



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DIGITAL

## KURIKULUM BERBASIS CINTA

|                           |   |                           |                 |
|---------------------------|---|---------------------------|-----------------|
| <b>MADRASAH</b>           | MTs. Ahmad Yani Jabung                            |                           |                 |
| <b>KELAS/SEMESTER</b>     | IX-F / Ganjil                                     | <b>MATA PELAJARAN</b>     | Bahasa Jawa     |
| <b>TANGGAL PBM</b>        | Senin, 26 Januari 2026                            | <b>ALOKASI WAKTU (JP)</b> | 2 JP (90 menit) |
| <b>TOPIK PEMBELAJARAN</b> | Teks Pewayangan "Petikan Lakon Wahyu Makutharama" |                           |                 |

### CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Menganalisis struktur dan unsur kebahasaan teks pewayangan bahasa Jawa dengan tepat
2. Menyajikan interpretasi nilai-nilai filosofis dalam teks pewayangan melalui diskusi kelompok
3. Membuat adaptasi kreatif teks pewayangan ke dalam bentuk digital (video pendek atau presentasi)

### DIMENSI PROFIL LULUSAN

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia     Mandiri  
 Bergotong-royong     Berkebinekaan global     Bernalar kritis     Kreatif

### LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

| TAHAP                     | KEGIATAN PEMBELAJARAN  | NILAI DIMENSI CINTA  |
|---------------------------|--|--|
| <b>AWAL</b><br>(10 menit) | <p><b>Stimulus:</b> Menampilkan video 3 menit "Pertarungan Bima vs Gatotkaca" dari channel YouTube "Wayang Digital"</p> <p><b>Apersepsi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya jawab tentang pengetahuan dasar wayang</li> <li>2. Penyampaian tujuan pembelajaran</li> </ol> | <p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Keberanian Bertanya    Keterbukaan</p> |

|                              |   |  |
|------------------------------|---|--|
|                              | 3. Pembagian kelompok (5 kelompok @6 siswa)   |  |
| <b>INTI</b><br>(70 menit)    | <p><b>A. MEMAHAMI (25 menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Eksplorasi teks "Petikan Lakon Wahyu Makutharama" melalui LKPD 1</li> <li>Analisis struktur teks: guru-unggah, adegan, pupuh, dan dialog</li> <li>Identifikasi kosakata khas pewayangan dan makna filosofisnya</li> </ol> <p><b>B. MENGAPLIKASI (30 menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Problem-Based Learning</i>: Setiap kelompok menganalisis konflik moral dalam teks</li> <li>Diskusi: "Bagaimana nilai kepemimpinan Astina relevan dengan kehidupan modern?"</li> <li>Simulasi dialog wayang dengan pembagian perang masing-masing siswa</li> </ol> <p><b>C. MERELEKSI (15 menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pertanyaan reflektif: "Apa pelajaran hidup yang dapat diambil dari tokoh Werkudara?"</li> <li>Sharing pengalaman pribadi terkait nilai kejujuran dalam cerita</li> <li>Komitmen tindakan: "Satu nilai wayang yang akan saya terapkan minggu ini"</li> </ol> |  |
| <b>PENUTUP</b><br>(10 menit) | <ol style="list-style-type: none"> <li>Kesimpulan bersama tentang struktur dan nilai teks pewayangan</li> <li>Evaluasi formatif melalui kuis singkat Google Form</li> <li>Tugas: Mencari satu teks wayang dari internet dan menganalisis strukturnya</li> <li>Pemberian LKPD 2 untuk pertemuan berikutnya</li> </ol>  | <p>Refleksi Diri    Tanggung Jawab</p> <p>Komitmen</p> |

## ASESMEN PEMBELAJARAN

| AWAL   | PROSES  | AKHIR   |
|--|---|---|
| <p><b>Pre-test lisan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan 3 tokoh punakawan</li> <li>Mengidentifikasi alat musik gamelan</li> </ul> <p><i>Rubrik: Ketepatan jawaban (skala 1-3)</i></p> | <p><b>Observasi diskusi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kontribusi dalam kelompok</li> <li>Kedalaman analisis teks</li> <li>Sikap menghargai pendapat</li> </ul> <p><i>Rubrik: Aktif (4), Cukup (3), Kurang (2)</i></p> | <p><b>Kuis digital:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>5 soal pilihan ganda struktur teks</li> <li>2 soal esai nilai filosofis</li> <li>Presentasi hasil diskusi</li> </ul> <p><i>Nilai: Ketepatan 60%, Argumentasi 40%</i></p> |

## LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)

| LKPD 1: ANALISIS TEKS WAYANG  | LKPD 2: ADAPTASI KREATIF   |
|---|--|
| <p><b>Tujuan:</b> Menganalisis struktur teks "Wahyu Makutharama"</p> <p><b>Petunjuk:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Baca teks yang diberikan</li> <li>2. Isi tabel struktur: guru-ungguh, adegan, pupuh</li> <li>3. Identifikasi 5 kosakata khas dan maknanya</li> <li>4. Tuliskan nilai moral yang terkandung</li> <li>5. Diskusikan dalam kelompok</li> </ol> <p><b>Pengumpulan:</b> Foto dan upload ke Google Classroom</p> | <p><b>Tujuan:</b> Membuat adaptasi teks wayang ke bentuk modern</p> <p><b>Petunjuk:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pilih satu adegan dari teks</li> <li>2. Adaptasi ke dalam setting masa kini</li> <li>3. Tuliskan dialog dalam bahasa Jawa ngoko alus</li> <li>4. Buat storyboard sederhana</li> <li>5. Presentasikan di pertemuan berikutnya</li> </ol> <p><b>Bentuk:</b> Dapat berupa script, video 2 menit, atau komik digital</p> |

## PENILAIAN

| ASPEK        | INDIKATOR  | BOBOT | TEKNIK                     |
|--------------|--|-------|----------------------------|
| Pengetahuan  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemahaman struktur teks</li> <li>• Penguasaan kosakata</li> </ul>   | 30%   | Kuis, tugas LKPD 1         |
| Keterampilan | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisis teks</li> <li>• Presentasi hasil</li> </ul>                | 40%   | Diskusi, LKPD 2            |
| Sikap        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kerjasama</li> <li>• Tanggung jawab</li> <li>• Kejujuran</li> </ul> | 30%   | Observasi, jurnal refleksi |

## PEMANFAATAN DIGITAL

### Platform/Tools:

1. **Google Classroom** untuk penugasan dan pengumpulan LKPD
2. **YouTube** untuk stimulus video wayang kontemporer
3. **Google Form** untuk kuis formatif
4. **Canva** untuk pembuatan presentasi dan komik digital
5. **Zoom Breakout Rooms** untuk diskusi kelompok (jika hybrid)

## PENGALAMAN BELAJAR & LINGKUNGAN PEMBELAJARAN

Ruang kelas diatur formasi kelompok (5 kelompok). Dilengkapi proyektor, speaker, dan akses internet. Lingkungan pembelajaran dirancang menyenangkan dengan poster wayang dan kutipan filosofi Jawa. Siswa bebas bergerak saat simulasi dialog. Suasana menghormati perbedaan pendapat dikembangkan melalui "aturan diskusi" yang disepakati bersama.

## **PRAKTIK PEDAGOGIS & KEMITRAAN**

### **Kolaborasi dengan Komunitas:**

1. Video konferensi dengan dalang muda (Mas Wahyu) untuk bedah teks
2. Kunjungan virtual ke Museum Wayang Jakarta melalui tour digital
3. Kolaborasi dengan grup karawitan sekolah untuk pengiring simulasi
4. Pameran hasil adaptasi wayang di akun Instagram madrasah
5. Orang tua sebagai penilai presentasi melalui Google Form rubric

Mengetahui,  
Kepala MTs. Ahmad Yani Jabung

---

**Muroihatul Jannah, M.Pd**

Guru Mata Pelajaran

---

**Erlin Dwi Wahyuni, S.Pd**