

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KD 3.1 dan 4.1

Satuan Pendidikan : SMPN 1 Kertek
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/Semester : 9/Ganjil
Alokasi Waktu : 2 X pertemuan (4 jp)

KD : 3.1 Memahami teks cerita Ramayana (Anoman Duta)

KD : 4.1 Menanggapi isi teks cerita Ramayana (Anoman Duta) dengan ragam krama

A. Tujuan Pembelajaran : Menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) menganalisis, memberikan tanggapan, dan mempresentasikan hasilnya dengan penuh rasa ingin tahu, disiplin, dan percaya diri.

B. Materi : Cerita wayang Anoman Duta

C. Metode : Daring Tanya jawab melalui WA dan diskusi melalui Google Classroom.

D. Sumber Belajar: Buku paket siswa Wursita Basa, Modul/bahan ajar, Internet, <https://darmasastrajawa.blogspot.com/>, <https://budiarito.id/bausastra/>

E. Media Pembelajaran : Video powerpoint, WA, Aplikasi Google Classroom, Google Form, Youtube

F. Model Pembelajaran: Pendekatan Saintifik dengan model Blended learning

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan pertama

Kegiatan Pembelajaran	
Pendahuluan (5 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik bersama guru melakukan doa bersama2. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan diberikan3. Guru menjelaskan langkah pembelajaran
Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan materi berupa video power point, blog, dan video cerita wayang Anoman duta di Google Classroom2. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan tentang materi tersebut atau

	<p>kesulitan lain, melalui WA Pribadi. misalnya : Sapa Anoman iku?</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik dengan bimbingan guru melakukan pengamatan dan mengerjakan tugas yaitu mencari unsur instrinsik dari cerita Anoman Duta 4. Peserta didik menjawab pertanyaan tentang unsur instrinsik dalam cerita dan mengumpulkan tugas di Google Classroom.
<p>Penutup (15 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran dengan mengisi di google form dan sekaligus mengisi presensi. 2. Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran. 3. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dibahas untuk pertemuan selanjutnya dan bersama peserta didik berdoa sebagai penutup belajar.

Pertemuan kedua

Langkah pembelajaran	
<p>Pendahuluan (10 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru melakukan doa bersama 2. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan diberikan 3. Guru menjelaskan langkah pembelajaran 4. Guru menyampaikan hasil jawaban dari pengumpulan tugas pada pertemuan pertama
<p>Kegiatan Inti (50 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan kembali cerita Anoman duta melalui sway. 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk memahami kembali cerita Anoman Duta 3. Peserta didik membaca kembali cerita Anoman yang diberikan guru dengan bahasa yang lebih sederhana kemudian meringkas dengan bahasa krama

<p>Penutup (20 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran dengan mengisi di google form dan sekalian mengisi presensi 2. Peserta didik bersama-sama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dibahas. 3. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dibahas untuk pertemuan selanjutnya dan bersama peserta didik berdoa sebagai penutup belajar.
-------------------------------	---

H. Penilaian

- a. Sikap: Observasi (jurnal)
- b. Penilaian Pengetahuan: Tes Tulis secara online (Pilihan Ganda) melalui Google Form
- c. Keterampilan: Membuat ringkasan cerita Anoman Duta dengan ragam krama

Mengetahui:
Kepala Sekolah,

Kertek, 10 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Ellna Amperawati, S. Pd, M. Pd.
NIP. 19680929 199201 2 001

Widyastuti, S.S., M. Pd.
NIP. 19750607 20604 2 019

SMP 1 KERTEK
WONOSOBO

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Penilaian Sikap Spiritual dan Sosial

- a. Teknik Penilaian : Observasi
b. Bentuk Instrumen : Jurnal

JURNAL

No	Hari /Tanggal	Nama Peserta Didik	Kelas	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tanda tangan	Tindak lanjut

2. Penilaian Pengetahuan

- 1) Teknik Penilaian : Tes Tertulis dengan soal Pilihan Ganda
2) Bentuk Instrumen : Tertulis
3) Kisi-kisi :

NO	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk	Jumlah
1.	Memahami isi teks cerita Anoman Duta	Cerita wayang Anoman Duta	Peserta didik dapat menjawab unsur intrinsik dalam cerita wayang Anoman Duta	Tes Pilihan Ganda melalui Ms. Form	20 soal

Instrumen Penilaian Pengetahuan

Soal :

- Cerita wayang Anoman Duta saka Babon cerita wayang
 - Ramayana
 - Mahabarata
 - Potehi
 - Kulit
- Anoman kuwi sawijining kethek putih, tembung ing ngisor iki klebu sinonim/dasanama kethek, kejaba ...
 - Diyu
 - Wanara
 - Rewanda
 - Kapi
- Anoman dadi dutaning sang nata yaiku Prabu Rama. Tembung duta tegese
 - Utusan
 - Abdi
 - Rewang
 - Andhahan

4. Anoman didhawuhi golek sisik melik dumununging garwane Prabu Rama yaiku ...
 - A. Dewi Sinta
 - B. Dewi Kekayi
 - C. Dewi Sumitra
 - D. Trijatha
5. Anoman kasil nemokake Dewi Sinta ana ing ngendi?
 - A. Taman Soka
 - B. Taman Sriwedari
 - C. Dhandhaka
 - D. Ayodya
6. Apa kang diwenehake Anoman marang Dewi Sinta minangka dheweke dadi dutane Prabu Rama?
 - A. Ali-ali sotya ludira
 - B. Ageman
 - C. Sangsangan
 - D. Cundhuk mentul
7. Nalika metu saka taman Anoman konangan lan bisa dirangket dening sapa?
 - A. Indrajit
 - B. Prahasta
 - C. Rahwana
 - D. Anggada
8. Anoman kapatrapan paukuman apa?
 - A. Obong
 - B. Kunjara
 - C. Dibuang ing laut
 - D. Dipanah
9. Rahwana raja ing negara ngendi?
 - A. Alengka
 - B. Ayodya
 - C. Astina
 - D. Amarta
10. Paraga ing ngisor iki kang duwe watak Antagonis yaiku ...
 - A. Rahwana
 - B. Laksmana
 - C. Trijatha
 - D. Rama
11. Pendidikan karakter apa kang bisa dijupuk saka paraga Anoman
 - A. Tanggung jawab, percaya diri, lan kendel
 - B. Tanggung jawab, percaya diri, lan jirih
 - C. Gumedhe, sesongaran lan culika
 - D. Gumedhe, ugungan lan kumendel
12. Pitutur luhur apa kang bisa dijupuk saka crita Anoman Duta
 - A. Tanggung jawab lan setia
 - B. Mbenjani jani lan kumendel

- C. Wani mbela negara
D. Manut marang pimpinan
13. Kepriye kahanane Dewi Sinta nalika ditemoni Anoman
A. Sedih
B. Seneng
C. Gumbira
D. Bagya mulya
14. Kepriye watake Dewi Sinta ...
A. Setia marang garwa
B. Seneng marang raja brana
C. Cidra marang garwa
D. Nggugu karepe dhewe
15. Nalika ing samodra Anoman perang karo kang njaga negara Alengka yaiku
A. Wilkathaksini
B. Prahasta
C. Trisirah
D. Indrajit
16. Sapa kang kepengin dadi dutane Prabu Rama nanging bisa dikalahake dening Anoman?
A. Anggada
B. Sugriwa
C. Subali
D. Laksmana
17. Wusanane, Anoman bisa bali menyang Pancawati bebarengan karo gumingsire srengenge mengulon. Setting wektu ing ukara iki yaiku
A. Sore
B. Awan
C. Bengi
D. Isuk
18. Banjur Anoman sowan Prabu Rama nyritakake kedadeyan kang wis dialami ing Alengka. Mangerti critane Anoman, Prabu Rama tan saya makantar kantar atine pengen mboyong Dewi Sinta menyang Pancawati. Setting papan ing ukara iki yaiku ...
A. Pancawati
B. Alengka
C. Taman Soka
D. Ayodya
19. Anoman digawa menyang alun-alun Alengka kapatrapan paukuman bakal diobong. Ngadhepi kahanan kuwi wanara seta tatag tanggon tanpa miris. Ing ukara iki Anoman duwe rasa...
A. Wani
B. Wedi
C. Miris
D. Gigrig

20. Prabu Rama utusan marang Anoman kanggo nggoleki Dewi Sinta ing Alengka kaya kabur kang kapireng saka Jathayu. Apa tegese tembung kapireng
- dikrungu
 - diomongi
 - dikabari
 - dirasani

Penghitungan nilai akhir : Nilai akhir : skor yang diperoleh
 ----- X 100
 Skor maksimal

Kunci Jawaban :

No	Kunci	No	Kunci	No	Kunci	No	Kunci
1	A	6	A	11	A	16	A
2	A	7	A	12	A	17	A
3	A	8	A	13	A	18	A
4	A	9	A	14	A	19	A
5	A	10	A	15	A	20	A

3. Penilaian Keterampilan

- Teknik Penilaian : Tes praktik dalam bentuk rekaman suara
- Bentuk Instrumen : Unjuk kerja
- Kisi-kisi

No.	Indikator	No. Butir
1.	Menceritakan cerita Anoman duta dengan bahasa krama.	1

Instrumen Penilaian Keterampilan (K4)

Soal:

- Gawea ringkesan cerita Anoman Duta migunakake basa krama banjur direkam dikirim ing Google Classroom

Rubrik penilaian:

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
1	Keruntutan cerita	
2	Lafal yang digunakan	
3	Kelancaran dalam bercerita	

Pedoman Penskoran:

- Keruntutan cerita
 - Cerita runtut
 - Cerita kurang runtut

- 1 = Cerita tidak runtut
- b) Lafal yang digunakan
- 3 = sesuai
 - 2 = kurang sesuai
 - 1 = tidak sesuai
- c) Kelancaran
- 3= Sangat lancar
 - 2= Kurang lancar
 - 1= Tidak lancar

Penghitungan nilai akhir : Nilai akhir : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

