



PPG | Pendidikan  
Profesi  
Guru  
**prajabatan**

**MERDEKA  
BELAJAR**



# Modul Ajar Bahasa Jawa

Disusun dening: Ahmad Baharuddin Zein, S.Pd.

## MODUL AJAR BAHASA JAWA MENULIS TEMBANG GAMBUH

INFORMASI UMUM	
Penyusun	Ahmad Baharuddin Zein
Nama Sekolah	SMPN 5 Semarang
Tahun Penyusunan	2023/2024
Fase/Kelas	D/VII
Alokasi Waktu	1 x pertemuan (2 JP)
Kompetensi Awal/Prasyarat	<b>Menulis</b>  Peserta didik menguasai kosakata bahasa Jawa dan mempunyai kemampuan dasar menulis teks non-sastra.
Profil Pelajar Pancasila	Bernalar kritis, kreatif, gotong royong, berakhlak mulia, dan mandiri.
Sarana dan Prasarana <ul style="list-style-type: none"> <li>Alat</li> <li>Sumber Ajar</li> <li>Media Pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>LCD</li> <li>Proyektor</li> <li>Buku Mardika Basa lan Sastra Jawa Kelas VII</li> <li><i>Bausastra Jawa Poerwardaminto Online (TPACK)</i></li> <li><a href="http://www.sastra.org/leksikon">www.sastra.org/leksikon</a></li> <li><i>Power Point</i> <a href="https://drive.google.com/drive/folders/12DvunTPOIkw6ojGZDuk_Z77sc7SNz7ao">https://drive.google.com/drive/folders/12DvunTPOIkw6ojGZDuk_Z77sc7SNz7ao</a></li> <li><i>Video Tembang Gambuh (TPACK)</i> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=sKpLbrysPSg">https://www.youtube.com/watch?v=sKpLbrysPSg</a></li> <li><i>Kahoot (TPACK)</i> <a href="https://create.kahoot.it/details/06cac42e-fe1a-4315-8d07-8572eb9671dc">https://create.kahoot.it/details/06cac42e-fe1a-4315-8d07-8572eb9671dc</a></li> </ul>
Target Peserta Didik	Reguler/Umum
Model Pembelajaran	<i>Project Based Learning</i>
Moda Pembelajaran	Luring/Tatap Muka
Elemen	Menulis
Pemetaan	Gaya Belajar
Diferensiasi	<b>Proses dan Produk</b>

<b>Capaian Pembelajaran</b>	Peserta didik mampu menulis informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan, atau pesan yang akurat dari teks sastra misalnya; <i>tembang macapat</i> /parikan/wangsalan/cangkriman/cerita wayang epos Ramayana atau lainnya) dalam bentuk audiovisual dan aural.
<b>KOMPONEN INTI</b>	
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<p>Tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran ini adalah sebagai berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu <b>menjelaskan</b> aturan dalam <i>tembang macapat</i>. (C3)</li> <li>• Peserta didik mampu <b>mengreasikan</b> kata bahasa Jawa sehari-hari untuk membangun penulisan <i>tembang</i>. (C6)</li> <li>• Peserta didik mampu <b>menyusun</b> ide dan perasaan mereka dalam bentuk teks <i>tembang Gambuh</i> dengan tema “<i>bekti marang wong tuwa, paseduluran, kekancan, jujur, lsp.</i>” secara <b>bergotong royong</b>. (C6)</li> </ul>
<b>Pemahaman Bermakna</b>	<p>Manfaat yang akan peserta didik terima setelah mempelajari materi ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemahaman seputar jenis dan aturan penulisan <i>tembang Gambuh</i>.</li> <li>• Pengalaman mengekspresikan ide, gagasan dan perasaan dalam bentuk <i>tembang macapat Gambuh</i>.</li> </ul>
<b>Pertanyaan Pemantik</b>	<p>Pertanyaan dasarnya adalah sebagai berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Apa itu tembang macapat?</i></li> <li>• <i>Nalika jaman SD, sapa sing tau nulis tembang macapat?</i></li> <li>• <i>Tembang apa sing tau kotulis?</i></li> <li>• <i>Awakmu nulis tembang merga apa? Tugas, melu lomba utawa kakarepane dhewe?</i></li> </ul>
<b>KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>	
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> <li>2. Guru menanyakan kabar kepada peserta didik. (<b>Pembelajaran Berpihak Kepada Peserta Didik</b>)</li> <li>3. Peserta didik memimpin doa sebelum memulai pembelajaran. (<b>Implementasi Profil</b></li> </ol>	

### **Pelajar Pancasila: beriman dan bertaqwa)**

4. Guru memeriksa kehadiran peserta didik. **(Pembelajaran Berpihak Kepada Peserta Didik)**
5. Guru mengingatkan kembali informasi yang telah disampaikan sebelumnya.
6. Peserta didik menerima informasi mengenai materi, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran.
7. Guru memberikan pertanyaan pemantik mengenai “*tembang macapat*”. **(Pembelajaran Berpihak Kepada Peserta Didik)**
8. Guru melakukan asesmen awal dengan menggunakan platform **Kahoot** untuk mengetahui kesiapan belajar peserta didik. **(TPACK)**

<https://create.kahoot.it/details/06cac42e-fe1a-4315-8d07-8572eb9671dc>



### **Kegiatan Inti**

#### ***Menentukan Pertanyaan Mendasar***

1. Guru berdiskusi bersama peserta didik terkait hal yang perlu diperhatikan dalam menulis *tembang macapat*. **(Pembelajaran Berpihak Kepada Peserta Didik)**
2. Peserta didik menanggapi pertanyaan mendasar. **(Pembelajaran Berpihak Kepada Peserta Didik)**
3. Guru menerapkan membaca indah, peserta didik mengamati *guru lagu*, *guru gatra* dan *guru wilangan*!

*Sekar Gambuh ping catur,*

*kang cinatur polah kang kalantur,*

*tanpa tutur katula-tula katali,*

*kadaluwarsa katutuh,*

*kapatuh pan dadi awon.*

4. Peserta didik memberikan tanggapan terhadap pertanyaan-pertanyaan mendasar mengenai aturan pada penulisan *tembang macapat*. (**Pembelajaran Berpihak Kepada Peserta Didik**)

### ***Desain Perencanaan Proyek***

1. Guru memberikan gambaran tujuan akhir dari materi.
2. Guru memberikan gambaran mengenai elemen, proyek yang akan dilaksanakan, dan pemetaan kelompok berdasar pada gaya belajarnya. (**Pembelajaran Berdiferensiasi**)
3. Peserta didik menerima informasi terkait materi menulis *Tembang Gambuh* dengan mengamati PPT yang ditampilkan di depan kelas. (**TPACK**)

[https://drive.google.com/drive/folders/12DvunTPOIkw6ojGZDuk\\_Z77sc7SNz7ao](https://drive.google.com/drive/folders/12DvunTPOIkw6ojGZDuk_Z77sc7SNz7ao)



4. Guru memberikan gambaran mengenai cara menulis *tembang macapat* baik dan benar.
5. Guru memberikan pilihan tema untuk dijadikan *tembang macapat*, yaitu “*bekti marang wong tuwa, paseduluran, kekancan, jujur, lsp.*” (**Kontekstual**)
6. Guru memberikan ketentuan penilaian pada teks *tembang Gambuh* yang dibuat peserta didik.
7. Peserta didik membentuk kelompok sesuai dengan gaya belajarnya. (**Audiovisual, Visual dan Kinestetik**).

Kelompok	Gaya Belajar	Jumlah Peserta Didik
1	Audiovisual	8
2	Visual	6
3	Visual	7
4	Kinestetik	6
5	Kinestetik	7

8. Peserta didik dapat menyajikan hasil tulisan atau produknya melalui demonstrasi secara langsung di depan kelas, membuat poster, rekaman, atau video. **(Diferensiasi Produk).**

### ***Menyusun Jadwal***

1. Guru memberikan penawaran kepada peserta didik mengenai penyelesaian produk.
2. Peserta didik berdiskusi terhadap penawaran waktu untuk menyelesaikan produk.
3. Guru dan peserta didik menyepakati waktu penyelesaian pembuatan hasil produk menulis *tembang macapat*. **(Pembelajaran Berpihak Kepada Peserta Didik)**

### ***Monitoring Keaktifan Perkembangan Proyek***

1. Peserta didik berkumpul sesuai dengan kelompoknya (Audiovisual, Visual, dan Kinestetik). **(Pembelajaran Berdiferensiasi)**
2. Peserta didik menyepakati karya yang akan disajikan bersama kelompoknya. **(Implementasi Profil Pelajar Pancasila: berakhlak mulia)**
3. Peserta didik bersama kelompoknya mencari ide, data dan informasi yang dibutuhkan untuk membuat teks *tembang macapat* bersama kelompoknya.
4. Peserta didik bersama kelompoknya secara mandiri, kreatif dan gotong royong mengolah ide, data serta informasi yang diperoleh ke dalam bentuk teks *tembang macapat*. **(Implementasi Profil Pelajar Pancasila: mandiri, kreatif dan gotong royong)**
5. Guru memantau proses diskusi dan memberikan arahan kepada kelompok yang membutuhkan. **(Pembelajaran Berpihak Kepada Peserta Didik)**
6. Guru memberikan pengarahan kepada peserta didik yang kurang tertib dan tidak membantu kelompoknya. **(Pembelajaran Berpihak Kepada Peserta Didik)**

### ***Uji Hasil***

1. Peserta didik dengan **kelompok kinestetik** menyajikan hasil teks *tembang macapat* dengan cara memeragakan membaca indah berantai dengan tema "Bekti Marang Wong Tuwa" serta menjelaskan isinya. **(Diferensiasi Produk)**

2. Peserta didik dari kelompok lain memberikan tanggapan terhadap peserta didik yang melaksanakan presentasi.
3. Peserta didik dengan **kelompok Visual 1** menyajikan hasil teks *tembang macapat* dengan cara menampilkan poster digital melalui layer LCD dengan tema “Paseduluran” serta menjelaskan isinya. **(Diferensiasi Produk)**
4. Peserta didik dari kelompok lain memberikan tanggapan terhadap peserta didik yang melaksanakan presentasi.
5. Peserta didik dengan **kelompok Visual 2** menyajikan hasil teks *tembang macapat* dengan cara menampilkan poster konvensional dari kertas karton dengan tema “Jujur” serta menjelaskan isinya. **(Diferensiasi Produk)**
6. Peserta didik dari kelompok lain memberikan tanggapan terhadap peserta didik yang melaksanakan presentasi.
7. Peserta didik yang belum mendapat kesempatan menyajikan hasil, diberi waktu menyajikan dipertemuan berikutnya.

#### ***Evaluasi Pengalaman Belajar***

1. Guru memberikan umpan balik terhadap presentasi karya peserta didik. **(Pembelajaran Berpihak Kepada Peserta Didik)**
2. Peserta didik menyampaikan pendapat tentang kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran.
7. Guru berdiskusi dengan peserta didik terkait kendala yang dialami saat menulis *tembang macapat* dan membuat karya yang dihasilkan. **(Pembelajaran Berpihak Kepada Peserta Didik)**
3. Guru mengintruksikan mengenai *tembang Gambuh* yang sudah dibuat untuk dilagukan dipertemuan berikutnya.

#### **Kegiatan Penutup**

1. Peserta didik menyampaikan simpulan dari kegiatan pembelajaran.
2. Guru dan peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama-sama. **(Implementasi Profil Pelajar Pancasila: beriman dan bertaqwa serta berakhlak**



mulia)

3. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.

### Refleksi Guru

Guru meminta peserta didik memberikan pendapatnya terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan atau mengintropeksi KBM yang telah dilakukan, seperti materi yang dipelajari atau terkait metode pembelajaran yang digunakan di kelas.

### Refleksi Peserta Didik

Guru memberikan tanggapan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, seperti keaktifan peserta didik, kemampuan dalam memecahkan masalah, dan lain sebagainya sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

### Asesmen

Jenis	Bentuk
<b>Diagnostik</b> (Asesmen sebelum pembelajaran)	Asesmen dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan seputar pengetahuan dan pengalaman peserta didik terkait pengertian dan jenis <i>tembang macapat</i> .
<b>Formatif</b> (Asesmen selama pembelajaran: penilaian proses, observasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan)	Asesmen formatif dalam pembelajaran ini menjawab pertanyaan seputar <b><i>Tembang Gambuh</i></b> melalui <b><i>Platform Kahoot</i></b> , serta keaktifan peserta didik untuk memberikan tanggapan terhadap kelompok lain yang disajikan. <a href="https://create.kahoot.it/details/06cac42e-fe1a-4315-8d07-8572eb9671dc">https://create.kahoot.it/details/06cac42e-fe1a-4315-8d07-8572eb9671dc</a>
<b>Sumatif</b> (Asesmen pada akhir proses pembelajaran)	Asesmen sumatif dalam pembelajaran ini berupa hasil menulis <b><i>Tembang Gambuh</i></b> sesuai dengan gaya belajar peserta didik yang dikumpulkan melalui <b><i>google drive</i></b> . <a href="https://drive.google.com/drive/folders/1eJvxxZEeLhCW_p5avkZqe-38P4LCiR4O?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/1eJvxxZEeLhCW_p5avkZqe-38P4LCiR4O?usp=sharing</a>

### Remidial

1. Remedial akan diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran.
2. Remedial diberikan dalam bentuk pengulangan materi sesuai kebutuhan dan asesmen.



### Pengayaan

1. Pengayaan dilakukan pada peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran.
2. Pengayaan diberikan dalam bentuk materi seputar pengembangan ide, gagasan dan pendapat dalam bentuk *tembang macapat*.

### Rencana Tindak Lanjut

1. Melakukan observasi lebih lanjut untuk mengetahui karakteristik peserta didik.
2. Melakukan validasi terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan.
3. Melakukan rencana perbaikan dari penerapan metode yang telah dilaksanakan.
4. Memberikan pelatihan yang intens dalam pelatihan digital supaya peserta didik semakin mahir dalam menggunakan platform Kahoot.

### Daftar Pustaka

1. Kustini. 2022. *Medali (Sarana Belajar Berprestasi)*. Surakarta. Indonesia Jaya.
2. Poerwadarminto. 1939. *Bausastra Jawa*.
3. Setyawati, Galuh Lany. 2022. *Buku Pendamping Pembelajaran SMP/MTs Kelas 1b*. Surakarta. Putra Nugraha.
4. Setyawati, Galuh Lany. 2023. *Zamrud Buku Pendamping Pembelajaran SMP/MTs Kelas VII*. Surakarta. Putra Nugraha.
5. Tukijo Dkk. 2022. *Mardika Basa lan Sastra Jawa Kelas VII*. Jakarta. Penerbit Erlangga.
6. [www.sastra.org/leksikon](http://www.sastra.org/leksikon)

Semarang, 10 Juni 2024

Guru Pamong



Wirawati Setya Novitasari, S.Pd.  
NIP 198311172009032008

Mahasiswa



Ahmad Baharuddin Zein  
NIM 2398011398



## LAMPIRAN 1

### MATERI *TEMBANG GAMBUE*

Sekar *Gambue* ping catur,  
kang cinatur polah kang kalantur,  
tanpa tutur katula-tula katali,  
kadaluwarsa katutuh,  
kapatuh pan dadi awon.

*Tembang Gambue* ing dhuwur nggambarake panguripane manungsa ing bebrayan agung. *Tembang* iki nduweni watak semanak lan rumaket. Mula pas menawa kanggo medhar piwulang ing urip bebrayan amrih cocog nindakake laku utama. Kang wigati para siswa bisa ndudut piwulang luhur kang prelu dituladhani kanggo sangu urip wektu saiki lan ing tembe mburine.

Kepriye wujud lan isine *tembang Gambue* kasebut? Piwulang apa bae kang bisa didudut lan dituladhani saka *tembang* kasebut? Kepriye gegayutane isi *tembang* karo kahanan jamane? Kabeh iku kababar kanthi mardika ing kaca candhake. Aja lali sadurunge sinau, ayo padha dedonga muga anggonmu sinau bisa lancar.

#### A. Nyemak Teks *Tembang Gambue Gambue*

##### Pada 1

Sekar *Gambue* ping catur,  
kang cinatur polah kang kalantur,  
tanpa tutur katula-tula katali,  
kadaluwarsa katutuh,  
kapatuh pan dadi awon.

#### Bausastra

*Gambue* : kulina

catur : papat

polah : obahing awak/badan

kalantur : kebanjur-banjur, bablas

tutur : kandha, gunem, pitutur

katula-tula katali : nemahi cilaka kang terus-terusan

kadaluwarsa : kadhung kebacut

katutuh : tindak kang kebacut luput

kapatuh : dadi pakulinan

awon : elek

## **Pada 2**

Aja nganti kebanjur,

Sabarang polah kang nora jujur

Yen kebanjur sayekti kojur tan becik,

becik ngupayaa iku,

pitutur ingkang sayektos.

## **Pada 3**

Tutur bener puniku,

sayektine apantes tiniru,

nadyan metu saking wong sudra papeki,

lamun becik nggone muruk,

iku pantes sira anggo.

## **Pada 4**

Ana pocapanipun.

adiguna adigang adigung,

pan adigang kidang adigung pan esthi,

adiguna ula iku, telu pisan mati sampyoh.

## **Pada 5**

Sikidang ambegipun,

angandelken kebat lumpatipun,

pan si gajah ngandelaken gung ainggil,

ula ngandelaken iku,

mandine kalamun nyokot.

### **Pada 6**

Iku upaminipun,  
aja ngandelaken sira iku,  
suteng nata iya sapa kumawani,  
iku ambege wong digung,  
ing wasana dadi asor.

### **Pada 7**

Adiguna puniku,  
angandelken kapinteranipun,  
samubarang kabisan dipundhuweki,  
sapa bisa kaya ingsun,  
toging prana nora enjoh.

### **Pada 8**

Ambeg adigang iku,  
angungasaken kasuranipun,  
para tantang candhala anyenyampahi,  
tinemenan ora pecus,  
satemah dadi geguyon.

### **(Serat Wulangreh)**

### **Pangikete *Tembang Macapat***

*Tembang macapat Gambuh* kaiket dening guru gatra, guru lagu lan guru wilangan. Pangikete *tembang* kasebut minangka gawa guru laguna waton (tatanan) jalaran dadi pathokan kang ora kena diowah-owah. Upamane guru gatra *tembang Gambuh* iku ana 5 ora kena diowahi dadi 4 utawa 6. Kalebu guru lagu lan wilangane.

Guru lagune u, u, i, u, o. Tegese gatra kapisan kudu dipungkasi nganggo swara (vokal)/u, gatra kapindho dipungkasi swara/u, lan gatra-gatra sabanjure uga kaya mangkono.

#### **1. Guru Gatra**

Guru gatra iku cacahing larikan/baris saben *satembang* wutuh. *Tembang Gambuh* Guru gatrane ana 5, tegese saben sapada (bait) ana 5 gatra (larik).

## 2. Guru Wilangan

Dene guru wilangan yaiku cacahing wanda saben gatra/larik. Guru wilangane *tembang Gambuh* yaiku 7, 10, 12, 8, 8. Tegese cacahing wanda saben sapada beda-beda. Gatra sepisan dumadi saka 7 wanda. Gatra kapindho dumadi saka 10 wanda, lan gatra-gatra sabanjure uga mangkono.

## 3. Guru Lagu

Guru lagu yaiku tibaning swara (dhong dhing) ing pungkasan gatra. Tegese swara /a/, /i/, /u/, /e/, /o/ kang ana pungkasan (mburi dhewe) gatra. Guru lagune *tembang Gambuh* yaiku u/u/i/u/o.

**Luwih cethane bisa disemak tabel ing ngisor iki.**

Gatra	Teks <i>Tembang Gambuh</i>	Guru Wilangan	Guru Lagu
1	Se/kar/gam/buh/ping/ca/tur	7 wilangan	u
	1/2/3/4/5/6/7		
2	kang/ci/na/tur/po/lah/kang/ka/lan/tur/	10 wilangan	u
	1/2/3/4/5/6/7/8/9/10		
3	tan/pa/tu/tur/ka/tu/la/-tu/la/ka/ta/li/	12 wilangan	i
	1/2/3/4/5/6/7/8/9/10/11/12		
4	ka/da/lu/war/sa/ka/tu/tuh/	8 wilangan	u
	1/2/3/4/5/6/7/8		
5	ka/pa/tuh/pan/da/di/a/won/	8 wilangan	o
	1/2/3/4/5/6/7/8		

### Cara Nulis *Tembang Macapat*

1. Temtokna lan tulisen ngegani gagasan apa sing arep kokgawe.
2. Temtokno *tembang* opo sing arep kokgawe, apa mijil, apa *gambuh* lan liya-liyane.
3. Tulisen guru gatra, guru wilangan lan guru lagune.
4. Gawe ukara-ukara (kalimat) kang salaras karo paugerane *tembang macapat*.
5. Titinen maneh tembung-tembunge lan ukara-ukara kang kogawe mau, kudu cocok karo paugerane *tembang* sing kogawe.
6. Intuk nggunakake basa padinan.

### **Tema Sing Bisa Didadekake *Tembang Macapat***

1. Nggolek Ilmu
2. Pitutur
3. Kekancan
4. Paseduluran
5. Jujur
6. Bakti marang wong tuwa lsp.

### **KAPUSTAKAN**

- Kamal, Nasrul. 2017. “Perancangan Iklan *Holder Apparel* melalui Media Audiovisual” dalam *JURNAL DEKAVE*, Vol. 5, No. 2. 2017.
- MGMP Basa Jawa Kota Semarang. 2022. *Mardika Basa lan Sastra Jawa Kelas VII SMP/MTs*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Setyawati, Galuh Lany. 2022. Buku Pendamping Pembelajaran SMP/MTs Kelas 1a. Surakarta. Putra Nugraha.
- Setyawati, Galuh Lany. 2023. Zamrud Buku Pendamping Pembelajaran SMP/MTs Kelas VII. Surakarta. Putra Nugraha.

## LAMPIRAN 2

### RANCANGAN ASESMEN

#### RANCANGAN ASESMEN PESERTA DIDIK

Jenis	Bentuk dan Tujuan	Pertanyaan
ASESMEN AWAL	<p><b>Bentuk:</b> Tanya jawab lisan secara acak kepada peserta didik seputar pengetahuan awal terhadap materi <i>tembang macapat</i>.</p> <p><b>Tujuan:</b> Memetakan kesiapan belajar peserta didik terhadap materi <i>tembang macapat</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Guru membaca indah dan siswa menanggapi paugeran yang ada pada tembang macapat, yaitu guru lagu, guru wilangan pada tembang Gambuh.</i></li></ul>
FORMATIF	<p><b>Bentuk:</b> Analisis contoh <i>tembang Gambuh</i>.</p> <p><b>Tujuan:</b> Mengetahui pemahaman peserta didik terhadap jenis <i>tembang</i> dan aturan <i>tembang Gambuh</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Apa wae karya sing wis digawe kelompokmu, coba jlentrehna!</i></li><li>• <i>Gawenen tembang nganggo basamu dhewe!</i></li></ul> <p><b>Tuladhane</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>Sekar Gambuh ping catur,</i></li><li>2. <i>Kang cinatur polah kang kalantur,</i></li><li>3. <i>Tanpa tutur katula-tula katali,</i></li><li>4. <i>Kadaluwarsa katutuh</i></li><li>5. <i>Kapatuh pan dadi awon.</i></li></ol>



<p><b>SUMATIF</b></p>	<p><b>Bentuk:</b> Menulis <i>tembang macapat Gambuh</i>.</p> <p><b>Tujuan:</b> Mengetahui kemampuan peserta didik dalam menulis salah satu jenis <i>tembang macapat</i>.</p>	<p><i>Gawea rong 1 pada tembang Gambuh jumbuh karo paugerane kanthi nggunakake basamu dhewe!</i></p>
-----------------------	--	--

### LAMPIRAN 3

#### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

- **Asesmen Formatif:**

<https://create.kahoot.it/details/06cac42e-fe1a-4315-8d07-8572eb9671dc>

- **Asesmen Sumatif**

Nama :

Kelas :

Angka Presensi :

---

---

**Gawea rong 1 pada *tembang Gambuh* jumbuh karo paugerane kanthi nggunakake basamu dhewe!**

Wangsulan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## LAMPIRAN 4

### FORM PENILAIAN

#### Form Penilaian Kompetensi Sikap Melalui Dinamika Kelompok

No	Nama	Disiplin	Kerja keras	Kerja sama	Kreativitas	Tanggung jawab	Skor Akhir
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							

#### Kriteria Penilaian

Kategori baik : 4-5;

Kategori sedang : 3;

Kategori kurang : 1-2

**Skor Maksimal : 25**

#### Form Penilaian Kelompok

##### Menulis *Tembang Gambuh*

No	Nama	Diksi (Kagunan Basa)	Paugeran (Guru Lagu, Wilangan, Gatra)	Ide (Tema, Keterkaitan Antar Baris)
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

6.				
----	--	--	--	--

### Kriteria Penilaian

Setiap kolom bernilai 100

### Form Asesmen Sumatif

Peserta didik mengerjakan tugas menulis *Tembang Gambuh* menurut gaya belajar.  
(*Visual, Auditori, dan Kinestetik*)

No	Aspek	Indikator Penskoran	Skor
1.	Struktur	Peserta didik membuat teks <i>tembang macapat Gambuh</i> sesuai dengan struktur <i>tembang</i> yang meliputi <i>guru gatra</i> , <i>guru lagu</i> , dan <i>guru wilangan</i> .	4
		Peserta didik membuat teks <i>tembang macapat Gambuh</i> sesuai dengan struktur <i>tembang</i> yang meliputi <i>guru gatra</i> , <i>guru lagu</i> , namun tidak menyesuaikan dengan <i>guru wilangan</i> atau salah satu dari <i>paugerannya</i> .	3
		Peserta didik membuat teks <i>tembang macapat Gambuh</i> sesuai dengan struktur <i>tembang</i> yang meliputi <i>guru gatra</i> , namun tidak menyesuaikan dengan <i>guru lagu</i> dan <i>guru wilangan</i> atau salah dua dari <i>paugerannya</i> .	2
		Peserta didik membuat teks <i>tembang macapat Gambuh</i> namun tidak sesuai dengan struktur <i>tembang</i> yang meliputi <i>guru gatra</i> , <i>guru lagu</i> , dan <i>guru wilangan</i> .	1
2.	Kebahasaan	Peserta didik membuat teks <i>tembang Gambuh</i> dengan menggunakan bahasa Jawa, <i>basa padinan</i> , dan <i>kagunan basa</i> .	4
		Peserta didik membuat teks <i>tembang Gambuh</i> dengan menggunakan bahasa Jawa, <i>basa padinan</i> , namun tidak menggunakan <i>kagunan basa</i> .	3
		Peserta didik membuat teks <i>tembang Gambuh</i> dengan menggunakan bahasa Jawa, namun tidak menggunakan <i>basa padinan</i> dan <i>kagunan basa</i> .	2

		Peserta didik membuat teks <i>tembang Gambuh</i> , namun tidak menggunakan bahasa Jawa, <i>basa padinan</i> dan <i>kagunan basa</i> .	1
3.	Tampilan	Peserta didik membuat iklan dengan menarik. Pemilihan warna background, warna tulisan, dan gambar sesuai (Visual). Intonasi dan artikulasi jelas (Auditori). Penyampaian menarik dan mudah dipahami (Kinestetik)	4
		Peserta didik membuat iklan dengan menarik. Pemilihan warna background, gambar sesuai, namun warna tulisan kurang serasi (Visual). Intonasi jelas namun artikulasi kurang jelas (Auditori). Penyampaian menarik, namun sulit dipahami (Kinestetik)	3
		Peserta didik membuat iklan dengan menarik. Pemilihan warna background dan warna tulisan kurang serasi namun gambar sesuai (Visual). Intonasi dan artikulasi kurang jelas (Auditori). Penyampaian menarik, namun tidak bisa dipahami (Kinestetik)	2
		Peserta didik membuat iklan dengan menarik. Pemilihan warna background, warna tulisan serta gambar tidak sesuai (Visual). Intonasi dan artikulasi tidak jelas (Auditori). Penyampaian tidak menarik dan tidak bisa dipahami (Kinestetik)	1

### Keterangan

$$Skor = \frac{\text{.....} \times 10}{\text{.....}} = NA$$

## LAMPIRAN 5

### KKTP

#### KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)

Deskripsi Kriteria	Kategori			
	1	2	3	4
Menunjukkan kemampuan dalam membuat kalimat sesuai dengan kaidah penulisan dan <i>titikan tembang Gambuh</i> )			√	
Menunjukkan kemampuan dalam menggunakan kosakata yang beragam lebih dari satu jenis (kosakata <i>ngoko, krama, krama inggil, basa padinan, kagunan basa</i> dsb.)		√		
Menunjukkan kemampuan dalam membuat teks <i>tembang Gambuh</i> yang menarik.				√

**Keterangan:**

*Peserta didik dianggap mencapai tujuan pembelajaran jika sudah mencapai skor 9 (7,5). Jika kurang dari 9 maka terbilang belum tuntas dalam belajar sehingga perlu mendapatkan pendampingan agar pencapaiannya dapat lebih baik.*