



# MADRASAH TSANAWIYAH (MTs) AHMAD YANI JABUNG

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DIGITAL

### IMPLEMENTASI KURIKULUM BERBASIS CINTA - PEMBELAJARAN BERMAKNA

#### Mata Pelajaran

Bahasa Jawa

#### Kelas/Semester

VII-A / Genap

#### Tanggal PBM

Kamis, 22 Januari 2026

#### Alokasi Waktu

1 JP (40 menit)

#### INFORMASI UTAMA

#### Topik Pembelajaran

**"Ndongeng Babad Alas Wanamarta"** - Analisis Struktur dan Nilai Moral dalam Teks Fiksi Bahasa Jawa

#### Capaian Pembelajaran

1. Siswa mampu mengidentifikasi struktur teks fiksi (awal-tengah-akhir) dalam cerita Babad Alas Wanamarta
2. Siswa dapat menganalisis nilai moral (tata krama, andhap asor, tepa selira) dalam teks fiksi bahasa Jawa
3. Siswa terampil menceritakan kembali dengan bahasa Jawa ragam krama yang santun

#### DIMENSI PROFIL LULUSAN (DPL)

Beriman & Bertakwa

Berakhlak Mulia

Berkebhinekaan Global

Gotong Royong

Mandiri

Bernalar Kritis

 Kreatif LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERBASIS CINTA**A AWAL (10 Menit) - Stimulus & Apersepsi** Rasa Ingin Tahu & Semangat Belajar

**Guru membuka dengan salam Jawa lengkap:** "Sugeng enjang, para siswa! Kawulo nyuwun pangapunten menawi latri..."

**Ice Breaker:** "Sopo sing weruh crita Babad Alas Wanamarta?" + tunjuk tangan dan beri applause.

**Stimulus Visual:** Tampilkan video animasi 2 menit tentang "Petualangan Joko Kendhil" (tokoh fiksi Jawa) dari YouTube EDU.

**Pertanyaan Pemantik:** "Menurutmu, apa bedane crita nyata karo crita fiksi? Kok wong Jawa seneng ndongeng?"

**B INTI - A. MEMAHAMI (12 Menit)** Respek & Empati Budaya

**Eksplorasi Berpasangan:** Siswa berpasangan membaca teks "Babad Alas Wanamarta" (versi singkat) dari Google Classroom.

**Analisis Struktur:** Mencari bagian awal (paparan), tengah (konflik), akhir (resolusi) sambil menandai dengan highlighter digital.

**Diskusi Kelas:** "Apa nilai tata krama yang muncul ketika Raden Werkudara berbicara dengan Semar?"

**Digital Tool:** Gunakan Jamboard untuk kolaborasi membuat peta struktur cerita.

**C INTI - B. MENGAPLIKASI (10 Menit)** Kolaborasi & Toleransi

**Problem Based Learning:** "Bagaimana jika kalian menjadi penasihat Werkudara? Nasihat apa dalam bahasa Jawa krama yang akan kalian berikan agar tidak terburu-nafsu?"

**Role Play Digital:** Setiap kelompok membuat dialog singkat menggunakan Flipgrid (rekam video 1 menit dengan background virtual wayang).

**Challenge:** Siapa yang bisa menyampaikan nasihat dengan bahasa Jawa paling santun (unggah-ungguh)?

## D INTI - C. MEREFLAKSI (5 Menit)

♥ Syukur & Refleksi Diri

### Pertanyaan Reflektif:

1. "Pelajaran moral apa yang paling berkesan bagimu dari cerita ini?"
2. "Bagaimana nilai 'tepa selira' (tanggung rasa) dalam cerita bisa kita terapkan saat group project?"
3. "Apa yang membuatmu bangga sebagai generasi penerus budaya Jawa?"

**Tindak Lanjut:** Siswa menulis 1 kalimat refleksi di Padlet anonymous.

## E PENUTUP (3 Menit)

♥ Apresiasi & Penghargaan

**Kesimpulan Interaktif:** Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran menggunakan fitur polling Mentimeter.

**Evaluasi Cepat:** "Sebutkan satu kata Jawa dari pelajaran hari ini yang akan kamu gunakan besok!" (jawab di chat Zoom).

**Tugas Kreatif:** Buat komik strip 3 panel yang menceritakan ulang satu adegan menggunakan Canva/Google Slides (deadline: 2 hari).

**Penutup:** Salam Jawa "Matur nuwun, sugeng siang, mugu-mugu tansah diparingi kesehatan."

## ■ ASESMEN PEMBELAJARAN

Awal (Diagnostik)	Observasi partisipasi dalam ice breaker dan respons terhadap video stimulus (rubrik: antusiasme, keberanian menjawab)
Proses (Formatif)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kualitas analisis struktur pada Jamboard (skala 1-4: kurang, cukup, baik, excellent)</li> <li>• Kerja sama dalam diskusi kelompok (checklist: mendengarkan, kontribusi, menghargai pendapat)</li> <li>• Kreativitas role play di Flipgrid (rubrik: penggunaan bahasa krama, ekspresi, pesan moral)</li> </ul>
Akhir (Sumatif)	Komik strip 3 panel (dinilai berdasarkan: ketepatan struktur cerita, penggunaan kosakata Jawa, orisinalitas visual)

## ■ PEMANFAATAN DIGITAL & LINGKUNGAN BELAJAR

Platform Digital	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; padding: 5px 10px; margin: 2px;">Google Classroom</div> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; padding: 5px 10px; margin: 2px;">Zoom/Meet</div> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; padding: 5px 10px; margin: 2px;">Jamboard</div> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; padding: 5px 10px; margin: 2px;">Flipgrid</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; padding: 5px 10px; margin: 2px;">Canva</div> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; padding: 5px 10px; margin: 2px;">Padlet</div> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; padding: 5px 10px; margin: 2px;">Mentimeter</div> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; padding: 5px 10px; margin: 2px;">YouTube EDU</div> </div>
Pengalaman Belajar	Hybrid learning (gabungan synchronous via Zoom dan asynchronous via Classroom). Siswa mengalami siklus: terpukau (video) → analitis (teks) → kreatif (role play) → reflektif (padlet).
Lingkungan Pembelajaran	Digital classroom yang aman dan inklusif, memungkinkan siswa pemalu berpartisipasi via chat/padlet. Virtual background bertema wayang meningkatkan immersi budaya.

## ■ PRAKTIK PEDAGOGIS & KEMITRAAN

Kolaborasi Siswa	<b>Buddy System:</b> Siswa yang mahir bahasa Jawa krama dipasangkan dengan yang masih belajar. Mereka bersama-sama menyusun dialog untuk role play.
Kemitraan Komunitas	<b>Guest Speaker Virtual:</b> Menghubungkan dengan seniman dalang lokal (Pak Bejo, dalang muda) via Zoom untuk sesi 5 menit tentang "Kekuatan Dongeng dalam Mendidik Karakter".
Proyek Kolaboratif	<b>#AkuCintaBasaJawa:</b> Hasil komik strip terbaik akan dibukukan digital dan dibagikan ke akun Instagram madrasah serta dikirim ke Perpustakaan Daerah.

😊 RPP ini siap digunakan! Semoga pembelajaran menyenangkan dan penuh cinta! 😊

### LAMPIRAN:

1. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) - "Mengurai Nilai dalam Dongeng"
2. Rubrik Penilaian Komik Strip:

Aspek	Skor 4 (Excellent)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)

Struktur Cerita	Awal-tengah-akhir jelas dan logis	Struktur cukup jelas	Struktur kurang teratur	Struktur tidak jelas
Bahasa Jawa	Menggunakan krama dengan tepat dan variatif	Menggunakan krama cukup tepat	Campuran ngoko-krama	Dominan ngoko/kesalahan banyak
Kreativitas Visual	Komik menarik, orisinal, mendukung cerita	Visual cukup menarik	Visual sederhana	Visual kurang sesuai
Nilai Moral	Pesan moral kuat dan relevan	Pesan moral cukup jelas	Pesan moral samar	Pesan moral tidak terlihat

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

Jabung, 22 Januari 2026  
Guru Mata Pelajaran

**Muroihatul Jannah, M.Pd**

😊 Pembelajaran Bermakna, Berkarakter,  
Berbasis Cinta 😊

**Erlin Dwi Wahyuni, S.Pd**

💖 "Sinou Basa Jawa = Sinou Urip sing  
Apik" 💖

RPP Digital - MTs Ahmad Yani Jabung | Format ini ramah cetak dan lingkungan © 2026

💡 *Tips: Untuk save sebagai Word, gunakan "Save as" dan pilih .docx atau copy-paste ke Microsoft Word*