

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMA N 1 Sukorejo
 Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Kelas/semester : XI / Genap
 Materi Pokok : Aksara Jawa (4 paragraf yang memuat aksara murda)
 Alokasi waktu : 10 menit

A. Tujuan Pembelajaran

KD 4.5 Setelah proses pembelajaran menggunakan model problem based learning, metode game base learning dengan media aplikasi game online aksara murda wordwall, siswa mampu **menyusun** empat paragraf berhuruf Jawa yang menggunakan aksara murda. **(TPACK) (HOTS)**

B. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke 1

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam. 2. Dilanjutkan dengan berdo'a. (PPK-kedisiplinan siswa), (PPK-Religius) 3. Guru mengecek kedisiplinan peserta didik dengan melakukan persensi. (PPK-kedisiplinan siswa) 4. Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya. (4C-Collaboration Saintifik - Menanya) <p style="text-align: center;">Penyampaian tujuan dan motivasi siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa menyimak penjelasan guru melalui media pembelajaran tayangan power point tentang informasi kompetensi, tujuan, dan manfaat mempelajari aksara murda. (Integrasi ICT), (4C-Communication) 	2 Menit
Kegiatan Inti	<p>A. Orientasi Peserta didik kepada masalah (Sintaks PBL)</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa memberikan tanggapan tentang contoh penulisan aksara murda yang ada dilingkungan sekitar. <p>B. Organisasi belajar (Sintaks PBL)</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Penjelasan konsep awal terkait dengan game yang akan dimainkan. (PPK-Integritas), (sintaks game base learning) 8. Peserta didik menyepakati aturan yang disampaikan oleh pendidik. (PPK-Integritas), (sintaks game base learning) 9. Bermain game menggunakan alat yang ditentukan sebelumnya. (TPAC), (sintaks game base learning) <p>C. Penyelidikan Individu dan Kelompok (Sintaks PBL)</p>	6 Menit

	<p>10. Siswa dibagi dalam 3 kelompok pembelajaran</p> <p>11. Siswa secara kolaborasi memainkan game aksara murda yang sudah disediakan oleh guru, kemudian memilih antara soal dan jawaban yang benar. (HOTS-C5)</p> <p>12. Siswa mengumpulkan informasi terkait penjelasan guru berkaitan tata tulis penggunaan aksara murda. (HOTS-C6)</p> <p>D. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya (Sintaks PBL)</p> <p>13. Siswa menjawab pertanyaan yang diutarakan guru (Saintifik-Menanya) dan (4C-Comunication)</p> <p>E. Analisis dan Evaluasi Proses Penyelesaian Masalah (Sintaks PBL)</p> <p>14. Siswa bersama guru merangkum materi yang telah dipelajari. (C5)</p> <p>15. Siswa diberikan penguatan dan meluruskan atas jawabanya</p> <p>16. Siswa diberikan penilaian pada hasil karya individu melalui aplikasi e-learning.</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Tahap 4: Pemberian penghargaan</p> <p>17. Guru memberikan reward bagi ndividu atau kelompok yang belajar dengan baik.</p> <p>(REMEDIAL)</p> <p>18. Siswa diajak untuk selalu mensyukuri nikmat yang diberikan dan mengajak siswa untuk selalu untuk mematuhi protokol kesehatan.</p> <p>19. Kegiatan belajar ditutup dengan doa. Doa dipimpin oleh siswa yang paling aktif dalam kegiatan pembelajaran. (religiusitas)</p>	<p>2 Menit</p>

C. Penilaian

a. Penilaian Sikap (Diisi guru)

LEMBAR PENGAMATAN SIKAP

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/Program : XI/ IPA-IPS-BAHASA
Kompetensi : Sikap
Materi : Empat paragraf berhuruf Jawa

No	Nama	Sikap						Jml Skor	Nilai	
		Jujur	disiplin	tanggung jawab	peduli	santun	responsif			proaktif
1	Sigit	4	3	4	4	3	4	3	25	3,5
2										
3										
4										
5										

Keterangan pengisian skor:

4. Sangat baik
3. Baik
2. cukup
1. Kurang

b. Penilaian Diri

LEMBAR PENILAIAN DIRI

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/Program : XI/ IPA-IPS-BAHASA
Kompetensi : Sikap
Materi : Empat paragraf berhuruf Jawa

No	Nama	Sikap						Jml Skor	Nilai	
		Jujur	Disiplin	tanggung jawab	peduli	santun	responsif			proaktif
1	Sigit	4	3	4	4	3	4	3	25	3,5
2										
3										
4										
5										

Keterangan pengisian skor

- 4. Sangat baik
- 3. Baik
- 2. cukup
- 1. Kurang

c. Penilaian Antar Teman

LEMBAR PENILAIAN ANTAR TEMAN

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/Program : XI/ IPA-IPS-BAHASA
Kompetensi : Sikap
Materi : Empat paragraf berhuruf Jawa

No	Nama	Sikap							Jml Skor	Nilai
		jujur	disiplin	tanggung jawab	peduli	santun	responsif	proaktif		
1	Sigit	4	3	4	4	3	4	3	25	3,5
2										
3										
4										
5										

Keterangan pengisian skor

- 4. Sangat baik
- 3. Baik
- 2. cukup
- 1. Kurang

d. Penilaian Jurnal

No	Nama	Uraian	Skor

e. Penilaian Kognitif

PENILAIAN KOGNITIF

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/Program : XI/ IPA-IPS-BAHASA
Kompetensi : Sikap
Materi : Empat paragraf berhuruf Jawa

No	Nama Siswa	Kinerja Presentasi			Jumlah Skor	Nilai
		kelancaran	Kebahasaan	Sistematis		
1						
2						
3						
4						
5						

Keterangan pengisian skor

- 4. Sangat tinggi
- 3. Tinggi
- 2. Cukup tinggi
- 1. Kurang

f. Penilaian Keterampilan

PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/Program : XI/ IPA-IPS-BAHASA
Kompetensi : Sikap
Materi : Empat paragraf berhuruf Jawa

Gaweya aksara Jawa (4 paragraf kang ngemot aksara murda) kang wis ditemtokake!

No	Nama	Keaslian (1-5)	Diksi (1-5)	Keruntutan (1-5)	Isi (1-5)
1					
2					
3					
4					
5					

Keterangan pengisian skor:

1 : tidak baik : 1
2 : cukup baik : 2
3 : baik : 3
4 : sangat baik : 4

D. Pembelajaran Remedial

- a. pembelajaran ulang
- b. bimbingan perorangan
- c. belajar kelompok
- d. pemanfaatan tutor sebaya

E. Pembelajaran Pengayaan

- a. Tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi

Mengetahui
Kepala Sekolah

Sukorejo, 3 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

Siti Nur Wiqoyati, S.Pd
NIP. 19610619 198503 1 008

Arief Bahtiar N, S.Pd
NIP. 19870621 201001 1 004