

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**SIMULASI MENGAJAR CALON GURU PENGGERAK ANGKATAN 5**

Identitas Sekolah	Mata Pelajaran	Kelas/Semester	Alokasi Waktu	
SMA N 2 Kendal	Bahasa Jawa	XII / Ganjil	10 menit (kegiatan simulasi)	
<b>Tujuan Pembelajaran</b>				
	KD 3.5	KD		
	3.5 Mengidentifikasi kaidah penulisan teks 5 (lima) paragraf berhuruf <i>Jawa</i>	4.5 Menulis dan menyajikan teks berhuruf <i>Jawa</i> lima paragraf yang menggunakan <i>aksara swara</i> .		
	IPK	IPK		
	3.5.1 Mengubah teks 5 paragraf berhuruf Jawa menggunakan aksara swara	4.5.1 Mengubah lima paragraf berhuruf Latin ke dalam aksara Jawa dengan menggunakan aksara swara		
Materi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aksara Jawa</li> <li>- Aksara swara</li> </ul>			
<b>Langkah Pembelajaran</b>				
Pendekatan: Sainifik  Model: Problem Based Learning  Metode: Diskusi, Tanya jawab, penugasan	<b>Pendahuluan:</b> Memberi salam dan memberikan motivasi (kesehatan dll), mengulas pembelajaran minggu lalu, presensi siswa dan doa syukur atas kesempatan belajar, disampaikan tujuan pembelajaran.  <b>Inti:</b> Stimulasi/pemberian rangsangan <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memperlihatkan komik menggunakan huruf-huruf Jawa</li> <li>- Peserta didik mengamati huruf-huruf Jawa, dan bertanya jawan tentang aksara swara.</li> </ul> Identifikasi masalah Peserta didik berkelompok masing masing 5 anak Peserta didik diberi permainan Papan Ular Tangga yang dimodifikasi Peserta didik bermain papan ular tangga tersebut, dan membacakan kartu beraksara Jawa, di masing masing kelompok (4 anak bermain, 1 anak sebagai leader yang meresume setiap kartu) Pengumpulan data Peserta didik yang menjadi leader kelompok menuliskan hasil resume di papan kelas, kelompok yang pertama kali dapat menuliskan menjadi satu di papan tulis kelas, membacakannya dan memperlihatkan aksara swaranya. Pembuktian <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengubah aksara Jawa dua paragraf yang menggunakan aksara swara</li> <li>- Mengubah dua paragraf berhuruf latin ke dalam aksara Jawa dengan menggunakan aksara swara.</li> </ul> Peserta didik mempresentasikan/ menyajikan hasil diskusinya Menyajikan paragraf berhuruf latin dan Jawa		Religius dan kemandirian  Kritis dan komunikatif	3'  5'
Media: Papan Ular Tangga, dadu angka dan pion  Alat: Laptop, LCD proyektor, Android  Bahan: Papan Ular Tangga  Sumber belajar: Buku Pembelajaran, Buku Kur.2013  Widaryatmo, Gandung.2014. <i>Prigel Basa Jawa XII</i> .Jakarta. Erlangga.	<b>Penutup:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi penguatan dan tambahan atas kesimpulan yang telah dibuat siswa</li> <li>• Guru bersama siswa melakukan refleksi</li> <li>• Menentukan bahan tindak lanjut (Tugas Terstruktur)</li> </ul>		Kritis, komunikatif, problem solving, literasi	2'
<b>Penilaian</b>				
Penilaian :Tes tertulis, Observasi diskusi, Praktik, Portofolio. Remedial dilaksanakan apabila pencapaian hasil belajar siswa belum mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (75). jika jumlah siswa yang remedial mencapai 50% maka diadakan remedial teaching terlebih dahulu, lalu dilanjutkan tes remedial. Pengayaan dilaksanakan pada siswa apabila pencapaian hasil belajar sudah KKM				



Kendal, 3 Januari 2022  
Guru Mata Pelajaran,

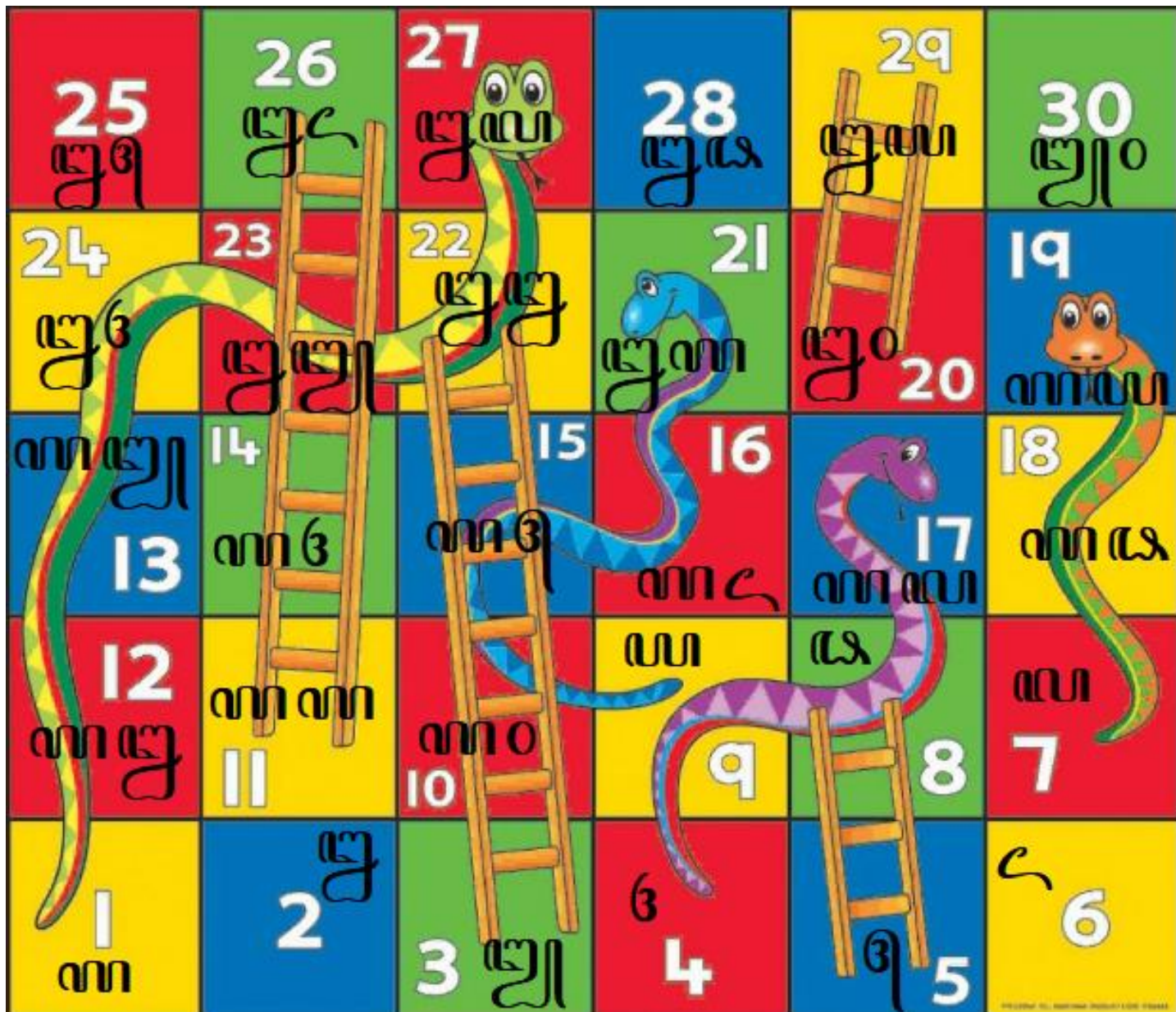
Dwi Syaeful Mujab, S.Pd.,M.Pd.  
NIP 198609052011011010











**SOP/Pola permainan:**

1. Siswa di dalam kelas, dibagi menjadi beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 anak, dengan asumsi 1 sebagai leader dan 4 sebagai pemain dalam permainan ini.
2. Tugas leader mencatat hasil kartu yang diperoleh dan dibaca oleh pemain, yang Ketika sudah selesai permainan sampai di angka 30. Leader yang membacakan resume dan menuliskannya di papan kelas.
3. Peserta 4 siswa mengawali melempar dadu, dan memainkan pion sesuai dengan hasil lemparan dadu. Dari no di papan ular yang didapat terdapat kartu berhuruf Jawa. Setiap pemain wajib membaca kartu berhuruf Jawa tersebut, dan mengidentifikasi aksara swaranya. Kemudian leader mencatatnya.

**Kartu No 1**



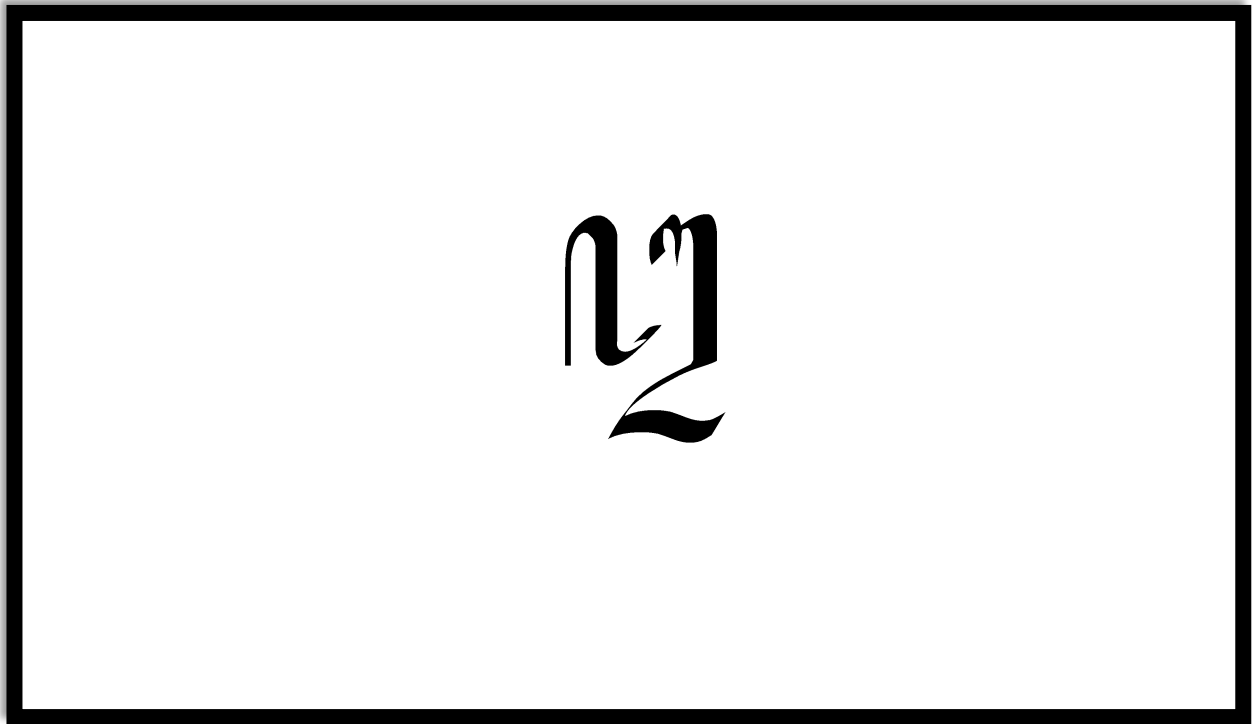
GA

**Kartu No 2**



MA

**Kartu No 3**



**Kartu No 4**

