben kelompok maju, macakake asile pirembugan saben kelompok.
4. Kelompok liyane nambahi wawasan utawa menahi panyaruwe.
5. Asile kelompok klasikal dirangkum lan diwacakake.

LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)
Cerita Legenda (*Asal-usul Desa Teluk Awur*)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Pecangaan
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Materi : Cerita Legenda
Kompetensi Dasar : 4.1 Menceritakan kembali cerita legenda
Nama :
Kelas :
Nomor Presensi :

Pituduh:

1. Coba critakna maneh kanthi ringkes nganggo basamu dhewe crita legendha *Asal-usul Desa Teluk Awur* kanthi ngrekam swara banjur dikumpulake ana ing *google drive* kang wis kasedhiyakake!

LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)
Cerita Legenda (*Asal-usul Desa Teluk Awur*)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Pecangaan
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Materi : Cerita Legenda
Nama :
Kelas :
Nomor Presensi :

Pituduh:

1. Pengayaan:

Gawea *glosarium* sedherhana saking teks legendha *Asal-usul Desa Teluk Awur!*

2. Remidi:

Golekana pitutur luhur saka teks legendha *Asal-usul Desa Teluk Awur* sing wis kokwaca mau!

Lampiran Instrumen Penilaian

1. Penilaian Sikap

Teknik : Observasi

Bentuk: Jurnal Observasi

Lembar penilaian sikap

Nama peserta didik :

Kelas :

Materi pokok :

Tanggal :

No.	Pernyataan	Nilai
1.	Siswa aktif dalam pembelajaran	85-100
2.	Siswa keaktifan sedang dalam pembelajaran	70- 84
3.	Siswa sangat pasif dalam pembelajaran	50 - 69
4.	Siswa tidak aktif dalam pembelajaran	0 - 49

2. Penilaian Pengetahuan

Teknik : tes tulis

Bentuk instrumen : LKPD

Waktu pelaksanaan : selama pembelajaran berlangsung

Kisi-kisi

No.	Kompetensi Dasar	Kls	Indikator	Materi	Jml. Soal	Bentuk Soal	No. Soal
1.	3.1. Memahami cerita legenda	VI II	3.1.1. Mendengarkan wacana dengarkan cerita legenda. 3.1.2. Mengartikan kata-kata yang dianggap sulit. 3.1.3. Menjawab pertanyaan seputar teks legenda dalam ragam krama. 3.1.4. Mengungkapkan nilai-nilai luhur yang terdapat dalam legenda secara tertulis.	Cerita Legenda Asal-usul Desa Teluk Awur	5	Essay	1 s.d 5

Soal :

Gladhen 1

Wangsulana pitakon ing ngisor iki nganggo basa krama!

1. Apa sing kongerteni babagan legenda?
2. Cita legenda apa wae sing wis tau kokwaca?
3. Geneya Jaka Wangsa dipateni dening rakyat dhewe?
4. Sapa sejatine Prabu Jaka Wangsa kuwi?
5. Sapa wae paraga kang ana ing cita kasebut?

Gladhen 2

6. Makarya kanthi kelompok (saben kelompok 4 siswa).
7. Coba cita legendha *Asal-usul Desa Teluk Awur* kasebut tlesihen manut unsur intrinsike!
8. Saben kelompok maju, macakake asile pirembungan saben kelompok.
9. Kelompok liyane nambahi wawasan utawa menahi panyaruwe.
10. Asile kelompok klasikal dirangkum lan diwacakake.

No.	Perangane Cita Legendha	Titikane ing Cita Legendha
1.	Tema	
2.	Alur	
3.	Latar -Latar Panggonan -Latar Wektu -Latar Kahanan	
4.	Paraga	
5.	Amanat	

Kunci Jawaban

Gladhen 1

1. Legendha inggih menika cariyos rakyat jaman rumiyin ingkang wonten gegayutan kaliyan prastawa saha asal usul dumadining papan panggenan. Tuladha: Sangkuriang, Rawa Pening, Banyuwangi, lsp.
2. Kasumanggakaken para dwija
3. Prabu Jaka Wangsa dipunpejahi dening rakyatipun piyambak amargi sang Prabu memba-memba dados tukang miyang banjur tindak dhateng segara saprelu pados bukur bondhan tanpa ageman kaprajanipun, wonten mriku sang Prabu kenging fitnah saking Syeh Jondhang menawi ing wektu punika wilayahipun wonten bebaya, wonten munsuh ingkang nyusup. Sakmenika mungsuhipun wonten ing teluk memba-memba dados tukang miyang.
4. Sejatosisipun Prabu Jaka Wangsa menika raja ing tlatah Jondang
5. Paraga ingkang wonten ing cariyos kasebut inggih menika Syeh Jondhang, Ni Badralangu, Syeh Jondhang, saha Patih.

Gladhen 2

No.	Perangane Crita Legendha	Titikane ing Crita Legendha
1.	Tema	Sih katresnan <i>(Syeh Jondhang kagungan garwa, asmane Den Rara Kuning utawa Ni Badralangu. Ni Badralangu kuwi wanita kang sulistya ing warna. Wong loro padha urip bebarengan kanthi tentrem, andum rasa asih. Ana apa wae mesthi dilakoni bebarengan.)</i>
2.	Alur	Maju
3.	Latar -Latar Panggonan	Dhusun Jondang <i>(Jaman biyen ana sawijining syeh kang manggon ing Dhusun Jondang, udakara 3 km sakulone Jepara.)</i>

	-Latar Waktu -Latar Kahanan	Jaman biyen <i>(Jaman biyen ana sawijining syeh kang manggon ing Dhusun Jondang, udakara 3 km sakulone Jepara)</i> Wong kang nduweni rasa tresna marang bojone. <i>(Ni Badralangu kuwi wanita kang sulistya ing warna. Wong loro padha urip bebarengan kanthi tentrem, andum rasa asih. Ana apa wae mesthi dilakoni bebarengan.)</i>
4.	Paraga	Syeh Abdul Aziz utawa Syeh Jondhang Den Rara Kuning utawa Ni Badralangu Prabu Jaka Wangsa Patih
5.	Amanat	Kekarepan bisa kasembadan yen pancen manungsa kuwi gelem usaha.

Rubrik Penilaian

No.	Kriteria	3	2	1
1	Bahasa	Diksi sesuai	Diksi kurang sesuai	Tidak menggunakan diksi yang tepat
2	Kualitas isi	Isi sesuai wacana, mudah dipahami	Isi sesuai wacana, tapi kurang bisa dipahami	Isi kurang sesuai dan tidak jelas
3	Kesesuaian dengan pertanyaan	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai
4	Tulisan	Rapi, terbaca	Kurang rapi tapi masih terbaca	Kurang rapi dan tidak terbaca

Jawaban: Kebijakan guru dengan memperhatikan pedoman penilaian

Perhitungan nilai:

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 4 = \text{Skor Akhir}$$

Kriteria penilaian:

Sangat Baik : apabila memperoleh skor : $3,33 < \text{skor} \leq 4,00$

Baik : apabila memperoleh skor : $2,33 < \text{skor} \leq 3,33$

Cukup : apabila memperoleh skor : $1,33 < \text{skor} \leq 2,33$

Kurang : apabila memperoleh skor: $\text{skor} \leq 1,33$

3. Penilaian Keterampilan

Teknik : tes tulis

Bentuk Instrumen : LKPD

Kisi-kisi

No.	Kompetensi Dasar	Kls	Indikator	Materi	Jml. Soal	Bentuk Soal	No. Soal
1.	4.1. Menceritakan kembali cerita legenda.	VIII	4.1.1.Menceritakan kembali teks legenda secara tertulis dengan dialeknya sendiri.	Cerita Legenda <i>Asal-usul Desa Teluk Awur</i>	1	Essay	1

Soal :

Coba critakna maneh kanthi ringkes nganggo basamu dhewe crita legendha Asal-usul Desa Teluk Awur kanthi ngrekam swara banjur diunggah ing google drive kang wis kasedhiyakake!!

Rubrik Penilaian

No.	Kriteria	3	2	1
1	Bahasa	Runtut, diksi sesuai	Kurang runtut, diksi kurang sesuai	Tidak runtut, tidak menggunakan diksi yang tepat
2	Kualitas isi	Isi sesuai wacana, mudah dipahami	Isi sesuai wacana, tapi kurang bisa dipahami	Isi kurang sesuai dan tidak jelas
3	Kesesuaian dengan pertanyaan	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai

4	Tulisan	Rapi, penggunaan tanda baca benar	Kurang rapi, penggunaan tanda baca sebagian benar	Kurang rapi, banyak kesalahan penulisan dan penggunaan tanda baca
---	---------	-----------------------------------	---	---

Jawaban: Kebijaksanaan guru dengan memperhatikan pedoman penilaian

Perhitungan nilai:

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 4 = \text{Skor Akhir}$$

Kriteria penilaian:

Sangat Baik : apabila memperoleh skor : $3,33 < \text{skor} \leq 4,00$

Baik : apabila memperoleh skor : $2,33 < \text{skor} \leq 3,33$

Cukup : apabila memperoleh skor : $1,33 < \text{skor} \leq 2,33$

Kurang : apabila memperoleh skor: $\text{skor} \leq 1,33$

4. Pengayaan dan remidi

Teknik : tes tulis

Bentuk instrumen : LKPD

Soal :

1. Pengayaan:

Gaweya *glosarium* sederhana saka teks legendha *Asal-usul Desa Teluk Awur!*

2. Remidi:

Golekana pitutur luhur saka teks legendha *Asal-usul Desa Teluk Awur* sing wis kokwaca mau!

Glosarium

garwa	= bojo
sulistya ing warna	= ayu rupane
ngumbara	= lunga adoh
tegalan	= kebonan
pasuryane	= praupan
lungka	= bongkahan lemah
penggalihe	= pikiran
goreh	= ora tenang

mema-mema = nyamar
 bukur = kerang laut

Rubrik Penilaian

No.	Kriteria	3	2	1
1	Bahasa	Runtut, diksi sesuai	Kurang runtut, diksi kurang sesuai	Tidak runtut, tidak menggunakan diksi yang tepat
2	Kualitas isi	Isi sesuai wacana, mudah dipahami	Isi sesuai wacana, tapi kurang bisa dipahami	Isi kurang sesuai dan tidak jelas
3	Kesesuaian dengan pertanyaan	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai
4	Tulisan	Rapi, terbaca	Kurang rapi tapi masih terbaca	Kurang rapi dan tidak terbaca

Jawaban: Kebijakan guru dengan memperhatikan pedoman penilaian
 Perhitungan nilai:

Jumlah skor yang diperoleh

$$\frac{\text{Jumlah skor maksimal}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 4 = \text{Skor Akhir}$$

Kriteria penilaian:

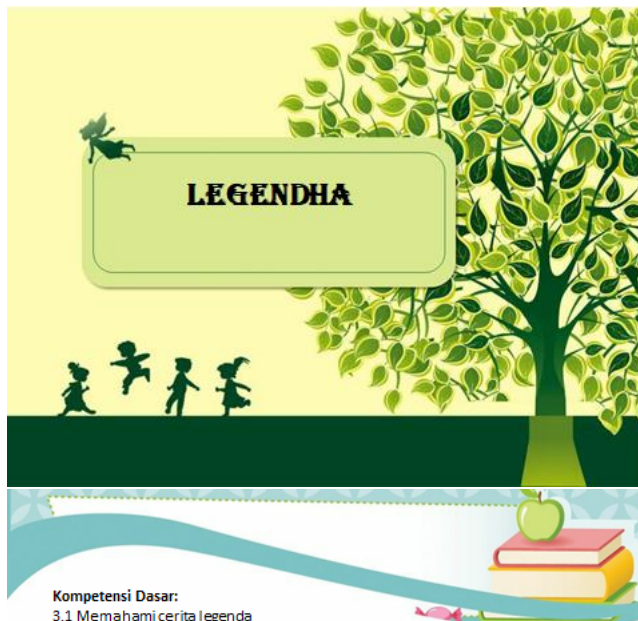
Sangat Baik : apabila memperoleh skor : $3,33 < \text{skor} \leq 4,00$

Baik : apabila memperoleh skor : $2,33 < \text{skor} \leq 3,33$

Cukup : apabila memperoleh skor : $1,33 < \text{skor} \leq 2,33$

Kurang : apabila memperoleh skor: $\text{skor} \leq 1,33$

Lampiran Media *Power Point*

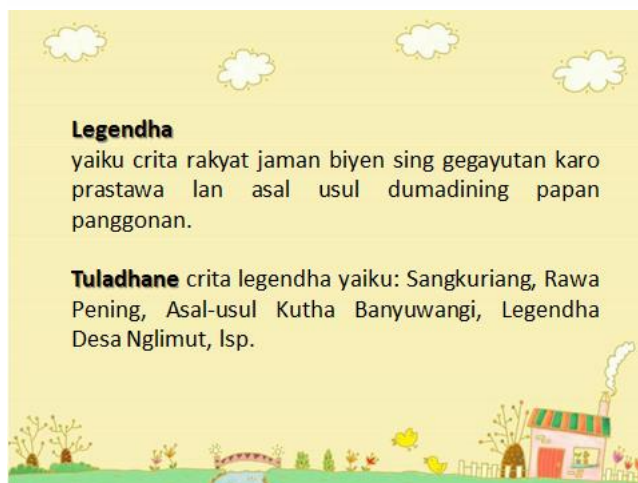


Kompetensi Dasar:

- 3.1 Memahami cerita legenda
- 4.1. Menceritakan kembali cerita legenda

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mendengarkan wacana dengan cerita legenda yang disampaikan oleh guru melalui media dengan tertib.
2. Peserta didik dapat mengartikan kata-kata yang dianggap sulit yang ditelaah bersama melalui metode diskusi dengan benar.
3. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan seputar teks legenda yang ditelaah bersama melalui metode tanya jawab dengan ragam *krama*.
4. Peserta didik dapat menyebutkan tokoh-tokoh dalam teks cerita legenda yang ditelaah bersama melalui model *problem based learning* dengan benar.
5. Peserta didik dapat menyebutkan nilai-nilai luhur dalam teks cerita legenda yang ditelaah bersama melalui model *problem based learning* dengan benar.
6. Peserta didik dapat menceritakan kembali teks cerita legenda yang ditelaah bersama melalui model *problem based learning* dengan benar.



Legendha duweni tetenger (ciri) kayata:

- *Anonim*, tegese ora diweruhi sapa sejatine kang nganggit.
- *Kolektif*, tegese dianggap duweke rakyat bareng-bareng.
- *Statis*, tegese ora ana owah-owahan sing wigati saka jaman biyen menyang jaman saiki.
- *Imajiner*, tegese nggambarake kedadean-kedadean kang mokal anane.
- Ngemu tuladha, tegese nyritakake bab ala lan bener kanggo tuladha.



Unsur intrinsik crita:

- Tema
- Paraga (tokoh)
- Watak
- Alur
- Latar
- Amanat



LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK) PENILAIAN PENGETAHUAN

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Pecangaan
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Materi	: Cerita Rakyat
Kompetensi Dasar	: 3.1. Memahami cerita legenda
Nama	:
Kelas	:
Nomor Presensi	:

Pitudoh:

Gladhen 1

Wangsulana pitakon ing ngisor iki nganggo basa krama!

1. Apa sing kongerteni babagan legenda?
2. Crita legenda apa wae sing wistau kokwaca?
3. Geneya Jaka Wangsa dipateni dening rakyatane dhewe?
4. Sapa sejatine Prabu Jaka Wangsa kuwi?
5. Sapa wae paraga kang ana ing crita kasebut?



Gladhen 2

Makarya kanthi kelompok (saben kelompok 4 siswa).

1. Coba crita legendha "Dumadine Desa Teluk Awur" kasebut tlesihen manut unsur intrinsik!
2. Saben kelompok maju, macakake asile pirembugan saben kelompok.
3. Kelompok liyane nambahi wawasan utawa menehi panyaruwe.
4. Asile kelompok klasikal dirangkum lan diwacakake.

Perangane Cita Legendha	Titikane Ing Cita Legendha
Tema	
Alur	
Latar Latar Panggonan Latar Wektu Latar Kahanan	
Paraga	
Amanat	



LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK) PENILAIAN KETERAMPILAN

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Pocunggan
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Materi	: Cerita Rakyat
Kompetensi Dasar	: 4.1. Menoritakan kembali cerita legenda
Nama	:
Kelas	:
Nomor Presensi	:

Pituduh:

Coba critakna maneh kanthi ringkes crita legendha *Dumadine Desa Teluk Awur!*



Matur nuwun...

