

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
SIMULASI MENGAJAR SELEKSI GURU PENGGERAK**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Petungkriyono  
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa  
Kelas : VIII/1  
Tema : Legenda  
Sub Tema : Memahami isi teks cerita legenda  
Kompetensi Dasar : 3.1 Memahami isi teks cerita legenda  
4.1 Menceritakan cerita legenda dengan dialek setempat  
Pembelajaran ke : 1  
Alokasi Waktu : 10 menit

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah mendengarkan rekaman cerita legenda dan berdiskusi, peserta didik dapat memahami isi teks cerita legenda dengan benar.
2. Setelah bertanya dan berdiskusi mengenai cerita legenda di daerah sekitar, peserta didik dapat menceritakan isi teks cerita rakyat dengan santun dan percaya diri.

**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>PPK, Literasi, HOTS, Antikorupsi</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa</li><li>2. Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik.</li><li>3. Guru mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.</li><li>4. Guru memotivasi peserta didik tentang manfaat belajar cerita legenda dalam kehidupan sehari-hari.</li><li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran menulis teks legenda.</li></ol>	2 menit	Religius Disiplin
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik berkelompok sesuai dengan arahan guru.</li><li>2. Peserta didik mendengarkan rekaman cerita legenda dan mencatat hal-hal penting yang berkaitan dengan cerita tersebut.</li><li>3. Masing-masing kelompok menerima kertas manila dan kartu tentang isi cerita.</li></ol>	6 menit	Literasi

	<p>4. Masing-masing kelompok mendiskusikan isi cerita kemudian menjodohkan kartu kata dan kalimat sesuai dengan pasangannya (<i>make a match</i>).</p> <p>5. Masing-masing kelompok berkompetisi untuk menempelkan kartu-kartu tersebut di kertas manila.</p> <p>6. Kelompok yang sudah selesai mengerjakan segera menempelkan kertas manila tersebut di papan tulis.</p> <p>7. Setiap kelompok menanggapi hasil pekerjaan kelompok lain dengan jujur dan santun.</p> <p>8. Peserta didik diberi penghargaan</p> <p>9. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi pengetahuan</p>		<p>Berpikir kritis</p> <p>Antikorupsi (jujur dan bertanggung jawab)</p>
<b>Penutup</b>	<p>1. Guru beserta peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini</p> <p>2. Guru melakukan refleksi proses pembelajaran</p> <p>3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam</p>	2 menit	<p>Kreativitas</p> <p>Religius</p>

### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

#### 1. Penilaian Sikap

Teknik	Bentuk	Instrumen
Pengamatan	Jurnal Pengamatan	Lembar Pengamatan (terlampir)

#### 2. Penilaian Pengetahuan

Teknik	Bentuk	Instrumen
Tes Tertulis	Uraian	Soal (terlampir)

#### 3. Penilaian Keterampilan

Teknik	Bentuk	Instrumen
Produk	Rekaman cerita legenda	Penugasan (terlampir)

Pekalongan, Januari 2022

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Sudarmanto, S.Pd.  
NIP. 19710705 199412 1 001

Emi Hidayah, S.Pd.  
NIP. 19881227 201902 2 006

## Lampiran 1

### PENILAIAN SIKAP

1. Nama Satuan pendidikan : SMP Negeri 1 Petungkriyono
2. Tahun pelajaran : 2021/ 2022
3. Kelas/Semester : VIII/ Gasal
4. Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
5. Sikap yang diamati : Disiplin dan Kerja Sama

#### Lembar Penilaian Guru

Bubuhkan *check list* (√) pada kolom-kolom sesuai hasil observasi.

No	Nama	Disiplin				Kerja Sama				Total Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

**Keterangan; 1 = tidak pernah, 2 = jarang, 3 = sering, 4 = selalu**

Pedoman Penskoran:

$$\text{Penghitungan nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \text{Nilai}$$

## Lampiran 2

### PENILAIAN PENGETAHUAN

#### 1. Kisi-kisi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal
3.1 Memahami isi teks cerita legenda	3.1.1 Memahami isi teks cerita legenda.	Cerita “Baron Skeber”	Setelah membaca atau mendengarkan teks cerita legenda, peserta didik dapat memahami isi cerita.	Level 2	uraian
	3.1.2 Menentukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita legenda		Peserta didik dapat menentukan nilai-nilai dalam cerita rakyat.	Level 2	Uraian

#### 2. Instrumen:

1. Sapa sejatine Baron Skeber iku?
2. Baron Skeber iku pawongan saka negara ngendi?
3. Baron Skeber iku murid kinasihe sapa?
4. Kepriye patrape (sikape) Baron Skeber?
5. Kepriye kasektene Baron Skeber?
6. Sapa sing ora bisa mabur?
7. Apa sebabe Baron Skeber muntab?
8. Sapa sing ditantang Baron Skeber?
9. Panembahan Senapati iku ratu ing ngendi?
10. Nalika Baron Skeber malih dadi ula, Panembahan Senapati malih dadi apa?
11. Saliyane Sunan Kalijaga, sapa sing mbantu Panembahan Senapati nalika ngoyak Baron Skeber?
12. Sapa sing malih dadi reca?
13. Apa sebabe Sunan Atas Angin malih dadi reca?
14. Apa sebabe Panembahan Senapati kabyantu dening Sunan Atas Angin?
15. Apa sebabe diarani desa Ragasela?
16. Desa Ragasela dumunung ana ing ngendi?
17. Apa tegese ora tedhas tapak palune pandhe?
18. Sawise nampa paukuman saka Panembahan Senapati, Saron Skeber gawe dredah apa maneh?
19. Adhedhasar wacan ing ndhuwur, pira cacache reca kang ana ing Desa Ragasela?
20. Sebutna pitutur luhur (nilai-nilai) kang bisa kajupuk saka wacan kasebut?

### 3. Kunci Jawaban:

1. Pawongan saka negara manca
2. Spanyol
3. Sunan Kalijaga
4. Gumedhe
5. Bisa ngilang lan bisa malih wujud
6. Panembahan Senapati
7. Amarga krungu ngendikane Sunan Kalijaga
8. Panembahan Senapati
9. Mataram
10. Naga
11. Sunan Atas Angin
12. Baron Skeber
13. Supaya Baron Skeber ora uwal.
14. Amarga Panembahan Senapati ora bisa mabur.
15. Amarga ana ragane Baron Skeber sing dadi watu/ sela
16. Doro Kabupaten Pekalongan
17. Kuat ora gampang kalah
18. Nyulik garwane Panembahan Senapati
19. Loro
20. Dadi wong ora kena gumedhe kaya Baron Skeber

### 4. Pedoman Penilaian:

No.	Pedoman	Skor
1-20	Jawaban benar	5
	Jawaban kurang tepat	2,5
	Jawaban salah	0
Skor maksimal (20 soal)		100

Pedoman Penskoran:

$$\text{Penghitungan nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \text{Nilai}$$

## Lampiran 3

### PENILAIAN KETERAMPILAN

#### 3 Kisi-kisi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal
4.1 Menceritakan isi teks cerita legenda dengan dialek setempat.	Menceritakan isi teks cerita legenda dengan dialek setempat.	Cerita legenda	Peserta didik dapat menceritakan cerita legenda dengan dialek setempat dalam wujud rekaman suara.	Penugasan

#### 4 Instrumen

Buatlah rekaman cerita legenda di sekitar tempat tinggal kalian! Kalian bisa bertanya kepada orang tua atau tokoh masyarakat setempat.

#### 5 Rubrik Penilaian

Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor
Ketepatan waktu mengumpulkan	Mengumpulkan setelah diperingatkan oleh guru	1
	Mengumpulkan setelah batas waktu habis	2
	Mengumpulkan tepat waktu	3
Keruntutan Cerita	Kurang runtut dalam menyampaikan cerita	1
	Cukup runtut dalam menyampaikan cerita	2
	Sangat runtut dalam menyampaikan cerita	3
Pelafalan	Pelafalan kata banyak yang kurang tepat	1
	Pelafalan kata cukup tepat sebagian	2
	Pelafalan kata tepat semua	3
Intonasi	Intonasi kurang sesuai	1
	Intonasi cukup sesuai	2
	Intonasi sesuai	3
Bahasa	Pilihan kata dan penggunaan <i>unggah ungguh basa</i> kurang tepat	1
	Pilihan kata dan penggunaan <i>unggah ungguh basa</i> cukup tepat	2
	Pilihan kata dan penggunaan <i>unggah ungguh basa</i> tepat.	3

Pedoman Penskoran:

$$\text{Penghitungan nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \text{Nilai}$$