



LKPD

BAHASA JAWA

Materi: Cita Wayang (Perang Bratayuda) &
Ukara Tanduk/Tanggap



Kelas

VIII

Dhaftar Isi

Tujuan Pembelajaran.....	1
Tes Diagnostik	2
Brainstorming.....	2
Pituduh Umum.....	3
Bagean 1.....	3
Bagean 2.....	4
Bagean 3.....	6
Bagean 4.....	7
Tetembungan.....	10
Rujukan.....	11

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Tataean Sekolah : SMA/SMK
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Fase/Kelas : Fase D
Materi : Cerita Wayang (Perang Bharatayuda) & Ukara Tanduk/Tanggap
Kelas : VIII A
Pangaturan Wektu : 10 Menit
Kelompok :
Anggota Kelompok : 1.
2.
3.
4.

Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru(C), Peserta didik(A) Mampu mengingat(C1) watak dan sifat dari tokoh yang ada di dalam cerita wayang(B) dengan benar(D).
2. Setelah menyimak penjelasan guru(C), peserta didik(A) mampu mengidentifikasi(C2) pesan moral, serta ukara tanduk lan tanggap sajrone crita wayang perang baratayuda(B) dengan tepat(D) dan mandiri(P5).
3. Setelah memainkan game metasekerta(C), peserta didik (A) mampu mengkategorikan(C2) watak serta sifat tokoh yang ditunjukan di dalam cerita wayang perang baratayuda(B) dengan baik(D).
4. Peserta didik(A) mampu menjodohkan(C3) materi ukara tanduk lan tanggap(B) dengan baik(D), setelah memainkan game metasekerta(C).
5. Setelah menyimak penjelasan guru(C), peserta didik(A) mampu menganalisis(C4) pesan moral, serta ukara tanduk lan tanggap sajrone crita wayang perang baratayuda(B) dengan tepat(D) secara mandiri(P5).
6. Peserta didik(A) mampu mengevaluasi(C5) sifat dan watak dari setiap tokoh wayang cerita perang baratayuda(B) dengan baik(D) setelah menggunakan game metasekerta(C).
7. Peserta didik(A) mampu membuat(C6) dialog yang berisikan ukara tanduk lan tanggap berdasarkan cerita wayang perang baratayuda(B) dengan baik(D) secara kreatif(P5) setelah menggunakan game metasekerta(C).



Tes Diagnostik

Sakderengipun nindakaken tugas-tugas punika, kulo nyuwun panjenengan kersa mangsuli pitakenan kanthi mindhai kode QR ing ngandhap punika.



Brainstorming



1. Apa sing kowe ngerti babagan perang Baratayudha? Perang kuwi kedadeyan antarane sapa wae?
2. Sapa tokoh wayang sing paling kowe senengi saka cerita Baratayudha? Lan kenapa?
3. Miturutmu, sapa tokoh sing paling penting ing perang Baratayudha? Jelaskan alesané.
4. Apa pelajaran urip sing bisa dijupuk saka cerita perang Baratayudha?



Pituduh Umum

- Wacanen saben pitakonan kanthi premati sadurungé paring wangsulan.
- Garapen soal-soal ing ngisor iki adhedhasar teks crita "Pandhawa Dadu" lan materi basa ingkang sampun kaparingaken.
- Paringana wangsulan ing papan ingkang sampun cumawis.

BAGEAN 1

BENER UTAWA SALAH

Wacanen ukara-ukara ing ngisor iki. Wenehana tanda centhang (✓) ing kolom "Benar" menawa ukara kuwi bener, lan ing kolom "Salah" menawa ukara kuwi salah. (C1 - Ngélingi)

	Benar	Salah
1. Pimpinan para Kurawa ingkang ngajak Pandhawa dolanan dhadhu yaiku Sengkuni.	☐	☐
2. Drupadi kasil diasorake kanthi dilucuti sandhangane dening Dursasana amarga ora ana sing nulungi.	☐	☐
3. Gaman sekti mandraguna ingkang dipuntampa Arjuna saking Batara Guru gadhah asma Pasopati.	☐	☐
4. Ukara tanduk inggih menika ukara ingkang dipunginakaken kagem maringi wangsulan utawi nanggepi pitakenan.	☐	☐
5. Sengkuni kalebet paraga protagonis amargi tansah paring pitulungan dhumateng para Pandhawa.	☐	☐



BAGEAN 2

ISIAN CEKAK

Pituduh: Isenana ceceg-ceceg ing ngisor iki kanthi wangsuln ingkang trep! (C2 - Megidentifikasi)

1

Pimpinan para Kurawa ingkang remen dolanan dhadhu lan licik inggih menika...

2

Paraga ingkang paring prentah dhumateng Dursasana supados nyeret lan ngasoraken Drupadi inggih menika...

3

Sedulur kethek raseksa ingkang dipunpanggihi Bima nalika wonten ing wana lan sajatosipun taksih seduluripun inggih menika...

4

Wujud asli saking pamburu ingkang nguji Arjuna lajeng maringi gaman Pasopati inggih menika...

5

Ukara ingkang dipundamel kagem nanggapi ukara pitakon utawi préntah dipunwastani...



BAGEAN 3

NJODOHAKEN

Pituduh A: Jodhokna paraga ing lajur kiwa kaliyan tumindak utawi sipatipun ing lajur tengen ingkang trep adhedhasar crita. (C2 - Mengkategorikan)

Wangsulun



(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Tindak-tanduk/ Sipat (Lajur Tengen)

A

Nduweni sipat candu marang dolanan dhadhu.

B

Ngutus Dursasana supados nyeret Drupadi kanthi kasar.

C

Nylametaken Drupadi saking pangasoran kanthi kasektènipun.

D

Nindakaken dhawuh kagem ngasoraken Drupadi ing sangajengipun para ratu.

E

Nindakaken semedi ing wana kagem nyuwun gaman saking déwa.



Pituduh B: Jodhokna ukara-ukara ing ngisor iki, pundi ingkang kalebet Ukara Tanduk lan pundi ingkang kalebet Ukara Tanggap.
(C3 - Menjodohkan)

Ukara	Wangsulan	Jenis Ukara
Apa panjenengan sampun dhahar?	(.....)	A. Ukara Tanggap
Drupadi diseret dening Dursasana.	(.....)	B. Ukara Tanduk
Inggih, bakal kula buwang sapunika.	(.....)	A. Ukara Tanggap
Sapa tokoh ilahiah sing nylametake Drupadi?	(.....)	B. Ukara Tanduk
Tulung bukakaké lawang.	(.....)	B. Ukara Tanduk



BAGEAN 4

URAIAN

Pituduh: Wangsulana pitakonan-pitakonan ing ngisor iki kanthi jangkep lan runtut! (C4 - Nganalisis, C5 - Ngévaluasi, C6 - Nyipta)

- ① Analisisen watak paraga Duryudana lan Yudhistira adhedhasar crita "Perang Bharatayuda". Sebutna bukti saking teks kangge nyengkuyung wangsulan panjenengan! (C4 - Nganalisis)
Wangsulan:

- ② Owahana ukara-ukara tanggap ing ngisor iki dados ukara tanduk ingkang trep! (C5 - Ngévaluasi)
a. Sandhangane Drupadi dijaga dening Kresna supaya ora entek.
b. Duryudana dicekel dening Citrasena amarga nglanggar aturan.
Wangsulan:



- ③ Miturut panyaruwé panjenengan, kados pundi tumindakipun Yudistira ingkang purun kemawon nampi tantangan dolanan dhadhu saking Kurawa? Jelasna alesan panjenengan kanthi ngubungaken kaliyan sipat tokoh lan akibatipun tumrap Pandhawa! (C5 - Ngévaluasi)

Wangsulan:

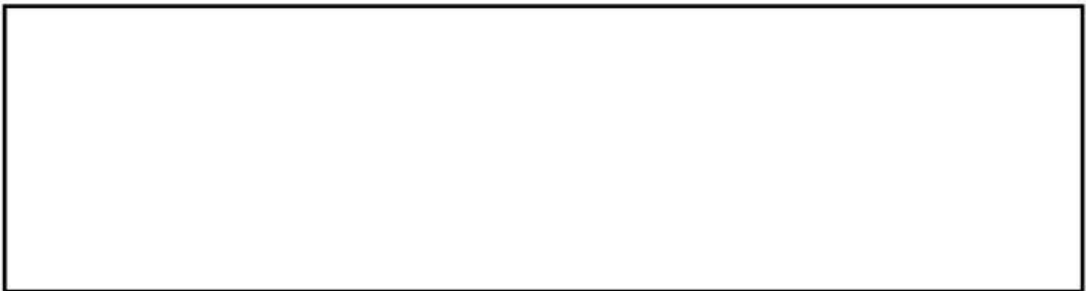
- ④ Jelasna piwulang luhur (amanat) ingkang saged kapendhet saking cariyos "Pandhawa Dadu", utaminipun babagan akibat saking tumindak angkara murka lan wigatosipun kasabaran! (C5 - Ngévaluasi)

Wangsulan:



- 5 Sajrone crita Pandhawa dadu ana cerita nalika bima papasan maranag kethek putih, yaiku anuman kang pernahe yaiku kakang tunggal Bayu marang bima dhewe. gawenen pacaturan antarane bima lan anuman kanthi penggambaran kang padha sajrone game metasekerta ! (C6 - Nyipta)

Wangsulan:



Tetembungan

- Gaman
- Jangkep
- Jodhokna
- Kagem
- Kapendhet
- Nanggepi
- Nglanggar
- Paraga
- Papan
- Panyaruwé
- Premati
- Runtut
- Trep
- Tumindak
- Ukara
- Wangsulan
- Wigatosipun
- Senjata
- Lengkap
- Jodohkanlah
- Untuk / Bagi
- Dapat diambil
- Menanggapi
- Melanggar
- Tokoh / Pemeran
- Tempat
- Pendapat / Opini
- Cermat / Teliti
- Runtut / Urut
- Tepat / Sesuai
- Perilaku / Tindakan
- Kalimat
- Jawaban
- Pentingnya



Rujukan

Rajagopalachari, C. (2020). Mahabharata Ramayana. IRCiSoD. Taukit, DKK. (2025). Nyantrik Basa Jawa. Kota Terbit: Penerbit Erlangga.

Wijayanti, F. (2013). Wujud, Guna, lan Kalungguhane Kriya Tanduk. JOB (Jurnal Online Baradha), 1(3).

Maghfirroh, A., & Adipitoyo, S. (2019). Konstruksi Semantik Gramatikal Pangarep-arep Acakrik Tanggap ing Basa Jawa. JOB (Jurnal Online Baradha), 6(1).

