

``html

[LOGO MTS]

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

Mata Pelajaran	Bahasa Jawa		
Kelas/Semester	IX-H / Genap	Alokasi Waktu	2 JP (80 menit)
Tanggal PBM	Kamis, 15 Januari 2026	Pertemuan Ke	1 (Pertama)
Topik Pembelajaran	Sepuluh Karakter Wigati ing Sajroning Wayang Kulit Jawa <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												
AWAL (10 menit)	<p>Stimulus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memutar video pendek (2 menit) "Keindahan Wayang Kulit dan Filosofinya" dari kanal YouTube Budaya Jawa • Menampilkan gambar 10 karakter wayang utama di layar proyektor <p>Apersepsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Sapa sing tau ndelok wayang kulit langsung?" • "Piyé carané wayang bisa tahan nganti atusan taun dadi bagian budaya Jawa?" • Menghubungkan dengan pengalaman siswa yang pernah melihat wayang atau mengetahui karakter wayang dari media 	<ul style="list-style-type: none"> ┌ Cinta Budaya : apresiasi warisan leluhur ┌ Cinta Ilmu : rasa ingin tahu tentang filosofi wayang ┌ Cinta Keindahan : mengagumi seni pertunjukan tradisional 	10'												
INTI (60 menit)	<p>A. MEMAHAMI (25 menit)</p> <p>1. Eksplorasi Karakter: 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 Yudhistira</td> <td>Jujur, adil, sabar</td> <td>Pemimpin yang berbudi luhur</td> </tr> <tr> <td>② Bima</td> <td>Pemberani, tegas, kuat</td> <td>Kekuatan fisik dan mental</td> </tr> <tr> <td>③ Arjuna</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. Diskusi Kelompok: Siswa dibagi 5 kelompok @6 orang. Tiap kelompok mendapatkan 2 karakter untuk didiskusikan secara mendalam.</p> <p>3. Analisis Nilai: Mencari hubungan antara sifat karakter wayang dengan nilai kehidupan modern.</p>			Karakter	Sifat Utama	Filosofi Hidup	① Yudhistira	Jujur, adil, sabar	Pemimpin yang berbudi luhur	② Bima	Pemberani, tegas, kuat	Kekuatan fisik dan mental	③ Arjuna	Tampan, bijaksana, pemanah ulung	Kecerdasan dan ketelitian
Karakter	Sifat Utama	Filosofi Hidup													
① Yudhistira	Jujur, adil, sabar	Pemimpin yang berbudi luhur													
② Bima	Pemberani, tegas, kuat	Kekuatan fisik dan mental													
③ Arjuna	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. MEREKLEKSI (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.

PENUTUP (10 menit)	<p>1. Evaluasi Singkat: Kuis interaktif melalui Kahoot! tentang karakter dan nilai wayang.</p> <p>2. Penyimpulan: Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>3. Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu: Membuat jurnal refleksi pribadi tentang satu karakter wayang yang paling menginspirasi (minimal 150 kata) Kelompok: Menyelesaikan poster digital tentang solusi konflik berbasis nilai wayang (dikumpulkan via Google Classroom) <p>4. Pesan Penutup: "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"> Observasi partisipasi dalam apersepsi Respon terhadap video stimulus 	<p>Rubrik Partisipasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Baik Sekali (3): Aktif menjawab & bertanya

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

E. PEMANFAATAN DIGITAL

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

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-H

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

...