

``html

[LOGO MTS]

**MTS. AHMAD YANI JABUNG**Jl. Raya Jabung No. 123, Malang, Jawa Timur | Telp: (0341) 567890  
AHMAD YANI**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)***Kurikulum Berbasis Cinta - Pembelajaran Bermakna*

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Bahasa Jawa</b>		
<b>Kelas/Semester</b>	<b>IX-B / Genap</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>2 JP (80 menit)</b>
<b>Tanggal PBM</b>	<b>Kamis, 15 Januari 2026</b>	<b>Pertemuan Ke</b>	1 (Pertama)
<b>Topik Pembelajaran</b>	<b>Sepuluh Karakter Wigati ing Sajroning Wayang Kulit Jawa</b> <i>(Sepuluh Karakter Penting dalam Wayang Kulit Jawa)</i>		

**A. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

1.	Menganalisis 10 karakter utama wayang kulit Jawa (Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, Sadewa, Kresna, Duryudana, Karna, Sengkuni, Gatotkaca) beserta sifat dan filosofinya dengan tepat.
2.	Mengaplikasikan nilai-nilai karakter wayang dalam kehidupan sehari-hari melalui studi kasus dan refleksi pribadi.
3.	Menciptakan media presentasi kreatif (digital poster) yang memvisualisasikan karakter wayang beserta nilai-nilai kehidupan yang terkandung di dalamnya.

**B. DIMENSI PROFIL LULUSAN (DPL)**

- ✓ Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia**  
*(Mengambil hikmah spiritual dari filosofi wayang)*
- ✓ Berkebinekaan Global**  
*(Menghargai dan melestarikan warisan budaya lokal Jawa)*
- ✓ Bergotong Royong**  
*(Bekerjasama dalam kelompok diskusi dan presentasi)*

- ✓ **✓ Mandiri**  
(Menyelesaikan tugas individu dengan tanggung jawab)
- ✓ **✓ Bernalar Kritis**  
(Menganalisis karakter dan mengambil nilai kehidupan)
- ✓ **✓ Kreatif**  
(Membuat media presentasi yang inovatif)

### C. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Dimensi Cinta	Waktu												
<b>AWAL</b> (10 menit)	<p><b>Stimulus:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memutar video pendek (2 menit) "Keindahan Wayang Kulit dan Filosofinya" dari kanal YouTube Budaya Jawa</li> <li>• Menampilkan gambar 10 karakter wayang utama di layar proyektor</li> </ul> <p><b>Apersepsi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• "Sapa sing tau ndelok wayang kulit langsung?"</li> <li>• "Piyé carané wayang bisa tahan nganti atusan taun dadi bagian budaya Jawa?"</li> <li>• Menghubungkan dengan pengalaman siswa yang pernah melihat wayang atau mengetahui karakter wayang dari media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>┌ Cinta Budaya : apresiasi warisan leluhur</li> <li>┌ Cinta Ilmu : rasa ingin tahu tentang filosofi wayang</li> <li>┌ Cinta Keindahan : mengagumi seni pertunjukan tradisional</li> </ul>	10'												
<b>INTI</b> (60 menit)	<p><b>A. MEMAHAMI (25 menit)</b></p> <p>1. <b>Eksplorasi Karakter:</b> Guru menjelaskan 10 karakter wayang utama beserta sifat inti:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Karakter</th> <th>Sifat Utama</th> <th>Filosofi Hidup</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>① <b>Yudhistira</b></td> <td>Jujur, adil, sabar</td> <td>Pemimpin yang berbudi luhur</td> </tr> <tr> <td>② <b>Bima</b></td> <td>Pemberani, tegas, kuat</td> <td>Kekuatan fisik dan mental</td> </tr> <tr> <td>③ <b>Arjuna</b></td> <td>Tampan, bijaksana, pemanah ulung</td> <td>Kecerdasan dan ketelitian</td> </tr> </tbody> </table> <p>... dan 7 karakter lainnya (Nakula, Sadewa, Kresna, Duryudana, Karna, Sengkuni, Gatotkaca)</p> <p>2. <b>Diskusi Kelompok:</b> Siswa dibagi 5 kelompok @6 orang. Tiap kelompok mendapatkan 2 karakter untuk didiskusikan secara mendalam.</p> <p>3. <b>Analisis Nilai:</b> Mencari hubungan antara sifat karakter wayang dengan nilai kehidupan modern.</p>			Karakter	Sifat Utama	Filosofi Hidup	① <b>Yudhistira</b>	Jujur, adil, sabar	Pemimpin yang berbudi luhur	② <b>Bima</b>	Pemberani, tegas, kuat	Kekuatan fisik dan mental	③ <b>Arjuna</b>	Tampan, bijaksana, pemanah ulung	Kecerdasan dan ketelitian
Karakter	Sifat Utama	Filosofi Hidup													
① <b>Yudhistira</b>	Jujur, adil, sabar	Pemimpin yang berbudi luhur													
② <b>Bima</b>	Pemberani, tegas, kuat	Kekuatan fisik dan mental													
③ <b>Arjuna</b>	Tampan, bijaksana, pemanah ulung	Kecerdasan dan ketelitian													

**B. MENGAPLIKASI (25 menit)**

**Kegiatan Berbasis Problem:** "Bagaimana menerapkan nilai-nilai karakter wayang dalam menyelesaikan konflik di sekolah?"

1. Setiap kelompok mendapatkan studi kasus:

**Kasus:** Persaingan tidak sehat antar kelas dalam lomba kelas bersih. Beberapa siswa saling menyebar rumor negatif.

**Tugas:** Analisis kasus menggunakan perspektif 2 karakter wayang yang didapatkan. Buat solusi berdasarkan nilai karakter tersebut.

2. **Brainstorming Solusi:** Diskusi mencari solusi kreatif berdasarkan nilai wayang.

3. **Perancangan Media:** Membuat draft poster digital yang memvisualisasikan solusi.

**C. MEREFLLEKSI (10 menit)****Pertanyaan Reflektif:**

- "Karakter wayang endi sing paling cocok karo sifatmu dhéwé? Ngapa?"
- "Nilai moral apa sing bisa ditrapké ing urip saben dinanmu saka wayang iki?"
- "Kepiye carané nguri-uri wayang minangka warisan budaya kang isih relevan karo generasi muda?"

**Tindak Lanjut:** Komitmen untuk menerapkan satu nilai karakter wayang dalam seminggu ke depan.

<b>PENUTUP</b> (10 menit)	<p>1. <b>Evaluasi Singkat:</b> Kuis interaktif melalui Kahoot! tentang karakter dan nilai wayang.</p> <p>2. <b>Penyimpulan:</b> Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>3. <b>Tugas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Individu:</b> Membuat jurnal refleksi pribadi tentang satu karakter wayang yang paling menginspirasi (minimal 150 kata)</li> <li><b>Kelompok:</b> Menyelesaikan poster digital tentang solusi konflik berbasis nilai wayang (dikumpulkan via Google Classroom)</li> </ul> <p>4. <b>Pesan Penutup:</b> "Wayang iki dudu sekadar tontonan, nanging tuntunan urip."</p>	<p>Cinta Tanggung Jawab : menyelesaikan tugas</p> <p>Cinta Kebenaran : evaluasi jujur</p> <p>Cinta Kelestarian : komitmen melestarikan budaya</p>	10'
------------------------------	---	---	-----

**D. ASESMEN PEMBELAJARAN**

Jenis Asesmen	Contoh Butir/Indikator	Kriteria/Rubrik Singkat
Awal (Diagnostik)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi partisipasi dalam apersepsi</li> <li>Respon terhadap video stimulus</li> </ul>	<p><b>Rubrik Partisipasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Baik Sekali (3):</b> Aktif menjawab &amp; bertanya</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengetahuan awal tentang wayang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Baik (2):</b> Merespon dengan tepat</li> <li>• <b>Cukup (1):</b> Hanya mendengarkan</li> </ul>
<b>Proses (Formatif)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan analisis karakter dalam diskusi kelompok</li> <li>• Kualitas kontribusi dalam brainstorming</li> <li>• Kemampuan bekerja sama</li> </ul>	<p><b>Rubrik Diskusi Kelompok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>85-100:</b> Analisis mendalam, kontribusi aktif, kerjasama excellent</li> <li>• <b>70-84:</b> Analisis cukup, kontribusi baik, kerjasama baik</li> <li>• <b>60-69:</b> Analisis dasar, kontribusi minimal, kerjasama cukup</li> </ul>
<b>Akhir (Sumatif)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kuis Kahoot!</li> <li>• Kualitas jurnal refleksi</li> <li>• Kreativitas poster digital</li> </ul>	<p><b>Rubrik Poster Digital:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Konten (40%):</b> Kedalaman analisis, relevansi nilai wayang</li> <li>• <b>Kreativitas (30%):</b> Originalitas, estetika visual</li> <li>• <b>Presentasi (30%):</b> Kejelasan, struktur, bahasa</li> </ul>

## E. PEMANFAATAN DIGITAL

<b>Platform/Tools Digital</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>YouTube:</b> Video pembelajaran "Filosofi Wayang Kulit"</li> <li>• <b>Kahoot!:</b> Kuis interaktif tentang karakter wayang</li> <li>• <b>Canva:</b> Pembuatan poster digital oleh siswa</li> <li>• <b>Google Classroom:</b> Pengumpulan tugas dan materi</li> <li>• <b>Google Jamboard:</b> Brainstorming digital kelompok</li> <li>• <b>Proyektor + Laptop:</b> Presentasi materi visual</li> </ul>
<b>Implementasi dalam Pembelajaran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video YouTube ditampilkan di awal pembelajaran sebagai hook</li> <li>• Kahoot! digunakan untuk evaluasi formatif yang menyenangkan</li> <li>• Canva diakses via smartphone/laptop siswa untuk membuat poster</li> <li>• Google Classroom sebagai hub digital seluruh aktivitas</li> <li>• Google Jamboard untuk kolaborasi ide real-time</li> </ul>

## F. PENGALAMAN BELAJAR & LINGKUNGAN PEMBELAJARAN

### Pengalaman Belajar yang Diciptakan:

Siswa mengalami pembelajaran **kontekstual dan bermakna** melalui eksplorasi budaya lokal yang dekat dengan kehidupan mereka. Pembelajaran dirancang sebagai **journey discovery** di mana siswa tidak hanya mengetahui karakter wayang, tetapi juga **menemukan relevansinya dengan kehidupan modern**. Melalui diskusi kelompok dan problem-solving, siswa mengembangkan **keterampilan abad 21** seperti kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis.

**Lingkungan Pembelajaran:**

Ruang kelas diatur dengan formasi **kelompok (5 kelompok @6 orang)** untuk memfasilitasi diskusi.

**Sudut budaya Jawa** dilengkapi dengan replica wayang, gambar karakter, dan buku-buku tentang wayang.

**Display digital** menampilkan karya siswa sebelumnya tentang budaya Jawa. Suasana kelas dibuat **nyaman dan kondusif** untuk eksplorasi dan ekspresi ide. Pencahayaan dan sirkulasi udara dioptimalkan untuk konsentrasi optimal selama 80 menit.

**G. PRAKTIK PEDAGOGIS & KEMITRAAN****Kegiatan Kolaborasi dengan Siswa:**

- **Co-teaching sesi:** Siswa yang memiliki pengetahuan tentang wayang (misal: anak dalang) menjadi asisten guru
- **Peer feedback:** Siswa saling memberikan masukan pada draft poster digital
- **Presentasi berpasangan:** Presentasi hasil diskusi dengan sistem presenter + moderator dari siswa
- **Gallery walk digital:** Memamerkan karya poster digital dan saling memberikan apresiasi
- **Student-led discussion:** Diskusi dipandu oleh perwakilan siswa dengan panduan dari guru

**Kemitraan dengan Komunitas:**

- **Guest speaker virtual:** Mengundang dalang muda lokal (Mas Bayu) via Zoom berbagi pengalaman
- **Kolaborasi dengan sanggar wayang:** "Sanggar Wayang Sri Wedari" untuk sumber materi otentik
- **Kunjungan virtual:** Virtual tour ke Museum Wayang Jakarta via website museum
- **Publikasi karya:** Poster terbaik dipublikasi di media sosial madrasah dan website sanggar wayang
- **Komunitas pelestari budaya:** Bermitra dengan "Komunitas Pecinta Wayang Malang" untuk kegiatan lanjutan

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

Malang, 15 Januari 2026  
Guru Mata Pelajaran

---

**Muroihatul Jannah, M.Pd**  
*Kepala MTs. Ahmad Yani Jabung*

---

**Khoirul Anam, M.Pd**  
*Guru Bahasa Jawa Kelas IX*

---

RPP ini dikembangkan berdasarkan Kurikulum Berbasis Cinta MTs. Ahmad Yani Jabung  
Dokumen ini sah dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran tahun pelajaran 2025/2026

...