

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM BERBASIS CINTA



### MADRASAH TSANAWIYAH (MTs) AHMAD YANI JABUNG

<b>MADRASAH</b>	MTs. Ahmad Yani Jabung
<b>KELAS/SEMESTER</b>	VII-C / Ganjil
<b>MATA PELAJARAN</b>	Bahasa Jawa
<b>TANGGAL PBM</b>	Senin, 26 Januari 2026
<b>ALOKASI WAKTU (JP)</b>	1 JP (45 Menit)
<b>TOPIK PEMBELAJARAN</b>	<b>WABO (Wacan Bocah) - "Kancil lan Buaya"</b>

#### CAPAIAN PEMBELAJARAN

##### Indikator Kompetensi:

1. Siswa mampu mengidentifikasi struktur dan unsur kebahasaan dalam wacan bocah "Kancil lan Buaya" dengan benar.
2. Siswa mampu menceritakan kembali isi wacan menggunakan bahasa Jawa ngoko alus dengan runtut.
3. Siswa mampu mengaitkan nilai-nilai moral dalam cerita dengan kehidupan sehari-hari.

#### DIMENSI PROFIL LULUSAN (DPL)

<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia</b>
<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Mandiri dan Bergotong Royong</b>
<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Bernalar Kritis dan Kreatif</b>



Kebinekaan Global

## LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

TAHAP	KEGIATAN PEMBELAJARAN <i>(Diintegrasikan dengan Nilai Dimensi Cinta)</i>
<p><b>AWAL</b> <b>(5 Menit)</b> Stimulus + Apersepsi</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyapa dengan salam bahasa Jawa ("Sugeng enjang, para siswa!") dan memimpin doa bersama.</li> <li>2. <b>Stimulus:</b> Menampilkan video pendek (30 detik) animasi Kancil dari YouTube.</li> <li>3. <b>Apersepsi:</b> Guru bertanya, "Sapa sing wis tau krungu crita Kancil? Crita apa?"</li> <li>4. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.</li> </ol> <p><i>Nilai Cinta: Kasih sayang (melalui sapaan hangat), Spiritualitas (doa bersama), dan Antusiasme (stimulus menarik).</i></p>
<p><b>INTI</b> <b>(35 Menit)</b></p>	<p><b>A. MEMAHAMI (15 Menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagikan teks wacan "Kancil lan Buaya" dalam bentuk digital (di Google Classroom) dan cetak.</li> <li>2. Siswa membaca teks secara bergantian (strategi membaca nyaring).</li> <li>3. Diskusi dipimpin untuk mengidentifikasi: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tokoh (Kancil, Buaya)</li> <li>- Latar (pinggir kali, alas)</li> <li>- Amanat (kecerdikan untuk mengatasi masalah, tidak menggunakan kecerdikan untuk menipu).</li> </ul> </li> <li>4. Guru menjelaskan kosakata bahasa Jawa spesifik dalam teks (misal: 'klakah', 'ngeneke').</li> </ol> <p><b>B. MENGAPLIKASI (15 Menit)</b> <b>Kegiatan Berbasis Problem:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi dalam kelompok kecil (4-5 orang).</li> </ol>

2. Setiap kelompok diberi kartu problem: "Yen sampeyan dadi Kancil, kepiye carane nylametake awake saka kumpulan Buaya tanpa ngapusi?"
3. Diskusi kelompok untuk menemukan solusi alternatif yang kreatif dan etis.
4. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi secara singkat.

### C. MERELEKSI (5 Menit)

#### Pertanyaan Reflektif:

1. "Apa pelajaran hidup yang bisa diambil dari cerita Kancil hari ini?"
2. "Kapan terakhir kali kamu menggunakan akal untuk menyelesaikan masalah tanpa menyakiti orang lain?"

**Tindak Lanjut:** Siswa mencatat satu komitmen kecil berdasarkan refleksi.

*Nilai Cinta: Empati (memahami tokoh), Kolaborasi (kerja kelompok), Kejujuran (solusi etis), dan Refleksi Diri.*

### PENUTUP

#### (5 Menit)

Evaluasi & Tugas

1. **Evaluasi Singkat:** Guru memberikan kuis cepat 3 pertanyaan melalui Google Form (link ditampilkan di layar).
2. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.
3. **Tugas:** Siswa menceritakan kembali cerita "Kancil lan Buaya" dengan bahasa sendiri (maksimal 5 kalimat) di selembar kertas, untuk dikumpulkan pertemuan berikutnya.
4. Penutupan dengan salam bahasa Jawa ("Matur nuwun, sampun rawuh.").

## LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)

### LKPD BAHASA JAWA - WACAN BOCAH "KANCIL LAN BUAYA"

Nama: \_\_\_\_\_ Kelas: VII-C Tanggal: 26 Januari 2026

### Bagian A: Identifikasi Unsur Cerita

Setelah membaca cerita "Kancil lan Buaya", identifikasilah unsur-unsur berikut:

1. Tokoh Utama: \_\_\_\_\_
2. Tokoh Antagonis: \_\_\_\_\_
3. Latar Tempat: \_\_\_\_\_
4. Amanat/Pesan Moral: \_\_\_\_\_

### Bagian B: Analisis Karakter

Berdasarkan cerita, tuliskan 2 sifat Kancil dan 2 sifat Buaya:

Sifat Kancil	Sifat Buaya
1. _____	1. _____
2. _____	2. _____

### Bagian C: Problem Solving Kreatif

Jika kamu menjadi Kancil, bagaimana cara menyelamatkan diri dari sekumpulan Buaya TANPA berbohong? Tuliskan solusimu:

---

---

---

### Bagian D: Refleksi Diri

Nilai apa yang paling penting kamu pelajari dari cerita ini? Bagaimana kamu akan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari?

---

---

## PENILAIAN PEMBELAJARAN

ASPEK PENILAIAN	KRITERIA				SKOR MAKS
	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)	
<b>Pengetahuan</b> (Pemahaman Cerita)	Mampu mengidentifikasi semua unsur cerita dengan tepat	Mampu mengidentifikasi 3 unsur cerita dengan tepat	Mampu mengidentifikasi 2 unsur cerita dengan tepat	Hanya mampu mengidentifikasi 1 unsur cerita	20
<b>Keterampilan</b> (Presentasi & Kolaborasi)	Aktif berdiskusi dan presentasi dengan bahasa Jawa yang santun	Cukup aktif berdiskusi, presentasi cukup jelas	Kurang aktif, presentasi kurang jelas	Tidak berpartisipasi dalam diskusi	20
<b>Sikap</b> (Kerja Sama & Tanggung Jawab)	Berkontribusi maksimal dalam kelompok dan mengumpulkan LKPD tepat waktu	Berkontribusi dalam kelompok dan mengumpulkan LKPD tepat waktu	Kurang berkontribusi, LKPD terlambat dikumpulkan	Tidak berkontribusi dan tidak mengumpulkan LKPD	20
<b>LKPD</b> (Kelengkapan & Kualitas Jawaban)	Semua bagian diisi dengan jawaban lengkap dan kreatif	Semua bagian diisi dengan jawaban cukup lengkap	Sebagian besar diisi tetapi jawaban kurang mendalam	LKPD tidak lengkap atau kosong	40
<b>TOTAL SKOR MAKSIMAL</b>					<b>100</b>

**Rentang Nilai:**

90-100 = A (Sangat Baik)

80-89 = B (Baik)

70-79 = C (Cukup)

≤69 = D (Perlu Bimbingan)

**PEMANFAATAN DIGITAL**

1. **Video Stimulus:** YouTube (animasi Kancil).
2. **Distribusi Materi & Pengumpulan Tugas:** Google Classroom.
3. **Kuis Interaktif:** Google Form untuk evaluasi cepat.
4. **Presentasi:** Proyektor/LCD untuk menampilkan teks dan link.

## PENGALAMAN BELAJAR & LINGKUNGAN PEMBELAJARAN

Pengalaman belajar dirancang **interaktif, kontekstual, dan menyenangkan**. Lingkungan pembelajaran diatur dengan meja kelompok untuk memfasilitasi diskusi dan kolaborasi. Suasana kelas dijaga agar aman dan nyaman bagi semua siswa untuk berpendapat. Penggunaan bahasa Jawa yang santun (krama alus) dari guru menjadi model penciptaan lingkungan berbudaya.

## PRAKTIK PEDAGOGIS & KEMITRAAN

1. **Kolaborasi dengan Siswa:** Guru sebagai fasilitator, siswa sebagai pusat pembelajaran (student-centered). Contoh: siswa menjadi pemimpin diskusi kelompok dan presenter.
2. **Kemitraan dengan Komunitas:** Tugas menceritakan kembali cerita didorong untuk dibagikan kepada anggota keluarga di rumah, memperkuat kemitraan dengan orang tua/wali. Rencana untuk mengundang *dalang cilik* dari sanggar karawitan setempat pada pertemuan mendatang.

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

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

Jabung, 24 Januari 2026  
Guru Mata Pelajaran

**Erlin Dwi Wahyuni, S.Pd**  
Guru Bahasa Jawa