

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### KD 3.1 dan 4.1

Satuan Pendidikan : SMPN 1 Kertek  
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa  
Kelas/Semester : 8/Ganjil  
Alokasi Waktu : 2 X pertemuan (4 jp)

KD : 3.1. Memahami isi teks cerita legenda

KD : 4.1 Meringkas cerita legenda dengan bahasanya sendiri

- A. Tujuan Pembelajaran : Menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) menganalisis, menuliskan ringkasan, dan mempresentasikan hasilnya dengan penuh rasa ingin tahu, disiplin, dan percaya diri.
- B. Materi : Cerita Legenda: Asal-usul Lengger dan Asal-usul Dhukuh Adisara.
- C. Metode : Daring Tanya jawab melalui WA dan diskusi melalui Google Classroom.
- D. Sumber Belajar :Buku paket siswa Marsudi Basa lan Sastra Jawa 2, Modul/bahan ajar, Internet, Kamus Bausastra online <https://budiarto.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"><li>1. Peserta didik bersama guru melakukan doa bersama</li><li>2. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan diberikan</li><li>3. Guru menjelaskan langkah pembelajaran</li></ol>
Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan materi berupa video power point Legenda di Google Classroom</li><li>2. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan tentang materi tersebut atau kesulitan lain, melalui WA Pribadi. misalnya : Definisi legendha?</li></ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Peserta didik dengan bimbingan guru melakukan pengamatan dan mengerjakan tugas yaitu mencari contoh cerita legenda di daerah sekitar.</li> <li>4. Peserta didik menjawab pertanyaan tentang unsur instrinsik.</li> <li>5. Peserta didik mencari contoh cerita legenda dari buku/internet dan menyimpulkan isi dan amanat dari cerita legenda tersebut.</li> <li>6. Peserta didik menjelaskan nilai luhur dalam cerita</li> </ol>
Penutup (15 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran dengan mengisi di google form dan sekalian mengisi presensi.</li> <li>2. Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.</li> <li>3. Guru memberikan tugas mencari unsur instrinsik cerita legenda</li> <li>4. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dibahas untuk pertemuan selanjutnya dan bersama peserta didik berdoa sebagai penutup belajar.</li> </ol>

#### Pertemuan kedua

Langkah pembelajaran	
Pendahuluan (10 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik bersama guru melakukan doa bersama</li> <li>2. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan diberikan</li> <li>3. Guru menjelaskan langkah pembelajaran</li> <li>4. Guru menyampaikan hasil jawaban dari pengumpulan tugas pada pertemuan pertama</li> </ol>
Kegiatan Inti (50 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan kembali apa yang dimaksud cerita legenda dan contohnya melalui power point.</li> <li>2. Guru mengarahkan peserta didik untuk mencari kembali cerita legenda di internet atau di buku.</li> </ol>

	3. Peserta didik membaca cerita legenda yang dipilih, kemudian meringkas dengan bahasanya sendiri bisa menggunakan bahasa ngoko atau krama.
Penutup (20 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran dengan mengisi di google form dan sekalian mengisi presensi</li> <li>2. Peserta didik bersama-sama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dibahas.</li> <li>3. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dibahas untuk pertemuan selanjutnya dan bersama peserta didik berdoa sebagai penutup belajar.</li> </ol>

#### H. Penilaian

- a. Sikap : Observasi (jurnal)
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis secara online (Pilihan Ganda) melalui Google Form
- c. Keterampilan : Membuat ringkasan cerita legenda menggunakan bahasa ngoko/krama.

Mengetahui:  
Kepala Sekolah,

Kertek, 10 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

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

**Widvastuti, S.S., M. Pd.**  
NIP. 19750607 20604 2 019

## 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 legenda	Cerita legenda	Peserta didik dapat menjawab contoh cerita legenda dan unsur instrinsik	Tes Pilihan Ganda melalui Google Form	20 soal

**Instrumen Penilaian Pengetahuan**

Soal :

- Kang klebu cerita legenda yaiku ....
  - Asal-usul Aksara Jawa
  - Jaka Tarub
  - Calon Arang
  - Kancil lan Merak
- Cerita kang kawentar saka Wonosobo yaiku ....
  - Dumadine Kawah Si Kidang
  - Dumadine Tangkuban Perahu
  - Asal-usul Semarang
  - Dumadine Rawa Pening
- Cerita legenda kang ora saka Jawa Tengah yaiku ...
  - Dumadine Danau Toba
  - Asal-usul Jati Ngaleh
  - Dumadine Rawa Pening
  - Asal-usul Kutha Salatiga

4. Cerita legenda yaiku crita kang isine nyritakake....
- A. Asal usul papan panggonan utawa sawijining kedadean
  - B. Kekendelan utawa kepahlawanan
  - C. Bab roh alus
  - D. Paragane kewan

Setitikna cerita ing ngisor iki kanggo mangsuli pitakon no. 5-10

Ki Martoloyo banget anggone prihatin nalika ngerti yen warga padha mentingake kasenangan urip tinimbang akhirate. Mula sethithik mbaka sethithik Ki Martoloyo wiwit ngenalake Islam marang para warga. Lengger dinggo terus kanggo mincut kawigatene para warga supaya gelem padha ngumpul. Lengger kuwi sejatine sarana, saranane Ki Martoloyo kanggo mikut kawigatene warga supaya gelem ngrungokake dhakwah. Jeneng Lengger kuwi ana tegese. Amarga sejatine lengger uga piweling Ki Martoloyo marang para wargane. Ki Martoloyo ngerti yen wargane padha seneng suka-suka mula sadurunge dhakwah warga dijak suka-suka. Sawise marem anggone padha suka-suka Ki Martoloyo banjur ngendika “Elinge ngger yen urip iki ora mung kanggo seneng-seneng, nanging urip uga kudu kita gunakake kanggo ngibadah, amarga urip iki ora kanggo selawase. Tembe mburine kita bakal dipundhut marang Gusti Kang Maha Kuwasa, mula padha ngibadaha”. Jeneng Lengger kuwi dijupuk saka welinge Ki Martoloyo yaiku, Elinga ngger. Dadi Lengger banjur digunakake kanggo njenengi joged kang dinggo kanggo ngumpulake para warga.

5. Sapa asma paraga kang ngenalake lengger?
- A. Ki Mertoloyo
  - B. Ki Margohutomo
  - C. Ki Mangun Sarkoro
  - D. Ki Marto Sentiko
6. Saka tembung apa lengger iki?
- A. Elinga Ngger
  - B. Elinga le
  - C. Eling angger
  - D. Eling ngerti
7. Kepriye kahanan masyarakat ing mangsa sadurunge Ki Mertoloyo rawuh ing desa iku?
- A. Seneng suka-suka/pista
  - B. Seneng prihatin
  - C. Seneng tetulung
  - D. Seneng tontonan
8. Sejatine lengger kuwi sarana kanggo apa?
- A. mikut kawigatene warga supaya gelem ngrungokake dhakwah
  - B. mikut para warga supaya gelem mbarang tari
  - C. mikut kawigatene warga supaya gelem seneng-seneng
  - D. mikut supaya para warga seneng marang kabudayan enggal
9. Pitutur luhur apa kang bisa dijupuk saka cerita lengger iki?
- A. Supaya pada eling marang Gusti Kang Maha Kuwasa
  - B. Supaya pada eling marang para leluhure
  - C. Supaya pada gelem nglestarekake kabudayan
  - D. Supaya pada seneng marang seni tari Lengger

10. Kenangapa Ki Metoloyo rumangsa prihatin marang masyarakat ing jaman iku?
- warga padha mentingake kasenengan urip tinimbang akhirate.
  - warga padha seneng tumindak sageleme dhewe
  - para warga pada males anggone nyambut gawe
  - para warga pada ngece marang Ki Mertoloyo
11. Cerita asal-usul lengger kuwi saka kabupaten ngendi?
- Wonosobo
  - Banjarnegara
  - Temanggung
  - Magelang
12. Pitutur luhur kang bisa dijupuk saka crita Asal-usul Lengger yaiku ...
- Wong kuwi aja mung mburu donya nanging kudu eling akhirat uga
  - Urip ing alam donya kuwi mung sedelok mula kudu seneng-seneng.
  - Wong kuwi kudu gelem prihatin urip ing alam donya
  - Aja mung mentingake kesenengane dhewe nanging uga eling marang wong liya

Wacanen kanthi setiti crita ing ngisor iki kanggo mangsuli pitakon no.11-20!

R. M. Said lajeng ngumbara lan dumugi dhaerah pegunungan ing Jawa ingkang panggenane taksih wana lan warganipun dereng ngrasuk agami. R. M. Said kagungan niat nyebaraken agami, lajeng ngempalaken para warga kanthi sarana gong ingkang dipuntabuh kaping tiga. Menawi gong dipun tabuh kaping pisan warga supados kempal lajeng dipunparingi wejangan babagan agama Islam, gong kaping kalih para warga supados nyucikaken badan (wudlu), gong kaping tiga tiyang-tiyang dipunajari sholat. Para warga lajeng kathah ingkang ngrasuk agami Islam. Panggenan ingkang kagem nyebaraken agami Islam wau lajeng dipunarani Ardisara, Ardi punika gunung, sara punika panggenan mulang. Ardisara tegesipun panggenan pegunungan kangge pamulangan (nyebaraken agami). Nanging tiyang-tiyang sapunika mastani panggenan wau Adisara.

13. Wonten daerah pundi R. M. Said ngumbara?
- Wonten ing tlatah ingkang warganipun dereng sami ngrasuk agami?
  - Wonten ing pegunungan ing subur makmur loh jinawi
  - Wonten ing wana ingkang kayunipun ageng-ageng
  - Wonten ing papan ingkang tasih arupi gunung ingkang tandus
14. Kadospundi angenipun R.M. Said ngempalaken para warga?
- Kanthi nabung gong kaping tiga
  - Kanthi nabuh gong kaping gangsal
  - Kanthi ngumandhangaken adan
  - Kanthi nabuh bedhug
15. Pratanda punapa menawi gong dipuntabuh kaping kalih?
- para warga supados nyucikaken badan
  - Warga supados kempal lan dipunparingi wejangan bab agami
  - tiyang-tiyang dipunajari sholat
  - tiyang-tiyang supados maos sholat
16. Punapa tegeseipun tembung ardi?
- Gunung
  - Alas

- C. Laut
- D. Sawah

17. Punapa tegesipun sara?

- A. Piwulangan
- B. Ajaran
- C. Prihatin
- D. Padepokan

Panggenan ingkang dumununging sisih kidul Kabupaten Banjarnegara, peneripun ing Kecamatan Mandiraja Desa Glempang. Wonten salah satunggaling dhukuh ingkang dipunarani Dhukuh Adisara, ing Dhukuh Adisara wonten pesarean ingkang dipunwastani pesarean Adisara. Wonten ing lebetipun pekarangan pesarean wonten panggenan ingkang dipunpitados petilasanipun Sunan Kalijaga. Petilasan punika asring dipunagem nyenyuwun dening tiyang ingkang pitados menawi nyenyuwun wonten ing panggenan punika saged nampi berkah. Wulan Sura masyarakat ingkang kagungan sedherek ingkang dipunsarekaken wonten ing pesarean Adisara, ngawontenaken slametan ingkang dipunwastani Nyadran.

18. Dhukuh Adisara mapan wonten ing Kabupaten pundi?

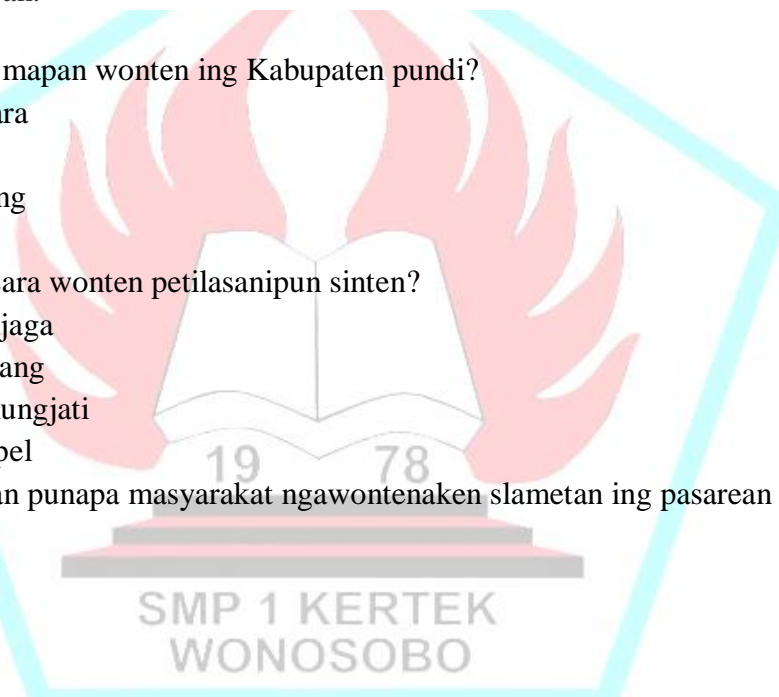
- A. Banjarnegara
- B. Wonosobo
- C. Temanggung
- D. Magelang

19. Wonten ing Adisara wonten petilasanipun sinten?

- A. Sunan Kalijaga
- B. Sunan Bonang
- C. Sunan Gunungjati
- D. Sunan Ampel

20. Wonten ing wulan punapa masyarakat ngawontenaken slametan ing pasarean Adisara?

- A. Sura
- B. Sapar
- C. Mulud
- D. Ruwah



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 Ketrampilan

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

No.	Indikator	No. Butir
1.	Menceritakan kembali cerita legenda yang sudah dibaca dengan bahasanya sendiri	1

Instrumen Penilaian Keterampilan (K4)

Soal:

1. Gawe ringkesan cerita legenda 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:

- a) Keruntutan cerita
  - 3 = Cerita runtut
  - 2 = 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 : skor yang diperoleh  
 ----- X 100  
 Skor maksimal