

**MODUL AJAR DEEP LEARNING
TERINTEGRASI LITERASI & NUMERASI**

INFORMASI UMUM MODUL AJAR

Nama Penyusun	Abimanyu Harsadosastra, S.S.	Kelas / Semester	VII (Tujuh) / Gasal
Satuan Pendidikan	SMP Negeri 4 Purbalingga	Tahun Pelajaran	2026/2027
Mata Pelajaran	Bahasa Jawa	Alokasi Waktu	1 Pertemuan (2 JP × 40 Menit)
Fase / Elemen	Fase D / Nyemak, Maca, Micara, lan Nulis	Jumlah Murid	32 Peserta Didik

I. IDENTIFIKASI PEMBELAJARAN

1.1 Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Purbalingga berada pada tahap remaja awal dengan taraf perkembangan kognitif transisi dari operasional konkret ke operasional formal. Peserta didik memiliki latar belakang budaya Jawa lokal Purbalingga (Basa Jawa Banyumasan/Penginyongan), namun variasi penguasaan kosa kata Basa Jawa baku/krama cukup beragam. Sebagian besar menyukai aktivitas belajar kolaboratif berorientasi visual dan permainan digital/interaktif.

1.2 Kemampuan Awal

- **Kemampuan Bahasa & Sastra:** Peserta didik telah mengenal sekilas cerita rakyat/legendha lokal, namun belum mampu menganalisis struktur intrinsik (tema, alur, latar, paraga, amanat) secara mendalam.
- **Kemampuan Numerasi Awal:** Peserta didik memahami konsep dasar operasi hitung aljabar sederhana, perbandingan/rasio, dan pembacaan garis waktu (timeline), tetapi belum terbiasa mengaitkannya dengan analisis logika kronologi pada teks sastra.

1.3 Kebutuhan Belajar & Pengelompokan Diferensiasi

Kategori Kelompok	Karakteristik & Kebutuhan Belajar	Strategi Diferensiasi
Kelompok Perlu Bimbingan (Dasar)	Membutuhkan bantuan untuk memahami istilah kosakata Jawa kuno/sulit dan perhitungan matematika dasar.	Diberikan glosarium kosakata, bantuan visual garis waktu sederhana, serta perancah (scaffolding) langsung dari guru.
Kelompok Mahir (Cakap)	Mampu menganalisis unsur intrinsik dan melakukan perhitungan numerasi secara mandiri.	Diberikan LKPD standar dengan diskusi kelompok heterogen mandiri.
Kelompok Sangat Mahir (Tinggi)	Memiliki kecepatan belajar tinggi, penalaran kritis kuat dalam menghubungkan teks dengan konteks modern.	Diberikan tantangan penalaran numerasi non-rutin (menghitung rasio kompleks dan generalisasi dampak wewaler).

1.4 Kontekstualisasi Pembelajaran Lokal

Materi difokuskan pada teks Legendha "Setu Paing" yang berakar dari warisan sejarah dan tradisi lisan di Kabupaten Purbalingga. Pembelajaran mengaitkan kearifan lokal (pantang/wewaler Setu Paing) dengan konsep kehidupan bermasyarakat modern serta analisis rasio numerik peristiwa sejarah.

II. DESAIN PEMBELAJARAN MENDALAM (DEEP LEARNING)

2.1 Capaian Pembelajaran (CP)

Peserta didik mampu menganalisis dan mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang akurat dari teks sastra (legendha) dalam bentuk audiovisual dan aural secara kritis, mandiri, serta integratif terhadap konteks logis numerik kronologi.

2.2 Lintas Disiplin Ilmu

- **Bahasa Jawa:** Struktur intrinsik teks legendha, kosa kata Jawa, pesan moral/amanat, dan kearifan lokal.
- **Matematika (Numerasi):** Pengoperasian aljabar, perhitungan durasi waktu (jam/hari),

rasio/perbandingan pecahan, serta perhitungan selisih garis waktu (tahun/abad).

- **Sejarah / IPS:** Konteks kronologi peristiwa abad ke-16 di Purbalingga dan pelestarian kebudayaan lokal.

2.3 Tujuan Pembelajaran (TP) & Pertanyaan Pemantik

Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui pendekatan Deep Learning, peserta didik dapat mengidentifikasi unsur intrinsik (paraga, latar, alur, amanat) dan istilah khusus dalam teks legendha Purbalingga dengan tepat.
2. Peserta didik mampu menganalisis perbandingan logis lintasan waktu (kronologi tahun/abad) serta rasio data statistik peristiwa dalam teks sastra minangka wujud integrasi literasi-numerasi secara kritis.
3. Peserta didik mampu menyusun ringkasan dan peta pikiran kronologis cerita secara gotong royong dengan penuh kesadaran (*mindful*) dan rasa gembira (*joyful*).

Pertanyaan Pemantik:

- *"Sapa sing wis tau krungu cerita asal-usul utawa pantangan Setu Paing ing Purbalingga?"* (Pemahaman Kontekstual & Mindful)
- *"Yen kedadeyan sejarah kasebut dumadi ing abad kaping-16 (taun 1582), pira sela wektune (tahun) yen dibandingake karo taun 2026 saiki?"* (Penalaran Numerasi & Meaningful)

2.4 Dimensi Profil Pelajar Pancasila / Profil Lulusan

- **Bernalar Kritis:** Menganalisis data angka dan teks cerita secara logis dan inferensial.
- **Gotong Royong:** Berkolaborasi secara efektif dalam kelompok heterogen untuk menyelesaikan tantangan proyek.
- **Kreatif:** Menyusun peta pikiran kronologis cerita dan strategi penyelesaian masalah non-rutin.
- **Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, & Berakhlak Mulia:** Memahami nilai-nilai kedamaian dan menghindari perselisihan.
-

2.5 Praktik Pedagogis & Pendekatan Pembelajaran

Prinsip Deep Learning	Penerapan dalam Pembelajaran
Berkesadaran (Mindful Learning)	Hadir penuh melalui latihan pernapasan STOP (PSE), perumusan pertanyaan mandiri oleh murid, dan refleksi mendalam terhadap amanat cerita.

Prinsip Deep Learning	Penerapan dalam Pembelajaran
Bermakna (Meaningful Learning)	Koneksi konsep teks sastra dengan konteks nyata kehidupan murid, analisis garis waktu sejarah lokal, dan nilai kerukunan sosial.
Menggembirakan (Joyful Learning)	Game edukatif "Puzzle Kronologi", apresiasi kelompok, suasana belajar inklusif, ramah, dan interaktif.

2.6 Kemitraan, Lingkungan, & Pemanfaatan Digital

- **Kemitraan Pembelajaran:** Kolaborasi antar-murid dalam kelompok kerja heterogen, fasilitasi penuh oleh guru, serta pengaitan kisah dari tuturan tokoh/sesepuh masyarakat Purbalingga.
- **Lingkungan Pembelajaran:** Ruang kelas yang bersih, kondusif, mendukung ekspresi pendapat tanpa takut salah, dan menjunjung tinggi keselamatan emosional murid.
- **Pemanfaatan Digital:** Penggunaan LCD Proyektor, tayangan video animasi legenda "Setu Paing", kuis interaktif, serta jam digital/stopwatch untuk simulasi durasi.

III. MATRIKS INTEGRASI LITERASI DAN NUMERASI (LITNUM)

3.1 Matriks Integrasi Literasi Reading (Kerangka TKA SMP)

Kompetensi Literasi	Sub-Kompetensi / Indikator	Aktivitas Pembelajaran Dalam Modul
1. Pemahaman Tekstual	Mengidentifikasi kosa kata khusus Basa Jawa & informasi eksplisit teks.	Siswa mengidentifikasi tokoh, latar tempat (Purbalingga), serta durasi perang (3 dina 3 bengi) secara langsung dari teks.
2. Pemahaman Inferensial	Menyimpulkan amanat, hubungan logis sebab-akibat antarperistiwa.	Siswa menyimpulkan penyebab terjadinya wewaler Setu Paing dan menjelaskan akibat perselisihan terhadap prajurit.

Kompetensi Literasi	Sub-Kompetensi / Indikator	Aktivitas Pembelajaran Dalam Modul
3. Evaluasi & Apresiasi	Menilai relevansi cerita dengan kehidupan nyata & merefleksikan emosi.	Siswa menilai pentingnya menjaga rukun agawe santosa dalam pergaulan di sekolah dan masyarakat modern.

3.2 Matriks Integrasi Numerasi (Kerangka TKA SMP)

Level Kognitif Numerasi	Proses Berpikir Matematis	Bentuk Aplikasi dalam Teks Legendha
Level 1: Pengetahuan & Pemahaman	Menghitung aljabar dasar, mengidentifikasi data eksplisit angka.	Menghitung jumlah prajurit yang gugur (Total 40 prajurit - 12 prajurit selamat = 28 prajurit gugur). Konversi waktu 3 hari 3 malam = 72 jam.
Level 2: Aplikasi	Memodelkan rasio/perbandingan dan menerapkan rumus aritmatika.	Memodelkan rasio prajurit selamat dibanding total prajurit (12 : 40 disederhanakan menjadi 3 : 10).
Level 3: Penalaran	Menganalisis lintasan waktu, memecahkan masalah non-rutin, menyimpulkan.	Menganalisis rentang selisih tahun dari peristiwa abad ke-16 (1582) ke tahun ajaran sekarang (2026), yaitu 444 tahun, serta menyimpulkan logika alur waktu.

IV. SKENARIO PENGALAMAN BELAJAR MENDALAM

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

Tahap Pembelajaran	Aktivitas Guru & Peserta Didik	Fokus Prinsip DL & LitNum
Orientasi & Mindful Opening	1. Guru mengucapkan salam, berdoa bersama, dan mengecek presensi murid. 2. Latihan Kesadaran (Mindfulness/PSE): Guru memandu teknik pernapasan STOP (Stop, Take a breath, Observe, Proceed) selama 1-2 menit untuk menyiapkan mental belajar murid.	Berkesadaran (Mindful Learning)
Apersepsi & Motivasi	1. Guru menampilkan grafik garis waktu (timeline) sejarah Kabupaten Purbalingga di layar LCD. 2. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik integrasi literasi-numerasi. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan penilaian yang akan dilakukan.	Bermakna (Meaningful) Stimulus Numerasi Awal

Kegiatan Inti (60 Menit)

Tahap 1: MEMAHAMI / Eksplorasi Mindful (20 Menit)

- **Penyajian Stimulus:** Peserta didik menyimak penayangan video animasi / membaca teks legendha "Setu Paing ing Purbalingga" secara cermat (*Diferensiasi Konten*).
- **Pemahaman Tekstual & Identifikasi Istilah:** Peserta didik mencatat kosa kata Jawa yang belum dipahami dan menemukan data angka eksplisit dalam teks (tahun, jumlah prajurit, durasi perang).
- **Penyusunan Pertanyaan Mandiri:** Peserta didik diajak secara sadar merumuskan pertanyaan terkait masalah yang ditemukan dalam teks cerita (misal: "*Kenapa Setu Paing dadi pantangan?*" utawa "*Pira persentase prajurit sing gugur?*").

Tahap 2: MENGAPLIKASI / Analisis Meaningful Kolaboratif (25 Menit)

- **Pembentukan Kelompok Heterogen:** Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok (5-6 murid) berdasarkan tingkat kemampuan awal.
- **Pengerjaan LKPD Terintegrasi LitNum:** Setiap kelompok berdiskusi memecahkan tantangan pada LKPD:

- *Analisis Literasi Sastra*: Menentukan paragraf, latar, alur, dan pesan moral/amanat.
- *Analisis Numerasi Level 1 & 2*: Menghitung jumlah prajurit yang gugur ($40 - 12 = 28$) dan menyederhanakan rasio prajurit selamat ($12 : 40 = 3 : 10$).
- *Analisis Numerasi Level 3 (Penalaran)*: Menghitung selisih tahun dari peristiwa abad ke-16 (1582) hingga tahun 2026 (selisih 444 tahun) serta konversi durasi 3 hari 3 malam = 72 jam.
- **Bimbingan Guru (Scaffolding)**: Guru memberikan pendampingan intensif bagi kelompok perlu bimbingan dan memberikan pengayaan bagi kelompok sangat mahir.

Tahap 3: MEREKLEKSI & SINTESIS / Joyful Gamification & Presentasi (15 Menit)

- **Game "Puzzle Kronologi Legendha"**: Setiap kelompok berlomba menyusun potongan kartu paragraf cerita berdasarkan urutan logika waktu (kronologis) dan angka tahun secara cepat dan tepat.
- **Presentasi & Umpan Balik**: Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan susunan puzzle di depan kelas. Kelompok lain memberikan tanggapan apresiatif.
- **Apresiasi Joyful**: Guru memberikan tepuk tangan apresiasi dan penghargaan reward sederhana kepada kelompok terbaik.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- **Rangkuman Bersama**: Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi struktur legendha dan penerapan analisis numerasi dalam membaca teks sejarah.
- **Refleksi Diri (Mindful Reflection)**: Peserta didik mengisi lembar refleksi singkat mengenai tingkat pemahaman dan perasaan selama pembelajaran.
- **Tindak Lanjut & Penutup**: Guru menyampaikan tugas pengayaan/remedial, berdoa bersama, dan menutup kelas dengan salam ramah.

V. BAHAN AJAR & MEDIA PEMBELAJARAN

5.1 Teks Bacaan Sastra Jawa

CRITA LEGENDHA: SETU PAING ING PURBALINGGA

Kala jaman biyen, ing tlatah Purbalingga watara abad kaping-16 (taun 1582), urip sawijining ksatria lan masyarakat sing ayem tentrem. Nanging, kahanan kuwi malik nalika ana padudon gedhe sing kedadeyan ing dina Setu Paing. Miturut crita rakyat, perang utawa prastawa wigati kasebut suwene nganti 3 dina 3 bengi, nggunakake prajurit pilihan gunggung 40 paraga.

Ing sajroning teks kasebut, kasebat bilih saking 40 prajurit, sing slamet mung 12 prajurit amarga ketaman pusaka sakti. Kanggo ngelingi kedadeyan sing nengsemake lan ngemu getih kasebut, para sesepuh desa banjur nguri-uri wewaler utawa pantangan yen ing dina Setu Paing ora kena nindakake adicara gedhe kayata mantu utawa pindah omah.

Nilai karakter sing bisa dijupuk yaiku *rukun agawe santosa*, *crah agawe bubrah*. Rukun kuwi larang regane lan perang mung bakal ngasilake kapitunan (kerugian) gedhe tumrap manungsa.

5.2 Glosarium Kosa Kata (Literasi Tekstual)

- **Tlatah:** Wilayah / daerah
- **Padudon:** Pertengkaran / perselisihan / perang
- **Gunggung:** Jumlah total
- **Wewaler:** Pantangan / larangan adat
- **Kapitunan:** Kerugian / dampak buruk

VI. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) TERINTEGRASI

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) KELOMPOK

Kelompok :

Kelas :

Anggota :

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

PETUNJUK KERJA:

Wacanen teks legendha "Setu Paing ing Purbalingga" kanthi teliti, banjur rembugen karo kelompokmu kanggo mangsuli pitakon-pitakon ing ngisor iki!

1. **(Literasi Sastra - Pemahaman Tekstual):** Sebutna paraga utama, latar panggonan, lan latar wektu sing ana ing teks legendha "Setu Paing"!

Jawaban:

2. **(Numerasi Level 1 - Pengetahuan):** Yen total prajurit ana 40 paraga lan sing slamet ana 12 paraga, pira cacahé prajurit sing gugur? Hitung uga durasi perang (3 dina 3 bengi) yen diowahi dadi satuan jam!

Jawaban:

3. **(Numerasi Level 2 - Aplikasi Rasio):** Tulisna perbandingan (rasio) antarane prajurit sing slamet karo gunggame prajurit sakabehe, banjur sederhanaake pecahan kasebut!

Jawaban:

4. **(Numerasi Level 3 - Penalaran Garis Waktu):** Yen prastawa kuwi dumadi ing taun 1582 (abad kaping-16), pira selisih utawa sela wektu (tahun) yen diitung saka taun ajaran saiki (2026)? Jentrehna carane ngetung!

Jawaban:

5. **(Literasi Sastra & Refleksi Moral - Evaluasi):** Apa amanat utama saka crita "Setu Paing" kasebut, lan kepiye caramu menerapkake nilai kasebut ing kehidupan sekolah sehari-hari?

Jawaban:

VII. INSTRUMEN ASESMEN & EVALUASI LENGKAP

7.1 Rancangan Asesmen

- **Asesmen Awal (Diagnostik):** Tanyaan lisan pemantik awal untuk mengetahui kesiapan kognitif dan persepsi murid.
- **Asesmen Formatif (Proses):** Penilaian Kinerja Kelompok (pengerjaan LKPD) dan Observasi Sikap (Mindful & Kolaboratif).
- **Asesmen Sumatif (Akhir):** Kuis Tulis Individu (Pilihan Ganda & Uraian Integrasi LitNum).

7.2 Kisi-Kisi Asesmen Sumatif

No	Indikator Soal	Domain / Level LitNum	Bentuk Soal	No Soal
1	Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis teks cerita rakyat dengan benar.	Literasi (Tekstual)	Pilihan Ganda	1
2	Peserta didik dapat menghitung operasi pengurangan jumlah prajurit yang gugur dari teks.	Numerasi Level 1 (Knowing)	Pilihan Ganda	2
3	Peserta didik dapat menghitung konversi satuan waktu hari ke jam dan menganalisis selisih garis	Numerasi Level 3 (Reasoning) & Literasi Inferensial	Uraian Terbuka	3

No	Indikator Soal	Domain / Level LitNum	Bentuk Soal	No Soal
	waktu secara logis.			

7.3 Naskah Soal Asesmen Sumatif (Kuis Individu)

I. Pilihan Ganda

- Crita rakyat sing gegandhengan karo asal-usul omah, panggonan, utawa jeneng daerah lan dipercaya pernah kedadeyan diarani...
 - Fabel
 - Mite
 - Legendha
 - Sage
- Ing teks legendha Setu Paing, jika jumlah total prajurit adalah 40 orang dan yang selamat adalah 12 orang, maka jumlah prajurit yang gugur adalah...
 - 28 prajurit
 - 12 prajurit
 - 40 prajurit
 - 30 prajurit

II. Soal Uraian Integrasi LitNum

- Yen siji dina 1 sewengi suwene 24 jam, lan perang ing teks legendha Setu Paing kasebut kedadeyan suwene 3 dina 3 bengi, hitungen:
 - Total durasi waktu perang kasebut yen diowahi dadi satuan jam!
 - Sela wektu (tahun) antara prastawa taun 1582 karo taun 2026 saiki!

7.4 Kunci Jawaban & Pedoman Penskoran

- Soal 1:** C (Legendha) — Skor: 20
- Soal 2:** A (28 prajurit) — Rumus: $40 - 12 = 28$ — Skor: 20
- Soal 3 (Uraian):**
 - a. Durasi Jam = $3 \times 24 \text{ jam} = 72 \text{ jam}$. (Skor: 30)
 - b. Selisih Tahun = $2026 - 1582 = 444 \text{ taun}$. (Skor: 30)
- Total Skor Maksimal:** 100

7.5 Rubrik Penilaian Kinerja Kelompok (Formatif)

Aspek Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
Kerja Sama & Gotong Royong	Semua anggota aktif berbagi tugas dan saling membantu.	Sebagian besar anggota aktif berdiskusi.	Hanya 2-3 anggota yang dominan bekerja.	Pasif dan tidak bekerja sama.
Ketepatan Literasi Sastra	Analisis paragraf, latar, alur, dan amanat sangat tepat dan lengkap.	Analisis unsur intrinsik tepat tetapi kurang mendalam.	Analisis unsur intrinsik ada yang keliru.	Tidak mampu menganalisis unsur sastra.
Ketepatan Numerasi	Perhitungan rasio, selisih tahun, dan durasi 100% akurat.	Perhitungan tepat dengan sedikit kesalahan penyederhanaan.	Ada kesalahan perhitungan pada level aplikasi/penalaran.	Perhitungan salah seluruhnya.
Presentasi & Joyful Gamification	Menyampaikan presentasi dengan percaya diri, jelas, dan puzzle tepat.	Presentasi jelas, penyusunan puzzle tepat.	Presentasi kurang lancar.	Tidak mampu mempresentasikan hasil.

VIII. PROGRAM REMEDIAL DAN PENGAYAAN

Program Remedial (Nilai < 75)	Program Pengayaan (Nilai ≥ 75)
1. Memberikan bimbingan terpandu (tutor sebaya) dalam menyusun urutan kronologi cerita. 2. Melatih kembali perhitungan perbandingan/rasio dengan menggunakan media konkrit atau angka yang lebih sederhana. 3. Mengerjakan ulang kuis formatif yang disederhanakan.	1. Peserta didik diminta mencari 1 teks legendha lokal Purbalingga lainnya (misal: Legendha Sangkanyuwana utawa Arca Dibalek). 2. Menyusun diagram infografis sederhana yang memuat timeline sejarah dan analisis data numerasi sederhana dari teks tersebut.

IX. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

9.1 Lembar Refleksi Peserta Didik (Mindful & Meaningful)

1. Bagian mana dari pembelajaran hari ini yang paling kamu sukai dan membuatmu merasa senang (joyful)?
2. Tantangan apa yang kamu rasakan saat menghitung rasio prajurit dan selisih tahun sejarah dalam teks Bahasa Jawa?
3. Nilai kebaikan apa dari cerita "Setu Paing" yang ingin kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari bersama teman?

9.2 Lembar Refleksi Guru

1. Apakah penerapan 3 prinsip Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful) terlaksana sesuai rencana?
2. Sejauh mana penguatan integrasi literasi dan numerasi membantu peserta didik memahami isi cerita sastra Jawa?
3. Apa saja kelemahan/keterbatasan dalam pembelajaran hari ini yang perlu diperbaiki pada siklus supervisi akademik berikutnya?

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 4 Purbalingga

Subarno,S.Pd.
NIP 196908251998021004

Purbalingga, Juli 2026
Guru Mata Pelajaran Basa Jawa

Abimanyu Harsadosastra, S.S.
NIP 199007082025211101