



# MTs AHMAD YANI JABUNG

## RPP DIGITAL - BAHASA JAWA

*"Sinau Basa Jawa kanthi Riang lan Gembira!"*



Basa Jawa



**MADRASAH**

MTs Ahmad Yani Jabung



**KELAS/SEMESTER**

IX-F / Genap



**TANGGAL PBM**

Senin, 9 Februari 2026



**ALOKASI WAKTU**

2 JP (60 menit)



**TOPIK PEMBELAJARAN**

Struktur lan Unsur-  
Unsur Teks Pewayangan

## CAPAIAN PEMBELAJARAN

Sasampunipun pembelajaran, siswa saged:


1. Ngenali struktur teks pewayangan (pambuka, isi, panutup) kanthi trep
2. Mbedakake unsur-unsur pewayangan (tokoh, latar, alur, amanat) ing teks
3. Nggawe ringkesan teks pewayangan kanthi nggunakake basa Jawa sing bener

## DIMENSI PROFIL LULUSAN

### DIMENSI


### CENTANG

### KETERKAITAN KARO PEMBELAJARAN

 Iman, Takwa, lan Budi Pekerti Luhur



Nggatekake nilai-nilai luhur saka crita wayang

 Global lan Mbangun Keragaman



-

 Kerja Sama lan Gotong Royong



Kerja bareng kelompok nggarap tugas pewayangan

 Mandiri lan Kreatif



Nggawe ringkesan teks kanthi cara dhewe-dhewe

 Bernalar Kritis



Analisis unsur-unsur cerita wayang kanthi teliti



## LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

### AWAL (10 menit) - Stimulus & Apersepsi

**Stimulus:** Nonton cuplikan video wayang kulit "Petruk Dadi Ratu" (3 menit) kanthi iringan gamelan

**Apersepsi:** Dolanan "Tebak Tokoh Wayang": Guru menehi ciri-ciri, siswa nebak jenenge

**Penyampaian Tujuan:** Nerangake pentinge ngerti struktur teks pewayangan minangka warisan budaya

1



### • NILAI-NILAI TRESNA ING KURIKULUM BERBASIS TRESNA:

- **Tresna marang Budaya:** Nguri-uri kabudayan Jawa liwat wayang
- **Tresna marang Kawruh:** Ngajeni kawicaksanan saka crita wayang
- **Tresna marang Sesama:** Ngajeni pandangan kanca-kanca nalika diskusi

### INTI - KEGIATAN A: MEMAHAMI (20 menit)

#### 1. Eksplorasi Struktur Teks Pewayangan:

- Pambuka (Pamurwa): Pengenalan latar lan tokoh
- Isi (Lakon): Konflik, klimaks, perkembangan crita
- Panutup (Pungkasan): Penyelesaian lan amanat

#### 2. Unsur-Unsur Pewayangan:

2



**Tokoh:** Pandhawa, Kurawa, Punakawan



**Latar:** Kraton Astina, Alas Wanamarta



**Alur:** Cerita Mahabharata lan Ramayana



**Amanat:** Nilai-nilai kebaikan lan kabecikan

### INTI - KEGIATAN B: MENGAPLIKASI (20 menit)

**Problem-Based Learning:** "Museum Budaya Jawa mbutuhake ringkesan cerita wayang 'Wahyu Makutharama' kanggo pameran. Tulung gawe ringkesan sing apik!"

**Kegiatan Kelompok:**

- Kelompok 1: Nggawe pambuka lan pengenalan tokoh
- Kelompok 2: Njelasake konflik utama crita
- Kelompok 3: Nggambarake klimaks lan penyelesaian
- Kelompok 4: Nyimpulake amanat lan nilai-nilai

3

**Kreativitas Digital:** Nggawe mind map digital nggunakake Canva

#### NILAI TRESNA ING PROBLEM SOLVING:

- **Tresna marang Kerja Sama:** Saling tulung-tinulung ing kelompok
- **Tresna marang Solusi:** Fokus nggawe karya sing migunani
- **Tresna marang Inovasi:** Ngurmati ide kreatif saben siswa

### INTI - KEGIATAN C: MEREFLAKSI (5 menit)

**Pitakon Reflektif:**

4

1. Unsur wayang apa sing paling narik kawigatenmu? Ngapa?
2. Piyé carané crita wayang isa ngajari nilai-nilai urip?
3. Nilai moral apa sing bisa ditrapake saka cerita wayang?

**Tindak Lanjut:** Siswa nulis refleksi ringkes ing Jurnal Sinau Digital

### PENUTUP (5 menit)

5

**Evaluasi Cepet:** Kuis interaktif nggunakake Kahoot! bab struktur teks pewayangan

**Tugas Omah:** Nglacak crita wayang favorit saka wong tuwa utawa sesepuh

**Panutup:** Nyanyi lagu "Gundul-gundul Pacul" lan doa bebarengan



## ASESMEN PEMBELAJARAN



### ASESMEN AWAL

**Diagnostik:** Pangerten awal bab wayang

**Teknik:** Pitakon-jawab lan brainstorming

**Kriteria:** Partisipasi lan pangerten konsep



### ASESMEN PROSES

**Formatif:** Proses nggawe ringkesan kelompok

**Teknik:** Observasi, catetan anekdotal, checklist

**Kriteria:** Kerja sama, kreativitas, ketelitian



### ASESMEN AKHIR

**Sumatif:** Ringkesan teks lan mind map

**Teknik:** Rubrik penilaian produk

**Kriteria:** Kelengkapan, kreativitas, kaakuratan



## PEMANFAATAN DIGITAL



## PENGALAMAN BELAJAR & LINGKUNGAN

### "Sinau Wayang kanthi Riang!"

Pembelajaran dadi **petualangan budaya** kanthi suasana kelas kaya panggung wayang. Ruang kelas dihias karo gambar wayang, diringi alunan gamelan ringan. Suasana **gembira, respek, lan penuh apresiasi** ndadekake saben siswa krasa duwe panggonan kanggo nyumurupi.



## PRAKTIK PEDAGOGIS & KEMITRAAN



### Kolaborasi karo Sesepeuh:

Ngundang dalang utawa pemerhati wayang kanggo sharing



### Tutor Sebaya:

Siswa sing paham basa Jawa mbantu kanca sing isih kesusu



### Kolaborasi Seni:

Integrasi karo pelajaran Seni Budaya bab wayang



### Komunitas Sekolah:

Pameran karya wayang ing majalah dinding digital

## KEPALA MADRASAH

(Tandha Tangan)

**Muroihatul Jannah, M. Pd**

## GURU MATA PELAJARAN

(Tandha Tangan)

**Erlin Dwi Wahyuni, S. Pd**



## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)



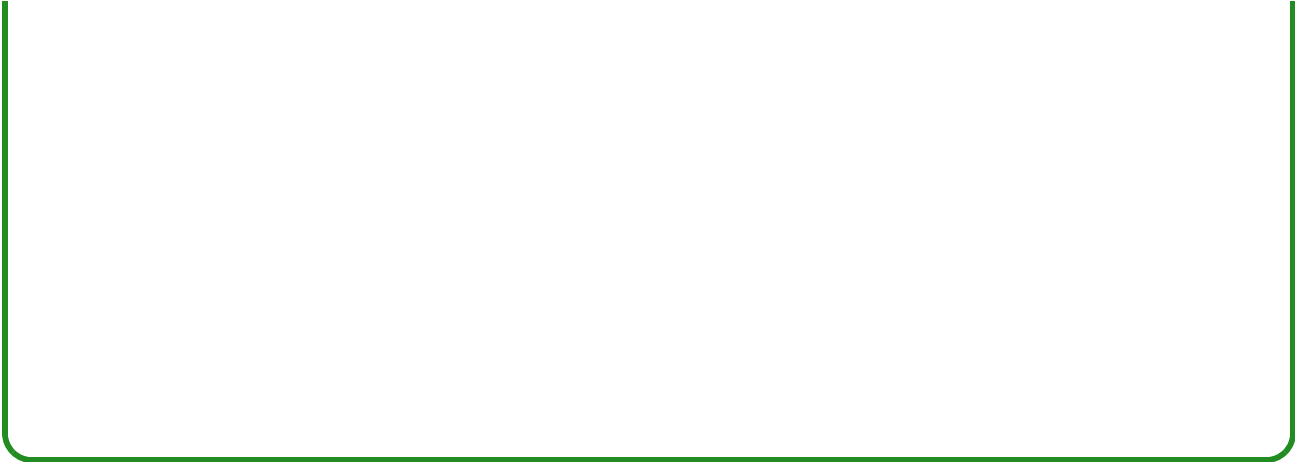
### AKTIVITAS 1: NGENALI STRUKTUR TEKS WAYANG

 **Bagian Struktur**

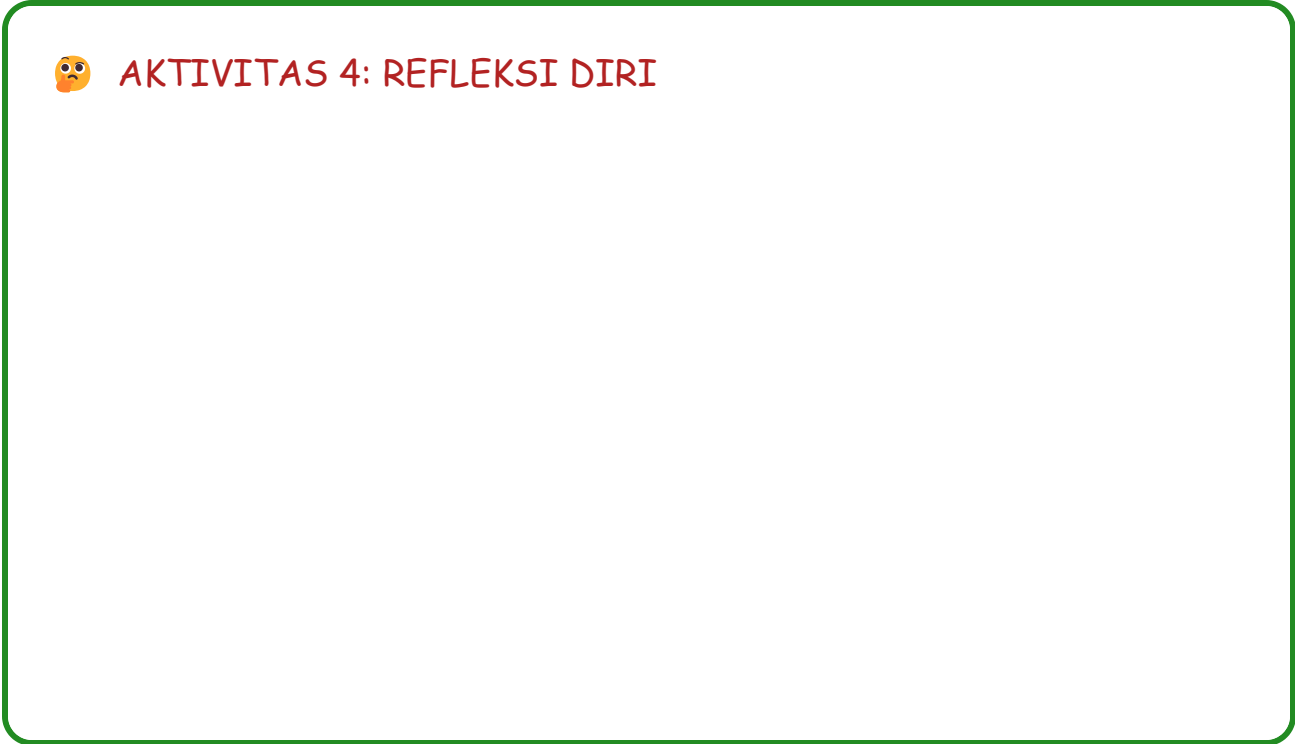
 **Keterangan**

 **AKTIVITAS 2: ANALISIS UNSUR-UNSUR WAYANG**

 **AKTIVITAS 3: NGGANDEK RINGKESAN CERITA**



 **AKTIVITAS 4: REFLEKSI DIRI**




 **RUBRIK PENILAIAN LKPD**

 **Aspek**

 **Sangat Apik (4)**

 **Apik (3)**

 **Cukup (2)**


 **Perlu Bimbingan (1)**

 Aspek

 Sangat  
Apik (4)

 Apik (3)

 Cukup  
(2)

 Perlu  
Bimbingan  
(1)