

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RPP DARING

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 Grabag
Kelas/Semester : VIII/1
Materi Pokok : Memahami isi teks legendha/asal-usul tempat.
Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (2 x 30 Menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait dengan fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyajikan, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.1 Memahami isi teks legendha/asal-usul tempat.
- 4.1 Menceritakan kembali cerita teks legenda/asal-usul tempat dengan ragam krama.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.3.1 **Menganalisis** kata-kata sulit teks legenda.
- 3.3.2 **Menguraikan** jawaban atas pertanyaan sesuai dengan isi teks legenda.
- 3.3.3 **Menganalisis** pokok-pokok isi legenda.
- 4.1.1 **Menceritakan kembali** isi teks legenda dengan ragam krama.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah guru memberikan contoh teks cerita legendha peserta didik mampu menganalisis kata-kata sulit dengan tepat sesuai bausastra.
2. Setelah melakukan tanya jawab peserta didik mampu menguraikan jawaban atas pertanyaan sesuai dengan isi teks legenda
3. Setelah menguraikan jawaban peserta didik mampu menganalisis pokok-pokok isi legenda
4. Setelah menganalisis pokok legendha peserta didik mampu menceritakan kembali isi teks legenda dengan ragam krama dengan benar.

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian legendha
2. Unsur-Unsur Instrinsik Legendha
3. Trap-trapan nyritakake maneh crita
4. Teks legenda
5. Tuladha nyritakake maneh

F. PENDEKATAN/MODEL/METODE

Pendekatan : Saintifik, TPACK

Model : Discovery Learning

Metode : Tanya jawab, diskusi, penugasan

G. MEDIA, BAHAN, ALAT

Media : Power Point dan Audio, Internet, Whatshap, Gmeet

Bahan : Teks Legendha (Power Point dan Audio)

Alat : Laptop, HP Android

H. SUMBER BELAJAR

a. Buku

1. Priyantono dan Sawukir. 2011. Marsudi Basa lan Sastra Jawa. Jakarta: Erlangga.
2. Sri Widiyani dan Slamet Mulyono. 2015. Piwulang Basa. Surakarta: Mediatama.
3. Sudiyatmana dan Sutadi. 2015. Padha Bisa Basa Jawa Kelas VIII. Jakarta Timur: Yudhistira.

b. Internet

1. <http://kedaiceritasenja.blogspot.com/2017/04/gunung-tidar-lan-tombak-kyai-panjang>
2. <https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/sumberbelajar/tampil/Menceritakan-Kembali-2011/konten6.html>

c. Hand Out

Materi teks legendha “Asal-Usul Kutha Magelang” yang dibagikan di Gmeet.

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan	Alokasi waktu
a. Peserta didik menerima kode Googlemeet melalui <i>WA Group</i> . b. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan mengajak berdo'a peserta didik melalui Googlemeet. c. Guru mengecek kehadiran dan kesehatan peserta didik serta mengingatkan untuk selalu membiasakan hidup bersih dan menjaga proses melalui Google Meeting. d. Guru mengkondisikan dan memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik (pengkondisian, kesiapan peserta didik) e. Peserta didik menyimak apersepsi pembelajaran hari ini (apersepsi) f. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru mengenai KI, KD, IPK dan tujuan pembelajaran serta pentingnya materi hari ini melalui Goggle Meet.	10 menit
2. Kegiatan Inti	Alokasi waktu
Pemberian rangsangan (stimulus) g. Peserta didik menyimak dengan sungguh-sungguh contoh podcast cerita legenda dan materi legendha dalam bentuk powerpoint Pernyataan / identifikasi masalah h. Guru dan peserta didik bertanya jawab mengenai materi yang di tayangkan	40 menit

<p>i. Peserta didik menganalisis kata- kata sulit yang terdapat dalam cerita legendha (mandiri, critical thinking)</p> <p>j. Peserta didik menguraikan jawaban atas pertanyaan sesuai dengan isi teks legendha</p> <p>k. Peserta didik menganalisis pokok-pokok isi legendha</p> <p>l. Peserta didik menceritakan kembali isi teks legendha dengan ragam krama secara benar</p> <p>Pengumpulan Data</p> <p>m. Peserta didik mengartikan kata- kata sulit yang terdapat dalam cerita legendha</p> <p>n. Peserta didik ditugaskan untuk mengerjakan LKPD dan diberi kesempatan untuk menanyakan hal yang belum dipahami dalam LKPD.</p> <p>o. Peserta didik berdiskusi untuk mengetahui isi dari cerita legendha</p> <p>Pengolahan Data</p> <p>p. Peserta didik menggunakan definisi kata-kata sulit untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan isi cerita legendha.</p> <p>q. Peserta didik menganalisis pokok-pokok isi cerita legendha berdasarkan jawaban atas pertanyaan.</p> <p>Pembuktian</p> <p>r. Guru menyampaikan pokok-pokok isi legendha</p> <p>s. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru sambil mengoreksi pekerjaan peserta didik</p> <p>Penarikan kesimpulan</p> <p>t. Peserta didik dan guru melakukan diskusi terkait materi yang belum dipahami</p> <p>u. Peserta didik diminta untuk menceritakan kembali isi teks legendha dengan ragam krama dengan memperhatikan kaidah unggah-ungguh basa.</p> <p>v. Peserta didik diberikan tugas evaluasi melalui link googleform yang dikirim via grup WA</p>	
<p>3. Penutup</p>	<p>Alokasi waktu</p>
<p>w. Peserta didik bersama dengan guru mereview dan membuat kesimpulan mengenai apa yang dipelajari hari ini yaitu tentang cerita legendha.</p> <p>x. Guru memberikan informasi materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya.</p> <p>y. Guru menutup pembelajaran pada pertemuan dengan berdoa bersama.</p>	<p>10 menit</p>

J. PENILAIAN PROSES DAN HASIL PEMBELAJARAN

No.	Aspek Penilaian	Teknik	Bentuk Instrument	Contoh Butir Instrument	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Sikap dan Spiritual	Observasi	Jurnal		Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran.
2.	Pengetahuan	Lisan	Pertanyaan dengan	1. Sapa kang jlentrehke Alur kang	Saat pembelajaran	Penilaian untuk pembelajaran.

			jawaban terbuka	Ana ing crita legendha ?	berlangsung	
		Tertulis	Menjodohkan	Negara Indonesia kawentar kanthi ajejuluk negara....awit apa wae kang ditandur mesti thukul.	Saat pembelajaran berlangsung.	Penilaian untuk pembelajaran.
			Essai/ Uraian	1. coba jlentrehna pokok cerita paragraf 1?		
3.	Ketrampilan	Produk	Tugas (ketrampilan)	Critakna maneh maneh isi crita legendha nganggo ragam basa krama adhedasar pokok cerita kasebut!	Saat pembelajaran berlangsung/telah usai.	Penilaian untuk pembelajaran.

INSTRUMEN PENILAIAN

1. Instrumen Jurnal Sikap Spiritual

Jurnal Perkembangan Sikap Spiritual

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Grabag

Kelas/Semester : VIII/ Gasal

Tahun pelajaran : 2021/2022

Waktu : Selama Pembelajaran Bahasa Jawa

No	Nama Peserta didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1				
2				
3				
4				
5				

2. Instrument Jurnal Sikap Sosial

Jurnal Perkembangan Sikap Sosial

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Grabag

Kelas/Semester : VIII/Gasal

Tahun pelajaran : 2021/2022

Waktu : Selama Pembelajaran Bahasa Jawa

No	Nama Peserta didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1				
2				
3				
4				
5				

3. Instrument Penilaian Pengetahuan

1. Kisi-kisi Pengetahuan

No .	Kompetensi Dasar	Materi	Kelas/Semester	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomer Soal
1	3.1 Memahami isi teks legendha/asal-usul tempat.	Cerita Legendha	8/1	3.3.1 Menganalisis kata-kata sulit teks legenda.	C4	Isian	1-5
				3.3.2 Menguraikan jawaban atas pertanyaan sesuai dengan isi bacaan	C4		1-4
				3.3.3 Menganalisis pokok-pokok isi legenda	C4		5

2. Soal : Terlampir

3. Pedoman Penskoran

No	Cara menilai	Nilai
1	Menganalisis kata-kata sulit 5 Soal, setiap soal benar skor 1 (5 x 1 =5)	<u>Jumlah skor x 5</u>
2	Uraian 5 Soal, setiap soal benar skor 3 (5 x 3 = 15)	

4. Instrument Penilaian Keterampilan

1. Kisi-kisi Keterampilan

No	Kompetensi Dasar	Materi	Kelas/Semester	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomer Soal
2	Menceritakan kembali cerita teks legenda/asal-usul tempat dengan ragam krama.	Legenda	8/1	Menceritakan kembali isi teks legenda dengan ragam krama.	C6	k	3

2. Soal : Terlampir

3. Pedoman Penskoran

No	Hal Yang Dinilai	Nilai		
		Cukup Skor: 1	Baik Skor : 2	Sangat Baik Skor : 3
1	Kelengkapan isi cerita			
2	Pilihan kata			
3	Pemakaian ejaan, tanda baca, dan tata bahasa			
Jumlah Skor (Maksimal 9)		Nilai: $\frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah Skor Maksimal}}$		

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Trisetya Mindarwanto, S. Pd.
NIP. 19680118 198903 1 006

Grabag, Juni 2021
Guru Mata Pelajaran

Nur Isnaeni, S. Pd.
NIP.-

BAHAN AJAR KELAS VIII/GASAL

CERITA LEGENDHA

Identitas

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/Semester : VIII/Gasal
Materi : Cerita Legendha
Waktu : 1 X 2JP



Sumber: <http://gg.gg/v0esf>

Pasinaon

Ing piwulangan iki, para siswa bakal sinau babagan legendha. Cerita legendha yaiku sawijining cerita kang isine nyaritakake kedadeyan papan panggonan. Ing laladan pulo Jawa, akeh papan-papan kondhang kang cerita kedadeyane narik kawigaten, tuladhane asal-usul Kutha Surabaya, dumadine Rawa Pening, dumadine Kutha Semarang, lsp.

Cerita legendha dirangke kanthi alur lelakon urip mawa pesen moral kang ngemu makna lan cara sesrawungan karo wong liya. Menawa disinau kanthi temen, cerita legendha iku ngemu pitutur lan piwulang kang bisa dinggo piwulang ing sajroning bebrayan. Mula saka kui, **ayo padha semangat anggone nyinau bab cerita legendha iki!**

Sastra Jawa yaiku sastra kang tinulis nganggo basa Jawa. Sastra iki madeg ana ing antarane masyarakat Jawa lan tinulis nganggo basa Jawa. Kanthi sastra bisa dijlentehake ide lan rasa marang sing maca. Sastra sejatine duwe daya kanggo ngajak wong liya amrih sarujuk marang apa kang dikarepake penulis. Sastra kang ana ing masyarakat wujudé telu yaiku gancaran, geguritan lan drama/sandiwara. Menawa gancaran bisa kaperang dadi maneka warna kayata crita rakyat, cerita cekak lan novel. Gancaran minangka salah sawijining wujud sastra kang wujudé bebas yaiku ora kaiket dening guru gatra, guru wilangan lan guru lagu.

Pangerten Legendha

Legendha yaiku crita utawa dongeng kang ana gegayutane karo kedadeyan alam. Tuladha “Banyuwangi”, “Rawa Pening,” Danau Toba”, lsp. Amarga mung asipat dongeng, mulane critane saka ngendi, asal-usule kepriye, bener lan orane angel dibutekake (Priyanto: 2011:1). Cerita Legendha yaiku cerita kang nyaritakake asal-usul papan panggonan. Legendha iku kalebu sastra gancaran. Gancaran iku karangan sing ora kaiket gatra, wilangan, lan guru lagu. Sastra gancaran iku dumadi saka perangan sing ndhapuk crita/unsur instrinsik.

Unsur-Unsur Instrinsik Legendha

Miturut (Sudi Yatmana: 2016:103) Sing kalebu unsur instrinsik gancaran yaiku:

1. Paraga utama yaiku paraga sing nduweni sesambungan karo kedadean crita sing paling akeh. Paraga bisa arupa manungsa, kewan, utawa tetuwuhan.
2. Paraga tambahan iku paraga sing kanggo geganep crita utawa paraga sing among arang-arang sesambungan karo kedadean crita utawa paraga liya.

3. Paraga protagonis yaiku paraga sing pakartine utama, manut aten-atene sing maca(lumrahe apik).
4. Paraga antagonis yaiku paraga sing pakartine ala, tansah cengkah karo aten-atene sing maca, kosok bali karo tumindak becik.
5. Alur yaiku urutan kedadeyan sing ana ing crita, ana alur maju, alur mundur, lan ana alur campuran.
6. Latar panggonan yaiku samubarang sing nggambarake papan kedadeyane crita. Ana sing disebutake kanthi langsung, ana uga sing nggathuk-gathukake dhewe/ora langsung.
7. Latar wektu yaiku wektu sing nggambarake kedadean iku dumadi. Ana wektu gumathok (jam, dina, sasi lsp) ana wektu ora gumathok (dhek semana, biyen, besuk).
8. Tema yaiku bakune crita/sing wigati/akeh karembug ing crita digathukake alur sing ana.

Teknik kang digunakake kanggo nyritakake isi teks legendha yaiku :

1. Maca sakabehe wacan kanthi permati
2. Nyatet sapa wae paraga kang ana ing crita
3. Nyatet latar/ setting crita
4. Nemokake alur crita
5. Nemtokake gagasan pokok crita

Tuladha Cerita Legendha

Gatekna cerita legendha ing ngisor iki!

AIR TERJUN SEKAR LANGIT



Sumber: <http://gg.gg/v5b2e>

Crita legendha “Air Terjun Sekarlangit” minangka salah sawijining crita kang turun temurun. Mapan ana ing lereng Gunung Telomoyo Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang. Kacarita jaman mbiyen ana sawijining jejaka kang aran Jaka Tarub. Dheweke kuwi kawentar sakti mandraguna, seneng mbebedhak ana ing satengahing wana.

Sawijining dina nalika dheweke lagi mbebedhak dumakan ana swara wong wedok lagi pada guyon cekikikan. Banjur digoleki, jebule ana saperangan widadari kang lagi pada adus ana ing sendang sakngisore grojogan. Jaka Tarub nyawang saka kadohan nganti kamitenggengen, banjur dheweke njupuk salah sijining slendhang kang ana ing pinggiran. Ora let suwe widadari banjur pada rampung. Pada tata-tata arep munggah bali ing kahyangan. Ananging ana salah sijining widadari kang ora bisa melu mabur,awit dheweke kelangan slendhang. Kamangka wektu tansaya sore, widadari liyane ora bisa ngenteni. Banjur dheweke ditinggal. Wektu kuwi Jaka Tarub metu saka panggonan kanggo delik, banjur ethok-ethok takon marang widadari kasebut kang asesilih Nawangwulan.

Kacarita Nawangwulan melu bali Jaka Tarub. Ora suwe Jaka Tarub lan Nawangwulan padha rabi banjur duwe anak Nawangsih. Sadurunge rabi Nawangwulan menehi syarat marang Jaka Tarub supaya ora crita marang sapa wae sapa sejatine Nawangwulan. Nawangwulan uga ngomong yen apa wae mbesuk kang dilakoni dening Nawangwulan ora kena juweh ditakokne.

Sawijining dina Nawangwulan masak sega kaya biasane mung nganggo beras sak las ananing mengko yen mateng bisa dadi sa wakul. Jaka tarub ngrumangsa yen beras ana lumbung ora enthek-enthek kamangka wis diliwet saben dina. Awit kepengen ngerti banjur dheweke bukak dandang nalika Nawangwulan masak. Jaka Tarub kaget mung ana beras sak las ana ing dandang. Saka tumindhak kang sembrono kasebut kasekten Nawangwulan ilang. Sabanjure menawa ngliwet ya kaya wong pada umume. Saya suwe gabah ana ing lumbung saya enthek. Banjur nawangwulan nemoke slendhang ana ing njero lumbung kasebut.

Nawangwulan mungkat, dheweke nesu awit Jaka Tarub tumindak dursila. Jaka Tarub gela banjur jaluk pangapura marang Nawangwulan. Nanging kabeh wis luput, Nawangwulan kudu bali ana ing kahyangan. Namung Nawangwulan janji sawijining wektu bakal medhun ana ing bumi saperlu ketemu marang Nawangsih. Nganti saiki masyarakat ngugemi menawa Grojogan Sekar Langit kuwi minangka papan ketemune Nawangwulan lan Jaka Tarub. Nganti saiki panggonan kuwi isih diuri-uri dening pemerintah daerah lan dadi papan pariwisata kang rame.

Lembar Kerja Peserta Didik

Sadurunge para siswa padha nggarap LKPD, para siswa maca kanthi teliti cerita legendha ing ngisor iki nganti rampung!

Asal Usule Kutha Magelang

Panjang unggul yudane minangka bebungah Danang Sutawijaya lan Ki Ageng Pamanahan diparingi tanah perdikan ana ing alas Mentaok. Saka pinter ulete Ki Ageng Pamanahan, alas Mentaok sing maune sepi saiki wis bali dadi papan kang rame lanreja. Suwe- suwe padhepokan Ki Ageng saya tambahreja. Ki Ageng lan Danang Sutawijaya ngedegake Kraton Mataram Islam. Danang Sutawijaya jumeneng ratu kanthi jejuluk Panembahan Senopati Sultan Agung. Ki Ageng Pamanahan jejer Pangembating praja/negara (penasehat) lan ngembani Sultan Agung.

Kraton Mataram Islam ing paprentahane Panembahan Senopati Sultan Agung saya mekar lan kondhang. Agul-aguling kraton tanpa tandhing, bangsawan punggawane, lan prajurit pilihan. Diwawas wis kuwat, Panembahan Senopati Sultan Agung ngrancang arep nggelar wilayah sarana mbukak alas Kedu. Manut critane alas Kedu iku angker lan wingit. Alas Kedu dadi kratone jin, ratune jenenge Jin Sepanjang.

Kapetung wektu dina saate becik, Pangeran Purbaya kang kondhang bisa mabur tanpa swiwi, dikantheni sedulure Raden Kuning, Raden Krincing, uga diiringi para bangsawan punggawane kraton Tumenggung Mertoyuda, Tumenggung Singoranu budhal mbukak alas Kedu. Jin Sepanjang nesu banjur nglumpukake prajurit jin nglawan prajurit Mataram kang lagi babat alas, pungkasane banjur dadi perang babat alas. Prajurit jin akeh sing mati lan jin Sepanjang ndhelik. Ora adoh saka papan pandhelikane raja Jin Sepanjang, ana sawenehing desa urip kulawarga petani kyai kramat lan nyai Bogem kang duwe anak wadon siji jenenge Rara rambat.raja jin Sepanjang niat arep ngabdi marang kyai Kramat. Supaya ora disujanani lan ditampa pasuwitane, raja jin Sepanjang ganti wujud manungsa lumrah jenenge Sonta.

Sawise Sonta ditampa dening Kyai Kramat, sawijining suwita/ngabdi Sonta ngetokake tumindak becik, andhap asor, sopan santun lan sregep nyambut gawe. Dasar Sonta awatak Jin banjur ngetokake kasektene nyebar wabah penyakit. Wong sadesa katrajang pageblug, esuk lara sore mati, lan sore lara, esuk mati karena dadakan. Kalebu uga prajurit mataram kang ana ing desa kono padha mati.

Pengeran Purbaya ngerti yen prajurite akeh sing mati. Rumangsa ora ana kekuwatan sing kanggo mburu lan nyekel Raja Jin sepanjang, penggalihe Purbaya sedhik, banjur kondur sowan Senopati Sultan Agung atur pelaporan. Panembahan Senopati Sultan Agung gerah penggalihe, kadadeyan iku teko nganeh- anehi. Terus munggah pamujan saperlu nyuwun pituduh marang Nyai Rara Kidul. Sawuse entuk pituduhpangeran Purbaya dikandhani yen wabah pageblug iku saka polahe Sonta, lan Sonta iku sabenero panjelmane Jin Sepanjang.

Bareng ngerti yen Sonta iku Panjelmane raja jin Sepanjang, Kyai Kramat dadi nesu lan muntab. Sonta banjur diseneni banjur ditundhung. Ora gelem lunga, Sonta kepara wani karo Kyai Kramat, wusana dadi perang tandhing. Padha sektine nganti oyak-oyakan adoh saka desane Kyai Kramat. Playune raja jin Sepanjang bisa kaoyak dening prajurit Mataram kang dipandhegani Pangeran Purbaya dadi perang tandhing. Pangeran Purbaya kang ngedab-edabi ngluwihi kasektene. Raja jin Sepanjang tiwas. Anehe langit kang maune katon padhang dumadakan dadi peteng, mendhung banget banjur udan deres. Bareng wis terang udane jasade raja jin Sepanjang ilang, malih dadi tombak sekti. Tombak mau banjur ditigel mtapat karo Pangeran purbaya, banjur dikubur ing papan kono.

Kabeh prastawa-prastawa mau ngelingake Pangeran Purbaya nalika kapikute lan dadi tiwase raja jin Sepanjang. Amarga dikepung sakabehe prajurit Mataram kanthi gandheng tangan kupeng ngubengi rapet bunder kaya gelang. Uga bisa diarani pakepungane raja jin Sepanjang iku rapet bunder nganti “ Tepung Gelang”

Wusana papan pakepungane raja jin sepanjang sing Tepung Gelang mau, kanggo pangeling-eling dijenengake “Magelang” saka tembung bunder kepleng kaya gelang utawa “Manggelang” banjur owah dadi Magelang.

Tembung kang angel

1. Yudane	: perange	8. Lumrah	: biasa
2. Minangka	: kanggo	9. Kasektene	: kakuwatane
3. Bebungah	: hadiah	10. Pageblug	: musibah
4. Jumeneng	: ngadeg/ dadi	11. Ditundhung	: diusir
5. Disujanani	: dicurigai	12. Muntab	: nesu
6. Pasuwitane	: anggone ngabdi	13. Mburu	: nggoleki
7. Kondang	: misuwur, terkenal		

Nama	:	
Kelas	:	
No. Absen	:	

Identitas

1. Judul : Cerita Legendha
2. Mapel : Bahasa Jawa
3. Kelas : VIII/Gasal
4. Waktu : 2 x 30 Menit
5. KD : 3.3 Memahami teks legendha/asal-usul
6. Indikator : 3.3.1 **Menganalisis** kata-kata sulit teks legenda.
3.3.2 **Menguraikan** jawaban atas pertanyaan sesuai dengan isi teks
3.3.3 **Menganalisis** pokok-pokok isi legenda
7. Aspek penilaian : Pengetahuan
8. Langkah Kegiatan : 1. Siswa membaca materi tentang cerita legenda “Asal-usul Kutha Magelang”
2. Siswa menjawab pertanyaan sesuai isi teks

Pandom Pasinaon

1. Wacanen Lembar Kerja Peserta didik iki kanthi permati!
2. Garapen ayahan miturut pituduhe!
3. Yen durung mudheng, matura marang gurumu lumantar Whatshap

Piranti utawa sarana sing dibutuhake

-Teks legendha “Asal-Usul Kutha Magelang”

Pasinaon (Analisis tembung-tembung Angel)

- I. Isenana ceceg-ceceg ing ngisor iki kanthi milih tembung ing sisih tengen!

No	Ukara	Tembung	
1	Amarga aku munggah kelas, aku entuk Saka ibu.	A	Pagebluk
2	Para tamu undangan kasuwun sekedap kagem nglagokaken “Indonesia Raya”.	B	Bebungah
3	Ing masa Iki awakdhewe kudu bisa njaga dhiri kanthi nerapaken 3M.	C	Jumeneng
4	Ramawija Kidang kencana nganti tengahing alas.	D	Kondang
5	Gethuk minangka jajanan tradisional kang saendenging Nusantara.	E	Mburu

		F	Lumrah
--	--	---	--------

II. Pitakonan-pitakonan ing ngisor iki wangsulana kanthi pratitis!

1. Kepiye watak paraga kang ana ing legendha “Asal-usul Kutha Magelang?
2. Coba jlentrehna asale tembung magelang?
3. Jlentrehna latar cerita teks legenda kasebut?
4. Jlentrehna alur kang ana cerita legenda “Asal-usul Kutha Magelang ?
5. Jlentrehna pokok-pokok crita legenda ana ing saperangan ukara?

Wangsulan

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Identitas

Judul : Cerita Legendha

Mapel : Bahasa Jawa

Kelas : VIII/ Gasal

Waktu : 2 x30 menit

Kompetensi Dasar: : 4.1 Menceritakan kembali isi teks legendha dengan ragam krama

Indikator : 4.1 Menceritakan kembali isi teks legendha dengan ragam krama

Aspek penilaian : Ketrampilan

Langkah Kegiatan : 1. Siswa membaca materi tentang cerita legendha dengan judul “Asal-Usul Kutha Magelang”

2. Siswa menceritakan kembali isi teks legendha dengan ragam krama

Pandom Pasinaon

1. Wacanen teks legendha kanthi irah-irahan “Asal-Usul Kutha Magelang” kanthi permati!
2. Tulisna bakuning ukara/ ide pokok saben paragraph!
3. Critakake maneh nganggo basa krama teks legendha kasebut!
4. Gawe rekaman ana ing aplikasi podcast banjur menawa wis rampung di kirim ana ing link https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScfgZkRLbI0sWQ-IMguHEJe4ptw-33rUR0-762ITKzTZc7WvQ/viewform?usp=sf_link!

Piranti utawa sarana sing dibutuhake

Teks legendha “Asal-Usul Kutha Magelang”

Pasinaon (Nyritakake maneh isi carita legendha “Asal-Usul Kutha Magelang” kanthi tulisan banjur direkam)

1. Ceritakna maneh cerita legendha Asal-Usul Kutha Magelang kanthi nggawa basa krama!

Wangsulan

LAMPIRAN 1 (EVALUASI)

ASAL-USUL GUNUNG TIDAR



Sumber: <http://gg.gg/v0f8v>

Ing tlatah Magelang ana sawijining bkit kang mapan ing satengahing kutha. Bukit iku kawentar amarga dadi papan pelatihan para TNI AD. Bukit iku uga dadi icon kutha Magelang. Bukit iku dikenal kanthi jeneng Gunung Tidar. Miturut critane, Gunung Tidar iki dadi pusering Pulo Jawa.

Ing jaman biyen nalika Bumi Jawa Dwipa isih awujud alas gung liwang liwung, ora ana uwong kang wani mapan ing kana. Saperangan tlatah iku isih dikuwasani dening para lelembut. Ujare, Tanah Jawa kang madeg ing satengahing laut iku gampang oleng yen kena ombak laut kang gedhe. Pramila para dewata gage-gage golek cara kanggo ngatasi perkara iku.

Para dewa banjur ngrembug perkara iku, kepiye carane supaya Tanah Jawa iki bisa anteng, bakoh, kukuh ora oleng yen kena ombak samodra. Ana saperangan dewa lan wadyabalane kang diutus kanggo marani Tanah Jawa sisih kulon, nanging Tanah Jawa malah abot sisih amarga kang dienggoni mung sisih kulon. Supaya ora njomplang banjur para Dewa diutus ngenggoni sisih wetan, nanging usaha iki mung muspra.

Para Dewa banjur golek cara liya yaiku nancepake paku raksasa ing tengah-tengah pulo Jawa. Paku kasebut awujud Gunung Tidar. Sawise paku iku temencep, Pulo Jawa anteng yen kena ombaking samodra.

Miturut kawigatenan masyarakat, Gunung Tidar iku mulane mung dadi omahe para jin lan setan. Panggedhe saka para jin lan setan iku jenenge Kiai Semar. Nanging Kiai Semar iki ora padha karo paraga Semar ing pewayangan. Kiai Semar penunggu Gunung Tidar iki kawentar medeni, nggegirisi lan culika. Saben ana manungsa kang nyoba kanggo manggon ana ing kono, Kiai Semar dhawuhi para anak buahe kang awujud raksasa lan gendruwo kanggo merjaya manungsa iku.

Ana ing sawijining dina, ana sawijining ksatria kang asale saka Turki kang jenenge Syekh Subakir. Ksatria kasebut kepengin ngresiki dhedhemit kang mbaureksa Gunung Tidar. lelampahan Syekh Subakir dikancani Syekh Jangkung lan pitung pasang manungsa liyane. Ancase kanggo manggon ing Gunung Tidar supaya bisa dadi papan panggonan kang gemah ripah loh jinawi.

Mireng kabar iku, Kiai Semar murka. Ora ana kang slamet kajaba Syekh Subakir amarga panjenengane sekti, sabar lan soleh. Syekh Subakir banjur nglakoni tapa suwene 40 dina 40 wengi, banjur panjenengane nemoni Kiai Semar.

“Hai Ki Sanak, wani-wanine kowe manggoni tlatah kekuwasaanku. Sapa sejatine kowe? Apa karepmu?” pocape Kiai Semar.

“Adhuh dhuh paguwasa Gunung Tidar, ngertia jenengku Syekh Bakir, asalku saka Turki. Aku mara ing kene amarga aku pengin mbuka tlatah kene kanggo papan panggonan manungsa. Aku lan para kadangkmu arep manggon ing tlatah kene.” Wangsulane Syekh Bakir.

“Apa kowe ora ngerti, tlatah kene wis dadi kekuwasaanku. Sapa wae ora oleh manggon ing kene. Yen ora nggateke apa sing tak ujarke, aku bakal ngutus wadyabalaku kanggo numpes para manungsa tanpa sisa!” ujar Kiai Semar.

“Hei sing sapa wae ngaku dadi penunggune Gunung Tidar, apa kowe ora ngerti yen sapa wae makhluk ing donya iki ora ana kang bisa ngalahake kekuwatane Gusti Allah kang akarya jagad. Allah iku nyiptakake manungsa kanggo njaga lan ngrawat jagad raya iki, ora kanggo nguwasani lan tumindak dagsiya.”

“Hei manungsa, sadurunge aku tansaya murka, lungaa saka kene. Cukup dingerteni bilih tlatah iki wis dadi duweku, aja kumawani kanggo ngrampas apa sing dadi panduweku!!!”

Mireng ancaman saka Kyai Semar, Syekh Subakir ngalah, nanging ora ateges kalah. Kosok baline, Syekh Subakir bali kanthi nyiapake cara kanggo ngalahake Kyai Semar. Satekane Syekh Subakir tekan Negara Turki, panjenengane njupuk tombak kang aran Tombak Kiai Panjang. Panjenengane uga nyiapake maewu-ewu manungsa kang arep dijak mbukak tlatah iku.

Sawise tekan ing Tidar, saperangan manungsa kang dijak dening Syekh Subakir manggon ing sawetan Gunung Tidar, tlatah kono nganti saiki disebut Desa Trunan, saka tembung “Turunan” Syekh Subakir.

Syekh Subakir banjur tindak tumuju puncak Gunung Tidar. Tombak pusaka Kiai Panjang ditancepke ing puncak Gunung Tidar kanggo tolak balak. Ora let suwe, tombak mau menehi hawa panas kang ora kaya adate. Kyai Semar lan wadyabalane kepanasen, mlayu sipat kuping ninggalake puncak Gunung Tidar. Ana sing mlayu tekan Gunung Merapi, ana kang mlayu nganti alas roban, lan ing Gunung Srandil.

Tombak Kiai Panjang iku isih ana nganti saiki lan isih dijaga dening masyarakat. Malah nganti saiki ana makam minangka pangeling-eling Syekh Subakir ing puncak Gunung Tidar lan dijenengi Makam Tombak Kyai Panjang. Kanthi anane tombak sakti iku, pramila tlatah Tidar dadi aman saka kekuatan jin. Syekh Subakir mboyong para kadange kanggo manggon ing tlatah Tidar.

<http://kedaiceritasenja.blogspot.com/2017/04/gunung-tidar-lan-tombak-kyai-panjang.html>

No	Tembung Angel	Tegese
1	tlatah	wewengkon
2	pusering	underan
3	Gung liwang-liwung	alas gedhe banget
4	Saperangan	bagian
5	wadyabala	prajurit
6	muspra	tanpa tanja/piguna
7	Kawentar	misuwur/terkenal
8	raseksa	buta
9	Merjaya	Ngalahake, merjaya
10	ancas	tujuan
11	Gemah ripah loh jinawi	subur
12	Murka	nesu
13	Sipat kuping	Mlayune banter banget

A. Pandom (Analisis tembung-tembung Angel)

Isenana ceceg-ceceg ing ngisor iki kanthi milih tembung ing sisih tengen!

No	Ukara	Tembung	
1	Negara Indonesia kawentar kanthi ajejuluk negara....awit apa wae kang ditandur mesti thukul.	A	Merjaya
2	Manungsa urip ing ngalam donya mung saderma duwe...kanggo ngibadah lan tetulung marang sapatadha-padha..	B	gemah Ripah loh jinawi
3	Negara Indonesia mardika ing tahun 1945 lan kasil....negara sekutu.	C	Muspra
4	Kota Sorong kui isih....saka negara Indonesia kang ana iring wetan.	D	kondang
5	Menawa dhewe saben dina ngibadah ananging isih duwe sipat iri marang liyan ateges ngibadah dhewe dadi.....	E	saperangan
		F	ancas

B. Mangsuli pitakonan kang ana gegayutan karo isi crita legenda!

1. “Apa kowe ora ngerti, tlatah kene wis dadi kekuwasaanku. Sapa wae ora oleh manggon ing kene. Yen ora nggateke apa sing tak ujarke, aku bakal ngutus wadyabalaku kanggo numpes para manungsa tanpa sisa!” ujar Kiai Semar.

Saka pethikan crita kasebut coba diandharake watak Kiai Semar!

2. Mireng ancaman saka Kyai Semar, Syekh Subakir ngalah, nanging ora ateges kalah. Kosok baline, Syekh Subakir bali kanthi nyiapake cara kanggo ngalahake Kyai Semar. Satekane Syekh Subakir tekan Negara Turki, panjenengane njupuk tombak kang aran Tombak Kiai Panjang. Panjenengane uga nyiapake maewu-ewu manungsa kang arep dijak mbukak tlatah iku.

Coba kanthi pethikan teks cerita kasebut andharna watak saka Syekh Subakir?

3. “Hei manungsa, sadurunge aku tansaya murka, lungaa saka kene. Cukup dingerteni bilih tlatah iki wis dadi duweku, aja kumawani kanggo ngrampas apa sing dadi panduweku!”ujar Kiai Semar

Paraga kaperang dadi maneka warna, saka pethikan teks cerita kasebut bisa dijipuk dudutan menawa Kiai semar kalebu paraga?

4. Jlentrehna alur kang ana ing sajroning cerita!

5. Jlentrehna gagasan pokok cerita kang ana ing paragraf kapisan?

Wangsulan :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

C. Critakna maneh maneh isi crita adhedahasar pokok cerita!

Wangsulan:

LAMPIRAN 2

KUNCI JAWABAN

a. Analisis tembung angel

1. B
2. F
3. A
4. E
5. C

b. Mangsuli pitakonan (kata kunci)

1. Dur angkara
2. Sabar
3. Antagonis
4. Campuran
5. Gunung Tidar mapan ing tengah kutha magelang

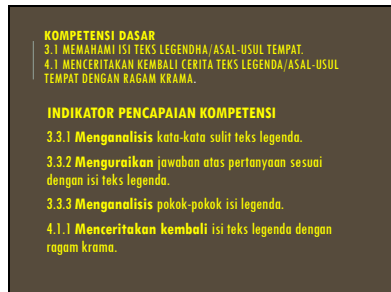
c. Nyritakake maneh crita legendha

Gunung Tidar menika papanipun wonten ing tengahing kutha Magelang. Ing zaman rumiyin tanah Jawa isih sepen awujud alas gung liwang liwung. Tlatah menika dipunkuwasani dening para lembut. Tanah jawa ingkang madeg ing tengahing laut menika gampil oleng menawi kenging ombaking laut. Pramila para dewa pados cara supados tanah jawa saged bakoh. Para dewa lajeng pados cara kangge ngatasi supados mboten oleng, inggih menika kanthi nancepake paku raksasa ing tengah-tengahing pulo Jawa. Paku kasebut awujud Gunung Tidar. Sasampunipun paku temencep. Mila Pulo Jawa dados anteng. Miturut kawigaten masyarakat, Gunung Tidar dados papan panggenanipun para Jin. Panguasa para jin inggih menika Kiai Semar. Sawijining dinten ksatria saking Turki asmanipun Syekh Subakir badhe ngresiki dhedhemit ing Gunung Tidar. Mireng kabar menawai Syekh Subakir badhe ngresiki dhedhemit, mila Kiai Semar muring. Syekh Subakir lan Kiai Semar pada padudon. Syekh Subakir nyiapaken cara kangge ngalahaken Kiai Semar, kanthi nancepake tombak Kiai Panjang ing puncak Gunung Tidar kangge tolak balak. Sasampunipun tombak Kiai Panjang dipuntancepaken, hawa ing Gunung Tidar dados benter, pramila Kiai Semar lan para Jin sami mlajar sipat kuping kesah wonten ing Gunung Merapi, alas roban lan Gunung Srandil. Tombak Kiai Panjang ngantos sakniki tasih dipunjagi dening masyarakat, lan kangge pangeling-eling Syekh Subakir ing puncak gunung Tidar lan dipunjenengi Makam Tombak Kyai Panjang. Kanthi wontenipun tombak menika, tlatah Tidar dados aman saking kekuawatan jin.

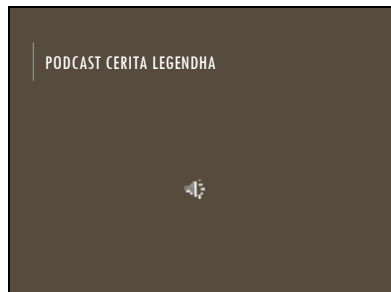
Slide 1



Slide 2



Slide 3



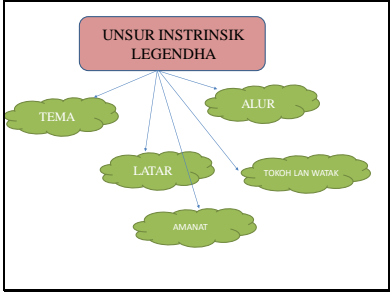
Slide 4



Slide 5



Slide 6



Slide 7

TEMA

Inti utawi dhasar cerita

Tuladhanipun :
Tema Pariwisata, Tema Katresnan, lsp.

Slide 8

ALUR

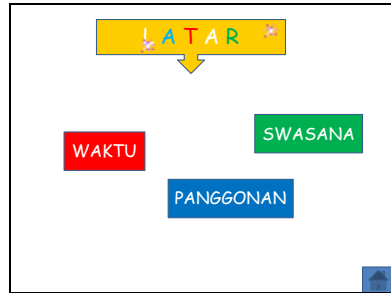
- Yaiku rerencening prastawa ana ing cerita
- Trap-strap alur :
 - a. Eksposis (panepangan lakon wonten ing cariyos)
 - b. Panjentrehan kadadeyan
 - c. Tumuju ing konflik
 - d. Puncak konflik
 - e. Rerampungan

Slide 9

The diagram shows a text block on the left with five blue arrows pointing to specific sections on the right. The arrows are labeled as follows:

- ➔ PITEPANGAN
- ➔ PANJENTREHING KADADEYAN
- ➔ TUMUJU PREKARA
- ➔ PUNCAK PREKARA
- ➔ RERAMPUNGAN

Slide 10




Slide 11

WEKTU SWASANA

Sawijining dina nalika dibeveke lagi nibebedhak ing wana damadukan ana swara wong wedek lagi pada geyon cekikikan. Bangor digoleki, jebak ana saperangan widadari kang lagi pada adus ana ing sendang sakngisore grojogan.

Panggongan



Slide 12

PARAGA LAN WATAK

- ❖ Paraga : pawongan kang ana ing sajroning cerita.
- ❖ Watak : sifat/ karakter paraga

Slide 16

**TEHNIK NYRITAKE MANEH ISI
CERITA LEGENDHA**

- Maca sakabehe wacan kanthi permati
- Nyatet sapa wae paraga kang ana ing crita
- Nyatet latar/ setting crita
- Nemokake alur crita
- Nemtokake gagasan pokok ing saben paragraf

Slide 17

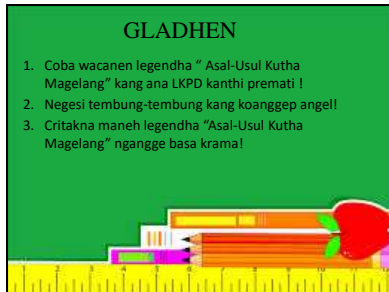
Pokok paragraf

- **Paragraf 1**
Ana salah sawijining jejak kang kawentar sekta mandraguna
- **Paragraf 2**
Jaka tarub weruh widadari adus ana ing ngisor grojogan sekar langit, banjur ngumpetke salah sijine slendang widadari.
- **Paragraf 3**
Jaka tarub rabi karo widadari lan duwe anak
- **Paragraf 4**
Jaka tarub nglanggar janji
- **Paragraf 5**
Nawangwulan nesu banjur bali ing kahyangan

Slide 18

GLADHEN

1. Coba wacanen legendha "Asal-Usul Kutha Magelang" kang ana LKPD kanthi permati!
2. Negesi tembung-tembung kang koanggep angell!
3. Critakna maneh legendha "Asal-Usul Kutha Magelang" ngangge basa krama!



Slide 19

