



INTI - A. MEMAHAMI (15 Menit)

Respek pada Kearifan Lokal

Eksplorasi Kelompok "Sangga Wayang": Setiap kelompok menganalisis teks lakon "Gatutkaca Sungging" dari Google Classroom. Sambil dengerin musik gamelan digital 🎵

Analisis Karakter Matrix: Isi tabel digital: sifat fisik, sifat karakter, kelemahan, kekuatan, nilai filosofis. "Gatutkaca itu kayak superhero Jawa versi ancient!" 🧙

Diskusi Interaktif: "Kenapa Semar yang jelek justru paling bijak? Apa hubungannya dengan kita yang kadang minder fisik?" 💭

Digital Tool: Gunakan Google Jamboard untuk mind mapping karakter wayang pakai template wayang kulit digital.



INTI - B. MENGAPLIKASI (10 Menit)

Kreativitas & Kolaborasi

Problem Based Learning: "Bagaimana jika Gatutkaca harus menghadapi masalah bullying di media sosial? Buatlah dialog antara Gatutkaca dan Semar tentang cara menghadapi haters!" 📱

Role Play Digital "Wayang Millennial": Rekam video maksimal 2 menit pakai Flipgrid dengan filter background wayang. "Dialognya pake bahasa Jawa krama, tapi konfliknya kekinian!" 😎

Challenge Kreatif: Siapa yang bisa bikin dialog paling kreatif dan sesuai nilai filosofis wayang? Hadiyahnya: jadi "Dalang Cilik" kelas selama sepekan! 🏆

Fun Element: "Kalau Gatutkaca buat status WA, kira-kira emoticon apa yang dipake?" 😂



INTI - C. MEREKLEKSI (4 Menit)

Syukur & Refleksi Diri









Pertanyaan Reflektif "Aku dan Wayang":

1. "Nilai apa dari Gatutkaca yang paling pengen kamu tiru? Yang kekuatannya atau tanggung jawabnya?" 💪
2. "Kalau kamu jadi Semar, nasehat apa yang akan kamu berikan ke teman yang lagi sedih?" 😊
3. "Apa yang bikin kamu bangga punya warisan budaya sekeren wayang? Ceritain kece-kecemu!" ✨

Tindak Lanjut Digital: Siswa menulis refleksi di Padlet dengan template wayang dan boleh kasih emoticon wayang lucu.

Isi: Teks lakon Gatutkaca Sungging (versi singkat) + tabel analisis karakter + kolom nilai filosofis + space untuk gambar wayang favorit

2. Rubrik Penilaian Meme Wayang "Wayang Goes Digital":

| Aspek | Skor 4 (Maestro! ) | Skor 3 (Dalang Muda! ) | Skor 2 (Punakawan! ) | Skor 1 (Masih Wayang Orang! ) |
|---------------------|---|---|--|--|
| Relevansi Filosofis | Pesan filosofis kuat, relevan dengan kehidupan modern | Pesan filosofis cukup jelas | Pesan filosofis samar-samar | Pesan filosofis tidak terlihat |
| Kreativitas Visual | Meme sangat kreatif, eye-catching, original banget | Cukup kreatif, menarik perhatian | Visual sederhana, biasa aja | Visual kurang menarik |
| Bahasa Jawa | Bahasa Jawa tepat, sopan, dan kekinian | Bahasa Jawa cukup tepat | Campuran bahasa, tapi OK | Banyak kesalahan bahasa |
| Nilai Edukasi | Bikin belajar sambil ketawa, pesan kuat | Ada nilai edukasinya | Sedikit nilai edukasi | Hanya lucu tanpa edukasi |
| Faktor Ketawa | Bikin ngakak tapi tetep bermartabat  | Bikin senyum-senyum sendiri  | Agak lucu lah  | Gak lucu, butuh workshop humor  |

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Jabung, 22 Januari 2026
Guru Mata Pelajaran

