






AWAL	 Partisipasi dalam apersepsi dan pengamatan video
PROSES	 Observasi kerja kelompok dan penggunaan bahasa  Ketepatan penggunaan krama/ngoko  Kerjasama dalam peran wayang
AKHIR	 Rubrik dialog: Kebahasaan (40%), Kreativitas (30%), Kelancaran (20%), Kerjasama (10%)



PEMANFAATAN DIGITAL



QUIZIZZ untuk kuis interaktif unsur kebahasaan



YOUTUBE video wayang dengan subtitle



GOOGLE DOCS kolaborasi penulisan dialog



KARAOKE JAWA aplikasi tembang dolanan



PENGALAMAN BELAJAR & LINGKUNGAN



Kelas disulap menjadi "padepokan wayang" dengan hiasan wayang karton, alas duduk lesehan, dan backsound gamelan



PRAKTIK PEDAGOGIS & KEMITRAAN



Kolaborasi dengan Komunitas: Undang seniman wayang muda dari Sanggar "Mardi Mulyo" untuk sharing



Kompetisi Sehat: Lomba dubbing suara wayang dengan karakter berbeda



AKTIVITAS 2: TOKOH & BAHASANYA

Pasangkan tokoh wayang dengan tingkat bahasa yang cocok!

KRESNA

SEMAR

Bahasa:

Bahasa:

PETRUK

GARENG

Bahasa:

Bahasa:



AKTIVITAS 3: PERCAKAPAN WAYANG MODERN

Lengkapi dialog wayang "Gojek zaman now" ini dengan bahasa yang tepat!

Petruk: "Wah, Mas Gareng! Kula badhe _____ (pergi) nggih wonten order saking Gusti Arjuna."

Gareng: "Mboten _____ (boleh) punapa, Mas? Kula mboten _____ (lihat) motor panjenengan."

Petruk: "Nggih, motor kula _____ (rusak). Kula _____ (naik) delman digital!"



Kosakata pilihan:

saged

kesah

nedahaken

tindak

paring

