



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA  
2024

# Panduan Guru

# SENI TEATER

Edisi Revisi

Mutiara Fallahdani  
Elia Yovan Chandra

SD/MI KELAS V

## **Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia**

Dilindungi Undang-Undang

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

### **Panduan Guru Seni Teater untuk SD/MI Kelas V (Edisi Revisi)**

#### **Penulis**

Mutiara Fallahdani  
Elia Yovan Chandra

#### **Penelaah**

Else Liliani  
Andy Sri Wahyudi

#### **Penyelia/Penyelaras**

Supriyatno  
Lenny Puspita Ekawaty  
Devi Deratama

#### **Kontributor**

Noviyanti  
Ihsan Kurniawan

#### **Ilustrator**

Nana Maulana

#### **Editor**

Elah Nurelah  
Devi Deratama

#### **Editor Visual**

M. Firdaus Jubaedi

#### **Desainer**

Handini Noorkasih

#### **Penerbit**

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

#### **Dikeluarkan oleh**

Pusat Perbukuan  
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan  
<https://buku.kemdikbud.go.id>

#### **Edisi Revisi, 2024**

ISBN 978-623-118-403-0 (no.jil.lengkap)  
ISBN 978-623-388-154-8 (jil.5 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Sans 11 pt, Open Font License & Apache License.  
x, 270 hlm.: 21 x 29,7 cm.

## Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Buku berkaitan erat dengan kurikulum. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada kurikulum yang berlaku, yaitu Kurikulum Merdeka.

Salah satu bentuk dukungan terhadap implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan ialah mengembangkan buku teks utama yang terdiri atas buku siswa dan panduan guru. Buku ini merupakan sumber belajar utama dalam pembelajaran bagi siswa dan menjadi salah satu referensi atau inspirasi bagi guru dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Keberadaan buku teks utama ini diharapkan menjadi fondasi dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global, berjiwa gotong royong, mandiri, kritis, dan kreatif.

Buku teks utama, sebagai salah satu sarana membangun dan meningkatkan budaya literasi masyarakat Indonesia, perlu mendapatkan perhatian khusus. Pemerintah perlu menyiapkan buku teks utama yang mengikuti perkembangan zaman untuk semua mata pelajaran wajib dan mata pelajaran peminatan, termasuk Pendidikan Khusus. Sehubungan dengan hal itu, Pusat Perbukuan merevisi dan menerbitkan buku-buku teks utama berdasarkan Capaian Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkolaborasi dalam upaya menghadirkan buku teks utama ini. Kami berharap buku ini dapat menjadi landasan dalam memperkuat ketahanan budaya bangsa, membentuk mentalitas maju, modern, dan berkarakter bagi seluruh generasi penerus. Semoga buku teks utama ini dapat menjadi tonggak perubahan yang menginspirasi, membimbing, dan mengangkat kualitas pendidikan kita ke puncak keunggulan.

Jakarta, Juli 2024

Kepala Pusat Perbukuan,

**Supriyatno, S.Pd., M.A.**



## Prakata

Segala puji dan syukur kami sampaikan kepada Allah SWT atas restu dan anugerah-Nya, sehingga Buku Panduan Guru Seni Teater Kelas 5 ini selesai dengan baik. Buku ini merupakan buah dari pemikiran yang telah ditanamkan sejak lama, saat kami berkenalan dengan dunia teater pertama kali sampai akhirnya memutuskan untuk menekuni bidang pendidikan Seni Teater di lingkup sekolah formal.

Kecintaan kami pada dunia pendidikan Seni Teater didasari fakta dan pengalaman kami sendiri bahwa pelajaran ini membukakan mata peserta didik terhadap dunia imajinasi yang tidak terbatas dan juga secara bersamaan, mengenalkan mereka pada dunia nyata yang dibatasi oleh ruang dan waktu serta dipengaruhi oleh dinamika emosi, aturan, nilai, serta makna. Ketika diajarkan dalam konteks pendidikan formal, integrasinya dengan konsep dan pelajaran lain memungkinkan peserta didik untuk menjadi manusia yang utuh, percaya diri, dan memiliki dampak bagi sekitarnya. Menyadari betapa signifikannya peran yang kami lakukan ini, memberikan kesenangan dan gairah tersendiri sampai hari ini.

Sejak panggilan untuk menulis ini kami sanggupi, yang terbayang adalah bagaimana membagikan kesenangan tersebut kepada para sahabat guru yang membaca buku ini lewat uraian kata-kata yang terbatas sekali jumlahnya. Waktu penulisan banyak diisi dengan berbagai penelitian, diskusi, revisi, dan perombakan di sana sini untuk memastikan buku ini dapat diimplementasikan dalam berbagai konteks sekolah di Indonesia. Semoga saja buku ini dapat memantik terjadinya pembelajaran teater yang menyenangkan, bermakna, dan bermanfaat bagi sahabat guru dan peserta didik yang melakukannya.

Kami berterima kasih untuk kesempatan yang diberikan oleh Pusat Perbukuan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Kami juga mengapresiasi masukan-masukan dari para penelaah dalam penulisan buku ini. Terima kasih juga atas gerak cepat dan kerja keras dari rekan-rekan pengolahan naskah, serta keterlibatan pihak-pihak lain yang tidak kami sebutkan satu-persatu.

Akhirnya, buku yang masih belum sempurna ini tentu memiliki berbagai kekurangan yang harus diperbaiki. Oleh sebab itu, selain memohonkan maaf, kami juga mengharapkan adanya kritik dan saran dari para pembaca, khususnya sahabat guru, yang telah bersedia menjadikan buku ini sebagai panduan mengajarnya. Semoga yang kita lakukan memberi makna dalam kehidupan peserta didik kita.

Terima kasih.

**Penulis**



## Daftar Isi

<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>iii</b>
<b>Prakata</b> .....	<b>iv</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>v</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>vii</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>viii</b>
<b>Petunjuk Penggunaan Buku</b> .....	<b>ix</b>
<b>Panduan Umum</b> .....	<b>1</b>
A. Pendahuluan.....	2
B. Capaian Pembelajaran.....	6
C. Strategi Mencapai Tujuan Pembelajaran .....	14
D. Asesmen .....	16
<b>Bab I Eksplorasi Gerak dan Suara</b> .....	<b>19</b>
A. Pendahuluan.....	20
B. Kegiatan Pembelajaran .....	25
C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif).....	70
D. Refleksi.....	75
E. Pengayaan.....	78
F. Lembar Kegiatan Peserta Didik .....	81
<b>Bab II Eksplorasi Peran</b> .....	<b>83</b>
A. Pendahuluan.....	84
B. Kegiatan Pembelajaran .....	88
C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif).....	135
D. Refleksi.....	140
E. Pengayaan.....	142
F. Lembar Kegiatan Peserta Didik .....	144



**Bab III Menjadi Karakter ..... 145**

A. Pendahuluan.....	146
B. Kegiatan Pembelajaran .....	150
C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif).....	189
D. Refleksi.....	194
E. Pengayaan.....	196
F. Lembar Kegiatan Peserta Didik .....	199

**Bab IV Mengadaptasi Cerita ..... 201**

A. Pendahuluan.....	202
B. Kegiatan Pembelajaran .....	205
C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif).....	245
D. Refleksi.....	249
E. Pengayaan.....	251
F. Lembar Kegiatan Peserta Didik .....	252

**Glosarium ..... 253**

**Daftar Pustaka ..... 255**

**Daftar Sumber Gambar ..... 258**

**Profil Pelaku Perbukuan ..... 259**



## Daftar Gambar

<b>Gambar 1.2</b> Ilustrasi Cermin Ajaib.....	27	<b>Gambar 2.5</b> Ilustrasi Bentuk Tubuh Terbuka .....	100	<b>Gambar 3.13</b> Berlatih Monolog....	186
<b>Gambar 1.1</b> Ilustrasi Poster Kesepakatan Kelas.....	27	<b>Gambar 2.6</b> Ilustrasi Bentuk Tubuh Tertutup .....	100	<b>Gambar 3.14</b> Melepaskan Energi .....	187
<b>Gambar 1.3</b> Ilustrasi Pantomim Karakter.....	29	<b>Gambar 2.7</b> Penggunaan Ruang..	101	<b>Gambar 3.15</b> Stanislavski .....	196
<b>Gambar 1.4</b> Ilustrasi Bunga Matahari.....	31	<b>Gambar 2.8</b> Kantong Ajaib.....	103	<b>Gambar 3.16</b> Karakter Ibu (Pementasan Rantau SGB FEUI)....	198
<b>Gambar 1.5</b> Aktor Pantomim.....	34	<b>Gambar 2.9</b> Benda Ajaib .....	105	<b>Gambar 4.1</b> Cerita 1 Kata .....	206
<b>Gambar 1.6</b> Ilustrasi Rantai Emosi .....	37	<b>Gambar 2.10</b> Daftar Putar Radio..	110	<b>Gambar 4.2</b> Ilustrasi Adaptasi Cerita 209	
<b>Gambar 1.7</b> Ilustrasi suara alam .....	39	<b>Gambar 2.11</b> Mesin Waktu.....	112	<b>Gambar 4.3</b> Linda Hutcheon (University of Toronto).....	214
<b>Gambar 1.8</b> Ilustrasi Sepak Bola Imajinasi.....	40	<b>Gambar 2.12</b> Telinga Spiderman..	119	<b>Gambar 4.4</b> Ilustrasi Berdialog.....	218
<b>Gambar 1.9</b> Ilustrasi Ping Pong Pujian.....	42	<b>Gambar 2.13</b> Secuplik Legenda....	121	<b>Gambar 4.5</b> Ilustrasi Membuat Properti .....	223
<b>Gambar 1.10</b> Ilustrasi Sebelum dan Sesudah Kegiatan .....	49	<b>Gambar 2.14</b> Adegan.....	123	<b>Gambar 4.6</b> Ilustrasi Kotak Jebakan.....	229
<b>Gambar 1.11</b> Latihan Pernapasan.....	50	<b>Gambar 2.15</b> Ilustrasi Patung Berlari.....	129	<b>Gambar 4.7</b> Membuat Blocking ..	232
<b>Gambar 1.12</b> Latihan Artikulasi....	51	<b>Gambar 2.16</b> Persiapan Pertunjukan .....	131	<b>Gambar 4.8</b> Ilustrasi Berbagi Adegan .....	236
<b>Gambar 1.13</b> Variasi Emosi .....	52	<b>Gambar 2.17</b> Tablo.....	142	<b>Gambar 4.9</b> Ilustrasi Memberi Adegan .....	236
<b>Gambar 1.14</b> Ilustrasi Produksi Suara.....	53	<b>Gambar 2.18</b> Ilustrasi Level Tubuh .....	142	<b>Gambar 4.10</b> Ilustrasi Membalikkan Fokus.....	237
<b>Gambar 1.15</b> Artikulasi Suara .....	54	<b>Gambar 2.19</b> Ilustrasi Bentuk Tubuh .....	142	<b>Gambar 4.11</b> Ilustrasi Keluar dari Adegan .....	237
<b>Gambar 1.16</b> Menghasilkan Suara.....	58	<b>Gambar 3.1</b> Bukan Lagu Biasa .....	151	<b>Gambar 4.12</b> Balon Kempis .....	239
<b>Gambar 1.17</b> Menggunakan Suara secara Efektif .....	59	<b>Gambar 3.2</b> Mengenal Diri Sendiri .....	153	<b>Gambar 4.13</b> Persiapan Penampilan.....	240
<b>Gambar 1.18</b> Berbagi Energi .....	64	<b>Gambar 3.3</b> Membuat Profil Karakter.....	153	<b>Gambar 4.14</b> Ilustrasi <i>Blocking</i> ....	251
<b>Gambar 1.19</b> Mendongeng.....	65	<b>Gambar 3.4</b> Kumpulan Sifat Karakter.....	155	<b>Gambar 4.15</b> Berdialog .....	252
<b>Gambar 1.20</b> Pantomim .....	78	<b>Gambar 3.5</b> Kenalan .....	161		
<b>Gambar 1.21</b> Mendongeng.....	80	<b>Gambar 3.6</b> Kursi Panas.....	162		
<b>Gambar 2.1</b> Reka Adegan .....	92	<b>Gambar 3.7</b> Bayangkan.....	168		
<b>Gambar 2.2</b> Tablo.....	98	<b>Gambar 3.8</b> Monolog Karakterku .....	175		
<b>Gambar 2.3</b> Ilustrasi Level Tubuh .....	99	<b>Gambar 3.9</b> Alur Naratif .....	177		
<b>Gambar 2.4</b> Ilustrasi Bentuk Tubuh Terbuka .....	100	<b>Gambar 3.10</b> Karakter Ibu (Pementasan Rantau SGB FEUI)....	180		
		<b>Gambar 3.11</b> William Shakespeare .....	181		
		<b>Gambar 3.12</b> 1 Kalimat Sulit .....	184		



## Daftar Tabel

<b>Tabel 1.1</b> Contoh Rubrik Penilaian Sebelum Pembelajaran .....	23	<b>Tabel 2.8</b> Nilai Profil Pancasila Kegiatan 5.....	134
<b>Tabel 1.2</b> Contoh Situasi Kegiatan Cermin Ajaib .....	30	<b>Tabel 2.9</b> Contoh Rubrik Observasi Kelompok Bab 2 Kegiatan 5.....	135
<b>Tabel 1.3</b> Tujuan Pembelajaran per Fase.....	7	<b>Tabel 2.10</b> Rubrik Penilaian Keterampilan .....	137
<b>Tabel 1.4</b> Catatan Anekdotal Kegiatan Pantomim Karakter.....	33	<b>Tabel 2.11</b> Rubrik Penilaian Sikap.....	139
<b>Tabel 1.5</b> Nilai Profil Pelajar Pancasila Kegiatan 2.....	45	<b>Tabel 3.1</b> Contoh Rubrik Penilaian Sebelum Pembelajaran Bab 3 .....	149
<b>Tabel 1.6</b> Observasi Perkembangan Peserta Didik ....	46	<b>Tabel 3.2</b> Daftar Emosi dan Karakter .....	152
<b>Tabel 1.7</b> Nilai Profil Pelajar Pancasila Kegiatan 3.....	55	<b>Tabel 3.3</b> Nilai Profil Pancasila Kegiatan 1.....	156
<b>Tabel 1.8</b> Rubrik Penilaian Olah Suara.....	57	<b>Tabel 3.4</b> Daftar Periksa.....	157
<b>Tabel 1.9</b> Nilai Profil Pancasila Kegiatan 4.....	67	<b>Tabel 3.5</b> Nilai Profil Pelajar Pancasila Kegiatan 2.....	165
<b>Tabel 1.10</b> Catatan Observasi Kegiatan 4.....	69	<b>Tabel 3.6</b> Observasi Menciptakan Karakter.....	166
<b>Tabel 1.11</b> Contoh Rentang Predikat .....	72	<b>Tabel 3.7</b> Nilai Profil Pelajar Pancasila Kegiatan 3.....	171
<b>Tabel 1.12</b> Rubrik Penilaian Keterampilan .....	72	<b>Tabel 3.8</b> Observasi Kemampuan.....	173
<b>Tabel 1.13</b> Rubrik Penilaian Sikap.....	74	<b>Tabel 3.9</b> Nilai Profil Pancasila Kegiatan 4.....	179
<b>Tabel 2.1</b> Nilai Profil Pelajar Pancasila Kegiatan 1.....	94	<b>Tabel 3.10</b> Nilai Profil Pancasila Kegiatan 5 .....	188
<b>Tabel 2.2</b> Daftar Periksa Kegiatan 1 .....	95	<b>Tabel 3.11</b> Rubrik Penilaian Keterampilan .....	191
<b>Tabel 2.3</b> Nilai Profil Pelajar Pancasila Kegiatan 2.....	108	<b>Tabel 3.12</b> Rubrik Penilaian Sikap.....	193
<b>Tabel 2.4</b> Nilai Profil Pancasila Kegiatan 3.....	114	<b>Tabel 4.1</b> Perbedaan Cerita Asli dan Adaptasi .....	210
<b>Tabel 2.5</b> Contoh Rubrik Penilaian Bab 2 Kegiatan 3.....	117	<b>Tabel 4.2</b> Nilai Profil Pancasila Kegiatan 1.....	212
<b>Tabel 2.6</b> Nilai Profil Pelajar Pancasila Kegiatan 4.....	124	<b>Tabel 4.3</b> Catatan Kegiatan Mengadaptasi Cerita Rakyat.....	214
<b>Tabel 2.7</b> Contoh Rubrik Observasi Bab 2 Kegiatan 4 .....	126	<b>Tabel 4.4</b> Nilai Profil Pelajar Pancasila Kegiatan 2.....	220
		<b>Tabel 4.5</b> Contoh Pengisian LKPD .....	224
		<b>Tabel 4.6</b> Nilai Profil Pancasila Kegiatan 3.....	226
		<b>Tabel 4.8</b> Nilai Profil Pancasila Kegiatan 4.....	234
		<b>Tabel 4.9</b> Observasi Kelompok .....	235
		<b>Tabel 4.10</b> Nilai Profil Pancasila Kegiatan 5 .....	241



# Petunjuk Penggunaan Buku

## A. Pendahuluan

### 1. Tujuan Pembelajaran

- 1.1 Menyebutkan karabin tubuh berdasarkan instruksi.
- 1.2 Mengekspresikan olah suara dan rala menggunakan stimulus.
- 1.3 Melakukan imajinasi menggunakan stimulus.
- 1.5 Menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menunjang perannya.
- 1.7 Mengutarakan di antara suara dengan tepat sesuai interpretasi terhadap situasi.
- 2.1 Menceritakan kembali pengalaman dalam sebuah aktivitas yang telah dilakukan.
- 2.4 Melakukan berbagai emosi yang muncul dari sebuah penampilan.
- 3.1 Mengembangkan diri lewat kegiatan kreatif.
- 3.3 Menyajikan keterlibatan sebagai proses pembelajaran.
- 4.1 Menceritakan dan mengembangkan berbagai situasi imajinatif.
- 4.2 Merincikan gerakan dan suara karakter atau makhluk hidup yang diamati.
- 5.1 Menampilkan dengan percaya diri dan antusias.
- 5.2 Melakukan sikap kolaboratif dengan tim.

### 2. Pokok Materi

- a. Kegiatan menggambar dan menulis
- b. Olah tubuh dan suara
- c. Keterampilan kolaborasi
- d. Pengembangan kreativitas
- e. Berbagi-memprati
- f. Mendengarkan

## Tujuan Pembelajaran

Tujuan dari proses pembelajaran yang ingin dicapai di akhir bab, yang merupakan turunan dari Capaian Pembelajaran.

## Pokok Materi

Merupakan inti dari materi pembelajaran yang mencakup konsep, teori, fakta, atau keterampilan yang ingin disampaikan kepada peserta didik dalam suatu kegiatan.

## Peta Konsep

Representasi visual dari hubungan antara konsep-konsep yang saling terkait dalam suatu kegiatan.

## Alokasi Waktu

Durasi atau banyaknya jumlah pertemuan yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan pada suatu bab.

## Apersepsi

Penjelasan singkat mengenai pengalaman pembelajaran apa yang akan didapat pada suatu bab.

3. Sini Teri Melalui ekspresi gerak dalam seni teater peserta didik akan belajar mengontrol gerakan tubuh dan ekspresi fisik untuk menyampaikan pesan atau karakter. Hal ini memiliki keterkaitan dengan seni tari dalam hal pengembangan keterampilan motorik halus, koordinasi gerak, dan ekspresi emosi melalui gerakan tubuh.
4. Sini Baga Melalui nany pada peserta didik untuk membuat perubahan komposisi bentuk warna dan lainnya.

### 4. Peta Konsep



### 5. Alokasi Waktu

Total per Bab: 10 jam pelajaran (Termasuk dengan U) Kompositus  
1 kegiatan @ 70 menit + 2 jam pelajaran (2 x 35 menit)

### 6. Apersepsi

Dalam Bab 1, peserta didik akan mengobservasi dunia teater melalui olah tubuh dan suara sambil mengembangkan kemampuannya mengobservasi lingkungan. Peserta didik akan mempelajari cara dasar penting dalam menggunakan tubuh dan suara sebagai alat untuk mengobservasi karakter dan emosi. Pada perkenalan di bab 4, peserta didik sudah mempelajari tentang mengimajinasi, fantasi imajinatif, dan mendengar. Pembelajaran yang ada di bab ini, akan mengulangi kembali pembelajaran di kelas 4.

Buku 1 Explorasi Dunia dan Tubuh

### 7. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran dapat dilakukan dengan cara observasi dan penilaian awal terhadap pemahaman dan keterampilan peserta didik terkait dengan konsep gerak dan suara dalam seni teater. Sebagai guru bisa mengajak peserta didik untuk mengobservasi gerakan tubuh dan suara sendiri berdasarkan instruksi yang diberikan, contohnya: mengobservasi gerakan yang menggambarkan perasaan senang, sedih, marah, atau takut.

## Penilaian Sebelum Pembelajaran

Proses evaluasi yang dilakukan sebelum dimulainya pembelajaran untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan kebutuhan peserta didik.



Buku 1 Explorasi Dunia dan Tubuh



## Persiapan Mengajar

Representasi daftar anjuran untuk persiapan sebelum memulai proses belajar mengajar.

### 2. Langkah-Langkah Kegiatan

#### Pemilihan Mengajar

- 1) Sahabat guru membaca instruksi pada kegiatan persiapan dan atau menonton video referensi.
- 2) Mempajari konsep mengenai pantomim dan mimis dari bahan bacaan guru.
- 3) Menyajikan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran.
- 4) Menyajikan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengkomodasi proses pembelajaran.
- 5) Menyajikan nancangan prosedur dan prosedur di dalam kelas yang akan dijabarkan bersama dengan peserta didik (contoh terlampir).

### 3. Materi Esensial

#### Pentingnya Olah Tubuh

- a. Latihan olah tubuh dapat membantu peserta didik menjadi lebih terampil dalam mengembangkan emosi dan karakter di zona panggung.
- b. Latihan olah tubuh dapat mengembangkan keterampilan komunikasi non-verbal peserta didik. Peserta didik belajar menggunakan gerakan tubuh untuk menyampaikan pesan, membangun hubungan antar-karakter dan memperluas narasi secara keseluruhan.
- c. Latihan olah tubuh dapat mengembangkan keterampilan fisik yang beragam, termasuk gestur tubuh yang bebas, gerakan yang koordinatif, serta pengendalian ritmik wajah dan gestur yang tepat.

## Materi Esensial

Kegiatan inti atau pokok materi yang paling penting dan harus dipahami oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

## Bahan Bacaan Guru

Merupakan referensi bacaan yang disiapkan untuk membantu guru dalam penyusunan dan penyampaian materi pembelajaran.

### Bahan Bacaan Guru

#### Mimis dan Pantomim

##### Apa Itu Mimesis?

Mimesis berasal dari kata bahasa Yunani yang berarti "imitasi". Menurut KBBI, Mimesis adalah tiruan perilaku atau peristiwa alamiah. Dalam konteks teater, mimesis merupakan proses peniruan. Biasanya konsep mimesis atau mimis, digunakan sebagai bagian dari latihan dasar keakoran untuk mengasah kemampuan mengimajinasi dan mengeskala para aktor.

##### Apa Itu Pantomim?

Pantomim adalah salah satu bentuk pertunjukan drama tanpa menggunakan kata-kata, dimana fokus permainan hanya pada gerak tubuh serta ekspresi wajah untuk mengkomunikasikan cerita yang dimainkan (berwujud diiringi dengan musik). Pantomim sering digunakan juga sebagai dasar pelatihan keakoran, karena pantomim dapat melatih dasar-dasar keterampilan yang dibutuhkan oleh aktor yaitu gerak tubuh dan ekspresi. Teater.



### C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

#### 1. Persiapan Aesmen

Agar kegiatan asesmen "Membongkar" dapat berjalan dengan baik, sahabat guru perlu melakukan berbagai persiapan berikut:

1. Siapkan panggung di dalam kelas atau di luar sekolah. Jika terdapat keterbatasan ruang sehingga tidak memungkinkan untuk membuat panggung, sahabat guru bisa membuat panggung imajiner dari memberai tanah untuk bahan latihan panggung pada area tersebut.
2. Jika masih ada ruang ruang, siapkanlah area seakung panggung (beberapa) sebagai ruang tunggu dan ganti para peserta didik yang akan tampil.

## Uji Kompetensi (Penilaian Sumatif)

Evaluasi akhir yang dilakukan untuk mengukur pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran di setiap akhir bab.

## Refleksi

Proses evaluasi terhadap proses pembelajaran.

### D. Refleksi

#### Refleksi Guru

Bagaimana kesan dan perasaan sahabat guru terhadap pembelajaran di bab ini?

.....

.....

.....

Apa hal yang berhasil dan hal yang masih perlu ditingkatkan dan pembelajaran sahabat guru?

.....

.....

### E. Pengayaan

Pada pengayaan bab 1, sahabat guru bisa memberikan beberapa bahan bacaan serta lembar yang bisa dibagikan saat di kelas maupun diberikan untuk menjadi bahan bacaan peserta didik di rumah.

#### Apa Itu Pantomim?

Menurut KBBI, Pantomim adalah pertunjukan drama tanpa kata-kata yang dimainkan dengan gerak dan ekspresi wajah (biasanya diiringi musik). Pantomim biasanya dijadikan sebagai pelatihan keakoran karena fokus pada penggunaan gerak, ekspresi wajah dan gerakan-gerakan tubuh untuk menggambarkan karakter.

#### Aturan Dasar Pantomim

##### 1. Gerak

Gerakan aktor harus bebas, terampil dengan baik, serta memiliki tujuan yang jelas dalam menyampaikan cerita.

## Pengayaan

Materi atau bahan bacaan tambahan bagi peserta didik untuk mengeksplorasi konsep lebih lanjut atau mengembangkan keterampilan secara mendalam.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2024  
Panduan Guru Seni Teater  
untuk SD/MI Kelas V (Edisi Revisi)  
Penulis: Mutiara Fallahdani, Elia Yovan Chandra  
ISBN: 978-623-388-154-8 (jil.5 PDF)

# Panduan Umum



## 1. Latar Belakang dan Tujuan Panduan

Hai, sahabat guru se-Nusantara, salam sejahtera untuk kita semua.

Kecintaan kami pada dunia pendidikan Seni Teater didasari fakta dan pengalaman kami sendiri bahwa pelajaran ini membukakan mata peserta didik terhadap dunia imajinasi yang tidak terbatas dan juga mengenalkan mereka pada dunia nyata yang dibatasi oleh ruang dan waktu juga dipengaruhi oleh dinamika emosi, aturan, nilai, serta makna secara bersamaan. Namun, mengemban peran sebagai guru mata pelajaran Seni Teater adalah sesuatu yang menantang, terlebih bagi sahabat guru yang tidak berasal dari latar belakang pendidikan Seni Teater atau belum pernah berkecimpung di bidang ini sebagai pengajar. Untuk itulah, kehadiran Buku Panduan Guru Seni Teater kelas 5 SD diharapkan menjadi referensi dan panduan yang sederhana, rinci, dan mencerahkan bagi sahabat guru di berbagai wilayah di Indonesia.

Untuk mencapai tujuan besar tersebut, maka buku ini dibuat dengan dua karakteristik. Pada Unit 1 dan 2, penulisannya mungkin akan terasa padat dan rinci. Hal ini dimaksudkan untuk benar-benar memandu sahabat guru dalam membantu peserta didik memahami konsep secara bertahap. Pada Unit 3 dan 4, seiring dengan semakin menantang aktivitas yang dilakukan, maka panduan yang diberikan akan semakin sederhana. Tujuannya adalah untuk memberi ruang improvisasi dan pengelolaan waktu yang lebih fleksibel bagi sahabat guru.

Semoga buku ini dapat memandu sahabat guru dalam memfasilitasi terjadinya pembelajaran Seni Teater di kelas 5 SD yang bermakna, mengubah, dan menginspirasi peserta didik kita.

## 2. Profil Pelajar Pancasila

Selaras dengan tujuan jangka panjang dari kurikulum, maka dirumuskanlah Tabel Implementasi Profil Pelajar Pancasila berikut untuk memandu sahabat guru dalam memberikan penilaian dan evaluasi terhadap implementasi Profil Pelajar Pancasila di pembelajaran Seni Teater Kelas 5 SD. Poin-poin yang dituliskan dalam kolom 'Implementasi' merupakan perilaku yang dapat diamati dan dievaluasi dari Profil Pelajar Pancasila tertentu. Penilaian dapat diberikan dalam bentuk catatan anekdot, dan



daftar periksa, atau penilaian skala (menyesuaikan dengan kesepakatan yang berlaku di sekolah masing-masing).

**Tabel 1.** Pemetaan Implementasi Profil Pelajar Pancasila.

Bab	Dimensi	Elemen	Sub Elemen	Implementasi
1	Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia	Akhlak pribadi	Merawat diri secara fisik, mental, dan spiritual	Kegiatan 3: Latihan Pernapasan dan Artikulasi
		Akhlak kepada manusia	Mengutamakan persamaan dengan orang lain dan menghargai perbedaan	Kegiatan 4: Mempersiapkan Cerita
	Bergotong Royong	Kolaborasi	Kerja sama	Kegiatan 2: Sepak Bola Imajinasi
			Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama	Kegiatan 4: Mempersiapkan Cerita
	Mandiri	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	Mengenalni kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi	Kegiatan 1: Cermin Ajaib Kegiatan 3: Variasi Emosi
			Mengembangkan refleksi diri	Kegiatan 2: Rantai Emosi Kegiatan 3: Sebelum dan Sesudah Refleksi
	Bernalar Kritis	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Kegiatan 1: Pantomim Karakter
		Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri	Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri	Kegiatan 4: Mempersiapkan Cerita Refleksi
	Kreatif	Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Kegiatan 2: Sepak Bola Imajinasi



Bab	Dimensi	Elemen	Sub Elemen	Implementasi
2	<b>Berkebhinekaan Global</b>	Mengenal dan menghargai budaya	Mendalami budaya dan identitas budaya	Kegiatan 4: Materi Esensial
	<b>Bergotong Royong</b>	Kolaborasi	Kerja sama	Kegiatan 1: Reka Adegan Kegiatan 2: Benda Ajaib
			Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama	Kegiatan 3 - 4: Materi Esensial
	<b>Bernalar Kritis</b>	Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri	Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri	Refleksi
	<b>Kreatif</b>	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Meghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Kegiatan 3 - 4: Materi Esensial
3	<b>Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berahlak Mulia</b>	Akhlak pribadi	Integritas	Kegiatan 1: Mengenal Diri Sendiri
		Akhlak kepada manusia	Berempati kepada orang lain	Kegiatan 3: Materi Esensial
	<b>Mandiri</b>	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	Mengenal kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi	Kegiatan 2: Kenalan, Kursi Panas Kegiatan 3 - 5: Materi Esensial
			Mengembangkan refleksi diri	Kegiatan 3: Bayangkan
	<b>Bernalar Kritis</b>	Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri	Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri	Refleksi
		Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Kegiatan 4: Materi Esensial



Bab	Dimensi	Elemen	Sub Elemen	Implementasi
	<b>Kreatif</b>	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Kegiatan 1: Membuat Profil Karakter Kegiatan 4: Materi Esensial
		Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Kegiatan 5: Materi Esensial
<b>4</b>	<b>Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia</b>	Akhlak kepada manusia	Mengutamakan persamaan dengan orang lain dan menghargai perbedaan	Kegiatan 1: Materi Esensial
	<b>Berkebhinekaan Global</b>	Komunikasi dan interaksi antar budaya	Mempertimbangkan dan menumbuhkan berbagai perspektif	Kegiatan 1: Materi Esensial
	<b>Bergotong Royong</b>	Kolaborasi	Kerja sama	Kegiatan 1 - 5: Materi Esensial
			Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama	
	<b>Bernalar Kritis</b>	Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri	Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri	Kegiatan 1: Materi Esensial Refleksi
<b>Kreatif</b>	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Kegiatan 2: Materi Esensial Kegiatan 3: Materi Esensial Kegiatan 4: Materi Esensial	



## 1. Karakteristik Mata Pelajaran

Mata pelajaran seni teater untuk kelas 5 SD adalah wadah untuk peserta didik mengembangkan kreativitas dan ekspresi diri melalui pembelajaran teater. Secara khusus, peserta didik akan belajar berkolaborasi, berempati, menghargai pendapat serta keberagaman ide dan budaya, juga menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang berfokus pada pencarian solusi dalam proses pembuatan karya. Karakteristik tersebut akan terlihat dalam berbagai kegiatan pada pembelajaran Seni Teater kelas 5 SD. Peserta didik akan mempelajari berbagai teknik dasar teater, seperti: olah tubuh dan suara, berimajinasi, dan berimprovisasi. Selain itu, peserta didik akan belajar menciptakan karakter dan memainkan monolog, serta membuat sebuah adaptasi dari cerita rakyat pilihannya dan merancang pertunjukannya secara mandiri.

## 2. Capaian Pembelajaran Per Fase

Pada akhir Fase C, peserta didik mampu mengidentifikasi dan mengaplikasikan ragam teknik berteater sederhana, teknik dasar akting, dan dinamika kelompok seperti improvisasi, atau elaborasi penokohan (gerak, suara, aksi, dan reaksi). Peserta didik mampu berkolaborasi untuk memproduksi dan menampilkan pertunjukan teater sederhana. Peserta didik menciptakan dan melaksanakan aturan dalam bermain teater.

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Capaian Pembelajaran per Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
<b>1. Mengalami</b> <i>(Experiencing)</i>	Peserta didik melakukan eksplorasi olah tubuh dan vokal sebagai latihan dasar pemeranan. Peserta didik melakukan permainan peran berkelompok seperti improvisasi untuk melatih aksi dan reaksi dalam mengelaborasi cerita atau tokoh. Peserta didik melakukan pengenalan karakter melalui pengamatan kebiasaan tokoh yang diperankan.
<b>2. Merefleksikan</b> <i>(Reflecting)</i>	Peserta didik mempresentasikan hasil penilaian sebuah cerita, penokohan, dan proses berkarya dengan menggunakan kosakata seni teater yang telah dipelajari. Peserta didik menceritakan kelebihan dan kekurangan karyanya.
<b>3. Berpikir dan Bekerja Secara Artistik</b> <i>(Thinking Artistically)</i>	Peserta didik merencanakan, menata tata artistik panggung, dan memainkannya sesuai alur cerita. Peserta didik mengeksplorasi alat, bahan, dan budaya yang tersedia di sekitarnya.



Elemen	Capaian Pembelajaran
<b>4. Menciptakan (Creating)</b>	Peserta didik mengeksplorasi beragam peran mengenai tokoh di sekitar atau rekaan dan menyusun cerita/alur pertunjukan yang memperlihatkan kejelasan alur. Peserta didik bertindak sebagai pelaksana atau pelakon dalam pertunjukan.
<b>5. Berdampak (Impacting)</b>	Peserta didik menghasilkan karya teater (naskah atau lakon) berdasarkan minat, pengamatan, dan pengalaman, sehingga memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan terkecilnya.

### 3. Tujuan Pembelajaran Per Fase

Berikut merupakan perincian tujuan pembelajaran Fase C (Kelas 5-6) yang dibagi berdasarkan elemen.

**Tabel 3.** Tujuan Pembelajaran per Fase

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
<b>1. Mengalami (Experiencing)</b>	Peserta didik melakukan eksplorasi olah tubuh dan vokal sebagai latihan dasar pemeranan. Peserta didik melakukan permainan peran berkelompok seperti improvisasi untuk melatih aksi dan reaksi dalam mengelaborasi cerita atau tokoh. Peserta didik melakukan pengenalan karakter melalui pengamatan kebiasaan tokoh yang diperankan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.1 Mengembangkan karakter tubuh berdasarkan instruksi</li> <li>1.2 Mengeksplorasi olah suara dan rasa menggunakan stimulus</li> <li>1.3 Melakukan imajinasi menggunakan stimulus</li> <li>1.4 Membuat deskripsi dan catatan untuk tokoh yang diperankan</li> <li>1.5 Menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menunjang perannya</li> <li>1.6 Menirukan cara bertutur dan cara bergerak sesuai sifat karakter yang diperankan</li> <li>1.7 Mengatur dinamika suara dengan tepat sesuai interpretasi terhadap situasi</li> <li>1.8 Melakukan berbicara dengan artikulasi dan kekuatan yang nyaman didengar penonton</li> <li>1.9 Mengembangkan karakter berdasarkan imajinasi</li> <li>1.10 Mengenali tokoh dalam cerita secara utuh, baik dari segi fisik, psikologis serta kondisi sosial dan budaya</li> <li>1.11 Menganalisis perkembangan karakter dan emosi tokoh</li> <li>1.12 Memerankan tokoh dengan gerakan dan suara yang sesuai dengan karakter tokoh</li> </ul>



Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
<b>2. Merefleksikan (Reflecting)</b>	Peserta didik mempresentasikan hasil penilaian sebuah cerita, penokohan, dan proses berkarya dengan menggunakan kosakata seni teater yang telah dipelajari. Peserta didik menceritakan kelebihan dan kekurangan karyanya.	2.1 Menceritakan kembali pengalaman dalam sebuah aktivitas yang telah dilakukan 2.2 Mengevaluasi unsur-unsur seni teater dengan menggunakan kosakata teater yang tepat 2.3 Mengapresiasi yang sesuai terhadap kinerja kelompok dan individu 2.4 Menjelaskan berbagai emosi yang muncul dari sebuah penampilan 2.5 Menceritakan proses berkarya dengan menggunakan kosakata seni teater 2.6 Menganalisa perkembangan karakter dan emosi tokoh 2.7 Mengevaluasi kelebihan dan kekurangan konsep cerita 2.8 Mengelola emosi sesuai dengan hasil evaluasi tokoh atau karakter yang dimainkan
<b>3. Berpikir dan Bekerja Secara Artistik (Thinking Artistically)</b>	Peserta didik merencanakan, menata tata artistik panggung, dan memainkannya sesuai alur cerita. Peserta didik mengeksplorasi alat, bahan, dan budaya yang tersedia di sekitarnya.	3.1 Mengomunikasikan ide lewat kegiatan imajinatif 3.2 Memahami <i>blocking</i> dan penerapannya di berbagai situasi di atas panggung 3.3 Menunjukkan keterlibatan sepanjang proses pembelajaran 3.4 Menggunakan properti dengan memanfaatkan alat dan bahan yang ada di sekitar 3.5 Menunjukkan perilaku bertanggung jawab terhadap tugas dan perannya 3.6 Memastikan seluruh pihak dapat bekerja sama dengan baik 3.7 Merancang adegan dan tata panggung sesuai dengan alur cerita yang disusun



Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
<b>4. Menciptakan (Creating)</b>	Peserta didik mengeksplorasi beragam peran mengenai tokoh di sekitar atau rekaan dan menyusun cerita/alur pertunjukan yang memperlihatkan kejelasan alur. Peserta didik bertindak sebagai pelaksana atau pelakon dalam pertunjukan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>4.1 Menceritakan dan mengembangkan berbagai situasi imajinatif</li> <li>4.2 Menirukan gerakan dan suara karakter atau makhluk hidup yang diamati</li> <li>4.3 Melibatkan diri dalam situasi rekaan dengan mengandalkan beberapa stimulus</li> <li>4.4 Menirukan tokoh secara utuh lewat karakter, vokal, dan gestur</li> <li>4.5 Menuliskan dialog-dialog yang responsif terhadap situasi di dalam cerita</li> <li>4.6 Merancang pertunjukan sederhana secara mandiri</li> <li>4.7 Menyusun adaptasi cerita yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari</li> <li>4.8 Menyusun alur penokohan yang sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari</li> <li>4.9 Mengatur <i>blocking</i> dan pergerakan di atas panggung</li> <li>4.10 Membuat deskripsi pembagian tugas kelompok dalam mempersiapkan pertunjukan</li> </ul>
<b>5. Berdampak (Impacting)</b>	Peserta didik menghasilkan karya teater (naskah atau lakon) berdasarkan minat, pengamatan, dan pengalaman, sehingga memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan terkecilnya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>5.1 Menampilkan dengan percaya diri dan antusias</li> <li>5.2 Melakukan sikap kolaboratif dengan tim</li> <li>5.3 Menghargai sebuah pertunjukan dengan menjadi penonton yang apresiatif dan kritis</li> <li>5.4 Menampilkan pertunjukan sederhana dengan cerita berlatar pada minat siswa</li> <li>5.5 Menampilkan pertunjukan secara mandiri</li> <li>5.6 Menghasilkan konsep adaptasi cerita yang kreatif</li> <li>5.7 Mementaskan hasil adaptasi cerita yang mencerminkan kebinekaan</li> <li>5.8 Menjalani proses latihan dengan tim secara mandiri dan bergotong-royong</li> </ul>



#### 4. Alur Tujuan Pembelajaran Per Fase

Sebagai bagian dari perencanaan pembelajaran yang efektif, alur tujuan pembelajaran dirancang untuk mengakomodasi berbagai tahapan perkembangan peserta didik. Alur ini mencakup berbagai fase yang bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar, memfasilitasi refleksi, mendorong pemikiran kreatif, dan menciptakan dampak positif dalam proses belajar mengajar. Berikut adalah tabel Alur Tujuan Pembelajaran Per Fase yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan kondisi peserta didik.

**Tabel 4.** Tabel Alur Tujuan Pembelajaran Per Fase

Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran Kelas 5	Alur Tujuan Pembelajaran Kelas 6
<b>1. Mengalami (Experiencing)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.1 Mengembangkan karakter tubuh berdasarkan instruksi</li> <li>1.2 Mengexplorasi olah suara dan rasa menggunakan stimulus</li> <li>1.3 Melakukan imajinasi menggunakan stimulus</li> <li>1.4 Membuat deskripsi dan catatan untuk tokoh yang diperankan</li> <li>1.5 Menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menunjang perannya</li> <li>1.6 Menirukan cara bertutur dan cara bergerak sesuai sifat karakter yang diperankan</li> <li>1.7 Mengatur dinamika suara dengan tepat sesuai interpretasi terhadap situasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.8 Berbicara dengan artikulasi dan kekuatan yang nyaman didengar penonton</li> <li>1.9 Mengembangkan karakter berdasarkan imajinasi</li> <li>1.10 Mengenali tokoh dalam cerita secara utuh, baik dari segi fisik, psikologis serta kondisi sosial dan budaya</li> <li>1.11 Menganalisis perkembangan karakter dan emosi tokoh</li> <li>1.12 Memerankan tokoh dengan gerakan dan suara yang sesuai dengan karakter tokoh</li> </ul>
<b>2. Merefleksikan (Reflecting)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2.1 Menceritakan kembali pengalaman dalam sebuah aktivitas yang telah dilakukan</li> <li>2.2 Mengevaluasi unsur-unsur seni teater dengan menggunakan kosakata teater yang tepat</li> <li>2.3 Mengapresiasi yang sesuai terhadap kinerja kelompok dan individu</li> <li>2.4 Menjelaskan berbagai emosi yang muncul dari sebuah penampilan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2.5 Menceritakan proses berkarya dengan menggunakan kosakata seni teater</li> <li>2.6 Menganalisa perkembangan karakter dan emosi tokoh</li> <li>2.7 Mengevaluasi kelebihan dan kekurangan konsep cerita</li> <li>2.8 Mengelola emosi sesuai dengan hasil evaluasi tokoh atau karakter yang dimainkan</li> </ul>



Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran Kelas 5	Alur Tujuan Pembelajaran Kelas 6
<b>3. Berpikir dan Bekerja Secara Artistik (<i>Thinking Artistically</i>)</b>	3.1 Mengomunikasikan ide lewat kegiatan imajinatif 3.2 Memahami <i>blocking</i> dan penerapannya di berbagai situasi di atas panggung 3.3 Menunjukkan keterlibatan sepanjang proses pembelajaran 3.4 Menggunakan properti dengan memanfaatkan alat dan bahan yang ada disekitar 3.5 Menunjukkan perilaku bertanggung jawab terhadap tugas dan perannya	3.4 Menggunakan properti dengan memanfaatkan alat dan bahan yang ada di sekitar 3.5 Menunjukkan perilaku bertanggung jawab terhadap tugas dan perannya 3.6 Memastikan seluruh pihak dapat bekerja sama dengan baik 3.7 Merancang adegan dan tata panggung sesuai dengan alur cerita yang disusun
<b>4. Menciptakan (<i>Creating</i>)</b>	4.1 Menceritakan dan mengembangkan berbagai situasi imajinatif 4.2 Menirukan gerakan dan suara karakter atau makhluk hidup yang diamati 4.3 Melibatkan diri dalam situasi rekaan dengan mengandalkan beberapa stimulus 4.4 Menirukan tokoh secara utuh lewat karakter, vokal, dan gestur 4.5 Menuliskan dialog-dialog yang responsif terhadap situasi di dalam cerita 4.6 Merancang pertunjukan sederhana secara mandiri	4.6 Merancang pertunjukan sederhana secara mandiri 4.7 Menyusun adaptasi cerita yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari 4.8 Menyusun alur penokohan yang sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari 4.9 Mengatur <i>blocking</i> dan pergerakan di atas panggung 4.10 Membuat deskripsi pembagian tugas kelompok dalam mempersiapkan pertunjukan
<b>5. Berdampak (<i>Impacting</i>)</b>	5.1 Menampilkan dengan percaya diri dan antusias 5.2 Melakukan sikap kolaboratif dengan tim 5.3 Menghargai sebuah pertunjukan dengan menjadi penonton yang apresiatif dan kritis 5.4 Menampilkan pertunjukan sederhana dengan cerita berlatar pada minat siswa 5.5 Menampilkan pertunjukan secara mandiri	5.5 Menampilkan pertunjukan secara mandiri 5.6 Menghasilkan konsep adaptasi cerita yang kreatif 5.7 Mementaskan hasil adaptasi cerita yang mencerminkan kebinekaan 5.8 Menjalani proses latihan dengan tim secara mandiri dan bergotong-royong



Alur tujuan pembelajaran selama satu tahun dalam buku ini adalah penguraian dari capaian pembelajaran yang telah ditetapkan untuk fase C. Namun, sahabat guru dapat bereksperimen untuk menyusun alur tujuan pembelajarannya sendiri dengan melihat kebutuhan sahabat guru dan juga kemampuan peserta didik.

## 5. Alur Tujuan Pembelajaran Alternatif sesuai Kondisi Peserta Didik

Untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik, alur tujuan pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi aktual di lapangan. Berikut adalah tabel Alur Tujuan Pembelajaran Alternatif yang dirancang untuk mengakomodasi variasi kondisi peserta didik, dengan fokus pada pengalaman, refleksi, kreativitas, dan dampak positif dalam pembelajaran.

Tabel 5. Alur Tujuan Pembelajaran Alternatif

Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran	ATP Alternatif
<b>1. Mengalami</b> <i>(Experiencing)</i>	1.1 Mengembangkan karakter tubuh berdasarkan instruksi.	1.8 Mengalami variasi karakter tubuh secara bebas sebelum menerima instruksi.
	1.2 Eksplorasi olah suara menggunakan stimulus.	1.9 Berpartisipasi dalam permainan suara dan percobaan improvisasi
	1.3 Melakukan imajinasi menggunakan stimulus.	1.10 Menggunakan imajinasi untuk menciptakan narasi visual dari stimulus.
	1.4 Membuat deskripsi dan catatan untuk tokoh yang diperankan.	1.11 Menyelami peran dengan memperhatikan perasaan dan gerakan yang alami.
	1.5 Menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menunjang perannya.	1.12 Bereksperimen dengan berbagai gaya berbicara dan gerakan yang asli.
	1.6 Menirukan cara bertutur dan cara bergerak sesuai sifat karakter yang diperankan.	1.13 Menggunakan improvisasi untuk menyesuaikan intonasi suara dengan situasi.
	1.7 Mengatur dinamika suara dengan tepat sesuai interpretasi terhadap situasi.	
<b>2. Merefleksikan</b> <i>(Reflecting)</i>	2.1 Menceritakan kembali pengalaman dalam sebuah aktivitas yang telah dilakukan.	2.5 Berbagi cerita tentang pengalaman dalam aktivitas tanpa tekanan evaluasi.
	2.2 Mengevaluasi unsur-unsur seni teater dengan menggunakan kosakata teater yang tepat.	2.6 Menyusun pertanyaan untuk memperdalam pemahaman seni teater.
	2.3 Mengapresiasi yang sesuai terhadap kinerja kelompok dan individu.	2.7 Memberikan umpan balik positif dan konstruktif kepada sesama.
	2.4 Menjelaskan berbagai emosi yang muncul dari sebuah penampilan.	2.8 Mengidentifikasi emosi yang muncul dari pengalaman seni secara terbuka.



Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran	ATP Alternatif
<b>3. Berpikir dan Bekerja Secara Artistik (Thinking Artistically)</b>	<p>3.1 Mengomunikasikan ide lewat kegiatan imajinatif.</p> <p>3.2 Memahami <i>blocking</i> dan penerapannya di berbagai situasi di atas panggung.</p> <p>3.3 Menunjukkan keterlibatan sepanjang proses pembelajaran.</p> <p>3.4 Menggunakan properti dengan memanfaatkan alat dan bahan yang ada di sekitar.</p> <p>3.5 Menunjukkan perilaku bertanggung jawab terhadap tugas dan perannya.</p>	<p>3.6 Mengomunikasikan ide tanpa rasa takut.</p> <p>3.7 Mengenali <i>blocking</i> sebagai alat untuk mengekspresikan ide secara lebih baik.</p> <p>3.8 Berpartisipasi aktif dalam proses kolaboratif dan kreatif.</p> <p>3.9 Menggunakan properti sederhana secara kreatif.</p>
<b>4. Menciptakan (Creating)</b>	<p>4.1 Menceritakan dan mengembangkan berbagai situasi imajinatif.</p> <p>4.2 Menirukan gerakan dan suara karakter atau makhluk hidup yang diamati.</p> <p>4.3 Melibatkan diri dalam situasi rekaan dengan mengandalkan beberapa stimulus.</p> <p>4.4 Menirukan tokoh secara utuh lewat karakter, vokal, dan gestur.</p> <p>4.5 Menuliskan dialog-dialog yang responsif terhadap situasi di dalam cerita.</p> <p>4.6 Merancang pertunjukan sederhana secara mandiri.</p>	<p>4.7 Menciptakan cerita bersama-sama dan mengembangkannya.</p> <p>4.8 Mengamati gerakan dan suara lingkungan sekitar sebagai inspirasi.</p> <p>4.9 Terlibat dalam improvisasi dengan menerima dan membangun ide teman.</p> <p>4.10 Menggabungkan berbagai elemen karakter untuk membuat peran yang orisinal.</p> <p>4.11 Menulis dialog yang sesuai dengan situasi.</p> <p>4.12 Menghasilkan pertunjukan sederhana dengan sumber daya yang tersedia.</p>
<b>5. Berdampak (Impacting)</b>	<p>5.1 Menampilkan dengan percaya diri dan antusias.</p> <p>5.2 Melakukan sikap kolaboratif dengan tim.</p> <p>5.3 Menghargai sebuah pertunjukan dengan menjadi penonton yang apresiatif dan kritis.</p> <p>5.4 Menampilkan pertunjukan sederhana dengan cerita berlatar pada minat siswa.</p> <p>5.5 Menampilkan pertunjukan secara mandiri.</p>	<p>5.6 Menyajikan karya dengan rasa bangga dan percayaan diri.</p> <p>5.7 Berkontribusi secara aktif dalam tugas kelompok dengan semangat.</p> <p>5.8 Menyampaikan apresiasi yang konstruktif dan mendalam terhadap pertunjukan.</p> <p>5.9 Membuat pertunjukan yang mencerminkan minat dan bakat peserta didik.</p> <p>5.10 Mempersembahkan karya dengan berani dan kreatif.</p>



## C.

### Strategi Mencapai Tujuan Pembelajaran

Umumnya pembelajaran di dalam buku ini menggunakan pendekatan inkuiri terbimbing. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengalami berbagai pengalaman bermakna di dalam pembelajaran. Melalui kegiatan refleksi, peserta didik diarahkan untuk menemukan sendiri makna dan intisari pengetahuan dari hal yang telah dipelajari.

Berikut adalah strategi yang diimplementasikan untuk mencapai tujuan pembelajaran setiap bab.

#### Bab 1

- Memperkenalkan konsep dasar seni teater melalui pengalaman langsung, seperti latihan olah tubuh dan suara.
- Merangsang kreativitas dan imajinasi melalui kegiatan mengamati, meniru, berimajinasi, dan mendongeng.
- Refleksi dilakukan secara terstruktur untuk membantu peserta didik menemukan makna dan inti pengetahuan dari pengalaman tersebut.



#### Bab 2

- Peserta didik diajak untuk mengembangkan keterampilan improvisasi dan kolaborasi melalui latihan-latihan yang memungkinkan peserta didik bereksplorasi di panggung.
- Dengan mengadaptasi cerita rakyat Indonesia, peserta didik belajar menghadapi situasi yang tidak terduga dan bekerja sama dalam kelompok untuk menciptakan pertunjukan teater.
- Proses refleksi membantu peserta didik dalam mengevaluasi keterampilan improvisasi dan kerja sama serta menemukan pelajaran berharga dari pengalaman tersebut.



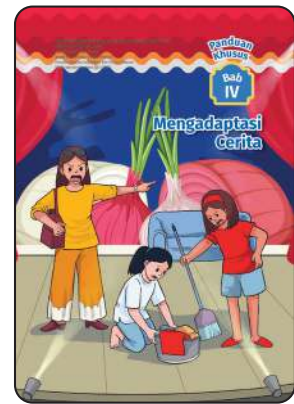
### Bab 3

- Peserta didik didorong untuk menciptakan karakter buatan sendiri secara mendalam, menggunakan konsep *Magic If* (Berandai-andai) dan *Given Circumstances* (Jika Kamu Mengalami).
- Peserta didik belajar membangun cerita dan menyajikannya dengan cara yang menarik melalui pemahaman struktur naratif (alur cerita) dan latihan monolog.
- Refleksi membantu peserta didik memahami perkembangan karakter mereka dan bagaimana mereka menyampaikan cerita melalui monolog.



### Bab 4

- Peserta didik dipandu dalam proses adaptasi cerita ke dalam bentuk pertunjukan teater, dengan menekankan penulisan dialog, *blocking*, dan pembuatan properti.
- Melalui kerja sama tim yang erat, peserta didik mempersiapkan dan menghadirkan pertunjukan teater yang mencerminkan pencapaian mereka dalam pembelajaran selama satu tahun.
- Refleksi akhir membantu peserta didik merenungkan perjalanan mereka dalam seni teater dan memahami pencapaian mereka secara menyeluruh.



Dengan penerapan strategi ini, diharapkan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sambil mengembangkan pemahaman dan keterampilannya dalam seni teater.



## D. Asesmen

### 1. Bentuk Asesmen

Dalam buku Seni Teater untuk kelas 5 SD, terdapat tiga bentuk asesmen yang diterapkan secara menyeluruh untuk memastikan pemahaman dan perkembangan peserta didik. Berikut adalah penjelasan singkat tentang masing-masing bentuk asesmen.

Tabel 6. Bentuk Asesmen Pembelajaran

Penilaian Sebelum Pembelajaran	Asesmen Formatif	Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)
<p>Penilaian sebelum pembelajaran dilakukan di awal pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman awal peserta didik dalam seni teater.</p> <p>Penilaian ini dilakukan melalui observasi, tes, dan kuesioner. Hasil dari penilaian awal ini dapat memberikan pandangan awal kepada sahabat guru tentang tingkat pemahaman peserta didik, sehingga sahabat guru bisa merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.</p>	<p>Asesmen formatif berlangsung sepanjang pembelajaran dan bertujuan untuk memberikan umpan balik kepada peserta didik tentang kemajuan mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran.</p> <p>Selain itu, melalui asesmen formatif, sahabat guru dapat mengidentifikasi area-area dari peserta didik yang memerlukan perhatian lebih lanjut dan diberikan bimbingan yang tepat agar peserta didik bisa meningkatkan keterampilan dan pemahamannya terhadap topik yang dipelajari. Bentuk asesmen formatif beragam, termasuk observasi langsung selama kegiatan, penilaian teman, presentasi di depan kelas atau diskusi kelompok.</p>	<p>Uji kompetensi dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengevaluasi pencapaian keseluruhan peserta didik terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Uji kompetensi dilakukan melalui proyek/pertunjukan teater.</p> <p>Hasil dari uji kompetensi ini dapat memberikan gambaran tentang sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Uji kompetensi juga membantu guru dan peserta didik untuk merenungkan pencapaiannya dan merencanakan langkah-langkah selanjutnya dalam pengembangan keterampilan seni teater peserta didik.</p>

Dengan menerapkan ketiga bentuk asesmen ini secara terintegrasi, sahabat guru dapat memastikan bahwa pembelajaran seni teater berlangsung efektif dan berkelanjutan, sambil memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terus berkembang dan meningkatkan keterampilannya dalam seni teater.



## 2. Teknik Asesmen

Di dalam buku panduan guru Seni Teater kelas 5, terdapat berbagai teknik asesmen yang digunakan untuk mengevaluasi pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam seni teater. Berikut adalah penjelasan mengenai teknik-teknik asesmen yang dapat digunakan.

### a. Observasi (Menggunakan Catatan Anekdotal dan Observasi dengan Rubrik)

Observasi dilakukan secara langsung oleh sahabat guru saat peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Catatan anekdotal digunakan untuk mencatat perilaku, respon, dan kemajuan peserta didik. Observasi dengan rubrik memberikan kerangka evaluasi yang lebih terstruktur, di mana sahabat guru menilai peserta didik berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

### b. Kuis

Kuis merupakan tes singkat yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Kuis dapat berupa pilihan ganda, pertanyaan singkat, atau soal esai, tergantung pada kebutuhan evaluasi. Sahabat guru juga bisa menggunakan beragam media untuk melakukan kuis.

### c. Daftar Periksa

Daftar periksa digunakan untuk menilai keterampilan atau langkah-langkah yang harus dilakukan peserta didik dalam suatu proses atau proyek. Daftar periksa berisi butir-butir atau langkah-langkah yang harus dikerjakan peserta didik, dan sahabat guru ataupun peserta didik menandai setiap butir yang berhasil diselesaikan.

### d. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan umpan balik dari peserta didik mengenai pengalaman pembelajaran mereka. Kuesioner dapat mencakup pertanyaan terbuka atau tertutup yang dirancang untuk mengevaluasi persepsi, kepuasan, atau pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran.

### e. Evaluasi Diri Sendiri

Evaluasi diri sendiri memungkinkan peserta didik untuk merefleksikan pemahaman dan keterampilannya sendiri. Peserta didik diminta untuk menilai diri sendiri berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, dan merencanakan langkah-langkah untuk perbaikan di masa depan.



#### **f. Evaluasi Antar-teman**

Evaluasi antar-teman melibatkan peserta didik dalam memberikan umpan balik satu sama lain mengenai kinerjanya dalam suatu tugas atau proyek. Peserta didik diajak untuk menilai kinerja teman mereka berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, dan memberikan saran untuk perbaikan.

#### **g. Uji Kompetensi**

Uji kompetensi dilakukan untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik setelah mengalami rangkaian kegiatan dalam pembelajaran di suatu bab. Uji kompetensi dilengkapi dengan pedoman penskoran untuk memberikan kerangka evaluasi yang jelas, sehingga sahabat guru dapat menilai pertunjukan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Melalui berbagai teknik asesmen ini, sahabat guru dapat mengumpulkan informasi yang beragam mengenai kemajuan peserta didik dalam mempelajari seni teater, serta memberikan umpan balik yang bermakna untuk mendukung perkembangan peserta didik dalam pembelajaran.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2024  
Panduan Guru Seni Teater  
untuk SD/MI Kelas V (Edisi Revisi)  
Penulis: Mutiara Fallahdani, Elia Yovan Chandra  
ISBN:978-623-388-154-8 (jil.5 PDF)

**Panduan  
Khusus**

**Bab  
I**

# Eksplorasi Gerak dan Suara



## 1. Tujuan Pembelajaran

- a. Tujuan pembelajaran 1.1 mengembangkan karakter tubuh berdasarkan instruksi.
- b. Tujuan pembelajaran 1.2 mengeksplorasi olah suara dan rasa menggunakan stimulus.
- c. Tujuan pembelajaran 1.3 melakukan imajinasi menggunakan stimulus.
- d. Tujuan pembelajaran 1.5 menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menunjang perannya.
- e. Tujuan pembelajaran 1.7 mengatur dinamika suara dengan tepat sesuai interpretasi terhadap situasi.
- f. Tujuan pembelajaran 2.1 menceritakan kembali pengalaman dalam sebuah aktivitas yang telah dilakukan.
- g. Tujuan pembelajaran 2.4 menjelaskan berbagai emosi yang muncul dari sebuah penampilan.
- h. Tujuan pembelajaran 3.1 mengomunikasikan ide lewat kegiatan imajinatif.
- i. Tujuan pembelajaran 3.3 menunjukkan keterlibatan sepanjang proses pembelajaran.
- j. Tujuan pembelajaran 4.1 menceritakan dan mengembangkan berbagai situasi imajinatif.
- k. Tujuan pembelajaran 4.2 menirukan gerakan dan suara karakter atau makhluk hidup yang diamati.
- l. Tujuan pembelajaran 5.1 menampilkan dengan percaya diri dan antusias.
- m. Tujuan pembelajaran 5.2 melakukan sikap kolaboratif dengan tim.

## 2. Pokok Materi

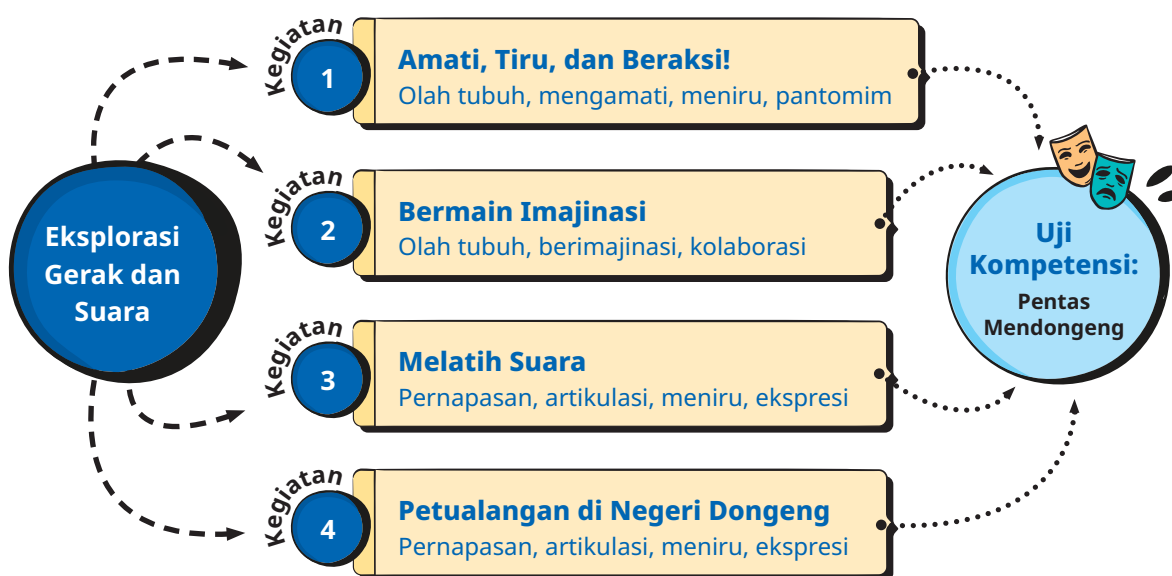
- a. Kegiatan mengamati dan meniru
- b. Olah tubuh dan suara
- c. Keterampilan kolaborasi
- d. Pengembangan kreativitas
- e. Berimajinasi
- f. Mendongeng



### 3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain di Mata Pelajaran/Bidang yang Sama

- a. **Bahasa Indonesia:** Kemampuan mendongeng yang diajarkan dalam seni teater tidak hanya berhubungan dengan pengembangan keterampilan bercerita, tetapi juga membantu peserta didik dalam memahami struktur naratif (alur cerita), kosakata, dan ekspresi emosi yang diperlukan dalam cerita.
- b. **Seni Tari:** Melalui eksplorasi gerak dalam seni teater, peserta didik akan belajar mengontrol gerakan tubuh dan ekspresi fisik untuk menyampaikan pesan atau karakter. Hal ini memiliki keterkaitan dengan seni tari dalam hal pengembangan keterampilan motorik halus, koordinasi gerak, dan ekspresi emosi melalui gerakan tubuh.
- c. **Seni Rupa:** Memberi ruang pada peserta didik untuk membuat percobaan komposisi bentuk, warna, dan lainnya.

### 4. Peta Konsep



### 5. Alokasi Waktu

Total per bab: 24 jam pelajaran (Termasuk dengan Uji Kompetensi)

1 kegiatan = 3 jam pelajaran (khusus kegiatan 3 dan 4, bisa dipanjangkan hingga 8-10 jam pelajaran menyesuaikan dengan kondisi di kelas)



## 6. Apersepsi

Dalam Bab 1, peserta didik akan mengeksplorasi dunia teater melalui olah tubuh dan suara sambil mengembangkan kemampuannya mengobservasi lingkungan. Peserta didik akan mempelajari dasar-dasar penting dalam menggunakan tubuh dan suara sebagai alat untuk mengekspresikan karakter dan emosi. Pada pembelajaran di kelas 4, peserta didik sudah mempelajari tentang mengimitasi, pantomim, dan mendongeng. Pembelajaran yang ada di bab ini, akan mengulas kembali pembelajaran di kelas 4 sekaligus memperdalam pemahaman peserta didik tentang mengimitasi, pantomim, dan mendongeng, serta mengeksplorasi lebih jauh konsep-konsep tersebut menggunakan pendekatan yang lebih mendalam.

Melalui berbagai kegiatan praktis dan permainan kreatif, peserta didik akan belajar tentang pentingnya gerak dan suara dalam membentuk karakter, membangun suasana, dan menyampaikan cerita di atas panggung. Pada kegiatan 1, peserta didik akan fokus mempelajari olah tubuh melalui kegiatan mengamati dan pantomim dengan tujuan untuk mengembangkan karakter tubuh, melatih kemampuan menirukan gerakan, serta melatih percaya diri. Selanjutnya pada kegiatan 2, peserta didik akan fokus bermain imajinasi melalui rangkaian kegiatan imajinatif menggunakan stimulus dengan tujuan untuk melatih kemampuan berimajinasi, keterampilan mengembangkan berbagai situasi imajinatif dan mengomunikasikan ide-ide kreatif serta kemampuan berkolaborasi. Pada kegiatan 3, peserta didik akan fokus pada pelatihan olah suara dasar melalui kegiatan-kegiatan eksploratif. Di kegiatan 4, peserta didik akan mengaplikasikan pengetahuan yang sudah dipelajari pada kegiatan 1 sampai kegiatan 3 terkait olah tubuh, suara dan imajinasi. Selain itu, peserta didik juga akan belajar untuk mengidentifikasi karakter serta mengembangkan kreativitas dalam menyusun cerita. Keluaran dari pembelajaran Bab 1 (Uji Kompetensi) adalah penampilan mendongeng berkelompok dengan cerita yang sudah dikembangkan sebelumnya pada Kegiatan 4.

Dengan memperoleh pemahaman dasar dari Bab 1, diharapkan peserta didik semakin percaya diri dalam mengembangkan keterampilan dan potensinya.

## 7. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran dapat dilakukan dengan cara observasi dan penilaian awal terhadap pemahaman dan keterampilan peserta didik terkait dengan konsep gerak dan suara dalam seni teater. Sahabat guru bisa mengajak peserta didik untuk menciptakan gerakan tubuh dan suara sendiri berdasarkan instruksi yang diberikan,



contohnya: menciptakan gerakan yang menggambarkan perasaan senang, sedih, marah, atau takut.

Ajak peserta didik untuk bergerak bebas di ruang kelas sambil mengikuti instruksi sahabat guru. Selama kegiatan berlangsung, sahabat guru melakukan observasi terhadap respons peserta didik, mencatat ekspresi emosi, keterampilan berkomunikasi nonverbal, dan kebiasaan positif dalam mengekspresikan diri.

**Tabel 1.1** Contoh Rubrik Penilaian Sebelum Pembelajaran

			Nama Peserta Didik				
			Peserta Didik 1	Peserta Didik 2	Peserta Didik 3	dst	
Indikator	Ekspresi Emosi	3 (Baik)	<i>Peserta didik mampu menyampaikan emosi atau suasana dengan jelas melalui gerakan tubuh dan suara.</i>	✓			
		2 (Cukup)	<i>Peserta didik dapat menyampaikan beberapa emosi atau suasana melalui gerakan tubuh dan suara, namun kurang jelas.</i>		✓		
		1 (Kurang)	<i>Peserta didik kesulitan menyampaikan emosi atau suasana tertentu melalui gerakan tubuh dan suara.</i>			✓	
	Keterampilan Berkomunikasi Nonverbal	3 (Baik)	<i>Peserta didik menguasai dengan baik keterampilan berkomunikasi nonverbal, mampu menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif melalui gerakan tubuh dan suara.</i>	✓			
		2 (Cukup)	<i>Peserta didik menunjukkan kemampuan dasar dalam menggunakan gerakan tubuh dan suara untuk berkomunikasi, namun masih perlu diasah.</i>		✓		
		1 (Kurang)	<i>Peserta didik kurang menguasai keterampilan berkomunikasi nonverbal dan kurang jelas dalam menyampaikan pesan melalui gerakan tubuh dan suara.</i>			✓	



			Nama Peserta Didik			
			Peserta Didik 1	Peserta Didik 2	Peserta Didik 3	dst
Kebiasaan Positif	3 (Baik)	Peserta didik terlihat luwes dan percaya diri dalam mengekspresikan diri, serta aktif berpartisipasi dalam kegiatan dengan antusiasme.	✓			
	2 (Cukup)	Peserta didik menunjukkan sedikit keluwesan dan kepercayaan diri dalam mengekspresikan diri, namun masih menunjukkan usaha untuk berpartisipasi.		✓		
	1 (Kurang)	Peserta didik terlihat tidak luwes dan kurang percaya diri dalam mengekspresikan diri, serta menunjukkan partisipasi yang minim.			✓	

### Pedoman penilaian:

Setelah semua aspek penilaian dinilai, jumlah skor akan dikonversi ke skala 10-100 menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{Jumlah Skor} / \text{Skor Maksimal}) \times 100$$

Rentang Skor	Keterangan
100 - 76	Baik
75 - 51	Cukup
< 50 ke bawah	Kurang

Terdapat 3 kriteria penilaian, sehingga skor maksimal adalah 9. Jika seorang peserta didik mendapatkan nilai sebagai berikut:

Kriteria Penilaian	Skor (1-3)
Ekspresi Emosi	3
Keterampilan Berkomunikasi Non Verbal	2
Kebiasaan Positif	3

Jumlah Skor: 8

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{Jumlah Skor} / \text{Skor Maksimal}) \times 100$$

$$\text{Nilai Akhir} = (8 / 9) \times 100 = \mathbf{88.89 \text{ (Baik)}}$$



Sahabat guru dapat menggunakan rubrik ini untuk mengamati respon peserta didik selama kegiatan pendahuluan, kemudian memberikan skor sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan diri melalui gerakan tubuh dan suara. Sahabat guru juga bisa menambahkan atau mengurangi indikator penilaian sesuai dengan kebutuhan.

## **B. Kegiatan Pembelajaran**

### **Kegiatan 1**

#### **Amati, Tiru, dan Beraksi!**

##### **1. Tujuan Pembelajaran**

- a. Indikator tujuan pembelajaran 1.1 mengembangkan karakter tubuh berdasarkan instruksi.
- b. Indikator tujuan pembelajaran 2.1 menceritakan kembali pengalaman dalam sebuah aktivitas yang telah dilakukan.
- c. Indikator tujuan pembelajaran 4.2 menirukan gerakan dan suara karakter atau makhluk hidup yang diamati.
- d. Indikator tujuan pembelajaran 5.1 menampilkan dengan percaya diri dan antusias.

##### **Deskripsi Singkat**

Pada Kegiatan 1, sahabat guru akan mengajak peserta didik melakukan kegiatan-kegiatan eksploratif dan kolaboratif untuk melatih kemampuan peserta didik dalam mengamati dan meniru makhluk hidup maupun objek yang ada di sekitarnya. Selain itu, kegiatan 1 juga akan difokuskan untuk melatih pemahaman peserta didik dalam aspek olah tubuh sebagai sarana komunikasi non-verbal melalui berbagai permainan drama.

##### **2. Langkah-Langkah Kegiatan**

###### **Persiapan Mengajar**

- 1) Sahabat guru membaca instruksi pada kegiatan pengajaran dan atau menonton video referensi.



- 2) Mempelajari konsep mengenai pantomim dan mimesis dari bahan bacaan guru.
- 3) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran.
- 4) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.
- 5) Menyiapkan rancangan peraturan dan prosedur di dalam kelas yang akan disepakati bersama dengan peserta didik (contoh terlampir).

### a. Kegiatan Pembukaan

Sangat penting untuk memberikan kesan awal dari kelas seni teater sebagai kelas yang menyenangkan. Jika ini adalah pertemuan perdana dengan peserta didik, lakukan perkenalan dengan santai sebelum memulai pembelajaran.

1. Sahabat guru bisa memulai dengan membaca doa.
2. Peserta didik dicairkan suasananya dengan pertanyaan tentang hal-hal yang diketahui peserta didik mengenai seni teater, bercerita tentang fakta menarik tentang seni teater, atau bermain tebak-tebakan.
3. Setelah suasana terasa cair, lakukan perkenalan program secara singkat dan jelaskan tujuan pembelajaran selama mempelajari kegiatan 1, dan sampaikan juga kepada peserta didik tentang pentingnya latihan olah tubuh, sebagai berikut:
  - a. Latihan olah tubuh dapat membantu peserta didik menjadi lebih terampil dalam mengekspresikan emosi dan karakter di atas panggung.
  - b. Latihan olah tubuh dapat mengembangkan kemampuan komunikasi non-verbal peserta didik. Peserta didik belajar menggunakan gerakan tubuh untuk menyampaikan pesan, membangun hubungan antarkarakter, dan memperkuat narasi secara keseluruhan.
  - c. Latihan olah tubuh dapat mengembangkan keterampilan fisik yang beragam, termasuk postur tubuh yang benar, gerakan yang koordinatif, serta penggunaan mimik wajah dan gestur yang tepat.
4. Setelah menjelaskan tujuan pembelajaran pada kegiatan 1, sepakati peraturan atau prosedur kelas bersama peserta didik. Hasil dari kesepakatan tersebut kemudian ditempel di dinding kelas atau tempat yang mudah dijangkau dan dilihat peserta didik. Contoh peraturan kelas:





**Gambar 1.1**  
Ilustrasi Poster Kesepakatan Kelas

5. Sebagai transisi menuju materi esensial, sahabat guru dapat melakukan kegiatan berikut:

Pada kegiatan ini, peserta didik akan mempelajari olah tubuh dengan kegiatan “Cermin Ajaib”.

**Cermin Ajaib**

Kegiatan ini akan melatih kemampuan peserta didik mengobservasi teman sejawatnya. Jelaskan pada peserta didik bahwa pada kegiatan ini peserta didik tidak diperbolehkan berbicara dan menyentuh temannya. Kegiatan berlangsung sebanyak 2 putaran.

**Gambar 1.2** Ilustrasi Cermin Ajaib



Berikut instruksi yang dapat diberikan untuk memulai kegiatan ini.

- a. Bentuk kelompok yang terdiri dari dua orang atau berpasang-pasangan. Pasangan boleh ditentukan oleh sahabat guru maupun peserta didik sendiri.
- b. Satu orang berperan sebagai 'tokoh' dan satu lagi berperan sebagai 'cermin'. Peserta didik yang menjadi 'tokoh' harus membuat gerakan dan ekspresi sesuai dengan situasi yang akan diberikan oleh guru. Peserta didik yang menjadi 'cermin' harus menirukan gerakan dan ekspresi 'tokoh' semirip mungkin.
- c. Setelah satu putaran pertama selesai, peserta didik bertukar peran dan memainkan putaran kedua dengan cara yang sama.

### Refleksi Sela-Sela Kegiatan

Sebelum menuju ke materi esensial, sahabat guru bisa mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi singkat mengenai kegiatan pembukaan yang telah dilakukan. Berikut beberapa pertanyaan refleksi yang bisa ditanyakan kepada peserta didik.

1. *Apa yang menarik dari kegiatan ini?*
2. *Apa yang sulit dilakukan dari kegiatan ini?*
3. *Jika diberi kesempatan untuk mengulang, apa yang ingin kamu perbaiki?*

### b. Kegiatan Inti

Kegiatan ini berfokus pada gerakan tubuh dan juga ekspresi wajah, sehingga peserta didik tidak diperbolehkan untuk berbicara dan mengeluarkan suara saat memperagakan perannya. Kegiatan ini akan melatih kemampuan peserta didik mengobservasi makhluk hidup dan juga lingkungan sekitarnya, serta melatih kemampuan meniru yang merupakan salah satu dasar dari kemampuan berakting.



## Pantomim Kegiatan Karakter

Kegiatan ini berfokus pada gerakan tubuh dan juga ekspresi wajah, sehingga peserta didik tidak diperbolehkan untuk berbicara dan mengeluarkan suara saat memperagakan perannya. Kegiatan ini akan melatih kemampuan peserta didik mengobservasi makhluk hidup dan juga lingkungan sekitarnya, serta melatih kemampuan meniru yang merupakan salah satu dasar dari kemampuan berakting.

a. Peserta didik diajak untuk menjelajahi lingkungan sekolah dan diminta untuk mengamati orang-orang atau makhluk hidup yang menarik perhatiannya.

b. Peserta didik diminta untuk menghafalkan setiap detail gerakan-gerakan yang dilakukan dari orang atau makhluk



Gambar 1.3 Ilustrasi Pantomim Karakter

hidup tersebut. Bagaimana Bergeraknya, bagaimana bentuknya, bagaimana posisi dan reaksinya saat ada sesuatu yang menggerakkannya. Peserta didik memiliki waktu 8 menit untuk berputar dan mengamati. Setelah waktu habis, peserta didik diminta untuk kembali ke ruangan.

c. Setelah kembali ke ruangan, peserta didik selama 2 menit diminta untuk melatih gerakan dari orang atau makhluk hidup yang diamatinya. Selanjutnya, peserta didik diminta duduk dalam lingkaran dan peragakan kegiatan tersebut tanpa bersuara secara bergiliran searah jarum jam. Peserta didik lain yang menonton harus menebak kegiatan yang diperagakan. Peserta didik dinyatakan berhasil jika teman-temannya dapat menebak kegiatan atau tokoh apa yang sedang diperagakan.

Untuk materi lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.



### Catatan:

- Sahabat guru memegang kendali kegiatan dan mengatur kecepatan permainan.
- Sahabat guru bebas mengatur durasi serta jumlah situasi pada tiap putaran.
- Berikan situasi kepada 'tokoh' lewat bisikan/tulisan untuk menambah tantangan bagi peserta didik yang menjadi 'cermin'.

Berikut panduan untuk memudahkan sahabat guru dalam memberikan situasi kepada peserta didik.

Tabel 1.2 Contoh Situasi Kegiatan Cermin Ajaib

Tingkat Kesulitan	Tempo Lambat	Tempo Sedang	Tempo Cepat
Sederhana	Menyisir rambut	Sikat gigi	Berolahraga
	Memakai celana	Mencuci muka	Bermain <i>mobile games</i>
	Memakai sepatu	Keramas	Berlari dikejar anjing
	Memasak	Mencuci piring	Mencuci baju
Cukup kompleks	Berjalan sambil mengantuk	Menyapu rumah sambil berjoget	Mengenakan seragam saat terlambat ke sekolah

Untuk kegiatan lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.

### c. Kegiatan Penutup

- Setelah semua kegiatan selesai, minta peserta didik untuk duduk bersama dalam satu lingkaran. Berikan waktu untuk peserta didik menyampaikan perasaan dan pemikiran mereka setelah mengikuti rangkaian kegiatan hari ini. Refleksi ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengidentifikasi diri, minat, serta kemampuannya dalam pelajaran Seni Teater.



Contoh pertanyaan-pertanyaan yang bisa diajukan:

- a. *Bagaimana perasaanmu setelah belajar hari ini?*
  - b. *Apakah menirukan gerakan orang lain itu mudah? Apa alasanmu?*
  - c. *Apa kelebihan yang ada pada tubuhmu sehingga mempermudah untuk melakukan kegiatan? (contoh: tangan saya lentur sehingga mudah membuat objek dengan tangan)*
  - d. *Apa kelemahan yang ada pada tubuhmu sehingga mempersulit untuk melakukan kegiatan? (contoh: badan saya kaku sehingga sulit menirukan kucing dengan baik)*
  - e. *Setelah mengalami serangkaian kegiatan, apakah menurutmu 'olah tubuh' penting dalam teater? Berikan alasannya.*
2. Sahabat guru juga bisa menutup pembelajaran dengan melakukan salah satu kegiatan berikut:

### Bunga Matahari

Kegiatan ini berfungsi sebagai penutup sekaligus pendinginan. peserta didik diminta duduk dalam lingkaran dan memosisikan kedua kaki lurus di depan badan ke arah dalam lingkaran. peserta didik saling berjabat tangan, menutup mata dan mengatur nafas untuk beberapa saat. Secara bergantian, dengan nada yang tenang, peserta didik mengucapkan satu kata yang menggambarkan pengalaman peserta didik di kelas teater pada hari tersebut. Setelah semua peserta didik mendapat giliran, peserta didik berdiri bersama-sama dengan tangan tetap berjabat dan saat proses berdiri, lalu membuat gerakan seperti sedang mengangkat objek bersama dan perlahan menaikkan tangan seolah melempar objek tersebut ke atas.



Gambar 1.4 Ilustrasi Bunga Matahari



Untuk aktivitas penutup lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.

- Setelah kegiatan ini, sahabat guru bisa menutup kelas dengan doa atau rutinitas kelas lainnya.

### 3. Materi Esensial

#### Pentingnya Olah Tubuh

- Latihan olah tubuh dapat membantu peserta didik menjadi lebih terampil dalam mengekspresikan emosi dan karakter di atas panggung.
- Latihan olah tubuh dapat mengembangkan kemampuan komunikasi non-verbal peserta didik. Peserta didik belajar menggunakan gerakan tubuh untuk menyampaikan pesan, membangun hubungan antarkarakter, dan memperkuat narasi secara keseluruhan.
- Latihan olah tubuh dapat mengembangkan keterampilan fisik yang beragam, termasuk postur tubuh yang benar, gerakan yang koordinatif, serta penggunaan mimik wajah dan gestur yang tepat.

### 4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Tabel 1.3 Nilai Profil Pelajar Pancasila Kegiatan 1

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Mandiri</b></p> <p><b>1. Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi</b></p> <p>Pelajar Pancasila yang mandiri senantiasa melakukan refleksi terhadap kondisi dirinya dan situasi yang dihadapi mencakup refleksi terhadap kondisi diri, baik kelebihan maupun keterbatasan dirinya, serta situasi dan tuntutan perkembangan yang dihadapi. Hal ini akan membuat ia mengenali dan menyadari kebutuhan pengembangan dirinya yang sesuai dengan perubahan dan perkembangan yang terjadi. Kesadaran tersebut akan membantunya untuk dapat menetapkan tujuan pengembangan diri yang sesuai dengan kondisi diri dan situasi yang dihadapi, memilih strategi yang sesuai, serta mengantisipasi tantangan dan hambatan yang mungkin terjadi.</p>	<p><b>Kegiatan Cermin Ajaib</b></p> <p>Menyadari kemampuan diri sendiri dalam situasi meniru, apa yang bisa dan tidak bisa dilakukan oleh gerakan tubuhnya.</p> <p><b>Refleksi</b></p> <p>Menyadari kelebihan dan apa yang perlu ditingkatkan pada diri sendiri dalam proses pembelajaran.</p>



Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Bernalar Kritis</b></p> <p><b>2. Menganalisis dan mengevaluasi penalaran</b></p> <p>Pelajar Pancasila menggunakan nalarnya sesuai dengan kaidah sains dan logika dalam pengambilan keputusan dan tindakan dengan melakukan analisis serta evaluasi dari gagasan dan informasi yang ia dapatkan. Ia mampu menjelaskan alasan yang relevan dan akurat dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan. Akhirnya, ia dapat membuktikan penalarannya dengan berbagai argumen dalam mengambil suatu simpulan atau keputusan.</p>	<p><b>Kegiatan Pantomim Karakter</b></p> <p>Menggunakan kemampuan observasi untuk mengamati, mengumpulkan informasi dari karakter yang diamati dan bisa mempresentasikan hasil pengamatannya sesuai dengan hasil observasi.</p>

## 5. Asesmen Formatif

Pada Kegiatan 1, peserta didik dinilai berdasarkan pengamatan sahabat guru dengan catatan anekdotal. Catatan anekdotal digunakan untuk mencatat pencapaian khusus atau perkembangan tertentu terkait dengan tujuan pembelajaran yang sedang berlangsung pada saat peserta didik bermain dan berlatih, misalnya pada saat melakukan pantomim karakter atau saat berefleksi dengan sahabat guru. Selain itu, sahabat guru pun bisa mencatat apabila ada peserta didik yang kesulitan atau butuh bimbingan lebih untuk mencapai standar tujuan pembelajaran. Hal ini dilakukan agar guru dapat memahami kemampuan peserta didik sehingga lebih mudah dalam mengatur strategi pembelajaran dan penyampaian materi untuk kegiatan selanjutnya.

Contoh Catatan Anekdotal

**Tabel 1.4** Catatan Anekdotal Kegiatan Pantomim Karakter

Nama Peserta Didik	Catatan
Budi	Terlihat aktif dan sungguh-sungguh saat presentasi. Dapat <b>menirukan</b> gerakan karakter yang diamatinya.
Putri	<b>Menunjukkan</b> pemahaman bahwa berteater membutuhkan olah tubuh yang baik. Pada saat refleksi mengatakan "Saya rasa kalau kita bisa berlatih olah tubuh dengan baik, kita bisa menampilkan pantomim dengan lebih baik".
Tio	Terlihat tidak serius dan kesulitan <b>menggerakkan</b> tubuhnya dalam kegiatan pantomim.





### Mimesis dan Pantomim

#### Apa itu Mimesis?

Mimesis berasal dari kata bahasa Yunani yang berarti “imitasi”. Menurut KBBI, Mimesis adalah tiruan perilaku atau peristiwa antarmanusia. Dalam konteks teater, mimesis merupakan proses peniruan. Biasanya konsep mimesis atau meniru, digunakan sebagai bagian dari latihan dasar keaktoran untuk mengasah kemampuan mengamati dan menganalisis para aktor.

#### Apa itu Pantomim?

Pantomim adalah salah satu bentuk pertunjukan drama tanpa menggunakan kata-kata, dimana fokus permainan hanya pada gerak tubuh serta ekspresi wajah untuk mengomunikasikan cerita yang dimainkan (seringkali diiringi dengan musik). Pantomim sering digunakan juga sebagai dasar pelatihan keaktoran karena pantomim dapat melatih dasar-dasar keterampilan yang dibutuhkan oleh aktor yaitu gerak tubuh dan ekspresi. Teknik pantomim berdasar pada kegiatan yang dilakukan manusia secara fisik sebagai respons terhadap rangsangan emosi, orang lain, dan objek yang ada di sekitarnya.



Gambar 1.5 Aktor Pantomim

Pantomim telah menghibur penonton sejak berabad-abad silam. Salah satu tokoh dunia yang menjadi maestro dalam bidang pantomim adalah Marcel Marceau dan Charlie Chaplin (terkhusus pada film bisu). Beberapa tokoh terkenal dalam bidang pantomim di Indonesia adalah Jemek Supardi dan Septian Dwi Cahyo.



Marcel Marceau  
(Yousuf Karsh)



Charlie Chaplin  
(P.D. Jankens/Wikipedia)



Jemek Supardi  
(Jemek Mime/Blogspot)



Septian Dwi Cahyo  
(Masami Gan Iwafune)



## Riasan dan Kostum Pantomim

Riasan dan kostum pantomim identik dengan dua warna yaitu hitam dan putih. Warna hitam, ditujukan sebagai penyeimbang dan menjadi warna untuk latar belakang. Dengan warna hitam, maka warna putih akan jadi lebih terlihat.

Sedangkan warna putih dapat memberi kejelasan yang lebih detail terhadap ekspresi (mimik wajah), dan gerak tubuh pemain pantomim. Karena pantomim hanya mengandalkan gerakan tubuh dan juga ekspresi, maka dua hal tersebut harus benar-benar terlihat oleh semua penonton bahkan dari kejauhan.

Aktor pantomim pada umumnya menggunakan baju hitam putih bergaris horizontal, ditambah dengan sarung tangan putih dan juga topi hitam.

## Aturan Dasar Pantomim

### 1. Gerak

Gerakan aktor harus besar, terdefinisi dengan baik, serta memiliki tujuan yang jelas dalam menggambarkan cerita.

### 2. Gestur

Gestur dalam pantomim mengacu pada pergerakan fisik dari ujung kepala hingga ujung kaki untuk mengekspresikan gagasan, objek, atau emosi.

### 3. Mimik

Ekspresi wajah yang digunakan untuk menyampaikan emosi, karakter, dan niat kepada penonton. Aktor menggunakan mata, bibir, alis, dan bagian wajah lainnya untuk menciptakan karakter yang hidup dan memikat, tanpa bergantung pada kata-kata.

### 4. Imajinasi

Dalam pantomim, imajinasi diperlukan untuk menciptakan objek, lingkungan, dan interaksi dengan karakter atau benda lainnya yang mungkin tidak ada secara fisik di panggung. Dengan imajinasi yang kuat, aktor dapat menghidupkan cerita dan membuat pengalaman teater menjadi magis bagi penonton.



Contoh-contoh penampilan pantomim dapat dilihat pada video-video youtube berikut.



JUARA 1 PANTOMIM FLS2N SD KAB. PACITAN 2023



Septian Dwi Cahyo - Nonton Formula E...



KAK PANTOMIM - Pantomim Cerita Pendek "MEMANCING"

## Kegiatan 2

### Bermain Imajinasi

#### 1. Tujuan Pembelajaran

- a. Indikator tujuan pembelajaran 1.1 mengembangkan karakter tubuh berdasarkan instruksi.
- b. Indikator tujuan pembelajaran 1.3 melakukan imajinasi menggunakan stimulus.
- c. Indikator tujuan pembelajaran 2.1 mampu menceritakan kembali pengalaman dalam sebuah aktivitas yang telah dilakukan.
- d. Indikator tujuan pembelajaran 3.1 mengomunikasikan ide lewat kegiatan imajinatif.
- e. Indikator tujuan pembelajaran 4.1 menceritakan dan mengembangkan berbagai situasi imajinatif.
- f. Indikator tujuan pembelajaran 5.2 melakukan sikap kolaboratif dengan tim.



## Deskripsi Singkat

Aktivitas pada kegiatan 2 ini akan berfokus pada permainan imajinasi dan kerja ansambel guna melatih kreativitas peserta didik dalam berimajinasi, serta melatih kemampuan peserta didik bekerja dalam kelompok dan berkolaborasi. Selain itu, kegiatan ini dapat membangun rasa percaya diri, melatih kepekaan terhadap keadaan sekitar, dan juga dapat membantu anak melatih dan memahami berbagai respons yang muncul dari situasi saat kegiatan berlangsung.

## 2. Langkah-Langkah Kegiatan

### Persiapan Mengajar

- Membaca bahan bacaan pada materi esensial.
- Mempersiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam setiap kegiatan.
- Sahabat guru membaca instruksi pada kegiatan pengajaran dan atau menonton video referensi.
- Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.

### a. Kegiatan Pembukaan

Sebelum membahas topik yang akan dipelajari pada kegiatan ini, sahabat guru bisa menunjuk salah satu peserta didik untuk menceritakan secara ringkas kegiatan apa saja yang sudah peserta didik lakukan pada pertemuan sebelumnya. Cairkan suasana dengan kegiatan sederhana berikut.

### Rantai Emosi

Kegiatan ini berfungsi sebagai sarana berefleksi terhadap emosi yang sedang dirasakan peserta didik. Kegiatan ini membantu peserta didik untuk sadar dengan emosi yang sedang dirasakan dan juga membantu sahabat guru untuk melihat kondisi psikis peserta



Gambar 1.6 Ilustrasi Rantai Emosi



didik sebelum pelajaran dimulai. Dalam kegiatan ini, peserta didik berdiri dalam lingkaran. Sahabat guru memberi aba-aba agar peserta didik memikirkan 1 kata yang dirasakan saat itu sebelum memulai kegiatan. Kegiatan dimulai dengan menunjuk peserta didik secara acak. Selanjutnya, peserta didik yang ditunjuk menjadi orang pertama yang menyebutkan kata (perasaan) dan dilanjutkan oleh peserta didik yang ada di sebelahnya dengan mengulang perasaan dari teman sebelumnya dan ditambahkan dengan perasaannya sendiri. Kegiatan berlanjut dengan urutan yang sama sampai seluruh peserta didik mendapat giliran. Untuk variasi, sahabat guru bisa minta peserta didik untuk menceritakan kejadian sehari-hari untuk menggambarkan sebuah emosi.

#### Ilustrasi

*Putra memulai dengan kata "**Senang**"*

*Ani melanjutkan dengan kata "Senang, **lelah**"*

*Tina melanjutkan dengan kata "Lelah, **antusias**"*

Kemudian, sahabat guru bisa menjelaskan tujuan pembelajaran selama mempelajari kegiatan 2, dan menjelaskan pentingnya latihan imajinasi sebagai berikut.

1. Membantu peserta didik menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam berpikir serta meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menciptakan ide-ide baru.
2. Membantu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, seperti kemampuan bekerja dalam kelompok.
3. Membantu peserta didik mengasah keterampilan naratif, termasuk pengembangan alur cerita, karakterisasi, dan penggunaan bahasa yang sesuai dalam menyampaikan cerita.

Selanjutnya, sahabat guru bisa melakukan kegiatan berikut sebagai kegiatan untuk olah tubuh.



## Suara Alam

Dalam kegiatan ini, peserta didik diminta untuk bergerak sesuai dengan suara yang sahabat guru putar. Kegiatan diawali oleh sahabat guru meminta peserta didik untuk mencari posisi dan berdiri dengan nyaman dan aman. Sahabat guru akan memutar suara-suara yang berasal dari alam seperti suara angin, gemuruh ombak, petir, hujan, dan lainnya. Saat suara tersebut dimainkan, minta peserta didik untuk berimajinasi dan melakukan gerakan atau berakting sesuai dengan interpretasi peserta didik terhadap suara yang didengar.



**Gambar 1.7**  
Ilustrasi suara alam

### Catatan:

1. Sahabat guru perlu memastikan bahwa murid fokus pada gerakan masing-masing dan tidak mengganggu temannya dengan sengaja.
2. Sahabat guru perlu membebaskan peserta didik untuk bergerak atau berakting sesuai imajinasi yang dirangsang oleh suara-suara dari alam.

Untuk kegiatan lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.



## Refleksi Sela-Sela Kegiatan

Sebelum menuju ke materi esensial, sahabat guru bisa mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi singkat mengenai kegiatan pembukaan yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan sebagai berikut.

1. *Apa yang paling menarik bagi mu dalam kegiatan bermain imajinasi tadi? Mengapa?*
2. *Apa yang ingin kamu coba atau pelajari lebih lanjut setelah melakukan kegiatan bermain imajinasi ini?*

## b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, kegiatan pembelajaran adalah tentang “Sepak Bola Imajinasi”.

### Sepak Bola Imajinasi

Kegiatan sepak bola imajinasi dapat melatih olah tubuh peserta didik. Selain itu, kegiatan ini dapat melatih kemampuan peserta didik untuk berimajinasi dan mengembangkan situasi yang sedang dimainkannya. Pada kegiatan ini, area kegiatan perlu disesuaikan dengan jumlah peserta didik. Pastikan area tidak terlalu sempit untuk berkegiatan.

Material: bangku atau objek lainnya dapat digunakan untuk membatasi area yang akan digunakan untuk berkegiatan.



**Gambar 1.8**  
Ilustrasi Sepak Bola Imajinasi

1. Bagi peserta didik menjadi 2 tim yang terdiri atas 5-6 orang peserta didik. Guru akan menunjuk satu orang peserta didik untuk menjadi wasit. Masing-masing tim harus memilih siapa yang menjadi kapten, kiper, bek, dan gelandang.



2. Dalam kelompok, peserta didik akan bermain sepak bola imajinasi di dalam area yang telah dibatasi. Peserta didik harus berimajinasi dan berakting seolah-olah sedang bermain menggunakan bola sungguhan.
3. Tunjuk 1 peserta didik untuk menjadi wasit yang bertugas untuk mengecek seluruh pergerakan dari para pemain, dan memastikan pemain tidak melakukan pelanggaran. Jika terjadi pelanggaran, wasit bisa membunyikan peluit imajiner dan berwenang untuk memberi pelanggaran layaknya wasit sungguhan.
4. Tunjuk 2 peserta didik untuk menjadi komentator. Komentator bertugas untuk memberikan komentar terhadap apa yang sedang terjadi pada permainan, sekaligus bisa mengarahkan permainan para pemain. Contoh: *"Sepertinya Toni akan melakukan tendangan jarak jauh saudara-saudara"*. Mendengar komentar tersebut, Toni bisa berakting melakukan gerakan tendangan jarak jauh.
5. Satu babak berdurasi 6-7 menit. Setelah waktu habis, ganti tim dengan peserta didik yang belum berpartisipasi. Peserta didik yang tidak terlibat menjadi pemain, dapat berakting sebagai suporter mewakili masing-masing tim.

#### Catatan:

1. Sahabat guru perlu memastikan bahwa peserta didik yang ditunjuk menjadi wasit mengerti tentang sepak bola.
2. Jika ada pemain yang tidak kooperatif dan sengaja mengganggu jalannya kegiatan, guru memberikan wewenang kepada peserta didik yang menjadi wasit untuk memberikan sanksi.

Untuk Materi Esensial lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.



### c. Kegiatan Penutup

1. Pada saat refleksi (jika kegiatan direkam), sahabat guru bisa memperlihatkan rekaman kegiatan tersebut kepada peserta didik.
2. Peserta didik berefleksi dari pengalamannya selama melakukan kegiatan dan dari hasil yang terlihat pada rekaman. Bagikan lembar refleksi diri yang ada pada bagian lembar kegiatan peserta didik. Refleksi ini bisa dilakukan secara perorangan maupun kelompok. Setelah melakukan refleksi, berikan apresiasi terhadap sikap-sikap peserta didik yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Sahabat guru juga bisa menutup pembelajaran dengan melakukan kegiatan berikut.

#### Ping Pong Pujian

Arahkan peserta didik untuk duduk dalam lingkaran. Dimulai dari salah satu peserta didik memberikan pujian kepada salah satu temannya. Lalu, peserta didik yang mendapat pujian tersebut melempar pujian kepada temannya yang belum mendapat pujian. Kegiatan berlanjut hingga semua peserta didik dalam lingkaran mendapat pujian.



**Gambar 1.9**  
Ilustrasi Ping Pong Pujian

Untuk aktivitas penutup lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.



### 3. Materi Esensial

#### Mengajarkan Imajinasi

##### Mengapa imajinasi penting?

Imajinasi sejatinya adalah dunia yang sangat dekat dengan peserta didik. Seiring dengan semakin berkembangnya kemampuan literasi (membaca, memahami cerita, berbicara, menghitung, dsb) peserta didik, maka pikirannya akan semakin mahir dalam merangkai berbagai kemungkinan peristiwa dan skenario yang dapat terjadi. Dapat dikatakan, semakin banyak asupan informasi baru yang diterima oleh seseorang, semakin kaya pula bekal imajinasinya.

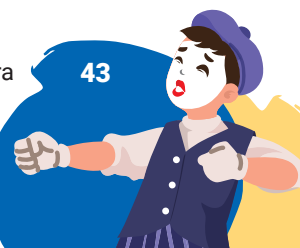
Imajinasi memiliki peran yang sangat penting di dalam berkesenian. "Seni adalah produk dari imajinasi," ujar Stanislavski, seniman teater legendaris dari Rusia. Seni sangat lekat dengan keindahan dan keunikan yang seringkali ditemukan pada hal-hal yang sifatnya tidak biasa, tidak umum, atau unik. Seorang seniman yang mampu berimajinasi akan mampu menciptakan karya-karya orisinal yang indah (dapat dinikmati), baru, dan seringkali tidak terpikirkan oleh kebanyakan orang.

Begitu pula dalam seni teater. Henri Gheon (1875-1944) seorang penulis drama Prancis pernah berkata bahwa, "Imajinasi adalah kunci dari teater". Ketika seorang guru mampu merangsang peserta didiknya untuk berimajinasi, maka ia sedang menyediakan jalan bagi peserta didiknya untuk berpetualang, menikmati, dan mendapat pengalaman bermakna dari seni teater.

##### **Stimulus: tahap awal dalam mengembangkan imajinasi peserta didik**

Seperti yang sebelumnya dikatakan, bahwa imajinasi sudah ada dan terus berkembang secara natural pada diri peserta didik seiring perkembangan fisik dan mentalnya. Ini berarti pelajaran Seni Teater seharusnya lebih bertujuan untuk menstimulasi, mengarahkan, dan terus mengasah kemampuan imajinasi anak, daripada hanya 'sekadar' memunculkannya.

Stimulasi berarti memberikan rangsangan. Kegiatan stimulasi dapat dilakukan dengan beragam cara. Salah satunya adalah dengan metode bertanya. Ajaklah peserta didik membayangkan dirinya ada di sebuah situasi dan tanyakan berbagai hal tentang dunia yang sedang ia bayangkan. Pertanyaan



seperti, “Apa yang kamu lihat?”, “Bagaimana bunyinya?”, “Seperti apa rasanya?”, “Apakah saat itu siang atau malam?”, “Apa warnanya”, dan sebagainya. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berguna untuk merangsang otak untuk terus ‘membangun’ dunia yang lebih jelas dan lengkap di dalam pikiran anak.

Stimulasi juga bisa berarti memberikan dorongan moral kepada peserta didik. Seringkali peserta didik menjadi takut atau tidak berimajinasi karena tekanan sosial yang justru datang dari orang dewasa. Dengan mengatakan, “Ah, kamu itu menghayal. Mana ada monster berkaki tiga?” memang terdengar masuk akal bagi orang dewasa, tetapi justru menghambat kemampuan otak dalam menciptakan hal baru. Jika terus menerus terjadi, membuat peserta didik menjadi tidak percaya diri. Sebaliknya, imajinasi berkembang justru ketika guru memberikan respons yang positif. “Wah, monster berkaki tiga! Baru kali ini Ibu dengar. Coba ceritakan, seperti apa monster tersebut? Coba gambarkan, seperti apa monster tersebut? Maukah kamu memperagakan seperti apa monster berkaki tiga jika sedang berjalan?”

Dalam menstimulasi imajinasi peserta didik, sangat penting bagi seorang guru untuk mendengarkan tanpa menghakimi. Pada tahap stimulasi, bermain imajinasi bukanlah tentang seberapa masuk akal pernyataannya, tetapi seberapa mampu peserta didik mengomunikasikan (menceritakan, menuliskan, menggambarkan, atau memperagakannya) itu kepada orang lain.

### **Jika peserta didik telah terlatih berimajinasi, maka guru dapat mengarahkan**

Mengarahkan berarti memberi arah atau tujuan pada imajinasi yang dimiliki anak. Pada tahap ini, peserta didik dilatih untuk berimajinasi, tidak dengan sebebaskan-bebasnya, melainkan dengan tujuan tertentu. Hal ini akan berguna, terutama pada saat peserta didik harus tampil membawakan sebuah adegan pada cerita. Cerita memiliki alur, sehingga pada saat peserta didik berperan, ia harus mampu berimajinasi yang sesuai dengan arah cerita tersebut.

**Pengarahan yang diberikan guru tidak harus berupa kalimat perintah, seperti “Kamu harus tersenyum pada saat adegan ini!”, melainkan dilakukan dengan menstimulasi.**



## 4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Tabel 1.5 Nilai Profil Pelajar Pancasila Kegiatan 2

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Bergotong Royong</b></p> <p><b>1. Kolaborasi</b></p> <p>Pelajar Pancasila memiliki kemampuan kolaborasi, yaitu kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain disertai perasaan senang ketika berada bersama dengan orang lain dan menunjukkan sikap positif terhadap orang lain. Ia terampil untuk bekerja sama dan melakukan koordinasi demi mencapai tujuan bersama dengan mempertimbangkan keragaman latar belakang setiap anggota kelompok. Ia mampu merumuskan tujuan bersama, menelaah kembali tujuan yang telah dirumuskan, dan mengevaluasi tujuan selama proses bekerja sama. Ia juga memiliki kemampuan komunikasi, yaitu kemampuan mendengar dan menyimak pesan dan gagasan orang lain, menyampaikan pesan dan gagasan secara efektif, mengajukan pertanyaan untuk mengklarifikasi, dan memberikan umpan-balik secara kritis dan positif. Pelajar Pancasila juga menyadari bahwa ada saling-ketergantungan yang positif antar-orang. Melalui kesadaran ini, ia memberikan kontribusi optimal untuk meraih tujuan bersama. Ia menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya semaksimal mungkin dan mengapresiasi upaya yang telah dilakukan anggota lain dalam kelompoknya.</p>	<p><b>Kegiatan Sepak Bola Imajinasi</b></p> <p>Bekerja sama dengan kelompok dalam situasi imajinatif untuk mengembangkan situasi dan cerita.</p>
<p><b>Dimensi Mandiri</b></p> <p><b>2. Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi</b></p> <p>Pelajar Pancasila yang mandiri senantiasa melakukan refleksi terhadap kondisi dirinya dan situasi yang dihadapi mencakup refleksi terhadap kondisi diri, baik kelebihan maupun keterbatasan dirinya, serta situasi dan tuntutan perkembangan yang dihadapi. Hal ini akan membuat ia mengenali dan menyadari kebutuhan pengembangan dirinya yang sesuai dengan perubahan dan perkembangan yang terjadi. Kesadaran tersebut akan membantunya untuk dapat menetapkan tujuan pengembangan diri yang sesuai dengan kondisi diri dan situasi yang dihadapi, memilih strategi yang sesuai, serta mengantisipasi tantangan dan hambatan yang mungkin terjadi.</p>	<p><b>Kegiatan Rantai Emosi</b></p> <p>Memahami kondisi emosi diri sendiri saat memulai pembelajaran.</p> <p><b>Refleksi</b></p> <p>Menyadari kelebihan dan hal apa yang perlu ditingkatkan pada diri sendiri dalam proses pembelajaran.</p>



Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Kreatif</b></p> <p><b>3. Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan</b></p> <p>Pelajar yang kreatif memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan yang ia hadapi. Ia mampu menentukan pilihan ketika dihadapkan pada beberapa alternatif kemungkinan untuk memecahkan permasalahan. Ia juga mampu mengidentifikasi, membandingkan gagasan-gagasan kreatifnya, serta mencari solusi alternatif saat pendekatan yang diambilnya tidak berhasil. Pada akhirnya, pelajar kreatif mampu bereksperimen dengan berbagai pilihan secara kreatif ketika menghadapi perubahan situasi dan kondisi.</p>	<p><b>Kegiatan Sepak Bola Imajinasi</b></p> <p>Mencari alternatif untuk merespon berbagai situasi yang muncul saat kegiatan.</p>

## 5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif yang dilakukan pada akhir kegiatan berupa catatan observasi terkait perkembangan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran selama ini. Hasil dari pengamatan tersebut ditindaklanjuti dengan menemukan peserta didik mana yang masih kurang dan perlu dibantu untuk memahami konsep dan menerapkannya serta untuk mendapatkan umpan balik atas konsep yang masih kurang dipahami atau dipraktikkan oleh peserta didik (terlihat dari kolom indikator tertentu yang banyak mendapat nilai 1).

**Tabel 1.6** Observasi Perkembangan Peserta Didik

Nama peserta didik	Memainkan peran (bergerak, berekspresi, atau bahkan berdialog) sesuai instruksi	Menirukan gerak objek atau makhluk hidup yang diamati dengan akurat	Bekerja sama dan responsif dengan anggota kelompok yang lain	Bermain dengan percaya diri	Berkomunikasi secara efektif lewat gerakan tubuh yang dapat dimengerti teman dan gurunya
peserta didik 1					
peserta didik 2					
peserta didik 3					
peserta didik 4					
peserta didik 5					



Nama peserta didik	Memainkan peran (bergerak, berekspresi, atau bahkan berdialog) sesuai instruksi	Menirukan gerak objek atau makhluk hidup yang diamati dengan akurat	Bekerja sama dan responsif dengan anggota kelompok yang lain	Bermain dengan percaya diri	Berkomunikasi secara efektif lewat gerakan tubuh yang dapat dimengerti teman dan gurunya
peserta didik 6					
peserta didik 7					
peserta didik 8					
peserta didik 9					
peserta didik 10					
peserta didik 11					
peserta didik 12					
peserta didik 13					
peserta didik 14					
peserta didik 15					
dst...					

*Keterangan nilai:*

- 1: indikator tidak terlihat atau belum sepenuhnya diterapkan oleh peserta didik
- 2: peserta didik menunjukkan indikator tersebut secara umum, meskipun belum konsisten
- 3: indikator tersebut sudah terlihat dengan konsisten pada peserta didik.

*Sahabat guru bisa memodifikasi kriteria-kriteria penilaian yang ada di tabel contoh sesuai dengan kebutuhan.*



## Kegiatan 3

### Melatih Suara

#### 1. Tujuan Pembelajaran

- Indikator tujuan pembelajaran 1.2 mengeksplorasi olah suara dan rasa menggunakan stimulus.
- Indikator tujuan pembelajaran 2.1 menceritakan kembali pengalaman dalam sebuah aktivitas yang telah dilakukan.
- Indikator tujuan pembelajaran 4.2 menirukan gerakan dan suara karakter atau makhluk hidup yang diamati.
- Indikator tujuan pembelajaran 5.1 menampilkan dengan percaya diri dan antusias.

#### Deskripsi Singkat

Pada Kegiatan 3, sahabat guru akan mengajak peserta didik melakukan kegiatan-kegiatan eksploratif untuk melatih olah suara. Kegiatan 3 akan difokuskan untuk pengembangan keterampilan suara peserta didik yang diperlukan dalam bermain teater dan membantu peserta didik memahami aspek penting dari ekspresi suara dalam seni teater.

#### 2. Langkah-Langkah Kegiatan

##### Persiapan Mengajar

- Membaca bahan bacaan guru mengenai: Produksi dan Artikulasi Suara
- Mempersiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam setiap kegiatan.
- Sahabat guru mempelajari instruksi pada kegiatan pengajaran dan mempraktikkan aktivitas yang akan diajarkan.
- Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.

##### a. Kegiatan Pembukaan

Sebelum membahas topik yang akan dipelajari pada kegiatan ini, sahabat guru bisa melakukan kegiatan sederhana untuk mengetahui kondisi emosi dan kesiapan peserta didik dalam menerima pelajaran.

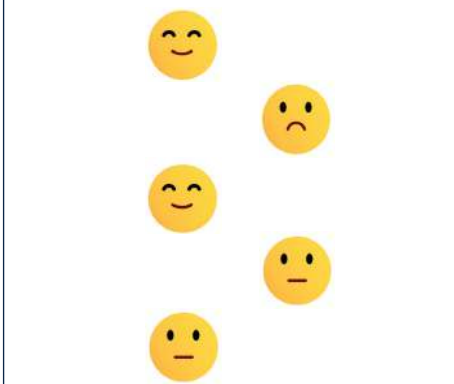


## Sebelum dan Sesudah ...

Material: kertas A3, stiker atau kertas bergambar *emoji*.

Minta peserta didik menempelkan stiker atau gambar *emoji* yang paling sesuai dengan perasaannya saat ini di kolom yang tersedia, lalu tempelkan hasilnya di depan kelas.

### Apa yang Kamu Rasakan Saat Ini

Sebelum	Sesudah
	

Gambar 1.10 Ilustrasi Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Setelah peserta didik selesai mengisi kolom “sebelum”, ajak siswa untuk duduk bersama dan jelaskan pada peserta didik bahwa suara adalah elemen dasar dari keahlian berakting selain olah tubuh. Selain memiliki volume atau kekuatan yang cukup agar dapat didengar penonton, suara aktor juga harus cukup fleksibel untuk membangun karakter, emosi, dan makna pada dialog yang disampaikan.

Setelah penjelasan, sahabat guru bisa mengajak peserta didik untuk melakukan salah satu kegiatan pemanasan berikut:

#### a. Latihan Pernapasan

1. Ajak peserta didik untuk melingkar, pastikan area yang digunakan luas dan kosong.
2. Setelah melingkar, minta peserta didik untuk berbaring dengan posisi 1 tangan di atas dada, dan tangan yang lainnya di atas perut.
3. Minta peserta didik untuk rileks dan menarik napas dari hidung, tahan, lalu keluarkan dari mulut dengan bunyi “ssshhh”.
4. Instruksikan kepada peserta didik bahwa saat bernapas tidak boleh menggunakan dada, melainkan harus menggunakan diafragma, sehingga peserta didik perlu menjaga agar bagian dada tetap tenang. Jika dilakukan



dengan benar, hanya perut yang akan bergerak selama pernapasan. Perut akan bergerak ke atas atau membesar saat menarik napas, dan akan turun atau mengecil saat mengeluarkan napas. Penting untuk peserta didik menjaga tangannya agar tetap di posisi bisa merasakan pergerakan dan mengidentifikasi kesalahannya sendiri pada saat melakukan kegiatan ini.



**Gambar 1.11** Latihan Pernapasan

5. Lakukan kegiatan ini berulang sebanyak 5 kali, lalu ajak peserta didik untuk berdiri dan melakukan kegiatan yang sama sambil berdiri sebanyak 5 kali.
6. Sahabat guru bisa memvariasikan kegiatan ini dengan mengganti bunyi "ssshhh" menjadi huruf vokal saat mengeluarkan napas.

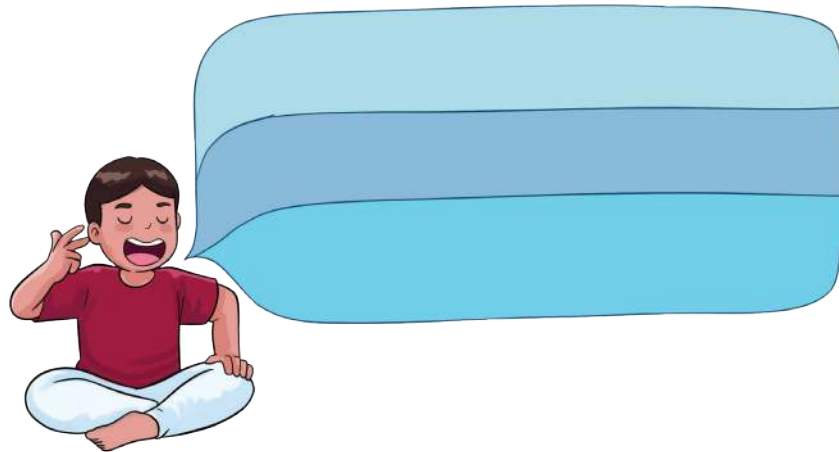
#### Catatan:

Sahabat guru perlu memperhatikan peserta didik satu per satu, dan membantu mengarahkan jika ada peserta didik yang kesulitan melakukan instruksi.

### b. Latihan Artikulasi

1. Minta peserta didik untuk berdiri melingkar, pastikan peserta didik nyaman dan rileks.
2. Ajak peserta didik untuk melafalkan huruf vokal AIUEO satu per satu dalam tempo yang lambat dan berulang sampai sahabat guru memberi perintah untuk berhenti. Saat kegiatan berlangsung, perlu memperhatikan bentuk mulut peserta didik dalam melafalkan huruf dan bersuara. Sahabat guru bisa langsung mengoreksi dan mencontohkan jika artikulasi peserta didik tidak jelas. Kegiatan ini bisa diulang 3-5 kali putaran.
3. Setelahnya, minta peserta didik untuk melakukan hal yang sama namun kali ini guru akan memberi instruksi tambahan untuk merubah volume suara. Gunakan tangan untuk memberi instruksi, seperti tangan lurus  $180^\circ$  untuk volume normal, tangan turun  $45^\circ$  untuk volume rendah dan tangan naik  $45^\circ$  untuk volume tinggi.





**Gambar 1.12** Latihan Artikulasi

4. Mulai variasikan dengan mengucapkan kata seperti papa, kaki, dadu, bola dan lainnya. Lakukan sama dengan siklus sebelumnya.
5. Jika masih ada waktu, sahabat guru bisa menambahkan tingkat kesulitannya dengan meminta peserta didik mengucapkan frasa pembelit lidah. Lakukan sama dengan siklus sebelumnya. Untuk variasi, sahabat guru juga bisa memberikan tambahan emosi, sehingga peserta didik perlu melafalkan frasa tersebut dengan emosi yang ditentukan dari sahabat guru seperti: marah, senang, sedih, takut, bingung.

Contoh frasa pembelit lidah yang bisa digunakan:

*Kuku kaki kakak kakek ku kaku kaku  
Ular melingkar di atas pagar mutar mutar  
Dudung ambilkan dandang di dinding dong!*

Untuk kegiatan lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.

### **Refleksi Sela-Sela Kegiatan**

Pertanyaan yang bisa diajukan ke peserta didik:

1. *Apa hal baru yang kamu pelajari dari kegiatan tersebut?*
2. *Apa yang kamu rasakan setelah melakukan kegiatan tersebut?*



## b. Kegiatan Inti

### Variasi Emosi

Material: kertas tugas berisi kalimat dari puisi atau kalimat dramatis (bisa menggunakan kertas tugas yang telah disediakan).

1. Masing-masing peserta didik akan diberikan kartu yang berisi kalimat. Dari kalimat itu, peserta didik harus membacakan kalimat tersebut dengan 3 emosi yang berbeda. Sahabat guru bisa memberikan contoh terlebih dahulu sebelum peserta didik memulai kegiatan.
2. Beri waktu selama 5 menit untuk peserta didik berlatih ekspresi dan suara dari 3 emosi tersebut. Bebaskan peserta didik mencari area untuk berlatih, dan amati setiap peserta didik saat berlatih.
3. Sahabat guru perlu mengingatkan bahwa masing-masing peserta didik akan mempresentasikannya secara bergantian dan tidak hanya volume serta artikulasi yang dilihat, namun ekspresi juga akan dilihat sebagai dasar penilaian.
4. Setelah waktu habis, sahabat guru mengajak peserta didik untuk duduk melingkar dan memulai presentasi secara bergantian.

Pada kegiatan ini, sahabat guru bisa membagikan lembar evaluasi kepada peserta didik untuk mengevaluasi temannya yang tampil (lihat di bagian lembar kegiatan peserta didik).



Gambar 1.13 Variasi Emosi

Untuk materi lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.

## c. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, sahabat guru bisa mengajak peserta didik untuk melakukan relaksasi bersama dengan duduk melingkar dan meluruskan kaki. Minta peserta didik untuk memejamkan mata lalu bernapas dengan menggunakan teknik pernapasan



yang di sudah dipelajari di awal kegiatan. Sahabat guru bisa memandu dengan memberi aba-aba kapan peserta didik harus menarik dan membuang napas, ulang selama beberapa kali.

Setelah peserta didik rileks, sahabat guru bisa melanjutkan kegiatan 'Sebelum dan Sesudah' yang dilakukan di awal, untuk mengetahui kondisi emosi anak setelah melakukan serangkaian kegiatan.

Jika ada waktu, sahabat guru dapat melakukan refleksi dengan melihat hasil dari kertas Sebelum dan Sesudah, seperti "Siapa yang menempelkan emoji sedih di 'sebelum' lalu berubah emoji menjadi senang di 'sesudah'? Apa yang membuat emosimu berubah?"

Untuk aktivitas penutup lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.

### 3. Materi Esensial

#### Mengenal Produksi Suara dan Artikulasi

##### Produksi Suara

Produksi suara adalah cara kita menghasilkan suara saat berbicara di panggung. Ada tiga bagian penting dalam produksi suara:

1. **Perut:** Perut kita adalah tempat suara kita berasal. Saat berbicara di panggung, perut kita harus berisi udara yang cukup agar suara kita terdengar jelas.
2. **Pangkal Leher:** Pangkal leher kita juga penting. Ketika berbicara di panggung, kita harus membiarkan udara naik dari perut dan melalui pangkal leher agar suara kita terdengar keras dan jelas.
3. **Mulut dan Bibir:** Mulut dan bibir kita membentuk suara menjadi kata-kata. Saat bermain teater, pastikan kita membuka mulut dengan lebar agar kata-kata terucap dengan jelas.



Gambar 1.14 Ilustrasi Produksi Suara



## Artikulasi Suara

Artikulasi suara berhubungan dengan cara kita sebagai aktor mengucapkan kata-kata dengan jelas dan tepat. Ini sangat penting supaya penonton bisa mengerti apa yang kita katakan. Berikut beberapa tips untuk artikulasi suara:



Gambar 1.15 Artikulasi Suara

1. **Buka Mulut dengan Lebar:** Pastikan kita membuka mulut dengan lebar saat berbicara di panggung. Jangan malu untuk menunjukkan gigi-gigi kita!
2. **Gerakkan Bibir dan Lidah:** Gerakkan bibir dan lidah kita dengan jelas saat mengucapkan kata-kata. Ini akan membantu kata-kata terdengar lebih tepat.
3. **Pelajari Pengucapan Kata:** Ada beberapa kata yang sulit diucapkan. Kita bisa berlatih dengan membaca dan mengulangi kata-kata tersebut agar terdengar jelas.
4. **Napas yang Teratur:** Pastikan kita mengatur napas dengan baik saat berbicara di panggung. Jeda antara kalimat-kalimat juga penting supaya penonton bisa mengerti dengan baik.

## Manfaat Olah Suara

Manfaat latihan olah suara di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik dapat belajar cara mengungkapkan emosi dan karakter secara lebih efektif.
2. Mendampingi peserta didik dalam memperbaiki intonasi, artikulasi, dan volume suara. Ini membantu peserta didik agar lebih jelas dalam berbicara di depan umum, serta memperbaiki kemampuannya untuk berkomunikasi dengan baik dalam berbagai situasi.
3. Membantu peserta didik memerankan karakter dengan lebih baik dan memperdalam pemahaman peserta didik tentang narasi dan konflik dalam cerita.

## Tips Melatih Suara

Berikut adalah beberapa tips yang bisa kamu lakukan secara mandiri untuk melatih suaramu.



1. **Relaksasi:** Melakukan relaksasi sebelum dan selama latihan vokal tidak hanya membantu mengurangi ketegangan fisik, tetapi juga membantu meningkatkan fokus, konsentrasi, dan kualitas suara.
2. **Latihan Pernapasan:** Lakukan latihan pernapasan secara rutin. Hirup udah melalui hidung dan gunakan diafragma untuk mengontrol udara masuk dan keluarnya udara.
3. **Membaca dengan Nyaring:** Cobalah membaca cerita atau puisi dengan suara yang nyaring dan jelas.
4. **Meniru Suara:** Tirulah berbagai suara hewan atau alam. Ini akan membantumu mengendalikan suara dan meningkatkan keterampilan vokal.
5. **Bermain Tongue Twister:** Ucapkan *tongue twisters* (pengucapan yang sulit atau sulit diucapkan dengan cepat dan berulang-ulang) untuk membantu meningkatkan kecepatan dan ketepatan artikulasi.
6. **Bernyanyi:** Bernyanyi adalah cara yang menyenangkan untuk melatih suara. Pilih lagu-lagu yang kamu sukai dan bernyanyilah dengan penuh semangat. Ini akan membantu meningkatkan kekuatan dan fleksibilitas suara.

**Selamat berlatih!**

#### 4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Tabel 1.7 Nilai Profil Pelajar Pancasila Kegiatan 3

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berahlak Mulia</b></p> <p><b>1. Akhlak pribadi</b></p> <p>Akhlak yang mulia diwujudkan dalam rasa sayang dan perhatian pelajar kepada dirinya sendiri. Ia menyadari bahwa menjaga kesejahteraan dirinya penting dilakukan bersamaan dengan menjaga orang lain dan merawat lingkungan sekitarnya. Rasa sayang, peduli, hormat, dan menghargai diri sendiri terwujud dalam sikap integritas, yakni</p>	<p><b>Kegiatan Latihan Pernapasan dan Artikulasi</b></p> <p>Memahami bahwa rangkaian latihan pernapasan tidak hanya diperlukan untuk berteater tetapi juga untuk kesehatan raga dan psikis.</p>



Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>menampilkan tindakan yang konsisten dengan apa yang dikatakan dan dipikirkan. Karena menjaga kehormatan dirinya, Pelajar Pancasila bersikap jujur, adil, rendah hati, bersikap serta berperilaku dengan penuh hormat. Ia selalu berupaya mengembangkan dan mengintrospeksi diri agar menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya. Sebagai wujud merawat dirinya, Pelajar Pancasila juga senantiasa menjaga kesehatan fisik, mental, dan spiritualnya dengan aktivitas olahraga, aktivitas sosial, dan aktivitas ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. Karena karakternya ini, ia menjadi orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, serta berkomitmen untuk setia pada ajaran agama dan kepercayaannya serta nilai-nilai kemanusiaan.</p>	
<p><b>Dimensi Mandiri</b></p> <p><b>2. Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi</b></p> <p>Pelajar Pancasila yang mandiri senantiasa melakukan refleksi terhadap kondisi dirinya dan situasi yang dihadapi mencakup refleksi terhadap kondisi diri, baik kelebihan maupun keterbatasan dirinya, serta situasi dan tuntutan perkembangan yang dihadapi. Hal ini akan membuat ia mengenali dan menyadari kebutuhan pengembangan dirinya yang sesuai dengan perubahan dan perkembangan yang terjadi. Kesadaran tersebut akan membantunya untuk dapat menetapkan tujuan pengembangan diri yang sesuai dengan kondisi diri dan situasi yang dihadapi, memilih strategi yang sesuai, serta mengantisipasi tantangan dan hambatan yang mungkin terjadi.</p>	<p><b>Kegiatan Sebelum dan Sesudah Kegiatan</b></p> <p>Memahami kondisi emosi diri sendiri saat memulai dan mengakhiri pembelajaran.</p> <p><b>Refleksi</b></p> <p>Menyadari kelebihan dan apa yang perlu ditingkatkan pada diri sendiri dalam proses pembelajaran.</p> <p><b>Kegiatan Variasi Emosi</b></p> <p>Menyadari kemampuan diri untuk mengekspresikan beragam emosi.</p>

## 5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif yang dilakukan pada akhir kegiatan berupa observasi terkait perkembangan peserta didik dalam kegiatan olah suara. Hasil dari pengamatan tersebut akan membantu guru dalam memberikan umpan balik yang konstruktif kepada peserta didik, serta memberikan gambaran yang jelas tentang aspek mana yang perlu ditingkatkan oleh peserta didik dalam olah suara teater.



Tabel 1.8 Rubrik Penilaian Olah Suara

Nama peserta didik: _____		
Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
Suara	1. Suara terdengar jelas dan terproyeksikan dengan baik di seluruh ruang.	
	2. Peserta didik memperlihatkan upaya dalam mempertahankan volume suara.	
Artikulasi	1. Peserta didik mengucapkan kata-kata dengan jelas dan artikulasi yang baik.	
	2. Peserta didik mengartikulasikan kata-kata dengan benar sehingga dapat dipahami oleh audiens.	
Ekspresi	1. Peserta didik bisa mengekspresikan emosi dan karakter melalui suara dengan tepat.	
	2. Ekspresi suara peserta didik mencerminkan situasi atau emosi yang dimainkan.	
<b>Total Skor</b>		_ /18
<p>Rentang skor dan penjelasan:</p> <p>1: Belum memperlihatkan kemajuan dalam kriteria penilaian.</p> <p>2: Memperlihatkan sedikit kemajuan dalam kriteria penilaian.</p> <p>3: Memperlihatkan kemajuan yang baik dan memenuhi kriteria penilaian.</p>		

Sahabat guru bisa memodifikasi kriteria-kriteria penilaian yang ada di tabel contoh sesuai dengan kebutuhan.



## Bahan Bacaan Guru

### Produksi Suara dan Artikulasi

Suara dihasilkan oleh udara dari paru-paru melewati pita suara yang merupakan tirai tipis otot dengan tepi halus. Lipatan ini menimbulkan getaran atau gelombang. Getarannya menjadi suara dan diperkuat ketika mengenai ruang resonansi di tenggorokan, kepala, hidung, dan mulut. Bagi seorang aktor, melatih suara sama pentingnya dengan melatih dan mengondisikan tubuh.



Ada tiga bagian penting dalam produksi suara:

1. **Perut:** Perut kita adalah tempat suara kita berasal. Saat berbicara di panggung, perut kita harus berisi udara yang cukup agar suara kita terdengar jelas.
2. **Pangkal Leher:** Pangkal leher kita juga penting. Ketika berbicara di panggung, kita harus membiarkan udara naik dari perut dan melalui pangkal leher agar suara kita terdengar keras dan jelas.
3. **Mulut dan Bibir:** Mulut dan bibir kita membentuk suara menjadi kata-kata. Saat bermain teater, pastikan kita membuka mulut dengan lebar agar kata-kata terucap dengan jelas.

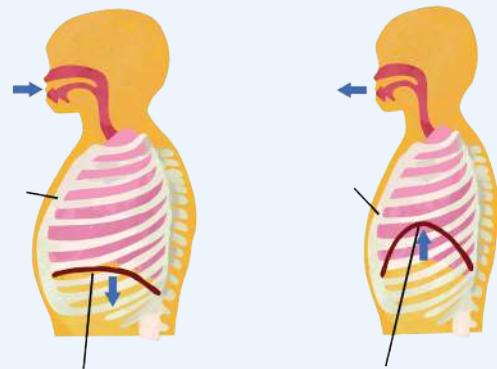
## Menghasilkan Suara yang Efektif

### 1. Relaksasi

Tingkat relaksasi menentukan kekuatan vokal. Bunyi vokal yang benar adalah kunci untuk suara yang kuat dan indah, dan bunyi vokal dibuat dengan tenggorokan terbuka, rahang yang rileks, dan bibir yang fleksibel. Tenggorokan yang tegang atau kencang akan menyebabkan serak ketika aktor mencoba memproyeksikan suaranya dalam latihan atau penampilan.

### 2. Pernapasan

Kontrol napas menentukan kekuatan dan kerasnya suara. Ini juga memungkinkan aktor untuk latihan dan tampil dalam waktu yang lama dengan lebih sedikit ketegangan atau kerusakan pada suara. Ada perbedaan antara pernapasan biasa dan pernapasan untuk berbicara/akting. Dalam pernapasan biasa, periode inhalasi (menghirup) dan ekshalasi (menghembuskan) memiliki panjang yang sama. Pernapasan untuk berbicara/akting membutuhkan periode inhalasi yang sangat singkat dan periode ekshalasi yang lambat dan terkontrol. Dalam pernapasan untuk berbicara, aktor harus menghirup melalui hidung, alirkan udara ke perut dan menggunakan diafragmanya untuk mengontrol periode ekshalasi. Ini memungkinkan masuknya napas lebih cepat daripada menghirup melalui hidung.



Gambar 1.16 Menghasilkan Suara

## Menggunakan Suara Secara Efektif

### 1. Kualitas

Kualitas suara bergantung pada resonansi dan pembentukan bunyi vokal yang benar oleh organ bicara. Latihan terbaik untuk resonansi adalah mengumam dengan tenggorokan terbuka dan rileks. Kualitas suara juga bisa dipengaruhi oleh emosi. Suara bisa bergetar karena rasa takut, menjadi lembut karena simpati, atau keras karena kemarahan. Selain itu, usia karakter juga akan memengaruhi kualitas suara.

### 2. Pitch (Nada)

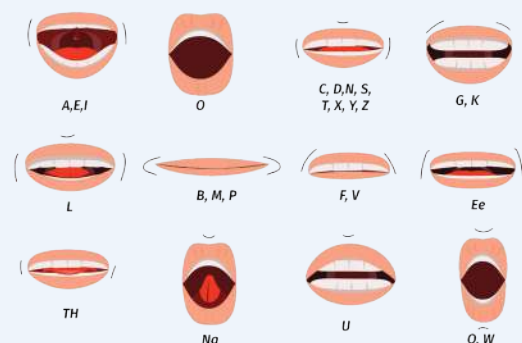
Tinggi atau rendahnya suara pada suatu waktu tertentu disebut sebagai *pitch* atau nada. Nada ditentukan oleh seberapa cepat getaran lipatan suara. Nada suara memberi makna pada percakapan. Ketika aktor bersemangat, tertarik, dan antusias dalam percakapan, mereka tanpa sadar meningkatkan nada pada kata-kata penting untuk penekanan dan menurunkan nada pada kata-kata yang tidak penting untuk mengecilkan maknanya. Keragaman dalam nada, yang disebut intonasi, membuat suara menjadi menarik. Tanpa intonasi, pembicara tidak dapat menarik perhatian penonton.

### 3. Volume

Kekuatan atau intensitas suara disebut volume. Volume tergantung pada tekanan udara. Tekanan napas yang tiba-tiba dan tajam menciptakan kekuatan eksplosif, yang berguna dalam melakukan perintah, teriakan, dan tawa keras. Ketika tekanan napas dijaga dan napas dilepaskan secara bertahap, kekuatan disebut ekspulsif. Kekuatan ini diperlukan dalam membaca bagian-bagian panjang tanpa kehilangan napas dan berguna dalam membangun klimaks.

## Melatih Artikulasi

Dalam KBBI, artikulasi berarti pelafalan atau pengucapan kata. Dalam konteks teater, dikaitkan dengan kemampuan aktor untuk mengucapkan atau melafalkan kata dalam dialog dengan jelas dan tepat. Ini melibatkan gerakan-gerakan mulut, lidah, dan bibir untuk menghasilkan bunyi yang terdengar jelas dan terbaca dengan baik. Artikulasi yang baik sangat penting dalam bermain teater.



Gambar 1.17 Menggunakan Suara secara Efektif



### Tips untuk melatih artikulasi

1. **Latihan Pelafalan:** Mulailah dengan latihan sederhana untuk melatih pengucapan huruf-huruf dan suku kata secara jelas, bisa menggunakan sumber-sumber seperti kamus atau aplikasi pelafalan untuk membantu.
2. **Gerakan Mulut:** Latih gerakan mulut, lidah, dan bibir dengan melakukan latihan yang dirancang untuk meningkatkan fleksibilitas dan kekuatan dalam area-area tersebut. Contoh latihan ini termasuk menggerakkan lidah ke segala arah, memperlebar mulut, dan berbagai gerakan lainnya.
3. **Latihan *Tongue Twister*:** Ucapkan *tongue twister* (pengucapan yang sulit atau sulit diucapkan dengan cepat dan berulang-ulang) untuk membantu meningkatkan kecepatan dan ketepatan artikulasi.
4. **Rekam dan Evaluasi:** Rekam diri sendiri saat berlatih dan dengarkan rekaman tersebut untuk menilai tingkat kejelasan dan ketepatan artikulasi. Ini dapat membantu untuk mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki.

## Kegiatan 4

### Petualangan di Negeri Dongeng

#### 1. Tujuan Pembelajaran

- a. Indikator tujuan pembelajaran 1.5 menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menunjang perannya.
- b. Indikator tujuan pembelajaran 1.7 mengatur dinamika suara dengan tepat sesuai interpretasi terhadap situasi.
- c. Indikator tujuan pembelajaran 2.4 menjelaskan berbagai emosi yang muncul dari sebuah penampilan.
- d. Indikator tujuan pembelajaran 3.3 menunjukkan keterlibatan sepanjang proses pembelajaran.

#### Deskripsi singkat

Pada kegiatan ini, peserta didik akan berlatih untuk mengaplikasikan pengetahuan yang sudah dipelajari terkait olah tubuh, suara, dan imajinasi. Melalui kegiatan



ini, peserta didik juga dapat belajar memahami moral cerita, mengidentifikasi karakter, serta mengembangkan kreativitas peserta didik dalam menyusun dan menginterpretasikan cerita.

## 2. Langkah-Langkah Kegiatan

### Persiapan Mengajar

- 1) Membaca materi esensial mengenai mendongeng dan atau menonton video referensi.
- 2) Mempersiapkan cerita singkat (dongeng/legenda/cerita rakyat) yang sesuai dengan kemampuan literasi dan minat peserta didik.
- 3) Mempersiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan berupa bahan bacaan peserta didik.
- 4) Sahabat guru mempelajari instruksi pada kegiatan pengajaran dan mempraktikkan aktivitas yang akan diajarkan.
- 5) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.

### a. Kegiatan Pembukaan

1. Sebelum membahas topik yang akan dipelajari pada kegiatan ini, sahabat guru bisa menjelaskan tujuan pembelajaran selama mempelajari kegiatan 4, dan sampaikan bahwa keluaran di akhir kegiatan 4 ini adalah sebuah penampilan yang akan dilakukan sebagai uji kompetensi atau asesmen sumatif.
2. Di awal kelas, sahabat guru bisa melakukan kembali kegiatan pembuka yang pernah dilakukan sebelumnya, atau guru bisa meminta pendapat peserta didik mengenai kegiatan pembuka apa yang paling disukai dan sangat ingin dilakukan lagi. Lakukan kegiatan tersebut selama 5 menit.
3. Sahabat guru juga bisa mengajak peserta didik untuk menonton dokumentasi penampilan dongeng untuk memberikan gambaran singkat tentang dongeng.

### Refleksi Sela-Sela Kegiatan

Pertanyaan yang bisa diajukan ke peserta didik:

1. *Apa yang kamu lakukan secara berbeda saat melakukan kegiatan ini lagi?*
2. *Jika ada yang perlu diperbaiki dari kegiatan ini, apakah itu?*



## b. Kegiatan Inti

### Mempersiapkan Cerita

Sebelum memulai, sahabat guru bisa menjelaskan secara singkat pengertian dongeng atau memberi bahan bacaan peserta didik tentang dongeng. Selain itu, sahabat guru bisa menjelaskan kriteria penilaian (bisa dilihat di bagian Uji Kompetensi) yang akan dinilai dari penampilan peserta didik. Selanjutnya, peserta didik akan memilih dan mempersiapkan cerita yang nanti akan ditampilkan secara berkelompok pada kegiatan 5.

Berikut langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mempersiapkan sebuah cerita dongeng.

1. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok beranggotakan 3-4 orang atau peserta didik bisa memilih kelompoknya masing-masing dengan jumlah anggota yang sama.
2. Minta peserta didik di dalam grup untuk membuat cerita dongeng yang mengambil dari penggalan-penggalan kejadian dalam kehidupan sehari-hari. Untuk membantu peserta didik yang kesulitan, sahabat guru bisa memberi tema. Contoh: momen hari raya, kenangan yang paling menyenangkan, dan lainnya.
3. Dalam kelompok, minta peserta didik untuk mempelajari cerita tersebut secara bersama dan berikan lembar kerja untuk peserta didik mempersiapkan penampilannya.
4. Ingatkan peserta didik bahwa setiap anggota harus mendapatkan porsi yang sama dalam penampilan mendongeng, jadi peserta didik perlu membagi cerita sebanyak jumlah anggota dan membagi peran masing-masing anggota untuk menyampaikan tiap-tiap bagian dari cerita tersebut.
5. Jika diperlukan, peserta didik diperbolehkan untuk memakai properti yang berasal dari alat dan bahan yang ada di sekitar untuk mendukung penampilannya.
6. Setelah peserta didik selesai dengan lembar kerja dan pembagian tugas, berikan peserta didik waktu untuk melakukan latihan secara mandiri dengan pengawasan sahabat guru.



7. Sahabat guru juga perlu memberikan daftar periksa yang berisi apa saja yang peserta didik harus lakukan dalam kelompok setiap pertemuannya. Ini berguna untuk membantu peserta didik bekerja lebih sistematis dan efisien. Daftar periksa ini nantinya bisa menjadi bahan refleksi di akhir pertemuan dan bisa menentukan apa yang perlu dilakukan peserta didik selanjutnya.
8. Jika dalam 2 pertemuan peserta didik masih membutuhkan waktu tambahan untuk berlatih dan mempersiapkan penampilannya, sahabat guru bisa menambah pertemuan untuk kegiatan ini sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan waktu yang ada sebelum uji kompetensi atau asesmen sumatif dilakukan.
9. Ingatkan peserta didik bahwa durasi pertunjukan adalah 5 menit (maksimal), jika grup terlalu banyak, guru bisa mempersingkat durasi menjadi 3 menit atau membagi waktu penampilan menjadi 2 pertemuan (atau sesuai kebutuhan).
10. Apabila ada peserta didik yang tidak memiliki kemampuan dan kemauan untuk menjadi penampil, sahabat guru bisa memberikan peserta didik tersebut tugas alternatif seperti menjadi penanggung jawab artistik panggung yang bertugas untuk menyiapkan properti & kebutuhan panggung kelompoknya, membantu persiapan aktor seperti membantu menjadi *time keeper* saat latihan, membantu saat pakai kostum, dan lainnya.

### c. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, ajak peserta didik untuk berkumpul dan minta peserta didik untuk mengumpulkan daftar periksa. Tanyakan juga beberapa hal terkait persiapan peserta didik, seperti: sudah sejauh mana progres kelompoknya, kesulitan apa yang dihadapi, dan apa rencana yang akan dilakukan di pertemuan selanjutnya. Setelah itu, ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan berikut.



## Berbagi Energi

Ajak peserta didik untuk berdiri dalam satu lingkaran. Lalu sahabat guru memberi aba-aba untuk menarik nafas bersama-sama selama beberapa kali. Pada tarikan nafas yang terakhir, tahan nafas sedikit lebih lama dan keluarkan nafas sembari melakukan gaya seolah mendorong sesuatu ke arah teman yang ada di sebelah kiri. Kegiatan dilakukan secara bergantian dimulai dari sahabat guru sampai ke peserta didik yang paling terakhir, seperti efek domino. Lakukan sebanyak 2-3 putaran dan untuk putaran selanjutnya bisa diawali dengan peserta didik.



Gambar 1.18 Berbagi Energi

Untuk kegiatan lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.



### 3. Materi Esensial

#### Mendongeng



Gambar 1.19 Mendongeng

Dongeng adalah bentuk sastra tradisional yang mengisahkan peristiwa yang fantastis dan penuh imajinasi, sehingga sering kali dianggap tidak nyata oleh masyarakat. Dongeng disampaikan untuk menghibur, namun sebagian besar cerita dalam dongeng sebenarnya mencerminkan kebenaran karena mengandung pesan moral dan kadang-kadang sindiran.

#### Mengapa Mendongeng Penting?

- a. **Memperkaya Imajinasi:** Dongeng membawa anak-anak ke dunia yang penuh imajinasi. Ini membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan memperluas cakrawala.
- b. **Menanamkan Nilai-Nilai:** Cerita-cerita dalam dongeng sering kali menyampaikan pesan moral yang penting. Melalui karakter dan plotnya, peserta didik dapat belajar tentang kebaikan, keberanian, kesetiaan, dan nilai-nilai lainnya.



- c. **Mengembangkan Kemampuan Bahasa:** Mendongeng membantu meningkatkan kemampuan berbahasa, baik dalam hal mendengarkan maupun berbicara. Mereka terpapar pada beragam kosakata, frasa, dan struktur kalimat.
- d. **Merangsang Keterlibatan Emosional:** Dongeng bisa sangat memikat dan emosional. Ini membantu peserta didik terhubung dengan cerita dan karakter, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

### Teknik Mendongeng

- a. **Interpretasi:** menemukan maksud, tujuan, arti, makna, tokoh, dan semacamnya dari sebuah naskah atau teks cerita.
- b. **Representasi:** bagaimana cara menyampaikan naskah atau teks cerita dengan menggunakan tubuh sebagai alat. Bagian tubuh yang dibutuhkan antara lain: vokal, gestur, dan penghayatan.
- c. **Kreativitas:** sebuah kreativitas yang menunjang sebuah pementasan dongeng, bukan kreativitas yang melemahkan. Kemampuan bercerita atau mendongeng yang disampaikan dengan baik akan sangat menunjang tersampainya sebuah pesan moral kepada anak-anak secara optimal.

**Referensi untuk mempelajari tentang dongeng lebih lanjut & video penampilan.**



Mengenal Apa Itu Dongeng dan Ciri-Ciri Dongeng Anak Indonesia



Juara 1 Lomba Bercerita Tingkat Nasional 2020 - Latisya Arwa Jossi



Kak Bimo Bercerita: Sayembara Raja



## 4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Tabel 1.9 Nilai Profil Pancasila Kegiatan 4

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berahlak Mulia</b></p> <p><b>1. Akhlak kepada manusia</b></p> <p>Sebagai anggota masyarakat, Pelajar Pancasila menyadari bahwa semua manusia setara di hadapan Tuhan. Akhlak mulianya bukan hanya tercermin dalam rasa sayangnya pada diri sendiri tetapi juga dalam budi luhurnya pada sesama manusia. Dengan demikian ia mengutamakan persamaan dan kemanusiaan di atas perbedaan serta menghargai perbedaan yang ada dengan orang lain. Pelajar Pancasila mengidentifikasi persamaan dan menjadikannya sebagai pemersatu ketika ada perdebatan atau konflik. Ia juga mendengarkan dengan baik pendapat yang berbeda dari pendapatnya, menghargainya, dan menganalisisnya secara kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri. Pelajar Pancasila adalah pelajar yang moderat dalam beragama. Ia menghindari pemahaman keagamaan dan kepercayaan yang eksklusif dan ekstrim, sehingga ia menolak prasangka buruk, diskriminasi, intoleransi, dan kekerasan terhadap sesama manusia baik karena perbedaan ras, kepercayaan, maupun agama. Pelajar Pancasila bersusila, bertoleransi dan menghormati penganut agama dan kepercayaan lain. Ia menjaga kerukunan hidup sesama umat beragama, menghormati kebebasan menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing, tidak memberikan label negatif pada penganut agama dan kepercayaan lain dalam bentuk apapun, serta tidak memaksakan agama dan kepercayaannya kepada orang lain. Pelajar Pancasila juga senantiasa berempati, peduli, murah hati, dan welas asih kepada orang lain, terutama mereka yang lemah atau tertindas. Dengan demikian, ia selalu berupaya aktif menolong orang-orang yang membutuhkan dan mencari solusi terbaik untuk mendukung keberlangsungan kehidupan mereka. Pelajar Pancasila juga senantiasa mengapresiasi kelebihan orang lain dan mendukung mereka dalam mengembangkan kelebihan itu.</p>	<p><b>Kegiatan Mempersiapkan Cerita</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Melalui kerja kolaboratif, peserta didik menyadari bahwa menghargai perbedaan dan pendapat orang lain adalah hal yang penting dalam mewujudkan penampilan yang baik.</li><li>Saling tolong menolong dalam menyelesaikan tugas kelompok dan saling mendukung satu sama lain.</li></ol>



Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Bergotong Royong</b></p> <p><b>2. Kolaborasi</b></p> <p>Pelajar Pancasila memiliki kemampuan kolaborasi, yaitu kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain disertai perasaan senang ketika berada bersama dengan orang lain dan menunjukkan sikap positif terhadap orang lain. Ia terampil untuk bekerja sama dan melakukan koordinasi demi mencapai tujuan bersama dengan mempertimbangkan keragaman latar belakang setiap anggota kelompok. Ia mampu merumuskan tujuan bersama, menelaah kembali tujuan yang telah dirumuskan, dan mengevaluasi tujuan selama proses bekerja sama. Ia juga memiliki kemampuan komunikasi, yaitu kemampuan mendengar dan menyimak pesan dan gagasan orang lain, menyampaikan pesan dan gagasan secara efektif, mengajukan pertanyaan untuk mengklarifikasi, dan memberikan umpan-balik secara kritis dan positif. Pelajar Pancasila juga menyadari bahwa ada saling-ketergantungan yang positif antar-orang. Melalui kesadaran ini, ia memberikan kontribusi optimal untuk meraih tujuan bersama. Ia menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya semaksimal mungkin dan mengapresiasi upaya yang telah dilakukan anggota lain dalam kelompoknya.</p>	<p><b>Kegiatan Mempersiapkan Cerita</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menyadari bahwa kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain adalah hal penting untuk mewujudkan penampilan yang baik.</li> <li>Memahami bahwa setiap individu memiliki peran yang penting di dalam kelompok sehingga dapat memberikan kontribusi yang baik dalam proses persiapan hingga penampilan.</li> </ol>
<p><b>Dimensi Bernalar Kritis</b></p> <p><b>3. Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri</b></p> <p>Pelajar Pancasila melakukan refleksi dan evaluasi terhadap pemikirannya sendiri (metakognisi) dan berpikir mengenai bagaimana jalannya proses berpikir tersebut sehingga ia sampai pada suatu simpulan. Ia menyadari proses berpikirnya beserta putusan yang pernah dihasilkannya, dan menyadari perkembangan serta keterbatasan daya pikirnya. Hal ini membuatnya menyadari bahwa ia dapat terus mengembangkan kapasitas dirinya melalui proses refleksi, usaha memperbaiki strategi, dan gigih dalam mengujicoba berbagai argumen dalam mengambil suatu simpulan atau keputusan.</p>	<p><b>Kegiatan Mempersiapkan Cerita</b></p> <p>Mengerti kelemahan dari proses pembelajarannya dan hal-hal yang harus diperbaiki, serta kelebihan dari karyanya.</p>



## 5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif yang dilakukan pada akhir kegiatan berupa catatan observasi sahabat guru terkait partisipasi peserta didik dalam diskusi, kreativitas peserta didik, dan kemampuan peserta didik dalam merespons cerita yang dipelajari. Beri tanda centang (✓) atau tanda silang (×) untuk setiap kriteria penilaian.

Tabel 1.10 Catatan Observasi Kegiatan 4

Nama peserta didik	Peserta didik dapat mengidentifikasi karakter dalam cerita	Peserta didik aktif dalam diskusi tentang cerita dan berbagi pemikiran.	Peserta didik dapat merangkum dengan jelas alur cerita.	Peserta didik menunjukkan kreativitas dalam mengembangkan cerita	Peserta didik mendemonstrasikan kerja sama yang baik dengan anggota kelompok dalam melakukan pertunjukan cerita.	Catatan tambahan
Peserta didik 1						
Peserta didik 2						
Peserta didik 3						
Peserta didik 4						
Peserta didik 5						
Peserta didik 6						
Peserta didik 7						
Peserta didik 8						
Peserta didik 9						
Peserta didik 10						
dst...						

Sahabat guru bisa memodifikasi kriteria-kriteria penilaian yang ada di tabel contoh sesuai dengan kebutuhan.

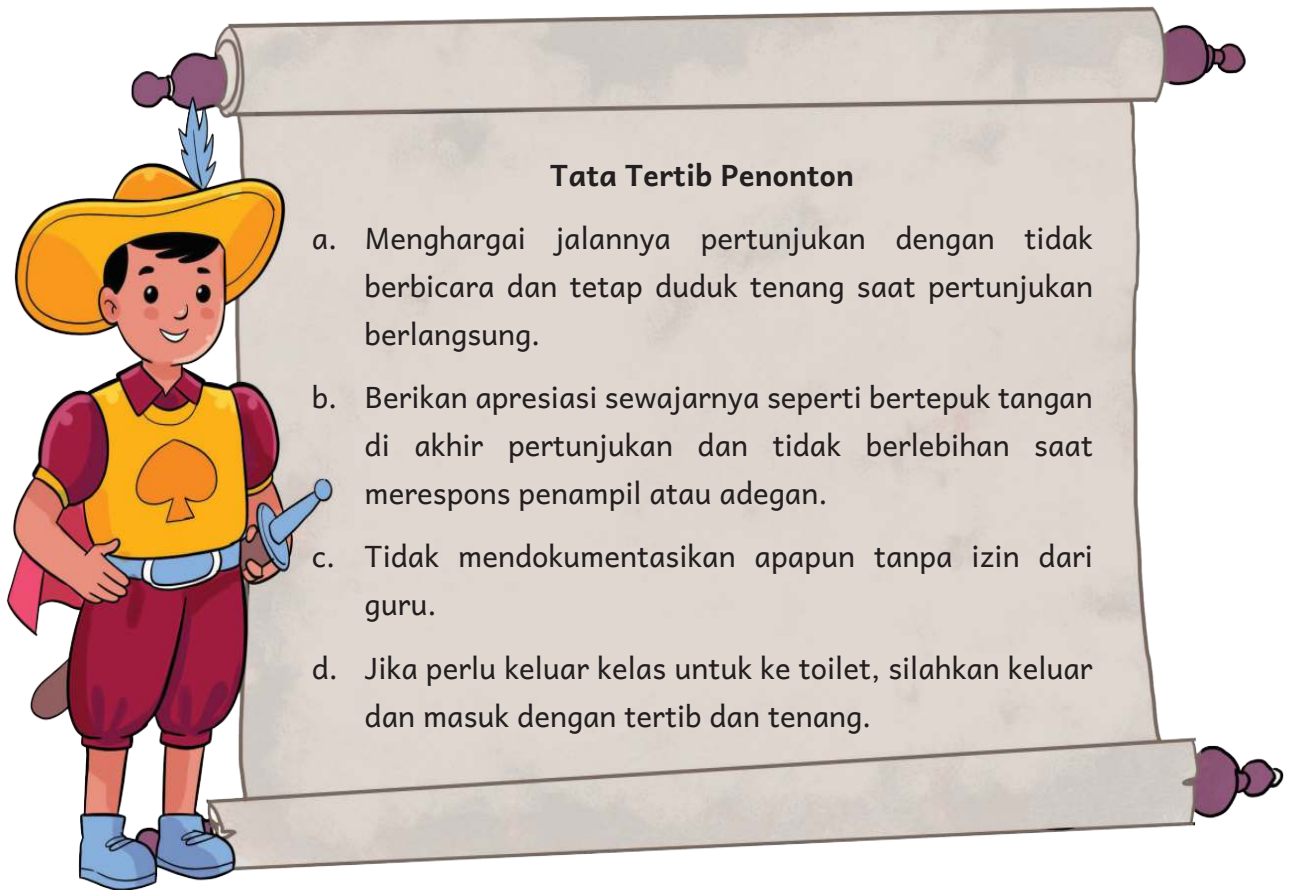


### 1. Persiapan Asesmen

Agar kegiatan asesmen “Mendongeng” dapat berjalan dengan baik, sahabat guru perlu melakukan berbagai persiapan berikut:

1. Siapkan panggung di dalam kelas atau di aula sekolah. Jika terdapat keterbatasan ruang sehingga tidak memungkinkan untuk membuat panggung, sahabat guru bisa membuat panggung imajiner dan memberi tanda untuk batas-batas panggung pada area tersebut.
2. Jika masih ada cukup ruang, siapkanlah area belakang panggung (*backstage*) sebagai ruang tunggu dan ganti para peserta didik yang akan tampil.
3. Undanglah orangtua para penampil untuk hadir menjadi penonton sebagai bentuk apresiasi terhadap kerja keras para peserta didik.
4. Buatlah nomor urut penampilan untuk setiap kelompok.
5. Siapkan Lembar Evaluasi Kelompok yang sahabat guru perlu bagikan kepada peserta didik yang belum mendapat giliran tampil untuk menilai kelompok lain.
6. Bantu peserta didik untuk mempersiapkan properti yang peserta didik butuhkan.
7. Siapkan peralatan dokumentasi (bisa menggunakan *handphone*) untuk mendokumentasikan penampilan peserta didik.
8. Sebelum memulai penampilan mendongeng, ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan prapentas seperti latihan pernapasan, latihan artikulasi, dan pemanasan selama 10 menit. Ini membantu peserta didik agar bisa lebih rileks sebelum tampil.
9. Atur peserta didik yang belum mendapat giliran tampil untuk duduk rapi dan sampaikan beberapa peraturan yang perlu ditaati oleh penonton seperti di bawah ini.





### Tata Tertib Penonton

- a. Menghargai jalannya pertunjukan dengan tidak berbicara dan tetap duduk tenang saat pertunjukan berlangsung.
- b. Berikan apresiasi sewajarnya seperti bertepuk tangan di akhir pertunjukan dan tidak berlebihan saat merespons penampil atau adegan.
- c. Tidak mendokumentasikan apapun tanpa izin dari guru.
- d. Jika perlu keluar kelas untuk ke toilet, silahkan keluar dan masuk dengan tertib dan tenang.

*Sahabat guru bisa menambahkan aturan lainnya sesuai kebutuhan.*

## 2. Melakukan Asesmen

Lakukan penampilan secara berurutan mulai dari urutan pertama hingga terakhir. Sahabat guru bisa memberikan jeda 2-3 menit untuk setiap kelompok mempersiapkan diri di atas panggung sebelum memulai penampilannya. Di setiap akhir penampilan kelompok, minta peserta didik yang menonton untuk mengisi lembar evaluasi sambil menunggu kelompok lainnya akan tampil. Setelah semua kelompok selesai, kumpulkan lembar evaluasinya. Selanjutnya ajak peserta didik untuk berkumpul bersama dan sahabat guru bisa memberikan apresiasi kepada peserta didik yang tampil. Di lain hari, siapkanlah waktu untuk menonton hasil dokumentasi pertunjukan dan melakukan refleksi bersama.



### 3. Penilaian

Pada uji kompetensi bab ini, penilaian peserta didik terbagi menjadi 2 kategori yaitu penilaian keterampilan dan penilaian sikap. Terdapat 3 rentang predikat di masing-masing kategori, yaitu:

1. Nilai <60 : Mulai Berkembang
2. Nilai 61-80 : Berkembang
3. Nilai 81-100 : Sangat Berkembang

Penjelasan langkah penentuan Rentang Predikat:

**Tabel 1.11** Contoh Rentang Predikat

Langkah		Penerapan
1	Menentukan standar capaian untuk pembelajaran Seni Teater kelas 5  Catatan: penentuan standar capaian disesuaikan dengan kebijakan sekolah.	Contoh: <b>60</b>
2	Menentukan panjang interval untuk setiap kelompok dengan rumus:  $\text{Panjang Interval} = \frac{\text{Nilai maksimum} - \text{Standar capaian}}{\text{Jumlah predikat} - 1}$	$\text{Panjang Interval} = \frac{100 - 60}{3 - 1}$ $= \frac{40}{2} = 20$ Berarti, panjang Interval untuk setiap predikat adalah <b>20</b>
3	Merumuskan Rentang untuk 3 Predikat: Predikat 1 < standar capaian standar capaian ≤ Predikat 2 ≤ (standar capaian + rentang) standar capaian < Predikat 3 ≤ 100	Rentang Predikat: Mulai Berkembang: <60 Berkembang: 61-80 Sangat Berkembang: 81-100

#### a. Rubrik Penilaian Keterampilan

**Tabel 1.12** Rubrik Penilaian Keterampilan

TP	Mulai Berkembang (<60)	Berkembang (61-80)	Sangat Berkembang (81-100)
<b>Mengembangkan gerak tubuh berdasarkan instruksi</b>	Peserta didik belum bisa menggerakkan atau bisa menggerakkan sedikit tubuh mengikuti instruksi.	Peserta didik mulai bisa menggerakkan sebagian tubuh berdasarkan instruksi.	Peserta didik bisa menggerakkan seluruh tubuh mengikuti instruksi dengan luwes.



<b>TP</b>	<b>Mulai Berkembang (&lt;60)</b>	<b>Berkembang (61-80)</b>	<b>Sangat Berkembang (81-100)</b>
<b>Mengeksplorasi olah suara menggunakan stimulus</b>	Peserta didik masih kesulitan untuk menggunakan teknik olah suara yang baik.	Peserta didik mulai bisa menggunakan teknik olah suara yang baik.	Peserta didik bisa menggunakan teknik olah suara yang baik dan mampu mengeksplor kemampuannya.
<b>Mampu menceritakan kembali pengalaman dalam sebuah aktivitas yang telah dilakukan</b>	Peserta didik bisa menceritakan sedikit pengalaman yang dilakukan dalam aktivitas.	Peserta didik bisa menceritakan sebagian besar pengalaman yang dilakukan dalam aktivitas.	Peserta didik bisa menceritakan seluruh pengalaman yang dilakukan dalam aktivitas dengan detail.
<b>Memahami fungsi olah tubuh dan suara dalam bertelevisi</b>	Peserta didik belum mengerti fungsi olah tubuh dan suara dalam teater.	Peserta didik memahami fungsi olah tubuh dan suara dalam teater yang terlihat pada penampilan akhir.	Peserta didik memahami fungsi olah tubuh serta suara dalam teater dan bisa memaksimalkannya dalam penampilan akhir.
<b>Menirukan gerakan dan suara karakter atau makhluk hidup yang diamati</b>	Peserta didik masih kesulitan menirukan gerakan dan suara karakter atau makhluk hidup sesuai dengan hasil pengamatan.	Peserta didik mulai bisa menirukan beberapa gerakan dan suara karakter atau makhluk hidup sesuai dengan hasil pengamatan.	Peserta didik bisa menirukan gerakan dan suara karakter atau makhluk hidup secara utuh sesuai dengan hasil pengamatan.
<b>Melakukan imajinasi menggunakan stimulus</b>	Peserta didik kesulitan untuk berimajinasi.	Peserta didik mulai bisa berimajinasi sesuai dengan stimulus yang diberikan.	Peserta didik bisa berimajinasi dengan maksimal sesuai dengan stimulus yang diberikan.
<b>Mengatur dinamika suara dengan tepat sesuai interpretasi terhadap situasi</b>	Peserta didik kesulitan untuk mengatur dinamika suara yang tepat sesuai interpretasi.	Peserta didik mulai bisa untuk mengatur dinamika suara yang tepat sesuai interpretasi, emosi, dan sifat karakter yang diperankan.	Peserta didik bisa mengatur dinamika suara yang tepat sesuai interpretasi, emosi dan sifat karakter serta memaksimalkan keterampilannya dalam penampilan.



## b. Rubrik Penilaian Sikap

Tabel 1.13 Rubrik Penilaian Sikap

TP	Mulai Berkembang (<60)	Berkembang (61-80)	Sangat Berkembang (81-100)
<b>Menunjukkan keterlibatan sepanjang proses pembelajaran</b>	Peserta didik sedikit terlibat sepanjang proses pembelajaran	Peserta didik mulai terlibat sebagian besar dalam sepanjang proses pembelajaran	Peserta didik terlibat secara utuh dan berinisiatif sepanjang proses pembelajaran
<b>Menampilkan dengan percaya diri dan antusias</b>	Peserta didik masih terlihat malu dan tidak antusias saat penampilan	Peserta didik mulai terlihat percaya diri dan antusias dalam penampilan	Peserta didik terlihat percaya diri, antusias dan tampil dengan luwes
<b>Bekerja kolaboratif dengan tim</b>	Peserta didik kesulitan untuk bekerja kolaboratif dengan tim	Peserta didik mulai bisa bekerja kolaboratif dengan tim	Peserta didik mampu bekerja kolaborasi dengan tim dan menunjukkan sikap yang positif



**D. Refleksi**

**Refleksi Guru**

Bagaimana kesan dan perasaan sahabat guru terhadap pembelajaran di bab ini?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Apa hal yang berhasil dan hal yang masih perlu ditingkatkan dari pembelajaran sahabat guru?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Apakah seluruh kegiatan berlangsung sesuai dengan ekspektasi sahabat guru? Bagian mana yang paling sulit untuk diajarkan?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....



Jika pengalaman diintisarikan ke dalam sebuah frasa, kata, atau kalimat, apakah itu?

.....

.....

.....

.....

.....

### Refleksi Peserta Didik

Bagaimana perasaanmu saat tampil di atas panggung dan di depan penonton?

.....

.....

.....

.....

.....

Menurutmu, apa yang sudah baik dari pembelajaranmu?

.....

.....

.....

.....

.....

Bagian mana dari pembelajaranmu yang perlu ditingkatkan?

.....

.....

.....

.....

.....



Pengalaman apa yang kamu dapat dari pembelajaran ini yang bisa kamu terapkan di kegiatan selanjutnya?

.....

.....

.....

.....

*Sahabat guru bisa memodifikasi pertanyaan refleksi yang ada di tabel sesuai dengan kebutuhan.*



Pada pengayaan bab 1, sahabat guru bisa memberikan beberapa bahan bacaan serta lembar yang bisa dibagikan saat di kelas maupun diberikan untuk menjadi bahan bacaan peserta didik di rumah.

### Apa itu Pantomim?



Gambar 1.20 Pantomim

Menurut KBBI, Pantomim adalah pertunjukan drama tanpa kata-kata yang dimainkan dengan gerak dan ekspresi wajah (biasanya diiringi musik). Pantomim biasanya dijadikan sebagai dasar pelatihan keaktoran karena fokus pada penggunaan gestur, ekspresi wajah dan gerakan-gerakan tubuh untuk menggambarkan karakter.



## Aturan Dasar Pantomim

### 1. Gerak

Gerakan aktor harus besar, terdefinisi dengan baik, serta memiliki tujuan yang jelas dalam menggambarkan cerita.

### 2. Gestur

Gestur dalam pantomim mengacu pada pergerakan fisik dari ujung kepala hingga ujung kaki untuk mengekspresikan gagasan, objek, atau emosi.

### 3. Mimik

Ekspresi wajah yang digunakan untuk menyampaikan emosi, karakter, dan niat kepada penonton. Aktor menggunakan mata, bibir, alis, dan bagian wajah lainnya untuk menciptakan karakter yang hidup dan memikat, tanpa bergantung pada kata-kata.

### 4. Imajinasi

Dalam pantomim, imajinasi diperlukan untuk menciptakan objek, lingkungan, dan interaksi dengan karakter atau benda lainnya yang mungkin tidak ada secara fisik di panggung. Dengan imajinasi yang kuat, aktor dapat menghidupkan cerita dan membuat pengalaman teater menjadi magis bagi penonton.

## Tips melakukan pantomim

1. Gunakan imajinasimu untuk mengekspresikan emosi dan perasaan karakter.
2. Tubuh dalam keadaan rileks dan gunakan seluruh tubuh dalam berekspresi.
3. Maksimalkan ekspresi wajah. Gunakan mata, mulut, dahi, dan bagian wajah lainnya dalam menunjukkan emosi.
4. Gestur yang kuat = gerakan yang natural tetapi besar dan jelas.
5. Amati diri sendiri dan orang lain.
6. Gunakan imajinasimu untuk menciptakan karakter dan situasi.



## Mendongeng



Gambar 1.21 Mendongeng

### Apa Itu Dongeng?

Dongeng adalah cerita fantasi yang penuh petualangan, misteri, dan keajaiban. Di dalam dongeng, kita akan bertemu dengan berbagai karakter menarik seperti pangeran, putri, peri, raksasa, dan binatang ajaib.

### Mengapa Dongeng Penting untuk Teater?

- **Mengembangkan Imajinasi:** Dongeng membawa kita ke dunia yang penuh imajinasi. Ini membantu kita sebagai aktor untuk merancang karakter-karakter yang unik dan memperkaya cerita-cerita yang kita bawa di panggung.
- **Belajar Tentang Karakter:** Dalam dongeng, karakter-karakter memiliki sifat dan kepribadian yang kuat. Ini membantu kita sebagai aktor untuk memahami bagaimana cara membawa karakter-karakter tersebut menjadi hidup di atas panggung.



- **Mempelajari Plot dan Konflik:** Dongeng sering kali memiliki plot yang menarik dan konflik yang membingungkan. Ini memberi kita pelajaran tentang bagaimana membangun konflik dan menyelesaikannya dalam pertunjukan teater.

### Tips Mendongeng

- **Pilih Cerita yang Kamu Suka:** Pilihlah cerita yang kamu suka dan menarik perhatianmu. Dengan memilih cerita yang kamu sukai, kamu akan lebih bersemangat dan cerita akan terasa lebih hidup saat kamu mendongengkannya.
- **Gunakan Suara yang Berbeda:** Cobalah untuk menggunakan suara yang berbeda-beda untuk setiap karakter dalam cerita. Misalnya, kamu bisa menggunakan suara yang tinggi untuk karakter anak kecil dan suara yang dalam untuk karakter raksasa.
- **Tambahkan Ekspresi Wajah dan Gerakan:** Gunakan ekspresi wajah dan gerakan tubuh untuk menambahkan kesan pada cerita. Misalnya, jika ceritanya sedih, kamu bisa menunjukkan ekspresi sedih dan gerakan yang lembut.
- **Praktikkan Dialog:** Jika ceritamu memiliki dialog antar karakter, cobalah untuk mempraktikkannya terlebih dahulu. Beri peran berbeda kepada teman-temanmu dan berlatihlah berbicara sesuai dengan karakter yang kamu perankan.

Dongeng adalah jendela menuju dunia yang penuh petualangan dan keajaiban. Dengan memanfaatkannya dalam pembelajaran teater, kita bisa belajar banyak tentang karakter, plot, dan seni panggung.

## F. Lembar Kegiatan Peserta Didik

Lembar kegiatan peserta didik untuk bab 1 dapat diakses pada tautan berikut ini.

<https://buku.kemdikbud.go.id/s/LKPDT5>





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Seni Teater  
untuk SD/MI Kelas V (Edisi Revisi)

Penulis: Mutiara Fallahdani, Elia Yovan Chandra

ISBN: 978-623-388-154-8 (jil.5 PDF)

**Panduan  
Khusus**

**Bab  
II**

# **Eksplorasi Peran**



**1. Tujuan Pembelajaran**

- a. Tujuan pembelajaran 1.3 melakukan imajinasi menggunakan stimulus.
- b. Tujuan pembelajaran 1.5 menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menunjang perannya.
- c. Tujuan pembelajaran 1.6 menirukan cara bertutur dan cara bergerak sesuai sifat karakter yang diperankan.
- d. Tujuan pembelajaran 2.2 mengevaluasi unsur-unsur seni teater dengan menggunakan kosakata teater yang tepat.
- e. Tujuan pembelajaran 2.3 mengapresiasi yang sesuai terhadap kinerja kelompok dan individu.
- f. Tujuan pembelajaran 3.1 mengomunikasikan ide lewat kegiatan imajinatif.
- g. Tujuan pembelajaran 3.3 menunjukkan keterlibatan sepanjang proses pembelajaran.
- h. Tujuan pembelajaran 4.1 menceritakan dan mengembangkan berbagai situasi imajinatif.
- i. Tujuan pembelajaran 4.3 melibatkan diri dalam situasi rekaan dengan mengandalkan beberapa stimulus.
- j. Tujuan pembelajaran 3.4 menggunakan properti dengan memanfaatkan alat dan bahan yang ada di sekitar.
- k. Tujuan pembelajaran 4.6 merancang pertunjukan sederhana secara mandiri.
- l. Tujuan pembelajaran 5.2 menerapkan sikap kolaboratif dengan tim.
- m. Tujuan pembelajaran 5.4 menampilkan pertunjukan sederhana dengan cerita berlatar pada minat peserta didik.

**2. Pokok Materi**

- a. Berimajinasi
- b. Improvisasi
- c. Kemampuan kolaborasi
- d. Pengembangan kreativitas



### 3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain di Mata Pelajaran/Bidang yang Sama

- Bahasa Indonesia:** Kemampuan improvisasi dan berimajinasi dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membaca, bercerita, menulis cerita pendek atau membuat skenario.
- Seni Musik:** Kolaborasi dalam konteks teater seringkali melibatkan elemen musik. Peserta didik dapat belajar tentang irama, melodi, dan harmoni saat mereka berkolaborasi dengan teman sekelas untuk bermain musik.

### 4. Peta Konsep



### 5. Alokasi Waktu

Total per bab: 28 jam pelajaran (termasuk dengan uji kompetensi)

1 kegiatan = 3 jam pelajaran (khusus kegiatan 4 dan 5, bisa dipanjangkan hingga 8 jam pelajaran menyesuaikan dengan kondisi di kelas)



## 6. Apersepsi

Dalam Bab 2, peserta didik akan belajar memaksimalkan penggunaan tubuh dan suara untuk eksplorasi peran. Peserta didik juga belajar untuk menggunakan imajinasi dalam berbagai bentuk kegiatan improvisasi.

Pada Bab 1, peserta didik sudah belajar olah tubuh, suara serta menggunakan imajinasinya dalam pembelajaran teater. Bab 2 merupakan tahapan lanjutan dari proses belajar peserta didik, dimana peserta didik mulai mengaplikasikan pengetahuannya dalam menggunakan tubuh dan suara, sekaligus akan dibekali pengalaman untuk mengolah rasa melalui kegiatan improvisasi dan kolaboratif yang ada di bab ini. Kegiatan 1 sampai 3 merupakan rangkaian kegiatan improvisasi yang dibuat bertahap dimulai dari improvisasi individual, improvisasi menggunakan benda, hingga improvisasi berkelompok. Tujuannya untuk melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam merespon berbagai situasi dan stimulus. Aktivitas-aktivitas yang ada pada kegiatan 1 sampai 3 diharapkan bisa melatih kesiapan peserta didik untuk pembelajaran di kegiatan 4 dan 5. Pada kegiatan 4 dan 5, peserta didik akan mempersiapkan sebuah penampilan yang diambil dari cerita rakyat atau legenda yang ada di daerah sekitar peserta didik tinggal. Selain melatih kemampuan kolaborasi, pada kegiatan 4 dan 5 peserta didik akan belajar mengenai *blocking*, belajar membuat rancangan pertunjukan sederhana, serta melatih keterampilan untuk menggunakan properti saat penampilan.

Keluaran akhir dari bab ini (Uji Kompetensi) adalah sebuah pertunjukan singkat dan sederhana yang diambil dari cerita rakyat atau legenda yang berasal dari di daerah sekitar peserta didik. Bab ini diharapkan mampu melatih pemahaman dan keterampilan terhadap dasar-dasar teknik keaktoran yang perlu dimiliki peserta didik, serta diharapkan mampu mempersiapkan peserta didik untuk pertunjukan-pertunjukan pada bab setelahnya.

## 7. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran dapat dilakukan dengan cara observasi dan membuat catatan anekdot. Sahabat guru bisa membuat kuis sederhana, bisa menggunakan platform digital seperti *Google Form*, *Kahoot*, *Quizziz* atau membuatnya secara manual, dicetak di atas kertas. Kuis ini nantinya akan dilakukan juga di akhir kegiatan, sehingga sahabat guru bisa membandingkan hasil dari kuis pertama juga kuis terakhir, dan mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik telah berkembang.



Contoh pertanyaan untuk kuis

1. Apa yang dimaksud dengan improvisasi dalam seni teater?
  - a) *Menyusun skenario sebelum pertunjukan*
  - b) *Membuat dialog dan gerakan secara spontan di atas panggung*
  - c) *Menghafal naskah dengan cepat*
  - d) *Menyutradarai pertunjukan*
  
2. Mengapa improvisasi penting dalam seni teater?
  - a) *Agar pertunjukan menjadi lebih formal*
  - b) *Untuk mengasah keterampilan berbicara di depan umum*
  - c) *Untuk memberikan kebebasan ekspresi kepada para aktor*
  - d) *Agar penonton bisa mengikuti cerita dengan mudah*
  
3. Apa yang bisa kamu lakukan untuk mempersiapkan diri sebelum melakukan improvisasi?
  - a) *Memikirkan skenario yang telah disusun sebelumnya*
  - b) *Berlatih improvisasi dengan teman-teman sekelas*
  - c) *Mempelajari naskah secara mendalam*
  - d) *Menyusun setiap gerakan dengan rapi*

*Sahabat guru bisa menambahkan atau memodifikasi pertanyaan kuis sesuai kebutuhan, dengan melihat perkembangan kemampuan murid*



## B.

## Kegiatan Pembelajaran

### Kegiatan 1

### Reka Adegan

#### 1. Tujuan Pembelajaran

- a. Indikator tujuan pembelajaran 1.3 melakukan imajinasi menggunakan stimulus.
- b. Indikator tujuan pembelajaran 1.5 menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menunjang perannya.
- c. Indikator tujuan pembelajaran 2.2 mengevaluasi unsur-unsur seni teater dengan menggunakan terminologi yang tepat.
- d. Indikator tujuan pembelajaran 3.1 mengomunikasikan ide lewat kegiatan imajinatif.
- e. Indikator tujuan pembelajaran 4.3 melibatkan diri dalam situasi rekaan dengan mengandalkan beberapa stimulus.

#### Deskripsi Singkat

Pada Kegiatan 1, sahabat guru akan mengajak peserta didik untuk belajar mengenai improvisasi melalui 'melakukan' kegiatan-kegiatan eksploratif dan kolaboratif. Kegiatan 1 juga akan difokuskan untuk mengembangkan kreativitas, kepercayaan diri, serta kemampuan berkolaborasi peserta didik melalui berbagai permainan dan latihan yang menyenangkan. Selain itu, kegiatan ini juga berguna untuk membangun keterampilan dasar peserta didik, seperti mendengarkan dengan baik, merespon dengan cepat, dan berkolaborasi dengan teman sekelas.

#### 2. Langkah-Langkah Kegiatan

##### Persiapan Mengajar

- a) Sahabat guru membaca instruksi pada kegiatan pengajaran dan menonton video referensi.
- b) Mempelajari konsep mengenai improvisasi dari bahan bacaan guru.



- c) Menyiapkan material yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- d) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.
- e) Sahabat guru bisa menyiapkan presentasi atau video untuk membantu dalam menyampaikan materi.

### a. Kegiatan Pembukaan

Melakukan pendahuluan dengan menyapa peserta didik dengan hangat, menanyakan kondisi peserta didik, dan memberikan pertanyaan yang bisa membangkitkan antusias peserta didik, seperti *"Apakah kamu siap untuk belajar hal baru?"* Setelah suasana terasa cair, lakukan perkenalan kegiatan secara singkat dan jelaskan tujuan pembelajaran selama mempelajari kegiatan 1. Selanjutnya, sahabat guru bisa memulai dengan melakukan kuis dengan menjelaskan pada peserta didik bahwa kuis ini mengenai improvisasi. Walaupun peserta didik belum mempelajari topik ini, jelaskan pada peserta didik bahwa kuis ini hanya untuk mengetahui apakah peserta didik familiar tentang improvisasi sebelumnya, dan hasil dari kuis ini nantinya akan dibandingkan dengan kuis di akhir kegiatan.

Setelah kuis, sahabat guru bisa menjelaskan tentang improvisasi secara singkat dan memberi informasi terkait peraturan improvisasi yang ada pada bahan bacaan di bagian pengayaan, lalu ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan berikut.

#### Ya, dan...

1. Mengajak peserta didik untuk duduk dalam lingkaran.
2. Peserta didik akan melakukan percakapan dan masing-masing peserta didik perlu merespon topik yang disampaikan dengan kata pembuka "Ya, dan..." Sahabat guru terlebih dahulu memulai dengan membuka percakapan.
3. Percakapan berlanjut hingga putaran kembali ke sahabat guru. Lakukan 2-3 kali putaran dengan topik yang berbeda dan tunjuk peserta didik yang berbeda untuk memulai percakapan.



### Contoh

A: "Pelajaran teater menyenangkan, ya?" -- **Pembuka percakapan**

B: "**Ya, dan** aku paling suka saat bermain peran"

C: "**Ya, dan** bermain peran bersama kelompok sangat seru"

D: "**Ya, dan** lebih seru lagi saat permainannya dijadikan lomba"

E: "**Ya, dan** yang kalah mendapat sanksi"

F: "**Ya, dan** tim yang kalah sangat lucu reaksinya"

G: "**Ya, dan** aku tidak sabar untuk belajar hal baru"

### Catatan:

1. Sahabat guru memonitor jalannya kegiatan dan amati jika ada peserta didik yang kesulitan. Sahabat guru bisa membantu memberi kata kunci kepada peserta didik yang kesulitan.
2. Sahabat guru bisa menaikkan tempo permainan untuk menambahkan tingkat kesulitan.

Untuk kegiatan lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.

### Refleksi Sela-Sela Kegiatan

Pertanyaan yang bisa diajukan ke peserta didik:

1. Bagaimana perasaanmu ketika harus merespons dengan cepat dalam situasi improvisasi?
2. Apa yang mudah dan sulit dilakukan dari kegiatan ini?



## b. Kegiatan Inti

Setelah kuis, jelaskan juga kepada peserta didik pentingnya mempelajari improvisasi, yaitu sebagai berikut.

1. Melalui improvisasi, peserta didik diajak untuk berpikir secara kreatif dan menghasilkan ide-ide baru secara spontan. Peserta didik belajar untuk memikirkan solusi di luar kotak dan mengeksplorasi berbagai cara untuk mengekspresikan diri.
2. Membantu meningkatkan kemampuan mendengarkan dan berbicara peserta didik, serta memahami pentingnya kolaborasi dalam berkomunikasi.
3. Belajar untuk menghargai pendapat orang lain, mengambil risiko secara positif, dan membangun hubungan yang baik dengan orang lain.
4. Membantu meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir cepat dan fleksibel, serta mengatasi tantangan-tantangan yang muncul baik di atas panggung, maupun di kehidupan sehari-hari.

Setelah penjelasan tersebut, sahabat guru bisa menjelaskan tentang improvisasi secara singkat dan memberi informasi terkait peraturan improvisasi yang ada pada bahan bacaan di bagian pengayaan, lalu ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan berikut:

### Reka Adegan

**Material:** Kartu Kronologis

Kegiatan ini melatih kemampuan peserta didik dalam merespons lawan main serta memberikan atau menciptakan reaksi yang sesuai dengan respons tersebut, yang diwujudkan dalam bentuk permainan tablo. Selain itu, kegiatan ini juga melatih kemampuan kerjasama peserta didik. Sebelumnya sahabat guru perlu menjelaskan secara singkat mengenai tablo kepada peserta didik dan mempersiapkan kartu kronologis.





**Gambar 2.1** Reka Adegan

- a. Peserta didik dibagi menjadi kelompok yang beranggotakan 4-5 orang. Setiap kelompok akan mendapatkan 1 kartu tugas yang berisi kronologi singkat sebuah peristiwa. Lalu, kelompok membuat 5 bentuk tablo reka adegan dari peristiwa tersebut dalam waktu 10 menit.
- b. Setelah waktu selesai, masing-masing kelompok mempresentasikan tablo reka adegan di depan kelas.

#### Catatan:

1. Sahabat guru perlu menekankan bahwa peserta didik harus saling terkoneksi dalam membuat adegan. Antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya perlu memunculkan ekspresi berdasarkan respons yang muncul dari aksi satu sama lain.
2. Sahabat guru mengingatkan peserta didik untuk mengaplikasikan prinsip dasar tablo yaitu tidak bersuara dan mematung.

Untuk aktivitas penutup lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.



### c. Kegiatan Penutup

Setelah semua kegiatan selesai, sahabat guru bisa memberikan lembar refleksi diri untuk peserta didik. Setelah peserta didik menyelesaikan lembar refleksi diri, minta peserta didik untuk duduk bersama dalam satu lingkaran dan lakukan kegiatan berikut.

#### Kesan Singkat

Berikan setiap peserta didik kesempatan untuk berdiri di tempat dan berbagi satu kesan singkat tentang sesi improvisasi hari. Peserta didik dapat menjelaskan satu hal yang dipelajari, satu momen yang dianggap paling menarik, atau satu perasaan yang dirasakan selama kegiatan.

Setelah semua peserta didik mendapat giliran untuk berbagi, akhiri kegiatan dengan memberikan pesan penutup singkat tentang pentingnya berbagi pengalaman dan mendengarkan pandangan orang lain.

### 3. Materi Esensial

#### Pentingnya Mempelajari Improvisasi

1. Melalui improvisasi, peserta didik diajak untuk berpikir secara kreatif dan menghasilkan ide-ide baru secara spontan. Peserta didik belajar untuk memikirkan solusi di luar kotak dan mengeksplorasi berbagai cara untuk mengekspresikan diri.
2. Membantu meningkatkan kemampuan mendengarkan dan berbicara peserta didik, serta memahami pentingnya kolaborasi dalam berkomunikasi.
3. Belajar untuk menghargai pendapat orang lain, mengambil risiko secara positif, dan membangun hubungan yang baik dengan orang lain.
4. Membantu meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir cepat dan fleksibel, serta mengatasi tantangan-tantangan yang muncul baik di atas panggung, maupun di kehidupan sehari-hari.



## 4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Tabel 2.1 Nilai Profil Pelajar Pancasila Kegiatan 1

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Bergotong Royong</b></p> <p><b>1. Kolaborasi</b></p> <p>Pelajar Pancasila memiliki kemampuan kolaborasi, yaitu kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain disertai perasaan senang ketika berada bersama dengan orang lain dan menunjukkan sikap positif terhadap orang lain. Ia terampil untuk bekerja sama dan melakukan koordinasi demi mencapai tujuan bersama dengan mempertimbangkan keragaman latar belakang setiap anggota kelompok. Ia mampu merumuskan tujuan bersama, menelaah kembali tujuan yang telah dirumuskan, dan mengevaluasi tujuan selama proses bekerja sama. Ia juga memiliki kemampuan komunikasi, yaitu kemampuan mendengar dan menyimak pesan dan gagasan orang lain, menyampaikan pesan dan gagasan secara efektif, mengajukan pertanyaan untuk mengklarifikasi, dan memberikan umpan-balik secara kritis dan positif. Pelajar Pancasila juga menyadari bahwa ada saling-ketergantungan yang positif antar-orang. Melalui kesadaran ini, ia memberikan kontribusi optimal untuk meraih tujuan bersama. Ia menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya semaksimal mungkin dan mengapresiasi upaya yang telah dilakukan anggota lain dalam kelompoknya.</p>	<p><b>Kegiatan Reka Adegan</b></p> <p>Bekerja sama dengan kelompok dalam situasi imajinatif untuk mengembangkan situasi dan cerita.</p>
<p><b>Dimensi Bernalar Kritis</b></p> <p><b>2. Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri</b></p> <p>Pelajar Pancasila melakukan refleksi dan evaluasi terhadap pemikirannya sendiri (metakognisi) dan berpikir mengenai bagaimana jalannya proses berpikir tersebut sehingga ia sampai pada suatu simpulan. Ia menyadari proses berpikirnya beserta putusan yang pernah dihasilkannya, dan menyadari perkembangan serta keterbatasan daya pikirnya. Hal ini membuatnya menyadari bahwa ia dapat terus mengembangkan kapasitas dirinya melalui proses refleksi, usaha memperbaiki strategi, dan gigih dalam mengujicoba berbagai.</p>	<p><b>Refleksi</b></p> <p>Mengerti kelemahan dari proses pembelajarannya dan hal-hal yang harus diperbaiki, serta kelebihan dari karyanya.</p>



## 5. Asesmen Formatif

Pada pertemuan terakhir kegiatan 1, sahabat guru bisa melakukan kuis kembali untuk melihat apakah ada perkembangan mengenai pemahaman peserta didik terhadap improvisasi. Bandingkan hasil dari kedua kuis dan tarik kesimpulan dari kedua hasil tersebut dengan menggunakan daftar periksa berikut:

Tabel 2.2 Daftar Periksa Kegiatan 1

Indikator	Ya	Tidak
Apakah terdapat perbedaan antara hasil kuis awal dan kuis akhir dalam pemahaman tentang improvisasi?		
Apakah terdapat peningkatan dalam pemahaman peserta didik tentang improvisasi antara kuis awal dan kuis akhir?		
Pada kuis akhir, apakah masih ada peserta didik yang belum memahami tentang improvisasi?		
Catatan:		

*Sahabat guru bisa memodifikasi indikator yang ada di tabel contoh sesuai dengan kebutuhan.*





### Improvisasi

Improvisasi merupakan kegiatan dalam teater untuk menggambarkan karakter atau adegan yang dilakukan secara spontan tanpa latihan atau persiapan. Aktor akan membuat karakter, dialog, dan berakting tanpa naskah seiring berjalannya permainan atau pertunjukan. Kunci utama dari improvisasi adalah imajinasi sang aktor.

Dalam improvisasi, semua aksi dan tindakan harus dimotivasi oleh apa yang aktor ketahui tentang karakter, situasi, dan apa yang dihasilkan saat aktor dan lawan mainnya berimprovisasi. Dengan permainan improvisasi, kita dapat melihat bagaimana sebuah adegan pada pertunjukan dapat berubah arah yang merupakan hasil dari satu dialog atau tindakan yang dilakukan oleh aktor.

Untuk memainkan improvisasi dengan baik, ada beberapa hal yang harus diterapkan oleh sang aktor. Hal ini perlu guru perhatikan dan sampaikan juga kepada peserta didik, yaitu sebagai berikut.

1. Tentukan terlebih dahulu di awal mengenai:
  - **Siapa:** Siapa karaktermu? Pekerjaan? Umur? Kembangkan identitas tokoh seiring berjalannya permainan improvisasi berlangsung.
  - **Apa:** Apa yang ingin dilakukan karakter saat bermain? Apa situasi yang sedang terjadi?
  - **Di mana:** Di mana kejadian itu berlangsung? Di mana tokoh saat itu berada?
2. Gunakan dialog yang menarik dan hindari dialog-dialog "sekali pakai". Gunakan bahasa yang deskriptif untuk mengungkapkan perasaan, pengamatan, kebutuhan, keinginan dan lainnya, contohnya sebagai berikut.



A: Gak biasanya mukamu lesu begitu.

B: Iya, aku habis dihukum pak Ari nih.

A: Oh, pasti karena telat mengumpulkan tugas ya?

B: Iya, kertas tugasku hilang jadi harus mengulang lagi dari awal.



A: Hai.

B: Halo.

A: Aku baru lihat kamu di sekolah ini.



B: Iya, aku murid baru.

A: Oh.

B: Salam kenal ya.



3. Selalu berkata “Ya” dan selalu menerima umpan yang diberikan oleh teman main. Seorang aktor yang baik tidak menyangkal berbagai situasi yang diberikan, justru akan menerima dan melengkapinya dalam permainan tersebut, contohnya sebagai berikut.

	
<p>A: Akhirnya kita bisa keluar dari rumah seram itu. B: Ya, dan sepatuku hampir saja robek karena memanjat pagar ini.</p>	<p>A: Akhirnya kita bisa keluar dari rumah seram itu. B: Apanya yang seram sih? Rumah itu sangat cantik!</p>

4. Hindari dialog pertanyaan terutama pertanyaan yang memicu jawaban “ya” dan “tidak”. Dialog pertanyaan secara tidak langsung memaksa teman main bekerja sendirian untuk berpikir dan mengisi informasi yang hilang, contohnya sebagai berikut.

✔ *Dia namanya Putri, murid baru pindahan dari Pontianak.*

✘ *Kamu kenal siapa anak itu?*

✔ *Kita diundang ke acara ulang tahun Ari besok sore.*

✘ *Besok sore kita mau kemana?*

5. Bereaksi dengan cepat dan jangan berhenti bicara hanya untuk berpikir kata apa yang selanjutnya harus dikatakan. Tidak ada jawaban salah dan benar dalam improvisasi, sehingga tidak masalah jika aktor menyebutkan kata-kata yang konyol dan lucu.
6. Bicaralah dengan cukup keras untuk didengar di seluruh ruangan.
7. Bergerak dengan bebas. Hindari berdiri di samping karakter lain sepanjang waktu atau bersembunyi di balik teman main.
8. Menjadi pendengar dan pengamat yang baik. Saat berimprovisasi bersama teman atau dalam grup, dengarkanlah aktor yang sedang dalam gilirannya menyampaikan dialog dan tidak memotong dialog atau tindakan yang sedang dilakukannya. Dialog atau tindakan yang keluar dari teman main adalah kunci untuk dialog atau tindakan yang akan kamu lakukan setelahnya.
9. Tetaplah menjadi karakter yang dipilih sepanjang permainan improvisasi berjalan.





## Tablo



Gambar 2.2 Tablo

Tablo merupakan singkatan dari istilah Perancis yaitu *"tableaux vivant"* yang berarti "gambar hidup". Dalam KBBI, Tablo merupakan pertunjukan lakon tanpa gerak atau tanpa dialog. Tablo menjadi keterampilan dasar dalam teater yang membantu aktor untuk memahami pentingnya visual pada pertunjukan di atas panggung. Karena tablo tidak bergerak, para aktor harus menyampaikan cerita, pesan, atau makna melalui ekspresi serta pose statis (*freeze pose*), terutama saat berhubungan atau berinteraksi dengan aktor lain di atas panggung.

Tablo mulai populer pada sekitar tahun 1830 hingga tahun 1920. Dalam pertunjukan tablo, para aktor membawakan cerita atau adegan dari karya sastra, seni lukis, sejarah, cerita-cerita dalam kitab agama atau cerita kehidupan sehari-hari.

Seringkali terdapat narator dalam pertunjukan tablo untuk menarasikan cerita yang sedang dimainkan aktor.



Terdapat beberapa elemen untuk membuat karya tablo yang baik dan efektif, yaitu:

### 1. Komunikasi

Dalam elemen komunikasi, terdapat 2 hal penting yang perlu diaplikasikan dalam membuat pose, yaitu:

- Ekspresi wajah: membuat mimik dan ekspresi wajah untuk menyampaikan emosi dari cerita atau karakter yang dimainkan.
- Bahasa tubuh: menyampaikan pesan atau emosi dari cerita melalui gestur tubuh aktor.

### 2. Level tubuh

Level dalam konteks ini merupakan tinggi atau rendahnya posisi tubuh aktor saat membuat pose dan bermain tablo. Terdapat 3 perbedaan level yaitu: tinggi, sedang, dan rendah.



**Gambar 2.3** Ilustrasi Level Tubuh



### 3. Bentuk tubuh

Gunakan bentuk tubuh yang menarik dan kuat untuk mendukung ekspresi yang telah ditampilkan pada wajah. Ada 2 bentuk yang perlu diperhatikan, yaitu sebagai berikut.

- Terbuka: Pada bentuk ini, seluruh bagian tubuh terbuka dan dapat dilihat jelas oleh penonton. Seperti membuat pose dengan ilustasikan dalam gambar dan lainnya.



Gambar 2.4 Ilustrasi Bentuk Tubuh Terbuka



Gambar 2.5 Ilustrasi Bentuk Tubuh Terbuka

- Tertutup: Pada bentuk ini, aktor melakukan pose yang menutup beberapa bagian tubuh sehingga ada bagian-bagian tubuh yang tidak dapat terlihat jelas oleh penonton. Seperti yang diilustrasikan dalam gambar dan lainnya.



Gambar 2.6 Ilustrasi Bentuk Tubuh Tertutup



#### 4. Terhubung dengan ruang dan lawan main

- Ruang: Tubuh aktor harus terkoneksi dengan ruang yang dimainkannya. Aktor perlu memikirkan komposisi dan memilih *blocking* yang tepat dengan mempertimbangkan posisi penonton, sehingga aktor dapat terlihat jelas oleh penonton. Selain itu, aktor harus efektif menggunakan area permainan, aktor diperbolehkan mengeksplor area bermainnya selama hal tersebut masih relevan dalam cerita yang ingin disampaikan. Penggunaan area yang efektif akan mengurangi kemungkinan antaraktor akan saling menutupi.
- Lawan main: Melalui pose, aktor harus bisa menjelaskan hubungan antaraktor yang sedang bermain. Selain itu, antaraktor juga harus saling terkoneksi perasaan dan pikirannya melalui pose.



Gambar 2.7 Penggunaan Ruang

#### 5. Fokus

Dibutuhkan kestabilan tubuh untuk menjaga pose tetap terlihat jelas sehingga pesan bisa tersampaikan dengan baik. Selain itu, aktor juga perlu menjaga pandangan mata agar tetap fokus pada seluruh kejadian dalam permainan tablo dan juga perlu melakukan kontak mata dengan lawan main. Tanpa fokus dua hal tersebut akan sulit dilakukan oleh aktor.



## Kegiatan 2

### Benda Ajaib

#### 1. Tujuan Pembelajaran

- a. Indikator tujuan pembelajaran 1.3 melakukan imajinasi menggunakan stimulus.
- b. Indikator tujuan pembelajaran 1.5 menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menunjang perannya.
- c. Indikator tujuan pembelajaran 3.1 mengomunikasikan ide lewat kegiatan imajinatif.
- d. Indikator tujuan pembelajaran 4.1 menceritakan dan mengembangkan berbagai situasi imajinatif.
- e. Indikator tujuan pembelajaran 4.3 melibatkan diri dalam situasi rekaan dengan mengandalkan beberapa stimulus.

#### Deskripsi Singkat

Kegiatan 2 merupakan kegiatan lanjutan untuk mengembangkan kemampuan improvisasi peserta didik. Yang berbeda pada kegiatan ini adalah peserta didik akan mengeksplorasi kemampuan imajinasi dan berpikir kreatif, serta kemampuan berinteraksi dengan lawan main menggunakan media seperti properti yang dimiliki atau diberikan.

#### 2. Langkah-Langkah Kegiatan

##### Persiapan Mengajar

- a) Sahabat guru mempelajari instruksi pada kegiatan pembelajaran dan mempraktikkan aktivitas yang akan diajarkan.
- b) Mempersiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam setiap kegiatan.
- c) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.



### a. Kegiatan Pembukaan

1. Buka kelas dengan hangat dan antusias seperti biasanya.
2. Jelaskan pada peserta didik mengenai tujuan pembelajaran pada kegiatan ini.
3. Ajak peserta didik untuk mengulas pembelajaran dari kegiatan sebelumnya dengan metode 3B (Berpasangan, Berpikir, Berbagi).
4. Minta peserta didik untuk berpasangan. Peserta didik bebas menentukan pasangannya atau sahabat guru bisa menetapkan setiap pasangannya.
5. Sahabat guru memberikan satu pertanyaan pemantik untuk bahan berpikir peserta didik di awal sebelum diskusi dimulai.
6. Dalam waktu 5 menit, peserta didik diminta untuk berpikir bersama pasangannya dan berbagi opini dengan pasangannya. Setelah waktu habis, minta peserta didik untuk duduk dalam lingkaran, dan setiap pasangan akan berbagi hasil diskusi dan pemikirannya kepada teman lainnya di kelas.

Beberapa contoh pertanyaan pemantik:

1. *Apa yang kamu pelajari tentang bekerja sama dengan teman dalam situasi improvisasi di kegiatan sebelumnya?*
2. *Apa teknik improvisasi yang kamu rasa sulit atau menarik di kegiatan sebelumnya?*
3. *Bagaimana perasaanmu ketika mengingat kembali momen-momen dari kegiatan improvisasi sebelumnya?*
4. *Jika masih ada waktu (bisa juga dilakukan pada jam pelajaran selanjutnya), lakukanlah kegiatan berikut sebagai transisi menuju materi esensial.*

### Kantong Ajaib

**Material:** 1 buah kantong atau tas kecil, benda-benda kecil dimasukkan ke dalam kantong atau tas (pensil, pulpen, penghapus, rautan, *paper clip*, koin dan lainnya sebanyak mungkin).

1. Peserta didik berdiri dalam lingkaran dan masing-masing akan mengambil satu buah benda dari kantong ajaib secara bergantian.



Gambar 2.8 Kantong Ajaib



2. Peserta didik yang telah mendapatkan benda harus berakting menggunakan benda tersebut dan imajinasikan benda tersebut menjadi benda lain.
3. Untuk peserta didik yang tidak berakting, peserta didik harus menebak benda apa yang sedang diperagakan.
4. Kegiatan dilanjutkan hingga seluruh peserta didik dalam lingkaran mendapatkan giliran.
5. Sampaikan kepada peserta didik bahwa tidak boleh meniru objek yang sudah diperagakan.

Untuk kegiatan lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.

### **Refleksi Sela-Sela Kegiatan**

Contoh pertanyaan yang bisa diajukan ke peserta didik:

1. *Apa yang paling menarik bagimu dari kegiatan ini?*
2. *Hal apa yang sulit dilakukan saat bermain dengan properti?*
3. *Apakah ada momen di mana kamu merasa sulit untuk menebak benda apa yang sedang diperagakan oleh teman sekelas?*
4. *Bagaimana perasaanmu ketika teman berhasil menebak dengan benar objek yang kamu peragakan?*



## b. Kegiatan Inti

### Benda Ajaib

**Material:** Kertas A4 (bisa kertas polos, bergaris ataupun kertas bekas tidak terpakai).

- Bagilah peserta didik ke dalam kelompok berjumlah 4-5 orang. Masing-masing kelompok akan diberikan 1 lembar kertas sebagai properti yang akan digunakan untuk dijadikan sebuah objek dalam permainannya.
- Peserta didik dengan kelompok membuat sebuah adegan singkat yang menceritakan sebuah situasi dimana lembar kertas tersebut menjadi fokus pada permainan.
- Dalam kelompok, peserta didik perlu menyepakati benda apa yang akan diwujudkan melalui selembar kertas tersebut serta membuat alur cerita yang akan ditampilkan. Peserta didik tidak diminta membuat dialog untuk adegan tersebut.
- Selama berdiskusi, sahabat guru perlu melakukan observasi terhadap semua peserta didik untuk penilaian pada asesmen formatif.
- Berikan peserta didik waktu 5 menit untuk berdiskusi dan setelah selesai, setiap kelompok memperagakan adegan yang dibuatnya.



Gambar 2.9 Benda Ajaib

#### Contoh Ilustrasi Adegan

*Kelompok A mengimajinasikan kertas A4 sebagai tas yang berisi emas. Situasi di sebuah halte bus, masuk peserta didik A dengan tergesa-gesa membawa tas (kertas) dan menaruhnya lalu pergi. Peserta didik yang lainnya, satu per satu masuk, tidak mengenal satu sama lain. Setelah lama menunggu bus, mereka tersadar bahwa ada sebuah tas tak diketahui pemiliknya dan saling bertanya satu sama lain tentang tas tersebut. Karena penasaran, kemudian mereka membuka tas itu bersama-sama dan...*



### Catatan:

*Sahabat guru perlu mengingatkan semua peserta didik agar terlibat interaksi dengan menggunakan properti dan menggunakan properti tersebut untuk merespon lawan main.*

Untuk materi lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.

### c. Kegiatan Penutup

Setelah semua kegiatan selesai, minta peserta didik untuk duduk bersama dan merefleksikan kegiatan yang dipelajari hari itu. Refleksi ini bertujuan untuk membantu murid mengidentifikasi kemampuan apa yang perlu ditingkatkan di kelas teater. Peserta didik diminta untuk melakukan refleksi bersama kelompok aktivitas 'Benda Ajaib'.

Contoh pertanyaan-pertanyaan yang bisa ditanyakan:

1. *Bagaimana perasaanmu saat berkolaborasi dengan teman dalam menciptakan adegan teater menggunakan lembar kertas sebagai properti?*
2. *Apa kesulitan yang kamu alami saat menciptakan adegan menggunakan selembar kertas?*
3. *Apa yang kamu lakukan untuk bisa berkomunikasi dengan baik dalam kelompok saat membuat cerita?*

Sahabat guru bisa membuat pertanyaan refleksi ini dalam bentuk digital (*Google Form*, *Typeform*, dan lainnya) atau dibuat menjadi lembar evaluasi dan dicetak. Sahabat guru juga dapat menambahkan atau memodifikasi pertanyaan sesuai dengan kebutuhan.



### 3. Materi Esensial

Improvisasi teater menggunakan properti atau benda adalah cara yang menyenangkan dan menarik untuk berkreasi dan belajar. Improvisasi ini membantu peserta didik untuk mengembangkan imajinasi, kemampuan berpikir cepat, dan keterampilan bercerita. Dengan menggunakan benda-benda sederhana, peserta didik bisa membuat cerita yang luar biasa dan penuh petualangan.

#### **Manfaat menggunakan properti atau benda dalam improvisasi**

1. Meningkatkan Kreativitas: Menggunakan benda-benda membantu peserta didik untuk berpikir di luar kotak dan menemukan cara baru untuk bercerita.
2. Membuat Cerita Lebih Hidup: Benda-benda dapat membuat adegan lebih nyata dan menarik.
3. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Cepat: Peserta didik belajar untuk cepat beradaptasi dan menggunakan benda dalam berbagai cara.

#### **Tips melakukan improvisasi menggunakan benda atau properti**

1. Biarkan peserta didik mengamati dan memegang benda tersebut. Tanyakan pada mereka tentang bentuk, tekstur, berat, dan fungsi asli dari benda tersebut.
2. Sahabat guru mengajak peserta didik untuk memikirkan berbagai kemungkinan bagaimana menggunakan benda tersebut dengan cara yang tidak biasa. Selalu lakukan dengan kalimat pertanyaan, seperti: *"Jika benda ini dipegang terbalik, kira-kira fungsi benda ini bisa berubah menjadi apa?"*.
3. Sahabat guru juga bisa mengajak peserta didik untuk berpura-pura seolah benda tersebut adalah karakter dalam cerita mereka, seperti tongkat menjadi tongkat sihir.
4. Untuk peserta didik yang kesulitan, sahabat guru bisa mendorong mereka untuk mendengarkan dan melihat temannya. Setelah itu minta peserta didik yang kesulitan tersebut untuk bereaksi terhadap apa yang dilakukan temannya dengan menggunakan benda tersebut.



## 4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Tabel 2.3 Nilai Profil Pelajar Pancasila Kegiatan 2

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Bergotong Royong</b></p> <p><b>1. Kolaborasi</b></p> <p>Pelajar Pancasila memiliki kemampuan kolaborasi, yaitu kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain disertai perasaan senang ketika berada bersama dengan orang lain dan menunjukkan sikap positif terhadap orang lain. Ia terampil untuk bekerja sama dan melakukan koordinasi demi mencapai tujuan bersama dengan mempertimbangkan keragaman latar belakang setiap anggota kelompok. Ia mampu merumuskan tujuan bersama, menelaah kembali tujuan yang telah dirumuskan, dan mengevaluasi tujuan selama proses bekerja sama. Ia juga memiliki kemampuan komunikasi, yaitu kemampuan mendengar dan menyimak pesan dan gagasan orang lain, menyampaikan pesan dan gagasan secara efektif, mengajukan pertanyaan untuk mengklarifikasi, dan memberikan umpan-balik secara kritis dan positif. Pelajar Pancasila juga menyadari bahwa ada saling-ketergantungan yang positif antar-orang. Melalui kesadaran ini, ia memberikan kontribusi optimal untuk meraih tujuan bersama. Ia menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya semaksimal mungkin dan mengapresiasi upaya yang telah dilakukan anggota lain dalam kelompoknya.</p>	<p><b>Kegiatan Benda Ajaib</b></p> <p>Bekerja sama dengan kelompok dalam situasi imajinatif untuk mengembangkan situasi dan cerita.</p>
<p><b>Dimensi Bernalar Kritis</b></p> <p><b>2. Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri</b></p> <p>Pelajar Pancasila melakukan refleksi dan evaluasi terhadap pemikirannya sendiri (metakognisi) dan berpikir mengenai bagaimana jalannya proses berpikir tersebut sehingga ia sampai pada suatu simpulan. Ia menyadari proses berpikirnya beserta putusan yang pernah dihasilkannya, dan menyadari perkembangan serta keterbatasan daya pikirnya. Hal ini membuatnya menyadari bahwa ia dapat terus mengembangkan kapasitas dirinya melalui proses refleksi, usaha memperbaiki strategi, dan gigih dalam mengujicoba berbagai argumen dalam mengambil suatu simpulan atau keputusan.</p>	<p><b>Refleksi</b></p> <p>Mengerti kelemahan dan kelebihan dari proses pembelajarannya dan hal-hal yang harus diperbaiki.</p>



## 5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif pada kegiatan ini merupakan hasil pengamatan sahabat guru yang ditulis dalam catatan anekdot (contoh ada pada Bab 1 Kegiatan 1). Catatan anekdot ini juga bisa menjadi alat untuk mengukur perkembangan keterampilan peserta didik serta memetakan kategori peserta didik yang sudah baik, sedang berkembang dan yang perlu dukungan tambahan dari sahabat guru.

### Kegiatan 3 Mesin Waktu

#### 1. Tujuan Pembelajaran

- a. Indikator tujuan pembelajaran 1.3 melakukan imajinasi menggunakan stimulus.
- b. Indikator tujuan pembelajaran 3.1 mengomunikasikan ide lewat kegiatan imajinatif.
- c. Indikator tujuan pembelajaran 4.1 menceritakan dan mengembangkan berbagai situasi imajinatif.
- d. Indikator tujuan pembelajaran 4.3 melibatkan diri dalam situasi rekaan dengan mengandalkan beberapa stimulus.
- e. Indikator tujuan pembelajaran 4.6 merancang pertunjukan sederhana secara mandiri.

#### Deskripsi Singkat

Pada kegiatan 3, peserta didik akan berlatih kemampuan improvisasi melalui rangkaian kegiatan dengan tingkat kesulitan yang lebih kompleks. Peserta didik akan dilatih berimprovisasi dalam sebuah adegan dan dilatih untuk memberikan respon dan interaksi dengan cepat dan tepat dalam sebuah situasi, terutama saat berinteraksi dengan lawan main.



## 2. Langkah-Langkah Kegiatan

### Persiapan Mengajar

- Sahabat guru mempelajari instruksi pada kegiatan pengajaran dan mempraktikkan aktivitas yang akan diajarkan.
- Mempersiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam setiap kegiatan.
- Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.

### a. Kegiatan Pembukaan

- Lakukan kebiasaan yang sahabat guru sukai setiap membuka kelas.
- Sahabat guru menjelaskan tujuan pembelajaran pada kegiatan ini dan menginformasikan kepada peserta didik bahwa kegiatan ini masih seputar improvisasi, namun tingkat kesulitannya pada kegiatan ini meningkat jika dibandingkan dengan kegiatan sebelumnya.
- Sahabat guru membuka dengan berdo'a, pengondisian peserta didik baik kesiapan fisik dan mental, serta memberikan semangat/motivasi.
- Setelah itu, ajak peserta didik melakukan kegiatan berikut:

### Daftar Putar Radio

**Material:** Laptop atau perangkat lain yang bisa memainkan musik, pengeras suara (jika ada)

- Siapkan area yang luas, aman, dan nyaman untuk peserta didik bergerak. Lebih baik lagi jika area tersebut ditandai agar batas area permainan bisa diketahui dengan jelas oleh peserta didik.
- Di awal, peserta didik diminta untuk berjalan di dalam area tersebut tanpa bersuara dan tidak boleh menabrak serta mengganggu teman saat berjalan. Tegaskan bahwa peserta didik perlu fokus pada dirinya sendiri.



Gambar 2.10 Daftar Putar Radio



3. Dalam hitungan ke 3, minta peserta didik untuk mulai berjalan dan tanpa menunjukkan emosi apapun di wajah. Selama berjalan, minta peserta didik untuk tetap fokus mendengarkan instruksi dari sahabat guru.
4. Saat peserta didik mulai berjalan, jelaskan bahwa sahabat guru akan memutar musik secara acak. Saat musik terdengar, peserta didik harus berhenti dan harus melakukan akting apapun sesuai dengan interpretasi peserta didik terhadap musik yang diputar (bisa menirukan tokoh, melakukan kegiatan sehari-hari, berakting menjadi binatang, dan lainnya)
5. Jika musik berhenti, peserta didik harus diam dan berpose. Peserta didik akan kembali berjalan jika sahabat guru memberi aba-aba berupa tepukan tangan, dan siklusnya akan berulang seperti itu.
6. Sahabat guru bisa menaikkan tingkat kesulitan dengan menambahkan instruksi baru berupa; tambahan emosi, menentukan situasi atau lokasi, dan lainnya.
7. Kegiatan terus berlanjut hingga sahabat guru memberikan aba-aba untuk berhenti.

### **Refleksi Sela-Sela Kegiatan**

Contoh pertanyaan yang bisa diajukan ke peserta didik:

- a. *Apa yang paling menarik bagimu dari kegiatan ini?*
- b. *Bagaimana caramu beradaptasi dengan perubahan instruksi atau tingkat kesulitan yang diberikan oleh guru selama kegiatan?*
- c. *Apa momen dari pengalaman ini yang ingin kamu coba atau praktekan di kehidupan sehari-hari?*



## b. Kegiatan Inti

### Mesin Waktu

Dalam kegiatan ini, peserta didik dibagi menjadi kelompok berisi 5-6 orang (d disesuaikan dengan jumlah peserta didik). Arahkan peserta didik untuk berimajinasi bersama kelompoknya, bagaimana jika peserta didik adalah sekelompok orang yang dibawa mesin waktu menjelajah ke masa lalu atau masa depan (*pilih salah satu*).



Gambar 2.11 Mesin Waktu

Bersama kelompok, diskusikan hal-hal berikut (berikan lembar kerja kepada peserta didik):

- a. **Siapa kalian?**
  - b. **Apa yang dilakukan?**
  - c. **Di waktu atau tahun berapakah kalian menjelajah?**
  - d. **Apa yang terjadi saat menjelajah?**
  - e. **Bagaimana caramu kembali ke masa kini?**
1. Setelah menentukan, instruksikan kepada kelompok untuk menyusun alur cerita yang menggambarkan adegan yang sudah disepakati dan mempresentasikannya di depan kelas.
  2. Jika dibutuhkan, sahabat guru bisa memberikan pilihan lokasi atau situasi untuk mempermudah proses peserta didik dalam membangun ide.
  3. Berikan batasan untuk setiap kelompok bahwa peserta didik hanya bisa menampilkan adegan dengan durasi maksimal 3 menit.
  4. Beri waktu 10 menit untuk tiap kelompok berdiskusi. Setelah waktu selesai, peserta didik berkumpul dan siap untuk melakukan penampilan di depan kelas.
  5. Peserta didik bisa menampilkan adegannya dengan atau tanpa properti.



6. Selama kegiatan berlangsung, sahabat guru perlu mengamati peran yang dimainkan setiap babak dan memastikan peserta didik bermain sesuai dengan peran yang telah disepakati dalam grup.
7. Jika waktu kurang, kegiatan bisa dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya.

Untuk Materi Esensial lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.

### c. Kegiatan Penutup

Setelah semua kegiatan selesai, minta peserta didik untuk duduk bersama dengan kelompoknya dan menjawab pertanyaan untuk merefleksikan kegiatan yang dipelajari hari itu.

1. *Bagaimana kelompokmu menunjukkan ke penonton bahwa waktu dalam permainanmu telah berganti?*
2. *Bagaimana kelompokmu menunjukkan ke penonton bahwa kamu telah kembali ke waktu semula?*
3. *Apa yang bisa ditingkatkan dari permainan kelompokmu? Jika bisa diulang, apa yang ingin kamu ubah?*

## 3. Materi Esensial

### Melakukan Improvisasi dalam Grup dengan Baik

1. Sahabat guru perlu memastikan semua peserta didik dalam kelompok merasa aman dan dihargai untuk berpartisipasi.
2. Sahabat guru perlu menekankan kepada peserta didik bahwa tidak ada ide yang salah atau jelek. Semua ide dapat diterima dan bermakna.



3. Berikan bimbingan ringan untuk semua kelompok, namun sahabat guru perlu memberikan arahan lebih mendalam pada kelompok yang kesulitan. Contohnya, saat kelompok kesulitan untuk menentukan tema, sahabat guru bisa membantu memberikan pilihan-pilihan tema dengan memberikan pertanyaan, seperti “Apa sih permainan yang sekarang sedang kalian sukai? Dari permainan-permainan tersebut, kira-kira permainan yang mana yang menarik untuk kita olah menjadi sebuah cerita?”
4. Pastikan peserta didik menggunakan waktu secara efektif. Sahabat guru bisa memberikan batasan waktu untuk setiap tahap yang dimulai dari tahap diskusi, latihan dan presentasi.
5. Di akhir, biasakan untuk selalu memberikan umpan balik yang positif dan konstruktif. Sahabat guru juga perlu mendorong peserta didik untuk berani memberikan umpan balik kepada temannya.

#### 4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Tabel 2.4 Nilai Profil Pancasila Kegiatan 3

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Bergotong Royong</b></p> <p><b>1. Kolaborasi</b></p> <p>Pelajar Pancasila memiliki kemampuan kolaborasi, yaitu kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain disertai perasaan senang ketika berada bersama dengan orang lain dan menunjukkan sikap positif terhadap orang lain. Ia terampil untuk bekerja sama dan melakukan koordinasi demi mencapai tujuan bersama dengan mempertimbangkan keragaman latar belakang setiap anggota kelompok. Ia mampu merumuskan tujuan bersama, menelaah kembali tujuan yang telah dirumuskan, dan mengevaluasi tujuan selama proses bekerja sama. Ia juga memiliki kemampuan komunikasi, yaitu kemampuan mendengar dan menyimak pesan dan gagasan orang lain, menyampaikan pesan dan gagasan secara efektif, mengajukan pertanyaan untuk</p>	<p><b>Kegiatan Mesin Waktu</b></p> <p>Bekerja sama dengan kelompok dalam situasi imajinatif untuk mengembangkan situasi dan cerita.</p>



Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>mengklarifikasi, dan memberikan umpan-balik secara kritis dan positif. Pelajar Pancasila juga menyadari bahwa ada saling-ketergantungan yang positif antar-orang. Melalui kesadaran ini, ia memberikan kontribusi optimal untuk meraih tujuan bersama. Ia menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya semaksimal mungkin dan mengapresiasi upaya yang telah dilakukan anggota lain dalam kelompoknya.</p>	
<p><b>Dimensi Bernalar Kritis</b></p> <p><b>2. Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri</b></p> <p>Pelajar Pancasila melakukan refleksi dan evaluasi terhadap pemikirannya sendiri (metakognisi) dan berpikir mengenai bagaimana jalannya proses berpikir tersebut sehingga ia sampai pada suatu simpulan. Ia menyadari proses berpikirnya beserta putusan yang pernah dihasilkannya, dan menyadari perkembangan serta keterbatasan daya pikirnya. Hal ini membuatnya menyadari bahwa ia dapat terus mengembangkan kapasitas dirinya melalui proses refleksi, usaha memperbaiki strategi, dan gigih dalam mengujicoba berbagai argumen dalam mengambil suatu simpulan atau keputusan.</p>	<p><b>Refleksi</b></p> <p>Mengerti kelemahan dari proses pembelajarannya dan hal-hal yang harus diperbaiki.</p>
<p><b>Dimensi Kreatif</b></p> <p><b>3. Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal</b></p> <p>Pelajar yang kreatif menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal berupa representasi kompleks, gambar, desain, penampilan, luaran digital, realitas virtual, dan lain sebagainya. Ia menghasilkan karya dan melakukan tindakan didorong oleh minat dan kesukaannya pada suatu hal, emosi yang ia rasakan, sampai dengan mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, pelajar yang kreatif cenderung berani mengambil risiko dalam menghasilkan karya dan tindakan.</p>	<p><b>Kegiatan Mesin Waktu</b></p> <p>Membuat alur cerita menarik sebagai hasil dari diskusi kelompok dan berpikir kreatif peserta didik.</p>

## 5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilakukan pada akhir kegiatan 3. Asesmen formatif pada kegiatan ini dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam:

- Berkolaborasi dengan anggota kelompok untuk merencanakan dan membuat adegan.
- Berpikir kreatif dalam menyusun alur cerita.
- Memainkan peran dengan jelas dan ekspresif.
- Menampilkan adegan teater secara efektif sesuai dengan alur yang telah disepakati.



Tabel 2.5 Contoh Rubrik Penilaian Bab 2 Kegiatan 3

Nama peserta didik	Rubrik Penilaian				Catatan
	Peserta didik aktif berpartisipasi dan berkontribusi dalam kelompok	Peserta didik kreatif dalam menentukan alur cerita yang akan diwujudkan	Peserta didik dapat memainkan peran dengan jelas dan ekspresif	Peserta didik bisa menampilkan adegan secara efektif sesuai dengan alur	
Dian	3	3	2	3	Dian sangat baik aktif dan kreatif di dalam grup namun perlu lebih ekspresif dalam memainkan perannya
Sastro	1	1	1	1	Sastro sangat pasif di kelompok, dan belum bisa menggunakan kemampuannya secara maksimal. perlu intervensi guru dalam berkegiatan
Reza	3	3	3	3	Reza sudah memenuhi seluruh kriteria penilaian.
Rahadian	2	1	3	1	Rahadian sudah baik dalam memainkan peran, namun dia perlu mengasah kreativitasnya

Keterangan nilai:

**1:** indikator tidak terlihat atau belum sepenuhnya diterapkan oleh peserta didik

**2:** peserta didik menunjukkan indikator tersebut secara umum, meskipun belum konsisten

**3:** indikator tersebut sudah terlihat dengan konsisten pada peserta didik.

*Sahabat guru bisa memodifikasi kriteria-kriteria penilaian yang ada di tabel contoh sesuai dengan kebutuhan.*



## Kegiatan 4

### Secuplik Legenda (Bagian 1)

#### 1. Tujuan Pembelajaran

- Indikator tujuan pembelajaran 1.6 menirukan cara bertutur dan cara bergerak sesuai sifat karakter yang diperankan.
- Indikator tujuan pembelajaran 3.3 menunjukkan keterlibatan sepanjang proses pembelajaran.
- Indikator tujuan pembelajaran 4.1 menceritakan dan mengembangkan berbagai situasi imajinatif.
- Indikator tujuan pembelajaran 4.3 melibatkan diri dalam situasi rekaan dengan mengandalkan beberapa stimulus.
- Indikator tujuan pembelajaran 4.6 merancang pertunjukan sederhana secara mandiri.
- Indikator tujuan pembelajaran 5.2 menampilkan sikap kolaboratif dengan tim .

#### Deskripsi Singkat

Cerita rakyat dan legenda Nusantara, selain berisi nilai-nilai luhur tentang hidup juga dipenuhi dengan imajinasi dan kisah-kisah yang menarik bagi peserta didik. Peserta didik akan belajar mengenal dan memainkan pertunjukan singkat dari cerita rakyat atau legenda yang sudah dipilih dan akan didengarkan dari sahabat guru.

#### 2. Langkah-Langkah Kegiatan

##### Persiapan Mengajar

- Sahabat guru mempersiapkan pilihan cerita rakyat, dongeng, atau legenda yang bisa dipertunjukan yang berasal dari daerah setempat atau sekitarnya. Siapkan setidaknya lima cerita (dalam bentuk dokumen tertulis - bisa diunduh dari *website* atau dituliskan sendiri).
- Mempersiapkan material/bahan ajar yang akan dibutuhkan oleh murid saat bekerja dalam kelompok:
  - Lembar kerja "Adegan Demi Adegan".
- Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.



### a. Kegiatan Pembukaan

1. Sebelum mulai masuk membahas topik yang akan dipelajari pada kegiatan ini, sahabat guru bisa menjelaskan tujuan pembelajaran selama mempelajari kegiatan 4.
2. Sampaikan bahwa kegiatan 4 ini merupakan persiapan untuk membuat pertunjukan sederhana yang akan dilakukan sebagai Uji Kompetensi atau Asesmen Sumatif.
3. Selanjutnya, ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan pembukaan berikut:

#### *Spidey-senses (Telinga Spiderman)*

Kegiatan ini adalah bentuk pemanasan yang secara spesifik menargetkan indera pendengaran. Selama kegiatan pemanasan ini berlangsung, peserta didik diharapkan berada dalam kondisi yang tenang dan nyaman.



Gambar 2.12 Telinga Spiderman

1. Sahabat guru mengarahkan peserta didik untuk duduk dengan nyaman dan tidak terlalu berdekatan satu sama lain. Jelaskan secara singkat mengenai kegiatan *Spidey-senses*:

*Siapa yang tidak tahu Spiderman? Manusia laba-laba yang memiliki kemampuan khusus seperti laba-laba. Dia bisa mengeluarkan jaring yang kuat dari tangannya untuk bergelayutan dari gedung ke gedung. Ia juga lincah dan sangat lentur. Tapi ada juga yang spesial dari Spiderman, yaitu Spidey-senses! Inilah yang membuat dia bisa mendeteksi bahaya yang mendekat. Matanya sangat tajam dan telinganya sangat peka mendengar sekitarnya. Hari ini, kita akan melatih telinga kita seperti Spiderman untuk mendengar hal-hal yang biasanya jarang kita dengar.*

2. Jelaskan kepada peserta didik bahwa selama kegiatan, peserta didik diminta untuk menutup matanya dan berfokus mencari suara atau bunyi-bunyian yang ada di sekitarnya. Minta peserta didik mengingat 3 suara yang dapat ditemukan.



3. Minta peserta didik mengambil nafas panjang dan mengeluarkannya secara perlahan sambil memberikan instruksi untuk menutup mata. Berikan waktu untuk peserta didik benar-benar merasa rileks. Jika dirasa perlu, ulangi bagian ini sampai tiga kali.
4. Berikan instruksi kepada peserta didik untuk mencari 3 bunyi/suara yang ada di sekelilingnya. Berikan waktu hingga maksimal 15 detik. Jumlah bunyi/suara yang dicari dan kesempatan untuk mengulang dapat disesuaikan oleh guru sesuai kondisi lingkungan sekitar.
5. Minta peserta didik untuk membandingkan suara yang ditemukan satu sama lain setelah diminta sahabat guru untuk membuka mata.
6. Setelah beberapa waktu, berikan instruksi untuk peserta didik membuka mata perlahan-lahan dan diskusikan suara apa yang didengar dengan nada bicara yang tenang secara bergantian.
7. Ajak peserta didik berdiskusi mengenai: (1) bunyi-bunyian yang didengar dan (2) apa kesan atau perasaan yang dialami peserta didik saat melakukannya. Kesan peserta didik bisa berbeda dan bervariasi; ada peserta didik yang akan merasa santai, rileks, mengantuk, atau bahkan takut. Perlakukan semua jawaban sebagai jawaban yang wajar.
8. Jika masih ada waktu tersisa, lakukan kegiatan ini sekali lagi dan mintalah peserta didik menemukan suara/bunyi terjauh yang bisa didengarkannya.
9. Sahabat guru menutup kegiatan ini dengan berdiskusi atau (jika waktunya terbatas) langsung memberitahukan kepada peserta didik bahwa ketika berkonsentrasi, pendengaran kita bisa bekerja dengan maksimal seperti *Spidey-senses*, karena di kegiatan berikutnya peserta didik akan banyak mendengarkan cerita, maka peserta didik diharapkan berkonsentrasi dan menjaga ketenangan selama kegiatan berlangsung. Ini akan membantu dirinya sendiri dan temannya yang lain untuk memahami cerita dengan lebih baik.



## b. Kegiatan Inti

### Secuplik Legenda (Persiapan)



Gambar 2.13 Secuplik Legenda

- a. Peserta didik bersama sahabat guru membuat daftar cerita rakyat, dongeng, atau legenda di daerah setempat yang peserta didik ketahui. Bandingkan daftar yang dibuat peserta didik dengan yang disiapkan guru. Jika masih ada daftar yang belum disebutkan, tambahkan pada daftar dan beritahu peserta didik bahwa sahabat guru akan menceritakan cerita tersebut.
- b. Namun jika semua daftar sudah disebutkan, tanyakan peserta didik cerita mana yang ingin didengar kembali. Saat bercerita di depan peserta didik yang sudah pernah mendengar ceritanya, guru perlu mencegah kebosanan dengan melibatkan peserta didik sebanyak mungkin di dalam cerita, berhenti, dan menanyakan kelanjutan peristiwa tertentu di tengah-tengah cerita. Sebaiknya, dengan sengaja buat kesalahan saat bercerita dan memancing peserta didik untuk menyadari dan memperbaikinya. Mintalah peserta didik tertentu untuk melanjutkan cerita, menciptakan bunyi-bunyian untuk mendukung suasana, atau cara-cara kreatif lainnya.



- c. Sahabat guru menjelaskan bahwa di akhir kegiatan 5, peserta didik berkesempatan menampilkan hasil belajarnya dalam format sebuah pertunjukan singkat yang merupakan uji kompetensi. Peserta didik akan tampil secara berkelompok untuk memainkan salah satu potongan cerita dari cerita rakyat, dongeng, atau legenda yang sudah didaftarkan sebelumnya. Ajak peserta didik untuk melihat ini sebagai sebuah tantangan bahwa sebuah cerita rakyat, dongeng, atau legenda dapat dimainkan dalam bentuk sebuah pertunjukan.
- d. Berikan potongan cerita yang akan ditampilkan. Usahakan memilih bagian penting atau klimaks di dalam cerita yang melibatkan tokoh-tokoh penting di dalam cerita tersebut. Durasi pertunjukan berkisar antara 2-5 menit sehingga sahabat guru perlu menimbang panjangnya potongan cerita yang akan ditampilkan. Jika peserta didik terlihat keberatan atau kesulitan, maka sahabat guru dapat mengajak peserta didik berdiskusi dan mengganti potongan cerita sesuai kesepakatan bersama.
- e. Bagilah peserta didik ke dalam kelompok-kelompok berjumlah 4-8 orang (menyesuaikan dengan jumlah peserta didik), sesuai dengan jumlah cerita yang ada dengan memperhitungkan kebutuhan pemain di dalam potongan cerita yang akan ditampilkan.
- f. Bagikan lembar kerja “Adegan Demi Adegan” kepada setiap kelompok. Setiap kelompok diberikan waktu 10 menit untuk mengisi bagian pertama, yaitu “Daftar Adegan”. Jelaskan kepada peserta didik bahwa sebuah potongan cerita terdiri dari beberapa adegan yang saling berkaitan.
- g. Mintalah murid untuk mendaftarkan adegan-adegan penting yang membantu penonton untuk dapat memahami potongan cerita yang dibawakan. Berkelilinglah selama peserta didik sedang bekerja dan bantu peserta didik dengan pertanyaan ataupun saran agar adegan yang dituliskan tidak terlalu singkat (kurang dari 2 menit saat dimainkan) atau terlalu panjang (di atas 5 menit saat dimainkan).
- h. Terakhir, berikan waktu untuk setiap kelompok sekitar 5 menit untuk menyepakati peran masing-masing di dalam pertunjukan. Jika sudah selesai, minta peserta didik untuk mengumpulkan lembar kerja untuk diperiksa.



- i. Jika kegiatan tidak selesai dalam 2 jam pelajaran, sahabat guru bisa melanjutkan ke jam pelajaran selanjutnya sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan waktu hingga waktu uji kompetensi.

#### Catatan:

1. *Jika menemukan cerita rakyat, dongeng, atau legenda setempat dirasa terlalu menyulitkan bagi sahabat guru, maka bisa saja menggunakan cerita rakyat, dongeng, atau legenda yang dikenali anak-anak pada umumnya, seperti misalnya: Terbentuknya Pulau Samosir dan Danau Toba, Malin Kundang, Sangkuriang, Sura dan Baya, Sari Bulan, Batu Menangis, dsb.*
2. *Untuk kelas dengan durasi belajar lebih pendek atau yang kemampuan peserta didiknya untuk merancang adegan masih belum sesuai standar, maka guru bisa membantu membuatkan urutan adegannya sehingga peserta didik dapat lebih fokus untuk memahami adegan yang ditentukan dan memilih peran yang sesuai dengannya.*

### c. Kegiatan Penutup

Lakukan refleksi bersama peserta didik. Pertanyaan yang bisa diajukan untuk memantik pembicaraan, misalnya:

1. *Apa bagian paling seru dari kelas hari ini?*
2. *Apakah kamu bersemangat untuk mulai berlatih minggu depan?*
3. *Apa properti yang akan kamu siapkan untuk mendukung penampilanmu?*
4. *Bagaimana peran yang kamu dapatkan? Apakah kamu menyukainya? Mengapa kamu menyukainya?*

Ulas setiap cerita, susunan adegan, dan peran yang dipilih oleh setiap murid dengan membaca hasil lembar kerja peserta didik yang telah dikumpulkan.

Beritahu peserta didik, bahwa di pertemuan berikutnya (jika sudah selesai dengan lembar kerja), peserta didik akan mulai berlatih untuk tampil sehingga perlu membuat atau membawa properti yang relevan dengan cerita.



### 3. Materi Esensial

#### Adegan

Adegan adalah bagian dari sebuah cerita atau drama yang menunjukkan apa yang terjadi di suatu waktu dan tempat tertentu. Beberapa elemen utama dalam adegan, ialah:

##### 1. Karakter

Siapakah yang terlibat dalam adegan? Orang atau makhluk hidup lainnya yang terlibat dalam cerita?

##### 2. Tempat

Lokasi atau tempat dimana adegan berlangsung. Misalnya, hutan, rumah, pantai, kerajaan, dan lainnya.

##### 3. Waktu

Waktu terjadinya adegan. Misalnya, pagi hari, malam hari, musim hujan, dan lainnya.

##### 4. Aksi

Tindakan atau kegiatan yang dilakukan oleh karakter dalam adegan. Misalnya, mengadakan pesta ulang tahun, bermain di taman, dan lainnya.

#### Contoh Adegan

Misalnya, kita akan membuat adegan dari cerita "Petualangan di Hutan":

**Karakter:** Dua sahabat, Ana dan Budi, serta seekor burung pintar bernama Cici.

**Tempat:** Di tengah hutan.

**Waktu:** Pagi hari. **Aksi:** Ana dan Budi mencari harta karun, tapi mereka tersesat dan bertemu Cici yang membantu mereka.



Gambar 2.14 Adegan



### Dialog dalam Adegan:

- Ana: "Budi, lihat! Peta ini menunjukkan ada harta karun di sekitar sini!"
- Budi: "Aku tidak bisa melihat tanda apa pun di sini. Mungkinkah kita sudah tersesat?"
- (Cici terbang mendekat)
- Cici: "Halo! Kalian tersesat? Aku bisa membantu, tapi kalian harus menjawab teka-teki dulu."

Proses membuat adegan dan berlatih bisa saja menjadi proses yang membosankan bagi peserta didik. Sehingga, sahabat guru perlu memastikan bahwa semua peserta didik terlibat aktif dalam prosesnya dan mendapatkan porsi peran yang adil. Ajak peserta didik untuk menikmati setiap prosesnya. Jika memungkinkan, dokumentasikan setiap prosesnya dan sampaikan setiap progres atau perubahan yang telah dicapai peserta didik sehingga mereka akan lebih termotivasi. Selalu berikan pujian atas usaha dan kreativitas mereka, serta berikan umpan balik yang positif dan membangun.

## 4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Tabel 2.6 Nilai Profil Pelajar Pancasila Kegiatan 4

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<b>Dimensi Berkebhinekaan Global</b> <b>1. Mengenal dan Menghargai Budaya</b> Pelajar Pancasila mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam kelompok berdasarkan perilaku, jenis kelamin, cara komunikasi, dan budayanya, serta mendeskripsikan pembentukan identitas dirinya dan kelompok, juga menganalisis bagaimana menjadi anggota kelompok sosial di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.	<b>Kegiatan Secuplik Legenda (1)</b> Mengetahui dan menghargai cerita rakyat/legenda yang ada di daerah sekitarnya.



Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Bergotong Royong</b></p> <p><b>2. Kolaborasi</b></p> <p>Pelajar Pancasila memiliki kemampuan kolaborasi, yaitu kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain disertai perasaan senang ketika berada bersama dengan orang lain dan menunjukkan sikap positif terhadap orang lain. Ia terampil untuk bekerja sama dan melakukan koordinasi demi mencapai tujuan bersama dengan mempertimbangkan keragaman latar belakang setiap anggota kelompok. Ia mampu merumuskan tujuan bersama, menelaah kembali tujuan yang telah dirumuskan, dan mengevaluasi tujuan selama proses bekerja sama. Ia juga memiliki kemampuan komunikasi, yaitu kemampuan mendengar dan menyimak pesan dan gagasan orang lain, menyampaikan pesan dan gagasan secara efektif, mengajukan pertanyaan untuk mengklarifikasi, dan memberikan umpan-balik secara kritis dan positif. Pelajar Pancasila juga menyadari bahwa ada saling-ketergantungan yang positif antar-orang. Melalui kesadaran ini, ia memberikan kontribusi optimal untuk meraih tujuan bersama. Ia menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya semaksimal mungkin dan mengapresiasi upaya yang telah dilakukan anggota lain dalam kelompoknya.</p>	<p><b>Kegiatan Secuplik Legenda (1)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menyadari bahwa kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain adalah hal penting untuk mewujudkan penampilan yang baik.</li> <li>Memahami bahwa setiap individu memiliki peran yang penting dalam kelompok sehingga dapat memberikan kontribusi yang baik dalam proses persiapan hingga penampilan.</li> </ol>
<p><b>Dimensi Kreatif</b></p> <p><b>3. Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal</b></p> <p>Pelajar yang kreatif menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal berupa representasi kompleks, gambar, desain, penampilan, luaran digital, realitas virtual, dan lain sebagainya. Ia menghasilkan karya dan melakukan tindakan didorong oleh minat dan kesukaannya pada suatu hal, emosi yang ia rasakan, sampai dengan mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, pelajar yang kreatif cenderung berani mengambil risiko dalam menghasilkan karya dan tindakan.</p>	<p><b>Kegiatan Secuplik Legenda (1)</b></p> <p>Menghasilkan ide-ide kreatif untuk mengembangkan karyanya.</p>



## 5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif yang dilakukan pada akhir kegiatan berupa catatan observasi sahabat guru terkait partisipasi peserta didik dalam kerja kelompok, kreativitas peserta didik dan kemampuan peserta didik dalam merespons cerita yang dipelajari.

Beri tanda centang (✓) atau tanda silang (×) untuk setiap kriteria penilaian.

Tabel 2.7 Contoh Rubrik Observasi Bab 2 Kegiatan 4

Nama peserta didik	Peserta didik dapat mengidentifikasi karakter dalam cerita	Peserta didik aktif dalam diskusi tentang cerita dan berbagi pemikiran	Peserta didik dapat memahami alur cerita dan dapat menceritakan kembali dengan jelas	Peserta didik menunjukkan kreativitas dalam mengembangkan cerita	Peserta didik mendemonstrasikan kerja sama yang baik dengan anggota kelompok dalam proses mempersiapkan pertunjukan	Catatan tambahan
Peserta didik 1						
Peserta didik 2						
Peserta didik 3						
Peserta didik 4						
Peserta didik 5						
Peserta didik 6						
Peserta didik 7						
Peserta didik 8						



Nama peserta didik	Peserta didik dapat mengidentifikasi karakter dalam cerita	Peserta didik aktif dalam diskusi tentang cerita dan berbagi pemikiran	Peserta didik dapat memahami alur cerita dan dapat menceritakan kembali dengan jelas	Peserta didik menunjukkan kreativitas dalam mengembangkan cerita	Peserta didik mendemonstrasikan kerja sama yang baik dengan anggota kelompok dalam proses mempersiapkan pertunjukan	Catatan tambahan
Peserta didik 9						
Peserta didik 10						
dst...						

*Sahabat guru bisa memodifikasi kriteria-kriteria penilaian yang ada di tabel contoh sesuai dengan kebutuhan.*

## Kegiatan 5

### Secuplik Legenda (Bagian 2)

#### 1. Tujuan Pembelajaran

- Indikator tujuan pembelajaran 1.6 menirukan cara bertutur dan cara bergerak sesuai sifat karakter yang diperankan.
- Indikator tujuan pembelajaran 2.3 mengapresiasi yang sesuai terhadap kinerja kelompok dan individu.
- Indikator tujuan pembelajaran 3.3 menunjukkan keterlibatan sepanjang proses pembelajaran.
- Indikator tujuan pembelajaran 3.4 menggunakan properti dengan memanfaatkan alat dan bahan yang ada di sekitar.
- Indikator tujuan pembelajaran 4.6 merancang pertunjukan sederhana secara mandiri.



- f. Indikator tujuan pembelajaran 5.2 menerapkan sikap kolaboratif dengan tim.
- g. Indikator tujuan pembelajaran 1.7 menampilkan pertunjukan sederhana dengan cerita berlatar pada minat peserta didik.

### **Deskripsi Singkat**

Ini adalah kegiatan terakhir untuk Bab 2. Kegiatan 5 ini, peserta didik akan mempersiapkan diri dan melakukan latihan untuk pertunjukan yang akan dilakukannya. Fokus dari pertemuan ini adalah penguasaan alur cerita, interaksi antara peserta didik dengan penampil lainnya, *blocking* panggung, serta keterampilan memanfaatkan properti yang digunakan.

## **2. Langkah-Langkah Kegiatan**

### **Persiapan Mengajar**

- a) Terkait aktivitas “Patung Berlari”, sebaiknya sahabat guru terlebih dahulu mempersiapkan (menandai, memberikan tulisan, dan lainnya) pada area yang akan digunakan untuk bermain.
- b) Meyiapkan material/bahan ajar yang diperlukan dalam pembelajaran:
  - Lembar kerja “Adegan Demi Adegan” yang sudah diselesaikan peserta didik.
- c) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.

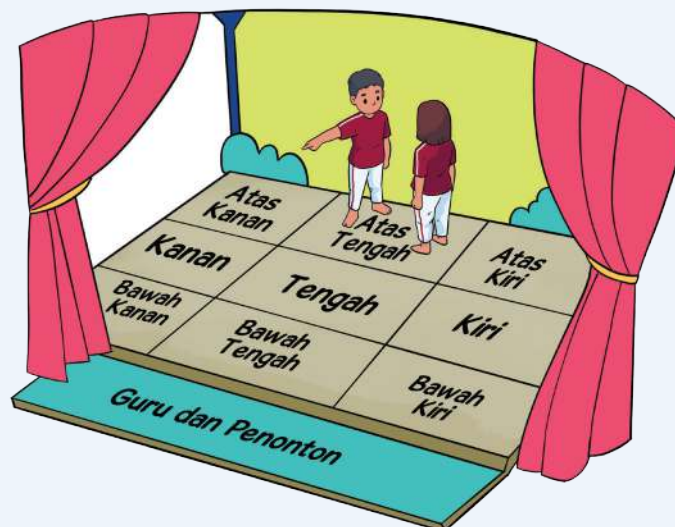
### **a. Kegiatan Pembukaan**

1. Kegiatan awal pembelajaran adalah dengan menyiapkan peserta didik agar fokus dan siap dalam belajar dengan melakukan berdo’a terlebih dahulu.
2. Peserta didik menyiapkan material dan siap terkondisi dalam ruangan.
3. Peserta didik diberikan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan yang akan dipelajari.
4. Sahabat guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai setelah pembelajaran ini.
5. Setelah itu, ajak peserta didik untuk melakukan pemanasan dengan kegiatan berikut:



## Patung Berlari

1. Kegiatan ini adalah bagian dari pemanasan untuk mengenal *blocking*.
2. Lakukan kegiatan ini di lapangan atau di ruangan yang memiliki cukup ruang untuk berlari. Jumlah pemain dalam permainan ini disarankan tidak lebih dari 10. Jika jumlah peserta didik lebih dari 10, maka permainan ini bisa dimainkan secara bergantian. Peserta didik yang tidak bermain dapat ikut menjadi wasit bersama dengan sahabat guru.
3. Area permainan dibagi menjadi 9 area. Sahabat guru membuat gambaran di papan tulis untuk menjelaskan posisi area tersebut atau membuatnya dalam selembar kertas berukuran besar.



Gambar 2.15 Ilustrasi Patung Berlari

4. Jelaskan bahwa istilah yang digunakan dalam permainan ini adalah 'Up' berarti 'atas' yang berarti posisi paling jauh dari guru (merekpresentasikan penonton). 'Up Right' artinya posisi 'atas' tapi di pojok kanan dari panggung. Sebaliknya 'down left' berarti posisi bawah (paling dekat dengan guru) dan di sisi pojok kiri panggung.
5. Beri tanda yang jelas untuk memisahkan kesembilan kotak tersebut.



6. Berikan instruksi tentang permainan ini:

*Kalian adalah patung ajaib yang dapat berpindah tempat ketika diberikan instruksi untuk berpindah. Di ruangan sudah tersedia 9 area untuk kalian berpindah dan kalian harus berpindah sesuai dengan instruksi yang diberikan. Durasi kalian untuk berpindah adalah 5 detik dan ketika guru berkata "Freeze!", maka kalian harus kembali menjadi patung di manapun kalian berada. Tantangan dari permainan ini adalah saat menjadi patung, tubuh kalian harus menghadap ke penonton. Penonton harus bisa melihat wajah, leher, dan dada kalian dengan jelas. Kalian bisa berselonjor, duduk, berdiri, ataupun berjinjit agar wajah, leher, dan dada kalian terlihat dengan jelas.*

7. Permainan dimulai dengan seluruh peserta didik berdiri di 'center'. Kemudian sebutkan secara acak area-area dan hitung sampai lima detik dengan suara yang lantang untuk menambah semangat.
8. Sebutkan area-area secara acak hingga kesembilan area tercakup seluruhnya. Izinkan peserta didik menengok kembali penjelasan nama area yang ditulis di papan tulis atau kertas karena fokus dalam permainan ini bukanlah mengingat, melainkan merespons dengan benar dan memahami berbagai area di dalam panggung.
9. Peserta didik dikatakan gagal jika: (1) tidak atau terlambat menuju area yang benar (2) berada di area yang benar, tetapi wajah, leher, atau dadanya tidak terlihat jelas (tertutup oleh pemain lain di depannya). Bagi peserta didik yang gagal, berikan konsekuensi sederhana yang tidak mempermalukan peserta didik serta relevan dengan kegiatan pemanasan serta sudah disepakati bersama oleh para peserta didik, misalnya: 2 kali *scout jump* atau 5 kali *jumping jacks*.
10. Berikan waktu kepada peserta didik untuk beristirahat sejenak, minum, ke toilet, dan beristirahat sejenak.



## b. Kegiatan Inti

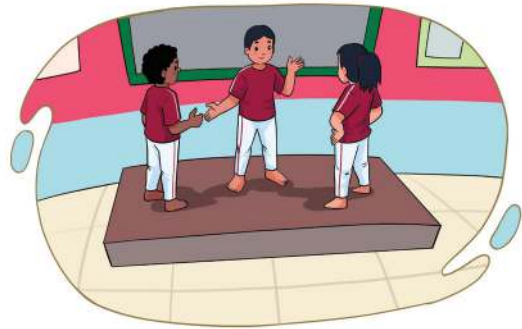
Peserta didik diingatkan terlebih dahulu bahwa pada hari ini akan diadakan latihan untuk pertunjukan. Minta peserta didik menyiapkan properti yang sudah dibawa sebelumnya. Jika ada peserta didik yang tidak membawa properti yang seharusnya dibawa, carikan properti alternatif.

Jelaskan bentuk dari pertunjukan ini. Model dari pertunjukan ini adalah menyerupai pertunjukan wayang, di mana dalang akan membacakan adegan demi adegan dan pemain akan memperagakan adegan tersebut sedemikian rupa, baik dengan dialog-dialog spontan, improvisasi, ataupun dialog sederhana yang sudah disiapkan sebelumnya. Jika diperlukan, berikan simulasi dengan sebuah kelompok agar peserta didik lebih cepat memahami.

Instruksikan peserta didik untuk berkumpul dengan kelompoknya dan merancang bagaimana sebuah adegan ditampilkan. Bebaskan peserta didik untuk menginterpretasikan cerita ke dalam adegan sesuai dengan konteks kelompoknya masing-masing. Sahabat guru berperan untuk memberi semangat, memberi masukan, memantik ide-ide kreatif, dan membantu kelompok yang kesulitan untuk menemukan ide atau menuangkan pemikirannya. Berikan waktu sekitar 15 menit untuk peserta didik melatih adegan demi adegan dan berlatih menampilkan adegan tersebut.

Sahabat guru mengundang satu per satu kelompok untuk tampil. Bacakan setiap adegan dengan lantang dan intonasi yang hidup (seperti sedang bercerita). Saat peserta didik tampil, fokuslah mengamati bagaimana peserta didik 'hadir' (fokus, terlibat, dan mengikuti cerita), memberikan respon dengan tepat, dan memperhatikan *blocking* serta orientasi panggungnya. Setelah penampilan, guru memberi apresiasi dan mengoreksi hal-hal terkait dengan *blocking*. Setiap kelompok diberikan waktu 5-7 menit untuk berlatih dan menerima masukan dari sahabat guru maupun teman-temannya.

Setelah semua kelompok tampil, berikan evaluasi secara umum. Ingatkan peserta didik untuk memperhatikan *blocking*, memberi respon dengan tepat, dan memanfaatkan properti dengan baik.



Gambar 2.16 Persiapan Pertunjukan



### c. Kegiatan Penutup

1. Sahabat guru berefleksi bersama peserta didik dengan menunjukkan rubrik penilaian dan meminta peserta didik merefleksikan sendiri di mana posisi peserta didik saat ini berada (ditunjukkan dengan kolom angka capaian).  
Pertanyaan pengantar yang bisa diajukan adalah:  
*Jika kamu diminta menilai diri sendiri, di kolom nomor berapa kamu berada saat ini? Apa alasannya?*
2. Tutup kelas dengan doa dan ingatkan peserta didik untuk mengulang adegannya secara mandiri di rumah dan membawa properti tambahan (jika diperlukan).

### 3. Materi Esensial

Dalam konteks teater atau pementasan, *rehearsal* atau latihan adalah kegiatan di mana para pemain latihan untuk mempersiapkan penampilan mereka sebelum tampil di depan penonton.

#### Mengapa Latihan Penting?

Latihan sangat penting dilakukan sebelum pementasan karena beberapa alasan berikut.

#### 1. Memahami Peran

Saat latihan, setiap peserta didik belajar dan memahami peran mereka dengan lebih baik. Mereka mengetahui apa yang harus mereka katakan dan lakukan selama pementasan.

#### 2. Menghafal Dialog

Latihan membantu peserta didik menghafal dialog atau kata-kata yang harus mereka ucapkan. Ini penting agar mereka bisa berbicara dengan lancar saat tampil di atas panggung.

#### 3. Koordinasi dengan Pemain Lain

Saat latihan, peserta didik bekerja sama dengan teman bermainnya. Mereka belajar kapan harus berbicara, kapan harus bergerak, dan bagaimana berinteraksi dengan teman bermain lain agar pementasan berjalan lancar.



#### **4. Menghindari Kesalahan**

Dengan latihan yang cukup, peserta didik dapat menghindari kesalahan selama pementasan. Mereka tahu apa yang harus dilakukan jika terjadi sesuatu yang tidak terduga.

#### **5. Mengatur Panggung dan Properti**

Latihan juga membantu dalam mengatur posisi di panggung dan penggunaan properti atau benda-benda yang digunakan dalam cerita. Peserta didik belajar di mana mereka harus berdiri, berjalan, dan menggunakan properti dengan benar.

#### **6. Membangun Kepercayaan Diri**

Latihan yang sering membuat pemain lebih percaya diri. Mereka merasa lebih siap dan tidak gugup saat tampil di depan penonton.

### **Contoh Kegiatan Saat Latihan**

#### **1. Latihan Dialog**

Peserta didik berlatih mengucapkan dialog mereka dengan jelas dan benar. Mereka mencoba berbagai ekspresi wajah dan intonasi suara.

#### **2. Latihan Gerakan**

Peserta didik berlatih gerakan mereka di atas panggung, seperti: berjalan, duduk, atau melompat. Mereka juga berlatih kapan harus bergerak agar sesuai dengan alur cerita.

#### **3. Latihan Penggunaan Properti**

Peserta didik berlatih menggunakan properti, seperti memegang tongkat, memakai topi, atau mengangkat benda. Mereka belajar menggunakan properti dengan cara yang terlihat alami dan sesuai cerita.

#### **4. Latihan Koordinasi**

Peserta didik berlatih bersama untuk memastikan semua adegan berjalan dengan baik. Mereka belajar bekerja sama dan memastikan setiap adegan mengalir dengan lancar.



## 4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Tabel 2.8 Nilai Profil Pancasila Kegiatan 5

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Bergotong Royong</b></p> <p><b>1. Kolaborasi</b></p> <p>Pelajar Pancasila memiliki kemampuan kolaborasi, yaitu kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain disertai perasaan senang ketika berada bersama dengan orang lain dan menunjukkan sikap positif terhadap orang lain. Ia terampil untuk bekerja sama dan melakukan koordinasi demi mencapai tujuan bersama dengan mempertimbangkan keragaman latar belakang setiap anggota kelompok. Ia mampu merumuskan tujuan bersama, menelaah kembali tujuan yang telah dirumuskan, dan mengevaluasi tujuan selama proses bekerja sama. Ia juga memiliki kemampuan komunikasi, yaitu kemampuan mendengar dan menyimak pesan dan gagasan orang lain, menyampaikan pesan dan gagasan secara efektif, mengajukan pertanyaan untuk mengklarifikasi, dan memberikan umpan-balik secara kritis dan positif. Pelajar Pancasila juga menyadari bahwa ada saling-ketergantungan yang positif antar-orang. Melalui kesadaran ini, ia memberikan kontribusi optimal untuk meraih tujuan bersama. Ia menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya semaksimal mungkin dan mengapresiasi upaya yang telah dilakukan anggota lain dalam kelompoknya.</p>	<p><b>Kegiatan Secuplik Legenda (2)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menyadari bahwa kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain adalah hal penting untuk mewujudkan penampilan yang baik.</li> <li>Memahami bahwa setiap individu memiliki peran yang penting di dalam kelompok sehingga dapat memberikan kontribusi yang baik dalam proses persiapan hingga penampilan.</li> </ol>
<p><b>Dimensi Bernalar Kritis</b></p> <p><b>2. Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri</b></p> <p>Pelajar Pancasila melakukan refleksi dan evaluasi terhadap pemikirannya sendiri (metakognisi) dan berpikir mengenai bagaimana jalannya proses berpikir tersebut sehingga ia sampai pada suatu simpulan. Ia menyadari proses berpikirnya beserta putusan yang pernah dihasilkannya, dan menyadari perkembangan serta keterbatasan daya pikirnya. Hal ini membuatnya menyadari bahwa ia dapat terus mengembangkan kapasitas dirinya melalui proses refleksi, usaha memperbaiki strategi, dan gigih dalam mengujicoba berbagai.</p>	<p><b>Refleksi</b></p> <p>Mengerti kelemahan dan kelebihan dari proses pembelajarannya dan hal-hal yang harus diperbaiki.</p>
<p><b>Dimensi Kreatif</b></p> <p><b>3. Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal</b></p> <p>Pelajar yang kreatif menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal berupa representasi kompleks, gambar, desain, penampilan, luaran digital, realitas virtual, dan lain sebagainya. Ia menghasilkan karya dan melakukan tindakan didorong oleh minat dan kesukaannya pada suatu hal, emosi yang ia rasakan, sampai dengan mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, pelajar yang kreatif cenderung berani mengambil risiko dalam menghasilkan karya dan tindakan.</p>	<p><b>Kegiatan Secuplik Legenda (2)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menghasilkan ide-ide kreatif untuk mengembangkan karyanya.</li> <li>Berani menampilkan karya bersama kelompoknya.</li> </ol>



## 5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif yang dilakukan pada akhir kegiatan berupa catatan observasi sahabat guru terkait hasil kerja kelompok, keterampilan dalam menampilkan pertunjukan dan kesiapan kelompok dalam menampilkan cerita. Beri tanda centang (✓) atau tanda silang (×) untuk setiap kriteria penilaian.

Tabel 2.9 Contoh Rubrik Observasi Kelompok Bab 2 Kegiatan 5

Kelompok	Kolaborasi dan kerjasama antar anggota kelompok sangat baik	Penggunaan properti dan ruang panggung secara efektif	Mempertahankan karakter atau situasi selama bermain	Memperlihatkan persiapan yang matang sebelum pertunjukan	Kesesuaian antara rencana adegan dengan pelaksanaan pertunjukan	Catatan tambahan
Kelompok 1						
Kelompok 2						
Kelompok 3						
Kelompok 4						
Kelompok 5						

Sahabat guru bisa memodifikasi kriteria penilaian yang ada di tabel contoh sesuai dengan kebutuhan.

## C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

### 1. Persiapan Asesmen

Agar kegiatan asesmen penampilan “Secuplik Legenda” dapat berjalan dengan baik, sahabat guru perlu melakukan berbagai persiapan berikut.

1. Siapkan panggung di dalam kelas atau di aula sekolah. Jika terdapat keterbatasan ruang sehingga tidak memungkinkan untuk membuat panggung, sahabat guru bisa membuat panggung imajiner dan memberi tanda untuk batas-batas panggung pada area tersebut.



2. Jika masih ada cukup ruang, siapkanlah area belakang panggung (*backstage*) sebagai ruang tunggu dan ganti para peserta didik yang akan tampil.
3. Undanglah orangtua para penampil untuk hadir menjadi penonton sebagai bentuk apresiasi terhadap kerja keras para penampil.
4. Buatlah nomor urut penampilan untuk setiap kelompok.
5. Siapkan Lembar Evaluasi Kelompok yang sahabat guru perlu bagikan kepada peserta didik yang belum mendapat giliran tampil untuk menilai kelompok lain.
6. Bantu peserta didik untuk mempersiapkan properti yang peserta didik butuhkan.
7. Siapkan peralatan dokumentasi (bisa menggunakan *handphone*) untuk mendokumentasikan penampilan peserta didik.
8. Sebelum memulai penampilan, ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan prapentas seperti latihan pernapasan, latihan *blocking*, dan pemanasan selama 10 menit. Ini membantu peserta didik agar bisa lebih rileks sebelum tampil.
9. Atur peserta didik yang belum mendapat giliran tampil untuk duduk rapi dan sampaikan beberapa peraturan yang perlu ditaati oleh penonton seperti di bawah ini:



*Sahabat guru bisa menambahkan aturan lainnya sesuai kebutuhan.*



## 2. Melakukan Asesmen

Lakukan penampilan secara berurutan mulai dari urutan pertama hingga terakhir. Sahabat guru bisa memberikan jeda 2-3 menit untuk setiap kelompok mempersiapkan diri di atas panggung sebelum memulai penampilannya. Di setiap akhir penampilan kelompok, minta peserta didik yang menonton untuk mengisi lembar evaluasi sambil menunggu kelompok lainnya yang akan tampil. Setelah semua kelompok selesai, kumpulkan lembar evaluasinya. Setelahnya ajak peserta didik untuk berkumpul bersama dan beri kesempatan untuk peserta didik saling memberikan apresiasi dan pendapat tentang penampilan kelompok lain. Sahabat guru bisa membantu dengan pertanyaan seperti:

*“Apa yang bisa kamu pelajari dari penampilan temanmu?”, “Apa yang ingin kamu perbaiki dari penampilannya?”, “Penampilan kelompok mana yang paling kamu sukai dan mengapa?”, dsb.*

Sahabat guru melakukan evaluasi atas penampilan dan mengulangi kembali konsep-konsep penting tentang respons, *blocking*, dan penggunaan properti. Di lain hari, siapkanlah waktu untuk menonton hasil dokumentasi pertunjukannya dan melakukan refleksi bersama.

## 3. Penilaian

Pada uji kompetensi bab ini, penilaian peserta didik terbagi menjadi 2 kategori yaitu Penilaian Keterampilan dan Penilaian Sikap. Terdapat 3 rentang predikat di masing-masing kategori, yaitu:

- Nilai <60 : Mulai Berkembang
- Nilai 61-80 : Berkembang
- Nilai 81-100 : Sangat Berkembang

### a. Rubrik Penilaian Keterampilan

Tabel 2.10 Rubrik Penilaian Keterampilan

Tujuan Pembelajaran	Mulai Berkembang (<60)	Berkembang (61-80)	Sangat Berkembang (81-100)
Melakukan imajinasi menggunakan stimulus.	Peserta didik masih kesulitan untuk berimajinasi.	Peserta didik mulai mampu berimajinasi sesuai dengan stimulus yang diberikan.	Peserta didik mampu berimajinasi dengan maksimal sesuai dengan stimulus yang diberikan.



Tujuan Pembelajaran	Mulai Berkembang (<60)	Berkembang (61-80)	Sangat Berkembang (81-100)
Menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menunjang perannya.	Peserta didik bergerak dengan sikap tubuh masih kaku sehingga kurang dapat memerankan tokoh dengan maksimal.	Peserta didik bergerak dengan baik di sepanjang cerita, memanfaatkan tangan, kaki, dan anggota tubuh lain untuk menunjang perannya.	Peserta didik bergerak dengan luwes/ lincah/nyaman, memanfaatkan anggota tubuh untuk menunjang perannya.
Mengevaluasi unsur-unsur seni teater dengan menggunakan terminologi yang tepat.	Peserta didik bisa mengevaluasi unsur-unsur seni teater dengan menggunakan terminologi yang tepat secara terbatas.	Peserta didik bisa mengevaluasi sebagian besar unsur-unsur seni teater dengan menggunakan terminologi yang tepat.	Peserta didik paham dan bisa mengevaluasi seluruh unsur-unsur seni teater dengan menggunakan terminologi yang tepat.
Mengomunikasikan ide lewat kegiatan imajinatif.	Peserta didik kesulitan untuk mengomunikasikan idenya.	Peserta didik mulai bisa mengomunikasikan beberapa ide dengan bantuan.	Peserta didik bisa mengomunikasikan seluruh ide secara mandiri.
Menceritakan dan mengembangkan berbagai situasi imajinatif.	Peserta didik kesulitan untuk menceritakan dan mengembangkan situasi imajinatif.	Peserta didik mulai mampu untuk menceritakan dan mengembangkan situasi imajinatif.	Peserta didik mampu mengeksplorasi, menceritakan, dan mengembangkan situasi imajinatif.
Menggunakan properti dengan memanfaatkan alat dan bahan yang ada disekitar.	Peserta didik belum menggunakan properti sesuai fungsi yang seharusnya.	Peserta didik mampu menggunakan properti sesuai dengan fungsinya di dalam pertunjukan.	Peserta didik mampu berinteraksi dengan properti sesuai dengan fungsinya atau properti yang berada di atas panggung.
Merancang pertunjukan sederhana secara mandiri.	Peserta didik mulai merancang pertunjukan dengan bantuan guru.	Peserta didik merancang pertunjukan dengan sedikit bantuan guru.	Peserta didik bisa merancang pertunjukan secara mandiri.
Menampilkan pertunjukan sederhana dengan cerita berlatar pada minat peserta didik.	Peserta didik terlihat kesulitan dalam menampilkan pertunjukan.	Peserta didik mampu menampilkan pertunjukan.	Peserta didik mampu menampilkan pertunjukan dan memperlihatkan antusias dan minatnya dalam cerita tersebut.



## b. Rubrik Penilaian Sikap

Tabel 2.11 Rubrik Penilaian Sikap

Tujuan Pembelajaran	Mulai Berkembang (<60)	Berkembang (61-80)	Sangat Berkembang (81-100)
Memberikan apresiasi yang sesuai terhadap kinerja kelompok dan individu.	Peserta didik kesulitan untuk memberi apresiasi.	Peserta didik mulai bisa memberikan apresiasi dengan bantuan.	Peserta didik bisa memberikan apresiasi yang sesuai secara mandiri.
Menunjukkan keterlibatan sepanjang proses pembelajaran.	Peserta didik sedikit terlibat sepanjang proses pembelajaran.	Peserta didik mulai terlibat sebagian besar dalam sepanjang proses pembelajaran.	Peserta didik terlibat secara utuh dan berinisiatif sepanjang proses pembelajaran.
Melibatkan diri dalam situasi rekaan dengan mengandalkan beberapa stimulus.	Peserta didik kesulitan untuk terlibat dalam situasi rekaan.	Peserta didik mulai bisa terlibat dalam situasi rekaan.	Peserta didik bisa terlibat secara maksimal dalam situasi rekaan.
Menerapkan sikap kolaboratif dengan tim.	Peserta didik kesulitan untuk bekerja kolaboratif dengan tim.	Peserta didik mulai mampu bekerja kolaboratif dengan tim.	Peserta didik mampu bekerja kolaboratif dengan tim dan menunjukkan sikap yang positif.



**D. Refleksi**

**Refleksi Guru**

Bagaimana kesan dan perasaan sahabat guru terhadap pembelajaran di bab ini?

.....  
.....  
.....  
.....

Apa yang berhasil dan apa yang masih perlu ditingkatkan dari pembelajaran sahabat guru?

.....  
.....  
.....  
.....

Apakah seluruh kegiatan berlangsung sesuai dengan ekspektasi sahabat guru? Bagian mana yang paling sulit untuk diajarkan?

.....  
.....  
.....  
.....

Jika pengalaman diintisarikan ke dalam sebuah frasa, kata, atau kalimat, apakah itu?

.....  
.....  
.....  
.....



## Refleksi Peserta Didik

Bagaimana perasaanmu saat tampil di atas panggung dan di depan penonton?

.....  
.....  
.....  
.....

Menurutmu, apa yang sudah baik dari pembelajaranmu?

.....  
.....  
.....

Bagian mana dari pembelajaranmu yang perlu ditingkatkan?

.....  
.....  
.....  
.....

Pengalaman apa yang kamu peroleh dari pembelajaran ini yang dapat kamu terapkan di kegiatan selanjutnya?

.....  
.....  
.....  
.....

*Sahabat guru bisa memodifikasi pertanyaan refleksi yang ada di tabel sesuai dengan kebutuhan.*



Pada pengayaan Bab 2, sahabat guru bisa memberikan beberapa bahan bacaan serta lembar yang bisa dibagikan saat di kelas maupun diberikan untuk menjadi bahan bacaan peserta didik di rumah.

### Apa itu Tablo?

Tablo merupakan pertunjukan lakon tanpa gerak atau tanpa dialog. Para aktor harus menyampaikan cerita, pesan, atau makna dalam cerita melalui ekspresi serta pose statis (*freeze pose*). Biasanya, tablo menggambarkan momen-momen penting dalam sebuah cerita.



Gambar 2.17 Tablo

### Tips melakukan Tablo!

1. Berikan energi ke dalam gerakan.
2. Gunakan berbagai level tubuh (tinggi, sedang, dan rendah)
3. Gunakan bentuk tubuh yang berbeda sesuai dengan emosi yang ditampilkan (terbuka dan tertutup.)



Gambar 2.18 Ilustrasi Level Tubuh



Gambar 2.19 Ilustrasi Bentuk Tubuh

4. Tampilkan ekspresi wajah yang kuat.
5. Gunakan ruang atau area secara efektif tanpa menutupi sesama pemeran.





Selamat berlatih!

### Apa itu Improvisasi?

Improvisasi adalah kegiatan dalam teater untuk menggambarkan karakter atau adegan yang dilakukan secara spontan tanpa latihan atau persiapan. Aktor akan membuat karakter, dialog, dan berakting tanpa naskah seiring berjalannya permainan atau pertunjukan. Kunci utama dari improvisasi adalah imajinasi sang aktor.

Untuk melakukan improvisasi dengan baik, ada beberapa hal yang harus diterapkan oleh sang aktor. Berikut beberapa tips untuk melakukan improvisasi dengan baik.

#### Tips Melakukan Improvisasi

- Tentukan Siapa (siapa karakter yang bermain? pekerjaan?), Apa (apa yang ingin dilakukan karakter yang bermain?), dan Di mana (di mana kejadian itu berlangsung?)
- Gunakan dialog yang menarik. Contoh sebagai berikut:





A: *Gak biasanya mukamu lesu begitu.*  
 B: *Iya, aku habis dihukum pak Ari.*  
 A: *Oh, pasti karena telat mengumpulkan tugas ya?*  
 B: *Iya, kertas tugasku hilang jadi harus mengulang lagi dari awal.*



A: *Hai.*  
 B: *Halo.*  
 A: *Aku baru lihat kamu di sekolah ini.*  
 B: *Iya, aku murid baru.*  
 A: *Oh.*  
 B: *Salam kenal ya.*



- Selalu berkata “Ya” dan selalu menerima umpan yang diberikan oleh teman main. Contohnya:

	
<p>A: Akhirnya kita bisa keluar dari rumah seram itu.</p> <p>B: Ya, dan sepatuku hampir saja robek karena memanjat pagar ini.</p>	<p>A: Akhirnya kita bisa keluar dari rumah seram itu.</p> <p>B: Apanya yang seram sih? Rumah itu sangat cantik!</p>

- Hindari dialog pertanyaan. Contoh:
  - ✓ *Dia namanya Putri, murid baru pindahan dari Pontianak.*
  - ✗ *Kamu kenal siapa anak itu?*
  - ✓ *Kita diundang ke acara ulang tahun Ari besok sore.*
  - ✗ *Besok sore kita mau kemana?*
- Bereaksi dengan cepat dan jangan berhenti bicara hanya untuk berpikir. Tidak ada jawaban salah dan benar dalam improvisasi, jadi tidak masalah jika kamu menyebutkan kata-kata yang konyol dan lucu.
- Bicaralah dengan cukup keras untuk didengar di seluruh ruangan.
- Bergerak dengan bebas. Hindari berdiri di samping karakter lain sepanjang waktu atau bersembunyi di balik teman main.
- Menjadi pendengar dan pengamat yang baik. Saat berimprovisasi bersama teman atau dalam grup, dengarkanlah aktor yang sedang dalam gilirannya menyampaikan dialog dan tidak memotong dialog atau tindakan yang sedang dilakukannya. Dialog atau tindakan yang keluar dari teman main adalah kunci untuk dialog atau tindakan yang akan kamu lakukan setelahnya.
- Tetaplah menjadi karaktermu sepanjang permainan improvisasi berjalan.

## F.

### Lembar Kegiatan Peserta Didik

Lembar kegiatan peserta didik untuk bab 2 dapat diakses pada tautan berikut ini.

<https://buku.kemdikbud.go.id/s/LKPDT5>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Seni Teater  
untuk SD/MI Kelas V (Edisi Revisi)

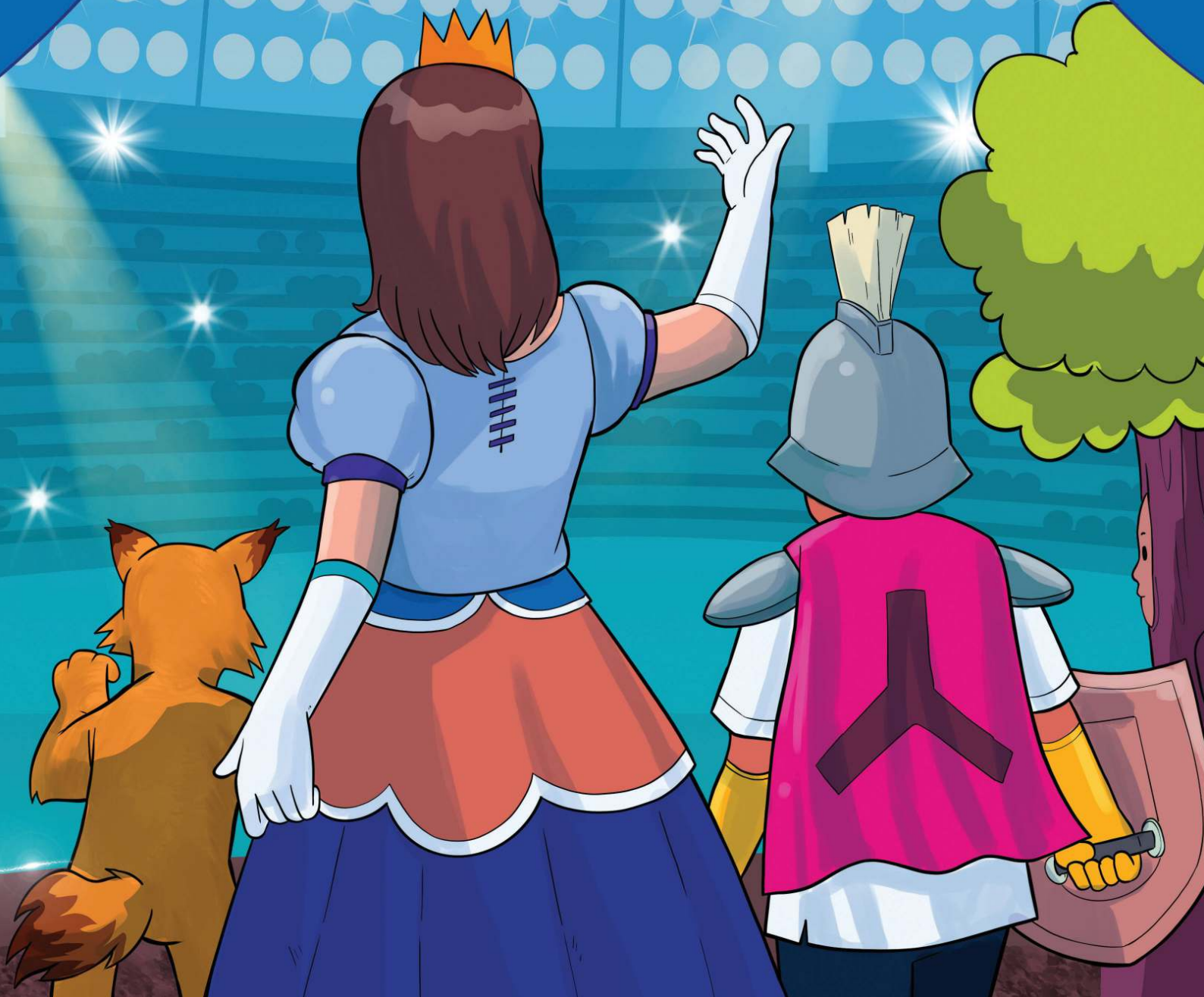
Penulis: Mutiara Fallahdani, Elia Yovan Chandra

ISBN: 978-623-388-154-8 (jil.5 PDF)

**Panduan  
Khusus**

**Bab  
III**

# **Menjadi Karakter**



## 1. Tujuan Pembelajaran

- a. Tujuan pembelajaran 1.3 melakukan imajinasi menggunakan stimulus.
- b. Tujuan pembelajaran 1.4 membuat deskripsi dan catatan untuk tokoh yang diperankan.
- c. Tujuan pembelajaran 1.7 mengatur dinamika suara dengan tepat sesuai interpretasi terhadap situasi.
- d. Tujuan pembelajaran 2.4 menjelaskan berbagai emosi yang muncul dari sebuah penampilan.
- e. Tujuan pembelajaran 3.1 mengomunikasikan ide lewat kegiatan imajinatif.
- f. Tujuan pembelajaran 3.5 menunjukkan perilaku bertanggung jawab terhadap tugas dan perannya.
- g. Tujuan pembelajaran 4.4 menirukan tokoh secara utuh lewat karakter, vokal, dan gestur.
- h. Tujuan pembelajaran 5.1 menampilkan dengan percaya diri dan antusias.
- i. Tujuan pembelajaran 5.3 menghargai sebuah pertunjukan dengan menjadi penonton yang apresiatif dan kritis.
- j. Tujuan pembelajaran 5.4 menampilkan pertunjukan sederhana dengan cerita berlatar pada minat siswa.

## 2. Pokok Materi

- a. Berandai-andai
- b. Jika kamu mengalami...
- c. Monolog
- d. Struktur alur cerita



### 3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain di Mata Pelajaran/Bidang yang Sama

- a. **Bahasa Indonesia:** Peserta didik dapat menggunakan pemahamannya tentang konsep *Magic If* (Berandai-andai) dan *Given Circumstances* (Jika kamu mengalami...) untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas dalam menulis cerita atau menafsirkan teks bacaan.

### 4. Peta Konsep



### 5. Alokasi Waktu

Total per Bab: 28 jam pelajaran (termasuk dengan Uji Kompetensi)

1 kegiatan = 3 jam pelajaran (khusus kegiatan 4 dan 5, bisa dipanjangkan hingga 8 jam pelajaran menyesuaikan dengan kondisi di kelas).

### 6. Apersepsi

Pada Bab 2, peserta didik sudah melalui rangkaian kegiatan untuk mengembangkan kemampuan berimajinasi. Pada Bab 3, kemampuan imajinasi peserta didik akan dibutuhkan untuk mengaplikasikan konsep *Magic If* (Berandai-andai) dan *Given*



*Circumstances* (Jika kamu mengalami...) secara sederhana dari Metode Stanislavski untuk membuat sebuah karakter dan monolog.

Pada kegiatan 1, peserta didik akan belajar untuk membuat dan mengembangkan karakter dengan Metode Stanislavski. Kegiatan 2 merupakan tahap lanjutan dari kegiatan 1 untuk memperluas pengetahuan peserta didik dengan fokus pada *given circumstances* (Jika kamu mengalami...). Ini memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang latar belakang, situasi, dan konteks kehidupan karakter yang akan mereka perankan. Pada Kegiatan 3 peserta didik diajak untuk melatih kemampuan berimajinasi dan menghidupkan karakter yang telah dibuat melalui konsep *Magic If* (Keajaiban Jika). Ini memungkinkan mereka untuk memasuki dunia karakter secara lebih personal dan intuitif. Pada kegiatan 4 dan 5, peserta didik akan mengeksplorasi ekspresi karakter melalui monolog. Peserta didik tidak hanya mengenal tentang monolog, tetapi juga akan membuat monolog sendiri untuk menceritakan karakter buatannya. Ini merupakan kesempatan bagi peserta didik untuk mengeksplor kedalaman emosi dan pemikiran karakter yang telah mereka ciptakan.

Keluaran akhir dari bab ini (Uji Kompetensi) adalah sebuah pertunjukan monolog singkat dan sederhana yang telah peserta didik buat. Bab ini diharapkan mampu melatih pemahaman dan keterampilan terhadap dasar-dasar teknik keaktoran yang perlu dimiliki peserta didik, serta diharapkan mampu mempersiapkan peserta didik untuk pertunjukan-pertunjukan pada bab setelahnya.

## 7. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Untuk melakukan penilaian awal sebelum memulai pembelajaran pada Bab 3, ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan praktik sederhana dan sahabat guru dapat melakukan penilaian saat kegiatan berlangsung.

Langkah-Langkah:

- a. Siapkan beberapa skenario monolog singkat (bisa menggunakan skenario yang disediakan pada buku ini).
- b. Minta peserta didik untuk memilih skenario mana yang akan mereka pelajari dan mainkan. Lalu berikan waktu 10 menit untuk peserta didik mempelajari dan berlatih dengan naskah tersebut. Jelaskan pada peserta didik bahwa peserta didik tidak perlu menghafalkannya.



- c. Setelah waktu habis, peserta didik dipersilahkan secara sukarelawan atau secara acak dipilih oleh sahabat guru untuk membawakan skenario pilihannya.
- d. Minta peserta didik untuk berbicara dengan jelas, menggunakan volume suara yang tepat, dan mengekspresikan emosi sesuai dengan konten skenario. Peserta didik juga perlu memperhatikan gerak tubuh dan ekspresi wajah saat berakting.

**Tabel 3.1** Contoh Rubrik Penilaian Sebelum Pembelajaran Bab 3

Nama peserta didik	Indikator								
	Keterampilan Berbicara			Gerakan Tubuh dan Ekspresi Wajah			Konsistensi Penampilan		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	Peserta didik mengucapkan kata-kata dengan jelas dan mudah dimengerti			Gerakan tubuh dan ekspresi wajah peserta didik terlihat jelas dan sesuai dengan karakter serta situasi dalam cerita			Peserta didik menjaga karakterisasi dan ekspresi sepanjang penampilan		
peserta didik 1			✓			✓			✓
peserta didik 2		✓			✓			✓	
peserta didik 3	✓			✓			✓		
dst									

Keterangan Indikator

1: Kurang

2: Cukup

3: Baik

*Sahabat guru bisa memodifikasi atau menambahkan indikator penilaian sesuai kebutuhan.*



**Kegiatan 1****Mengembangkan Karakter (Bagian 1)****1. Tujuan Pembelajaran**

- a. Indikator tujuan pembelajaran 1.3 melakukan imajinasi menggunakan stimulus.
- b. Indikator tujuan pembelajaran 1.4 membuat deskripsi dan catatan untuk tokoh yang diperankan.
- c. Indikator tujuan pembelajaran 3.1 mengomunikasikan ide lewat kegiatan imajinatif.

**Deskripsi Singkat**

Kegiatan ini adalah bagian pertama dari 2 kegiatan untuk peserta didik mengembangkan kemampuannya dalam mengembangkan karakter. Melalui berbagai kegiatan simulasi dan permainan, peserta didik berlatih mengumpulkan informasi yang relevan seputar karakter yang ingin dikembangkannya. Peserta didik juga mengembangkan karakter tersebut dengan bantuan kartu karakter.

**2. Langkah-Langkah Kegiatan****Persiapan Mengajar**

- a) Sahabat guru membaca instruksi pada kegiatan pengajaran dan mempraktikkan kegiatan terlebih dahulu sebelum memulai aktivitas.
- b) Sahabat guru membaca bahan bacaan guru mengenai: Metode Stanislavski.
- c) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran, di antaranya adalah sebagai berikut.
  - Lembar mengenal diri sendiri.
  - Lembar profil karakter.
  - Bahan bacaan peserta didik: Mengetahui Metode Stanislavski (bisa dicetak sesuai kebutuhan).



- d) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.
- e) Sahabat guru bisa menyiapkan presentasi untuk membantu dalam menyampaikan materi (bila perlu).

### a. Kegiatan Pembukaan

Buka kelas dengan menyapa peserta didik dengan semangat dan lakukan rutinitas seperti biasanya (berdoa dan lainnya). Setelah itu jelaskan kepada peserta didik bahwa pada bab ini, mereka akan mempelajari hal baru. Lalu, jelaskan mengenai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada bab ini.

Setelah menjelaskan, ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan pemanasan sebelum memulai kegiatan inti. Sahabat guru bisa melakukan aktivitas berikut:

#### Bukan Lagu Biasa

Material: Kartu yang berisi karakter atau emosi, sahabat guru dapat memilih kategori apa yang akan dimainkan di antara karakter atau emosi.

1. Ajak peserta didik untuk berdiri dalam lingkaran dan jelaskan bahwa masing-masing peserta didik akan menyanyikan potongan dari lagu anak yang sudah sahabat guru pilih (bisa menyesuaikan dengan lagu-lagu anak yang akrab di kalangan siswa).
2. Cara menyanyikannya pada kegiatan ini adalah Peserta didik harus mengambil satu kartu yang berisi sebuah karakter atau emosi, dan peserta didik harus menyanyikan lagunya dengan suara yang disesuaikan dengan karakter atau emosi yang didapatnya. Peserta didik yang lainnya harus menebak karakter/emosi apa yang dimainkan oleh peserta didik yang berada di tengah.



Gambar 3.1 Bukan Lagu Biasa



3. Peserta didik yang sedang bermain, terus bernyanyi hingga teman-temannya bisa menebak dan kegiatan ini berlanjut dilakukan secara bergantian.

Daftar Emosi dan Karakter yang bisa digunakan dalam kartu:

**Tabel 3.2** Daftar Emosi dan Karakter

Emosi	Karakter
Tegang	Pembaca berita
Curiga	Orang Lanjut Usia (Lansia)
Marah	Polisi
Semangat	Presiden
Gugup	Penjual baju
Gembira	Anak kecil
Sedih	Tentara
Takut	Pembawa acara
Malu	Pramugari
Bingung	Penyanyi
Bangga	Peraga Senam
Terharu	Guru

*Sahabat guru bisa menambahkan karakter-karakter terkenal di daerah setempat yang dikenal peserta didik.*

Untuk aktivitas pembukaan lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.

### Refleksi Sela-Sela Kegiatan

Contoh pertanyaan yang bisa diajukan ke peserta didik:

1. Apa yang paling menarik bagi mu dari kegiatan ini?
2. Bagaimana caramu beradaptasi dengan perubahan instruksi atau tingkat kesulitan yang diberikan oleh guru selama kegiatan?
3. Apa yang sulit dari kegiatan ini?



## b. Kegiatan Inti

### 1) Mengenal Diri Sendiri

Material: lembar kegiatan mengenal diri sendiri (dapat dicetak dan diperbanyak).

Pada aktivitas ini, ajak peserta didik untuk mengenal dirinya lebih jauh dan detail. Minta peserta didik untuk mengobservasi dirinya sendiri dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada lembar kegiatan. Aktivitas ini adalah aktivitas individu, sehingga peserta didik dituntut untuk bisa bekerja secara mandiri. Sahabat guru bisa memberikan waktu 10-15 menit untuk peserta didik menyelesaikan lembar kegiatan ini. Jika peserta didik kesulitan dalam mengobservasi dirinya sendiri, peserta didik bisa meminta bantuan guru atau temannya dalam menjawab pertanyaan.

Apabila kegiatan tersebut telah selesai dan jika masih ada waktu (bisa dilanjutkan ke jam pelajaran selanjutnya), ajak siswa untuk melakukan aktivitas kedua, yaitu membuat profil karakter.

### 2) Membuat Profil Karakter

Material: lembar kegiatan membuat profil karakter (dapat dicetak dan diperbanyak).

Pada aktivitas ini, peserta didik diajak untuk membuat profil karakter mengikuti pertanyaan yang ada di lembar kerja. Peserta didik bebas untuk membuat karakter apapun, baik karakter masa kini maupun masa lalu. Dorong peserta didik untuk membuat karakter yang bertolak belakang sifatnya dengan sifat asli mereka masing-masing. Hal ini dapat melatih kemampuan mereka dalam melakukan berbagai ekspresi dan emosi, terutama ekspresi dan emosi yang jarang mereka gunakan atau tunjukkan dalam kehidupan sehari-hari. Minta peserta didik untuk melihat hasil observasi terhadap dirinya sendiri sebagai pembandingan dan pastikan tidak ada hal yang sama dengan dirinya di karakter ciptaannya.

Sahabat guru bisa memperlihatkan daftar kumpulan sifat karakter untuk memudahkan peserta didik dalam menentukan sifat karakter buatannya.



Gambar 3.2 Mengenal Diri Sendiri



Gambar 3.3 Membuat Profil Karakter



### c. Kegiatan Penutup

Setelah menyelesaikan materi esensial, ajak peserta didik untuk duduk bersama dan merefleksikan kegiatan pada hari itu. Sahabat guru bisa melakukan diskusi santai dengan siswa menggunakan pertanyaan berikut:

1. Apa pendapatmu saat mengobservasi diri sendiri? Apakah ada hal yang baru kamu sadari tentang dirimu?
2. Apa yang mudah dan sulit dilakukan saat membuat profil karakter?
3. Apa kelebihan atau hal yang menarik dari sifat karakter yang kamu pilih?

Dengarkan dan catat jawaban peserta didik yang menarik dan unik bagi sahabat guru. Di pertemuan selanjutnya, sahabat guru bisa menjadikan jawaban-jawaban tersebut sebagai pemantik atau bahan refleksi.

Setelah kegiatan ini, sahabat guru bisa menutup kelas dengan doa atau rutinitas kelas lainnya.

## 3. Materi Esensial

Manfaat mempelajari metode Stanislavski kepada peserta didik yaitu sebagai berikut.

1. Membantu peserta didik memahami bahwa setiap karakter dalam sebuah cerita memiliki latar belakang, situasi, dan kondisi hidup yang mempengaruhi perilaku dan keputusan mereka.
2. Membantu peserta didik menempatkan diri dalam posisi karakter yang akan dimainkan.
3. Mendorong peserta didik untuk menggunakan imajinasinya dan membayangkan dirinya sebagai karakter.
4. Membantu peserta didik mengenali dan menghargai berbagai perspektif serta memperluas pemahaman mereka tentang dunia sekitar melalui peran dan karakternya.
5. Mengembangkan keterampilan komunikasi verbal dan non-verbal, serta rasa percaya diri dalam menyampaikan cerita melalui ekspresi dan gerakan tubuh.





Gambar 3.4 Kumpulan Sifat Karakter

Setelah semua lembar kegiatan selesai dikerjakan, jangan lupa untuk minta siswa mengumpulkan lembar kegiatannya kepada sahabat guru. Di akhir pertemuan kegiatan 1, sahabat guru bisa meminta peserta didik untuk mempresentasikan profil karakter yang telah dibuatnya di depan kelas.

Untuk Materi Esensial lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.



## 4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Tabel 3.3 Nilai Profil Pancasila Kegiatan 1

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berahlak Mulia</b></p> <p><b>1. Akhlak Pribadi</b></p> <p>Akhlak yang mulia diwujudkan dalam rasa sayang dan perhatian pelajar kepada dirinya sendiri. Ia menyadari bahwa menjaga kesejahteraan dirinya penting dilakukan bersamaan dengan menjaga orang lain dan merawat lingkungan sekitarnya. Rasa sayang, peduli, hormat, dan menghargai diri sendiri terwujud dalam sikap integritas, yakni menampilkan tindakan yang konsisten dengan apa yang dikatakan dan dipikirkan. Karena menjaga kehormatan dirinya, Pelajar Pancasila bersikap jujur, adil, rendah hati, bersikap serta berperilaku dengan penuh hormat. Ia selalu berupaya mengembangkan dan mengintrospeksi diri agar menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya. Sebagai wujud kemampuan mendengar dan menyimak pesan dan gagasan orang lain, menyampaikan pesan dan gagasan secara efektif, mengajukan pertanyaan untuk mengklarifikasi, dan memberikan umpan-balik secara kritis dan positif. Pelajar Pancasila juga menyadari bahwa ada saling-ketergantungan yang positif antar-orang. Melalui kesadaran ini, ia memberikan kontribusi optimal untuk meraih tujuan bersama. Ia menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya semaksimal mungkin dan mengapresiasi upaya yang telah dilakukan anggota lain dalam kelompoknya.</p>	<p><b>Kegiatan Mengenali Diri Sendiri</b></p> <p>Belajar mengenali diri sendiri melalui observasi dan refleksi.</p>
<p><b>Dimensi Kreatif</b></p> <p><b>2. Menghasilkan gagasan yang orisinal</b></p> <p>Pelajar yang kreatif menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal. Gagasan ini terbentuk dari yang paling sederhana seperti ekspresi pikiran dan/atau perasaan sampai dengan gagasan yang kompleks. Perkembangan gagasan ini erat kaitannya dengan perasaan dan emosi, serta pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan oleh pelajar tersebut sepanjang hidupnya. Pelajar yang kreatif memiliki kemampuan berpikir kreatif, dengan mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal, melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda, menghubungkan gagasan-gagasan yang ada, mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan, dan memunculkan berbagai alternatif penyelesaian.</p>	<p><b>Kegiatan Membuat Profil Karakter</b></p> <p>Peserta didik menggunakan kreativitasnya untuk membuat karakter baru.</p>



## 5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif yang dilakukan pada akhir kegiatan berupa daftar periksa untuk menilai kemampuan observasi peserta didik, kemampuan berpikir kreatif, dan berimajinasi. Beri tanda centang (✓) atau tanda silang (×) untuk setiap kriteria penilaian.

Tabel 3.4 Daftar Periksa

No	Elemen	Pernyataan Periksa	Ya	Tidak
1	Kreativitas	Karakter yang dibuat memiliki ciri khas yang unik dan menarik.		
		Peserta didik menunjukkan pemikiran kreatif dalam menentukan sifat dan latar belakang karakter.		
		Latar belakang karakter sesuai dengan sifat yang dituliskan.		
2	Kemampuan Observasi	Peserta didik dapat membandingkan karakter yang dibuat dengan hasil observasi terhadap dirinya sendiri.		
		Peserta didik mampu menunjukkan perbedaan antara karakter yang dibuat dan karakteristik pribadi mereka sendiri.		



### Bahan Bacaan Guru

#### Metode Stanislavski

Metode Stanislavski atau biasa dikenal dengan "*The System*" merupakan sebuah metode yang diciptakan oleh seorang praktisi teater berasal dari Rusia, yaitu Konstantin Stanislavski yang lahir tahun 1863. Karya dan kontribusinya telah memengaruhi banyak aktor dan teater di seluruh dunia, menjadikannya salah satu tokoh paling berpengaruh dalam sejarah teater.

Metode ini merupakan sistem pelatihan aktor yang terdiri dari berbagai teknik berbeda yang dirancang untuk memungkinkan aktor menciptakan karakter yang otentik, dapat dipercaya, dan membantu para aktor untuk benar-benar menempatkan diri mereka sebagai karakter. Beberapa teknik yang dicetuskan Stanislavski dan sering digunakan ialah *Given Circumstances* dan *Magic If*.



## 1. *Given Circumstances* (Jika kamu mengalami...)

Stanislavski mengatakan, sebelum seorang aktor dapat mengembangkan perasaan dan tanggapan emosional untuk karakter tersebut, aktor harus menguasai fakta dan setiap keadaan (*circumstance*) kecil dalam lakon yang akan dimainkan. Stanislavski mengembangkan pertanyaan-pertanyaan berikut, yang dirancang untuk membantu aktor membayangkan keadaan karakter mereka, sehingga membawakan penampilan mereka yang lebih jujur.

### a. **Siapa saya?**

Aktor menentukan detail latar belakang karakter seperti nama, usia, lokasi, pendidikan, profesi, suka, tidak suka, dan sebagainya. Aktor disarankan untuk menuliskan semua yang karakter katakan tentang diri mereka sendiri dan apa yang orang lain katakan tentang karakter tersebut.

### b. **Di mana saya?**

Aktor tersebut mencatat atau menentukan lokasi yang tepat dari setiap adegan, bersama dengan perasaan karakter tentang lokasi tersebut.

### c. **Kapan?**

Aktor menentukan kapan situasi tersebut terjadi, abad, musim, waktu, dan seterusnya. Detail tentang waktu akan memberikan informasi kepada aktor tentang keadaan pikiran karakter saat itu.

### d. **Apa yang karakter inginkan?**

Merupakan pertanyaan yang ditanyakan aktor pada dirinya sendiri untuk menentukan tujuan karakter dalam adegan tersebut. Memahami tujuan karakter membantu aktor mewujudkan karakter tersebut secara aktif.

### e. **Mengapa karakter menginginkannya?**

Memahami mengapa karakter menginginkan apa yang mereka inginkan akan memberi aktor dorongan untuk mengejar tujuan mereka dalam adegan dan berkomitmen pada setiap tindakan mereka.

### f. **Bagaimana karakter mendapatkannya?**

Aktor menentukan 'rencana permainan' karakter dalam adegan untuk mencapai tujuan yang diinginkan karakter.

### g. **Apa yang perlu karakter atasi?**

Aktor menentukan hambatan apa yang karakter hadapi dalam adegan. Menentukan hambatan karakter akan membantu aktor tersebut menemukan taktik yang berguna untuk dicoba dalam adegan-adegan tersebut.



## 2. *Magic If* (Berandai-andai)

Stanislawski mendeskripsikan *Magic If* (Berandai-andai) sebagai kemampuan imajinasi untuk membayangkan keadaan karakter. Teknik ini membantu aktor untuk menempatkan diri pada posisi karakter. Pada teknik ini, aktor diminta untuk bertindak seolah-olah sang aktor berada dalam keadaan tersebut. Sehingga ketika sesuatu terjadi pada karakter dalam suatu lakon, aktor dapat memahami bagaimana tanggapan karakter karena aktor sudah memahami banyak hal mengenai dunia karakter yang dimainkannya.

Pertanyaan besar yang selalu digunakan dalam latihan pengembangan teknik ini adalah *What if?* (Bagaimana jika?); *What would you do IF you were in that situation* (Apa yang akan kamu lakukan JIKA kamu berada di situasi tersebut?).

Dengan memvisualisasikan situasi imajiner, dan kemudian memproyeksikan diri aktor ke dalamnya sebagai orang yang berbeda, aktor dapat menjalani seluruh pengalaman dan emosi yang tidak pernah tersedia bagi kita dalam kenyataan.

Jika sahabat guru tertarik untuk mempelajari Metode Stanislawski secara lebih mendalam, sahabat guru bisa membaca buku-buku Stanislawski yang berjudul "Persiapan Seorang Aktor" dan "Membangun Tokoh".

## Kegiatan 2

### Mengembangkan Karakter (Bagian 2)

#### 1. Tujuan Pembelajaran

- a. Indikator tujuan pembelajaran 1.3 melakukan imajinasi menggunakan stimulus.
- b. Indikator tujuan pembelajaran 1.4 membuat deskripsi dan catatan untuk tokoh yang diperankan.
- c. Indikator tujuan pembelajaran 3.1 mengomunikasikan ide lewat kegiatan imajinatif.
- d. Indikator tujuan pembelajaran 4.4 menirukan tokoh secara utuh lewat karakter, vokal, dan gestur.



### **Deskripsi singkat**

Kegiatan ini adalah lanjutan dari kegiatan 1 untuk peserta didik mengembangkan kemampuannya dalam menciptakan karakter. Pada kegiatan ini, menjadi karakternya dan berimajinasi seandainya karakternya harus masuk sekolah dan mengisi kartu pelajarnya sendiri dan memperkenalkan diri. Melalui kegiatan ini, siswa belajar berimajinasi dan mengenali karakter yang dikembangkannya, serta belajar memperagakan karakter tersebut sesuai dengan kepribadiannya.

## **2. Langkah-Langkah Kegiatan**

### **Persiapan Mengajar**

- a) Sahabat guru membaca instruksi pada kegiatan pengajaran dan mempraktikkan kegiatan terlebih dahulu sebelum memulai aktivitas.
- b) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran, di antaranya adalah sebagai berikut.
  - Lembar kegiatan “Profil Karakter” yang sudah dikerjakan peserta didik.
  - Lembar kegiatan “Evaluasi Diri”
  - Kursi
- c) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.

### **a. Kegiatan Pembukaan**

Buka kelas dengan rutinitas seperti biasanya. Setelah itu, jelaskan pada peserta didik bahwa kegiatan 2 ini merupakan kegiatan lanjutan dari kegiatan 1. Jangan lupa awali pembelajaran dengan berdo’a dan motivasi yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar.

Sahabat guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum masuk ke kegiatan inti. Bagikan lembar kegiatan profil karakter kepada peserta didik, kemudian ajak peserta didik untuk melakukan aktivitas berikut:



## Kenalan

1. Siapkan area yang cukup luas untuk seluruh peserta didik bisa berjalan-jalan dengan bebas. Minta peserta didik untuk berjalan dengan bebas di dalam area dengan menjadi karakter sesuai dengan profil karakternya. Cara berjalan, cara berbicara, watak, dan sifat yang dimainkan harus sesuai dengan yang ada pada profil karakter.



Gambar 3.5 Kenalan

2. Sambil berjalan-jalan, minta peserta didik untuk berkenalan satu sama lain secara acak dan mengusahakan untuk mendapatkan sebanyak-banyaknya kenalan selama 5 menit aktivitas. Saat berkenalan, masing-masing peserta didik hanya diperbolehkan melakukan interaksi berdua (tidak boleh lebih.)
3. Apabila semua peserta didik sedang berkenalan, peserta didik yang tidak mendapat pasangan untuk berkenalan harus terus berjalan mengelilingi area hingga ada peserta didik yang tersedia untuk diajak berkenalan.
4. Ingatkan peserta didik bahwa semua pertanyaan dijawab berdasarkan sudut pandang karakter yang diciptakannya, bukan berdasarkan kehidupan, pengalaman, atau kesukaan dan ketidaksukaan pribadi peserta didik.

Peserta didik dapat menanyakan berbagai macam hal kepada rekannya selagi tidak menyinggung hal-hal sensitif. Sahabat guru dapat membuat batasan apa yang boleh dan apa yang tidak boleh ditanyakan. Sahabat guru juga bisa menyiapkan beberapa pertanyaan untuk peserta didik yang kebingungan seperti berikut.



<i>Siapa namamu?</i>	<i>Apa hobimu?</i>
<i>Berapa umurmu?</i>	<i>Dimana kamu tinggal?</i>
<i>Hal apa yang kamu sukai?</i>	<i>Hal apa yang tidak kamu sukai?</i>

Setelah 5 menit, ajak peserta didik untuk duduk bersama dalam lingkaran, setelah itu sahabat guru bisa meminta 3 orang peserta didik untuk berbagi pengalamannya. Sahabat guru bisa bertanya berapa jumlah teman yang berhasil diwawancara, karakter apa yang menurutnya paling unik, dan lainnya. Setelah itu, rekan guru bisa melakukan refleksi sela-sela kegiatan.

Untuk aktivitas lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.

### Refleksi Sela-Sela Kegiatan

Contoh pertanyaan yang bisa diajukan ke peserta didik:

1. *Bagaimana pendapatmu saat harus berkenalan dengan berbagai karakter baru?*
2. *Hal apa yang paling sulit dilakukan saat menjadi karakter buatanmu?*
3. *Hal apa yang perlu kamu perbaiki agar karaktermu menjadi lebih baik?*

## b. Kegiatan Inti

### Kursi Panas

Pada kegiatan ini, peserta didik akan diminta maju ke depan kelas satu per satu dan berperan sebagai karakter sesuai dengan profil karakter yang dibuatnya. Setiap peserta didik diberi waktu 2 menit untuk duduk di kursi panas dan peserta didik lainnya yang menonton akan menginterogasi karakter yang sedang duduk di depan. Jika peserta didik terlalu banyak, sahabat guru bisa membagi



Gambar 3.6 Kursi Panas

peserta didik menjadi 3-4 kelompok, lalu peserta didik akan melakukan presentasinya di depan kelompoknya atau sahabat guru bisa membagi kegiatan ini dalam 2 jam pelajaran. Ingatkan peserta didik yang menduduki kursi panas untuk tetap dalam karakternya. Sahabat guru perlu memandu pertanyaan peserta didik ke arah yang konstruktif, bisa juga menyepakati batasan-batasan pertanyaan yang boleh dan tidak boleh ditanyakan. Sahabat guru juga perlu menjelaskan bahwa peserta didik akan diobservasi mulai dari saat berjalan ke kursi, hingga peserta didik berdiri dan melangkah dari kursi panas.

Selama aktivitas berlangsung, sahabat guru melakukan observasi dan asesmen formatif terhadap masing-masing peserta didik yang sudah tampil.

Untuk materi lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.

### c. Kegiatan Penutup

Setelah menyelesaikan materi esensial, ajak peserta didik duduk untuk mengevaluasi performa diri sendiri selama kegiatan. Sahabat guru bisa membagikan lembar kegiatan yang ada dan bisa memodifikasi pertanyaannya sesuai kebutuhan.

## 3. Materi Esensial

Pengembangan karakter adalah proses di mana seorang aktor mempelajari dan menghidupkan peran yang mereka mainkan. Ini melibatkan pemahaman tentang latar belakang, kepribadian, motivasi, dan emosi karakter. Mengembangkan karakter dalam pembelajaran seni teater adalah langkah penting yang membantu peserta didik memahami dan memainkan peran mereka dengan lebih mendalam. Setelah menyelesaikan profil karakter, ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan dan dilakukan peserta didik agar dapat mengembangkan karakter buatannya dengan baik:



1. Peserta didik perlu menggunakan imajinasi untuk membayangkan seperti apa karakter buatannya tersebut. Bagaimana mereka berjalan, berbicara, dan berinteraksi dengan orang lain.
2. Setelah membayangkan, dorong peserta didik untuk melatih gerakan tubuhnya sesuai dengan apa yang sudah dibayangkan. Peserta didik perlu memperhatikan cara berjalan, duduk, dan berdiri karakter tersebut. Contohnya, apakah karakter berjalan dengan percaya diri atau sedikit ragu-ragu.
3. Selain itu, peserta didik juga perlu melatih suara dengan melatih dialog dengan intonasi, penekanan, volume, dan pelafalan yang sudah dibayangkan. Contohnya, Apakah karakter berbicara dengan lembut, keras, cepat, atau pelan. Apakah karakter menggunakan logat daerah tertentu saat berbicara?
4. Untuk menambah referensi peserta didik, ajak peserta didik untuk mengobservasi orang-orang di sekitarnya untuk mendapatkan inspirasi bagaimana orang-orang berperilaku. Hal ini dapat memberikan pemahaman secara tidak langsung kepada peserta didik bahwa setiap orang memiliki keunikan masing-masing.

Sahabat guru juga perlu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, salah satunya dengan menyiapkan beragam metode pembelajaran untuk peserta didik. Misalnya, untuk peserta didik dengan gaya belajar visual, peserta didik bisa didukung dengan membuat sketsa karakter, hasil profil karakter dijadikan bentuk *mind map*, atau diberikan ilustrasi.

**Berikut beberapa ide aktivitas inklusif untuk membantu pengembangan karakter:**

1. **Cerita Berantai:** Peserta didik bergiliran menambahkan bagian cerita, memungkinkan kreativitas dan partisipasi semua orang.
2. **Role-Playing yang Fleksibel:** Buat skenario yang memungkinkan peserta didik memilih karakter dan berperan sesuai kenyamanan mereka.
3. **Improvisasi Kelompok:** Latihan improvisasi dalam kelompok kecil untuk mendukung interaksi sosial dan kerjasama.

**Drama Sensorik:** Gunakan berbagai alat bantu sensorik (lampu, suara, tekstur) untuk membantu peserta didik dengan kebutuhan sensorik.



## 4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Tabel 3.5 Nilai Profil Pelajar Pancasila Kegiatan 2

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Mandiri</b></p> <p><b>1. Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi</b></p> <p>Pelajar Pancasila yang mandiri senantiasa melakukan refleksi terhadap kondisi dirinya dan situasi yang dihadapi mencakup refleksi terhadap kondisi diri, baik kelebihan maupun keterbatasan dirinya, serta situasi dan tuntutan perkembangan yang dihadapi. Hal ini akan membuat ia mengenali dan menyadari kebutuhan pengembangan dirinya yang sesuai dengan perubahan dan perkembangan yang terjadi. Kesadaran tersebut akan membantunya untuk dapat menetapkan tujuan pengembangan diri yang sesuai dengan kondisi diri dan situasi yang dihadapi, memilih strategi yang sesuai, serta mengantisipasi tantangan dan hambatan yang mungkin terjadi.</p>	<p><b>Kegiatan Kenalan &amp; Kursi Panas</b></p> <p>Peserta didik bertindak sesuai dengan situasi yang dihadapinya dalam kegiatan.</p>
<p><b>Dimensi Bernalar Kritis</b></p> <p><b>2. Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri</b></p> <p>Pelajar Pancasila melakukan refleksi dan evaluasi terhadap pemikirannya sendiri (metakognisi) dan berpikir mengenai bagaimana jalannya proses berpikir tersebut sehingga ia sampai pada suatu simpulan. Ia menyadari proses berpikirnya beserta putusan yang pernah dihasilkannya, dan menyadari perkembangan serta keterbatasan daya pikirnya. Hal ini membuatnya menyadari bahwa ia dapat terus mengembangkan kapasitas dirinya melalui proses refleksi, usaha memperbaiki strategi, dan gigih dalam mengujicoba berbagai.</p>	<p><b>Refleksi</b></p> <p>Mengerti kelemahan dan kelebihan dari proses pembelajarannya dan hal-hal yang harus diperbaiki.</p>



## 5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif pada kegiatan ini berupa penilaian dari hasil observasi yang dilakukan oleh sahabat guru terkait dengan perkembangan peserta didik dalam menciptakan suatu karakter. Sahabat guru dapat memberikan angka 1-3 pada setiap indikator.

Tabel 3.6 Observasi Menciptakan Karakter

Nama peserta didik	Berbicara sesuai sifat karakter	Berjalan sesuai ciri-ciri karakter pada profil karakter	Menunjukkan sifat karakter dengan jelas	Mempertahankan karakter selama kegiatan berlangsung	Menunjukkan emosi karakter dengan jelas
Peserta didik 1					
Peserta didik 2					
Peserta didik 3					
Peserta didik 4					
Peserta didik 5					
Peserta didik 6					
Peserta didik 7					
Peserta didik 8					
Peserta didik 9					
Peserta didik 10					
dst...					

*Keterangan nilai:*

*1: indikator tidak terlihat atau belum sepenuhnya diterapkan oleh peserta didik*

*2: peserta didik menunjukkan indikator tersebut secara umum, meskipun belum konsisten*

*3: indikator tersebut sudah terlihat dengan konsisten pada peserta didik.*

*Sahabat guru bisa memodifikasi kriteria-kriteria penilaian yang ada di tabel contoh sesuai dengan kebutuhan.*



## Kegiatan 3

### Apa yang Akan Kamu Lakukan?

#### 1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- a. Indikator tujuan pembelajaran 1.3 melakukan imajinasi menggunakan stimulus.
- b. Indikator tujuan pembelajaran 2.4 menjelaskan berbagai emosi yang muncul dari sebuah penampilan.
- c. Indikator tujuan pembelajaran 3.1 mengomunikasikan ide lewat kegiatan imajinatif.

#### Deskripsi Singkat

Pada kegiatan 3, peserta didik akan memainkan karakter yang akan dikembangkannya dalam berbagai simulasi situasi yang diberikan oleh sahabat guru. Dengan terlibat sebagai pemain dan penonton, peserta didik dapat memperluas pemahamannya tentang pengaruh antara sifat dengan respon karakter saat sedang menghadapi berbagai situasi.

#### 2. Langkah-Langkah Kegiatan

##### Persiapan Mengajar

- a) Sahabat guru membaca instruksi pada kegiatan pengajaran dan mempraktikkan kegiatan terlebih dahulu sebelum memulai aktivitas.
- b) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran, di antaranya adalah sebagai berikut.
  - Lembar profil karakter yang sudah diisi oleh peserta didik.
  - Kartu situasi.
- c) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.
- d) Sahabat guru bisa menyiapkan presentasi untuk membantu dalam menyampaikan materi (bila perlu).



## a. Kegiatan Pembukaan

Buka kelas dengan rutinitas seperti biasanya. Sahabat guru bisa mengulas kembali pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya dengan memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik, atau minta 2-3 orang peserta didik untuk menceritakan kembali apa yang dilakukan dan dipelajari pada kegiatan sebelumnya. Setelah itu, ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan berikut:

### Bayangkan

1. Ajak peserta didik untuk berdiri di lingkaran. Sampaikan ke peserta didik bahwa sahabat guru akan memberikan situasi dan peserta didik harus berimajinasi dan merespon situasi tersebut dengan akting atau ekspresi yang sesuai dengan situasi. Kegiatan ini bisa dilakukan secara bersama-sama atau bergantian dan sahabat guru akan mengawali tiap situasi dengan kalimat "**Bayangkan jika...**".



Gambar 3.7 Bayangkan

2. Pada setiap situasi, beri waktu peserta didik untuk melakukan aksinya dan jika dirasa cukup, sahabat guru bisa melanjutkan ke situasi selanjutnya.
3. Ingatkan peserta didik bahwa peserta didik harus tetap dalam imajinasi dan situasinya sampai sahabat guru mengganti situasinya atau memberhentikan aktivitasnya.

### Ilustrasi

#### Situasi 1

Guru: "**Bayangkan jika... di depan mu ada seekor binatang buas.**"

Lalu anak-anak berakting atau berekspresi merespon situasi tersebut.

#### Situasi 2

Guru: "**Bayangkan jika... kamu melihat pemandangan alam**"

Dan seterusnya hingga dirasa cukup oleh guru.



Kartu situasi yang bisa digunakan:

Hilang kemampuan mendengar	Menang lomba lari	Kehilangan salah satu anggota tubuh
Melihat pemandangan alam	Bertemu tokoh idola	Mendapat kado ulang tahun
Ketinggalan kereta	Dapat nilai 100	Kehilangan uang

*Sahabat guru bisa membuat atau memodifikasi situasi sesuai dengan kebutuhan.*

### Refleksi Sela-Sela Kegiatan

Contoh pertanyaan yang bisa diajukan ke peserta didik:

1. *Bagaimana pendapatmu setelah menjalani aktivitas ini?*
2. *Apa yang mudah dan sulit dilakukan dalam aktivitas ini?*
3. *Menurutmu, bagaimana aktivitas ini dapat membantu mu untuk meningkatkan rasa empati?*

### b. Kegiatan Inti

Ingatkan peserta didik mengenai improvisasi yang dipelajari di kelas sebelumnya. Beritahu peserta didik, bahwa dalam kegiatan ini mereka akan berperan sebagai karakter yang mereka ciptakan di kegiatan 1 dan 2 (profil karakter). Selanjutnya, peserta didik membuat dialog secara instan dari situasi yang diberikan. Dialog tersebut harus sesuai dengan sifat karakter tersebut. Beritahu peserta didik bahwa karena sifat seorang karakter berbeda-beda, maka cara menanggapi situasi pun akan berbeda-beda.

Misalnya saat melihat temannya dirundung oleh orang lain, karakter yang memiliki sifat berani, pemarah, emosional, atau setia kawan mungkin akan membela temannya sambil melawan orang jahat tersebut. Sebaliknya, karakter yang cuek, tidak peduli, penakut, atau sabar mungkin akan mundur atau tidak mau membela temannya.



Bantu peserta didik untuk semakin memahami penjelasan di atas dengan memberikan pertanyaan simulasi seperti:

*Lihat kembali sifat karakter yang sudah kamu buat sebelumnya. Seandainya ada gempa bumi saat ini, apa yang akan kamu lakukan? Siapa yang berlari ketakutan? (minta peserta didik mengangkat tangannya jika merasa demikian). Mengapa? Siapa yang diam saja lalu menangis? Siapa yang tidak menangis dan menenangkan teman-temannya?*

Sahabat guru kemudian memberikan situasi imajinatif (bisa lihat pada kartu situasi) dan dibahas bersama-sama agar peserta didik memahami apa yang dimaksud sesuai ekspektasi sahabat guru terhadap situasi tersebut. Setelah itu, bagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok dan diacak untuk mendapatkan situasi imajinatif pada kartu situasi.

Berikan waktu 10-15 menit kepada peserta didik untuk berlatih dan mengatur skenario. Sahabat guru bisa fleksibel dalam memberikan waktu menyesuaikan dengan kondisi peserta didik. Jika dirasa kurang, kegiatan ini bisa dilanjutkan di jam pelajaran selanjutnya. Sahabat guru bisa berkeliling untuk membantu peserta didik bereaksi sesuai sifat yang ingin dilakukannya. Setelah waktu selesai, peserta didik menampilkan secara bergantian dan peserta didik lainnya memperhatikan lalu memberikan pendapat.

Untuk materi lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.

### c. Kegiatan Penutup

Setelah menyelesaikan kegiatan inti, ajak peserta didik untuk duduk dan mengulas pembelajaran hari ini dengan meminta peserta didik menjelaskan secara singkat tentang apa yang peserta didik mengerti dari konsep *Magic If* (Berandai-andai). Setelahnya, sahabat guru bisa memberi apresiasi terhadap pernyataan serta kerja keras peserta didik hari ini dan menutup kelas dengan rutinitas yang biasa dilakukan.



### 3. Materi Esensial

Manfaat mengenal konsep *Magic If* (Berandai-andai) adalah sebagai berikut.

1. Membantu peserta didik mengembangkan keterampilannya dalam berimajinasi.
2. Membantu peserta didik memahami berbagai perspektif orang lain dan meningkatkan kemampuan berempati.
3. Merangsang kreativitas peserta didik dengan memberi mereka kesempatan untuk berpikir di luar kotak dan menjelajahi berbagai kemungkinan dalam berperan.
4. Membantu peserta didik mengembangkan kesadaran diri tentang emosi, motivasi, dan respon terhadap situasi yang berbeda.
5. Peserta didik belajar bagaimana karakter bertindak dan merespon dalam situasi tertentu. Ini membantu peserta didik dalam membangun karakter yang kohesif dan autentik ketika mereka terlibat dalam produksi teater.

### 4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Tabel 3.7 Nilai Profil Pelajar Pancasila Kegiatan 3

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Mandiri</b></p> <p><b>1. Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi</b></p> <p>Pelajar Pancasila yang mandiri senantiasa melakukan refleksi terhadap kondisi dirinya dan situasi yang dihadapi mencakup refleksi terhadap kondisi diri, baik kelebihan maupun keterbatasan dirinya, serta situasi dan tuntutan perkembangan yang dihadapi. Hal ini akan membuat ia mengenali dan menyadari kebutuhan pengembangan dirinya yang sesuai dengan perubahan dan perkembangan yang terjadi. Kesadaran tersebut akan membantunya untuk dapat menetapkan tujuan pengembangan diri yang sesuai dengan kondisi diri dan situasi yang dihadapi, memilih strategi yang sesuai, serta mengantisipasi tantangan dan hambatan yang mungkin terjadi.</p>	<p><b>Kegiatan Bayangkan &amp; Materi Esensial</b></p> <p>Peserta didik bertindak sesuai dengan situasi yang dihadapinya dalam kegiatan.</p>



Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berahlak Mulia</b></p> <p><b>2. Akhlak kepada manusia</b></p> <p>Sebagai anggota masyarakat, Pelajar Pancasila menyadari bahwa semua manusia setara di hadapan Tuhan. Akhlak mulianya bukan hanya tercermin dalam rasa sayangnya pada diri sendiri tetapi juga dalam budi luhurnya pada sesama manusia. Dengan demikian ia mengutamakan persamaan dan kemanusiaan di atas perbedaan serta menghargai perbedaan yang ada dengan orang lain. Pelajar Pancasila mengidentifikasi persamaan dan menjadikannya sebagai pemersatu ketika ada perdebatan atau konflik. Ia juga mendengarkan dengan baik pendapat yang berbeda dari pendapatnya, menghargainya, dan menganalisisnya secara kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri. Pelajar Pancasila adalah pelajar yang moderat dalam beragama. Ia menghindari pemahaman keagamaan dan kepercayaan yang eksklusif dan ekstrim, sehingga ia menolak prasangka buruk, diskriminasi, intoleransi, dan kekerasan terhadap sesama manusia baik karena perbedaan ras, kepercayaan, maupun agama. Pelajar Pancasila bersusila, bertoleransi dan menghormati penganut agama dan kepercayaan lain. Ia menjaga kerukunan hidup sesama umat beragama, menghormati kebebasan menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing, tidak memberikan label negatif pada penganut agama dan kepercayaan lain dalam bentuk apapun, serta tidak memaksakan agama dan kepercayaannya kepada orang lain. Pelajar Pancasila juga senantiasa berempati, peduli, murah hati dan welas asih kepada orang lain, terutama mereka yang lemah atau tertindas. Dengan demikian, ia selalu berupaya aktif menolong orang-orang yang membutuhkan dan mencari solusi terbaik untuk mendukung keberlangsungan kehidupan mereka. Pelajar Pancasila juga senantiasa mengapresiasi kelebihan orang lain dan mendukung mereka dalam mengembangkan kelebihan itu.</p>	<p><b>Kegiatan Materi Esensial</b></p> <p>Peserta didik belajar berempati dan memahami keadaan karakter dengan memposisikan dirinya berada di situasi tertentu.</p>



## 5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif yang dilakukan pada akhir kegiatan berupa hasil observasi dari kegiatan pembelajaran untuk menilai kemampuan peserta didik. Sahabat guru bisa memakai tabel penilaian di bawah ini.

Tabel 3.8 Observasi Kemampuan

Mulai Berkembang	Berkembang	Sangat Berkembang
Belum mampu menggunakan imajinasinya untuk berperan sesuai dengan karakter buatannya	Mulai mampu menggunakan imajinasinya untuk berperan sesuai dengan karakter buatannya	Luwes memainkan imajinasinya untuk berperan sesuai dengan karakter buatannya
Belum menunjukkan kreativitasnya dalam menanggapi situasi yang diberikan, sesuai dengan sifat karakter buatannya	Mampu menunjukkan kreativitasnya dalam menanggapi sebagian besar situasi yang diberikan, sesuai dengan sifat karakter buatannya	Mampu menunjukkan kreativitasnya dalam menanggapi seluruh situasi yang diberikan, sesuai dengan sifat karakter buatannya

Sahabat guru bisa memodifikasi kriteria-kriteria penilaian yang ada di tabel contoh sesuai dengan kebutuhan

## Kegiatan 4

### Monolog Karakter-Ku (Bagian 1)

#### 1. Tujuan Pembelajaran

- Indikator tujuan pembelajaran 1.4 membuat deskripsi dan catatan untuk tokoh yang diperankan.
- Indikator tujuan pembelajaran 2.4 menjelaskan berbagai emosi yang muncul dari sebuah penampilan.
- Indikator tujuan pembelajaran 3.5 menunjukkan perilaku bertanggung jawab terhadap tugas dan perannya.



## Deskripsi Singkat

Pada kegiatan 4, peserta didik akan belajar mengenai apa itu monolog dan bagaimana menulis monolog sederhana. Keluaran dari kegiatan ini adalah naskah monolog singkat dan sederhana sebagai persiapan untuk penampilan monolog pada Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif) di akhir Bab 3.

## 2. Langkah-Langkah Kegiatan

### Persiapan Mengajar

- a) Sahabat guru membaca instruksi pada kegiatan pengajaran dan mempraktikkan kegiatan terlebih dahulu sebelum memulai aktivitas.
- b) Sahabat guru membaca bahan bacaan guru mengenai: "Monolog".
- c) Menyiapkan material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran, di antaranya adalah sebagai berikut.
  - Bahan bacaan peserta didik
  - Lembar profil karakter yang telah diisi peserta didik
  - Lembar kerja Monolog Karakterku
  - Laptop, proyektor, atau peralatan lainnya yang tersedia untuk menonton video penampilan monolog bersama.
- d) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.
- e) Sahabat guru bisa menyiapkan presentasi untuk membantu dalam menyampaikan materi (bila perlu).

### a. Kegiatan Pembukaan

1. Buka kelas dengan rutinitas seperti biasanya.
2. Jangan lupa untuk menanyakan kabar atau kondisi peserta didik sebelum memulai kelas.
3. Jelaskan pada peserta didik bahwa kegiatan ini nantinya akan belajar mengenai monolog.
4. Sahabat guru bisa mengajukan pertanyaan pemantik kepada peserta didik seperti "*Apa yang kamu ketahui tentang monolog?*", "*Apakah kamu pernah menonton atau membaca sebuah monolog?*". Sampaikan juga kepada peserta didik bahwa keluaran dari kegiatan ini adalah penampilan monolog yang akan ditampilkan untuk Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif).



5. Sebelum mulai menjelaskan tentang monolog, sahabat guru bisa mengajak peserta didik untuk kegiatan pemanasan yang sudah pernah dilakukan atau kegiatan baru yang bisa dilihat pada tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.

### Refleksi Sela-Sela Kegiatan

Setelah pemaparan dan sesi tanya jawab, ajak peserta didik untuk berefleksi tentang apa yang baru dipelajari tentang monolog. Contoh pertanyaan yang bisa diajukan ke peserta didik.

1. *Bagaimana pendapatmu tentang pertunjukan monolog tadi?*
2. *Hal apa yang membuatmu tertarik dengan monolog setelah menonton pertunjukan tadi?*
3. *Menurutmu, apa yang membuat sebuah monolog berhasil mengomunikasikan pesan atau emosi kepada penonton?*

### b. Kegiatan Inti

1. Sahabat guru bisa mulai menjelaskan mengenai monolog atau membagikan bahan bacaan untuk peserta didik agar membaca selama 10 menit.
2. Jika memungkinkan, setelah penjelasan atau membaca bahan bacaan, sahabat guru bisa mengajak peserta didik untuk menonton contoh pertunjukan monolog (tautan ada pada bahan bacaan guru) bersama dengan peserta didik agar dapat memiliki gambaran yang utuh terhadap monolog.
3. Setelahnya, sahabat guru bisa membuka sesi tanya jawab untuk peserta didik yang ingin bertanya.
4. Pada kegiatan ini, sahabat guru akan memandu para peserta didik untuk membuat monolog. Jelaskan bahwa peserta didik akan membuat monolog untuk karakter yang sudah mereka buat pada kegiatan 1.
5. Sebelum peserta didik mulai dengan lembar kerja, sahabat guru perlu menjelaskan unsur-unsur apa saja yang perlu peserta didik perhatikan dalam membuat monolog.



Gambar 3.8 Monolog Karakterku



6. Sahabat guru bisa menyiapkan presentasi untuk mempermudah penjelasan.
7. Setelah menjelaskan, sahabat guru bisa membuka sesi tanya jawab untuk peserta didik yang masih kebingungan.
8. Selanjutnya, sahabat guru perlu menyepakati batasan-batasan untuk penampilan monolog seperti durasi maksimal monolog dan hal apa saja yang tidak boleh dimasukkan ke dalam cerita (seperti unsur SARA, sensual, dan hal sensitif lainnya).
9. Bagikan lembar kerja kepada peserta didik dan lembar profil karakter yang telah dibuat, lalu berikan waktu peserta didik untuk bekerja secara mandiri. Ingatkan kepada peserta didik untuk tidak melupakan sifat-sifat dari karakter buatannya dan perlu memasukkan sifat karakter pada cerita yang akan dibuatnya.
10. Saat peserta didik bekerja mandiri, sahabat guru hanya perlu berkeliling sambil mengobservasi untuk catatan anekdot. Hal ini dilakukan untuk memastikan peserta didik mengerti apa yang dilakukannya, menjawab pertanyaan peserta didik, serta membantu peserta didik yang masih kesulitan untuk menuangkan idenya.
11. Jika pada satu jam pelajaran peserta didik belum selesai dengan monolognya, sahabat guru bisa melanjutkan kegiatan ini untuk fokus pada penyelesaian monolog. Sahabat guru juga bisa melanjutkan kegiatan ini untuk beberapa jam pelajaran/pertemuan ke depan jika dirasa perlu dengan melihat perkembangan peserta didik dalam menyelesaikan monolognya.

Untuk aktivitas lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.

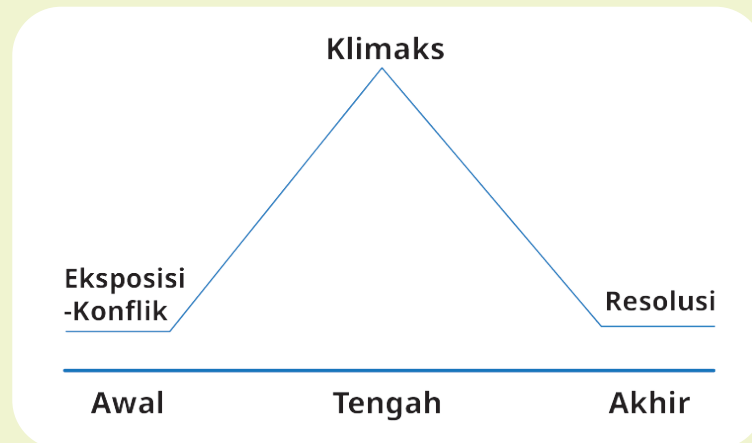
### **c. Kegiatan Penutup**

Setelah menyelesaikan materi esensial, ajak peserta didik untuk duduk bersama. Ajak peserta didik untuk relaksasi dan setelahnya ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan penutup favoritnya.



### 3. Materi Esensial

#### Unsur-unsur dalam Membuat Monolog



Gambar 3.9 Alur Naratif

- a. **Alur atau plot cerita:** Monolog biasanya merupakan pemikiran atau pengalaman internal karakter, tetapi memiliki plot atau alur cerita yang terstruktur untuk membantu peserta didik dalam mengorganisir pemikirannya dengan baik. Peserta didik dapat memikirkan awal, tengah, dan akhir monolog dengan jelas.



Berikut merupakan contoh monolog yang bisa diberikan kepada peserta didik.

# Pahlawan Sehari

Karya: Mutiara Fallahdani

*Kemarin aku merasa seperti seorang pahlawan sejati. Semuanya dimulai ketika teman baikku, Putra, terjebak di atas pohon mangga tinggi di halaman belakang rumahku. "Tolong... Dio, tolong aku!" teriaknya. Aku bergegas mencari sumber suaranya lalu melihat Putra sudah di atas pohon. "Putra kamu ngapain di atas situ?". Tau apa jawabnya? Dia bilang dia ingin mengambil mangga yang sedang matang di pohon ku. Padahal tidak perlu repot memanjat, karena sudah ada mangga yang siap di makan di meja makan, baru diambil bapakku tadi pagi.*

**Awal**  
**(Eksposisi-Konflik)**

*Sebenarnya, aku merasa tegang dan takut... Tapi aku tahu aku harus bertindak cepat. Aku lalu bergegas mengambil tangga dari gudang. Dengan hati-hati, aku mendekati pohon itu. Setiap langkah yang aku ambil terasa seperti tantangan besar. Namun, ketika aku melihat wajah ketakutan Putra, keberanianku tumbuh. Aku mencari cara untuk membantunya turun dengan aman, dan menuntunnya untuk menuruni tangga. Akhirnya, dengan perlahan tapi pasti, aku berhasil membawanya turun dari pohon tersebut.*

**Tengah**  
**(Klimaks)**

*Setelah Putra turun dengan selamat, aku merasa seperti seorang pahlawan! "Dio, terima kasih ya sudah menolong ku". Rasanya begitu hebat bisa membantu temanku dan aku jadi belajar bahwa keberanian datang dari dalam, dan aku merasa siap untuk menghadapi tantangan lainnya di masa depan.*

**Akhir**  
**(Resolusi)**



- b. Tema:** Peserta didik perlu menentukan tema cerita yang akan dibuatnya. Sahabat guru bisa menentukan beberapa pilihan tema untuk dijadikan opsi bagi para peserta didik. Beberapa tema yang bisa dijadikan opsi adalah sebagai berikut.
1. Keluarga
  2. Persahabatan
  3. Sekolah
  4. Cita-cita atau mimpi
  5. Pengalaman (bahagia/buruk)
- c. Emosi dan Ekspresi:** Monolog merupakan cara untuk mengekspresikan emosi karakter. Peserta didik harus mempertimbangkan bagaimana karakter merasa dalam situasi yang sedang dihadapinya dan bagaimana cara terbaik untuk mengungkapkan emosi tersebut melalui kata-kata. Minta peserta didik untuk mendeskripsikan emosi dan ekspresi apa saja yang muncul dalam cerita monolognya.
- d. Gaya bahasa:** Peserta didik perlu memilih gaya bahasa yang sesuai dengan karakter dan konteks monolog. Peserta didik bisa menggunakan kata-kata yang sederhana dan mudah dipahami, tetapi tetap memperlihatkan karakter dan emosi dengan jelas.

#### 4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Tabel 3.9 Nilai Profil Pancasila Kegiatan 4

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Kreatif</b></p> <p><b>1. Menghasilkan gagasan yang orisinal</b></p> <p>Pelajar yang kreatif menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal. Gagasan ini terbentuk dari yang paling sederhana seperti ekspresi pikiran dan/ atau perasaan sampai dengan gagasan yang kompleks. Perkembangan gagasan ini erat kaitannya dengan perasaan dan emosi, serta pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan oleh pelajar tersebut sepanjang hidupnya. Pelajar yang kreatif memiliki kemampuan berpikir kreatif, dengan mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal, melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda, menghubungkan gagasan-gagasan yang ada, mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan, dan memunculkan berbagai alternatif penyelesaian.</p>	<p><b>Materi Esensial</b></p> <p>Peserta didik menggunakan kreativitasnya untuk menulis monolog.</p>



Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Bernalar Kritis</b></p> <p><b>2. Menganalisis dan mengevaluasi penalaran.</b></p> <p>Pelajar Pancasila menggunakan nalarnya sesuai dengan kaidah sains dan logika dalam pengambilan keputusan dan tindakan dengan melakukan analisis serta evaluasi dari gagasan dan informasi yang ia dapatkan. Ia mampu menjelaskan alasan yang relevan dan akurat dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan. Akhirnya, ia dapat membuktikan penalarannya dengan berbagai argumen dalam mengambil suatu simpulan atau keputusan.</p>	<p><b>Materi Esensial</b></p> <p>Membuat monolog berdasarkan hasil analisa peserta didik terhadap profil karakter yang sudah dibuat.</p>

## 5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif pada kegiatan ini merupakan hasil pengamatan sahabat guru yang ditulis dalam catatan anekdot (contoh ada pada Bab 1 Kegiatan 1). Catatan anekdot ini dapat menjadi alat untuk mengukur perkembangan keterampilan peserta didik. Selain itu, catatan anekdot dapat memetakan mana peserta didik yang sudah baik dan mana peserta didik yang masih kesulitan dan perlu dukungan tambahan dari sahabat guru.



### Bahan Bacaan Guru

#### Monolog

##### Apa itu Monolog?

Monolog diambil dari bahasa Yunani yaitu *mono* yang artinya satu dan *logos* yang artinya ilmu. Menurut KBBI, monolog adalah pembicaraan yang dilakukan dengan diri sendiri. Dalam konteks teater, monolog merupakan adegan sandiwara dengan pelaku tunggal yang membawakan percakapan seorang diri. Monolog bisa terjadi dalam berbagai bentuk, mulai dari teater hingga acara televisi, dan bahkan dalam keseharian kita.



**Gambar 3.10** Karakter Ibu (Pementasan Rantau SGB FEUI)

Sumber: Mutiara Fallahdani



Cerita dalam monolog dapat mencakup karakter lain, tetapi tetap hanya satu orang yang memerankan dan penonton melihat adegan tersebut melalui sudut pandang karakter.

Monolog memiliki alur cerita yang jelas, yaitu bagian awal (konflik), tengah (klimaks) dan akhir (resolusi). Struktur ini membantu dalam mengarahkan perjalanan karakter dan memberikan kejelasan dalam pesan yang ingin disampaikan.

Penulis monolog dramatis yang paling terkenal sepanjang sejarah adalah William Shakespeare. Salah satu karya monolog Shakespeare yang paling terkenal adalah monolog tokoh Hamlet dari drama berjudul "Hamlet" yang dimulai dengan kata-kata "*To be or not to be, that is the question*" (Hidup atau mati, itulah pertanyaannya), monolog ini menjadi salah satu monolog paling terkenal dalam sejarah sastra.



**Gambar 3.11** William Shakespeare

Sumber: [Lassho.edu.vn](http://Lassho.edu.vn)

### Fungsi Monolog

- 1. Mengungkapkan Pikiran dan Perasaan:** Monolog memungkinkan karakter untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, atau konflik internal karakter kepada penonton. Ini memberikan wawasan yang dalam tentang karakter tersebut.
- 2. Memberikan Informasi:** Dalam drama atau teater, monolog sering digunakan untuk memberikan informasi kepada penonton tentang latar belakang cerita, karakter, atau konflik.
- 3. Menghibur atau Menginspirasi:** Monolog sering kali menghibur penonton dengan humor atau menyentuh hati dengan kata-kata yang kuat. Mereka juga bisa menjadi sumber inspirasi bagi orang-orang yang mendengarkannya.

### Tahapan membuat monolog

- 1. Pemilihan Tokoh atau Karakter:** Tentukan tokoh atau karakter yang akan disoroti dalam monolog. Pastikan karakter ini memiliki keunikan, kepribadian yang kuat, dan perasaan atau pikiran yang menarik untuk dieksplorasi.
- 2. Pemilihan Tema atau Topik:** Tentukan tema atau topik yang akan diungkapkan dalam monolog. Apakah itu tentang perjuangan seseorang, perasaan cinta, pertanyaan eksistensial, atau topik lainnya yang relevan dengan karakter dan cerita.



- 3. Pengembangan Karakter:** Lakukan riset tentang karakter yang telah dipilih, termasuk latar belakang, kepribadian, dan pengalaman hidup mereka. Hal ini akan membantu aktor memahami karakter dengan lebih baik dan menulis monolog yang konsisten dengan karakter tersebut.
- 4. Tentukan Struktur:** Tentukan struktur umum monolog, termasuk bagian awal (konflik), tengah (klimaks), dan akhir (resolusi).
- 5. Praktek Pembacaan:** Setelah selesai ditulis, praktikkan pembacaan monolog secara keras. Perhatikan intonasi, ekspresi, dan ritme pembicaraan untuk memastikan monolog terdengar alami dan menghangatkan.

#### Referensi Video pertunjukan Monolog



Lindan - Unjuk Kebolehan Drama Monolog - SDS Pupuk Kujang



Monolog Hari Guru - Al-Azhar Summarecon Serpong



Monolog Tangan Kecil Aini - SMAN 1 NGUNUT SMANUSA



## Kegiatan 5

### Monolog Karakter-Ku (Bagian 2)

#### 1. Tujuan Pembelajaran

- a. Indikator tujuan pembelajaran 1.7 mengatur dinamika suara dengan tepat sesuai interpretasi terhadap situasi.
- b. Indikator tujuan pembelajaran 4.4 menirukan tokoh secara utuh lewat karakter, vokal, dan gestur.
- c. Indikator tujuan pembelajaran 5.1 menampilkan dengan percaya diri dan antusias.
- d. Indikator tujuan pembelajaran 5.3 menghargai sebuah pertunjukan dengan menjadi penonton yang apresiatif dan kritis.
- e. Indikator tujuan pembelajaran 5.4 menampilkan pertunjukan sederhana dengan cerita berlatar pada minat peserta didik.

#### Deskripsi Singkat

Pada kegiatan 5, peserta didik akan mulai berlatih dengan monolognya sebagai persiapan untuk penampilan monolog pada Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif) di akhir Bab 3.

#### 2. Langkah-Langkah Kegiatan

##### Persiapan Mengajar

- a) Sahabat guru membaca instruksi pada kegiatan pengajaran dan mempraktikkan kegiatan terlebih dahulu sebelum memulai aktivitas.
- b) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran, di antaranya adalah sebagai berikut.
  - Lembar Monolog Karakterku yang sudah diisi peserta didik
- c) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.

##### a. Kegiatan Pembukaan

1. Buka kelas dengan kegiatan rutinitas seperti biasanya. Jangan lupa untuk menanyakan kabar atau kondisi peserta didik sebelum memulai kelas.
2. Berikan motivasi kepada peserta didik sebelum belajar.



3. Jelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan tersebut.
4. Jelaskan pada peserta didik bahwa pada kegiatan ini, peserta didik akan mulai berlatih untuk memainkan monolog yang sudah ditulisnya. Sampaikan pada peserta didik bahwa mereka harus menghafalkan monolognya.
5. Ajak peserta didik untuk melakukan pemanasan. Pemanasan dimulai dari area wajah, gerakkan otot-otot wajah dengan menggerakkan mulut, mata, hidung, pipi, dan dahi. Setelah area wajah, lakukan bagian tangan mulai dari menggoyangkan pergelangan tangan, lengan, hingga memutar pundak. Setelah tangan pindah ke area kaki mulai dari memutar pergelangan kaki, membuat gerakan menendang-nendang hingga menggerakkan seluruh bagian kaki.
6. Setelah selesai, lanjutkan dengan latihan olah suara mulai dari pernapasan hingga artikulasi yang telah diajarkan pada Bab 1 Kegiatan 3. Setelah itu, bagikan lembar Monolog Karakterku dan ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan berikut.

### 1 Kalimat Sulit



**Gambar 3.12** 1 Kalimat Sulit

- a) Minta peserta didik untuk berdiri membentuk lingkaran.
- b) Setelah itu, minta peserta didik untuk bersama-sama membaca naskah, lalu masing-masing peserta didik perlu mencari 1 kalimat yang sulit dilafalkan atau diucapkan dari monolognya. Saat sahabat guru memberi aba-aba, peserta didik harus mengucapkan kalimat tersebut secara berulang-ulang. Untuk putaran pertama, minta peserta didik untuk melafalkan kalimat tersebut dengan kecepatan normal dan tanpa emosi.



- c) Beritahu peserta didik bahwa sahabat guru akan menyebutkan 3 tingkat kecepatan untuk peserta didik melafalkan kalimat tersebut, yaitu: **lambat**, **normal**, dan **cepat**.
  - d) Sahabat guru bisa mulai kegiatan dari tingkat lambat, lalu naik ke normal, dan kemudian naik ke tingkat yang cepat.
  - e) Semua aba-aba ada di sahabat guru. Hanya sahabat guru yang bisa menentukan kapan kegiatan selesai.
7. Variasikan aktivitas dengan menambahkan instruksi seperti menambahkan emosi saat melafalkan kalimat tersebut atau minta siswa melakukannya sambil berjalan mengelilingi ruangan.
  8. Setelah kegiatan selesai, himbau peserta didik untuk mempraktikkan kegiatan ini di luar jam pelajaran sebagai latihan artikulasi dan olah vokal mereka.

#### Catatan:

*Contoh kalimat-kalimat sulit:*

1. *Raja berdaulat dari negeri terpencil mengutus utusan untuk mencari ramuan ajaib yang dapat menyembuhkan putrinya dari penyakit misterius yang mengancam nyawanya.*
2. *Di dalam gua gelap, bersembunyi seekor naga ganas yang menguasai kekuatan magis untuk mempertahankan harta karun kerajaan yang hilang.*

Untuk aktivitas pembukaan lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.



### Refleksi Sela-Sela Kegiatan

Setelah sesi pemanasan, ajak peserta didik untuk berefleksi. Contoh pertanyaan yang bisa diajukan ke peserta didik:

1. *Bagaimana pendapatmu ketika harus mengulang-ulang kalimat sulit tersebut dengan berbagai tingkat kecepatan?*
2. *Bagaimana pengalaman ini dapat membantu kamu dalam meningkatkan kemampuan artikulasi dan olah vokal?*
3. *Apakah kamu merasa lebih percaya diri dalam menghadapi kalimat sulit setelah menjalani kegiatan ini?*

### b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini, sahabat guru akan memandu para peserta didik untuk berlatih monolog yang sudah dibuat. Jelaskan bahwa peserta didik akan fokus berlatih dan akan diberikan daftar periksa sebagai acuan untuk berlatih. Sahabat guru bisa membagi peserta didik dalam kelompok kecil yang berisi 2-3 orang. Tujuannya agar saat berlatih, peserta didik bisa mendapat masukan dari teman



Gambar 3.13 Berlatih Monolog

sejawatnya dan membantu peserta didik lain untuk mengetahui bagian-bagian mana saja yang harus diperbaiki. Minta peserta didik untuk berlatih bergantian, selanjutnya peserta didik yang memperhatikan harus berikan masukan yang konstruktif untuk temannya yang sedang berlatih. Peserta didik bebas menentukan berapa kali masing-masing akan melakukan latihan selama durasi yang disediakan oleh sahabat guru. Sahabat guru juga perlu mengingatkan peserta didik untuk mengaplikasikan metode Stanislavski yang sudah dipelajari ke dalam akting mereka agar peserta didik dapat memainkan peran sesuai dengan sifat dan emosi dari karakter yang dibawakan.



Saat peserta didik fokus berlatih, sahabat guru bisa melakukan observasi dan membuat catatan anekdot untuk tiap peserta didik. Sahabat guru juga bisa memberi saran langsung kepada peserta didik jika dirasa perlu. Setelah waktu habis, minta peserta didik untuk mengumpulkan daftar periksanya dan cek hasil dari tiap daftar periksa. Jika 2 jam pelajaran dirasa kurang, sahabat guru bisa melanjutkan kegiatan ini di jam pelajaran selanjutnya sesuai kebutuhan. Ingatkan juga kepada peserta didik untuk Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

### c. Kegiatan Penutup

Setelah menyelesaikan materi esensial, ajak peserta didik untuk duduk bersama. Ajak peserta didik untuk relaksasi dengan melakukan kegiatan berikut:

**Melepaskan Energi**



**Gambar 3.14** Melepaskan Energi

Sahabat guru dan peserta didik berada dalam lingkaran. Peserta didik menutup mata dan mengistirahatkan badannya. Sahabat guru akan membimbing peserta didik untuk mengatur nafas dan minta peserta didik untuk memikirkan satu kata yang menggambarkan perasaan mereka terhadap pembelajaran di kelas hari itu. Saat menghembuskan nafas, peserta didik bersama-sama meneriakkan kata tersebut. Kegiatan ini bisa dilakukan berdiri maupun duduk.

Untuk aktivitas lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya



### 3. Materi Esensial

#### Persiapan Menuju Penampilan

Untuk mempersiapkan peserta didik dalam penampilan monolog, sahabat guru perlu menyediakan waktu latihan yang cukup untuk peserta didik berlatih. Ajak peserta didik untuk berdiskusi menentukan banyaknya jumlah latihan yang akan mereka lakukan. Sediakan waktu individu dan waktu latihan bersama seluruh kelas agar peserta didik dapat saling belajar dan memberikan umpan balik. Jika ada kesempatan, sahabat guru bisa memanggil praktisi untuk datang ke sekolah dan berbagi ilmu mengenai monolog kepada peserta didik secara langsung.

Selain itu, dukungan dari keluarga merupakan hal yang penting. Sahabat guru perlu berkomunikasi kepada orangtua atau wali untuk mendukung peserta didik dalam proses persiapan penampilan monolog seperti saat berlatih di rumah, menyiapkan properti (jika diperlukan) kostum dan lainnya. Minta orangtua atau wali untuk memberikan umpan balik yang positif dan konstruktif selama proses latihan peserta didik

### 4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Tabel 3.10 Nilai Profil Pancasila Kegiatan 5

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Kreatif</b></p> <p><b>1. Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal</b></p> <p>Pelajar yang kreatif menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal berupa representasi kompleks, gambar, desain, penampilan, luaran digital, realitas virtual, dan lain sebagainya. Ia menghasilkan karya dan melakukan tindakan didorong oleh minat dan kesukaannya pada suatu hal, emosi yang ia rasakan, sampai dengan mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, pelajar yang kreatif cenderung berani mengambil risiko dalam menghasilkan karya dan tindakan.</p>	<p><b>Materi Esensial</b></p> <p>Peserta didik menginterpretasikan karakter dan menyajikan monolog dengan cara yang unik dan orisinal.</p>



Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Mandiri</b></p> <p><b>2. Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi</b></p> <p>Pelajar Pancasila yang mandiri senantiasa melakukan refleksi terhadap kondisi dirinya dan situasi yang dihadapi mencakup refleksi terhadap kondisi diri, baik kelebihan maupun keterbatasan dirinya, serta situasi dan tuntutan perkembangan yang dihadapi. Hal ini akan membuat ia mengenali dan menyadari kebutuhan pengembangan dirinya yang sesuai dengan perubahan dan perkembangan yang terjadi. Kesadaran tersebut akan membantunya untuk dapat menetapkan tujuan pengembangan diri yang sesuai dengan kondisi diri dan situasi yang dihadapi, memilih strategi yang sesuai, serta mengantisipasi tantangan dan hambatan yang mungkin terjadi.</p>	<p><b>Materi Esensial</b></p> <p>Peserta didik bertindak sesuai dengan situasi yang dihadapinya dalam kegiatan.</p>

## 5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif pada kegiatan ini merupakan hasil pengamatan sahabat guru yang ditulis dalam catatan anekdot (contoh ada pada Bab 1 Kegiatan 1). Catatan anekdot ini bisa menjadi alat untuk mengukur kesiapan peserta didik dalam persiapan penampilan monolognya serta memetakan mana peserta didik yang sudah baik dan mana peserta didik yang masih kesulitan dan perlu dukungan tambahan dari sahabat guru.

### C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

#### 1. Persiapan Asesmen

Agar kegiatan asesmen penampilan “Monolog Karakterku” dapat berjalan dengan baik, sahabat guru perlu melakukan berbagai persiapan berikut.

- a) Siapkan panggung di dalam kelas atau di aula sekolah. Jika terdapat keterbatasan ruang sehingga tidak memungkinkan untuk membuat panggung, sahabat guru bisa membuat panggung imajiner dan memberi tanda untuk batas-batas panggung pada area tersebut.



- b) Jika masih ada cukup ruang, siapkanlah area belakang panggung (*backstage*) sebagai ruang tunggu dan ganti para peserta didik yang akan tampil.
- c) Undanglah orangtua para penampil untuk hadir menjadi penonton sebagai bentuk apresiasi terhadap kerja keras para penampil.
- d) Buatlah nomor urut penampilan untuk setiap kelompok. Jika peserta didik terlalu banyak dan durasi yang tersedia terbatas, sahabat guru bisa membagi penampilan ke jam pelajaran atau pertemuan selanjutnya jika perlu.
- e) Siapkan Lembar Evaluasi yang sahabat guru perlu bagikan kepada peserta didik yang belum mendapat giliran tampil untuk menilai peserta didik lain. Peserta didik yang belum tampil akan mendapat tugas untuk mengevaluasi 2 orang temannya yang tampil. Sahabat guru bisa menentukan dari awal tiap peserta didik yang tidak tampil akan mengevaluasi siapa saja.
- f) Siapkan peralatan dokumentasi (bisa menggunakan *handphone*) untuk mendokumentasikan penampilan peserta didik.
- g) Sebelum memulai penampilan, ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan prapentas seperti latihan pernapasan, latihan artikulasi, dan pemanasan selama 10 menit. Ini membantu peserta didik agar bisa lebih rileks sebelum tampil.
- h) Atur peserta didik yang belum mendapat giliran tampil untuk duduk rapi dan bagikan lembar evaluasi.
- i) Sampaikan beberapa peraturan yang perlu ditaati oleh penonton seperti pada uji kompetensi sebelumnya.

## 2. Melakukan Asesmen

Lakukan penampilan secara berurutan mulai dari urutan pertama hingga terakhir. Sahabat guru bisa memberikan jeda 1-2 menit untuk setiap peserta didik mempersiapkan diri di atas panggung sebelum memulai penampilannya. Pada setiap akhir penampilan, minta peserta didik yang menonton untuk mengisi lembar evaluasi sambil menunggu giliran peserta didik lainnya akan tampil. Setelah semua peserta didik selesai, kumpulkan lembar evaluasinya. Setelahnya, ajak peserta didik untuk berkumpul bersama dan beri kesempatan untuk peserta didik saling memberikan apresiasi dan pendapat tentang penampilan masing-masing peserta didik. Sahabat guru bisa membantu dengan pertanyaan seperti,



*“Apa yang bisa kamu pelajari dari penampilan temanmu?”, “Apakah kamu bisa menyebutkan satu hal yang temanmu lakukan dengan baik dalam penampilannya?”, “Apakah ada aspek dari penampilan temanmu yang kamu kira bisa menjadi inspirasi untuk penampilanmu di masa depan?”, dsb.*

Sahabat guru melakukan evaluasi dan apresiasi secara umum terhadap seluruh penampilan. Di lain hari, siapkanlah waktu untuk menonton hasil dokumentasi pertunjukannya dan melakukan refleksi bersama.

### 3. Penilaian

Pada uji kompetensi bab ini, penilaian peserta didik terbagi menjadi 2 kategori yaitu penilaian keterampilan dan penilaian sikap. Terdapat 3 rentang predikat di masing-masing kategori, yaitu sebagai berikut.

- a. Nilai <60 : Mulai Berkembang
- b. Nilai 61-80 : Berkembang
- c. Nilai 81-100 : Sangat Berkembang

#### a. Rubrik Penilaian Keterampilan

Tabel 3.11 Rubrik Penilaian Keterampilan

Tujuan Pembelajaran	Mulai Berkembang (<60)	Berkembang (61-80)	Sangat Berkembang (81-100)
Berimajinasi menggunakan stimulus.	Peserta didik masih kesulitan untuk berimajinasi.	Peserta didik mulai bisa berimajinasi sesuai dengan stimulus yang diberikan.	Peserta didik bisa berimajinasi dengan maksimal sesuai dengan stimulus yang diberikan.
Membuat deskripsi dan catatan untuk tokoh yang diperankan.	Peserta didik masih kesulitan untuk mendeskripsikan tokoh yang diperankan.	Peserta didik mulai bisa membuat deskripsi dan catatan tentang tokohnya dengan bantuan guru.	Peserta didik bisa membuat deskripsi dan catatan tentang tokohnya secara detail.



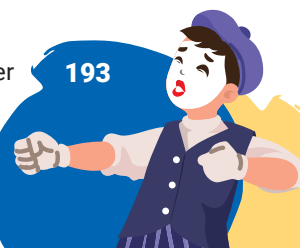
Tujuan Pembelajaran	Mulai Berkembang (<60)	Berkembang (61-80)	Sangat Berkembang (81-100)
Menjelaskan berbagai emosi yang muncul dari sebuah penampilan.	Peserta didik kesulitan untuk menjelaskan emosi dari karakter/tokoh yang ditampilkannya.	Peserta didik bisa menjelaskan sebagian besar emosi dari karakter/tokoh yang ditampilkannya.	Peserta didik bisa menjelaskan seluruh emosi dari karakter/tokoh yang ditampilkannya.
Mengkomunikasikan ide lewat kegiatan imajinatif.	Peserta didik kesulitan untuk mengomunikasikan idenya.	Peserta didik mulai bisa mengomunikasikan beberapa ide dengan bantuan.	Peserta didik bisa mengomunikasikan seluruh ide secara mandiri.
Menirukan tokoh secara utuh lewat karakter, vokal, dan gestur.	Peserta didik kesulitan untuk memerankan tokoh secara utuh dengan karakter, vokal, dan gestur yang sesuai.	Peserta didik bisa memerankan tokoh secara utuh walaupun belum luwes.	Peserta didik bisa memerankan tokoh secara utuh dan luwes dengan karakter, vokal, dan gestur yang sesuai.
Mengatur dinamika suara dengan tepat sesuai interpretasi terhadap situasi.	Peserta didik kesulitan untuk mengatur dinamika suara yang tepat sesuai interpretasi.	Peserta didik mulai bisa untuk mengatur dinamika suara yang tepat sesuai interpretasi, emosi, dan sifat karakter yang diperankan.	Peserta didik bisa mengatur dinamika suara yang tepat sesuai interpretasi, emosi, dan sifat karakter serta memaksimalkan keterampilannya dalam penampilan.
Menampilkan pertunjukan sederhana dengan cerita berlatar pada minat peserta didik.	Peserta didik terlihat kesulitan dalam menampilkan pertunjukan sederhana.	Peserta didik bisa menampilkan pertunjukan sederhana dengan cerita yang dibuatnya sendiri.	Peserta didik bisa menampilkan pertunjukan dan memperlihatkan antusias serta minatnya dalam cerita tersebut.



## b. Rubrik Penilaian Sikap

Tabel 3.12 Rubrik Penilaian Sikap

Tujuan Pembelajaran	Mulai Berkembang (<60)	Berkembang (61-80)	Sangat Berkembang (81-100)
Tampil dengan percaya diri dan antusias.	Peserta didik mulai merancang pertunjukan dengan bantuan guru.	Peserta didik merancang pertunjukan dengan sedikit bantuan guru.	Peserta didik bisa merancang pertunjukan secara mandiri.
Menunjukkan perilaku bertanggung jawab terhadap tugas dan perannya.	Peserta didik belum menunjukkan sikap bertanggung jawab dan cenderung mengabaikan tugasnya.	Peserta didik mulai menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam pengawasan guru.	Peserta didik menunjukkan sikap bertanggung jawab secara mandiri dan memiliki inisiatif dalam menjalankan tugas.
Menghargai sebuah pertunjukan dengan menjadi penonton yang apresiatif dan kritis.	Peserta didik belum menunjukkan sikap kritis dan apresiatif saat menjadi penonton.	Peserta didik mulai menunjukkan sikap kritis dan apresiatif walaupun dengan arahan guru.	Peserta didik bisa menunjukkan sikap kritis dan apresiatif secara mandiri saat menjadi penonton.



**D. Refleksi**

**Refleksi Guru**

Bagaimana kesan dan perasaan sahabat guru terhadap pembelajaran di bab ini?

.....  
.....  
.....  
.....

Apa yang berhasil dan apa yang masih perlu ditingkatkan dari pembelajaran sahabat guru?

.....  
.....  
.....  
.....

Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?

.....  
.....  
.....  
.....

Bagaimana peserta didik mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

.....  
.....  
.....  
.....



## Refleksi Peserta Didik

Bagaimana perasaanmu saat tampil di atas panggung dan menampilkan monolog buatanmu?

.....  
.....  
.....  
.....

Menurutmu, apa yang sudah baik dari pembelajaranmu?

.....  
.....  
.....  
.....

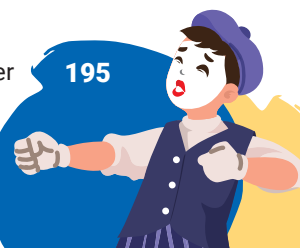
Bagian mana dari pembelajaranmu yang perlu ditingkatkan?

.....  
.....  
.....  
.....

Pengalaman apa yang kamu dapat dari pembelajaran ini yang bisa kamu terapkan di pembelajaran selanjutnya?

.....  
.....  
.....  
.....

*Sahabat guru bisa memodifikasi pertanyaan refleksi yang ada di tabel sesuai dengan kebutuhan.*



## Mengenal Metode Stanislavski

### Apa itu Metode Stanislavski?

Metode Stanislavski adalah metode bagi para aktor untuk membuat peran mereka terasa hidup dan nyata di atas panggung. Ini bukan hanya tentang berbicara dan bergerak, tapi tentang menjadi karakter yang mereka mainkan. Beberapa bagian penting dari metode ini adalah *Magic If* dan *Given Circumstances*.

### Siapa itu Stanislavski?

Konstantin Stanislavski merupakan seorang praktisi teater, sutradara, dan pengajar teater berasal dari Rusia yang lahir pada tahun 1863. Kecintaannya terhadap dunia seni peran mendorongnya untuk menciptakan "Metode Stanislavski". Stanislavski percaya bahwa aktor harus memahami karakter mereka secara menyeluruh, termasuk latar belakang, motivasi, dan perasaan. Karya dan kontribusinya telah memengaruhi banyak aktor dan teater di seluruh dunia, menjadikannya salah satu tokoh paling berpengaruh dalam sejarah teater.

Beberapa teknik yang dicetuskan Stanislavski dan sering digunakan ialah *Magic If* dan *Given Circumstances*.

#### 1. *Magic If* (Berandai-andai)

*Magic If* mengajarkan kita untuk membayangkan apa yang akan kita lakukan jika kita benar-benar berada dalam situasi yang sama dengan karakter kita. Ini membantu kita mengerti perasaan dan tindakan karakter tersebut.



**Gambar 3.15** Stanislavski

Sumber: APIC—Hulton Archive/Getty Images



Contoh:

*"Bayangkan kamu bermain sebagai seorang pelayan di sebuah rumah besar. Karaktermu dalam cerita sedang marah karena bosmu memarahi di depan tamu-tamu. Bagaimana perasaanmu? Apa yang akan kamu lakukan jika kamu benar-benar berada di situasi seperti itu?"*

## **2. Given Circumstances (Jika kamu mengalami...)**

Kondisi yang diberikan adalah semua informasi tentang karakter dan situasi yang diberikan kepada aktor. Ini bisa berupa detail seperti usia, latar belakang, atau emosi karakter. Dengan mengetahui semua ini, aktor dapat lebih memahami karakter yang mereka mainkan dan bagaimana cara mereka harus bertindak. Stanislavski mengembangkan pertanyaan-pertanyaan berikut, yang dirancang untuk membantu aktor membayangkan keadaan karakter mereka, sehingga membawakan penampilan mereka yang lebih jujur.

### **a. Siapa aku?**

Aktor perlu menentukan detail latar belakang karakter seperti nama, usia, lokasi, pendidikan, profesi, suka, tidak suka, dan sebagainya. Aktor disarankan untuk menuliskan semua yang karakter katakan tentang diri mereka sendiri dan apa yang orang lain katakan tentang karakter tersebut.

### **b. Di mana aku?**

Aktor tersebut mencatat atau menentukan lokasi yang tepat dari setiap adegan, bersama dengan perasaan karakter tentang lokasi tersebut.

### **c. Kapan?**

Aktor menentukan kapan situasi tersebut terjadi, abad, musim, waktu, dan seterusnya. Detail tentang waktu akan memberikan informasi kepada aktor tentang keadaan pikiran karakter saat itu.

### **d. Apa yang karakter inginkan?**

Merupakan pertanyaan yang ditanyakan aktor pada dirinya sendiri untuk menentukan tujuan karakter dalam adegan tersebut. Memahami tujuan karakter membantu aktor mewujudkan karakter tersebut secara aktif.



### e. Mengapa karakter menginginkannya?

Memahami mengapa karakter menginginkan apa yang mereka inginkan akan memberi aktor dorongan untuk mengejar tujuan mereka dalam adegan dan berkomitmen pada setiap tindakan mereka.

### f. Bagaimana karakter mendapatkannya?

Aktor menentukan 'rencana permainan' karakter dalam adegan untuk mencapai tujuan yang diinginkan karakter.

### g. Apa yang perlu karakter atasi?

Aktor menentukan hambatan apa yang karakter hadapi dalam adegan. Menentukan hambatan karakter akan membantu aktor tersebut menemukan taktik yang berguna untuk dicoba dalam adegan-adegan tersebut.

## Monolog

### Apa itu Monolog?

Menurut KBBI, monolog adalah pembicaraan yang dilakukan dengan diri sendiri. Dalam konteks teater, monolog merupakan adegan sandiwaranya dengan pelaku tunggal yang membawakan percakapan seorang diri. Monolog bisa terjadi dalam berbagai bentuk, mulai dari teater hingga acara televisi, dan bahkan dalam keseharian kita.

Monolog memiliki alur cerita yang jelas, yaitu bagian awal (konflik), tengah (klimaks) dan akhir (resolusi). Struktur ini membantu dalam mengarahkan perjalanan karakter dan memberikan kejelasan dalam pesan yang ingin disampaikan.



**Gambar 3.16** Karakter Ibu (Pementasan Rantau SGB FEUI)

*Sumber: Mutiara Fallahdani*



## Fungsi Monolog

1. **Mengungkapkan Pikiran dan Perasaan:** Monolog memungkinkan karakter untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, atau konflik internal mereka kepada penonton. Ini memberikan wawasan yang dalam tentang karakter tersebut.
2. **Memberikan Informasi:** Dalam drama atau teater, monolog sering digunakan untuk memberikan informasi kepada penonton tentang latar belakang cerita, karakter, atau konflik.
3. **Menghibur atau Menginspirasi:** Monolog sering kali menghibur penonton dengan humor atau menyentuh hati dengan kata-kata yang kuat. Mereka juga bisa menjadi sumber inspirasi bagi orang-orang yang mendengarkannya.

Dengan belajar tentang monolog, kita bisa lebih menikmati dan memahami berbagai jenis karya seni teater.

## F. Lembar Kegiatan Peserta Didik

Lembar kegiatan peserta didik untuk bab 3 dapat diakses pada tautan berikut ini.

<https://buku.kemdikbud.go.id/s/LKPDT5>





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2024  
Panduan Guru Seni Teater  
untuk SD/MI Kelas V (Edisi Revisi)  
Penulis: Mutiara Fallahdani, Elia Yovan Chandra  
ISBN: 978-623-388-154-8 (jil.5 PDF)

**Panduan  
Khusus**

**Bab  
IV**

# Mengadaptasi Cerita

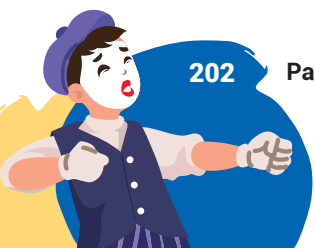


## 1. Tujuan Pembelajaran

- a. Tujuan pembelajaran 1.5 menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menunjang perannya.
- b. Tujuan pembelajaran 1.7 mengatur dinamika suara dengan tepat sesuai interpretasi terhadap situasi.
- c. Tujuan pembelajaran 2.3 mengapresiasi kinerja kelompok dan individu.
- d. Tujuan pembelajaran 3.2 memahami blocking dan penerapannya di berbagai situasi di atas panggung.
- e. Tujuan pembelajaran 3.3 menunjukkan keterlibatan sepanjang proses pembelajaran.
- f. Tujuan pembelajaran 3.4 menggunakan properti dengan memanfaatkan alat dan bahan yang ada di sekitar.
- g. Tujuan pembelajaran 4.5 menuliskan dialog-dialog yang responsif terhadap situasi di dalam cerita.
- h. Tujuan pembelajaran 4.6 merancang pertunjukan sederhana secara mandiri.
- i. Tujuan pembelajaran 5.2 menerapkan sikap kolaboratif dengan tim.
- j. Tujuan pembelajaran 5.4 menampilkan pertunjukan sederhana dengan cerita berlatar pada minat peserta didik.
- k. Tujuan pembelajaran 5.5 menampilkan pertunjukan secara mandiri.

## 2. Pokok Materi

- a. Mengadaptasi cerita
- b. Membuat dialog
- c. *Blocking*
- d. Membuat properti
- e. Keterampilan kolaborasi



### 3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain di Mata Pelajaran/Bidang yang Sama

- Bahasa Indonesia:** Peserta didik menggunakan pemahamannya tentang struktur teks narasi dan teks drama untuk mengadaptasi cerita rakyat menjadi naskah pementasan, serta mengembangkan kemampuan berbicara ekspresif saat membawakan dialog di atas panggung.
- Pendidikan Kewarganegaraan:** Melalui proses adaptasi dan pementasan, peserta didik dapat belajar tentang beragam budaya dan memahami keanekaragaman budaya yang ada di masyarakat sekitar.

### 4. Peta Konsep



### 5. Alokasi Waktu

Total per Bab: 28 jam pelajaran (termasuk dengan uji kompetensi)

1 kegiatan = 3 jam pelajaran (khusus kegiatan 4 dan 5, bisa dipanjangkan hingga 8 jam pelajaran menyesuaikan dengan kondisi di kelas)



## 6. Apersepsi

Pada Bab 3, peserta didik telah mendapat pembelajaran tentang dasar-dasar keterampilan teater dan kemampuan untuk menjadi karakter. Di Bab 4, peserta didik akan memperdalam dan menerapkan keterampilan yang telah dimiliki dalam proses kreatif yang lebih luas untuk mengadaptasi cerita rakyat menjadi pertunjukan teater sederhana yang menarik dan bermakna.

Pada Kegiatan 1, peserta didik akan secara mandiri memilih cerita rakyat dari daerah tempat tinggalnya dan membuat cerita adaptasi dari cerita rakyat yang telah dipilih. Pada Kegiatan 2 dan 3, peserta didik akan memperdalam proses pembuatan cerita adaptasi dengan berfokus pada penyusunan dialog dan pembuatan properti yang dibuat atau diambil dari bahan-bahan dari lingkungan sekitarnya. Keterampilan berimajinasi dan kemampuan untuk menjadi karakter, yang diajarkan dalam Bab 3, sangat diperlukan pada kegiatan ini. Selain itu, peserta didik akan mencoba untuk menghidupkan cerita rakyat dalam bentuk pertunjukan teater.

Pada kegiatan 4 dan 5, peserta didik akan berlatih untuk menggunakan keterampilan berbicara dan berakting yang sudah dipelajari dari bab-bab sebelumnya untuk memerankan karakter dalam cerita adaptasinya. Peserta didik juga akan menggunakan kreativitas dan keterampilan berkolaborasi untuk menyesuaikan properti, membuat *blocking*, dan melakukan latihan-latihan yang diperlukan untuk pertunjukan akhir.

Keluaran akhir dari bab ini (Uji Kompetensi) adalah sebuah pertunjukan teater singkat dan sederhana dari adaptasi cerita rakyat yang telah dibuat oleh peserta didik. Selain itu, pada Bab 4 ini diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berteater peserta didik, serta dapat mempersiapkan peserta didik untuk mempelajari seni teater di jenjang yang lebih tinggi.

## 7. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran pada Bab 4 merupakan kuesioner untuk mengidentifikasi tingkat minat peserta didik terhadap seni teater. Dengan mengetahui minat peserta didik, sahabat guru dapat menyesuaikan strategi & pendekatan pembelajarannya untuk lebih menarik dan relevan bagi peserta didik. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner juga dirancang untuk mendapatkan informasi tentang pengalaman siswa dalam teater, baik itu sebagai penonton maupun sebagai bagian dari pertunjukan.



Sahabat guru bisa membuat kuesioner melalui *Google Form* ataupun diketik secara manual. Berikut beberapa pertanyaan yang bisa dimasukkan ke dalam kuesioner.

- a. Apa yang membuatmu tertarik untuk belajar lebih lanjut tentang teater?
- b. Ceritakan secara singkat, bagaimana pengalamanmu berpartisipasi dalam pertunjukan teater?
- c. Apakah kamu lebih suka menjadi bagian dari kru balik layar atau menjadi bagian dari pemeran dalam sebuah pertunjukan teater? Mengapa?
- d. Apakah kamu memiliki ketakutan atau kekhawatiran tertentu saat tampil di depan orang banyak? Bagaimana kamu mengatasi ketakutan tersebut?
- e. Apa yang kamu ingin pelajari dari kelas teater ini?

Sahabat guru bisa memodifikasi atau menambahkan pertanyaan kuesioner sesuai kebutuhan.

## B. Kegiatan Pembelajaran

### Kegiatan 1

#### Mengadaptasi Cerita Rakyat

##### 1. Tujuan Pembelajaran

- a. Indikator tujuan pembelajaran 3.3 menunjukkan keterlibatan sepanjang proses pembelajaran.
- b. Indikator tujuan pembelajaran 4.6 merancang pertunjukan sederhana secara mandiri.
- c. Indikator tujuan pembelajaran 5.2 Melakukan kolaboratif dengan tim.

##### Deskripsi Singkat

Pada kegiatan 1, peserta didik akan dibantu oleh sahabat guru untuk mengalami proses mengadaptasi cerita tradisional/legenda/dongeng di daerahnya menjadi sebuah cerita yang lebih kontekstual tanpa menghilangkan pesan utama dan tema kunci dari cerita tersebut. Hal ini dilakukan agar siswa memahami konteks cerita adaptasi tersebut secara menyeluruh sebelum nantinya membuat dialog untuk karakter mereka masing-masing.



## 2. Langkah-Langkah Kegiatan

### Persiapan Mengajar

- a) Sahabat guru membaca instruksi pada kegiatan pengajaran dan mempraktikkan kegiatan terlebih dahulu sebelum memulai aktivitas.
- b) Sahabat guru membaca bahan bacaan guru mengenai: Monolog.
- c) Menyiapkan material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran, di antaranya adalah sebagai berikut.
  - Lembar kegiatan Perbandingan Cerita Asli dan Cerita Adaptasi.
  - Lembar kegiatan Menyiapkan Cerita Adaptasi.
- d) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.
- e) Sahabat guru bisa menyiapkan presentasi untuk membantu dalam menyampaikan materi (bila perlu).

### a. Kegiatan Pembukaan

1. Buka kelas dengan kegiatan rutinitas seperti biasanya. Jangan lupa untuk menanyakan kabar atau kondisi peserta didik sebelum memulai kelas.
2. Berikan motivasi kepada peserta didik sebelum belajar.
3. Jelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan tersebut.
4. Ajak peserta didik untuk melakukan aktivitas berikut:

### Cerita 1 Kata



**Gambar 4.1** Cerita 1 Kata

1. Pada aktivitas ini, peserta didik akan merangkai sebuah cerita dari 1 kata yang diucapkan masing-masing peserta didik.



2. Minta peserta didik untuk berdiri atau duduk dalam lingkaran. Setelah itu, sahabat guru menunjuk satu orang untuk memulai kegiatan dengan menyebutkan 1 kata.
3. Peserta didik yang duduk atau berdiri pada sisi kiri peserta didik pertama, akan melanjutkan cerita dengan memberikan 1 kata, kemudian dilanjutkan dengan peserta didik berikutnya dan kegiatan terus berlanjut tanpa terputus sampai cerita menjadi utuh.
4. Pada aktivitas ini, tujuan utamanya adalah peserta didik dapat membuat cerita yang logis dan masuk akal. Sehingga, sahabat guru perlu mengingatkan kepada peserta didik bahwa peserta didik perlu bekerja sama sebagai sebuah tim untuk menciptakan cerita yang teratur, bukan hanya sekedar mengucapkan kata sembarangan.
5. Sahabat guru menentukan kapan cerita akan berakhir dengan berkata stop, dan menentukan sendiri berapa banyak putaran yang akan dilakukan peserta didik.

#### Ilustrasi

*Peserta Didik A: **Pada...** >> Peserta Didik B: **Suatu...** >> Peserta Didik C: **Hari...** >> Peserta Didik D: **Hiduplah...** >> Peserta Didik E: **Seorang...** >> Peserta Didik F: **Raja...** Peserta Didik G: **Yang...** >> Peserta Didik H: **Bijak...** >> Peserta Didik I: **dan...**>> Peserta Didik J: **Jujur...** dan seterusnya*

Untuk aktivitas pembukaan lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.

#### Refleksi Sela-Sela Kegiatan

Setelah aktivitas pembukaan, ajak peserta didik untuk berefleksi sejenak. Contoh pertanyaan yang bisa diajukan.

1. *Apa yang menarik dari kegiatan ini?*
2. *Apa yang sulit dilakukan dari kegiatan ini?*
3. *Jika diberi kesempatan untuk mengulang, apa yang ingin kamu perbaiki?*



## b. Kegiatan Inti

1. Jelaskan pada peserta didik bahwa di Bab 4 ini, peserta didik akan fokus bekerja dalam kelompok untuk membuat adaptasi cerita rakyat/legenda setempat dan akan dipertunjukkan di akhir pembelajaran Bab 4 sebagai Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif).
2. Sahabat guru bisa memberikan pertanyaan pemantik untuk mengukur pengetahuan peserta didik seperti: *"Apakah kamu pernah dengar kata adaptasi sebelumnya?"* *"Menurutmu, apa itu adaptasi?"*.
3. Tampung jawaban-jawaban peserta didik dan jika sebagian besar peserta didik di kelas belum mengetahui tentang adaptasi, sahabat guru bisa menjelaskan dengan singkat mengenai adaptasi.
4. Bagi peserta didik ke dalam kelompok yang terdiri dari 5-8 orang peserta didik (silahkan sesuaikan dengan jumlah peserta didik di kelas). Sahabat guru kembali mengingatkan bahwa mulai dari kegiatan ini, peserta didik akan bekerja dalam kelompok untuk membuat adaptasi cerita rakyat dan mempersiapkan pertunjukan untuk uji kompetensi. Setelah peserta didik dibagi ke dalam kelompok, beri waktu peserta didik 5-10 menit untuk berdiskusi menentukan cerita rakyat atau legenda apa yang akan diadaptasi.
5. Setelah selesai berdiskusi, sahabat guru perlu memberikan pemahaman bahwa cerita yang dipilih untuk diadaptasi tersebut tidak akan berubah dalam penokohan (karakter yang muncul), tema kunci di dalam cerita, dan pesan-pesan yang ada. Namun, ada beberapa penyesuaian agar cerita tersebut mengambil konteks masa kini, seperti latar tempat, latar waktu, dan situasi yang terjadi. Sahabat guru bisa memberikan contoh untuk memfasilitasi siswa dalam proses adaptasi cerita dengan mengambil contoh dari cerita lain. Sahabat guru bisa membaca contoh yang diambil dari cerita Malin Kundang.





**Gambar 4.2** Ilustrasi Adaptasi Cerita

Di dalam cerita, Malin pergi merantau dan bekerja sebagai anak buah kapal dari kapal Saudagar yang datang ke kampungnya. Jika cerita tersebut diadaptasi, maka Malin bisa saja saat ini merantau ke Ibukota dan menjadi Content Creator yang terkenal. Contoh lain, jika peserta didik merasa kutukan Ibu menjadi batu tidak lagi relevan dengan konteks zaman sekarang, maka asalkan tetap menjaga tema kuncinya, konsekuensi akibat penolakan Malin, bisa saja kutukannya adalah video Malin mengusir ibunya viral di sosial media yang mengakibatkan Malin ditinggalkan followersnya dan popularitasnya menurun.

Sahabat guru perlu membantu peserta didik memikirkan bentuk adaptasi dari peristiwa asli dengan pertanyaan-pertanyaan yang memudahkan bagi peserta didik. Contoh:

1. *Malin adalah anak yatim. Apakah kita akan mempertahankan cerita tersebut? Jika ya, tidak masalah. Jika tidak, bagaimana dengan nasib ayah Malin di cerita adaptasi ini? Bagaimana kalau ayahnya pergi dari rumah? Atau ada ide lain?*
2. *Apakah kira-kira pekerjaan Malin di masa kini? Apa yang menyebabkan Ibu Malin mengenali anaknya? Apakah karena menonton televisi? Atau melihat sosial media?*
3. *Apakah kalian berpikir sang ibu perlu tetap mengutuk Malin menjadi batu? Jika tidak, seperti apa konsekuensi yang harus diterima Malin akibat perbuatannya?*



Tidak semua peserta didik bisa merangkai berbagai peristiwa menjadi cerita yang kompleks sehingga terkadang adegan tertentu terasa kurang masuk akal, bahkan lucu. Bagaimanapun, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melibatkan peserta didik dalam pengembangan cerita adaptasi yang nantinya akan dipentaskan oleh mereka. Sahabat guru perlu berfokus pada pengalaman belajar, bukan pada kompetensi peserta didik dalam membuat cerita.

Setelah menjelaskan, minta peserta didik untuk membaca ulang cerita yang dipilihnya agar nanti peserta didik bisa dengan mudah berdiskusi dan mengembangkan cerita. Untuk memudahkan peserta didik pada saat membuat adaptasi, bagikan lembar kerja perbandingan cerita asli dan cerita adaptasi, lalu tuliskan di papan tulis, dicetak, atau tampilkan dengan proyektor contoh pengisian lembar kerja perbandingan cerita asli dengan cerita adaptasi di bawah ini:

**Tabel 4.1** Perbedaan Cerita Asli dan Adaptasi

Babak	Cerita Asli	Cerita Adaptasi
Eksposisi	Malin adalah anak yatim yang miskin. Ia pergi merantau dan bekerja pada saudagar kaya untuk mencari uang bagi dia dan ibunya.	Malin adalah seorang yang miskin dan ditinggal pergi oleh ayahnya. Ia kabur dari kampung dan pergi ke ibu kota berusaha menjadi orang kaya. Di ibu kota, Malin menjadi <i>content creator</i> sukses hingga terkenal dan diundang di acara televisi. Ia sudah bertahun-tahun tidak pulang ke kampung.
	Tema kunci: kemiskinan Malin	
Konflik	Malin kaya raya dan sudah menikah. Ia kembali ke kampungnya dan didatangi oleh ibunya yang miskin.	Ibu Malin menonton acara televisi itu lalu mengenali Malin. Ibunya merasa rindu dan akhirnya memutuskan untuk pergi ke ibu kota. Sesampainya di ibu kota, Ibunya langsung mencari keberadaan Malin hingga akhirnya bisa bertemu Malin.
	Tema kunci: Malin yang sudah sukses bertemu dengan ibunya	
Klimaks	Ibunya terus mendesak Malin untuk mengakuinya. Karena malu dengan ibunya yang miskin, Malin pun menyangkal ibunya sendiri.	Malin tidak mengakui ibunya, ibu Malin yang susah payah datang dari jauh menangis untuk Malin agar mengakuinya sebagai ibunya. Malin mengusir ibunya di depan khalayak publik sampai tidak sadar banyak orang yang merekam kejadian tersebut.
	Tema kunci: Malin malu dan menyangkal ibunya sendiri	



Babak	Cerita Asli	Cerita Adaptasi
Resolusi	<p>Ibu Malin sakit hati dan mengutuk Malin menjadi batu, seperti hatinya yang sudah membatu.</p> <p>Kapal Malin karam di lautan, Malin bertobat tetapi sudah terlambat. Ia menjadi batu dan terhempas kembali ke daratan menjadi Batu Malin Kundang</p>	<p>Video Malin mengusir ibunya viral di media sosial, banyak orang yang akhirnya menghujat dan followers Malin pun berkurang drastis. Sejak kejadian itu, Malin ditinggal para followersnya dan kini Ia menjadi miskin lagi. Kutukan Malin adalah kesuksesannya yang hanya sementara karena perlakuannya kepada ibunya.</p>
	Tema kunci: Ada konsekuensi dari pengusiran Ibu Malin dan “kutukan” dari perbuatan Malin.	

### Keterangan

Warna kuning : Hasil membagi keseluruhan cerita menyesuaikan dengan struktur alur cerita.

Warna biru : Tema kunci merupakan bagian dari cerita yang tetap harus sama, baik pada cerita original maupun adaptasi. Setiap babak memiliki tema kuncinya sendiri-sendiri. Sahabat guru perlu membantu peserta didik untuk menentukan tema kunci untuk setiap babak dan akan digunakan sebagai acuan pada saat mengembangkan cerita adaptasi.

Warna oranye : Bagian ini awalnya kosong dan diisi setelah peserta didik berdiskusi. Beri waktu peserta didik untuk menyelesaikan lembar kegiatan Perbandingan Cerita Asli dan Cerita Adaptasi. Jika ada peserta didik dalam kelompok yang tidak bertugas, atau suatu kelompok sudah selesai mengisi perbandingan tersebut, sahabat guru bisa memberikan lembar kegiatan Menyiapkan Cerita Adaptasi.

Kegiatan ini bisa dilanjutkan untuk jam pelajaran selanjutnya. Jika dibutuhkan, sahabat guru bisa melanjutkan kegiatan ini untuk beberapa jam pelajaran agar peserta didik bisa menyelesaikan lembar kegiatannya.



### c. Kegiatan Penutup

Di akhir kelas, bagikan lembar refleksi untuk diisi oleh peserta didik. Hasil refleksi ini berguna untuk memantau pemahaman peserta didik terhadap cerita adaptasi. Sambil peserta didik mengisi refleksi, jelaskan pada peserta didik bahwa pada kegiatan 2, peserta didik akan mulai membuat dialog untuk cerita adaptasinya. Setelah selesai, kumpulkan lembar refleksinya dan sahabat guru bisa menutup kelas dengan doa atau rutinitas seperti biasa.

## 3. Materi Esensial

### Adaptasi

Adaptasi adalah proses di mana suatu hal diubah atau disesuaikan agar cocok atau sesuai dengan situasi atau kebutuhan yang berbeda. Dalam konteks mengadaptasi cerita, cerita akan diubah dari bentuk aslinya menjadi bentuk yang baru atau berbeda, tetapi masih mempertahankan inti cerita atau pesan yang ingin disampaikan. Ini dapat melibatkan perubahan elemen-elemen cerita seperti plot, karakter, latar, dan konflik agar sesuai dengan konteks atau kebutuhan tertentu, seperti teater, film, atau media lainnya. Tujuan dari adaptasi cerita adalah untuk menghadirkan cerita yang sudah ada ke dalam format yang lebih sesuai dengan medium atau tujuan yang diinginkan, sambil tetap mempertahankan esensi cerita tersebut.

## 4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Tabel 4.2 Nilai Profil Pancasila Kegiatan 1

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Berkebhinekaan Global</b></p> <p><b>1. Komunikasi dan Interaksi Antar Budaya</b></p> <p>Pelajar Pancasila berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya secara setara dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan setiap budaya sebagai sebuah kekayaan perspektif sehingga terbangun kesalingpahaman dan empati terhadap sesama.</p>	<p><b>Materi Esensial</b></p> <p>Membuat adaptasi cerita rakyat yang menyesuaikan dengan minat peserta didik, namun tetap menjaga makna dan pesan moral yang terdapat pada cerita rakyat.</p>



Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Bergotong Royong</b></p> <p><b>2. Kolaborasi</b></p> <p>Pelajar Pancasila memiliki kemampuan kolaborasi, yaitu kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain disertai perasaan senang ketika berada bersama dengan orang lain dan menunjukkan sikap positif terhadap orang lain. Ia terampil untuk bekerja sama dan melakukan koordinasi demi mencapai tujuan bersama dengan mempertimbangkan keragaman latar belakang setiap anggota kelompok. Ia mampu merumuskan tujuan bersama, menelaah kembali tujuan yang telah dirumuskan, dan mengevaluasi tujuan selama proses bekerja sama. Ia juga memiliki kemampuan komunikasi, yaitu kemampuan mendengar dan menyimak pesan dan gagasan orang lain, menyampaikan pesan dan gagasan secara efektif, mengajukan pertanyaan untuk mengklarifikasi, dan memberikan umpan-balik secara kritis dan positif. Pelajar Pancasila juga menyadari bahwa ada saling-ketergantungan yang positif antar-orang. Melalui kesadaran ini, ia memberikan kontribusi optimal untuk meraih tujuan bersama. Ia menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya semaksimal mungkin dan mengapresiasi upaya yang telah dilakukan anggota lain dalam kelompoknya.</p>	<p><b>Materi Esensial</b></p> <p>Memahami bahwa setiap individu memiliki peran yang penting di dalam kelompok, sehingga dapat memberikan kontribusi yang baik dalam proses persiapan hingga penampilan.</p>
<p><b>Dimensi Bernalar Kritis</b></p> <p><b>3. Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri</b></p> <p>Pelajar Pancasila melakukan refleksi dan evaluasi terhadap pemikirannya sendiri (metakognisi) dan berpikir mengenai bagaimana jalannya proses berpikir tersebut sehingga ia sampai pada suatu simpulan. Ia menyadari proses berpikirnya beserta putusan yang pernah dihasilkannya, dan menyadari perkembangan serta keterbatasan daya pikirnya. Hal ini membuatnya menyadari bahwa ia dapat terus mengembangkan kapasitas dirinya melalui proses refleksi, usaha memperbaiki strategi, dan gigih dalam mengujicoba berbagai.</p>	<p><b>Materi Esensial</b></p> <p>Mengerti kelemahan dari proses pembelajarannya dan hal-hal yang harus diperbaiki, serta kelebihan dari karyanya.</p>

## 5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif pada kegiatan ini merupakan hasil pengamatan sahabat guru yang ditulis dalam catatan anekdotal untuk kelompok. Catatan anekdotal ini bisa menjadi alat untuk mengukur pemahaman kelompok dalam mengadaptasi cerita rakyat serta memetakan mana kelompok yang sudah baik dan kelompok yang masih kesulitan dan perlu dukungan tambahan dari sahabat guru.



## Contoh Catatan Anekdotal Kelompok

Tabel 4.3 Catatan Kegiatan Mengadaptasi Cerita Rakyat

Nama Kelompok	Catatan
Kelompok Sangkuriang	Terlihat aktif dalam berdiskusi. Anggota kelompok mengerti tugas dan perannya masing-masing.
Kelompok Malin Kundang	Menunjukkan pemahaman mengenai adaptasi cerita yang lebih baik, sehingga bisa menyelesaikan lembar kerja dengan baik dan cepat.
Kelompok Batu Menangis	Tidak semua anggota kelompok berpartisipasi dalam diskusi, perlu pendampingan guru agar diskusi berjalan.



### Bahan Bacaan Guru

#### Mengadaptasi Cerita

Dalam KBBI, adaptasi merupakan penyesuaian suatu materi menurut kebutuhan atau perubahan suatu materi menjadi bentuk yang baru. Menurut Linda Hutcheon, seorang kritikus sastra dari Kanada, adaptasi adalah proses kreatif di mana karya yang ada, diubah dan direinterpretasikan untuk konteks baru. Hal ini mencakup pengambilan cerita asli dan penyampaian ulang dalam bentuk yang berbeda.

Berikut merupakan beberapa konsep kunci dari Linda Hutcheon yang dapat membantu sahabat guru dalam memahami dan mengajarkan proses adaptasi cerita kepada peserta didik.

##### 1. Adaptasi sebagai Reinterpretasi Kreatif

Linda Hutcheon menekankan bahwa adaptasi bukan sekadar menyalin atau mengubah cerita dari satu media ke media lain, tetapi merupakan proses kreatif di mana cerita asli direinterpretasi sesuai dengan konteks baru. Sahabat guru dapat mengajarkan kepada peserta didik bahwa dalam membuat adaptasi, peserta didik perlu mempertimbangkan bagaimana cerita dan pesan inti dari karya asli dapat diinterpretasikan ulang secara kreatif untuk menghadirkan pengalaman yang baru.



Gambar 4.3 Linda Hutcheon (University of Toronto)



## 2. Perubahan dan Kesenambungan

Hutcheon menyampaikan pentingnya memahami bagaimana cerita dapat berubah dalam proses adaptasi, sambil mempertahankan elemen-elemen inti yang penting dari cerita asli. Sahabat guru bisa menekankan kepada murid bahwa dalam proses adaptasi, perubahan mungkin terjadi dalam hal plot, karakter, *setting*, dan tema, namun esensi dari cerita asli harus tetap terjaga.

## 3. Refleksi terhadap Karya Asli dan Konteks Baru

Menurut Hutcheon, penting untuk memikirkan karya asli dan situasi sosial serta budaya saat menghasilkan adaptasi. Sahabat guru bisa membantu peserta didik untuk memikirkan bagaimana cerita asli dipengaruhi oleh situasi di sekitarnya dan bagaimana adaptasi bisa memberikan pandangan baru tentang cerita serta situasi baru di mana adaptasi itu dibuat.

## 4. Menghasilkan Karya Seni yang Bernilai

Hutcheon juga menggaris bawahi bahwa adaptasi bisa menjadi karya seni yang unik dan bernilai dalam konteksnya sendiri. Sahabat guru dapat mengajarkan kepada peserta didik bahwa adaptasi bukan sekadar replika dari cerita asli, tetapi bisa menjadi karya yang berdiri sendiri dengan nilai artistik dan interpretatifnya yang unik.

## Kegiatan 2

### Membuat Dialog

#### 1. Tujuan Pembelajaran

- Indikator tujuan pembelajaran 4.5 menuliskan dialog-dialog yang responsif terhadap situasi di dalam cerita.
- Indikator tujuan pembelajaran 4.6 merancang pertunjukan sederhana secara mandiri.
- Indikator tujuan pembelajaran 5.2 bekerja kolaboratif dengan tim.

#### Deskripsi singkat

Pada kegiatan ini, peserta didik akan membuat dialog dari cerita adaptasi yang telah dibuatnya. Dialog tersebut dibuat secara kolaboratif antar peserta didik dan diharapkan memberi pengalaman penciptaan naskah yang menyenangkan.



## 2. Langkah-Langkah Kegiatan

### Persiapan Mengajar

- a) Sahabat guru membaca instruksi pada kegiatan pengajaran dan mempraktikkan kegiatan terlebih dahulu sebelum memulai aktivitas.
- b) Menyiapkan material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran, di antaranya adalah sebagai berikut.
  - Lembar kegiatan Dialog Cerita Adaptasi.
  - Lembar kegiatan dari 'Kegiatan 1', yang sudah diisi oleh peserta didik.
  - Pengayaan 'Membuat Dialog'.
- c) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.
- d) Sahabat guru bisa menyiapkan presentasi untuk membantu dalam menyampaikan materi (bila perlu).

### a. Kegiatan Pembukaan

1. Buka kelas dengan kegiatan rutinitas seperti biasanya. Jangan lupa untuk menanyakan kabar atau kondisi peserta didik sebelum memulai kelas.
2. Berikan motivasi kepada peserta didik sebelum belajar.
3. Jelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan tersebut.

### Refleksi Sela-Sela Kegiatan

Pada kegiatan ini, refleksi sela-sela kegiatan bisa digantikan dengan sesi tanya jawab. Minta peserta didik bertanya berbagai hal yang ingin diketahui atau yang masih belum dipahami sebelum beralih ke materi esensial.

### b. Kegiatan Inti

1. Jelaskan bahwa pada kegiatan 2, peserta didik akan fokus bekerja dalam kelompok untuk menyusun dialog untuk penampilan cerita adaptasi mereka.
2. Sebelum membagikan lembar kerja, sahabat guru perlu menjelaskan beberapa hal yang penting diketahui peserta didik dalam membuat dialog.
3. Kenali alur cerita. Setiap anggota kelompok perlu mengerti alur dari cerita yang dipilih. Fokuskan pada elemen-elemen utama seperti karakter utama, konflik, klimaks, dan resolusi.



4. Pilih adegan atau poin penting. Pilih adegan atau poin penting dalam cerita yang ingin ditulis menjadi dialog. Pastikan adegan tersebut relevan dan tidak menyimpang dari alur cerita.
5. Gunakan bahasa yang sederhana. Peserta didik perlu menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak seusianya. Hindari penggunaan kata-kata yang rumit atau frasa yang sulit dipahami. Selain itu, hindari penggunaan kata-kata kasar.
6. Tambahkan deskripsi dan aksi. Ajak peserta didik untuk menyisipkan deskripsi dan aksi di antara percakapan untuk memberikan konteks tambahan. Ini akan membantu memperjelas situasi dan emosi karakter.

Contoh:

**Deskripsi:** *Di tepi sungai yang lebar, Kancil tampak gelisah saat melihat Buaya yang sedang tidur di bawah sinar matahari.*

**Kancil:** *(dalam hati) "Sungai ini begitu lebar, tapi aku harus menyeberang untuk mencari makanan."*

**Buaya:** *(mendengkur dalam tidur)*

*Kancil memperhatikan Buaya dengan waspada, kemudian dengan hati-hati memutuskan untuk menyeberangi sungai.*

**Kancil:** *"Hei, Buaya! Apakah kamu sudah bangun?"*

*Buaya membuka mata dengan malas, mencoba untuk fokus.*

**Buaya:** *"Siapa yang mengganggu tidurku?"*

7. Bagi lembar kegiatan pada 'Kegiatan 1' yang sudah diisi peserta didik dan juga lembar kegiatan 'Dialog Cerita Adaptasi'. Sahabat guru mengingatkan peserta didik untuk bekerja sama dalam membuat dialog, sehingga semua anggota kelompok perlu turut andil dalam membuat dialog. Sahabat guru juga perlu menjelaskan kepada peserta didik bahwa peserta didik akan membuat dialog untuk durasi pertunjukan 5-7 menit. Agar tidak menyulitkan peserta didik, sahabat guru perlu menentukan batasan banyaknya adegan pada pertunjukan setiap kelompok. Jelaskan juga kepada peserta didik, nantinya kumpulan dialog dari seluruh adegan yang telah dibuat akan disebut sebagai naskah.



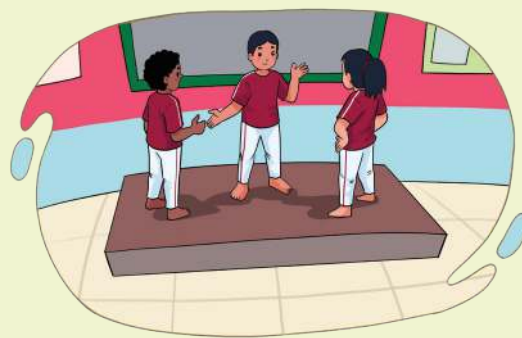
8. Selama peserta didik melakukan tugasnya, sahabat guru bisa berkeliling untuk mengobservasi, menuliskan catatan anekdot, dan juga membantu kelompok yang dirasa kesulitan atau membutuhkan perhatian lebih.
9. Beri waktu peserta didik untuk menyelesaikan dialognya. Kegiatan ini bisa dilanjutkan untuk jam pelajaran selanjutnya, jika dibutuhkan, sahabat guru bisa melanjutkan kegiatan ini untuk beberapa jam pelajaran agar peserta didik bisa menyelesaikan dialognya.
10. Di pertemuan akhir atau setelah semua kelompok menyelesaikan dialognya, mintalah setiap kelompok untuk mempresentasikan secara singkat bagaimana bentuk dialog yang akan mereka sampaikan. Tidak masalah jika pada tahap ini peserta didik masih terbata-bata. Setelah semua kelompok mendengar hasil kelompok lain, beri kesempatan untuk setiap kelompok memberikan masukan dan ide untuk membantu kelompok lain membuat dialog dengan lebih baik.

### c. Kegiatan Penutup

Sebelum mengakhiri kelas, ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan penutup yang pernah dilakukan dan menjadi favorit peserta didik. Sahabat guru juga bisa sedikit memodifikasi kegiatan penutup yang sudah dipilih.

## 3. Materi Esensial

Dialog merupakan percakapan antara dua atau lebih karakter dalam sebuah karya sastra, drama, film, atau pertunjukan teater. Dalam dialog, karakter-karakter tersebut saling berkomunikasi dengan menggunakan kata-kata untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi kepada satu sama lain. Dialog seringkali merupakan elemen penting dalam narasi karena membantu membentuk plot, mengembangkan karakter, dan memajukan cerita.



Gambar 4.4 Ilustrasi Berdialog



Pada dasarnya, dialog memiliki beberapa karakteristik utama:

1. **Interaksi Karakter.** Dialog memungkinkan karakter-karakter dalam sebuah cerita atau pertunjukan berinteraksi satu sama lain. Mereka dapat bertukar pendapat, bertanya, menjawab, atau bereaksi terhadap perkembangan cerita.
2. **Pemahaman Konteks.** Dialog harus sesuai dengan konteks cerita atau situasi yang sedang berlangsung. Misalnya, dialog dalam adegan yang sedang tegang akan berbeda dengan dialog dalam adegan yang santai atau lucu.
3. **Mengungkapkan Karakter.** Cara seorang karakter berbicara dan bahasa yang digunakannya dalam dialog dapat mengungkapkan kepribadiannya, termasuk kepribadian, emosi, dan latar belakangnya.
4. **Memajukan Plot.** Dialog seringkali digunakan untuk memajukan plot cerita dengan menyampaikan informasi penting kepada penonton atau pembaca, mengungkapkan konflik, atau menyelesaikan masalah.
5. **Konteks Naratif.** Dialog harus terintegrasi secara organik dengan narasi keseluruhan. Ini berarti dialog harus berkontribusi pada pengembangan cerita secara keseluruhan dan tidak terasa terputus-putus.

### **Contoh Latihan**

Ajak peserta didik untuk membuat dialog antara dua karakter yang sedang berada dalam situasi yang menegangkan, seperti saat mereka berhadapan dengan masalah besar. Pikirkan bagaimana setiap karakter akan bereaksi terhadap situasi tersebut dan bagaimana mereka akan saling berinteraksi dalam percakapan. Beri waktu untuk peserta didik membuat dialog dan berlatih dengan temannya, lalu minta peserta didik untuk menampilkan dialog buatannya.



## 4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Tabel 4.4 Nilai Profil Pelajar Pancasila Kegiatan 2

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berahlak Mulia</b></p> <p><b>1. Akhlak kepada manusia</b></p> <p>Sebagai anggota masyarakat, Pelajar Pancasila menyadari bahwa semua manusia setara di hadapan Tuhan. Akhlak mulianya bukan hanya tercermin dalam rasa sayangnya pada diri sendiri tetapi juga dalam budi luhurnya pada sesama manusia. Dengan demikian ia mengutamakan persamaan dan kemanusiaan di atas perbedaan serta menghargai perbedaan yang ada dengan orang lain. Pelajar Pancasila mengidentifikasi persamaan dan menjadikannya sebagai pemersatu ketika ada perdebatan atau konflik. Ia juga mendengarkan dengan baik pendapat yang berbeda dari pendapatnya, menghargainya, dan menganalisisnya secara kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri. Pelajar Pancasila adalah pelajar yang moderat dalam beragama. Ia menghindari pemahaman keagamaan dan kepercayaan yang eksklusif dan ekstrim, sehingga ia menolak prasangka buruk, diskriminasi, intoleransi, dan kekerasan terhadap sesama manusia baik karena perbedaan ras, kepercayaan, maupun agama. Pelajar Pancasila bersusila, bertoleransi dan menghormati penganut agama dan kepercayaan lain. Ia menjaga kerukunan hidup sesama umat beragama, menghormati kebebasan menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing, tidak memberikan label negatif pada penganut agama dan kepercayaan lain dalam bentuk apapun, serta tidak memaksakan agama dan kepercayaannya kepada orang lain. Pelajar Pancasila juga senantiasa berempati, peduli, murah hati dan welas asih kepada orang lain, terutama mereka yang lemah atau tertindas. Dengan demikian, ia selalu berupaya aktif menolong orang-orang yang membutuhkan dan mencari solusi terbaik untuk mendukung keberlangsungan kehidupan mereka. Pelajar Pancasila juga senantiasa mengapresiasi kelebihan orang lain dan mendukung mereka dalam mengembangkan kelebihan itu.</p>	<p><b>Materi Esensial</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Melalui kerja kolaboratif, peserta didik menyadari bahwa menghargai perbedaan dan pendapat orang lain adalah hal yang penting dalam mewujudkan penampilan yang baik.</li><li>Saling tolong menolong dalam menyelesaikan tugas kelompok dan saling mendukung satu sama lain.</li></ol>



Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Bergotong Royong</b></p> <p><b>2. Kolaborasi</b></p> <p>Pelajar Pancasila memiliki kemampuan kolaborasi, yaitu kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain disertai perasaan senang ketika berada bersama dengan orang lain dan menunjukkan sikap positif terhadap orang lain. Ia terampil untuk bekerja sama dan melakukan koordinasi demi mencapai tujuan bersama dengan mempertimbangkan keragaman latar belakang setiap anggota kelompok. Ia mampu merumuskan tujuan bersama, menelaah kembali tujuan yang telah dirumuskan, dan mengevaluasi tujuan selama proses bekerja sama. Ia juga memiliki kemampuan komunikasi, yaitu kemampuan mendengar dan menyimak pesan dan gagasan orang lain, menyampaikan pesan dan gagasan secara efektif, mengajukan pertanyaan untuk mengklarifikasi, dan memberikan umpan-balik secara kritis dan positif. Pelajar Pancasila juga menyadari bahwa ada saling-ketergantungan yang positif antar-orang. Melalui kesadaran ini, ia memberikan kontribusi optimal untuk meraih tujuan bersama. Ia menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya semaksimal mungkin dan mengapresiasi upaya yang telah dilakukan anggota lain dalam kelompoknya.</p>	<p><b>Materi Esensial</b></p> <p>Melalui kerja kolaboratif, peserta didik membuat dan menyelesaikan tugas kelompok.</p>
<p><b>Dimensi Kreatif</b></p> <p><b>3. Menghasilkan gagasan yang orisinal</b></p> <p>Pelajar yang kreatif menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal. Gagasan ini terbentuk dari yang paling sederhana seperti ekspresi pikiran dan/atau perasaan sampai dengan gagasan yang kompleks. Perkembangan gagasan ini erat kaitannya dengan perasaan dan emosi, serta pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan oleh pelajar tersebut sepanjang hidupnya. Pelajar yang kreatif memiliki kemampuan berpikir kreatif, dengan mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal, melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda, menghubungkan gagasan-gagasan yang ada, mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan, dan memunculkan berbagai alternatif penyelesaian.</p>	<p><b>Materi Esensial</b></p> <p>Peserta didik menunjukkan kreativitasnya dalam menghasilkan karya.</p>



## 5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif pada kegiatan ini merupakan hasil pengamatan sahabat guru yang ditulis dalam catatan anekdot untuk kelompok (contoh pada Bab 4 Kegiatan 1). Catatan anekdot ini bisa menjadi alat untuk mengukur pemahaman kelompok dalam mengadaptasi cerita rakyat serta memetakan mana kelompok yang sudah baik dan kelompok yang masih kesulitan dan perlu dukungan tambahan dari sahabat guru.

### Kegiatan 3

## Membuat Properti

### 1. Tujuan Pembelajaran

- Indikator tujuan pembelajaran 3.3 menunjukkan keterlibatan sepanjang proses pembelajaran.
- Indikator tujuan pembelajaran 3.4 menggunakan properti dengan memanfaatkan alat dan bahan yang ada di sekitar.
- Indikator tujuan pembelajaran 5.2 melakukan sikap kolaboratif dengan tim.

### Deskripsi singkat

Pada kegiatan ini, peserta didik akan fokus membuat properti panggung, *hand-props* atau aksesoris di tubuhnya untuk menunjang penampilannya di atas panggung. Peserta didik harus membuat properti.

### 2. Langkah-Langkah Kegiatan

#### Persiapan Mengajar

- Sahabat guru membaca instruksi pada kegiatan pengajaran dan mempraktikkan kegiatan terlebih dahulu sebelum memulai aktivitas.
- Membaca bahan bacaan guru mengenai: Set Panggung
- Menyiapkan material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran, di antaranya adalah sebagai berikut.
  - Lembar kegiatan 'Menyiapkan Cerita Adaptasi'.
  - Daftar properti kelompok (diperbanyak sejumlah kelompok)



- Material-material untuk membuat properti (gunting, kertas, lem, cat air, pensil dan bahan lainnya yang mudah ditemukan dari lingkungan sekitar).
  - Kotak atau tempat untuk menyimpan properti yang sudah dibuat peserta didik.
- d) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.

### a. Kegiatan Pembukaan

Buka kelas dengan melakukan rutinitas seperti biasanya, jangan lupa untuk selalu menanyakan kabar atau kondisi peserta didik sebelum memulai kelas.

Di awal kelas, informasikan kepada peserta didik bahwa kegiatan ini mereka akan membuat *hand-props*, aksesoris, atau properti panggung dengan menggunakan bahan-bahan yang sudah disiapkan guru yang berasal dari lingkungan sekitar. Sebelum masuk ke materi esensial, sahabat guru bisa mengajak peserta didik untuk melakukan pemanasan atau kegiatan pembukaan yang paling disukai peserta didik.

#### Refleksi Sela-Sela Kegiatan

Pada kegiatan ini, refleksi sela-sela kegiatan bisa digantikan dengan sesi tanya jawab. Minta peserta didik bertanya berbagai hal yang ingin diketahui atau yang masih belum dipahami sebelum beralih ke materi esensial.

### b. Kegiatan Inti

Setelah menjelaskan, minta peserta didik untuk duduk bersama kelompoknya dan sahabat guru membagikan lembar kegiatan menyiapkan cerita adaptasi yang sudah diisi oleh tiap kelompok serta daftar properti kelompok. Arahkan peserta didik untuk melakukan diskusi dan mencatat *props* apa saja yang dibutuhkan dalam pertunjukannya mengacu pada adegan-adegan yang sudah direncanakan (lihat lembar kegiatan menyiapkan cerita adaptasi untuk panduan).



Gambar 4.5 Ilustrasi Membuat Properti



Peserta didik hanya perlu mencatat mengikuti apa yang tertera pada lembar kegiatan dan sahabat guru bisa memperlihatkan contoh pengisian lembar kegiatan yang ada di bawah ini.

**Tabel 4.5** Contoh Pengisian LKPD

	<b>Setting Panggung</b>	<b>Daftar Hands-Prop</b>	<b>Buat (✓)</b>	<b>Pinjam (✓)</b>	<b>Daftar Properti Panggung</b>	<b>Buat (✓)</b>	<b>Pinjam (✓)</b>
Adegan #01	Pekarangan rumah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sapu</li> <li>• Bungkusan</li> <li>• Kayu Bakar (buatan)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓</li> <li>✓</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bebatuan untuk latar</li> <li>• 2 kursi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓</li> </ul>

Setelah selesai, arahkan peserta didik untuk mulai membuat properti yang kategorinya perlu dibuat sesuai dengan daftar yang sudah mereka tulis. Minta peserta didik untuk membagi tugas antar anggota kelompok agar mereka bisa menyelesaikan banyak properti pada hari itu. Kegiatan ini bisa dilanjutkan ke jam pelajaran berikutnya, menyesuaikan kebutuhan peserta didik.

### c. Kegiatan Penutup

Sebelum mengakhiri kelas, minta peserta didik untuk mengumpulkan lembar kegiatan dan daftar properti, kemudian ajak peserta didik untuk mengumpulkan properti yang sudah dibuatnya ke tempat yang sudah sahabat guru sediakan. Setelah itu, minta peserta didik untuk membereskan perlengkapan dan area yang digunakan saat membuat properti. Minta peserta didik untuk memastikan kelas dalam keadaan rapi dan bersih sebelum beralih ke pelajaran lain atau sebelum ditinggalkan. Setelahnya, sahabat guru bisa menutup kelas seperti biasa.



### 3. Materi Esensial

Jelaskan sedikit kepada peserta didik mengenai apa itu set panggung, properti panggung, *hand-props*, dan apa perbedaan di antaranya.

- a. **Set Panggung.** Set panggung adalah elemen visual yang mencakup semua struktur, latar belakang, dan dekorasi yang digunakan untuk menggambarkan lokasi atau suasana dari adegan dalam sebuah pertunjukan teater atau drama. Set panggung biasanya mencakup berbagai properti panggung dan elemen-elemen dekoratif lainnya yang membentuk latar belakang tempat di mana pertunjukan berlangsung. Set panggung sering kali mencakup dinding, pintu, jendela, tangga, furnitur, dan elemen dekoratif lainnya yang mendukung atmosfer dan cerita yang sedang dipentaskan.
- b. **Properti Panggung.** Properti panggung mencakup semua objek yang digunakan oleh aktor dalam pertunjukan, baik yang dipegang langsung oleh aktor maupun yang ditempatkan di atas set panggung. Properti panggung bisa berupa barang-barang kecil seperti ponsel, buku, senjata, atau makanan, atau properti yang lebih besar seperti kursi, meja, atau perabotan lainnya. Properti panggung mungkin digunakan oleh aktor untuk membantu menjalankan adegan, memperkuat karakter, atau menambahkan detail kecil untuk menciptakan nuansa dan atmosfer yang tepat dalam pertunjukan.
- c. **Hands-prop.** *Hands-prop* adalah properti yang dipegang atau digunakan langsung oleh aktor dalam pertunjukan. Properti ini sering kali merupakan bagian penting dari tindakan atau dialog yang dimainkan oleh aktor. *Hands-prop* sering kali lebih kecil dan lebih mudah dipegang atau dimanipulasi oleh aktor selama pertunjukan.



## 4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Tabel 4.6 Nilai Profil Pancasila Kegiatan 3

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berahlak Mulia</b></p> <p><b>1. Akhlak kepada manusia</b></p> <p>Sebagai anggota masyarakat, Pelajar Pancasila menyadari bahwa semua manusia setara di hadapan Tuhan. Akhlak mulianya bukan hanya tercermin dalam rasa sayangnya pada diri sendiri tetapi juga dalam budi luhurnya pada sesama manusia. Dengan demikian ia mengutamakan persamaan dan kemanusiaan di atas perbedaan serta menghargai perbedaan yang ada dengan orang lain. Pelajar Pancasila mengidentifikasi persamaan dan menjadikannya sebagai pemersatu ketika ada perdebatan atau konflik. Ia juga mendengarkan dengan baik pendapat yang berbeda dari pendapatnya, menghargainya, dan menganalisisnya secara kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri. Pelajar Pancasila adalah pelajar yang moderat dalam beragama. Ia menghindari pemahaman keagamaan dan kepercayaan yang eksklusif dan ekstrim, sehingga ia menolak prasangka buruk, diskriminasi, intoleransi, dan kekerasan terhadap sesama manusia baik karena perbedaan ras, kepercayaan, maupun agama. Pelajar Pancasila bersusila, bertoleransi dan menghormati penganut agama dan kepercayaan lain. Ia menjaga kerukunan hidup sesama umat beragama, menghormati kebebasan menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing, tidak memberikan label negatif pada penganut agama dan kepercayaan lain dalam bentuk apapun, serta tidak memaksakan agama dan kepercayaannya kepada orang lain. Pelajar Pancasila juga senantiasa berempati, peduli, murah hati dan welas asih kepada orang lain, terutama mereka yang lemah atau tertindas. Dengan demikian, ia selalu berupaya aktif menolong orang-orang yang membutuhkan dan mencari solusi terbaik untuk mendukung keberlangsungan kehidupan mereka. Pelajar Pancasila juga senantiasa mengapresiasi kelebihan orang lain dan mendukung mereka dalam mengembangkan kelebihan itu.</p>	<p><b>Materi Esensial</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Melalui kerja kolaboratif, peserta didik menyadari bahwa menghargai perbedaan dan pendapat orang lain adalah hal yang penting dalam mewujudkan penampilan yang baik.</li><li>Saling tolong menolong dalam menyelesaikan tugas kelompok dan saling mendukung satu sama lain.</li></ol>



Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Bergotong Royong</b></p> <p><b>2. Kolaborasi</b></p> <p>Pelajar Pancasila memiliki kemampuan kolaborasi, yaitu kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain disertai perasaan senang ketika berada bersama dengan orang lain dan menunjukkan sikap positif terhadap orang lain. Ia terampil untuk bekerja sama dan melakukan koordinasi demi mencapai tujuan bersama dengan mempertimbangkan keragaman latar belakang setiap anggota kelompok. Ia mampu merumuskan tujuan bersama, menelaah kembali tujuan yang telah dirumuskan, dan mengevaluasi tujuan selama proses bekerja sama. Ia juga memiliki kemampuan komunikasi, yaitu kemampuan mendengar dan menyimak pesan dan gagasan orang lain, menyampaikan pesan dan gagasan secara efektif, mengajukan pertanyaan untuk mengklarifikasi, dan memberikan umpan-balik secara kritis dan positif. Pelajar Pancasila juga menyadari bahwa ada saling-ketergantungan yang positif antar-orang. Melalui kesadaran ini, ia memberikan kontribusi optimal untuk meraih tujuan bersama. Ia menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya semaksimal mungkin dan mengapresiasi upaya yang telah dilakukan anggota lain dalam kelompoknya.</p>	<p><b>Materi Esensial</b></p> <p>Melalui kerja kolaboratif, peserta didik membuat dan menyelesaikan tugas kelompok.</p>
<p><b>Dimensi Kreatif</b></p> <p><b>3. Menghasilkan gagasan yang orisinal</b></p> <p>Pelajar yang kreatif menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal. Gagasan ini terbentuk dari yang paling sederhana seperti ekspresi pikiran dan/atau perasaan sampai dengan gagasan yang kompleks. Perkembangan gagasan ini erat kaitannya dengan perasaan dan emosi, serta pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan oleh pelajar tersebut sepanjang hidupnya. Pelajar yang kreatif memiliki kemampuan berpikir kreatif, dengan mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal, melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda, menghubungkan gagasan-gagasan yang ada, mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan, dan memunculkan berbagai alternatif penyelesaian.</p>	<p><b>Materi Esensial</b></p> <p>Peserta didik menunjukkan kreativitasnya dalam menghasilkan karya.</p>



## 5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif pada kegiatan ini merupakan hasil pengamatan sahabat guru yang ditulis dalam catatan anekdotal untuk kelompok (contoh pada Bab 4 Kegiatan 1). Catatan anekdotal ini bisa menjadi alat untuk mengukur tingkat antusias serta bagaimana peserta didik berkolaborasi dalam kelompok untuk menyelesaikan properti.

### Kegiatan 4

#### Melatih Adegan (Bagian 1)

##### 1. Tujuan Pembelajaran

- Indikator tujuan pembelajaran 1.5 menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menunjang perannya.
- Indikator tujuan pembelajaran 3.2 memahami *blocking* dan penerapannya di berbagai situasi di atas panggung.
- Indikator tujuan pembelajaran 5.2 menerapkan sikap kolaboratif dengan tim.

##### Deskripsi singkat

Pada kegiatan ini, peserta didik akan mempelajari konsep *blocking* lebih detail dan mulai berlatih *blocking* menggunakan dialog-dialog yang sudah dibuat peserta didik. Sahabat guru membebaskan peserta didik untuk eksplor dan berinteraksi di atas panggung dengan panduan yang sifatnya memberi pemahaman. Harapannya, di akhir kegiatan ini peserta didik mulai peka terhadap *blocking*, khususnya dalam mengenal posisi bermain di atas panggung.

##### 2. Langkah-Langkah Kegiatan

###### Persiapan Mengajar

- Sahabat guru membaca instruksi pada kegiatan pengajaran dan mempraktikkan kegiatan terlebih dahulu sebelum memulai aktivitas.
- Membaca bahan bacaan guru mengenai: *Blocking*.



- c) Menyiapkan material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran, di antaranya adalah sebagai berikut.
- Lembar kegiatan 'Catatan *Blocking*'.
  - Lembar kegiatan dari 'Dialog Adaptasi Cerita' yang sudah diisi oleh peserta didik.
- d) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.
- e) Sahabat guru bisa menyiapkan presentasi untuk membantu dalam menyampaikan materi (bila perlu).

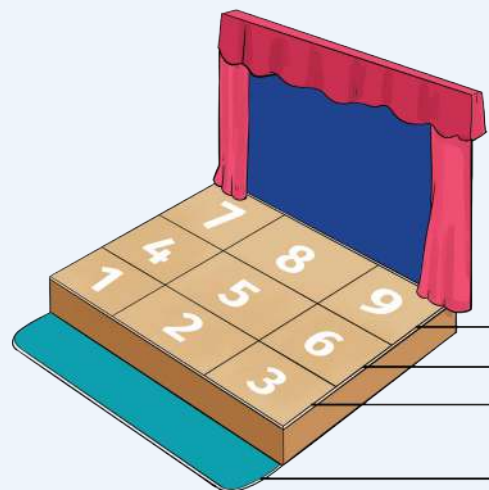
### a. Kegiatan Pembukaan

Buka kelas dengan melakukan rutinitas seperti biasanya, jangan lupa untuk selalu menanyakan kabar atau kondisi peserta didik sebelum memulai kelas. Jelaskan kepada peserta didik bahwa pada kegiatan ini, peserta didik akan mengenal dan berlatih *blocking* untuk cerita yang akan dimainkan. Sebelum memulai kegiatan inti, ajak peserta didik untuk melakukan aktivitas berikut sebagai pemanasan:

#### Kotak Jebakan

Sebelum masuk ke materi esensial, ajak peserta didik untuk melakukan aktivitas berikut sebagai pemanasan. Sahabat guru bisa mencetak gambar 9 area yang ada di bawah atau menggambarinya di papan tulis.

1. Siapkan area yang cukup untuk bermain dan tentukan di mana penonton akan duduk. Penonton bisa merupakan penonton imajiner atau adalah peserta didik yang sedang tidak ikut bermain.
2. Sebelum memulai, jelaskan kepada peserta didik mengenai maksud dari 9 area yang disiapkan guru.



Gambar 4.6 Ilustrasi Kotak Jebakan



9 area yang kalian lihat menggambarkan 9 posisi bermain di atas sebuah panggung. Apakah kalian masih ingat pembelajaran pada Bab 2 Kegiatan 5? Kalau tidak, simak kembali penjelasan di bawah ini.

- a. Nomor 1, 2, dan 3 adalah posisi berdiri paling dekat dari penonton, bisa disebut area *down* atau 'bawah'.
- b. Nomor 7, 8, dan 9 adalah posisi berdiri paling jauh dengan penonton, yang kita sebut dengan *up* atau 'atas'.
- c. Nomor 4, 5, dan 6 ada di antara keduanya, yang kita sebut dengan *center* atau 'tengah'.
- d. Area nomor 1, 4, dan 7 berada di sisi kanan (*right*) panggung.
- e. Area nomor 3, 6, dan 9 berada di sisi kiri (*left*) panggung. Area nomor 2, 4, dan 6 berada di antara keduanya.
- f. Sisi kanan dan kiri dilihat dari sudut pandang aktor saat berada di atas panggung menghadap ke penonton, bukan sudut pandang penonton saat melihat aktor di atas panggung.

3. Periksalah pemahaman peserta didik dengan beberapa pertanyaan ulasan untuk memastikan peserta didik memahami penjelasan sahabat guru.
4. Setelah menjelaskan mengenai 9 area, jelaskan bahwa pada permainan ini, peserta didik akan mendapatkan arahan dari sahabat guru untuk berpindah-pindah dari area satu ke area lainnya. Minta peserta didik membayangkan di area yang sudah ditentukan, terdapat 9 kotak dan setiap kotak memiliki nomornya masing-masing. Lalu, sahabat guru bisa berdiri di area penonton untuk memudahkan peserta didik menentukan arahnya jika tidak ada penonton.
5. Permainan akan diawali dengan semua peserta didik berada di nomor 5 dengan menghadap ke arah penonton. Saat sahabat guru menepuk tangan, peserta didik harus berjalan di area tersebut secara acak dan tidak boleh menyentuh temannya. Saat sahabat guru meneriakkan sebuah nomor, peserta didik harus bergegas untuk pindah ke nomor tersebut. Sahabat guru bisa menghitung mundur 5 hitungan. Jika peserta didik



berdiri di area yang salah atau terlambat sampai, peserta didik tersebut harus keluar dari permainan. Permainan bisa berlangsung hingga yang tersisa dalam area hanya 2 atau 1 orang. Tingkatkan tantangan dengan menunjuk ke arah yang salah untuk membuat siswa ragu, menanyakan pertanyaan seperti “kamu yakin benar di situ?” sambil tetap menghitung mundur, atau mempercepat waktu hitung mundur.

#### Catatan:

Jika peserta didik terlalu banyak, sahabat guru bisa membagi peserta didik ke dalam 2-3 kelompok untuk menyesuaikan dengan besarnya ruang yang tersedia.

1. Setelah menjelaskan, sahabat guru bisa mempraktikkan sedikit mengenai tips untuk melakukan *blocking* yang tepat (lihat di bahan bacaan guru). Sahabat guru bisa minta 2-3 orang sukarelawan untuk membantu sahabat guru memperagakannya. Setelah selesai, minta peserta didik untuk bergabung bersama kelompoknya dan membagikan lembar kegiatan ‘Dialog Adaptasi Cerita’ yang sudah selesai dibuat dan lembar kegiatan ‘Catatan *Blocking*’ untuk masing-masing kelompok.
2. Jelaskan pada peserta didik bahwa sebelum mereka masuk ke latihan *blocking*, peserta didik perlu mencatat seluruh karakter yang muncul pada tiap adegan dan mengurutkan kemunculan karakter-karakter tersebut. Jika dibutuhkan, masing-masing kelompok diperbolehkan untuk menggambar rencana *blocking* untuk setiap adegan.

Untuk aktivitas pembukaan lainnya, sahabat guru bisa mengakses beberapa variasi aktivitas di tautan berikut: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater5> atau dapat melalui tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT5> untuk langsung mengunduhnya.



## Refleksi Sela-Sela Kegiatan

Contoh pertanyaan yang bisa diajukan ke peserta didik:

1. Hal apa yang baru kamu pelajari dari aktivitas ini?
2. Hal apa yang paling menarik dari aktivitas ini?
3. Apa yang mudah dan sulit dilakukan dalam aktivitas ini?

## b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, peserta didik diminta untuk berlatih bersama kelompoknya untuk membuat *blocking*. Sahabat guru bisa membagikan lembar kegiatan dan memperlihatkan *contoh* pengisian lembar kegiatan 'Catatan *Blocking*' berikut:

Adegan	Daftar karakter yang muncul	Masuk	Area bermain	Keluar
<i>Adegan #8</i> <i>Malin dan istrinya bertemu dengan ibunya di pelabuhan</i>	Malin	Kiri	5	<i>Kiri</i>
	Teman Malin	Kiri	5	<i>Kiri</i>
	Ibu Malin	Kanan	6	<i>Kanan</i>

### Penjelasan:

*Adegan* : deskripsi dari adegan yang sedang berlangsung di dalam cerita.

*Masuk* : sisi panggung tempat siswa menunggu sebelum masuk panggung.  
Dijawab dengan 'Kanan' atau 'Kiri'.

*Area bermain* : mengacu pada area 1-9 yang dimainkan pada kegiatan pembukaan.

*Keluar* : sisi panggung tempat siswa keluar dari panggung setelah adegan yang dimainkannya selesai. Dijawab dengan 'Kanan' atau 'Kiri'.

*Catatan* : jika waktu dirasa tidak cukup, tidak semua adegan harus dibuatkan *blocking*-nya oleh siswa. Cukup pilih 3-5 adegan yang terdiri dari banyak karakter saja.

Jika peserta didik mengalami kesulitan untuk membayangkan adegannya sehingga tidak dapat langsung mengisi kolom 'Masuk', 'Area bermain', dan 'Keluar', maka mintalah peserta didik menyelesaikan susunan adegannya terlebih dahulu. Kemudian, bimbing peserta didik untuk



**Gambar 4.7**  
Membuat  
Blocking

mempraktikkan adegan tersebut secara langsung terlebih dahulu, baru kemudian mencatat hasil eksperimennya di kolom yang tersedia.

Apabila ada kelompok yang sudah menyelesaikan Catatan *Blocking*, kelompok tersebut bisa mulai berlatih adegan dengan *blocking*. Instruksikan peserta didik untuk berlatih dengan *blocking* sambil mengucapkan dialog masing-masing (jika para pemain belum hafal, boleh membaca naskahnya) untuk membiasakan dirinya pada saat bermain peran nantinya.

Pada saat peserta didik berlatih, amatilah prosesnya dan berikan saran jika diperlukan. Sahabat guru disarankan untuk memotret *blocking* (jika memungkinkan) yang sudah jadi dan tetap dari masing-masing kelompok untuk dijadikan bahan evaluasi oleh tiap kelompok.

### c. Kegiatan Penutup

Sebelum menutup kegiatan, minta tiap kelompok untuk melakukan evaluasi selama latihan *blocking*. Sahabat guru bisa memperlihatkan foto *blocking* yang sudah jadi dari masing-masing kelompok untuk mempermudah tiap kelompok melakukan evaluasi pada lembar evaluasi kelompok.

## 3. Materi Esensial

### Fungsi *Blocking*

- a. **Membangun Kesadaran Ruang.** Melalui pengaturan *blocking*, peserta didik akan belajar tentang penggunaan ruang panggung. Peserta didik akan mengerti bagaimana menggunakan ruang secara efektif agar akting dan gestur aktor dapat terlihat jelas dan memperkuat cerita yang peserta didik pentaskan.
- b. **Memahami Peran.** Melalui proses *blocking*, peserta didik akan belajar bagaimana bergerak dan berinteraksi di atas panggung sesuai dengan karakter yang dimainkan.
- c. **Meningkatkan Keterampilan Sosial.** *Blocking* melibatkan banyak interaksi antar-aktor, sehingga dapat membantu peserta didik meningkatkan keterampilan sosialnya. Peserta didik akan belajar tentang kerjasama, mendengarkan, dan merespons terhadap rekan-rekannya dalam kelompok.



Untuk membuat *blocking* yang tepat, langkah-langkah berikut bisa membantu untuk membuat *blocking*, di antaranya sebagai berikut.

- a. **Mengerti Cerita:** Penting untuk benar-benar paham dengan cerita, termasuk apa yang ingin dicapai oleh setiap tokoh di setiap adegan.
- b. **Latihan dan Percobaan:** Aktor dan sutradara akan berlatih bersama untuk mencoba berbagai gerakan dan posisi di atas panggung. Mereka akan mencoba posisi tubuh, gerakan, dan bagaimana berinteraksi dengan karakter lain.
- c. **Koreksi dan Penyesuaian:** Setelah mencoba, mereka akan meninjau dan memperbaiki sesuai kebutuhan. Ini bisa berarti mengubah gerakan atau posisi sedikit demi sedikit agar cerita lebih jelas dan karakter lebih ekspresif.
- d. **Konsistensi dan Latihan Berulang:** Setelah menetapkan *blocking*, penting untuk melatih dan mengulangnya secara konsisten. Dengan latihan yang terus-menerus, *blocking* akan terasa lebih alami dan lancar saat pertunjukan.

## 5. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Tabel 4.8 Nilai Profil Pancasila Kegiatan 4

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Bergotong Royong</b></p> <p><b>1. Kolaborasi</b></p> <p>Pelajar Pancasila memiliki kemampuan kolaborasi, yaitu kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain disertai perasaan senang ketika berada bersama dengan orang lain dan menunjukkan sikap positif terhadap orang lain. Ia terampil untuk bekerja sama dan melakukan koordinasi demi mencapai tujuan bersama dengan mempertimbangkan keragaman latar belakang setiap anggota kelompok. Ia mampu merumuskan tujuan bersama, menelaah kembali tujuan yang telah dirumuskan, dan mengevaluasi tujuan selama proses bekerja sama. Ia juga memiliki kemampuan komunikasi, yaitu kemampuan mendengar dan menyimak pesan dan gagasan orang lain, menyampaikan pesan dan gagasan secara efektif, mengajukan pertanyaan untuk mengklarifikasi, dan memberikan umpan-balik secara kritis dan positif. Pelajar Pancasila juga menyadari bahwa ada saling-ketergantungan yang positif antar-</p>	<p><b>Materi Esensial</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Menyadari bahwa kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain adalah hal penting untuk mewujudkan penampilan yang baik.</li> <li>b. Memahami bahwa setiap individu memiliki peran yang penting di dalam kelompok, sehingga dapat memberikan</li> </ol>



Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
orang. Melalui kesadaran ini, ia memberikan kontribusi optimal untuk meraih tujuan bersama. Ia menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya semaksimal mungkin dan mengapresiasi upaya yang telah dilakukan anggota lain dalam kelompoknya.	kontribusi yang baik dalam proses persiapan hingga penampilan.
<p><b>Dimensi Kreatif</b></p> <p><b>2. Menghasilkan gagasan yang orisinal</b></p> <p>Pelajar yang kreatif menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal. Gagasan ini terbentuk dari yang paling sederhana seperti ekspresi pikiran dan/atau perasaan sampai dengan gagasan yang kompleks. Perkembangan gagasan ini erat kaitannya dengan perasaan dan emosi, serta pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan oleh pelajar tersebut sepanjang hidupnya. Pelajar yang kreatif memiliki kemampuan berpikir kreatif, dengan mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal, melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda, menghubungkan gagasan-gagasan yang ada, mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan, dan memunculkan berbagai alternatif penyelesaian.</p>	<p><b>Materi Esensial</b></p> <p>Peserta didik menunjukkan kreativitasnya dalam menghasilkan karya.</p>

## 6. Asesmen Formatif

Asesmen formatif yang dilakukan pada kegiatan ini berupa catatan observasi sahabat guru terkait partisipasi peserta didik dalam kerja kelompok, kreativitas peserta didik dan kemampuan peserta didik dalam merespons cerita yang dipelajari.

Beri tanda centang (✓) atau tanda silang (×) untuk setiap kriteria penilaian.

Tabel 4.9 Observasi Kelompok

Nama Kelompok	Mengerti area-area di panggung	Menggunakan area panggung secara efektif	Membuat <i>blocking</i> sesuai dengan adegan dan situasi	Catatan tambahan

Sahabat guru bisa memodifikasi dan menambahkan kriteria penilaian sesuai dengan kebutuhan.

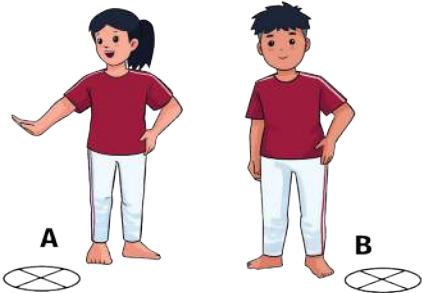
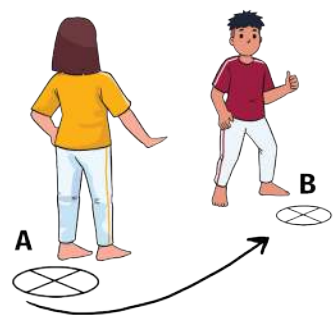




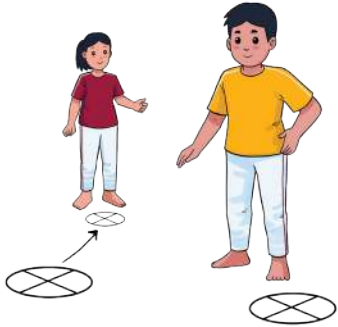
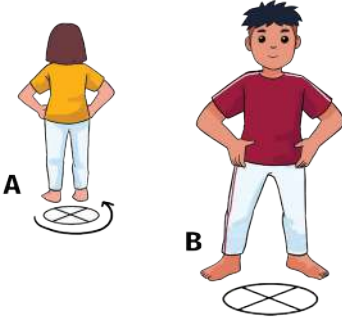
### Blocking

*Blocking* atau bloking dalam KBBI adalah pengaturan posisi dan gerak aktor dalam suatu pertunjukan drama. Istilah *blocking* dalam dunia teater mengacu pada gerakan dan posisi fisik aktor di atas panggung selama pertunjukan. Ini melibatkan penentuan posisi dan gerakan aktor dalam adegan tertentu untuk menciptakan komposisi visual yang efektif dan membantu menjalankan cerita dengan lancar. *Blocking* mencakup hal-hal seperti pergerakan aktor di sekitar panggung, interaksi antar-aktor, dan penggunaan ruang panggung secara keseluruhan. *Blocking* biasanya ditentukan oleh sutradara dengan bantuan dari aktor, dan sering ditulis dalam naskah menggunakan simbol-simbol yang diterima secara umum.

Di atas panggung, semua pergerakan dan posisi aktor dapat menyampaikan sebuah pesan. Sehingga, posisi dan pergerakan aktor perlu diperhatikan dengan baik. Selain memperhatikan posisi 9 area panggung, posisi antar aktor juga perlu diperhatikan.

	
<p><b>Gambar 4.8</b> Ilustrasi Berbagi Adegan</p>	<p><b>Gambar 4.9</b> Ilustrasi Memberi Adegan</p>
<p>Posisi ini dilakukan saat aktor berbagi fokus adegan secara setara dengan aktor lainnya. Dilakukan berdiri atau duduk sejajar satu sama lain.</p>	<p>Posisi ini dilakukan saat aktor ingin memberikan fokus adegan ke aktor lainnya dengan mengarahkan posisi tubuh ke aktor yang berada di panggung atas.</p>



	
<p><b>Gambar 4.10</b> Ilustrasi Membalikkan Fokus</p>	<p><b>Gambar 4.11</b> Ilustrasi Keluar dari Adegan</p>
<p>Posisi ini dilakukan pada saat aktor merubah posisi tubuh ke area atas panggung dan melihat langsung ke karakter utama pada suatu adegan untuk memusatkan perhatian penonton pada aktor utama.</p>	<p>Posisi ini dilakukan dengan seluruh tubuh menghadap belakang untuk berpaling dari penonton.</p>

Selain itu, ada beberapa tips untuk melakukan *blocking* dengan tepat, yaitu sebagai berikut.

- a. Tidak menunjukkan punggung badan kepada penonton tanpa arahan atau motif karakter yang jelas.
- b. Menutup wajah dengan tangan atau *props* tanpa arahan atau motif karakter.
- c. Tidak menutupi atau tertutupi oleh teman main dengan sengaja jika tidak ada arahan atau kebutuhan karakterisasi.
- d. Tidak bersembunyi di balik properti panggung atau sebagian besar tubuh tertutupi properti panggung tanpa arahan atau kebutuhan karakterisasi.
- e. Tidak berpindah posisi saat dialog panjang, tertawa, atau saat penonton tertawa.
- f. Tetap dalam karakter saat keluar panggung sampai kamu sudah tidak terlihat lagi oleh penonton.
- g. Jika melakukan suatu hal dengan tangan, gunakanlah tangan yang terdekat dari benda atau objek yang dituju. Contoh: membuka pintu dengan tangan yang terdekat dari engsel pintu, mengangkat gelas dengan tangan yang terdekat dari posisi gelas, dan lainnya.



## Kegiatan 5

### Melatih Adegan (Bagian 2)

#### 1. Tujuan Pembelajaran

- Indikator tujuan pembelajaran 1.7 mengatur dinamika suara dengan tepat sesuai interpretasi terhadap situasi.
- Indikator tujuan pembelajaran 2.3 mengapresiasi kinerja kelompok dan individu.
- Indikator tujuan pembelajaran 3.3 menunjukkan keterlibatan sepanjang proses pembelajaran.
- Indikator tujuan pembelajaran 3.4 menggunakan properti dengan memanfaatkan alat dan bahan yang ada di sekitar.
- Indikator tujuan pembelajaran 5.4 menampilkan pertunjukan sederhana dengan cerita berlatar pada minat peserta didik.
- Indikator tujuan pembelajaran 5.5 menampilkan pertunjukan secara mandiri.

#### Deskripsi singkat

Kegiatan ini merupakan latihan persiapan menuju pertunjukan. Siswa berlatih sesuai dengan *blocking* yang sudah dibuat, berlatih berinteraksi dengan *hand props*, properti panggung untuk mendukung jalan cerita, dan dialog teman-temannya. Pada kegiatan ini, diharapkan peserta didik sudah menghafal sebagian besar dari dialognya.

#### 2. Langkah-Langkah Kegiatan

##### Persiapan Mengajar

- Sahabat guru membaca instruksi pada kegiatan pengajaran dan mempraktikkan kegiatan terlebih dahulu sebelum memulai aktivitas.
- Menyiapkan material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran, di antaranya adalah sebagai berikut.
  - Properti yang sudah dibuat peserta didik.
  - Lembar kegiatan terkait yang sudah diisi oleh peserta didik.
- Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.
- Sahabat guru bisa menyiapkan presentasi untuk membantu dalam menyampaikan materi (bila perlu).



## a. Kegiatan Pembukaan

### Balon Kempis

1. Buat peserta didik menjadi berpasang-pasangan.
2. Minta peserta didik untuk memutuskan siapa yang akan menjadi balon pertama dan balon kedua.
3. Setelah itu, minta peserta didik untuk membayangkan dirinya adalah sebuah balon. Minta balon pertama memulai terlebih dahulu untuk menarik nafas sebanyak 3 kali dan pada setiap tarikan nafas, peserta didik perlu membayangkan bahwa dirinya menjadi semakin mengembang seperti balon.
4. Setelah 3 kali tarikan nafas, peserta didik perlu menahan nafas dan sahabat guru perlu menginstruksikan pasangannya yang belum mendapat giliran “mengempiskan” balon pertama. Hal tersebut bisa dengan cara mencolek lengan, pipi, atau bahu dari balon pertama.
5. Saat balon pertama mengempis, peserta didik yang menjadi balon pertama perlu menghembuskan nafas sembari menggetarkan bibir hingga menghasilkan bunyi “brrrrrr” dan mereka perlu membayangkan jika dirinya adalah balon yang diletuskan dan mengempis seperti balon yang belum ditiup.
6. Setelah selesai, giliran balon kedua melakukan dengan cara yang sama. Sahabat guru bisa melakukan 3 kali pengulangan.



Gambar 4.12 Balon Kempis



## b. Kegiatan Inti

1. Jelaskan kepada peserta didik bahwa pada kegiatan ini, peserta didik akan mulai melatih adegan sesuai dengan *blocking* yang sudah dibuat dan menggunakan properti panggung.
2. Sebelum memulai, ajak peserta didik untuk melakukan pemanasan mulai dari olah tubuh (bisa melakukan kegiatan yang sudah pernah dilakukan) lalu olah suara (mulai dari pernapasan, hingga ke latihan artikulasi).
3. Kumpulkan peserta didik dan beritahukan bahwa pada kegiatan ini, peserta didik akan berlatih untuk penampilan di Uji Kompetensi. Berikan semangat dan dorongan untuk peserta didik berlatih dengan fokus dan serius. Periksa kelengkapan properti yang akan dipakai dan segera cari properti alternatif jika ada properti yang rusak atau tertinggal.
4. Pada pertemuan pertama, peserta didik berlatih dengan skema *cut-to-cut*. Latihan dan evaluasi dilakukan per adegan sehingga pada saat sebuah kelompok sedang tampil, kelompok lain dapat duduk dan mengamati penampilan tersebut. Kelompok yang tidak tampil akan memberikan masukan dan apresiasi terhadap penampilan kelompok tersebut.
5. Pada pertemuan terakhir kegiatan 5, peserta didik memiliki alur yang sama dengan pertemuan sebelumnya, tetapi penampilannya dilakukan secara bersambung dan tanpa penonton (hanya guru yang menjadi penonton sekaligus sutradara).
6. Di setiap pertemuan, sahabat guru menonton sambil mengisi daftar periksa untuk mempermudah sahabat guru pada saat mengamati ketercapaian tujuan pembelajaran di masing-masing peserta didik sekaligus memeriksa kesiapan peserta didik menuju penampilan akhirnya.



Gambar 4.13 Persiapan Penampilan

## c. Kegiatan Penutup

Sebelum menutup kegiatan, ajak peserta didik untuk berkumpul bersama. Sahabat guru perlu mengingatkan hal-hal terkait pertunjukan yang menjadi tanggung jawab pribadi peserta didik, yaitu kostum, *hands-prop*, dan lainnya. Setelah itu, ajak siswa untuk melakukan kegiatan “Melepaskan Energi” dan tutup kelas dengan doa.



### 3. Materi Esensial

Sahabat guru sebaiknya ikut duduk bersama peserta didik untuk fokus menyaksikan pertunjukan ini dari sudut pandang penonton. Setelah satu kelompok selesai, mintalah peserta didik yang menonton untuk menyampaikan pendapat, saran, dan hal-hal yang layak diapresiasi dari penampilan tersebut. Berikan juga pendapat sahabat guru, lalu simpulkan saran dari peserta didik yang menonton. Mintalah kelompok lain untuk memperhatikan dengan saksama semua masukan yang diberikan kepada kelompok satu. Setelah itu, panggil kelompok selanjutnya dan lakukan hal yang sama sampai seluruh kelompok selesai. Jika waktu tidak mencukupi, kegiatan ini bisa dilanjutkan ke pertemuan berikutnya.

Berikan evaluasi pribadi terhadap penampilan secara keseluruhan. Berikan pandangan yang objektif namun sampaikan dengan cara yang bisa diterima oleh peserta didik. Jika waktunya masih cukup, mintalah setiap kelompok untuk mencatat semua masukan yang diberikan dan melakukan perubahan sesuai dengan masukan yang mereka peroleh.

### 4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Tabel 4.10 Nilai Profil Pancasila Kegiatan 5

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p><b>Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berahlak Mulia</b></p> <p><b>1. Akhlak kepada manusia</b></p> <p>Sebagai anggota masyarakat, Pelajar Pancasila menyadari bahwa semua manusia setara di hadapan Tuhan. Akhlak mulianya bukan hanya tercermin dalam rasa sayangnya pada diri sendiri tetapi juga dalam budi luhurnya pada sesama manusia. Dengan demikian ia mengutamakan persamaan dan kemanusiaan di atas perbedaan serta menghargai perbedaan yang ada dengan orang lain. Pelajar Pancasila mengidentifikasi persamaan dan menjadikannya sebagai pemersatu ketika ada perdebatan atau konflik. Ia juga mendengarkan dengan baik pendapat yang</p>	<p><b>Materi Esensial</b></p> <p>a. Melalui kerja kolaboratif, peserta didik menyadari bahwa menghargai perbedaan dan pendapat orang lain adalah hal yang penting dalam mewujudkan penampilan yang baik.</p>



Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>berbeda dari pendapatnya, menghargainya, dan menganalisisnya secara kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri. Pelajar Pancasila adalah pelajar yang moderat dalam beragama. Ia menghindari pemahaman keagamaan dan kepercayaan yang eksklusif dan ekstrim, sehingga ia menolak prasangka buruk, diskriminasi, intoleransi, dan kekerasan terhadap sesama manusia baik karena perbedaan ras, kepercayaan, maupun agama. Pelajar Pancasila bersusila, bertoleransi dan menghormati penganut agama dan kepercayaan lain. Ia menjaga kerukunan hidup sesama umat beragama, menghormati kebebasan menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing, tidak memberikan label negatif pada penganut agama dan kepercayaan lain dalam bentuk apapun, serta tidak memaksakan agama dan kepercayaannya kepada orang lain. Pelajar Pancasila juga senantiasa berempati, peduli, murah hati dan welas asih kepada orang lain, terutama mereka yang lemah atau tertindas. Dengan demikian, ia selalu berupaya aktif menolong orang-orang yang membutuhkan dan mencari solusi terbaik untuk mendukung keberlangsungan kehidupan mereka. Pelajar Pancasila juga senantiasa mengapresiasi kelebihan orang lain dan mendukung mereka dalam mengembangkan kelebihan itu.</p>	<p>b. Saling tolong menolong dalam menyelesaikan tugas kelompok dan saling mendukung satu sama lain.</p>
<p><b>Dimensi Bergotong Royong</b></p> <p><b>2. Kolaborasi</b></p> <p>Pelajar Pancasila memiliki kemampuan kolaborasi, yaitu kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain disertai perasaan senang ketika berada bersama dengan orang lain dan menunjukkan sikap positif terhadap orang lain. Ia terampil untuk bekerja sama dan melakukan koordinasi demi mencapai tujuan bersama dengan mempertimbangkan keragaman latar belakang setiap anggota kelompok. Ia mampu merumuskan tujuan bersama, menelaah kembali tujuan yang telah dirumuskan, dan mengevaluasi tujuan selama proses bekerja sama. Ia juga memiliki kemampuan komunikasi, yaitu kemampuan</p>	<p><b>Materi Esensial</b></p> <p>a. Menyadari bahwa kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain adalah hal penting untuk mewujudkan penampilan yang baik.</p> <p>b. Memahami bahwa setiap individu memiliki peran yang penting di dalam kelompok, sehingga dapat memberikan kontribusi yang baik dalam proses persiapan hingga penampilan.</p>



Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>mendengar dan menyimak pesan dan gagasan orang lain, menyampaikan pesan dan gagasan secara efektif, mengajukan pertanyaan untuk mengklarifikasi, dan memberikan umpan-balik secara kritis dan positif. Pelajar Pancasila juga menyadari bahwa ada saling-ketergantungan yang positif antar-orang. Melalui kesadaran ini, ia memberikan kontribusi optimal untuk meraih tujuan bersama. Ia menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya semaksimal mungkin dan mengapresiasi upaya yang telah dilakukan anggota lain dalam kelompoknya.</p>	
<p><b>Dimensi Bernalar Kritis</b></p> <p><b>3. Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri</b></p> <p>Pelajar Pancasila melakukan refleksi dan evaluasi terhadap pemikirannya sendiri (metakognisi) dan berpikir mengenai bagaimana jalannya proses berpikir tersebut sehingga ia sampai pada suatu simpulan. Ia menyadari proses berpikirnya beserta putusan yang pernah dihasilkannya, dan menyadari perkembangan serta keterbatasan daya pikirnya. Hal ini membuatnya menyadari bahwa ia dapat terus mengembangkan kapasitas dirinya melalui proses refleksi, usaha memperbaiki strategi, dan gigih dalam mengujicoba berbagai.</p>	<p><b>Refleksi</b></p> <p>Mengerti kelemahan dari proses pembelajarannya dan hal-hal yang harus diperbaiki, serta kelebihan dari karyanya.</p>

## 5. Asesmen Formatif

Asesmen formatif yang dilakukan pada kegiatan ini dilakukan untuk mengukur kesiapan peserta didik menjelang pertunjukan. Sahabat guru bisa menggunakan tabel penilaian di bawah.



Beri tanda centang (✓) atau tanda silang (×) untuk setiap kriteria penilaian.

**Tabel 4.11** Observasi Menjelang Pertunjukkan

Nama Peserta Didik	Hafal Dialog	Menerapkan teknik olah suara yang tepat	Membuat <i>blocking</i> sesuai dengan adegan dan situasi	Sadar Blocking	Berpartisipasi aktif dalam pembuatan properti	Catatan tambahan
Peserta didik 1						
Peserta didik 2						
Peserta didik 3						
Peserta didik 4						
Peserta didik 5						
Peserta didik 6						
Peserta didik 7						
Peserta didik 8						
Peserta didik 9						
Peserta didik 10						
dst						

Sahabat guru bisa memodifikasi dan menambahkan kriteria penilaian sesuai kebutuhan.



### 1. Persiapan Asesmen

Agar kegiatan asesmen penampilan “Adaptasi Cerita Rakyat” dapat berjalan dengan baik, sahabat guru perlu melakukan berbagai persiapan berikut.

1. Siapkan panggung di dalam kelas atau di aula sekolah. Jika terdapat keterbatasan ruang sehingga tidak memungkinkan untuk membuat panggung, sahabat guru bisa membuat panggung imajiner dan memberi tanda untuk batas-batas panggung pada area tersebut.
2. Jika masih ada cukup ruang, siapkanlah area belakang panggung (*backstage*) sebagai ruang tunggu dan ganti para peserta didik yang akan tampil.
3. Undanglah orang tua para penampil untuk hadir menjadi penonton sebagai bentuk apresiasi terhadap kerja keras para penampil.
4. Buatlah nomor urut penampilan untuk setiap kelompok. Jika durasi terbatas, sahabat guru bisa membagi penampilan ke jam pelajaran atau pertemuan selanjutnya jika perlu.
5. Siapkan lembar evaluasi yang sahabat guru perlu bagikan kepada peserta didik yang belum mendapat giliran tampil untuk menilai kelompok lain.
6. Siapkan peralatan dokumentasi (bisa menggunakan *handphone*) untuk mendokumentasikan penampilan peserta didik.
7. Sebelum memulai penampilan, ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan prapentas seperti latihan pernapasan, latihan artikulasi, dan pemanasan selama 10 menit. Hal ini dapat membantu peserta didik agar bisa lebih rileks sebelum tampil.
8. Atur peserta didik yang belum mendapat giliran tampil untuk duduk rapi dan bagikan lembar evaluasi.
9. Sampaikan beberapa peraturan yang perlu ditaati oleh penonton seperti pada uji kompetensi sebelumnya.



## 2. Melakukan Asesmen

Lakukan penampilan secara berurutan mulai dari urutan pertama hingga terakhir. Sahabat guru bisa memberikan jeda 2-3 menit untuk setiap kelompok mempersiapkan diri di atas panggung sebelum memulai penampilannya. Di setiap akhir penampilan, minta peserta didik yang menonton untuk mengisi lembar evaluasi sambil menunggu giliran peserta didik lainnya akan tampil. Setelah semua peserta didik selesai, kumpulkan lembar evaluasinya. Setelahnya, ajak peserta didik untuk berkumpul bersama dan beri kesempatan untuk peserta didik saling memberikan apresiasi dan pendapat tentang penampilan masing-masing peserta didik. Sahabat guru bisa membantu dengan pertanyaan seperti,

*“Apakah kalian menikmati penampilan kalian?”, “Bagian mana yang paling berkesan dari penampilanmu?”, “Apakah ada aspek dari penampilan kelompok lain yang bisa menjadi inspirasi untuk penampilanmu di masa depan?”, dsb.*

Sahabat guru melakukan evaluasi dan apresiasi secara umum terhadap seluruh penampilan. Di lain hari, siapkanlah waktu untuk menonton hasil dokumentasi pertunjukannya dan melakukan refleksi bersama.

## 3. Penilaian

Pada uji kompetensi bab ini, penilaian peserta didik terbagi menjadi 2 kategori, yaitu Penilaian Keterampilan dan Penilaian sikap. Terdapat 3 rentang predikat di masing-masing kategori, yaitu sebagai berikut.

- Nilai <60 : Mulai Berkembang
- Nilai 61-80 : Berkembang
- Nilai 81-100 : Sangat Berkembang

### a. Rubrik Penilaian Keterampilan

Tabel 4.12 Rubrik Penilaian Keterampilan

Tujuan Pembelajaran	Mulai Berkembang (<60)	Berkembang (61-80)	Sangat Berkembang (81-100)
Menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menunjang perannya.	Sikap tubuh masih kaku sehingga kurang dapat memerankan tokoh dengan maksimal.	Peserta didik bergerak dengan baik di sepanjang cerita, memanfaatkan tangan, kaki, dan anggota tubuh lain untuk menunjang perannya.	Peserta didik bergerak dengan luwes/lincah/nyaman, memanfaatkan anggota tubuh untuk menunjang perannya.



Tujuan Pembelajaran	Mulai Berkembang (<60)	Berkembang (61-80)	Sangat Berkembang (81-100)
Mengatur dinamika suara dengan tepat sesuai interpretasi terhadap situasi.	Peserta didik kesulitan untuk mengatur dinamika suara yang tepat sesuai interpretasi.	Peserta didik mulai bisa untuk mengatur dinamika suara yang tepat sesuai interpretasi, emosi dan sifat karakter yang diperankan.	Peserta didik bisa mengatur dinamika suara yang tepat sesuai interpretasi, emosi dan sifat karakter serta memaksimalkan keterampilannya dalam penampilan.
Memahami blocking dan penerapannya di berbagai situasi di atas panggung.	Peserta didik belum mengerti blocking dan penerapannya di atas panggung.	Peserta didik mengerti blocking dan mulai bisa menerapkannya di beberapa situasi.	Peserta didik hafal dengan blocking yang sudah dibuat dan sudah sadar akan penggunaan ruang yang efektif.
Menggunakan properti dengan memanfaatkan alat dan bahan yang ada disekitar.	Peserta didik belum menggunakan properti sesuai fungsi yang seharusnya.	Peserta didik bisa menggunakan properti sesuai dengan fungsinya di dalam pertunjukan.	Peserta didik bisa berinteraksi dengan properti atau properti yang berada di atas panggung.
Menuliskan dialog-dialog yang responsif terhadap situasi di dalam cerita.	Peserta didik kesulitan untuk menuliskan dialog untuk cerita yang dibawakan.	Peserta didik bisa menuliskan sebagian besar dialog untuk cerita yang dibawakan dengan arahan guru.	Peserta didik bisa menuliskan dialog untuk cerita yang dibawakan secara mandiri.
Menampilkan pertunjukan sederhana dengan cerita berlatar pada minat peserta didik.	Peserta didik terlihat kesulitan dalam menampilkan pertunjukan sederhana.	Peserta didik bisa menampilkan pertunjukan sederhana dengan cerita yang dibuatnya sendiri.	Peserta didik bisa menampilkan pertunjukan dan memperlihatkan antusias serta minatnya dalam cerita tersebut.
Merancang pertunjukan sederhana secara mandiri.	Peserta didik mulai merancang pertunjukan dengan bantuan guru.	Peserta didik merancang pertunjukan dengan sedikit bantuan guru.	Peserta didik bisa merancang pertunjukan secara mandiri.



## b. Rubrik Penilaian Sikap

Tabel 4.13 Rubrik Penilaian Sikap

Tujuan Pembelajaran	Mulai Berkembang (<60)	Berkembang (61-80)	Sangat Berkembang (81-100)
Mampu memberikan apresiasi yang sesuai terhadap kinerja kelompok dan individu.	Peserta didik kesulitan untuk memberi apresiasi.	Peserta didik mulai bisa memberikan apresiasi dengan bantuan.	Peserta didik bisa memberikan apresiasi yang sesuai secara mandiri.
Menunjukkan keterlibatan sepanjang proses pembelajaran.	Peserta didik sedikit terlibat sepanjang proses pembelajaran.	Peserta didik mulai terlibat sebagian besar dalam sepanjang proses pembelajaran.	Peserta didik terlibat secara utuh dan berinisiatif sepanjang proses pembelajaran.
Menerapkan sikap kolaboratif dengan tim.	Peserta didik kesulitan untuk bekerja kolaboratif dengan tim.	Peserta didik mulai bisa bekerja kolaboratif dengan tim.	Peserta didik mampu bekerja kolaborasi dengan tim dan menunjukkan sikap yang positif.
Menampilkan pertunjukan secara mandiri.	Peserta didik kesulitan untuk menampilkan pertunjukan secara mandiri.	Peserta didik mulai bisa menampilkan pertunjukan dengan sedikit bantuan guru.	Peserta didik bisa menampilkan pertunjukan secara mandiri dan percaya diri.



**D. Refleksi**

**Refleksi Guru**



*“Melalui belajar seni, lahirlah anak-anak yang percaya diri, kreatif, bermental baja, dan mampu menuntaskan berbagai persoalan bersama kelompoknya”  
(Arne Duncan)*

Refleksikan kutipan tersebut dengan mengacu pada praktik yang sudah terjadi selama ini di dalam kelas. Apakah di dalam pembelajaran selama ini peserta didik sudah dan sedang menumbuhkan karakter-karakter tersebut? Bagaimana peran sahabat guru dalam mendukung tercapainya hal tersebut?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## Refleksi Peserta Didik

Bagaimana kesan dan perasaanmu terhadap seluruh pembelajaran di kelas teater?

.....  
.....  
.....  
.....

Pengalaman apa yang kamu dapat yang bisa kamu terapkan di kehidupan sehari-hari?

.....  
.....  
.....  
.....

Apa yang perlu ditingkatkan dari materi pembelajaran dan metode pengajaran guru di kelas teater?

.....  
.....  
.....  
.....

*Sahabat guru bisa memodifikasi pertanyaan refleksi yang ada di tabel sesuai dengan kebutuhan.*



### Apa itu *Blocking*?

*Blocking* atau bloking (dalam KBBI) adalah pengaturan posisi dan gerak aktor dalam suatu pertunjukan teater. *Blocking* tidak hanya mengatur posisi dan pergerakan aktor di atas panggung dari area satu ke area lainnya, tetapi juga mengatur posisi tubuh aktor agar seluruh anggota tubuh aktor dapat terlihat jelas di penonton. Selain memposisikan aktor pada 9 area di panggung, berikut adalah cara-cara untuk melakukan *blocking* dengan tepat.

- Tidak menunjukkan punggung badan kepada penonton tanpa arahan atau motif karakter yang jelas.
- Menutup wajah dengan tangan atau properti tangan tanpa arahan atau motif karakter.
- Tidak menutupi atau tertutupi oleh teman main dengan sengaja jika tidak ada arahan atau kebutuhan karakterisasi.
- Tidak bersembunyi di balik properti panggung atau sebagian besar tubuh tertutupi properti panggung tanpa arahan atau kebutuhan karakterisasi.
- Tidak berpindah posisi saat dialog panjang, tertawa atau saat penonton tertawa.
- Tetap dalam karakter saat keluar panggung sampai kamu sudah tidak terlihat lagi oleh penonton.
- Jika melakukan suatu hal dengan tangan, gunakanlah tangan yang terdekat dari benda atau objek yang dituju. Contoh: membuka pintu dengan tangan yang terdekat dari engsel pintu, mengangkat gelas dengan tangan yang terdekat dari posisi gelas, dan lainnya.



Gambar 4.14 Ilustrasi *Blocking*

### Membuat Dialog

Dialog merupakan percakapan antara dua atau lebih karakter dalam sebuah karya sastra, drama, film, atau pertunjukan teater. Dalam dialog, karakter-karakter tersebut saling berkomunikasi dengan menggunakan kata-kata untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi kepada satu sama lain. Dialog seringkali merupakan elemen penting dalam narasi karena membantu membentuk plot, mengembangkan karakter, dan memajukan cerita.



## Mengapa dialog penting?

### a. Mengembangkan Karakter

Dialog memungkinkan penulis atau pembuat pertunjukan untuk mengembangkan karakter-karakter dalam cerita. Cara karakter berbicara dan bertindak dalam dialog dapat mengungkapkan kepribadian, emosi, dan latar belakang mereka.

### b. Majunya Plot

Dialog membantu memajukan plot cerita dengan menyampaikan informasi penting kepada penonton atau pembaca, mengungkapkan konflik, atau menyelesaikan masalah.

### c. Interaksi antara Karakter

Dialog memungkinkan karakter-karakter untuk berinteraksi satu sama lain, saling bertukar pendapat, bertanya, menjawab, atau bereaksi terhadap perkembangan cerita.



Gambar 4.15 Berdialog

## Tips Membuat Dialog yang Baik:

- Gunakan bahasa yang sesuai dengan karakter dan konteks cerita. Hindari penggunaan kosakata yang terlalu rumit dan pastikan dialog mudah dipahami oleh pembaca atau penonton.
- Dialog harus terdengar alami dan realistis. Cobalah membayangkan bagaimana orang sungguhan akan berbicara dalam situasi yang sama.
- Berikan setiap karakter gaya berbicara yang unik. Hal ini membantu membedakan karakter satu dengan yang lain dan membuat dialog lebih menarik.
- Perhatikan ritme dan irama dalam dialog. Gunakan kalimat pendek untuk menambah ketegangan dalam adegan yang menegangkan, dan kalimat panjang untuk mengekspresikan emosi atau memberikan informasi penting.

Dialog yang baik dapat membuat cerita lebih hidup, karakter lebih meyakinkan, dan pengalaman membaca atau menonton lebih menyenangkan. Jadi, jangan ragu untuk mengeksplorasi seni membuat dialog dan biarkan imajinasimu berkembang!

## F. Lembar Kegiatan Peserta Didik

Lembar kegiatan peserta didik untuk bab 4 dapat diakses pada tautan berikut ini.

<https://buku.kemdikbud.go.id/s/LKPDT5>



## Glosarium

<b>adaptasi</b>	: penyesuaian suatu materi menurut kebutuhan; perubahan suatu materi menjadi bentuk yang baru.
<b>adegan</b>	: bagian kecil atau sebagian dari keseluruhan pertunjukan drama atau teater.
<b>ansambel</b>	: bersama-sama; berkelompok.
<b>artikulasi</b>	: lafal, pengucapan kata.
<b>blocking</b>	: pengaturan posisi dan gerak aktor dalam suatu pertunjukan drama.
<b>diafragma</b>	: sekat antara rongga dada dan rongga perut (pada tubuh).
<b>dialog</b>	: percakapan lisan yang digunakan oleh dua karakter atau lebih untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan tindakan.
<b>dongeng</b>	: dongeng adalah suatu kisah fiktif yang bisa juga diambil dari kisah asli atau sejarah kuno yang dibentuk dari unsur tertentu.
<b>eksplosif</b>	: meledak, ledakan.
<b>eksposisi</b>	: bagian awal karya sastra yang berisi keterangan tentang tokoh dan latar; paparan.
<b>emosi</b>	: perasaan atau reaksi psikologis maupun fisiologis terhadap seseorang, keadaan, atau peristiwa.
<b>evaluasi</b>	: penilaian
<b>fokus</b>	: tindakan berkonsentrasi atau konsisten dalam karakter (dalam akting).
<b>given circumstances (jika kamu mengalami...)</b>	: keadaan/elemen tertentu yang diberikan kepada aktor dalam sebuah adegan.
<b>imajinasi</b>	: daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.
<b>improvisasi</b>	: penggambaran karakter atau adegan yang dilakukan secara spontan tanpa latihan atau persiapan.
<b>interaksi</b>	: tindakan atau hubungan antara dua karakter atau lebih.
<b>karakterisasi</b>	: watak atau karakter yang dimiliki oleh tokoh cerita.



<b>klimaks</b>	: puncak dari suatu hal, kejadian, keadaan, dan sebagainya yang berkembang secara berangsur-angsur.
<b>kolaborasi</b>	: kerja sama untuk membuat sesuatu.
<b>konflik</b>	: ketegangan atau pertentangan di dalam cerita rekaan atau drama.
<b>level</b>	: tinggi atau rendahnya posisi tubuh aktor.
<b><i>magic if</i> (berandai-andai)</b>	: kemampuan imajinasi untuk membayangkan bila mengalami situasi/keadaan karakter.
<b>mimesis</b>	: proses peniruan perilaku atau peristiwa antar manusia.
<b>monolog</b>	: adegan sandiwara dengan pelaku tunggal yang membawakan percakapan seorang diri.
<b>naratif</b>	: menguraikan (menjelaskan dan sebagainya); prosa yang subjeknya merupakan suatu rangkaian kejadian.
<b>pantomim</b>	: pertunjukan drama tanpa kata-kata yang dimainkan dengan gerak dan ekspresi wajah (biasanya diiringi musik).
<b>plot</b>	: alur; perjalanan cerita dari awal, tengah, dan akhir.
<b>pose</b>	: gaya atau sikap yang dibuat saat bermain drama.
<b>refleksi</b>	: proses mengingat kembali, memikirkan, mempertimbangkan, dan membuat penilaian terhadap pengalaman yang telah dilalui.
<b>resolusi</b>	: penyelesaian masalah dari konflik yang terjadi dan timbulnya kesadaran tokoh.
<b>set</b>	: istilah untuk seperangkat artistik panggung.
<b>skenario</b>	: rencana lakon sandiwara atau film berupa adegan demi adegan yang tertulis secara terperinci.
<b>stimulus</b>	: rangsangan untuk menjadi aktif.
<b>tablo</b>	: pertunjukan lakon tanpa gerak atau tanpa dialog.
<b>tema</b>	: pokok pikiran; dasar cerita.
<b>tokoh</b>	: pemegang peran (peran utama) dalam roman atau drama.



## Daftar Pustaka

- Alan Perks et al., *Edexcel AS and a Level Drama and Theatre Student Book* (Edexcel A Level Drama 2016, 2016).
- Aprianto F, "Contoh Puisi Anak Sekolah SD, SMP Dan SMA Berbagai Tema," Best Seller Gramedia, June 29, 2023, [https://www.gramedia.com/best-seller/contoh-puisi-anak-sekolah/#a\\_Contoh\\_1\\_Puisi\\_Tentang\\_Cita-cita](https://www.gramedia.com/best-seller/contoh-puisi-anak-sekolah/#a_Contoh_1_Puisi_Tentang_Cita-cita).
- Constantin Stanislavski, *An Actor Prepares* (A&C Black, 2013).
- David Farmer, "Count to 20 - Drama Resource," Drama Resource, April 6, 2024, <https://dramaresource.com/count-to-20/>.
- Drama Notebook, "Beginning Acting Lesson Plans," Drama Notebook, April 4, 2024, <https://www.dramanotebook.com/drama-curriculum/teach-drama-to-kids/beginning-acting/>
- Drama Notebook, "Drama Games for Children," Drama Notebook, April 30, 2020, <https://www.dramanotebook.com/drama-curriculum/games/games-for-younger-students/>.
- Drama Notebook, "Improv Games for Kids and Teens," Drama Notebook, June 29, 2020, <http://www.dramanotebook.com/drama-curriculum/improv/50-improv-games/>.
- Drama Notebook, "Improv Rules for Beginners," Drama Notebook, April 30, 2020, <http://www.dramanotebook.com/drama-curriculum/improv/rules-and-tips-for-improv/>.
- Drama Notebook, "Improv Warm-ups," Drama Notebook, April 30, 2020, <http://www.dramanotebook.com/drama-curriculum/improv/improv-warm-ups/>.
- Drama Notebook, "Pantomime Lesson Plan," Drama Notebook, April 30, 2020, <http://www.dramanotebook.com/drama-curriculum/pantomime/pantomime-lesson-plan-2/>.
- Gaby, "Monolog: Pengertian, Aspek, Ciri, Jenis, Dan Buku Rekomendasi," Gramedia Literasi, June 26, 2023, <https://www.gramedia.com/literasi/monolog/>.
- Harry H. Schanker and Katharine Anne Ommanney, *The Stage and the School* (McGraw-Hill/Glencoe, 1997).



Heru, "Pengertian Improvisasi Dalam Teater - Jenis Dan Fungsinya - IlmuSeni.com," IlmuSeni.com, August 19, 2017, <https://ilmuseni.com/seni-pertunjukan/seni-teater/pengertian-improvisasi-dalam-teater>.

Howard Loxton, "Theatre Review: Oranges and Elephants at Hoxton Hall," *British Theatre Guide*, February 17, 2022, <https://www.britishtheatreguide.info/reviews/oranges-and-ele-hoxton-hall-15478>.

Info, "What Is Stanislavski Technique? | City Academy Guides," City Academy, August 2, 2023, <http://www.city-academy.com/news/what-is-stanislavski-technique/>.

Joanna Parkes et al., *Step by Step Educational Drama: A Cross Curricular Use of Drama in the Primary Classroom*, 2006.

Julie Chiert and Becky Hunsberger, *All You Need to Teach Drama Ages 8-10* (Macmillan Education AU, 2004).

Kerry Hishon, "Practicing the Basics: 3 Games to Help Students Play...," n.d., <http://www.theatrefolk.com/blog/practicing-basics-3-games-help-students-play-audience/>.

Linda Hutcheon and Siobhan O'Flynn, *A Theory of Adaptation* (Routledge, 2013).

Matthew James Friday, "A 10-Step Process for Teaching Monologues," Edutopia, May 31, 2022, <https://www.edutopia.org/article/10-step-process-teaching-monologues/>.

Nick O'Brien, *Stanislavski in Practice: Exercises for Students* (Routledge, 2017).

NYFA, "Stanislavski in 7 Steps: Better Understanding Stanislavski's 7 Questions," NYFA, November 16, 2022, <https://www.nyfa.edu/student-resources/stanislavski-in-7-steps-better-understanding-stanislavskis-7-questions/>.

Rosalind Flynn, "Play Blocking and Stage Directions," LiveAbout, July 30, 2019, <http://www.thoughtco.com/blocking-a-play-2713052/>.

TheatreNerds, "Five Acting Exercises for 8–18-Year-Olds - Theatre Nerds," Theatre Nerds, February 7, 2019, <https://theatrenerds.com/five-acting-exercises-for-8-18-year-olds/>.

Viola Spolin, *Theater Games for the Classroom: A Teacher's Handbook* (Northwestern University Press, 1986).

Wendy Blaxland, *Ready to Go Drama: Lower Primary: Ready-to-go Ideas and Activities for an Exciting Drama Program*, 2004.



- "BLM #8 Elements of Tableau," Council of Ontario Drama and Dance Educators, 2009, <https://www.code.on.ca/files/assets/resources/305-finding-balance/documents/8critlit-findingbalance-blm8elementsofseau.pdf>.
- "Dramatizing Art: Tableaux Vivants," Yale National Initiative, n.d., [https://teachers.yale.edu/curriculum/viewer/initiative\\_14.01.01\\_u](https://teachers.yale.edu/curriculum/viewer/initiative_14.01.01_u).
- "Drama Games and Activities for Primary / Elementary," TPT, n.d., <https://www.teacherspayteachers.com/Product/Drama-Games-and-Activities-for-Primary-Elementary-2317928/>.
- "Given Circumstances Acting Explained," Backstage, n.d., <https://www.backstage.com/magazine/article/given-circumstances-acting-explained-76219/>.
- "Home," BYU Theatre Education, n.d., <https://tedb.byu.edu/?p=1290/>.
- "Latihan Artikulasi Vokal Pada Teater," n.d., <https://www.pojokseni.com/2015/01/latihan-artikulasi-vokal-pada-teater.html>.
- "Monologue," Twinkl, n.d., <https://www.twinkl.co.id/teaching-wiki/monologue>.
- "Page 25 - Kumpulan Puisi Cermin - Hadi Mulyadi," n.d., <https://magazine.kaltimprov.go.id/kumpulan-puisi-cermin-hadi-mulyadi/files/basic-html/page25.html>.
- "Puisi 'Alam Raga' Oleh Stevania Vriesca Putri Kristiana," Selamat Datang Di SMADATA, n.d., <https://smanegeri2tanggul.sch.id/puisi-alam-raga-oleh-stevania-vriesca-putri-kristiana/>.
- "Teks Monolog | EduChannel Indonesia," n.d., <https://educhannel.id/blog/artikel/teks-monolog.html#:~:text=Struktur%20Teks%20Monolog,amanat%2C%20dialog%20dan%20teks%20samping>.
- "The Elements of Tableaux," Council of Ontario Drama and Dance Educators, 2009, <https://www.code.on.ca/files/assets/resources/304-departures/documents/6critlit-departures-blm2theelementsofseau.pdf>.
- "The Story of Pantomime · V&A," Victoria and Albert Museum, n.d., <https://www.vam.ac.uk/articles/the-story-of-pantomime>.



## Daftar Sumber Gambar

"Marcel Marceau," Yousuf Karsh, n.d., <https://karsh.org/photographs/marcel-marceau-2/>.

Jankens, *Charlie Chaplin The Tramp Debuted in 1914.*, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Charlie\\_Chaplin.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Charlie_Chaplin.jpg)

Jemek Supardi, "Pantomim Kita Bagai Api Dalam Sekam," n.d., <https://jemekmime.blogspot.com/2009/02/pantomim-kita-bagai-api-dalam-sekam.html>.

"Penampilan Luar Biasa Septian Dwi Cahyo Di International Theater Pantomime Festival 2018!," Ikidane Nippon, n.d., <https://ikidane-nippon.com/id/features/a00174>.

APIC, *Konstantin Stanislavsky, 1925*, Getty Images., <https://www.gettyimages.com/detail/news-photo/konstantin-stanislavsky-russian-comedian-co-founder-of-the-news-photo/112084767?adppopup=true>

"Linda Hutcheon | Department of English," n.d., <https://www.english.utoronto.ca/people/directories/all-faculty/linda-hutcheon>.



## Profil Pelaku Perbukuan

Nama Lengkap : **Mutiara Fallahdani**  
Email : **fallahdani@gmail.com**  
Instansi : Sekolah Global Jaya  
Alamat Instansi : Bintaro, Tangerang Selatan  
Bidang Keahlian : Seni Teater & Tari



### Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. [2017- 2020] *Sekolah Global Jaya*
  - Guru IB MYP Drama untuk kelas 7- 10.
2. [2020-2023] *Sekolah Cikal*
  - Guru Teater dan Tari untuk Jenjang SD dan SMP.
3. [2023-sekarang] *Sekolah Global Jaya*
  - Guru IB MYP & DP Theater untuk kelas 7 -12.

### Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S1: Program Studi Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Indonesia

### Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Panduan Guru Seni Teater Kelas V, Kemendikbud, 2021.

### Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Tidak ada

### Informasi Lain dari Penulis:

Pengalaman Keaktoran:

1. Berperan sebagai Dominique dalam pementasan “Noktah Merah” karya Teater Plot di Gedung Kesenian Jakarta (2016).
2. Berperan sebagai Lembayung dalam pementasan “Trah” karya Teater Plot di Graha Bakti Budaya, TIM (2016).
3. Berperan sebagai Nyi Larung dalam pementasan “Calon arang” karya adaptasi oleh Teater Plot di Gedung Kesenian Jakarta (2017).
4. Berperan sebagai Mak dalam pementasan “Rantau” Gelar Pamit SGBFEUI di Graha Bakti Budaya, TIM (2018).
5. Sket sayang Hilang dan Tersisa, Uji Pentas Kelas Akting I Salihara (2018).
6. Hati yang Meracau karya Edgar Allan Poe, Uji Pentas Virtual Kelas Akting II Salihara (2021).



#### Pengalaman Produksi:

1. Desainer Kostum & Makeup pementasan “Trah” karya Teater Plot di Galeri Indonesia Kaya( 2015).
2. Desainer Kostum & Makeup pementasan “Trah” karya Teater Plot di Graha Bakti Budaya, TIM (2016).
3. Desainer Kostum & Makeup pementasan “Calon arang” adaptasi oleh Teater Plot di Gedung Kesenian Jakarta (2017).
4. Asisten Sutradara “Hairspray” Mini Musical, Sekolah Global Jaya (2018).
5. Technical Director “Annie Jr” Drama Musical, Sekolah Globaljaya (2019).
6. Tim Produser Eksekutif “Playground of Mataram” Sekolah Cikal di Ciputra Artpreneur (2023).

#### Pengalaman lainnya:

1. Lokakarya “Penciptaan Teater Berbasis Riset” oleh Teater Garasi di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia (2016).
2. Koreografer tari “Wawei Jumpun” berkolaborasi dengan Nungki Kusumastuti untuk Dies Natalis FIB UI (2016).
3. Penari “Spirit of Fire” karya Eko Supriyanto untuk Opening Ceremony ASIAN Games Jakarta (2018).
4. Penari “Ritus Nusantara” karya Hartati untuk Parade Digidaya Nusantara, Pekan Kebudayaan Nasional (2019).
5. Penulis Naskah Teater “Nifas”, hasil dari Kelas Menulis Lakon Salihara 2023 dan dipentaskan untuk Uji Pentas Kelas Aktng Salihara 2023.



Nama Lengkap : **Elia Yovan Chandra, S.Pd., M.Sn.**  
Email : **eliayovan@gmail.com**  
Instansi : -  
Alamat Instansi : -  
Bidang Keahlian : Seni Pertunjukan, Multimedia, Sosial Media



#### Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. [2016–2018] *Universitas Pelita Harapan*
  - Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Mengajar mata kuliah Seni dan Keterampilan, PSAP Seni dan Keterampilan, ICT, & Multimedia.
2. [2018– 2023] *Sekolah Cikal*
  - Wali kelas SD (November 2018 - Juni 2019)
  - Guru Drama, *Stage Production*, ICT Specialist (2019-2020)
  - Art coordinator di Sekolah Cikal Serpong (2018-2019)
  - Kepala Kurikulum Seni Pertunjukan – Program Manager (2020–2023)
3. [2023– sekarang]
  - Talent & Content Manager di PT Kreasi Digital Sejahtera – media edukasi kesehatan @nucleus.health
4. Karier lainnya
  - Penulis buku non-fiksi
  - Tim kreatif, scriptwriter, copywriter
  - Videografer, designer grafis & broadcasting
  - Vokalis & penggubah lagu

#### Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. *S.Pd. (Sarjana Pendidikan)*  
2008 - 2012  
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pelita Harapan
2. *M.Sn. (Magister Seni)*  
2014 - 2016  
Prodi Tata Kelola Seni Konsentrasi Seni Pertunjukan  
Paskasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

#### Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Panduan Guru Seni Teater Kelas V, Kemendikbud, 2021.
2. Mengajar Berekspresi dengan Roda Emosional, tulisan di Teknologi untuk Masa Depan, Hadir di Pembelajaran Masa Kini, 2021. ISBN: 978-602-8740-83-8

#### Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Analisis SWOT Terhadap Pengelolaan Unit Kegiatan Mahasiswa Manna Proxia Theater Universitas Pelita Harapan. *Jurnal Tata Kelola Seni* Vol.1 Nomor 2, Desember 2015. ISSN: 24429589. <http://dx.doi.org/10.24821/jtks.v1i2.1636>.
2. Keterlibatan Penonton K-Drama: Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan -Teachers College UPH, Mei 2017

#### Informasi Lain dari Penulis/Penelaah/Illustrator/Editor:

1. Sertifikasi Penulisan Buku Non-Fiksi oleh LSP-PEP (2021)



Nama Lengkap : **Dr. Else Liliani, M.Hum.**  
 Email : **else\_l@uny.ac.id**  
 Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta  
 Alamat Instansi : Jl. Colombo No. 1 Karangmalang,  
 Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta  
 Bidang Keahlian : Sastra Indonesia Modern



#### Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni, Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta (1 Desember 2023 - sekarang)
2. Koorprodi Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta (2020 - 2023)
3. Kadiv Humas Universitas Negeri Yogyakarta (2017 - 2019)
4. Pembina UKM Unit Studi Sastra dan Teater (UNSTRAT) Universitas Negeri Yogyakarta (2012 - 2019)

#### Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S3 Ilmu-Ilmu Humaniora, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada
2. S2 Ilmu Sastra, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada
3. S1 Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
4. S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

#### Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

No	Judul Buku	Tahun Penerbitan	ISBN	Penerbit
1	Apa dan Bagaimana Menulis Fiksi	2023	978-623-6639-69-6	UNY Press
2	Ini Bukuku (kumpulan puisi anak, ditulis bersama tim MBKM Kerjasama UNIMED-UNY)	2022	978-623-6639-69-6	Obelia Publisher
3	Para Raja dan Pahlawan Perempuan, Serta Bidadari dalam Folklor Indonesia (ditulis bersama Wiyatmi & Esti Swatika Sari)	2021	978-602-0708-82-9	Cantrik Pustaka
4	Kisah Si Hejo (cerita bergambar untuk anak)	2021	978-623-6063-12-5	Spasi Book
5	Aruna (Novel Anak)	2017	978-602-6284-51-8	Balai Bahasa Yogyakarta



No	Judul Buku	Tahun Penerbitan	ISBN	Penerbit
6	Mengenal dan Memahami Sastra Anak	2017	978-602-6338-89-1	UNY Press

#### Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

No	Tahun	Judul	Volume / ISBN	Nama Jurnal / Prosiding
1	2024	Representasi Pemeran Perempuan dari Sudut Pandang Penulis Perempuan dalam Novel "Hati Suhita"	9 (1) Mei, 2024 e-ISSN: 2503-4197 p-ISSN: 2527-5070	Indonesian Journal of EFL and Linguistics
2	2024	Realitas Keagamaan dalam Cerpen Bertema Pandemi COVID-19	Vol. 32 No. 1, p-ISSN: 0854-2937 e-ISSN: 2579-6399	DIKSI
3	2024	Intersectional identity of 13th-century Javanese women in the novel "Tutur Dedes"	Vol. 23 No. 1 e-ISSN: 2460-8319 p-ISSN: 1412-2596	LITERA
4	2023	The Struggle for Gender Equality and Educational Values Collection Sihir Perempuan Short Stories by Intan Paramadita.	ISSN(print): 2643-9840, ISSN(online): 2643-9875	INTERNATIONAL JOURNAL OF MULTIDISCIPLINARY RESEARCH AND ANALYSIS
5	2022	Paradigm, Identity Formation, and Reality. Implications Homi K. Bhabha's Third Space on Palestinian Issue through Novel "Returning to Haifa" By Ghassan Kanafani.	ISSN: 2581-7922, Volume 5 Issue 3, March 2022	International Journal of Arts and Social Science
6	2022	Embracing Comparative Ecocriticism Through Affect: Representations of Tropical Forest Ecologies in Indonesian and Nicaraguan Poetry	REVISTA INTERDISCIPLINAR DE LITERATURA E ECOCRÍTICA (RILE), v. 1 n. 09 (2022)	REVISTA INTERDISCIPLINAR DE LITERATURA E ECOCRÍTICA (RILE)

#### Informasi Lain dari Penulis/Penelaah/Illustrator/Editor:

IG: @else\_liliani

ID G-Scholar: Else Liliani



Nama lengkap : **Andy Sri Wahyudi**  
Email : **andyeswe80@gmail.com**  
Instansi : -  
Alamat Instansi : -  
Bidang Keahlian : Teater dan Pantomim



#### **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**

1. Pantomimer
2. Penulis

#### **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**

1. SMUK Sang Timur Yogyakarta (1996-1999)

#### **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 tahun terakhir):**

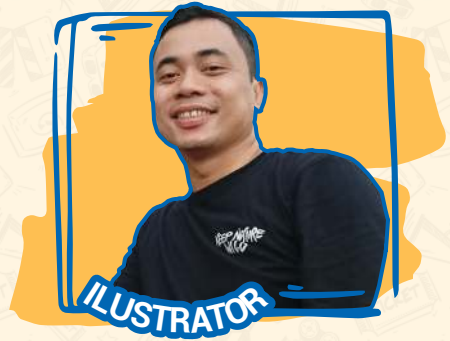
1. Naskah Drama Bangun Pagi Bahagia (2019)
2. Naskah Drama "Merayakan Kefanaan" (2020)
3. Naskah Drama "Nuning Bacok" (2023)

#### **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 tahun terakhir):**

1. Tidak ada



Nama lengkap : **Nana Maulana, S.Sn**  
Email : **suratuntuknaung@gmail.com**  
Sosial Media : **@kartunaung**  
Instansi : **Studio Bikindong. Creative**  
Alamat Instansi : **Jl. Raya Kalimulya Gg. Sasak No.98 Depok.**  
Bidang Keahlian : **Ilustrator, Komikus, Desainer Grafis**



#### Riwayat Pekerjaan /Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Ilustrator Penerbit GerrmediaKomik (2012-2015)
2. Ilustrator Penerbit Studio Kata (2015-2016)
3. Guru Seni dan Budaya SMA Bintara Depok (2017-2020)

#### Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. SMA BUDI UTOMO (2004)
2. UNIVERSITAS INDRAPRASTA (2011)

#### Judul Buku dan Tahun Terbit (10 tahun terakhir):

1. Serba 90-an Dalam Komik (2014) . Alisha Books
2. Komik Siap Komandan. 2013. Gerrmedia Komik
3. Komik Kompilasi Mbah Wowok dan Kroni-Kroninya. 2020. Pro-U Media
4. Komik Teka Teki Puisi. 2019. Direktorat Sekolah Dasar
5. Komik Zainal Jurnal. 2020. Jalur Rempah Kemdikbud

#### Informasi Lain dari Penulis/Penelaah/Illustrator/Editor:

1. **Juara 1** lomba Komik Pembelajaran SD (2019)
2. **Juara 2** Lomba Komik Polisi nasional (2015)
3. **Juara 2** Lomba Komik BCA (2018)
4. **Juara 1** Lomba Komik Polisi Milenial Safety Festival (2018)
5. **Juara 1** Lomba Komik Silih Tulungan Jawa Barat (2021)
6. **Juara 2** Lomba Komik Polisi Nasional (2020)
7. **Juara 3** Lomba Komik PPAK Nasional (2020)
8. **15 Karya terbaik** Lomba Komik Jalur Rempah (2020)
9. **Juara 2** Lomba Komik Bank BNI (2019)
10. **Juara 1** Lomba Komik Keberagaman PPMN (2019)
11. **Juara 3** Lomba Poster Transhub (2020)
12. **Juara 1** Lomba Komik Korea Cultural Centre (2020)
13. **Juara 1** Lomba Komik Datascrip (2018)
14. **Juara 1** Lomba Komik Pasar Warga (2016)
15. **Juara 1** Lomba Komik Stop Ujaran Kebencian Nasional (2022)
16. **Pemenang Utama** Lomba Komik BRI (2021)
17. **Juara 1** Lomba Konten Kreatif HUT Pupuk Indonesia (2018)
18. **Juara 1** Lomba Konten Kreatif HUT Pupuk Kujang (2019)
19. **Juara 3** Lomba Komik Bank Indonesia Net Festival (2021)
20. **Juara 1** Lomba Tangguh Awards BNPB Indonesia (2021)
21. **Juara 1** Lomba Komik Kereta Cepat Indonesia-China (2023)



Nama Lengkap : **Elah Nurelah, M.Pd.**  
Email : **elahdata7@gmail.com**  
Instansi : **SDN Pisangan Timur11**  
Alamat Instansi : **Jl. H. Mugeni II, Jakarta Timur**  
Bidang Keahlian : **Editor Buku**



#### **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**

1. Guru Kelas Tinggi di SDN Pisangan Timur 11

#### **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**

1. S-1 Fakultas Ekonomi Unpad - Jurusan Akuntansi, Bandung.1996
2. S-1 FIP - Prodi PG SD UNJ, Jakarta. Tahun Lulus 2013
3. S-2 Magister Pendidikan Dasar UNJ, Jakarta. Tahun Lulus 2015

#### **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Buku Tematik Tema 4, Kelas 1 SD, Edisi 2017. Kemdikbud (Editor)
2. Buku Tematik Tema 8, Kelas 2 SD, Edisi 2017. Kemdikbud (Editor)
3. Buku Tematik Tema 3, Kelas 4 SD, Edisi 2017. Kemdikbud (Editor)
4. Buku Tematik Tema 4, Kelas 4 SD, Edisi 2017. Kemdikbud (Editor)
5. Buku Matematika Kelas 4 SD, Kurikulum Merdeka, Kemdikbudristek (Editor)
6. Buku Seni Teater Kelas 2 SD, Kurikulum Merdeka, Kemdikbudristek (Editor)
7. Buku Seni Teater Kelas 5 SD, Kurikulum Merdeka, Kemdikbudristek (Editor)

#### **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Cooperative Learning Type Talking Stick pada Siswa kelas IV SDN Pisangan Timur 12 Pagi Pulogadung Jakarta Timur. Tahun 2013.
2. Hubungan Kemandirian Belajar dan Kecerdasan Interpersonal dengan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas 5 SD di Wilayah Binaan III Pulogadung Jakarta Timur.Tahun 2015.

#### **Informasi Lain dari Penulis/Penelaah/Illustrator/Editor:**

1. Guru Penggerak angkatan 7



Nama lengkap : **Devi Deratama**  
Email : **devideratama@gmail.com**  
Instansi : Pusat Perbukuan  
Alamat Instansi : Komplek Kemdikbud, Jl. RS. Fatmawati  
Raya Gedung D, RT.6/RW.5, Kota Jakarta  
Selatan  
Bidang Keahlian : Pengembang Perbukuan, Editor  
Bersertifikasi, Pendidikan Biologi



#### Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Staf Pengajar Biologi di SMAN 1 Tasikmalaya (2018)
2. Pengembang Perbukuan di Pusat Perbukuan, BSKAP, Kemendikdasmen (2022-sekarang)

#### Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S2 Pendidikan Biologi, FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia (2019)
2. S1 Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Siliwangi (2014)

#### Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Tidak ada

#### Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Deratama, D., Wulan, A. R., Diana, S., & Agustian, D. (2022). The Assessment Profile of The Skills to Interpret Data and Evidence Scientifically in High School on The Covid-19 Virus Pandemic Content. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 10(1), 47-58.
2. Deratama, D., Anggraeni, S., & Supriatno, B. (2020). Analisis Komponen Penyusun Lembar Kerja Siswa Biologi SMA Pada Praktikum Uji Enzim Katalase:(Analysis of the Students Worksheet Component of Senior High School Biology on Catalase Enzyme Test Practicum). *Biodik*, 6(3), 302-311.
3. Deratama, D., Surahman, E., & Fitriani, R. (2020). Pengaruh model problem based learning terhadap keterampilan proses sains dasar dan hasil belajar siswa pada konsep sistem pencernaan makanan pada manusia. *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 3(2), 46-50.
4. Agustian, D., Deratama, D., Wulan, A. R., & Diana, S. (2021). Profil Awal Kompetensi Abad Ke-21 Siswa SMA dalam Menafsirkan Data dan Bukti Secara Ilmiah pada Konten COVID-19. *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Saintek, dan Pembelajarannya*, 233-242.
5. Pengembangan Instrumen Tes Tertulis Kompetensi Abad Ke-21: Keterampilan Menafsirkan Data Dan Bukti Secara Ilmiah Pada Konten Pandemi Covid-19, 2021

#### Informasi Lain dari Penulis/Penelaah/Illustrator/Editor (tidak wajib):

Google Scholar: Devi Deratama  
<https://scholar.google.com/citations?user=KemSu10AAAAJ&hl=id&oi=ao>



Nama Lengkap : **M. Firdaus Jubaedi**  
Email : **muhafir@gmail.com**  
Instansi : -  
Alamat Instansi : -  
BidangKeahlian : **Desain Grafis, UI/UX Design**



#### Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Konsultan Komunikasi Visual, Ditjen PAUD, Dikdas, dan Dikmen, Kemendikbudristek (2022-sekarang)
2. Koordinator Pengolahan Naskah, Pusat Kurikulum dan Pembelajaran (2021-2022)
3. Koordinator tim pengolah naskah Modul Belajar Literasi dan Numerasi Jenjang SD Program Pembelajaran Jarak Jauh (2020-2021)
4. Tim pengembang Penguatan Pendidikan Karakter pada Pusat Analisis dan Sinkronisasi Kebijakan (PASKA) Kemendikbud (2018-2020)
5. Multimedia Designer, Cita Rasa Prima Indonesia Berjaya (2016-2018)

#### Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S-1: Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional Bandung (2011-2016)

#### Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Dicky Susanto dkk. (2023) *Matematika untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X (Edisi Revisi)*.
2. Sunengsih dkk. (2022) *Bahasa Inggris: Train of Thoughts untuk SMA/MA Kelas XII Tingkat Lanjut*, Kemdikbud, Jakarta.
3. Dicky Susanto dkk. (2022), *Matematika untuk SMP/MTs Kelas VII*, Kemdikbud, Jakarta.
4. Dicky Susanto dkk. (2022), *Matematika untuk SD/MI Kelas VI*, Kemdikbud, Jakarta.
5. Dicky Susanto dkk. (2021), *Matematika untuk SMA/SMK Kelas XI*, Kemdikbud, Jakarta.
6. Dicky Susanto dkk. (2021), *Matematika untuk SMA/SMK Kelas X*, Kemdikbud, Jakarta.
7. Direktorat SMP (2021), *Inspirasi Pembelajaran yang Menguatkan Numerasi Pada Mata Pelajaran Matematika untuk Jenjang Sekolah Menengah Pertama*, Modul, Kemdikbud, Jakarta
8. Direktorat SMP (2021), *Inspirasi Pembelajaran yang Menguatkan Numerasi Pada Mata Pelajaran IPA, IPS, PJOK, dan Seni Budaya untuk Jenjang Sekolah Menengah Pertama*, Modul, Kemdikbud, Jakarta
9. Pusmenjar (2020), *Modul Belajar Literasi dan Numerasi Jenjang SD Program Pembelajaran Jarak Jauh: Modul Belajar Siswa Kelas 1 Tema 1-9 Subtema 1*, Modul, Kemdikbud, Jakarta.
10. Direktorat Pembinaan PAUD (2019), *Panduan Praktis Penguatan Pendidikan Karakter pada Pendidikan Anak Usia Dini*, Kemendikbud, Jakarta
11. Direktorat Pembinaan PAUD (2019), *Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter pada Pendidikan Anak Usia Dini*, Kemendikbud, Jakarta.



Nama Lengkap : **Handini Noorkasih**  
Email : **handini.nk@gmail.com**  
Alamat Instansi : Jakarta  
Bidang Keahlian : *Graphic Design, Editorial Design, Branding*



#### **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**

1. Graphic Designer – Freelance (2019–saat ini)
2. Graphic Designer – Kwik Kian Gie School of Business (2016-2019)
3. Graphic Designer – Kotak Imaji Creative Studio (2015-2016)
4. Graphic Designer – Cosmogirl Magazine (2014)

#### **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**

S1 Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti (2009-2013)

#### **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Novel: Gena dan Dunia Gero (2023)
2. Panduan Pendidik Membaca Tanpa Air Mata (2023)
3. Dasar-Dasar Busana untuk SMK/MAK Kelas X (2023)
4. Dasar-Dasar Teknik Elektronika untuk SMK/MAK Kelas X Semester 2 (2022)
5. Dasar-Dasar Teknik Elektronika untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1 (2022)
6. Buku Panduan Guru Pendidikan Khusus bagi Peserta Didik Disabilitas Fisik Disertai Hambatan Intelektual untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB (2022)
7. My Next Words Grade 6 - Student's Book for Elementary School (2022)
8. My Next Words Grade 6 - Teacher's Book for Elementary School (2022)
9. Ilustrasi dan Desain Layout beberapa Buku Kurikulum Kemendikbud (2013)

#### **Informasi Lain dari Desainer:**

@handinink  
behance.net/handinink



