



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

Panduan Guru

SENI TEATER

Edisi Revisi

Susanto
Septian Dwi Cahyo

SD/MI KELAS II

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 II (Edisi Revisi)

Penulis

Susanto

Septian Dwi Cahyo

Penelaah

Else Liliani

Andy Sri Wahyudi

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno

Lenny Puspita Ekawaty

Devi Deratama

Kontributor

Niken Aliyah

Y. Dyah Nugrahini

Ilustrator

Nana Maulana

Editor

Elah Nurelah

Devi Deratama

Editor Visual

Siti Wardiyah

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 978-623-388-153-1 (jil.2 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Sans 11 pt, Open Font License & Apache License.

xii, 180 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

Seni merupakan ilmu yang berhubungan dengan ekspresi jiwa yang dapat diungkapkan melalui berbagai media. Dalam seni teater, media untuk mengungkapkan ekspresi jiwa tersebut adalah akting, dialog, dan gerak tubuh. Setelah melakukan pembelajaran seni teater, peserta didik diharapkan dapat mengasah kepekaannya terhadap persoalan diri dan mampu mencari solusi, baik untuk diri sendiri, sesama, maupun dunia sekitarnya. Peserta didik juga diharapkan mampu mengekspresikan diri, kreatif, dan inovatif melalui tubuh, ruang, dan waktu.

Buku ini terdiri dari dua bagian, yaitu Panduan Umum dan Panduan Khusus. Panduan Umum berisi acuan kurikulum dan prinsip-prinsip pembelajaran, serta asesmen yang menjadi dasar penulisan buku. Panduan Khusus berisi prosedur kegiatan tiap bab. Panduan Khusus pada buku ini hanyalah sebagai alternatif. Sahabat Guru dapat memodifikasinya sesuai kebutuhan peserta didik.

Pembelajaran Seni Teater di kelas 2 difokuskan pada eksplorasi suara dan gerak tubuh. Terdapat empat bab pada pembelajaran Seni Teater di kelas 2 ini, yaitu Bab I Bermain Suara, Bab II Bermain Peran, Bab III Bermain Imajinasi, dan Bab IV Bercerita. Enam dimensi Profil Pelajar Pancasila dapat dikuatkan atau dipelajari di setiap bab.

Kegiatan pembelajaran di kelas 2 ini juga dikuatkan dengan 6 kemampuan fondasi. Enam kemampuan fondasi tersebut meliputi: (1) mengenal nilai agama dan budi pekerti, (2) kematangan emosi yang cukup untuk berkegiatan di lingkungan belajar, (3) keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya, (4) pemaknaan terhadap belajar yang positif, (5) pengembangan keterampilan motorik dan perawatan diri yang memadai untuk dapat berpartisipasi di lingkungan sekolah secara mandiri, dan (6) kematangan kognitif untuk melakukan kegiatan belajar, seperti kepemilikan dasar literasi dan numerasi. Enam fondasi tersebut dapat diasah melalui pembelajaran seni teater ini.

Kegiatan pembelajaran pada buku ini dapat dimodifikasi sesuai kondisi peserta didik dan lingkungan, tetapi dengan tetap memperhatikan kemampuan fondasi tersebut. Selamat berinovasi dan berkreasi di kelas Seni Teater!

Penulis



Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vii
Daftar Tabel	viii
Petunjuk Penggunaan Buku	ix
Panduan Umum	1
A. Pendahuluan.....	2
B. Capaian Pembelajaran.....	12
C. Strategi Pembelajaran	19
D. Asesmen	21
Bab 1 Bermain Suara	23
A. Pendahuluan.....	24
B. Kegiatan Pembelajaran	27
C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif).....	54
D. Refleksi.....	54
E. Pengayaan.....	56
F. Lembar Kegiatan Peserta Didik.....	60
Bab II Bermain Peran	65
A. Pendahuluan.....	66
B. Kegiatan Pembelajaran	69
C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif).....	95
D. Refleksi.....	95



E. Pengayaan.....	97
F. Lembar Kegiatan Peserta Didik	98

Bab III Bermain Imajinasi 99

A. Pendahuluan.....	100
B. Kegiatan Pembelajaran	103
C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif).....	121
D. Refleksi.....	121
E. Pengayaan.....	123
F. Lembar Kegiatan Peserta Didik	125

Bab IV Bercerita 127

A. Pendahuluan.....	128
B. Kegiatan Pembelajaran	132
C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif).....	154
D. Refleksi.....	154
E. Pengayaan.....	156
F. Lembar Kegiatan Peserta Didik	159

Glosarium 163

Daftar Pustaka 165

Daftar Sumber Gambar 166

Profil Pelaku Perbukuan 167



Daftar Gambar

Gambar 1	Kemampuan Fondasi	5
Gambar 2	Langkah Melakukan Asesmen Awal	9
Gambar 3	Bagan Alur Tujuan Pembelajaran Alternatif	19
Gambar 1.1	Kartu Kata Kunci Suara Tiruan	28
Gambar 1.2	Peraturan Kelas.....	29
Gambar 1.3	Kartu Kata Kunci Formasi Kelompok.....	30
Gambar 1.4	Kelompok Peserta Didik Menirukan Suara sesuai Kartu Kata Kunci	32
Gambar 1.5	Kartu Kata Kunci Kata Bersambung.....	36
Gambar 1.6	Kelompok Peserta Didik Menyambung Kata	37
Gambar 1.7	Properti Peserta Didik.....	42
Gambar 1.8	Dialog Buku dan Pensil Peserta Didik.....	43
Gambar 1.9	Kartu Kata Kunci Karakter Tokoh.....	47
Gambar 1.10	Karakter Kakek.....	48
Gambar 1.11	Gaya Berdeklamasi.....	57
Gambar 3.1	Albert Einstein.....	104
Gambar 4.1	Kartu Kata Kunci Imajinasi dan Improvisasi.....	130
Gambar 4.2	Guru Bercerita.....	133
Gambar 4.3	Legenda Batu Menangis.....	142
Gambar 4.4	Guru Berkisah/Bercerita	147
Gambar 4.5	Sarapan Pagi Bersama Keluarga	148
Gambar 4.6	Kancil dan Siput yang Berlomba.....	158



Daftar Tabel

Tabel 1 Profil Pelajar Pancasila dalam Proses Pembelajaran Seni Teater Kelas 2 SD.....	3
Tabel 2 Contoh Perilaku yang Teramati.....	10
Tabel 3 Contoh Hasil Asesmen Awal	11
Tabel 4 Capaian Pembelajaran Fase A kelas 2	13
Tabel 5 Tujuan Pembelajaran Fase A	13
Tabel 6 Alur Tujuan Pembelajaran per Fase A	17
Tabel 7 Strategi Pembelajaran Seni Teater Kelas 2 dan Tahapannya	20
Tabel 8 Teknik Penilaian Teater Kelas 2	22
Tabel 1.1 Contoh Rubrik Penilaian Sebelum Pembelajaran Bab 1	26
Tabel 1.2 Pedoman Penskoran	27
Tabel 2.1 Contoh Rubrik Penilaian Sebelum Pembelajaran Bab 1	68
Tabel 3.1 Contoh Rubrik Penilaian Sebelum Pembelajaran Bab 3	102
Tabel 4.1 Contoh Rubrik Penilaian Sebelum Pembelajaran Bab 4	131



Petunjuk Penggunaan Buku



Panduan Umum

Panduan umum berisi acuan kurikulum dan prinsip-prinsip pembelajaran serta asesmen yang menjadi dasar penulisan buku. Panduan umum terdiri dari pendahuluan, capaian pembelajaran, strategi pembelajaran, dan asesmen.

Pendahuluan

Pendahuluan memuat latar belakang dan tujuan buku panduan guru, Profil Pelajar Pancasila sesuai taraf perkembangan peserta didik yang mendukung capaian pembelajaran, penjelasan seputar enam fondasi dan implementasinya, serta karakteristik mata pelajaran yang sesuai dengan bidang ilmu.

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang dan Tujuan

Seni teater menjadi penting untuk diajarkan kepada peserta didik kelas 2 SD sebagai bentuk pengembangan dan pematangan penghayatan emosi melalui genre fiksi dan suksesi. Seni teater merupakan seni yang sangat kompleks dengan menggabungkan semua bidang seni, baik seni tari, musik, akting, seni rupa, dan multimedia.

Drama anak adalah drama bermain, seperti halnya seni teater yang juga merupakan suatu permainan (akting, ekspresi wajah, gerak tubuh, suara) yang bisa dikontrolasi melalui sebuah pemahaman, sehingga setiap siswa dan teater perlu diarahkan sebagai bentuk pengendalian, pemahaman, pengalaman, pentuan (narrative), dan penghayatan emosi melalui fiksi dan suara.

Pembelajaran seni teater dapat mengajarkan cara berkomunikasi, baik secara verbal maupun non verbal agar peserta didik dapat berinteraksi dan bergaul lebih baik.

B. Capaian Pembelajaran

1. Karakteristik Mata Pelajaran

Buku panduan guru seni teater ini bertujuan untuk membantu sahabat guru dalam mengajarkan seni teater kepada peserta didik. Melalui buku ini, diharapkan peserta didik mampu menggunakan gerak tubuh dan suara untuk memainkan teater, serta peserta didik mampu menginterpretasi kata artistik panggung.

Karakteristik pendidikan seni teater di fase A adalah memberikan ruang kreativitas bagi peserta didik untuk dapat mengkritik, memahami, mengolah, dan mengekspresikan emosi melalui fiksi dan suara dengan kegiatan bermain suara, bermain peran, bermain imajinasi, dan berkreasi. Kegiatan pembelajaran di kelas ini bertujuan untuk melatih rasa percaya diri peserta didik, dan membangun serta memahami karakter peserta didik.

12 | *Handbook Seni Teater untuk SD/MI Kelas 2 (2024 Revisi)*

C. Capaian Pembelajaran

Bagian ini berisi tentang berbagai strategi pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran seni teater kelas 2 SD.

D. Asesmen

Bagian asesmen pada panduan umum berisi seputar penilaian yang digunakan dalam pembelajaran seni teater kelas 2 SD. Asesmen pada bagian ini dipaparkan secara detail pada bagian panduan khusus.

D. Asesmen

Terdapat tiga asesmen yang dipaparkan dalam buku ini yaitu, asesmen awal, asesmen formatif dan asesmen sumatif.

- Asesmen awal sebelum pembelajaran atau asesmen diagnostik adalah asesmen yang dilakukan untuk mengetahui kesiapan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Asesmen diagnostik dilakukan pada awal proses pembelajaran dengan tujuan untuk memotivasi guru dalam merencanakan cara pembelajaran yang relevan dengan kondisi keilmuan peserta didik.
- Asesmen formatif dan sumatif, asesmen formatif merupakan asesmen untuk mengidentifikasi perkembangan kompetensi dan sikap peserta didik. Asesmen





Panduan Khusus

Panduan khusus berisi prosedur kegiatan yang meliputi pendahuluan, skema pembelajaran, prosedur kegiatan, asesmen/penilaian, pengayaan & remedial, refleksi guru, lembar kerja peserta didik, dan bahan bacaan.

Pendahuluan

Pendahuluan memuat gambaran umum kegiatan pembelajaran dan tujuan umum yang akan dicapai dalam setiap bab.

A. Pendahuluan

1. Tujuan Pembelajaran

- 1.1. Mengingat suara berdasarkan emosi atau ekspresi.
- 1.2. Mengingat berbagai suara di sekitarnya.
- 1.3. Menirai suara atau pendapat pada esensi suara yang dimainkan oleh temannya.
- 1.4. Mengembangkan properti dari kostum sesuai ekspresi suara yang dimainkan.
- 1.5. Mendiskusikan pemerolehan ekspresi suara dengan menggunakan properti dari kostum.
- 1.6. Menerapkan sikap percaya diri, dapat bekerja sama, dapat mengabdikan pendapat dengan santun, menghargai orang lain, rela berkorban, kreatif, dan mandiri.

Skema Pembelajaran

Skema pembelajaran memuat tujuan pembelajaran, alokasi waktu pembelajaran, pokok materi pembelajaran, bentuk model dan aktivitas pembelajaran, serta asesmen.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Persiapan Mengajar

- a) Siapkan guru membaca instruksi pada kegiatan pengajaran.
- b) Mengetahui konsep objek vokal dari bahan bacaan guru.
- c) Menyiapkan material/alat-alat yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran, dalam kegiatan ini dibutuhkan kartu kata konkrit/objek.
- d) Siapkan ruang belajar/kegiatan, yang siswa cukup dan bisa lakukan untuk melakukan permainan.
- e) Pastikan alat siap/pelaksanaan yang nyaman.
- f) Menyiapkan rancangan peraturan dan prosedur di dalam kelas yang akan dilakukan bersama dengan peserta didik (contoh terlampir).



Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Bagian ini memuat Langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang konkret beserta opsiya.

2. Asesmen Sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran dapat dilakukan dengan cara observasi dan penilaian awal terhadap pemahaman dan keterampilan peserta didik terkait dengan suara, gerak tubuh dan ekspresi dalam bunyi. Setelah guru bisa menguji peserta didik untuk memahami suara dengan gerakan seperti berikut ini:

Salah satu Cara-Rubrik Penilaian

Nama Peserta Didik	Skor			
	1	2	3	4
Peserta didik 1				
Peserta didik 2				
Peserta didik 3				

Skor 4 = Sangat Baik
Skor 3 = Baik
Skor 2 = Cukup
Skor 1 = Kurang

4. Asesmen Formatif

Penilaian saat pembelajaran kegiatan 2.

Nama:

Kelas:

Berikan penilaian kepada peserta didik dengan menuliskan skor 1-4!

Kriteria Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Daftar	Skor (1-4)
1	Ekspresi kata	Peserta didik dapat menyebutkan ungkapan yang tepat dengan menggunakan kata-kata	
2	Mengingat kata	Peserta didik mampu mengingat kalimat dari kata-kata	

Asesmen/Penilaian

Bagian ini berisi informasi tentang asesmen, yaitu penilaian awal, penilaian saat pembelajaran, dan penilaian setelah pembelajaran.



Pengayaan dan Remedial

Berisi materi pengayaan yang dapat digunakan guru untuk peserta didik yang sudah tuntas mencapai tujuan pembelajaran, dan juga materi remedial yang dapat digunakan untuk peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran.

E. Pengayaan

Pada pengayaan bab 1, karibah guru bisa memberikan beberapa buku bacaan atau referensi video tentang deklarasi anak tol yang bisa membantu wawasan peserta didik yang mencapai di atas kriteria penilaian. Bahan bacaan ini dibagikan saat di kelas maupun dibagikan melalui email bahan bacaan peserta didik di rumah.



https://doi.org/10.24127/...



https://doi.org/10.24127/...

B. Refleksi

Refleksi Guru

Apakah rencana pembelajaran yang di susun dapat berjalan sebagaimana mestinya?

Ada yang berhasil dan ada yang masih perlu ditingkatkan dari kegiatan pembelajaran berikut ini?

Refleksi Guru

Berisi pertanyaan introspeksi (perenungan) guru atas apa yang telah dilaksanakan pada setiap akhir bab pembelajaran. Namun, hal ini dapat juga dilakukan guru setiap usai pertemuan.

Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ditujukan untuk melihat ketercapaian pembelajaran peserta didik.

F. Lembar Kegiatan Peserta Didik

Lembar Kerja Peserta Didik

Kegiatan 1

Memainkan Suara

Nama _____

Kelas _____

Berikanlah suara melalui dan berdurasi 30 detik!

No.	Nama Musik yang Terkenal	Simbol	Teknik / Teknik Sastra	Diri Fiksi, Karakter, dan Suasana
1.				
2.				
3.				

Bahan Bacaan Guru

Kepetikan Utapan/Dialog

Apabila para pemeran aktor teater dalam sebuah pertunjukan tidak jalin-mengjalin dialognya, maka pertunjukan tidak akan bisa berlangsung dengan baik. Begitu juga yang akan dialami para aktor panggung.

Dalam setiap dialog teater ada apa itu dialog? "Jadi pada sebuah pertunjukan teater akan ada dialog yang harus ada (jika tidak akan dianggap sebagai dialog yang baik).

- 1) Kepetikan utapan, agar
 - 2) Teater utapan, agar
 - 3) Karakter utapan, agar
- Cara membuat kepetikan utapan
- 1) Latihan dialog
 - 2) Latihan mengartikan
- Cara membuat teater utapan
- 1) Teater utapan, adalah dan berfungsi untuk mekarkan dan dipertunjukkan, te pertunjukan

Bahan Bacaan Peserta Didik

Deklarasi

Menurut PBB, Deklarasi adalah pernyataan sikap yang disertai dengan liris dan gaya. Sedangkan Berdeklamasi yaitu mengartikan sikap yang disertai gerak dan musik yang baik.

Selain itu, deklamasi merupakan salah satu bentuk penyajian dalam membaca puisi yang disertai lagu gerak tubuh. Gerak tubuh yang dimaksud adalah gerak sebagai bentuk ekspresi dari isi bacaan puisi, sehingga dalam berdeklamasi harus memperhatikan isi puisi penyaji yang ada dalam puisi.

Ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam Deklarasi, yaitu:

1. Perhatikan jeda suatu proses untuk mengartikan bunyi bahasa baik itu suku kata, frase sesuai dengan makna puisi.
 2. Intonasi, yaitu penyaji tinggi rendahnya nada puisi dengan memperhatikan tekanan diakhir, tempo dan nada.
 3. Ekspresi, yaitu mengartikan makna puisi dan gerak tubuh.
- Untuk berdeklamasi, harus memperhatikan hal-hal di atas agar dapat menampilkan pertunjukan deklamasi yang baik.

Bahan Bacaan

Bagian ini memuat bahan bacaan peserta didik dan guru sebagai penambah pengetahuan, pendalaman pemahaman, dan penambah penguasaan keterampilan berdeklamasi.

Glosarium

Daftar penjelasan secara alfabetis dari setiap kata kunci dan istilah-istilah yang muncul dalam pembelajaran teater, sehingga guru dapat melihat penjelasannya untuk lebih memahami dan menguasai pembelajaran.

Glosarium

- adegan** bagian suatu drama teater yang menggambarkan satu suasana dari beberapa karakter dalam suatu
- artikel** tulisan atau karangan yang dipublikasikan pada media massa, seperti koran, majalah, dan sebagainya
- artikulasi** pengucapan kata melalui mulut agar terdengar dengan baik dan jelas
- Atletik** pergerakan fisik atau tindakan tubuh, aktor di atas panggung teater yang baik harus terdengar, kuat, lincah, dan variatif
- dialog** dialog adalah percakapan di dalam sandiwala, cerita, dan sebagainya antara dua tokoh atau lebih
- ekspresi** penggambaran perasaan dengan tujuan mencapai pengetahuan lebih lanjut tentang suatu hal
- Kelelahan** kelelahan adalah keadaan tubuh yang mengalami kelelahan karena aktivitas fisik yang berlebihan
- fasa** rangkaian nada (perubahan, perkembangan, dan sebagainya)
- gestur** sikap atau gerak tubuh aktor di panggung yang menunjukkan suatu keadaan seperti orang yang digambarkan oleh aktor teater, seperti : jernihan, cember, gelagat, dan lain sebagainya
- konsep panggung** pertunjukan teater yang dilakukan di atas panggung teater
- instruksi** perintah atau arahan yang diberikan kepada aktor atau pemain untuk melakukan suatu hal
- introduksi** bagian awal suatu drama yang menggambarkan dan selanjutnya tanpa persiapan atau dengan cara-cara tertentu





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024
Panduan Guru Seni Teater
untuk SD/MI Kelas II (Edisi Revisi)
Penulis: Susanto, Septian Dwi Cahyo
ISBN: 978-623-388-153-1 (jil.2 PDF)

Panduan ★ Umum



1. Latar Belakang dan Tujuan

Seni teater menjadi penting untuk diajarkan kepada peserta didik kelas 2 SD sebagai bentuk pengenalan dan pemahaman pengekspresian emosi melalui gerak tubuh dan suara. Seni teater merupakan seni yang sangat kompleks dengan menggabungkan semua bidang seni, baik seni tari, seni musik, seni rupa, akting, dan multimedia.

Dunia anak adalah dunia bermain, seperti halnya seni teater yang juga merupakan suatu permainan (akting, ekspresi wajah, gerak tubuh, suara) yang bisa dieksplorasi melalui sebuah permainan, sehingga sejak usia dini teater perlu diajarkan sebagai bentuk pengenalan, pemahaman, pengolahan, peniruan (mimesis), dan pengekspresian emosi melalui tubuh dan suara.

Pembelajaran seni teater dapat mengajarkan cara berkomunikasi, baik secara verbal maupun non-verbal agar peserta didik dapat berinteraksi dan bergaul lebih baik dengan lingkungan sekitar. Selain itu, pembelajaran teater bertujuan untuk mengasah kepekaan peserta didik terhadap persoalan diri dan mampu mencari solusi, baik untuk diri sendiri, sesama, maupun dunia sekitarnya, serta mampu mengekspresikan diri, kreatif, dan inovatif melalui gerak tubuh, ekspresi, dan suara.

Kegiatan pembelajaran seni teater di dalam buku ini diharapkan dapat membantu peserta didik mengembangkan diri dan membentuk karakter sesuai profil pelajar Pancasila.

2. Profil Pelajar Pancasila

Sahabat guru, untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dan tujuan jangka panjang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, maka dalam proses pembelajaran perlu mengimplementasikan Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila ini merupakan ciri karakter dan kompetensi yang diharapkan dapat diraih oleh peserta didik yang didasarkan pada nilai-nilai luhur Pancasila.

Peserta didik kelas 2 yang berusia antara 7-9 tahun berada pada Fase A. Profil Pelajar Pancasila dijabarkan melalui perkembangan dimensi, elemen, dan subelemen berdasarkan fasenya. Berikut ini penjabaran dari implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam proses pembelajaran Seni Teater.



Tabel 1 Profil Pelajar Pancasila dalam Proses Pembelajaran Seni Teater Kelas 2 SD

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
1	Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia	Akhlak kepada manusia	Mengutamakan persamaan dengan orang lain dan menghargai perbedaan	Kegiatan 3 Kegiatan 4
		Mandiri	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	Mengenali kualitas dan minat serta tantangan yang dihadapi
	Mengembangkan refleksi		Kegiatan 3	
	Bernalar Kritis	Menganalisis dan mengevaluasi	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Kegiatan 1
		Merefleksi dan mengevaluasi pemikiran sendiri	Merefleksi dan mengevaluasi pemikiran sendiri	Kegiatan 2 Kegiatan 4
Bergotong Royong	Kolaborasi	Kerjasama	Kegiatan 4	
2	Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa	Disetiap memulai dan mengakhiri semua kegiatan, Sahabat guru mengajak peserta didik untuk berdo'a bersama	Kegiatan 1 Kegiatan 2 Kegiatan 3
	Berkebinekaan Global	Berpikiran terbuka dengan budaya lain	Berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai	Kegiatan 1 Kegiatan 3
	Mandiri	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	Bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya	Kegiatan 2
3	Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa	Disetiap memulai dan mengakhiri semua kegiatan, Sahabat guru mengajak peserta didik untuk berdo'a bersama	Kegiatan 1 Kegiatan 2 Kegiatan 3
	Bernalar Kritis	Memproses informasi dan gagasan	Mampu secara objektif memproses informasi	Kegiatan 2
	Kreatif	Karya dan tindakan orisinal	Mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal	Kegiatan 3



Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
4	Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia	Akhlak kepada manusia	Mengutamakan persamaan dengan orang lain dan menghargai perbedaan	Kegiatan 2
	Mandiri	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	Mengenali kualitas dan minat serta tantangan yang dihadapi	Kegiatan 1 Kegiatan 2 Kegiatan 3
	Bernalar Kritis	Merefleksi dan mengevaluasi pemikiran sendiri	Merefleksi dan mengevaluasi pemikiran sendiri	Kegiatan 1 Kegiatan 3
	Bergotong Royong	Kolaborasi	Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama	Kegiatan 3
	Kreatif	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Mampu mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran/perasaan dalam karya seni	Kegiatan 1 Kegiatan 3

3. Kemampuan Fondasi

Gerakan Transisi PAUD ke SD/MI yang menyenangkan merupakan upaya memastikan setiap anak mendapatkan haknya untuk memiliki kemampuan fondasi agar menjadi pembelajar sepanjang hayat di tingkatan kelas mana pun. Kemampuan fondasi dapat dibangun sejak PAUD dan dapat diteruskan hingga SD/MI kelas 1 dan 2. Oleh karena itu, pembelajaran di PAUD dan SD/MI kelas 1 dan 2 haruslah selaras. Artinya, transisi yang dialami oleh anak dari PAUD ke SD/MI haruslah mulus sehingga anak tidak perlu melakukan terlalu banyak penyesuaian sebagai akibat dari perpindahannya. Buku teks merupakan salah satu kunci untuk memastikan pembelajaran yang mendukung transisi dari PAUD ke SD/MI. Ada 3 alasan utama mengapa guru SD/MI perlu mendukung transisi tersebut.

Pertama, konsensus internasional menyatakan bahwa periode anak usia dini meliputi usia nol hingga delapan tahun (UNESCO, *World Conference*, 2022). Hal ini berarti peserta didik pada kelas 1 dan 2 SD/MI masih bagian dari anak usia dini. Dengan demikian, guru SD kelas 1 dan 2 perlu memastikan hak peserta didik kelas 1 dan 2 untuk mengembangkan kemampuan fondasi peserta didik.



Kedua, periode usia dini merupakan periode yang penting untuk membangun ragam aspek kemampuan fondasi agar anak dapat berkembang secara utuh. Kemampuan-kemampuan yang perlu dibangun secara utuh pada anak usia dini, antara lain kemampuan mengelola emosi, kemandirian, kemampuan berinteraksi, kepemilikan karakter yang baik, pemaknaan terhadap belajar yang positif, dan berbagai kemampuan lain yang dapat mendukung anak dalam kegiatan sehari-hari pada masa kini dan masa depan.

Ketiga, setiap anak memiliki hak untuk dibangun kemampuan fondasinya secara utuh. Kemampuan ini dapat dibangun dari jenjang PAUD dan harus dilanjutkan hingga SD/MI kelas 1 dan 2. Guru SD/MI kelas 1 dan 2 memiliki peran penting untuk turut serta membangun kemampuan fondasi anak, apalagi tidak semua anak di Indonesia memiliki kesempatan untuk masuk PAUD. Bahkan, anak yang sudah masuk PAUD pun tetap membutuhkan penguatan dan pengembangan kemampuan fondasi. Oleh karena itu, guru SD/MI kelas 1 dan 2 perlu memahami apa saja kemampuan fondasi yang perlu dibangun dari PAUD hingga SD/MI.

Kemampuan fondasi yang perlu dibangun pada usia PAUD dan SD/MI kelas awal pada dasarnya telah tercakup dalam Capaian Pembelajaran di Kurikulum Merdeka. Pada jenjang PAUD, terdapat tiga elemen Capaian Pembelajaran Fase Fondasi, sedangkan pada 1 dan 2 SD/MI terdapat Capaian Pembelajaran Fase A yang dibangun melalui tujuh mata pelajaran, yaitu Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila, PJOK, Bahasa Indonesia, Matematika, serta Seni Budaya. Untuk lebih jelasnya, mari kita perhatikan ilustrasi berikut ini!



Gambar 1 Kemampuan Fondasi

Sumber: Ahmad Saad Ibrahim/Mengapa Penguatan Transisi PAUD-SD Penting? (2022)

Dari ilustrasi di atas, terlihat bahwa untuk memastikan keberlangsungan pembinaan Fase Fondasi, diperlukan sebuah alat bantu berupa jembatan untuk menghubungkan tiga elemen Capaian Pembelajaran di PAUD dengan Capaian Pembelajaran Fase A yang strukturnya terdiri dari 6 mata pelajaran. Jembatan tersebut



merupakan enam kemampuan fondasi yang berfungsi untuk memastikan bahwa setiap anak sudah memiliki kemampuan fondasi sebelum melanjutkan ke Capaian Pembelajaran di tingkat SD/MI kelas awal. Jembatan berupa enam kemampuan fondasi tersebut adalah alat bantu sehingga bukan merupakan Capaian Pembelajaran baru.

Enam kemampuan fondasi yang perlu dibangun dari jenjang PAUD hingga SD/MI kelas awal, yaitu:

1. mengenal nilai agama dan budi pekerti;
2. kematangan emosi yang cukup untuk berkegiatan di lingkungan belajar;
3. keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lain;
4. pemaknaan terhadap belajar yang positif;
5. pengembangan keterampilan motorik dan perawatan diri yang memadai untuk dapat berpartisipasi di lingkungan sekolah secara mandiri; dan
6. kematangan kognitif yang cukup untuk melakukan kegiatan belajar, seperti dasar literasi, numerasi, serta pemahaman tentang hal-hal mendasar yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Guru SD/MI kelas awal dapat menggunakan enam kemampuan fondasi sebagai alat bantu untuk melanjutkan pembinaan kemampuan fondasi yang seharusnya dilakukan di PAUD dengan tetap mengikuti struktur kompetensi/mata pelajaran yang digunakan di tingkat SD/MI. Dengan mengembangkan keenam kemampuan fondasi tersebut, guru SD/MI telah memastikan hak anak untuk terbangun seluruh kemampuan fondasinya di mana pun titik awalnya.

Langkah selanjutnya adalah guru SD/MI perlu mengembangkan enam kemampuan fondasi tersebut melalui struktur mata pelajaran yang ada di tingkat SD/MI. Buku ini akan memberi inspirasi kepada guru tentang bagaimana mengembangkan keenam kemampuan fondasi pada anak melalui mata pelajaran yang ada di kurikulum SD/MI.

Langkah umum yang perlu dilakukan guru SD/MI kelas awal untuk mendukung penguatan enam kemampuan fondasi, antara lain sebagai berikut.

1. Melakukan asesmen awal untuk mengetahui capaian enam kemampuan fondasi peserta didik.
2. Menganalisis hasil asesmen awal. Contohnya, jika hasil asesmen awal menunjukkan ada kemampuan fondasi yang belum terbangun, maka guru dapat mengembangkan kemampuan fondasi tersebut melalui kegiatan pembelajaran di kelas I dan II SD/MI.



3. Merancang pembelajaran efektif yang membangun keenam fase fondasi bagi peserta didik kelas I dan II dengan menggunakan struktur mata pelajaran SD/MI.

a. Asesmen Awal

Dalam mendukung pengembangan enam fase fondasi pada peserta didik sekolah dasar kelas I dan II, guru kelas perlu merancang pembelajaran efektif yang dapat membangun keenam fase fondasi tersebut. Sebelum merancang pembelajaran, guru sebaiknya melakukan asesmen awal untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki peserta didik di kelasnya, sehingga dapat memfasilitasi pembelajaran dengan lebih efektif.

b. Menenal Asesmen Awal

Pada pelaksanaannya, asesmen awal dapat dilakukan pada tiga konteks sebagai berikut.

1. Saat kehadiran peserta didik baru

Pada masa awal kehadiran peserta didik baru, kegiatan asesmen awal dilakukan dengan tujuan agar satuan dan guru menenal peserta didik. Kegiatan ini membantu pendidik mendapatkan gambaran kemampuan fondasi yang sudah dicapai anak maupun yang masih perlu dikuatkan. Dengan demikian, tujuan asesmen awal pada masa kehadiran peserta didik baru antara lain.

- a) Mengetahui variasi kemampuan fondasi peserta didik di kelas untuk menerima pembelajaran.
- b) Pijakan dalam menyusun perencanaan pembelajaran untuk memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam.

Asesmen awal pada masa penerimaan peserta didik baru tidak ditujukan untuk menguji peserta didik baru. Asesmen awal tersebut dapat dilakukan pada saat atau setelah kegiatan masa pengenalan lingkungan sekolah (MPLS) di satuan pendidikan saat awal tahun ajaran.

2. Saat ajaran baru

Pada konteks ini, asesmen awal bertujuan untuk melakukan penyesuaian tujuan pembelajaran pada satu tahun ajaran. Sebelum tahun ajaran baru dimulai, satuan pendidikan telah menyusun perencanaan di tingkat satuan pendidikan dengan memetakan tujuan-tujuan pembelajaran menjadi alur tujuan pembelajaran. Melalui asesmen awal di tahun ajaran baru, guru dapat melakukan modifikasi atau penyesuaian terhadap alur tujuan pembelajaran tersebut untuk membantu peserta didik mencapai



capaian fase fondasi sesuai kemampuan awal peserta didik di kelasnya. Penyesuaian tujuan pembelajaran ini juga dilakukan sebagai bentuk respons guru terhadap kebutuhan peserta didik.

3. Sebelum memulai lingkup materi baru

Pada konteks ini, asesmen awal membantu guru merancang kegiatan pembelajaran terdiferensiasi sesuai kebutuhan peserta didik.

c. Tujuan Menerapkan Asesmen Awal

Pada jenjang SD Fase A, asesmen awal penting untuk diterapkan agar satuan pendidikan dapat mengenal dan mengidentifikasi peserta didik yang belum memiliki kemampuan fondasi yang optimal. Dengan demikian, satuan pendidikan selanjutnya dapat melanjutkan pembinaan kemampuan fondasi (yang seharusnya terjadi di PAUD) dengan tetap mengikuti struktur mata pelajaran yang digunakan di satuan pendidikan.

d. Cara Menerapkan Asesmen Awal

Dalam menerapkan asesmen awal, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru SD/MI kelas awal, yaitu sebagai berikut.

1. Berpusat pada peserta didik dan menyenangkan

Asesmen awal dilakukan melalui kegiatan yang menarik minat peserta didik, misalnya melalui permainan, pembuatan hasil karya, mengeksplorasi lingkungan sekitar, dan berbagai kegiatan lainnya. Dengan demikian, teknik asesmen yang dapat digunakan guru dalam mengumpulkan data peserta didik adalah observasi dan penilaian kinerja.

Asesmen awal tidak boleh menggunakan kegiatan yang bersifat pengujian (*testing*), seperti memanggil anak satu per satu untuk melakukan suatu kegiatan dan menginstruksikan peserta didik untuk melakukan serangkaian kegiatan dalam batas waktu tertentu.

Alasan *testing* perlu dihindari, yaitu sebagai berikut.

- a) Tes umumnya mensyaratkan peserta didik harus sudah mampu baca tulis sebelumnya.
- b) Tes berpotensi menimbulkan stres bagi peserta didik karena merasa sedang diuji dan berpotensi menimbulkan pemaknaan terhadap belajar yang kurang positif.
- c) Hasil tes umumnya berbentuk angka tanpa deskripsi sehingga kurang memberi informasi untuk merancang kegiatan pembelajaran selanjutnya. Padahal, hasil



asesmen awal seharusnya membantu guru untuk lebih mengenal peserta didiknya sehingga dapat membantu menguatkan kemampuan fondasi mereka.

2. Sederhana dan realistis

Kegiatan asesmen awal tidak menjadi tambahan pekerjaan yang membebani guru kelas. Asesmen awal dapat dilakukan sebagai kegiatan yang tidak terpisah dari kegiatan pembelajaran, sehingga tidak perlu menyediakan waktu tambahan secara khusus.

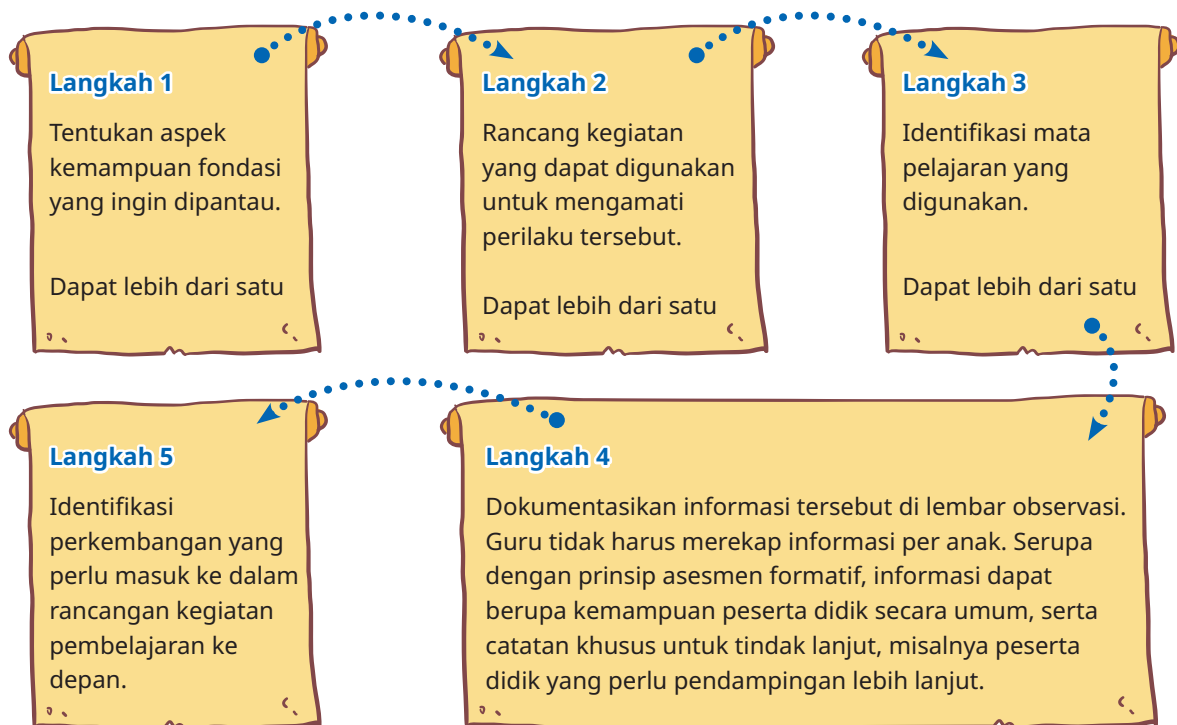
3. Bermakna

Hasil atau informasi yang diperoleh dari asesmen awal ini tidak sekadar menjadi kelengkapan administrasi belaka. Hasil dari asesmen awal harus digunakan untuk membantu guru merencanakan pembelajaran yang membantu peserta didik menguatkan kemampuan fondasinya.

Setelah memahami tiga hal penting dalam melakukan asesmen awal, selanjutnya guru SD/ MI kelas awal dapat mengikuti lima langkah sederhana berikut ini dalam menerapkan asesmen awal.

Langkah dalam Melakukan Asesmen Awal

Berikut adalah langkah dalam menyusun penerapan asesmen awal di dua minggu pertama pada awal tahun ajaran baru kelas 2 SD.



Gambar 2 Langkah Melakukan Asesmen Awal



Untuk membantu dan mempermudah guru dalam melakukan Langkah 2, Kemendikbudristek telah menyusun contoh perilaku/kemampuan yang teramati dari keenam kemampuan fondasi. Satuan pendidikan **dapat menambahkan contoh lain yang dirasa relevan**. Berikut ini adalah contoh perilaku/kemampuan yang teramati dari keenam kemampuan fondasi.

Tabel 2 Contoh Perilaku yang Teramati

Aspek Kemampuan Fondasi	Contoh butir perilaku dari aspek fondasi
Mengenal nilai agama dan budi pekerti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal konsep Tuhan YME dan mengetahui kegiatan ibadah sesuai dengan agama atau kepercayaannya. 2. Bersedia menjalin interaksi dengan teman sebayanya.
Keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu meminta tolong. 2. Mampu mengucapkan maaf dan terima kasih.
Kematangan emosi yang cukup untuk berkegiatan di lingkungan belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menunggu. 2. Mampu mempertahankan perhatian untuk mengikuti kegiatan di kelas dalam rentang waktu yang sesuai dengan usianya.
Pemaknaan terhadap belajar yang positif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Senang datang ke sekolah. 2. Memiliki kemauan mencoba kembali atau memperbaiki pekerjaan jika melakukan kesalahan. 3. Menunjukkan keingintahuan dengan mengajukan pertanyaan.
Pengembangan keterampilan motorik dan perawatan diri yang memadai untuk dapat berpartisipasi di lingkungan sekolah secara mandiri.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengelola barang-barang milik pribadi yang dibawa ke sekolah (tahu nama barang miliknya, bisa membereskan tas sendiri) 2. Secara bertahap mampu menjaga kebersihan diri sendiri.



Tabel 3 Contoh Hasil Asesmen Awal

Berikut ini adalah contoh lembar asesmen awal yang terisi.
Jumlah anak dalam kelas 15.

Langkah 1	Langkah 2	Langkah 3	Langkah 4	Langkah 5
Aspek kemampuan fase fondasi yang akan diamati	Contoh perilaku kemampuan fase fondasi yang perlu diamati	Rancangan kegiatan	Catatan/hasil dari asesmen awal (Pertanyaan pemandu: Bagaimana kondisi capaian peserta didik secara umum? Apakah ada peserta didik yang perlu perhatian khusus?)	Rencana kegiatan pembelajaran ke depan perlu dipertimbangkan
Keterampilan motorik dan perawatan diri yang memadai untuk dapat berpartisipasi di lingkungan sekolah secara mandiri	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memiliki koordinasi gerak tubuh yang seimbang saat berkegiatan (berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, dan merangkak) • Peserta didik mampu menyimak dan mengikuti instruksi sederhana • Peserta didik mampu mengemukakan pemahamannya melalui media gambar 	Kegiatan 1: Permainan "Ibu Berkata!" ketika guru mengucapkan "Ibu Berkata!" peserta didik akan diajak untuk melakukan aktivitas tertentu, seperti mengambil benda, bergerak, atau apapun. Contohnya, "Ibu berkata berdiri dengan satu kaki". Guru juga dapat memberikan instruksi yang lebih menantang.	Ke-15 peserta didik di kelas mampu mengikuti permainan dan telah memiliki koordinasi gerak tubuh yang seimbang. Ada beberapa peserta didik yang kesulitan menyimak dan terus gagal dalam mengikuti intruksi walau sudah disampaikan tiga kali berturut-turut.	Lebih banyak permainan yang menguatkan kemampuan menyimak peserta didik.
Kematangan kognitif yang cukup untuk melakukan kegiatan belajar, seperti kepemilikan dasar literasi, numerasi, serta pemahaman dasar mengenai cara dunia bekerja	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu mengenal konsep huruf dan mampu mengemukakan pemahamannya melalui tulisan 	Kegiatan 2: Kegiatan berbagi cerita tentang sekolah dengan menggunakan media gambar. Peserta didik dipersilahkan untuk menambahkan mendetailkan	Hampir seluruh peserta didik mampu mengerjakan hasil karya dengan baik, kecuali ananda A yang memilih untuk bermain di pojok balok saja. Ada 3 peserta didik yang sudah	Mendampingi ananda A lebih sering agar ananda lebih nyaman dan lebih banyak kegiatan <i>project-based</i> berkelompok dan mau berinteraksi



Langkah 1	Langkah 2	Langkah 3	Langkah 4	Langkah 5
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menyampaikan gagasannya secara verbal 	ceritanya dengan tulisan (apabila sudah bisa). Peserta didik diajak untuk menjelaskan hasil karyanya.	<p>mengenal konsep huruf dan mampu menambahkan kata di hasil karya gambarnya. Peserta didik lainnya memilih untuk menggunakan media gambar saja, tidak ditambahkan kata-kata.</p> <p>Hanya sedikit peserta didik yang mampu menggunakan pemahamannya mengenai sekolah verbal dengan baik.</p>	<p>dengan teman.</p> <p>Kegiatan pembelajaran dimulai dari penguatan keaksaraan:</p> <p>Membaca buku nyaring, mengenal huruf, dan lain sebagainya.</p>

1. Asesmen awal tidak harus merekam informasi per anak pada saat yang bersamaan. Pencatatan informasi dapat dilakukan untuk sekelompok anak dalam kelas.
2. Satu kegiatan dapat digunakan untuk mengamati beberapa kemampuan fondasi.
3. Pelaksanaan asesmen awal dapat dilakukan lebih dari 1 hari.

B. Capaian Pembelajaran

1. Karakteristik Mata Pelajaran

Buku panduan guru seni teater ini bertujuan untuk membantu sahabat guru dalam mengajarkan seni teater kepada peserta didik. Melalui buku ini, diharapkan peserta didik mampu menggunakan gerak tubuh dan suara untuk memainkan tokoh, serta peserta didik mampu mengeksplorasi tata artistik panggung.

Karakteristik pendidikan seni teater di fase A adalah memberikan ruang kreativitas bagi peserta didik untuk dapat mengenal, memahami, mengolah, dan mengekspresikan emosi melalui tubuh dan suara dengan kegiatan bermain suara, bermain peran, bermain imajinasi, dan bercerita. Kegiatan pembelajaran di setiap bab bertujuan untuk melatih rasa percaya diri peserta didik, dan membangun serta memahami karakter peserta didik.



2. Capaian Pembelajaran per Fase

Pada akhir fase A, peserta didik merespons dan meniru gerak tubuh dan suara untuk mengomunikasikan emosi, personifikasi identitas diri, dan tokoh lain, atau perilaku objek sekitar (mimesis), sehingga tumbuh rasa empati terhadap peran yang dibawakan. Peserta didik mengeksplorasi tata artistik panggung. Peserta didik dapat memainkan sebuah peran yang didasari hasil pengamatannya terhadap lingkungan sekitar.

Tabel 4 Capaian Pembelajaran Fase A kelas 2

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (<i>experiencing</i>)	Peserta didik mengamati, merespons, meniru gerak tubuh dan suara sebagai media untuk mengomunikasikan emosi, personifikasi identitas diri dan orang sekitar atau perilaku objek sekitar (mimesis). Peserta didik melakukan olah tubuh dan vokal untuk mengenal fungsi gerak tubuh dan melatih ekspresi wajah.
Merefleksikan (<i>reflekting</i>)	Peserta didik mengenali pengalaman dan emosi selama proses bermain teater. Peserta didik mampu menceritakan sebuah karya dengan kosa kata sehari-hari.
Berpikir dan bekerja secara artistik (<i>thinking and working artistically</i>)	Peserta didik mengenal bentuk dan fungsi tata artistik panggung pertunjukan.
Menciptakan (<i>making/creating</i>)	Peserta didik menirukan tokoh di sekitar atau rekaan dan memainkan sebuah lakon pertunjukan. Peserta didik bertindak sebagai pelakon dalam pertunjukan.
Berdampak (<i>impacting</i>)	Peserta didik menghasilkan karya teater (naskah atau lakon) berdasarkan minat, pengamatan dan pengalaman, sehingga memberi dampak positif bagi dirinya.

3. Tujuan Pembelajaran per Fase

Berikut ini Tujuan Pembelajaran Fase A dalam pembelajaran seni teater.

Tabel 5 Tujuan Pembelajaran Fase A

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1. Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Peserta didik mengamati, merespon, meniru gerak tubuh dan suara sebagai media untuk mengomunikasikan emosi, personifikasi identitas diri dan orang sekitar, atau perilaku objek sekitar (mimesis). Peserta didik	1.1 Mengingat berbagai macam ekspresi. 1.2 Meniru berbagai macam gerak, suara, dan emosi. 1.3 Mengingat dan mengimajinasikan



Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
	<p>melakukan olah tubuh dan vokal untuk mengenal fungsi gerak tubuh dan melatih ekspresi wajah.</p>	<p>pengalaman emosi dan peristiwa.</p> <p>1.4 Meniru ekspresi mematumg/ tablo berdasarkan pengalaman.</p> <p>1.5 Mengingat berbagai macam karakter.</p> <p>1.6 Meniru karakter yang pernah diketahui.</p> <p>1.7 Meniru tokoh atau sosok yang diperankan melalui olah tubuh dan gerak.</p> <p>1.8 Mengingat suara berdasarkan emosi atau ekspresi.</p> <p>1.9 Mengingat berbagai suara di sekitarnya.</p> <p>1.10 Mengingat tinggi rendahnya suara.</p> <p>1.11 Mengingat penjedahan suara.</p> <p>1.12 Mengingat suara dalam kehidupan sehari-hari sebagai bahan cerita.</p> <p>1.13 Mengingat peristiwa yang berkesan sebagai bahan naskah pertunjukan.</p>
<p>2. Merefleksikan (Reflecting)</p>	<p>Peserta didik mengenali pengalaman dan emosi selama proses berseni teater. Peserta didik mampu menceritakan sebuah karya dengan kosa kata sehari-hari.</p>	<p>2.1 Memberi saran atau pendapat yang santun pada gerak, suara, dan emosi yang diperankan temannya.</p> <p>2.2 Memberi saran atau pendapat yang santun pada ekspresi mematumg/tablo yang dilakukan dengan temannya.</p> <p>2.3 Memberi saran atau pendapat yang santun pada karakter yang ditiru oleh temannya.</p> <p>2.4 Memberi saran atau pendapat pada ekspresi</p>



Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
		<p>suara yang dimainkan oleh temannya.</p> <p>2.5 Memberi saran atau pendapat yang santun pada tinggi rendahnya suara yang dimainkan oleh temannya.</p> <p>2.6 Memberi saran atau pendapat pada suara yang ditirukan oleh temannya.</p> <p>2.7 Memberi saran dengan santun pada cerita yang disampaikan oleh temannya.</p>
<p>3. Berpikir dan Bekerja Secara Artistik <i>(Thinking Artistically)</i></p>	<p>Peserta didik mengenal bentuk dan fungsi tata artistik panggung dalam pertunjukan.</p>	<p>3.1 Mendiskusikan properti dan kostum yang sesuai dengan peran yang dimainkan.</p> <p>3.2 Menggabungkan permainan tablo dengan properti/ mainannya.</p> <p>3.3 Melakukan permainan pantomim dengan properti dan kostum yang mendukung.</p> <p>3.4 Mengkreasikan properti dan tokoh yang diperankan.</p> <p>3.5 Mengkreasikan properti dan kostum sesuai ekspresi suara yang dimainkan.</p> <p>3.6 Mengkreasikan properti dan kostum sesuai deklamasi yang ditampilkan.</p> <p>3.7 Mengkreasikan properti dan kostum sesuai cerita yang disampaikan.</p> <p>3.8 Mengkreasikan properti dan kostum sesuai dengan teatrical puisi yang dimainkan.</p>



Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
<p>4. Menciptakan <i>(Creating)</i></p>	<p>Peserta didik menirukan tokoh di sekitar atau rekaan dan memainkan sebuah lakon pertunjukan. Peserta didik bertindak sebagai pelakon dalam pertunjukan.</p>	<p>4.1 Menerapkan sikap berkolaborasi dengan temannya untuk bermain peran dengan mainannya.</p> <p>4.2 Memainkan tablo dengan properti/mainan.</p> <p>4.3 Menciptakan pantomim dengan menggunakan properti</p> <p>4.4 Menciptakan pementasan dengan menggabungkan properti dan kostum.</p> <p>4.5 Menciptakan pementasan ekspresi suara dengan menggunakan properti dan kostum.</p> <p>4.6 Menciptakan pementasan deklamasi puisi menggunakan properti dan kostum.</p> <p>4.7 Menciptakan pementasan teater yang bersumber dari cerita dengan menggunakan properti dan kostum.</p> <p>4.8 Melakukan pementasan teatrikal puisi dengan menggunakan properti dan kostum.</p>
<p>5. Berdampak <i>(Impacting)</i></p>	<p>Peserta didik menghasilkan karya teater (naskah atau lakon) berdasarkan minat, pengamatan dan pengalaman, sehingga memberi dampak positif bagi dirinya.</p>	<p>5.1 Melakukan pementasan adegan sederhana, tablo, pantomim dengan menggunakan mainannya sendiri.</p> <p>5.2 Menerapkan sikap percaya diri, dapat bekerja sama, mengungkapkan pendapat dengan santun, menghargai orang lain, rela berkorban, kreatif, dan mandiri.</p> <p>5.3 Mementaskan teatrikal puisi dengan suara yang jelas dan properti serta kostum yang sesuai.</p>



2. Alur Tujuan Pembelajaran per Fase

Untuk memudahkan terwujudnya capaian pembelajaran, maka disusunlah alur tujuan pembelajaran per fase berdasarkan lima elemen (1) mengalami, (2) merefleksikan, (3) berpikir dan bekerja secara artistik, (4) mencipta, dan (5) berdampak. Alur tujuan pembelajaran berfungsi untuk mengarahkan sahabat guru dalam merencanakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pembelajaran secara keseluruhan sehingga capaian pembelajaran dapat tercapai. Berikut ini alur tujuan pembelajaran fase A untuk kelas 2.

Tabel 6 Alur Tujuan Pembelajaran per Fase A

Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran Kelas 1	Alur Tujuan Pembelajaran Kelas 2
1. Mengalami (<i>Experiencing</i>)	1.1 Mengingat berbagai macam ekspresi 1.2 Meniru berbagai macam gerak, suara, dan emosi 1.3 Mengingat dan mengimajinasikan pengalaman emosi dan peristiwa 1.4 Meniru ekspresi mematung/tablo berdasarkan pengalaman 1.5 Mengingat berbagai macam karakter 1.6 Meniru karakter yang pernah diketahui 1.7 Meniru tokoh atau sosok yang diperankan melalui olah tubuh dan gerak	1.8 Mengingat suara berdasarkan emosi atau ekspresi 1.9 Mengingat berbagai suara di sekitarnya 1.10 Mengingat tinggi rendahnya suara 1.11 Mengingat penjedahan suara 1.12 Mengingat suara dalam kehidupan sehari-hari, baik suara manusia maupun binatang 1.13 Mengingat peristiwa yang paling berkesan
2. Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	2.1 Memberi saran atau pendapat yang santun pada gerak, suara, dan emosi yang diperankan temannya 2.2 Memberi saran atau pendapat yang santun pada ekspresi mematung/tablo yang dilakukan dengan temannya 2.3 Memberi saran atau pendapat yang santun pada karakter yang ditiru oleh temannya 2.4 Memberi saran atau pendapat yang santun pada ekspresi mematung/tablo yang dilakukan dengan temannya	2.5 Memberi saran atau pendapat pada ekspresi suara yang dimainkan oleh temannya 2.6 Memberi saran atau pendapat yang santun pada tinggi rendahnya suara yang dimainkan oleh temannya 2.7 Memberi saran pada suara manusia dan binatang 2.8 Memberi saran pada cerita yang santun disampaikan oleh temannya

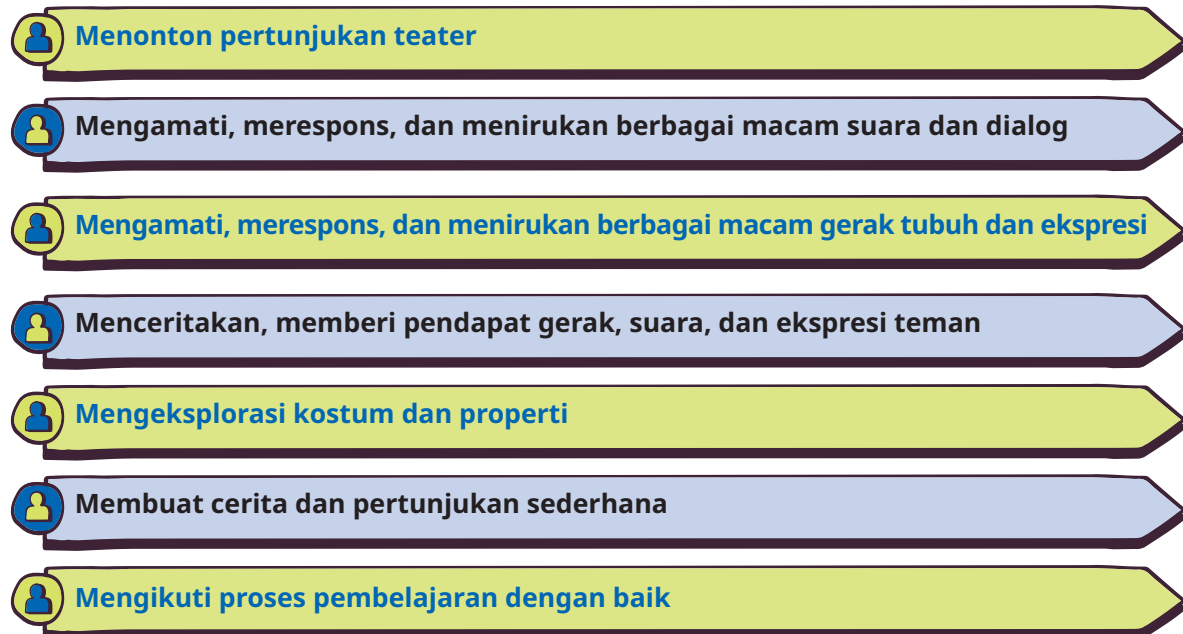


<p>3. Berpikir dan Bekerja Secara Artistik (Thinkin and working Artistically)</p>	<p>3.1 Mendiskusikan properti dan kostum yang sesuai dengan peran yang dimainkan</p> <p>3.2 Menggabungkan permainan tablo dengan properti/mainannya</p> <p>3.3 Melakukan permainan pantomim dengan properti dan kostum yang mendukung</p> <p>3.4 Mengkreasikan properti dan tokoh yang diperankan</p>	<p>3.5 Menciptakan pementasan ekspresi suara dengan menggunakan properti dan kostum</p> <p>3.6 Menggabungkan properti dan kostum sesuai deklamasi yang ditampilkan</p> <p>3.7 Mengkreasikan properti dan kostum sesuai cerita yang disampaikan</p> <p>3.8 Mengkreasikan properti dan kostum sesuai dengan teatrical puisi yang dimainkan</p>
<p>4. Menciptakan (Creating)</p>	<p>4.1 Menerapkan sikap berkolaborasi dengan temannya untuk bermain peran dengan mainannya</p> <p>4.2 Memainkan tablo dengan properti/mainan</p> <p>4.3 Melakukan permainan pantomim dengan menggunakan properti</p> <p>4.4 Melakukan pementasan dengan menggabungkan properti dan kostum</p>	<p>4.5 Menciptakan pementasan ekspresi suara dengan menggunakan properti dan kostum</p> <p>4.6 Menciptakan pementasan deklamasi puisi menggunakan properti dan kostum</p> <p>4.7 Melakukan pementasan teater yang bersumber dari cerita dengan menggunakan properti dan kostum</p> <p>4.8 Melakukan pementasan teatrical puisi dengan menggunakan properti dan kostum</p>
<p>5. Berdampak (Impacting)</p>	<p>5.1 Melakukan pementasan adegan sederhana, tablo, pantomim dengan menggunakan mainannya sendiri</p> <p>5.2 Menerapkan sikap percaya diri, dapat bekerja sama, mengungkapkan pendapat dengan santun, menghargai orang lain, rela berkorban, kreatif, dan mandiri</p>	<p>5.2 Menerapkan sikap percaya diri, dapat bekerja sama, mengungkapkan pendapat dengan santun, menghargai orang lain, rela berkorban, kreatif, dan mandiri</p> <p>5.3 Menghasilkan pementasan teatrical puisi dengan suara yang jelas</p>



2. Alur Tujuan Pembelajaran Alternatif Sesuai dengan Kondisi Peserta Didik

Berikut ini Alur Tujuan Pembelajaran Alternatif yang dapat digunakan sesuai dengan kondisi peserta didik, diantaranya:



Gambar 3 Bagan Alur Tujuan Pembelajaran Alternatif

C. Strategi Pembelajaran

Pada aktivitas setiap kegiatan, strategi pembelajaran dapat disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Berikut strategi pembelajaran yang dapat digunakan.

1. Strategi pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan permainan/*game* yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran dengan menggabungkan kesenangan dari bermain *game* dengan proses belajar.
2. Strategi pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok, tetapi pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar pembelajaran secara berkelompok, karena dalam belajar kooperatif terjadi interaksi secara terbuka dan hubungannya yang bersifat timbal balik atau saling ketergantungan



antarpeserta didik. Penggunaan strategi kooperatif dalam buku ini menuntut peserta didik untuk saling bekerja sama dalam satu kelompok, misalnya mempersiapkan properti, kostum, dan pentas.

3. Strategi pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media (Daryanto, 2014). Model pembelajaran ini merupakan pemberian tugas kepada peserta didik untuk dikerjakan baik individu maupun kelompok. Peserta didik dituntut untuk mengamati, membaca, dan meneliti. Strategi ini tidak hanya fokus pada hasil akhir (karya), namun lebih menekankan pada proses bagaimana peserta didik dapat memecahkan masalah dan akhirnya dapat menghasilkan sebuah karya. Dengan demikian, melalui metode ini diharapkan dapat memberikan dampak terhadap meningkatnya kemampuan berpikir kritis pada diri peserta didik.
4. Strategi pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). CTL adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajarinya dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga siswa didorong untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Suprijono, 2009,79-80). Pembelajaran kontekstual membantu guru dalam mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik menghubungkannya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 7 Strategi Pembelajaran Seni Teater Kelas 2 dan Tahapannya

No	Strategi	Tahapan	Keterangan
1	Game based Learning (GBL)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan konsep permainan • Peserta didik bermain <i>game</i> • Peserta didik melakukan refleksi 	Terdapat dalam: Bab I kegiatan 1 Bab I kegiatan 3 Bab II kegiatan 1 Bab III Kegiatan 1
2	Pembelajaran kooperatif	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik • Menyajikan informasi • Mengorganisir peserta didik dalam kelompok belajar • Membantu kerja kelompok dan belajar • Evaluasi • Memberikan pengakuan atau penghargaan 	Terdapat dalam: Bab I kegiatan 2 Bab II Kegiatan 1 Bab III Kegiatan 3 Bab IV kegiatan 1



3	Project Based Learning (PjBl)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengajukan pertanyaan mendasar • Peserta didik menyusun proyek • Peserta didik merencanakan proyek • Guru melakukan monitoring • Evaluasi 	Terdapat dalam: Bab I Kegiatan 4 Bab II Kegiatan 1 Bab III Kegiatan 3 Bab IV Kegiatan 2 Bab IV Kegiatan 3
4	Contextual Teaching and Learning (CTL)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Modeling</i> (pemusatan perhatian, motivasi, penyampaian kompetensi, tujuan, pengarahan-petunjuk, rambu-rambu, contoh) • <i>Questioning</i> (eksplorasi, membimbing, menuntun, mengarahkan, mengembangkan, generalisasi) • <i>Learning Community</i> (seluruh peserta didik partisipatif dalam belajar kelompok/ individual, mengerjakan) • <i>Inquiry</i> (identifikasi, investigasi, menemukan) • <i>Constructivism</i> (membangun pemahaman sendiri, mengonstruksi konsep) • <i>Reflection</i> (review, rangkuman, tindak lanjut) • <i>Authentic asesment</i> (penilaian proses belajar, penilaian objektif) 	Terdapat dalam: Bab II Kegiatan 1 Bab III Kegiatan 1

D. Asesmen

Terdapat tiga asesmen yang dipaparkan dalam buku ini yaitu asesmen awal, asesmen formatif, dan asesmen sumatif.

- Asesmen awal sebelum pembelajaran atau asesmen diagnostik adalah asesmen yang dilakukan untuk mengetahui kesiapan peserta didik untuk menjalani proses pembelajaran. Asesmen diagnostik dilakukan pada awal proses pembelajaran dengan tujuan untuk memudahkan guru dalam menentukan cara pembelajaran yang relevan dengan kondisi kesiapan peserta didik.
- Asesmen formatif dan sumatif. Asesmen formatif merupakan asesmen untuk mengidentifikasi perkembangan kompetensi dan sikap peserta didik. Asesmen



formatif dilakukan di tengah proses pembelajaran. Dalam buku panduan ini, asesmen formatif dilakukan di setiap kegiatan. Untuk asesmen sumatif dilakukan di akhir pembelajaran setiap bab.

Tabel 8 Teknik Penilaian Teater Kelas 2

Bab	Teknik Penilaian	Aktivitas Ke
I	Asesmen sebelum pembelajaran (awal)	Sebelum Kegiatan 1
	Asesmen saat pembelajaran (formatif)	Kegiatan 1, 2, 3
	Asesmen akhir pembelajaran (sumatif)	Kegiatan 4
	Penilaian sikap	Akhir kegiatan 4
II	Asesmen sebelum pembelajaran (awal)	Sebelum kegiatan 1
	Asesmen saat pembelajaran (formatif)	Kegiatan 1,2
	Asesmen akhir pembelajaran (sumatif)	Kegiatan 3
	Penilaian sikap	Akhir kegiatan 3
III	Asesmen sebelum pembelajaran (awal)	Sebelum kegiatan 1
	Asesmen saat pembelajaran (formatif)	Kegiatan 1,2
	Asesmen akhir pembelajaran (sumatif)	Kegiatan 3
	Penilaian sikap	Akhir kegiatan 3
IV	Asesmen sebelum pembelajaran (awal)	Sebelum Kegiatan 1
	Asesmen saat pembelajaran (formatif)	Kegiatan 1, 2
	Asesmen akhir pembelajaran (sumatif)	Kegiatan 3
	Penilaian sikap	Akhir kegiatan 3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024
Panduan Guru Seni Teater
untuk SD/MI Kelas II (Edisi Revisi)
Penulis: Susanto, Septian Dwi Cahyo
ISBN: 978-623-388-153-1 (jil.2 PDF)

**Panduan
Khusus**

**Bab
I**

Bermain Suara



1. Tujuan Pembelajaran

- a. Tujuan pembelajaran 1.8 mengingat suara berdasarkan emosi atau ekspresi.
- b. Tujuan pembelajaran 1.9 mengingat berbagai suara di sekitarnya.
- c. Tujuan pembelajaran 2.5 memberi saran atau pendapat pada ekspresi suara yang dimainkan oleh temannya.
- d. Tujuan pembelajaran 3.5 menggabungkan properti dan kostum sesuai ekspresi suara yang dimainkan.
- e. Tujuan pembelajaran 4.5 menciptakan pementasan ekspresi suara dengan menggunakan properti dan kostum.
- f. Tujuan pembelajaran 5.2 menerapkan sikap percaya diri, dapat bekerja sama, dapat mengungkapkan pendapat dengan santun, menghargai orang lain, rela berkorban, kreatif, dan mandiri.
- g. Tujuan pembelajaran 5.3 menghasilkan pementasan teaterikal puisi dengan suara yang jelas.

2. Pokok Materi

- a. Mengamati dan meniru
- b. Mengeksplorasi suara dan gerak
- c. Keterampilan bekerjasama
- d. Pengembangan kreativitas
- e. Menumbuhkan imajinasi
- f. Menirukan karakter

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain

Bahasa Indonesia: Kemampuan merangkai kata menjadi sebuah kalimat untuk berdialog dalam teater sangat erat kaitannya dengan mata pelajaran bahasa Indonesia, di mana bahasa merupakan alat komunikasi yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Seperti halnya dalam pementasan teater, dialog yang digunakan juga menggunakan bahasa atau dialog sehari-hari dengan menambahkan sentuhan estetik.



Seni Budaya: Seni teater merupakan seni yang kolektif, karena seni teater tidak bisa disajikan secara mandiri. Proses kreativitas yang ada dalam teater saling berkaitan dan saling mendukung dengan seni-seni lainnya, baik itu seni tari, seni rupa, dan seni musik.

4. Peta Konsep



5. Alokasi Waktu

Total alokasi waktu pada bab ini 30 jam pelajaran (termasuk dengan Uji Kompetensi)

Kegiatan 1 dan 2 @ 210 menit = 6 jam pelajaran (6 x 35 menit)

Kegiatan 2 dan 3 @ 315 menit = 9 jam pelajaran (9 x 35 menit)

Sahabat guru dapat mengatur dan menyesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik maupun jam pelajaran.

6. Apersepsi

Pada bab ini terdapat empat kegiatan yaitu suara tiruan, kata bersambung, berdialog, dan memainkan karakter. Pada kegiatan Bab 1, peserta didik mulai diperkenalkan dasar-dasar akting dalam bermain teater. Mulai dengan kegiatan menirukan suara-



suara, merangkai kata-kata, menyusun dialog, dan menirukan serta memainkan karakter dari pengamatan lingkungan sekitarnya. Peserta didik akan mempelajari pentingnya suara, tubuh, dan ekspresi dalam bermain teater. Dengan memperoleh pemahaman dasar dari Bab 1 ini, diharapkan peserta didik bisa semakin percaya diri dalam mengembangkan potensi dan keterampilannya dalam bermain teater.

7. Asesmen Sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran dapat dilakukan dengan cara observasi dan penilaian awal terhadap pemahaman dan keterampilan peserta didik terkait dengan suara, gerak tubuh, dan ekspresi dalam teater. Sahabat guru bisa mengajak peserta didik untuk menirukan suara dengan gerakan tubuh dan ekspresi dengan instruksi sederhana dari sahabat guru. Contohnya menirukan suara binatang, misalnya: ayam, harimau, kucing, katak, dan lain-lain. Contoh lain, misalnya menginstruksikan peserta didik memperagakan ketika memanggil temannya dari jarak jauh, jarak dekat, atau ketika peserta didik terkejut, terharu, terpukau, dan lain-lain. Selama kegiatan berlangsung, sahabat guru melakukan observasi terhadap respons peserta didik, mencatat ekspresi, gerak tubuh, dan suara yang dilakukan oleh peserta didik.

Tabel 1.1 Contoh Rubrik Penilaian Sebelum Pembelajaran Bab 1

Nama Peserta Didik	Indikator								
	Suara			Gerak Tubuh			Ekspresi		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Peserta didik 1	✓				✓			✓	
Peserta didik 2		✓		✓					✓
Peserta didik 3			✓			✓	✓		

Keterangan:

Skor 3 = Sangat Baik

Skor 2 = Baik

Skor 1 = Cukup



Tabel 1.2 Pedoman Penskoran

Skor	Suara	Gerak Tubuh	Ekspresi
Skor 3	<i>Peserta didik mampu menirukan suara dengan artikulasi, intonasi dan power yang tepat</i>	<i>Peserta didik sangat percaya diri dan terlihat luwes dalam menggerakkan anggota tubuhnya ketika menirukan suara atau berdialog.</i>	<i>Peserta didik mampu berekspresi dan sangat percaya diri.</i>
Skor 2	<i>Peserta didik mampu menirukan suara dengan artikulasi dan intonasi yang tepat tetapi power masih kurang</i>	<i>Peserta didik sangat percaya diri tetapi belum begitu luwes dalam menggerakkan anggota tubuhnya ketika menirukan suara atau berdialog.</i>	<i>Peserta didik mampu berekspresi tetapi kurang percaya diri</i>
Skor 1	<i>Peserta didik mampu menirukan suara dengan artikulasi yang tepat tetapi intonasi dan power masih kurang</i>	<i>Peserta didik kurang percaya diri dan kurang luwes dalam menggerakkan anggota tubuhnya ketika menirukan suara atau berdialog</i>	<i>Peserta didik belum mampu berekspresi dan kurang percaya diri.</i>

Sahabat guru dapat menggunakan rubrik ini untuk mengamati respons peserta didik selama kegiatan pendahuluan. Kemudian memberikan skor sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik dalam menirukan suara, gerak tubuh, dan ekspresi. Sahabat guru juga bisa menambahkan atau mengurangi indikator penilaian sesuai dengan kebutuhan.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

Suara Tiruan

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- Menirukan suara dan gerak makhluk hidup.
- Menumbuhkan imajinasi.
- Memahami pentingnya suara, gerak tubuh, dan ekspresi dalam bermain teater.
- Menumbuhkan rasa percaya diri.



Deskripsi Singkat

Pada kegiatan 1 ini, sahabat guru akan mengajak peserta didik untuk bereksplorasi, mengamati, dan menirukan suara-suara (manusia, binatang, kendaraan bermotor, alam) yang sering dilihat atau dijumpainya dalam lingkungannya. Kegiatan 1 ini difokuskan dalam mengolah suara, gerak tubuh, dan ekspresi dalam permainan teater.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Persiapan Mengajar

- Sahabat guru membaca instruksi pada kegiatan pengajaran.
- Mempelajari konsep olah vokal dari bahan bacaan guru.
- Menyiapkan material/alat-alat yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran, dalam kegiatan ini dibutuhkan kartu kata kunci (*ciu card*).
- Siapkan ruang kelas/aula/lapangan, yang dirasa cukup dan bisa leluasa untuk melakukan permainan.
- Pakaian olah raga/pakaian yang nyaman.
- Menyiapkan rancangan peraturan dan prosedur di dalam kelas yang akan disepakati bersama dengan peserta didik (contoh terlampir).



Gambar 1.1 Kartu Kata Kunci Suara Tiruan



a. Kegiatan Pembukaan

Pada pertemuan perdana dengan peserta didik, lakukan perkenalan dengan santai sebelum memulai pembelajaran. Cairkan suasana dengan bercerita tentang hal-hal yang menarik yang sahabat guru ketahui tentang seni teater, atau bisa dengan mencairkan suasana dengan main tebak suara. Misalnya, sahabat guru menirukan suara tertentu dan peserta didik menebaknya. Setelah suasana terasa cair, jelaskan tujuan pembelajaran pada kegiatan 1, dan sampaikan juga kepada peserta didik tentang pentingnya latihan olah suara untuk bermain teater, di antaranya sebagai berikut.

- 1) Latihan olah suara dapat mengembangkan kemampuan komunikasi verbal peserta didik.
- 2) Latihan olah suara dapat membantu peserta didik melatih pengucapan artikulasi dan intonasi yang tepat.
- 3) Latihan olah suara dapat membantu peserta didik untuk mengenali kekuatan suaranya.
- 4) Latihan olah suara dapat membantu peserta didik terampil dalam mengekspresikan emosi dan karakter.

Setelah menjelaskan tujuan pembelajaran pada kegiatan 1, sahabat guru dapat membacakan peraturan kelas dan mengajak peserta didik untuk mengulangi semua peraturan tersebut dan berjanji untuk mematuinya. Peraturan tersebut kemudian ditempel di dinding kelas atau tempat yang mudah dilihat peserta didik. Contoh peraturan kelas disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1.2 Peraturan Kelas



Formasi Benda

Kegiatan ini akan melatih kemampuan peserta didik untuk berkonsentrasi dan bekerja sama dengan kelompoknya, setiap kelompok terdiri dari 4-6 peserta didik untuk menirukan gerak dan suara. Jelaskan pada peserta didik bahwa pada kegiatan ini, peserta didik akan membuat formasi (bentuk) dengan kelompoknya sesuai kata kunci yang diberikan oleh sahabat guru. Kegiatan berlangsung sebanyak 2 sampai 3 putaran atau 2-3 kartu kata kunci.

Contoh kartu kata kunci: kereta api, kawanan burung, kawanan katak, pesawat terbang.



Gambar 1.3 Kartu Kata Kunci Formasi Kelompok



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. Beberapa pertanyaan yang bisa ditanyakan kepada peserta didik untuk berefleksi:

1. *Menirukan formasi apa yang paling menarik dari kegiatan ini? Kenapa?*
2. *Formasi apa yang sulit dilakukan dari kegiatan ini? Kenapa?*

b. Kegiatan Inti

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

Kegiatan dari pembelajaran ini adalah melakukan aktivitas "Suara Tiruan".

Suara Tiruan

Kegiatan ini berfokus pada suara, gerakan tubuh, dan ekspresi wajah. Kegiatan ini akan melatih kemampuan peserta didik dalam meniru yang merupakan salah satu dasar dari kemampuan berakting.

1. Sahabat guru membagi peserta didik dalam kelompok yang masing-masing berjumlah 4-6 orang atau disesuaikan dengan jumlah peserta didik.
2. Setiap anggota kelompok masing-masing mengambil satu kartu kunci (jadi satu kelompok memiliki 4-6 kartu kunci/4-6 suara yang akan ditirukan).
3. Sahabat guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menggunakan suara dengan keras/maksimal dan dengan gerak dan ekspresi pada saat menirukan suara dalam kartu kata kunci.
4. Setelah semua kelompok mendapatkan kartu kata kunci, kemudian satu kelompok diminta mempraktikkan suara yang ada dalam kartu kata kunci secara bergantian, dan dilanjutkan sampai semua kelompok sudah mempraktikkan semuanya.
5. Setelah semua kelompok selesai mempraktikkan suara tiruan, untuk mengakhiri kegiatan, sahabat guru bisa meminta peserta didik bersama-sama untuk menirukan suara dari kartu kata kunci yang diambil/dipilih oleh sahabat guru.





Gambar 1.4 Kelompok Peserta Didik Menirukan Suara sesuai Kartu Kata Kunci

Catatan:

1. Sahabat guru memegang kendali kegiatan dan mengatur kecepatan permainan.
2. Sahabat guru bebas mengatur durasi serta jumlah formasi yang dimainkan.

c. Kegiatan Penutup

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

Contoh pertanyaan-pertanyaan yang bisa diajukan.

1. Apa hal menarik yang kamu pelajari hari ini?
2. Suara apa yang menurutmu paling mudah ditirukan? Kenapa?
3. Suara apa yang paling susah ditirukan? Kenapa?



Sahabat guru juga bisa menutup pembelajaran dengan melakukan salah satu kegiatan berikut:



Menyanyi dan Yel-Yel



Kegiatan ini berfungsi sebagai penutup dan menumbuhkan rasa semangat dan nasionalisme. Sahabat guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu-lagu nasional atau lagu daerah, dan diakhiri dengan meneriakkan yel-yel.

Contoh yel-yel yang dapat digunakan.

Sahabat guru meneriakkan:	Jawaban peserta didik:
Anak Indonesia	<i>Sehat</i>
Anak Indonesia	<i>Cerdas</i>
Anak Indonesia	<i>Berprestasi</i>

6. Materi Esensial



Bahan Bacaan Guru

Olah Vokal

Olah vokal teater adalah satu di antara tahapan berlatih bermain teater untuk merangsang imajinasi. Pernyataan ini juga dibahas dalam buku *Godot di Amerika dan Indonesia: Suatu Studi Banding* yang ditulis oleh Bakdi Soemanto, UGM PRESS, 2002. Secara sederhana, olah vokal menjadi latihan yang cukup penting untuk mengekspresikan dalam bahasa verbal, dalam bentuk suara, dan bebunyian mulut serta pita suara. Menurut Endraswara, vokal dan suara itu menyangkut segi auditif atau sesuatu yang berhubungan dengan pendengaran (2011:65). Olah vokal teater sangat dominan dan menonjol digunakan dalam teater tradisi kita, misalnya, wayang orang Jawa, drama gong Bali, lenong Betawi, kondobuleng Sulawesi, mak yong Melayu, mamanda Kalimantan, randai Sumatra Barat, dalupa Aceh dan lain-lain.

Teater bisa menjadi sarana pendidikan kepribadian. Teater juga bisa dijadikan media sumber pengetahuan kehidupan yang lebih baik bagi manusia. Setiap manusia adalah aktor dalam kehidupan. Jadi, teater sebenarnya sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari karena sumber pembelajarannya ada dalam kehidupan sehari-hari.



Olah vokal teater memerlukan bimbingan khusus. Peserta didik memiliki naluri bermain dan kegembiraan. Coba perhatikan apa yang dimainkan peserta didik kelas 2 sekolah dasar. Mereka gemar bermain rumah-rumahan, belanja-belanjaan, sekolah-sekolahan, balapan mobil-mobilan yang aktivitasnya dominan menggunakan bahasa suara dan bunyi dari mulut dan pita suara (verbal).

Kemampuan itulah yang harus secara sadar diangkat oleh guru hingga kemampuan olah vokal dapat dimiliki peserta didik secara sadar. Hal ini bertujuan untuk mengasah bakat dan minat peserta didik sejak dini. Namun, yang lebih penting, peserta didik bisa membangun rasa percaya dirinya melalui seni teater ini.

7. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>Dimensi Mandiri</p> <p>1. Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi</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>Kegiatan Formasi Benda</p> <p>Menyadari kemampuan diri sendiri dalam situasi meniru, apa yang bisa dan tidak bisa dilakukan oleh gerakan tubuhnya.</p> <p>Refleksi</p> <p>Menyadari kelebihan dan apa yang perlu ditingkatkan pada diri sendiri dalam proses pembelajaran.</p>
<p>Dimensi Bernalar Kritis</p> <p>2. Menganalisis dan mengevaluasi penalaran</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>Kegiatan Suara Tiruan</p> <p>Menggunakan kemampuan untuk menirukan suara, gerak tubuh dan ekspresi.</p>



8. Asesmen Formatif

Penilaian saat pembelajaran kegiatan 1

Nama :

Kelas :

Berikan penilaian kepada peserta didik dengan menuliskan skor 1-5!

Kriteria Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1	Mengenal suara tiruan	Peserta didik mampu menirukan 5 macam atau lebih suara binatang/benda/alam	
2	Mengenal ekspresi gerak dan suara	Peserta didik mampu menirukan/ mempraktikkan gerak dan suara dengan ekspresi	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 2 = Kurang

Skor 1 = Sangat Kurang

Pedoman Penskoran

Skor	Mengenal Suara Tiruan	Mengenal Ekspresi Gerak dan Suara
Skor 5	Peserta didik mampu menirukan 5 atau lebih suara binatang/benda/alam	Peserta didik mampu menirukan 5 atau lebih suara dengan gerak dan ekspresi yang tepat
Skor 4	Peserta didik mampu menirukan 3-4 suara binatang/benda/alam	Peserta didik mampu menirukan 3-4 suara dengan gerak dan ekspresi
Skor 3	Peserta didik mampu menirukan 2 suara binatang/benda/alam	Peserta didik mampu menirukan 2 suara dengan gerak dan ekspresi
Skor 2	Peserta didik mampu menirukan 1 suara binatang/benda/alam	Peserta didik mampu menirukan 1 suara dengan gerak dan ekspresi
Skor 1	Peserta didik tidak mampu menirukan suara binatang/benda/alam	Peserta didik tidak mampu mempraktikkan gerak dan suara



Kegiatan 2

Kata Bersambung

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- Mengeksplorasi kata-kata yang sering diucapkan atau didengarkan.
- Mampu merangkai kata menjadi kalimat.
- Melatih ekspresi.
- Memahami fungsi suara dan tubuhnya untuk bermain teater.

Deskripsi Singkat

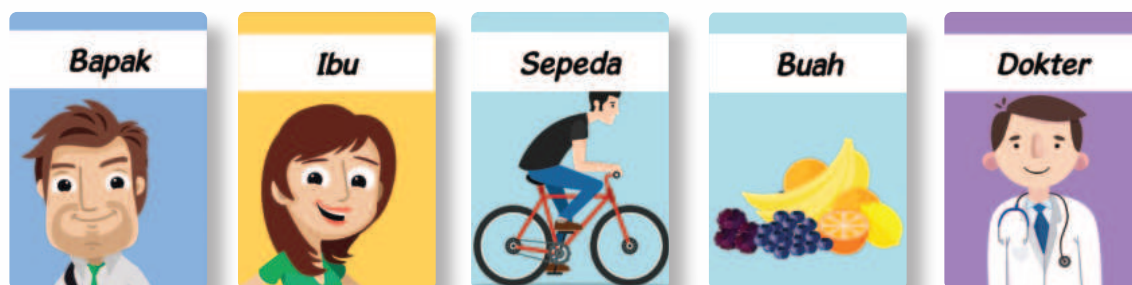
Dalam kegiatan olah vokal yang kedua ini, peserta didik akan diajak bermain kata bersambung dengan menggunakan kata-kata yang sudah sering digunakan dalam kesehariannya. Kegiatan ini dapat membangun rasa percaya diri, kecepatan berpikir, kemampuan bekerjasama, dan dapat melatih kepekaan terhadap keadaan sekitar.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Persiapan Mengajar

- Mempersiapkan material/alat-alat/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan ini yaitu kartu kata kunci, laptop, *speaker*, dan proyektor.
- Sahabat guru membaca instruksi pada kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.

Contoh kartu kata kunci.



Gambar 1.5 Kartu Kata Kunci Kata Bersambung



a. Kegiatan Pembukaan

Sebelum mulai materi esensial yang akan dipelajari pada kegiatan ini, sahabat guru bisa menunjuk salah satu kelompok peserta didik untuk menceritakan masing-masing secara ringkas kegiatan apa saja yang sudah peserta didik lakukan pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu, dilanjutkan dengan mencairkan suasana dengan mengajak peserta didik menyanyikan lagu nasional atau lagu daerah bersama-sama sebagai pemanasan olah vokal.

Setelah suasana mencair sahabat guru menyampaikan tujuan pembelajaran kegiatan 2 ini.

- 1) Membantu peserta didik menjadi lebih kreatif.
- 2) Membantu peserta didik meningkatkan konsentrasi.
- 3) Membantu peserta didik mengasah keterampilan merangkai kata.
- 4) Membantu peserta didik membuat dialog.



Gambar 1.6 Kelompok Peserta Didik Menyambung Kata



b. Kegiatan Inti

Kegiatan ini akan melatih konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik melalui kegiatan melanjutkan kata agar bisa menjadi kalimat atau dialog.

1. Sahabat Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang masing-masing berjumlah 4 sampai 6 orang disesuaikan jumlah peserta didik dalam kelasnya.
2. Perwakilan kelompok (satu orang) maju ke depan dan mengambil 4-6 kartu kata kunci (sejumlah anggota), kemudian mempraktikkan permainan bermain kata sambung, dan kelompok yang lain menyaksikan sebagai pemberi *support* terhadap para pemain.
3. Setelah satu kelompok pertama selesai, dilanjutkan dengan kelompok yang lain sampai semua kelompok sudah mempraktikkan permainan bermain kata sambung.
4. Di akhir kegiatan ini, sahabat guru mengajak semua peserta didik untuk bermain bersama-sama memainkan kata bersambung yang kata kuncinya dari sahabat guru.

Catatan:

1. Sahabat guru merekam kegiatan tersebut untuk kepentingan refleksi.
2. Sahabat guru memegang kendali kegiatan dan mengatur kecepatan permainan.
3. Sahabat guru bebas mengatur durasi tiap putaran.
4. Berikan instruksi bantuan kepada peserta didik lain jika ada yang mengalami kesulitan.

c. Kegiatan Penutup

Di kegiatan penutup, sebelum sahabat guru memberikan pertanyaan refleksi, sahabat guru dapat memperlihatkan video rekaman kegiatan kepada peserta didik melalui proyektor dan minta peserta didik merefleksikan pengalaman mereka pada saat melakukan kegiatan dan juga dari hasil yang terlihat pada rekaman video yang ditayangkan.

Contoh pertanyaan refleksi:

- 1) Kata-kata apa saja yang menurut kalian mudah untuk disambungkan?
- 2) Kata-kata apa saja yang paling susah untuk disambungkan?
- 3) Bagaimana caranya melatih berkonsentrasi?



Sahabat guru juga bisa menutup pembelajaran dengan mengajak peserta didik kembali menyanyikan lagu-lagu nasional atau lagu daerah, atau bisa juga dengan yel-yel.

Contoh yel-yel yang dapat digunakan.

Sahabat guru meneriakkan:	Jawaban peserta didik:
Anak Indonesia	<i>Sehat</i>
Anak Indonesia	<i>Cerdas</i>
Anak Indonesia	<i>Berprestasi</i>

3. Materi Esensial

Improvisasi (Kata Bersambung)

Menurut Rendra (1993), improvisasi dapat disebut sebagai suatu karya atau hasil ciptaan seseorang atau kelompok orang yang dilakukan secara spontan ketika mereka bermain peran. Rendra (1993) juga mengklasifikasikan jenis improvisasi teater menjadi lima, yaitu: improvisasi solo, improvisasi perabotan, improvisasi sepasang, improvisasi rangkaian cerita, dan improvisasi bunyi. Dalam hal bermain kata bersambung tentunya sama halnya dengan improvisasi rangkaian cerita, di mana rangkaian cerita ini bukan dengan naskah yang sudah jadi berupa percakapan dan dialog, melainkan hanya dimodali dengan alur, plot, atau konsep cerita. Seperti halnya dalam permainan kata bersambung yang hanya dimodali dengan kata kunci (konsep) untuk memancing kreativitas peserta didik dalam menemukan kosa kata.

Salah satu improvisasi dalam teater adalah improvisasi kata atau dialog, di mana tokoh harus mengucapkan kata atau dialog yang tidak ada dalam naskah atau di luar cerita. Hal tersebut sangat mungkin bisa terjadi dalam sebuah pertunjukan, namun improvisasi kata atau dialog di sini tentunya bertujuan untuk menambah atau menguatkan cerita yang dimainkannya. Untuk melatih improvisasi kata atau dialog, salah satunya dengan bermain kata sambung, di mana aktor harus cepat berpikir menemukan sebuah kata agar bisa menjadi kalimat untuk berdialog.



4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>Dimensi Mandiri</p> <p>1. Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi</p> <p>Mengembangkan Refleksi 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>Kegiatan Kata Bersambung</p> <p>Menyadari kemampuan diri sendiri dalam merespon kata-kata untuk menjadi kalimat atau dialog.</p>
<p>Dimensi Bernalar Kritis</p> <p>2. Merefleksi dan mengevaluasi pemikiran sendiri</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.</p>	<p>Kegiatan Refleksi</p> <p>Menyadari kelebihan dan apa yang perlu ditingkatkan pada diri sendiri dalam proses pembelajaran</p>

5. Asesmen Formatif

Penilaian saat pembelajaran kegiatan 2

Nama :

Kelas :

Berikan penilaian kepada peserta didik dengan menuliskan skor 1-5!

Kriteria Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1	Eksplorasi kata	Peserta didik dengan waktu yang cepat mampu menyebutkan kata-kata	
2	Merangkai kata	Peserta didik mampu merangkai kalimat dari kata-kata	
Total Skor			



Keterangan:

Skor 5 = Sangat baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 2 = Kurang

Skor 1 = Sangat Kurang

Pedoman Penskoran

Skor	Eksplorasi Kata	Merangkai Kata
Skor 5	Peserta didik mampu menyebutkan 5 kata atau lebih	Peserta didik mampu merangkai kata-kata menjadi 5 kalimat atau lebih
Skor 4	Peserta didik mampu menyebutkan 2-3 kata	Peserta didik mampu merangkai kata-kata menjadi 3-4 kalimat
Skor 3	Peserta didik mampu menyebutkan 2 kata	Peserta didik mampu merangkai kata-kata menjadi 2 kalimat
Skor 2	Peserta didik mampu menyebutkan 1 kata	Peserta didik mampu merangkai kata-kata menjadi 1 kalimat
Skor 1	Peserta didik mampu menyebutkan satu katapun	Peserta didik tidak mampu merangkai kata

Kegiatan 3

Berdialog

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- Mampu memahami dan menyampaikan pesan dengan verbal.
- Mampu merespon dan mengeksplorasi dialog yang sering diucapkan atau didengar.
- Mampu membuat dialog.
- Memahami bahwa berteater membutuhkan olah tubuh dan suara.
- Menirukan dialog orang yang diamati.
- Menampilkan kreasi dengan percaya diri dan antusias.



Deskripsi Singkat

Kegiatan ini berfokus pada eksplorasi dialog atau percakapan sehari-hari yang sering diucapkan atau didengar oleh peserta didik. Kegiatan ini juga sebagai bentuk latihan olah vokal dan imajinasi peserta didik untuk bermain teater.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Persiapan Mengajar

- Membaca bahan bacaan guru mengenai: Kejelasan Ucapan/ Dialog.
- Mempersiapkan material/alat-alat yang dibutuhkan.
- Sahabat guru mempelajari instruksi pada kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.



Gambar 1.7 Properti Peserta Didik

Contoh material/alat-alat: pensil, buku, penghapus, penggaris, botol minum, topi, dan lain-lain.

a. Kegiatan Pembukaan

- Sebelum memulai kegiatan inti, sahabat guru bisa mencairkan suasana kelas sekaligus untuk melakukan pemanasan dengan mengajak bernyanyi lagu-lagu nasional/lagu daerah masing-masing.
- Sahabat Guru menjelaskan dan memberikan contoh tentang permainan berdialog.

Contoh:

Sahabat guru mengambil PENSIL (benda yang mudah pegang) dari tas.

PENSIL : Memperkenalkan diri ke peserta didik

"namaku pensil, aku kelas 2 SD.... Bolehkah aku berkenalan dengan teman-teman?"

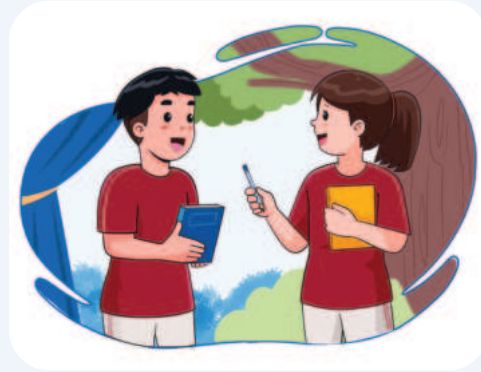
Peserta Didik : *"Boleeeeh, namaku buku"*



b. Kegiatan Inti

Dialog Benda

1. Sahabat guru menginstruksikan peserta didik untuk mengambil benda yang dibawa dari dalam tas dengan masing-masing satu benda (yang mudah dipegang).
2. Sahabat guru menginstruksikan peserta didik untuk berpasangan.
3. Sahabat guru menginstruksikan peserta didik secara berpasangan untuk saling berkenalan dengan menghidupkan benda-benda seperti memegang boneka tangan yang bisa berbicara dengan pasangannya.
4. Jika waktu masih tersisa, sahabat guru bisa mengembangkannya dengan berdialog bertiga, berempat dan seterusnya.



Gambar 1.8 Dialog Buku dan Pensil Peserta Didik

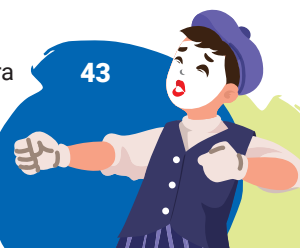
c. Kegiatan Penutup

Setelah semua kegiatan selesai, minta peserta didik untuk duduk di tempat masing-masing atau bisa bersama-sama dalam satu lingkaran untuk merefleksikan kegiatan yang dipelajari hari itu. Refleksi ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengidentifikasi kemampuan dialog yang bersumber pada kosa kata yang telah dipraktikkan. Kemudian, Sahabat Guru memberikan pertanyaan refleksi pada kegiatan ini.

Contoh pertanyaan refleksi.

1. Benda apa yang paling mudah digunakan untuk memperagakan dialog? Kenapa?
2. Kata atau kalimat apa yang paling mudah untuk memulai dialog? Kenapa?
3. Berapa orang yang dirasa paling mudah untuk berdialog? Kenapa?

Setelah selesai memberikan pertanyaan refleksi, sahabat guru mengajak peserta didik untuk meneriakkan yel-yel bersama dan diakhiri dengan berdoa bersama.



Contoh yel-yel yang dapat digunakan.

Sahabat guru meneriakkan:	Jawaban peserta didik:
Anak Indonesia	<i>Sehat</i>
Anak Indonesia	<i>Cerdas</i>
Anak Indonesia	<i>Berprestasi</i>

3. Materi Esensial



Bahan Bacaan Guru

Kejelasan Ucapan/Dialog

Apabila para pemain/aktor teater dalam sebuah pementasan tidak jelas mengucapkan dialognya, maka penonton tidak akan bisa menangkap jalan cerita yang dipentaskan. Tentu hal yang akan dilihat penonton hanya gerakan dan lalu lalang para pemain di atas panggung.

Dalam kehidupan sehari-hari orang akan cukup jelas atau mudah menangkap ucapan kita apabila setiap kata yang kita ucapkan dengan wajar jelas kedengarannya. Tetapi pada sebuah pementasan teater hal itu belum cukup, karena pada sebuah pertunjukan teater setiap suku kata harus jelas kedengarannya, dan ada power atau kekuatan yang harus ditingkatkan. Sebagai pemain teater/aktor harus terus berlatih (olah vokal) di antaranya sebagai berikut.

- 1) Kejelasan ucapan, agar setiap suku kata yang diucapkan cukup terdengar.
- 2) Tekanan ucapan, agar isi pikiran dari kalimat yang diucapkan dapat ditonjolkan.
- 3) Kerasnya ucapan, agar kalimat yang diucapkan cukup terdengar oleh penonton.

Cara melatih kejelasan ucapan bisa dengan beberapa cara, di antaranya sebagai berikut.

- 1) Latihan berbisik.
- 2) Latihan mengucap kata atau kalimat dengan variasi tempo, cepat, dan lambat.

Cara melatih tekanan ucapan dengan tiga macam tekanan, di antaranya sebagai berikut.

- 1) **Tekanan Dinamik**, adalah tekanan keras yang diletakkan atas sebuah suku kata dan berfungsi untuk membedakan arti dari suku kata tertentu, dan jika tekanan keras ini dipindahkan, tempatnya akan berpengaruh pada timbulnya perubahan pengertian.



- 2) **Tekanan Tempo**, Tekanan tempo adalah membuat lambat atau membuat cepat pengucapan. Tekanan ini sering dipergunakan untuk lebih mempertegas apa yang dimaksudkan. Untuk cara latihannya cobalah membaca naskah dengan tempo yang berbeda-beda. Hal itu akan melatih tempo yang kamu inginkan.
- 3) **Tekanan Nada**, Wujud bentuk pada tekanan nada ini mempunyai peranan untuk membedakan arti suatu kata. Hal ini berarti membaca atau mengucapkan kalimat dengan suara yang naik, turun, dan berubah-ubah. Jadi, yang dimaksud dengan tekanan nada ialah tentang tinggi rendahnya suatu kata.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia</p> <p>1. Akhlak kepada manusia mengutamakan persamaan dengan orang lain dan menghargai perbedaan.</p> <p>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. 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>Kegiatan berdialog</p> <p>Memahami bahwa pentingnya kegiatan berdialog atau berkomunikasi dengan sesama.</p>
<p>Dimensi Mandiri</p> <p>2. Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi</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>Refleksi</p> <p>Menyadari kelebihan dan apa yang perlu ditingkatkan pada diri sendiri dalam proses pembelajaran.</p>



5. Asesmen Formatif

Penilaian saat pembelajaran kegiatan 3

Nama :

Kelas :

Berikan penilaian kepada peserta didik dengan menuliskan skor 1-5!

Kriteria Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1	Membuat dialog	Peserta didik mampu membuat dialog	
2	Ekspresi dialog	Peserta didik mampu berekspresi ketika berdialog	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 2 = Kurang

Skor 1 = Sangat Kurang

Pedoman Penskoran

Skor	Membuat Dialog	Ekspresi Dialog
Skor 5	Peserta didik mampu membuat 5 dialog atau lebih	Peserta didik mampu berekspresi dengan sangat luwes dengan gerak/gestur
Skor 4	Peserta didik mampu membuat 3-4 dialog	Peserta didik mampu berekspresi dengan luwes dengan gerak/gestur
Skor 3	Peserta didik mampu membuat 2 dialog	Peserta didik mampu berekspresi dengan cukup luwes dengan gerak/gestur
Skor 2	Peserta didik mampu membuat 1 dialog	Peserta didik mampu berekspresi dengan agak luwes dengan gerak/gestur
Skor 1	Peserta didik tidak mampu membuat dialog satupun	Peserta didik tidak mampu berekspresi ketika berdialog



Kegiatan 4

Memainkan Karakter

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- Menggunakan kepekaan untuk merekam terhadap lingkungan keluarga/sekitar.
- Memiliki sikap percaya diri.
- Menampilkan peniruan karakter dengan wajar.
- Menirukan dan memainkan karakter orang-orang di sekitarnya.
- Menggunakan dan memahami fungsi suara, ekspresi, dan tubuhnya secara wajar dalam memainkan karakter.

Deskripsi Singkat

Pada kegiatan ini, peserta didik akan berlatih menirukan karakter dari orang-orang yang ada dalam keluarga atau lingkungan tempat tinggalnya. Melalui kegiatan ini, peserta didik juga dapat belajar memahami gestur, dialog, karakter, dan cerita.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Persiapan Mengajar

- Menyiapkan kartu kata kunci adegan.
- Mempersiapkan properti sederhana seperti: sapu, tongkat, topi, kemoceng, dll.
- Sahabat guru mempelajari instruksi pada kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.



Gambar 1.9 Kartu Kata Kunci Karakter Tokoh



a. Kegiatan Pembukaan

1. Sebelum mulai masuk pembahasan topik yang akan dipelajari, sahabat guru bisa mencairkan suasana kelas sekaligus untuk melakukan pemanasan dengan mengajak bernyanyi lagu-lagu nasional/lagu daerah masing-masing.
2. Sahabat Guru menjelaskan dan memberikan contoh tentang permainan memainkan peran atau menirukan gaya dan karakter orang lain.



Gambar 1.10 Karakter Kakek

b. Kegiatan Inti

Memainkan Karakter

Sebelum memulai, sahabat guru bisa menjelaskan secara singkat dan memberikan contoh permainan memainkan karakter. Sahabat guru bisa berperan sebagai kakek/nenek atau bisa memberikan contoh karakter profesi misalnya: polisi, dokter, petani, dll.

Berikut langkah-langkah memainkan karakter.

1. Peserta didik membentuk formasi lingkaran dan duduk dengan sikap sempurna.



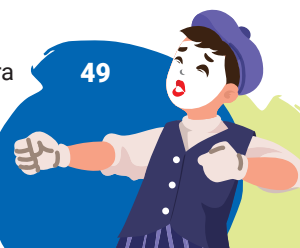
2. Peserta didik menutup mata dan berkonsentrasi.
3. Peserta didik membayangkan orang terdekat.
4. Peserta didik membuka mata.
5. Peserta didik satu persatu berdiri di tengah lingkaran untuk menirukan karakter orang yang telah dibayangkan sebelumnya.
6. Setelah semua peserta didik selesai menirukan peran semua, sahabat guru membagi kelompok 2-4 orang untuk membuat sebuah adegan.
7. Sahabat guru memberikan kesempatan kepada satu orang perwakilan kelompok untuk mengambil satu kartu kunci yang berisi kata kunci adegan masing-masing kelompok.
8. Berikan waktu kurang lebih 5-10 menit untuk peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk membuat sebuah adegan sesuai dengan kata kunci yang didapat.
9. Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan adegan tersebut di depan kelas, dan kelompok yang lain sebagai penonton. Setiap peserta didik dalam kelompoknya minimal mengucapkan satu dialog.

Catatan:

1. Peserta didik dipersilahkan menggunakan properti yang disediakan.
2. Sahabat guru memegang kendali kegiatan dan mengatur kecepatan permainan.
3. Sahabat guru bebas mengatur durasi serta jumlah dialog setiap anggota kelompok.

c. Kegiatan Penutup

Setelah semua kegiatan selesai, minta peserta didik untuk duduk di tempat masing-masing atau bisa bersama-sama dalam kelompoknya untuk merefleksikan kegiatan memainkan karakter. Refleksi ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengidentifikasi kemampuan menciptakan dialog dalam membuat adegan dengan kelompoknya. Kemudian, sahabat guru memberikan pertanyaan refleksi pada kegiatan ini.



Berikut merupakan beberapa contoh pertanyaan refleksi yang dapat digunakan.

1. Karakter apa yang paling mudah untuk ditirukan? Kenapa?
2. Kalimat apa yang paling mudah diucapkan untuk memulai dialog? Kenapa?
3. Profesi apa yang paling mudah untuk ditirukan? Kenapa?

Setelah selesai memberikan pertanyaan refleksi, sahabat guru mengajak peserta didik untuk meneriakkan yel-yel bersama dan diakhiri dengan berdoa bersama.

Contoh yel-yel yang dapat digunakan.

Sahabat guru meneriakkan:	Jawaban peserta didik:
Anak Indonesia	<i>Sehat</i>
Anak Indonesia	<i>Cerdas</i>
Anak Indonesia	<i>Berprestasi</i>

3. Materi Esensial

Karakter Tokoh dalam Teater

Menurut Waluyo (2023), tokoh dalam teater dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian, di antaranya sebagai berikut.

- a. Berdasarkan perannya terhadap jalan cerita, terdapat tiga tokoh dalam teater, yaitu:
 - 1) Tokoh Protagonis, yaitu tokoh yang mendukung cerita.
 - 2) Tokoh Antagonis, yaitu tokoh penentang cerita.
 - 3) Tokoh Tritagonis, yaitu tokoh pembantu, baik untuk tokoh protagonis maupun untuk tokoh antagonis.
- b. Berdasarkan perannya dalam lakon serta fungsinya, maka terdapat tiga tokoh dalam teater, yaitu:
 - 1) Tokoh sentral, yaitu tokoh-tokoh yang paling menentukan gerak lakon.
 - 2) Tokoh utama, yaitu tokoh pendukung atau penentang tokoh sentral.
 - 3) Tokoh pembantu, yaitu tokoh-tokoh yang memegang peran pelengkap atau tambahan dalam mata rangkai cerita.

Tugas utama seorang pemeran dalam teater adalah membawakan peran. Dalam memainkan peran, seorang aktor harus bisa membentuk karakter tokoh yang diinginkan oleh sutradara berdasarkan naskah atau cerita. Bermain peran atau memainkan karakter dalam teater memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenali manusia dan perwatakannya. Karakter atau watak adalah sifat batin



yang memengaruhi segenap pikiran, perilaku, budi pekerti, dan tabiat yang dimiliki manusia atau makhluk hidup lainnya.

Karakter tokoh sering dipergunakan untuk menyebut perwatakan atau watak, karakter atau karakteristik yang menunjukkan tokoh dalam cerita. Istilah tokoh dalam cerita merujuk pada pelaku dalam cerita tersebut, sehingga karakter tokoh adalah watak, karakter, atau sifat yang dimiliki oleh tokoh tersebut menghidupkan jalan cerita. Dengan adanya karakter tokoh, maka jalan cerita dapat dibangun berdasarkan bagaimana watak dan sifat yang ditunjukkan oleh tokoh di dalamnya.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia</p> <p>1. Akhlak kepada manusia</p> <p>Mengutamakan persamaan dengan orang lain dan menghargai perbedaan.</p> <p>Pelajar Pancasila juga senantiasa berempati, peduli, murah hati dan welas asih kepada orang lain, terutama mereka yang lemah. 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>Kegiatan Menirukan Karakter</p> <p>Saling tolong menolong dan menghargai antar sesama dalam menyelesaikan tugas kelompok dan saling mendukung satu sama lain.</p>
<p>Dimensi Bergotong Royong</p> <p>2. Kolaborasi</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.</p>	<p>Kerjasama</p> <p>Melalui kerja kolaboratif dalam membuat adegan, 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>Dimensi Bernalar Kritis</p> <p>3. Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri</p> <p>Pelajar Pancasila 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.</p>	<p>Kegiatan Refleksi</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>

5. Asesmen Formatif

Penilaian saat pembelajaran kegiatan 4

Nama :

Kelas :

Berikan penilaian kepada peserta didik dengan menuliskan skor 1-5!

Kriteria Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1	Berdialog sesuai peran yang dimainkan	Peserta didik mampu berdialog dengan artikulasi dan intonasi yang tepat	
2	Bergerak sesuai dengan peran yang dimainkan	Peserta didik mampu bergerak dengan ekspresi sesuai dengan peran	
3	Antusias dalam mencari properti dan kostum yang sesuai	Peserta didik kreatif dalam mencari/ membuat properti dan kostum	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 2 = Kurang

Skor 1 = Sangat Kurang



Pedoman Penskoran

Skor	Berdialog Sesuai Peran	Bergerak sesuai dengan peran yang dimainkan	Antusias dalam mencari properti dan kostum yang sesuai
Skor 5	Peserta didik mampu mengucapkan dialog dengan tepat dan sesuai dengan peran yang dimainkan	Peserta didik mampu menguasai panggung (<i>blocking</i>) dan pergerakan (<i>moving</i>) dengan waktu yang tepat (<i>timing</i>) sesuai dengan peran yang dimainkan	Peserta didik kreatif dalam mengkonsep dan merealisasikan properti dan kostum sesuai dengan peran yang dimainkan
Skor 4	Peserta didik mampu mengucapkan dialog dengan tepat tetapi kurang sesuai dengan peran yang dimainkan	Peserta didik cukup mampu menguasai panggung (<i>blocking</i>) dan pergerakan (<i>moving</i>) dengan waktu yang tepat (<i>timing</i>) sesuai dengan peran yang dimainkan	Peserta didik kreatif dalam mengkonsep dan merealisasikan properti dan kostum tetapi kurang sesuai dengan peran yang dimainkan
Skor 3	Peserta didik mampu mengucapkan dialog dengan tepat tetapi tidak sesuai dengan peran yang dimainkan	Peserta didik kurang mampu menguasai panggung (<i>blocking</i>) dan pergerakan (<i>moving</i>) dengan waktu yang tepat (<i>timing</i>) sesuai dengan peran yang dimainkan	Peserta didik kreatif dalam mengkonsep dan merealisasikan properti dan kostum tetapi tidak sesuai dengan peran yang dimainkan
Skor 2	Peserta didik tidak mampu mengucapkan dialog dengan tepat tetapi sesuai dengan peran yang dimainkan	Peserta didik tidak mampu menguasai panggung tetapi waktu masih sesuai dengan peran yang dimainkan	Peserta didik kurang kreatif dalam mengkonsep properti dan kostum juga tidak mampu merealisasikan sesuai dengan peran yang dimainkan
Skor 1	Peserta didik tidak mampu mengucapkan dialog dengan tepat dan tidak sesuai dengan peran yang dimainkan	Peserta didik tidak mampu menguasai panggung, dan pergerakan peran yang dimainkan	Peserta didik tidak kreatif dalam mengkonsep properti dan kostum dan tidak mampu merealisainya.



C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Berikut ini adalah format penilaian asesmen formatif dan sumatif. Sahabat guru juga dapat memodifikasi tabel tersebut sesuai dengan kebutuhan.

No	Nama Peserta Didik	Formatif			N A Formatif	Sumatif
		Kegiatan 1	Kegiatan 2	Kegiatan 3		Kegiatan 4
1						
2						
3						
4						
5						
dst						

D. Refleksi

Refleksi Guru

Apakah rencana pembelajaran yang disusun dapat berjalan sebagaimana mestinya?

.....

.....

.....

.....

Apa yang berhasil dan apa yang masih perlu ditingkatkan dari kegiatan pembelajaran bermain suara?

.....

.....

.....

.....



Apa yang ingin dilakukan untuk meningkatkan atau memperbaiki pelaksanaan kegiatan bermain suara?

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

Kegiatan mana dalam pembelajaran bermain suara yang paling memberi kesan mendalam? Kenapa?

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

Refleksi Peserta Didik

Apa yang telah kalian pahami setelah melakukan kegiatan pada materi bermain suara?

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

Manfaat apa yang kalian rasakan setelah mempelajari materi bermain suara?

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



Bagaimana perasaanmu saat melakukan adegan memainkan karakter?

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

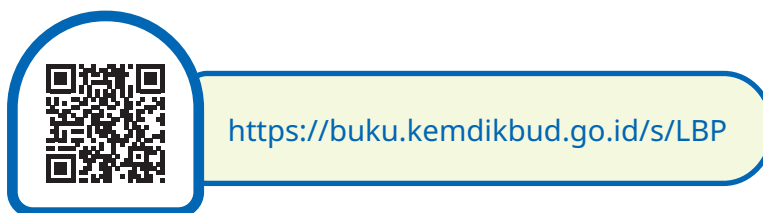
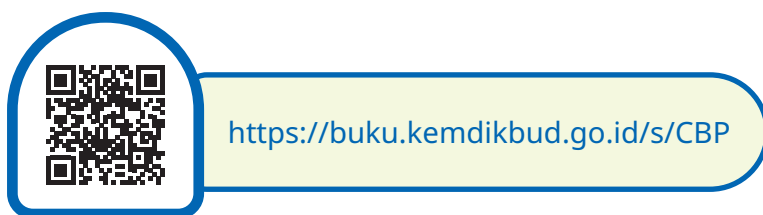
Bagian mana dari kegiatan pembelajaran bermain suara yang perlu ditingkatkan?

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

E. Pengayaan

Pada pengayaan bab 1, sahabat guru bisa memberikan beberapa bahan bacaan atau referensi video tentang deklamasi anak SD yang bisa menambah wawasan peserta didik yang mencapai di atas kriteria penilaian. Bahan bacaan ini dibagikan saat di kelas maupun diberikan untuk menjadi bahan bacaan peserta didik di rumah.

Link YouTube video deklamasi:





Bahan Bacaan Peserta Didik

Deklamasi

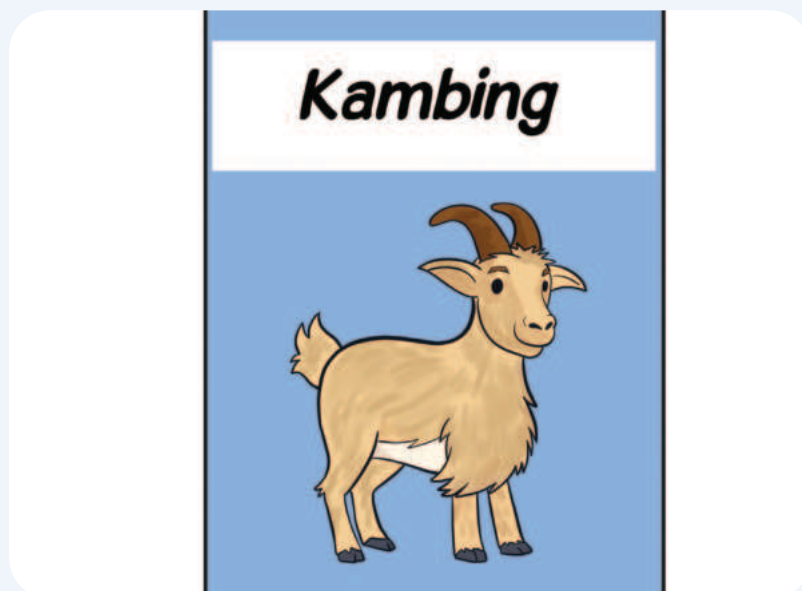
Menurut KBBI, deklamasi adalah penyajian sajak yang disertai dengan lagu dan gaya, sedangkan berdeklamasi yaitu menyajikan sajak yang disertai gerak dan mimik yang baik.

Secara umum, deklamasi merupakan salah satu bentuk penyajian dalam membaca puisi yang disertai lagu gerak tubuh. Gerak tubuh yang dimaksud adalah gerak sebagai bentuk ekspresi dari isi bacaan puisi, sehingga dalam berdeklamasi harus memperhatikan ide pokok penyair yang ada dalam puisi.

Ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam deklamasi, yaitu sebagai berikut.

1. Pelafalan, yaitu suatu proses untuk mengucapkan bunyi bahasa, baik itu suku kata, kata atau frasa sesuai dengan tema puisi.
2. Intonasi, yaitu penyajian tinggi rendahnya irama puisi dengan memperhatikan tekanan dinamik, tempo, dan nada.
3. Ekspresi, yaitu meliputi mimik wajah dan gerak tubuh.

Untuk berdeklamasi, harus memperhatikan tiga hal di atas agar dapat menampilkan pertunjukan deklamasi yang baik.



Gambar 1.11 Gaya Berdeklamasi



BUNDA CINTAKU

Karya: Abdurahman faiz

*Bunda
Kau selalu ada di sisiku
Kau selalu di hatiku
Senyummu bagai rembulan
Baktimu seperti matahari
Yang setia menyinari
Dan cintamu adalah udara
Yang kuhirup setiap hari
Meski di dalam sedih
Walau dalam susah
Langkahmu pasti
Jadikan aku insan berarti
Terima kasih bunda cintaku*

(November 2002)



AYAH BUNDAKU

Karya: Abdurahman faiz

*Bunda
Engkau adalah
Rembulan yang menari
Dalam dadaku*

*Ayah
Engkau adalah
Matahari yang menghangatkan
Hatiku*

*Ayah Bunda
Kucinta kau berdua
Seperti aku mencintai surga
Semoga Allah mencium ayah bunda
Dalam tamanNya terindah nanti*

(Januari, 2002)



Lembar Kerja Peserta Didik

Kegiatan 1

Menirukan Suara






Nama : _____

Kelas : _____

Bagaimanakah suara makhluk dan benda di bawah ini?

No	Nama Makhluk atau Benda	Gambar	Tirukan / Tuliskan Suaranya	Ciri Fisik, Karakter Benda/Makhluk
1				
2				
3				
4				
5				



No	Nama Makhluk atau Benda	Gambar	Tirukan / Tuliskan Suaranya	Ciri Fisik, Karakter Benda/Makhluk
6				
7				
8				
9				
10				

Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai



Lembar Kerja Peserta Didik

Kegiatan 2 Kata Bersambung

Nama Kelompok : _____

Kelas : _____

Lengkapilah kata-kata dalam kolom di bawah ini agar menjadi kalimat!

No	Kata ke 1	Kata ke 2	Kata ke 3	Kata ke 4	Kata ke 5	Kalimat (dibaca)
1	Bapak	pergi				
2	Sekolahku					
3	Kucing					
4	Sepatu					
5	Mobil					
6	Burung					
7	Gunung					
8	Kakekku					
9	Rumahku					
10	Temanku					

Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai



Lembar Kerja Peserta Didik

Kegiatan 3 Berdialog

Nama : _____

Kelas : _____

Lengkapilah kalimat dialog berikut!

No	Benda 1	Benda 2
1	Halo, nama saya Pensil	Hai pensil, namaku Penggaris
2	Dimana rumahmu?	
3		Umurku 8 tahun
4	Kamu berapa bersaudara?	
5		Adiku bernama Irma
6	Apa cita-citamu?	

Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai








Lembar Kerja Peserta Didik

Kegiatan 4 Memainkan karakter

Nama : _____

Kelas : _____

Tuliskan kostum dan properti tokoh pada kolom di bawah ini!

No	Nama Makhluk atau Benda	Gambar	Properti Khusus/Identik	Kostum yang Digunakan
1	Kakek		Tongkat/tekan	Baju lengan panjang, rompi, kacamata, celana panjang, rompi, sepatu.
2	Nenek			
3	TNI			
4	Chef			
5	Dokter			
6	Tukang kayu			

Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai



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

Panduan Guru Seni Teater
untuk SD/MI Kelas II (Edisi Revisi)
Penulis: Susanto, Septian Dwi Cahyo
ISBN: 978-623-388-153-1 (jil.2 PDF)

**Panduan
Khusus**

**Bab
II**

Bermain Peran



1. Tujuan Pembelajaran

- a. Tujuan pembelajaran 1.10 mengingat tinggi rendahnya suara.
- b. Tujuan pembelajaran 1.11 mengingat penjedahan suara.
- c. Tujuan pembelajaran 2.6 memberi saran atau pendapat pada tinggi rendahnya suara yang dimainkan oleh temannya.
- d. Tujuan pembelajaran 3.6 menggabungkan properti dan kostum sesuai deklamasi yang ditampilkan.
- e. Tujuan pembelajaran 4.6 menciptakan pementasan deklamasi puisi menggunakan properti dan kostum.
- f. Tujuan pembelajaran 5.2 menerapkan sikap percaya diri, dapat bekerja sama, dapat mengungkapkan pendapat dengan santun, menghargai orang lain, rela berkorban, kreatif, dan mandiri.
- g. Tujuan pembelajaran 5.3 menghasilkan pementasan teatrikal puisi dengan suara yang jelas.

2. Pokok Materi

- a. Mengapresiasi pertunjukan
- b. Mengetahui pelakon
- c. Mengamati pemeran
- d. Berlatih olah tubuh

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain

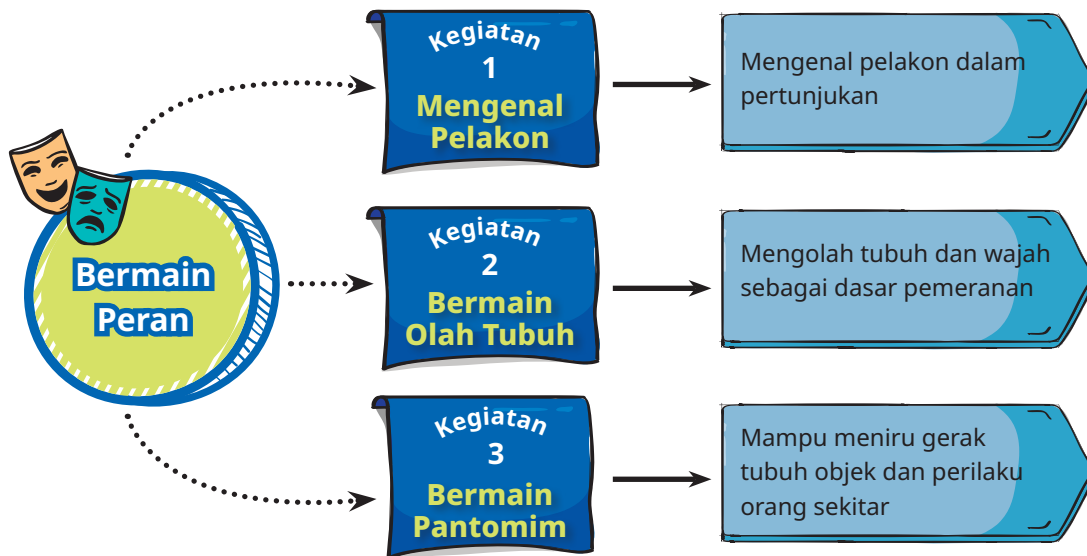
Seni teater berhubungan sekali dengan materi lain, di antaranya sebagai berikut.

Bahasa Indonesia: Materi pembelajaran kegiatan 2 menggunakan bahasa Indonesia dalam melatih dialog.

IPAS: Permainan mengenal alam dan meniru gerak tubuh orang dan alam sekitarnya.



4. Peta Konsep



5. Alokasi Waktu

Total alokasi waktu pada bab ini 27 jam pelajaran (termasuk dengan Uji Kompetensi)

1 Kegiatan @ 35 menit = 9 jam pelajaran (9 x 35 menit)

Sahabat guru dapat mengatur dan menyesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik maupun jam pelajaran.

6. Apersepsi

Pokok materi pada bab ini, peserta didik diberikan pengalaman untuk menyaksikan pertunjukan teater atau drama musikal anak agar sejak dini sudah mulai dapat mengapresiasi dan mengenal para pelakon/pemeran seusianya, menirukan dan berlatih gerak tubuh dan ekspresi orang lain melalui permainan seni pantomim dengan teknik-teknik yang menyenangkan dan unik. Pembelajaran menggunakan konsep belajar sambil bermain.

7. Asesmen Sebelum Pembelajaran

Sahabat guru dalam melakukan penilaian terhadap kemampuan peserta didik, ada tiga asesmen yang bisa digunakan, (1) penilaian sebelum pembelajaran, (2) penilaian saat pembelajaran (formatif), (3) penilaian setelah pembelajaran (sumatif).

Sahabat Guru dapat mengamati sikap, karakter, pengetahuan, dan kompetensi peserta didik dari awal kegiatan hingga akhir kegiatan. Asesmen saat pembelajaran



terdapat pada kegiatan 1.2, sedangkan asesmen sumatif terdapat pada Kegiatan 3. Bila akan memberi penilaian sikap berdasarkan profil pelajar Pancasila, sahabat guru dapat menggunakan rubrik tersebut atau dapat memodifikasinya sesuai kebutuhan.

Tabel 2.1 Contoh Rubrik Penilaian Sebelum Pembelajaran Bab 1

				Nama Peserta Didik			
				Peserta Didik 1	Peserta Didik 2	Peserta Didik 3	dst
Penilaian	Antusias	1 (Cukup)	Peserta didik kurang percaya diri dan menunjukkan minat yang rendah.			✓	
		2 (Baik)	Peserta didik percaya diri dan menunjukkan minat, namun tidak konsisten.		✓		
		3 (Sangat Baik)	Peserta didik mempunyai kepercayaan dan minat yang tinggi.	✓			
	Keterampilan	1 (Rendah)	Peserta didik kurang menguasai fungsi gerak tubuh dan wajah.			✓	
		2 (Cukup)	Peserta didik mampu menggunakan fungsi gerak tubuh dan wajah, namun masih perlu lebih dilatih.		✓		
		3 (Baik)	Peserta didik menguasai fungsi gerak tubuh dan wajah sesuai instruksi.	✓			
	Komunikasi	1 (Rendah)	Peserta didik kurang dapat menyampaikan pendapat dengan teman, terlihat pasif.			✓	
		2 (Cukup)	Peserta didik dapat menyampaikan pendapat dengan teman, namun masih belum terarah.		✓		
		3 (Baik)	Peserta didik mampu menyampaikan pendapat dan memberi solusi untuk teman-temannya.	✓			



Sahabat guru dapat menggunakan rubrik ini untuk mengamati dan menilai kemampuan peserta didik selama kegiatan. Sahabat guru juga bisa memodifikasi penilaian di atas sesuai keinginan.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

Mengenal Pelakon

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- a. Mengetahui dunia teater.
- b. Mengetahui fungsi pemeranan dalam teater.
- c. Mampu menirukan peran.

Diskripsi Singkat

Peserta didik memperkaya diri dengan wawasan tentang diri sendiri, orang lain, dan lingkungan. Peserta didik mengetahui dunia teater anak dan menyaksikan bentuk-bentuk teater serta mengetahui pelakon atau pemeran seusianya hingga mampu menceritakan kembali yang pernah disaksikan.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Persiapan Mengajar

Sahabat guru, pembelajaran ini memerlukan persiapan. Mari persiapkan hal-hal berikut agar sahabat guru lebih maksimal dalam melaksanakan pembelajaran. Persiapan yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut.

- a) Cari informasi tentang pertunjukan teater atau drama musikal anak. Apabila ada, sahabat guru mengatur keberangkatan hingga menyaksikan bersama-sama pertunjukan tersebut.



- b) Alternatif lain, sahabat guru dapat berkoordinasi dengan seniman lokal maupun nasional untuk membuat tatap muka secara langsung atau daring (*virtual live*) membahas tentang pengalaman seniman dan dunia seni teater untuk anak.
- c) Apabila tidak ada jadwal pertunjukan, guru dapat mengunduh video dari *YouTube* (diusahakan berdurasi pendek), setelah itu siapkan TV atau proyektor untuk bersama-sama peserta didik menyaksikan pertunjukan teater atau drama musikal anak.
- d) Proyektor diharapkan cukup dengan kapasitas ruangan dan jumlah peserta didik.
- e) Apabila tidak ada proyektor, guru dapat memberikan tautan pada peserta didik untuk sama-sama menyaksikan pementasan itu pada perangkat peserta didik yang ada.
- f) Siapkan ruang latihan yang cukup luas dan tenang agar bisa menikmati secara fokus.
- g) Sahabat guru bisa menggunakan kata-kata dalam bahasa Inggris yang mudah, agar peserta didik terbiasa dengan istilah berbahasa Inggris, misalnya seperti: *Action, Move, Happy, Fun, Thank you*, dan lain sebagainya.



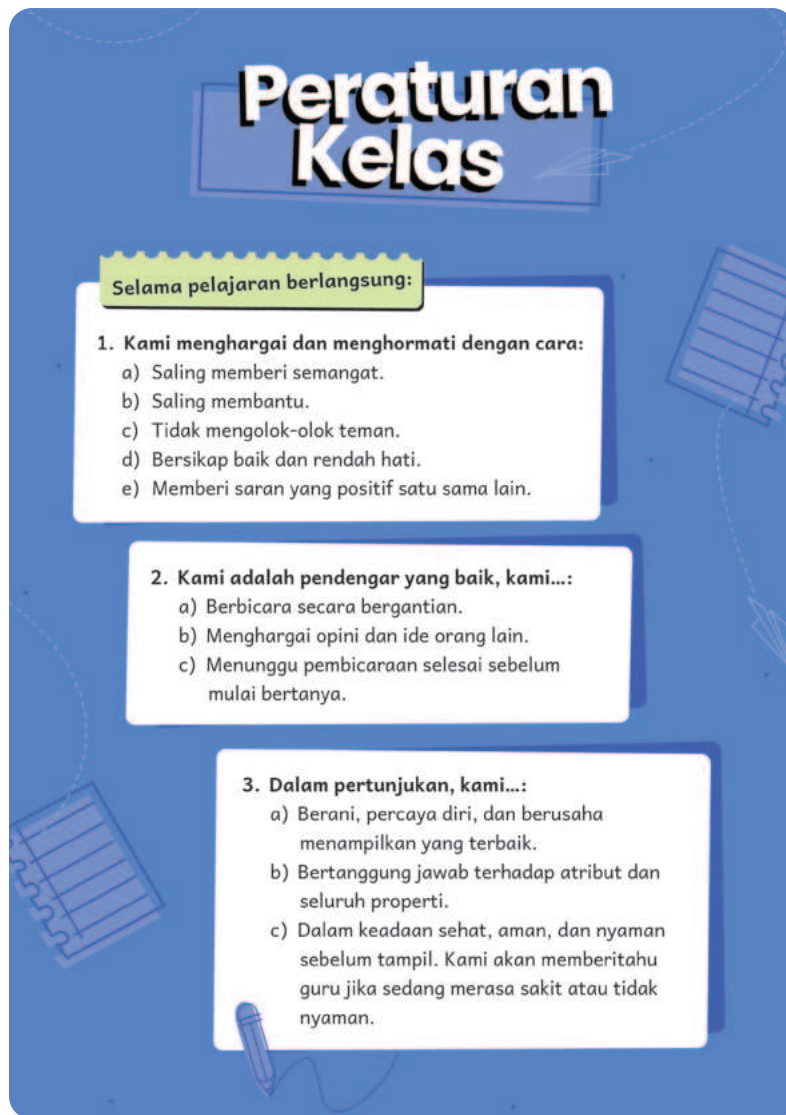
a. Kegiatan Pembukaan

Kegiatan pembukaan bertujuan mengenalkan dan memahami dunia teater pada peserta didik melalui pengalaman menyaksikan secara langsung pertunjukan teater anak. Pada kegiatan pembukaan juga dapat menjelaskan bentuk-bentuk teater seperti teater boneka, drama musikal serta mengenalkan para pelakon/pemeran yang terlibat pada pertunjukan tersebut. Kegiatan dititikberatkan pada proses mengalami dan bernalar kritis dengan melakukan tanya jawab tentang pemeran dan alur cerita serta tata artistik panggung dengan kosakata sehari-hari.

Sebelum membuka kegiatan, sahabat guru sebaiknya mengajak peserta didik untuk berdoa bersama (Mari kita berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing, berdoa mulai - berdoa selesai - terima kasih).

Sahabat guru membuka kegiatan dengan menyapa dan membuat yel-yel kreatif yang membangkitkan semangat belajar peserta didik, contohnya: yel-yel "Salam Teater... Salam Sukses" atau dengan Bahasa Inggris seperti ; "*Hi Actor... Yes, yes, yes.*" dan sebagainya yang akan rutin dilakukan pada setiap pertemuan kegiatan.





Gambar 2.1 Peraturan Kelas

Panduan:

Sahabat guru menyampaikan tujuan dalam pembelajaran, di mana peserta didik akan menyaksikan pertunjukan teater atau drama musikal anak-anak dan mengenal pemerannya. Peserta didik diharapkan menyaksikan pertunjukan dengan konsentrasi, karena akan ada diskusi/tanya jawab. Selanjutnya, guru menjelaskan pengertian teater atau drama musikal pada peserta didik.



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. Beberapa pertanyaan yang bisa ditanyakan kepada peserta didik untuk berrefleksi.:

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. Peserta didik bersama sahabat guru menyaksikan pertunjukan/video teater atau drama musikal anak-anak secara saksama dan santai.
2. Sahabat guru menanyakan pendapat tentang isi cerita, akting, dan ekspresi para pelakon.
3. Sahabat guru dapat mengajukan pertanyaan awal seputar pementasan tersebut.
 - a) Pementasan yang baru kita tonton bercerita tentang apa ?
 - b) Siapa yang menjadi pemeran utama dalam cerita tadi ?
 - c) Siapakah yang menjadi peran pembantu ?
 - d) Adakah pelakon yang memakai topi biru ? (cari pertanyaan spesial yang ada di pementasan dan tidak jadi fokus peserta didik, misalnya: suasana, warna lampu, properti, dan lainnya. Kemudian sahabat guru bisa memutar kembali video tersebut untuk memberikan jawabannya.)

c. Kegiatan Penutup

Sahabat guru menjelaskan tentang pentingnya pemeran atau tokoh karakter dalam pertunjukan teater, agar dapat menyampaikan cerita secara baik kepada penonton. Untuk menjadi pemeran yang baik, harus memiliki kemampuan akting yang bagus. Selain itu, pelakon/pemeran harus memiliki olah tubuh serta ekspresi wajah yang menarik. Oleh karena itu, kegiatan selanjutnya pada kegiatan 2 adalah bermain olah tubuh yang akan membantu peserta didik memahami dasar menjadi seorang aktor yang baik.



3. Materi Esensial



Bahan Bacaan Guru

Apa Itu Teater?

Pengertian seni teater dalam wilayah teater adalah pertunjukan langsung. Seni teater adalah sebuah kesenian berupa pertunjukan drama yang dipentaskan di atas panggung.

Apa itu Drama Musikal?

Bentuk drama ada beberapa macam, salah satunya drama musikal yang mengolaborasikan lagu, laku, gerak, dan tari yang menggambarkan sebuah cerita.

Apa itu Pelakon?

Pelakon memiliki arti yang sama dengan; aktor, pelaku, pemeran, pemain dalam sandiwara, tokoh dalam cerita. Dalam setiap pertunjukan teater, pemeranan terbagi menjadi peran utama dan peran pendukung.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia</p> <p>1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>Peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia adalah peserta didik yang berakhlak dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa. Ia memahami ajaran agama dan kepercayaannya serta menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Kegiatan Pembukaan dan Penutup</p> <p>Di setiap memulai dan mengakhiri semua kegiatan, Sahabat guru mengajak peserta didik untuk berdo'a bersama agar kegiatan berjalan dengan lancar, peserta didik dapat menyerap ilmu dengan baik, dan kegiatan agar bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan.</p>
<p>Berkebhinekaan Global</p> <p>2. Berpikiran terbuka dengan budaya lain</p> <p>Peserta didik Indonesia mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya, dan tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya dengan budaya luhur yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa.</p>	<p>Kegiatan Mengenal Pelakon</p> <p>Mampu mempelajari dan mengamati keragaman bentuk pertunjukan, dan mengenal serta meniru kelebihan pemeran seusianya.</p>



Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>Dimensi Mandiri</p> <p>3. Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi</p> <p>Peserta didik Indonesia merupakan pelajar mandiri, yaitu pelajar yang bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya. Elemen kunci dari mandiri terdiri dari kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi serta regulasi diri.</p>	<p>Refleksi</p> <p>Mampu melakukan semua kegiatan dengan baik dan mampu menjelaskan kembali secara sederhana.</p>
<p>Bernalar Kritis</p> <p>4. Memproses informasi dan gagasan</p> <p>Peserta didik Indonesia yang bernalar kritis mampu secara objektif memproses informasi baik kualitatif maupun kuantitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi dan menyimpulkannya dan mengambil keputusan.</p>	<p>Kegiatan Mengenal Pelakon</p> <p>Mengamati dan memahami sebuah pertunjukan teater dan ragam bentuknya.</p>

5. Asesmen Formatif (Menonton Tautan di Atas)

Pada Kegiatan 1, peserta didik dinilai berdasarkan pengamatan sahabat guru dengan catatan anekdot agar lebih mudah untuk mencapai standar tujuan pembelajaran. Sahabat guru dapat mengatur strategi pembelajaran dan penyampaian materi untuk kegiatan selanjutnya.

Tabel Penilaian saat Pembelajaran Kegiatan 1:

Nama :

Kelas :

Berikan penilaian kepada peserta didik dengan menuliskan skor 1-5!

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria penilaian	Deskripsi	Skor
1	Mengenal Pelakon	Mampu menyebutkan nama dan peran atau tokoh	1- 5
2	Apresiasi pertunjukan	Mampu menjelaskan tema atau isi cerita.	1- 5
3	Peminatan	Mampu menceritakan kembali karya yang diamati	1- 5
Rata-rata skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat baik

Skor 2 = Kurang

Skor 4 = Baik

Skor 1 = Sangat Kurang

Skor 3 = Cukup



Pedoman Penskoran

Skor	Mengenal Pelakon	Mengenal Tokoh dan Pertunjukan	Peminatan
Skor 5	Peserta didik mampu menjelaskan kembali cerita serta tokoh/pemeran di dalamnya.	Peserta didik mampu menyebutkan nama para pemeran dan alur cerita.	Peserta didik sangat antusias menjelaskan cerita dan meniru tokoh serta terlibat aktif dalam diskusi bersama teman.
Skor 4	Peserta didik mampu menjelaskan cerita atau menyebutkan pemerannya.	Peserta didik mampu menjelaskan cerita secara singkat dan menyebut pemerannya.	Peserta didik antusias meniru tokoh serta terlibat aktif dalam diskusi bersama teman.
Skor 3	Peserta didik hanya mampu menyebutkan nama pemeran	Peserta didik hanya menyebut 1 nama pemeran	Peserta didik antusias dan terlibat dalam diskusi bersama teman.
Skor 2	Peserta didik hanya mampu menjelaskan cerita	Peserta didik mampu menjelaskan tetapi tidak sesuai	Peserta didik tidak antusias dan hanya menjadi pendengar dalam diskusi.
Skor 1	Peserta didik tidak mampu menjelaskan cerita maupun pemerannya	Peserta didik tidak mampu menjelaskan apa-apa	Peserta didik tidak antusias dan tidak terlibat dalam diskusi.

Pengayaan

Peserta didik diminta untuk melihat video dari sumber YouTube atau sumber lainnya tentang pengalaman dan kisah sukses pemain teater cilik. Berikut salah satu contoh video yang dapat disajikan.



Dafa Syukur, Si pemain teater cilik – Sumber YouTube TV Tempo

Sahabat guru bisa memberi kesempatan bertanya pada peserta didik yang ingin tahu lebih banyak, atau sahabat guru dapat menanyakan pada peserta didik tentang video yang sudah dilihatnya. Berikut beberapa pertanyaan yang dapat dijadikan acuan.



- Siapakah pemain cilik yang ada di video?
- Ceritakan kembali kisah pemain cilik tersebut?
- Inginkah kalian bisa bermain teater?
- dan lain sebagainya.

Setelah itu duduk melingkar kembali lalu bersama-sama menutup kegiatan dengan do'a penutup.

Pada akhir kegiatan, tutup dengan ucapan; "Terima kasih untuk semua." (dan yel-yel) atau dalam bahasa Inggris "*Thank you All, and see you..*"

Kegiatan 2

Bermain Olah Tubuh

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- Mengamati gerak tubuh dan wajah serta fungsinya.
- Merespons fungsi olah tubuh dan ekspresi wajah.
- Meniru gerak tubuh serta ekspresi wajah.

Deskripsi Singkat

Peserta didik mampu mengamati, merespons, meniru gerakan dan ekspresi wajah melalui latihan olah tubuh sebagai dasar dalam bermain teater.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Persiapan Mengajar

Sahabat guru bisa menyiapkan beberapa kebutuhan untuk melakukan kegiatan seperti berikut ini.

- Menyiapkan baju latihan berbahan kaos, agar lebih memudahkan dalam melakukan latihan.
- Siapkan gambar struktur tubuh (kepala, pundak, lutut, kaki) sebagai bahan visual pembelajaran.
- Siapkan juga tulisan di kertas dengan bermacam-macam ekspresi, seperti; marah, takut, senang, sedih.



- d) Siapkan ruang latihan yang cukup untuk peserta didik melakukan gerakan.
- e) Apabila mempunyai *sound system*, bisa diperdengarkan musik-musik instrumen yang riang, agar membangkitkan semangat.
- f) Sahabat guru bisa menggunakan kata-kata dalam bahasa Inggris yang mudah, agar peserta didik terbiasa dengan istilah berbahasa Inggris. Misalnya ; *Action* (gerak), *Move* (bergerak), *Happy* (senang), *Fun* (seru), *Thank you* (terima kasih) dan lain sebagainya.

Introduksi:

Olah tubuh adalah dasar yang penting bagi keberhasilan seseorang dalam pemeranan selain olah rasa, olah pikir, dan olah suara. Olah tubuh berfungsi untuk meningkatkan kelenturan fisik, mengencangkan otot, dan membangun kekuatan tubuh (stamina yang kuat) bagi peserta didik.

a. Kegiatan Pembukaan

1. Proses pembukaan yang wajib dan rutin dilakukan adalah berdo'a bersama. Sahabat guru dapat meminta peserta didik bergiliran untuk memimpin doa bersama.
2. Sahabat guru menjelaskan pentingnya olah tubuh untuk kebutuhan akting pemain.

b. Kegiatan Inti

Pembelajaran wajib dimulai dengan pemanasan dan pernapasan untuk membuat otot-otot peserta didik siap melakukan gerak-gerak yang dilakukan.

1) Pemanasan

1. Peserta didik berdiri dengan sikap sempurna, kemudian tarik nafas dan keluarkan melalui mulut (lakukan beberapa kali, agar rileks sampai semua peserta didik mulai konsentrasi)
2. Goyangkan seluruh badan dari ujung kepala hingga kaki sambil mengatur napas.
3. Ajak peserta didik lompat-lompat di tempat. Semakin lama lompatan maka harus semakin tinggi. Sahabat guru bisa memotivasi lompatan tinggi dengan cara seakan-akan menggapai bintang, dan usahakan agar ketika melompat tidak berbunyi (keseimbangan tubuh).
4. Selanjutnya peserta didik diminta untuk berlari membuat lingkaran. Ketika berlari, peserta didik harus sambil mengatur napas.



5. Untuk pendinginan, semua peserta didik kembali ke sikap sempurna lalu menarik napas, menahan napas sebentar, lalu dikeluarkan melalui mulut dan ulangi beberapa kali hingga semua rileks dan siap berlatih.



Gambar 2.2 Pemanasan Tubuh

Sahabat guru, sebelum kegiatan inti dilakukan, sebaiknya berikan instruksi sebagai berikut;

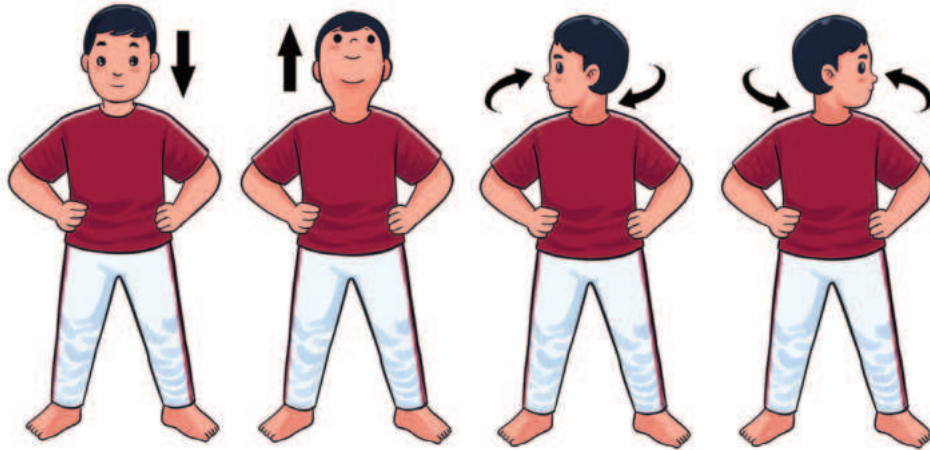
- 1) Arahkan peserta didik untuk membuat lingkaran besar dan mengambil jarak antara peserta didik.
- 2) Jelaskan arti peregangan yang baik, yaitu melakukan kegiatan dengan merasakan otot yang meregang.
- 3) Semakin terasa otot meregang, maka semakin baik.

2) Peregangan

1. Kepala:

- a) Menoleh ke kiri dan ke kanan
- b) Ke atas dan ke bawah
- c) Ke samping kiri dan kanan



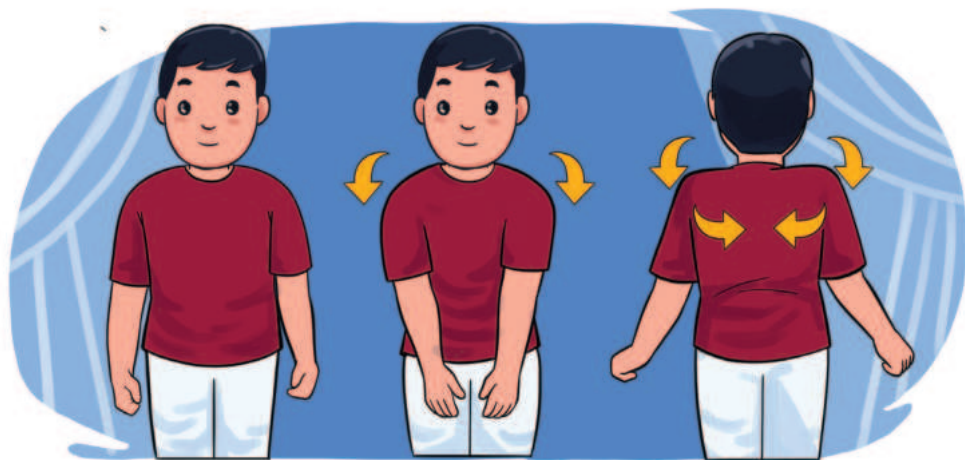


Gambar 2.3 Peregangan Kepala

Setelah peserta didik mengikuti instruksi, sahabat guru bisa menjelaskan fungsi gerak kepala untuk kebutuhan akting; seperti menoleh seperti melihat sesuatu, menggelengkan kepala seperti orang tidak mau, mengangguk karena mau dan senang, menengadahkan seperti melihat pesawat terbang, memiringkan kepala karena bingung atau berpikir, dan lain sebagainya. Penjelasan bisa dilakukan di sela-sela pelatihan kepala.

2. Pundak (sendi bahu):

- a) Mengangkat pundak lalu turunkan (mengangkat pundak sambil menutup mulut seperti akting malu, mengangkat pundak sambil menundukkan kepala seperti akting takut/bersalah)
- b) Menarik pundak ke belakang lalu ke posisi semula (seperti akting menantang, berani)



Gambar 2.4 Peregangan Pundak



3. Lutut:

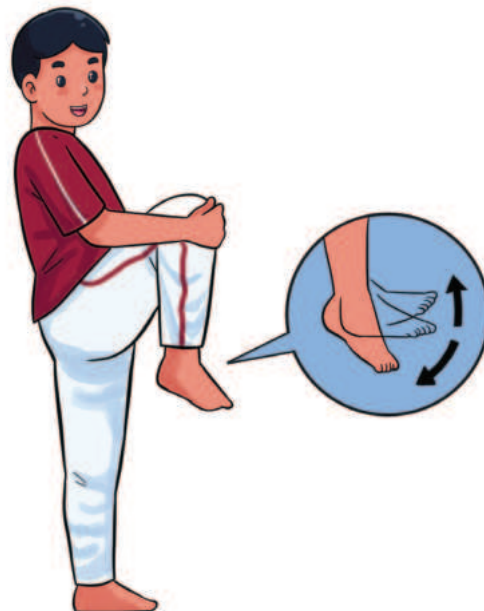
- a) Tekuk lutut hingga berjongkok lalu berdiri (berjongkok seperti akting sedang bersembunyi)
- b) Duduk di lantai dan luruskan kaki lalu gerakkan lutut naik dan turun (merilekskan badan)



Gambar 2.5 Peregangan Lutut

4. Kaki:

- a) Putar pergelangan kaki (seperti akting bermain di air)
- b) Angkat telapak kaki kiri atau kanan lalu turunkan (seperti orang yang tidak sabar)



Gambar 2.6 Peregangan Kaki

3) Keseimbangan:

- a) Peserta didik melakukan posisi kuda-kuda dengan kaki terbuka. Kemudian, turunkan badan setengah sesuai kemampuan peserta didik. Lakukan beberapa saat. Jaga keseimbangan tubuh dan rasakan kekuatannya.
- b) Peserta didik melakukan sikap sempurna, lalu kaki kanan ditarik



ke belakang dan kedua tangan mengimbangi dengan meluruskannya ke samping. Gerakan seperti bentuk pesawat terbang. Jaga keseimbangan dan rasakan kekuatannya. Lalu ulangi dengan mengganti kaki kiri.

- c) Lakukan pendinginan kembali dengan menggetarkan seluruh badan sambil menarik napas.



Gambar 2.7 Keseimbangan Tubuh

4) Wajah:

Ekspresi wajah: dalam akting, ekspresi wajah atau mimik wajah memiliki peran penting untuk dapat menyampaikan perasaan.

Cara melatih kelenturan otot pada wajah di antaranya sebagai berikut.

- a) Ucapkan vokal tanpa bersuara; A, I, U, E, O
- b) Wajah mengecil lalu wajah membesar



Gambar 2.8 Kelenturan Otot Wajah



5) Mimik Wajah:

Sahabat guru meminta setiap peserta didik untuk memilih ekspresi mimik wajah; sedih, senang, takut, marah diikuti dengan dialognya.

Contoh:

Ekspresi - Senang – *“Wow, Saya senang sekali bisa ikut latihan drama, karena cita-citaku jadi aktor.. Horeee”*

Ekspresi – Sedih – *“Maaf, Aku menyesal datang terlambat..”*



Gambar 2.9 Ragam Ekspresi Wajah

c. Kegiatan Penutup

Sahabat guru menjelaskan kembali tentang pentingnya olah tubuh dalam pertunjukan teater, agar peserta didik mempunyai kemampuan melakukan gerakan tubuh sesuai karakter atau peran yang akan dimainkan. Seorang aktor wajib mempelajari olah tubuh secara rutin, selain menyehatkan dapat membantu peserta didik mengenal tubuh dan fungsinya. Sahabat guru dapat menirukan gerak tubuh orang yang sedang kelaparan dengan kedua tangan memegang perut serta mimik wajah sedih, lalu peserta didik harus menjawab adegan apakah yang sedang dilakukan? Setelah itu sahabat guru dapat menjelaskan tentang pentingnya gerak tubuh dan ekspresi wajah dalam memainkan sebuah adegan dalam drama atau teater. Salah satu seni yang menjelaskan cerita hanya dengan gerak tubuh dan ekspresi wajah tanpa dialog verbal adalah seni pantomim yang akan kita pelajari pada kegiatan selanjutnya. Mempelajari seni pantomim juga akan membantu peserta didik memiliki gerak tubuh dan ekspresi wajah sebagai bekal menjadi aktor yang baik.



3. Materi Esensial



Bahan Bacaan Guru

Kelenturan Tubuh dan Stamina

Pernahkah kita melihat seorang pemain teater atau drama anak-anak yang pemainnya kurang bisa melakukan adegan yang sesuai cerita?, misalnya adegan ketakutan malah tersenyum sambil berdiri tanpa melakukan gerakan. Di sinilah pentingnya berlatih olah tubuh dan olah wajah agar peserta didik dapat memainkan peran sesuai cerita. Tubuh seorang aktor harus lentur dan mempunyai stamina yang kuat, karena kebutuhan peran yang akan dimainkan. Beberapa materi dasar yang wajib di pelajari, di antaranya sebagai berikut.

- a. Gerak tubuh dan fungsinya
- b. Ekspresi wajah
- c. Peran

Cara melatih gerak tubuh;

- Berlari, melompat, berkedip, menggeleng, dan lain sebagainya.

Cara melatih dasar ekspresi wajah:

- Marah, gembira, sedih, dan takut

Cara melatih peran;

- Dengan memperhatikan lalu menirukan orang-orang yang ada di sekeliling kita seperti; olah ragawan, penyanyi, pelukis, polisi, dan lain sebagainya.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia</p> <p>1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>Peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia adalah peserta didik yang berakhlak dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa. Ia memahami ajaran agama dan kepercayaannya serta menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Kegiatan Pembukaan dan Penutup</p> <p>Di setiap memulai dan mengakhiri semua kegiatan, sahabat guru mengajak peserta didik untuk mengajak peserta didik untuk berdo'a bersama agar latihan berjalan lancar, dapat menyerap ilmu dengan baik, dan bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan.</p>



Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>Bergotong Royong</p> <p>2. Kolaborasi, Kepedulian, dan Berbagi</p> <p>Peserta didik Indonesia memiliki kemampuan bergotong royong, yaitu kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan sukarela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar, mudah, dan ringan.</p>	<p>Kegiatan latihan bersama</p> <p>Melakukan kegiatan bersama-sama dan saling memberi contoh dalam setiap pembelajaran.</p>
<p>Mandiri</p> <p>3. Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi</p> <p>Peserta didik Indonesia merupakan pelajar mandiri, yaitu pelajar yang bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya. Elemen kunci dari mandiri terdiri dari kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi serta regulasi diri.</p>	<p>Kegiatan 2</p> <p>Mampu melakukan semua kegiatan dengan baik dan mampu menjelaskan kembali secara sederhana.</p>

5. Asesmen Formatif

Penilaian saat pembelajaran kegiatan 2

Nama :

Kelas :

Berikan penilaian kepada peserta didik dengan menuliskan skor 1-5!

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria penilaian	Deskripsi	Skor
1.	Mengenal Olah tubuh	Mampu mengingat gerakan pemanasan, perenggangan, keseimbangan, wajah	1- 5
2.	Mengenal fungsi olah tubuh	Mampu melakukan gerakan olah tubuh dan ekspresi wajah dengan baik	1- 5
3	Kekuatan	Mampu menyeimbangkan tubuh dalam waktu yang lama.	1- 5
Rata-rata skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 2 = Kurang

Skor 1 = Sangat Kurang



Pedoman Penskoran

Skor	Bermain olah tubuh	Mengenal olah tubuh dan fungsinya	Kekuatan
Skor 5	Peserta didik mampu mengingat dan melatih olah tubuh secara runut.	Peserta didik mampu melatih olah tubuh dan tahap-tahapnya secara baik dan benar.	Peserta didik memiliki daya tahan tubuh yang kuat dan konsentrasi yang baik serta disiplin mengikuti arahan guru.
Skor 4	Peserta didik mampu mengingat dan melatih olah tubuh dengan baik.	Peserta didik mampu melatih olah tubuh dengan baik.	Peserta didik memiliki daya tahan tubuh yang kuat dan konsentrasi yang baik tetapi tidak disiplin.
Skor 3	Peserta didik mampu mengingat dan melatih olah tubuh tetapi tidak runut.	Peserta didik hanya mampu melakukan olah tubuh tanpa tahapannya.	Peserta didik memiliki daya tahan tubuh yang kuat tidak konsentrasi dan tidak disiplin.
Skor 2	Peserta didik tidak ingat dan tidak mengerti fungsi olah tubuh.	Peserta didik hanya mengerti tetapi tidak bisa melakukan olah tubuh.	Peserta didik memiliki daya tahan tubuh yang lemah dan tidak konsentrasi dan tidak disiplin.
Skor 1	Peserta didik tidak berminat pada kegiatan olah tubuh.	Peserta didik tidak antusias dan tidak mengikuti latihan.	Peserta didik tidak memiliki daya tahan tubuh yang kuat dan tidak konsentrasi serta tidak disiplin.

Kegiatan 3

Bermain Pantomim

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- Memfungsikan gerak tubuh dari imajinasinya.
- Memahami dan menirukan gerak orang lain.
- Mampu bekerja sama dengan orang lain.

Deskripsi Singkat:

Peserta didik dapat bermain dan berpikir menggunakan imajinasinya dan memahami bahwa ide apapun bisa menjadi ide yang kreatif. Melalui bermain pantomim, peserta didik dapat mengembangkan konsentrasi agar mampu menyatukan gerak dan pemikirannya secara efektif dalam berkomunikasi nonverbal.



2. Langkah-Langkah Kegiatan

Persiapan Mengajar

Sahabat guru bisa menirukan karakter atau penampilan komedian seperti Charlie Chaplin atau menggunakan topeng dan properti yang unik untuk dapat membuat suasana ceria. Kemudian, siapkan tulisan “Dilarang Berbicara” dan tulisan “Saatnya Berbicara”. Sahabat guru membacakan tulisannya pada peserta didik. Seandainya memungkinkan, putarkan musik yang riang dan lucu.

a. Kegiatan Pembukaan

Sahabat guru bisa muncul dengan gaya dan gerakan yang lucu agar mengundang tawa peserta didik. Bisa dengan berjalan tetapi tiba-tiba tersandung, kaget, ketakutan, dan ekspresi lainnya. Sahabat guru menyapa peserta didik dan bermain tanpa kata dengan peserta didik sejenak. Sahabat guru menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin doa bersama, dilanjutkan dengan yel-yel penyemangat. Kemudian, sahabat guru bisa memberi pertanyaan sederhana seperti berikut.

- a) Tadi pak guru sedang main apa?
- b) Siapa yang tahu Charlie Chaplin?
- c) Siapa yang bisa menirukan seperti ‘orang naik sepeda’?
- d) Siapa yang tahu gerakan ini? (Sahabat guru memegang perut dengan ekspresi sedih karena ‘Lapar’)

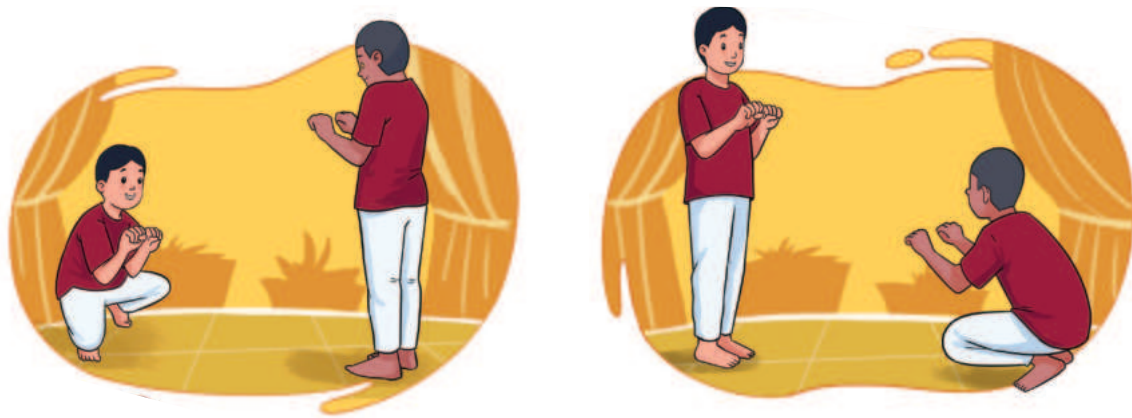
b. Kegiatan Inti

1. Sahabat guru bisa menjelaskan bahwa gerakan naik sepeda, dapat dilakukan tanpa ada sepedanya dan penonton dapat mengerti maksudnya. Inilah yang dikenal dengan seni pantomim. Pantomim adalah seni bercerita tanpa kata.
2. Sahabat guru, kegiatan inti peserta didik bermain teknik pantomim sederhana, berikut instruksinya.

a) Main Jungkat-Jungkit;

Sahabat guru meminta peserta didik untuk mencari pasangannya (duet; si A & si B). Masing-masing saling berhadapan dan berjarak (tidak terlalu jauh). Selanjutnya, masing-masing tangannya menggenggam rapat ke depan. Si A berjongkok dan Si B berdiri, Sahabat guru dapat meminta bergerak bersama-sama. Apabila si A jongkok lalu bergerak berdiri, dibarengi dengan si B dari berdiri bergerak menuju jongkok. Ulangi beberapa kali dan sahabat guru serta peserta didik lain bisa merasakan sedang bermain Jungkat-jungkit.

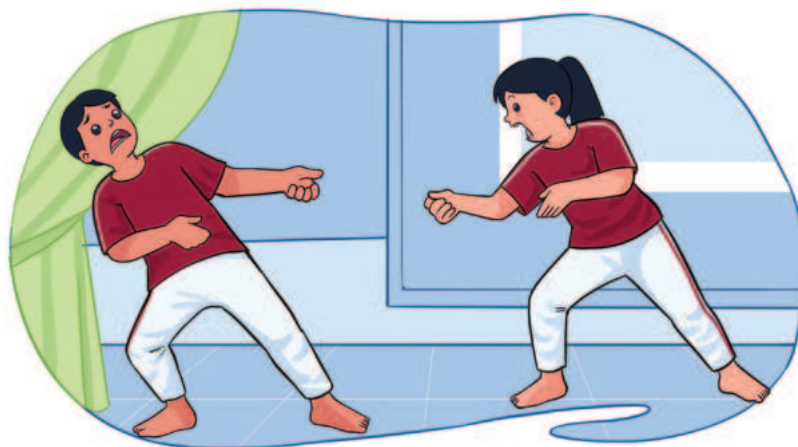




Gambar 2.10 Teknik Main Pantomim Jungkat-Jungkit

b) Main Tarik Tambang:

Masih dalam pasangannya, Si A dan si B mengambil jarak agak berjauhan dengan saling berhadap-hadapan namun badan menghadap ke samping, kedua tangan si A menjulur ke depan sedangkan tangan si B berada di depan perut. Sahabat guru memberi aba-aba untuk bergerak bersama dengan berganti posisi tangan. Si A tangannya menarik depan perut, demikian juga si B tangannya menjulur ke depan. Gerakan harus bersama-sama sehingga sahabat guru dan peserta didik lain bisa merasakan sedang bermain tarik tambang. Sahabat guru bisa meminta peserta didik menggunakan ekspresi wajahnya seakan-akan sedang berjuang keras menarik tambang.



Gambar 2.11 Teknik Main Pantomim Tarik Tambang



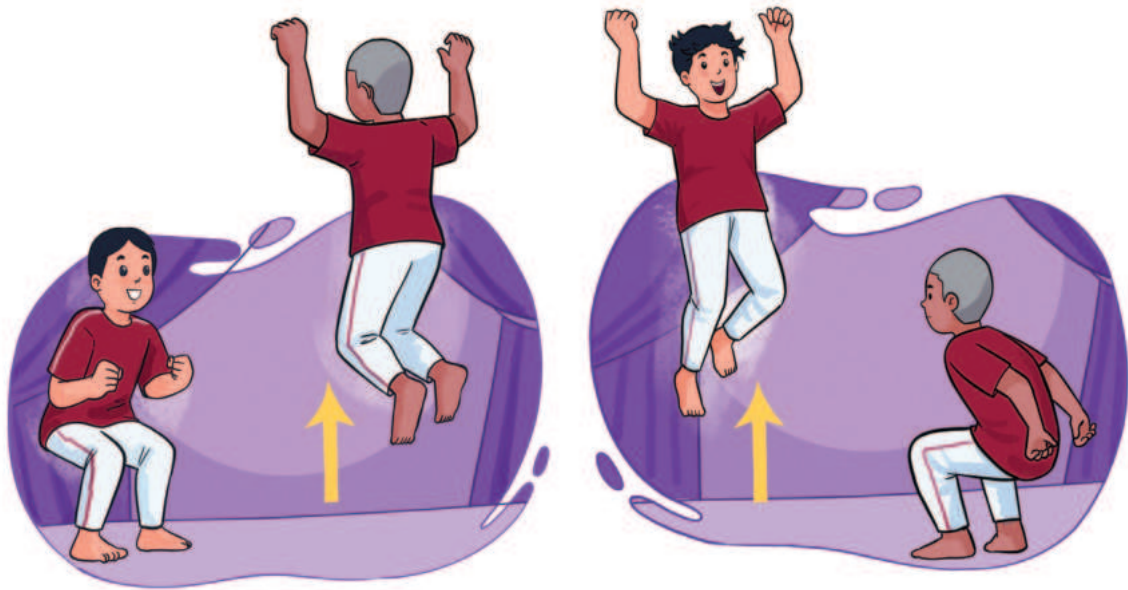
c) Main Trampolin

Tetap pada pasangannya, pada permainan trampolin ini, dimulai dengan si A melompat dan berhenti tepat di depan si B diikuti secara langsung si B melompat hingga berulang-ulang. Sahabat guru dan peserta didik bisa merasakan lompat di trampolin. Tak lupa gunakan ekspresi wajah agar terlihat sungguh-sungguh sedang melompat.

Kini peserta didik dan sahabat guru bisa mencoba berbagai permainan dengan menggunakan gerak pantomim, di antaranya seperti berikut ini.

- 1) Main ping-pong
 - 2) Main bola bekel
 - 3) Main badminton
 - 4) Main layang-layang
 - 5) Main lompat karet
 - 6) Naik sepeda berboncengan
 - 7) Main kaca-kaca dan lain sebagainya.
4. Sahabat guru dapat memperhatikan gerak yang dihasilkan oleh peserta didik, apakah sudah penuh dengan penjiwaan? Apabila belum, latihlah peserta didik agar benar-benar menghayati setiap gerakan dalam bermain pantomim.
 5. Sahabat guru meminta pasangan duet untuk membuat cerita pendek dengan gerak pantomim (tema bebas). Lalu atur urutan penampilan tiap grup dan beri waktu 5 menit untuk membuat cerita pendek dengan gerak pantomim.
 6. Tampilkan masing-masing grup, beri apresiasi dan penilaian di lembar asesmen. Sahabat guru dapat mengukur kemampuan peserta didik untuk membuat cerita pengalaman sehari-hari.





Gambar 2.12 Teknik Main Pantomim Trampolin

c. Kegiatan Penutup

1. Sahabat guru bisa menjelaskan kembali pentingnya melatih imajinasi melalui permainan gerak pantomim, sebab dibutuhkan fokus dan konsentrasi serta penjiwaan agar mempunyai kemampuan memerankan atau menirukan tokoh ataupun karakter dengan baik sebagai dasar menjadi pemain teater.

Gerak adalah karunia Tuhan yang diberikan pada semua makhluk-Nya. Setiap orang dapat meningkatkan kemampuan gerakannya untuk hal-hal yang bermanfaat dan positif bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Gerak fisik mempunyai peran yang sama dalam meraih kecerdasan dan prestasi, seperti olah ragawan, seniman, dan lain sebagainya. Meningkatkan kemampuan gerak adalah wujud kita mensyukuri karunia Tuhan yang diberikan kepada kita.

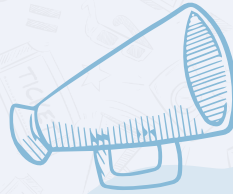
2. Sahabat guru meminta untuk duduk melingkar kembali lalu bersama-sama menutup latihan dengan do'a dan ucapan "terima kasih" untuk semua.



3. Materi Esensial



Bahan Bacaan Peserta Didik



Tahukah kalian?

Charlie Chaplin atau Mr. Bean (Rowan Atkinson) itu adalah aktor pantomim?

Dan Film kartun Tom and Jerry yang kalian gemari juga mempunyai unsur pantomim?

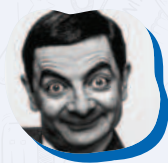
Kalian semua pasti bisa berpantomim, karena tanpa disadari kalian pernah melakukan gerak pantomim di kegiatan sehari-hari. Contohnya, ketika teman kalian berisik ketika jam pelajaran dan kalian ingin memintanya untuk diam, kalian hanya cukup menempelkan jari telunjuk di depan mulut kalian tanpa berkata-kata, dan teman kalian mengerti serta langsung diam, itu sudah termasuk dalam seni pantomim.



Atau suatu saat kalian ditanya oleh guru tanpa disadari kalian menggaruk kepala menandakan bahwa kalian bingung atau tidak bisa menjawab pertanyaan guru tanpa berkata-kata, dan guru mengerti kalau kalian bingung. Itu sudah masuk dalam kategori gerak pantomim.



Kalian mau tahu siapa saja tokoh dan pemain pantomim? Di dunia ini ada seniman pantomim yang sangat terkenal seperti Charlie Chaplin, Marcel Marceau, Mr. Bean, Milan Sladek, Carlos Martinez, dan lain sebagainya. Kalau di Indonesia juga ada seniman pantomim perorangan yang terkenal seperti: Didi Petet, Sena Utoyo, Jemek Supardi, Septian Dwi Cahyo, Epy Kusnandar dan untuk kelompok ada Sena Didi Mime (Jakarta), Bengkel Mime Teater (Yogya).



Pantomim dibutuhkan dalam seni teater sebagai dasar olah tubuh aktor dan pendalaman ekspresi. Jadi ketika kalian berlatih pantomim, pasti kalian akan mampu menjadi aktor yang baik.



Kalau kalian ingin melatih gerak-gerak pantomim, coba gunakan cermin dalam menilai apakah gerakannya sudah benar atau belum, misalkan naik sepeda tetapi tidak ada sepedanya, apakah gerak tubuh kalian sudah seperti orang yang naik sepeda, perhatikan di cerminnya.



Melatih secara rutin kegiatan-kegiatan pantomim di depan cermin akan membuat kalian lebih cepat dan paham bermain pantomim.

Sekarang banyak sekali video di *YouTube* yang menampilkan pertunjukan-pertunjukan pantomim yang ceria, silahkan tonton dan coba tirukan gerakannya di depan cermin. Semoga kalian bisa bermain pantomim secara benar dan baik. Salam pantomim.



Mengenal Tokoh Pantomim



Septian Dwi Cahyo

Merupakan tokoh yang mempopulerkan seni pantomim di Indonesia dan seorang aktor film serta sutradara sinetron. Septian yang lahir di Jakarta, 4 September 1968 ini banyak menggagas ide-ide program, salah satunya lomba pantomim tingkat nasional tahun 1986 hingga ajang Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) di tahun 2013 hingga kini. Tidak hanya pertunjukan, namun juga program televisi SPONTAN yang sukses menjadi program terfavorit *Panasonic Award*.

Kepedulian terhadap dunia pendidikan dan pentingnya penguatan imajinasi peserta didik sebagai pola pikir kreatif dihadirkan melalui penciptaan *Fun to Mime*; pantomim yang dikolaborasi dengan semua unsur seni dan teknologi. Kolaborasi seni pantomim dalam dunia pendidikan mampu membawa peserta didik menduduki peringkat 5 dunia dalam lomba kreativitas "*Odyssey Of The Mind*" di Amerika Serikat.



Bahan Bacaan Guru

Sahabat guru, dunia pendidikan, tentu harus dipisahkan dengan seni pantomim yang klasik. Dalam dunia pendidikan, seni pantomim dapat dilatih dengan berbagai macam bentuk pembelajaran guna meningkatkan kecerdasan dan motorik anak sebagai penguatan karakternya.

Unsur-unsur yang ada dalam seni pantomim seperti peniruan (*mimesis*), gerak imajiner (*imajinasi*) adalah unsur yang dapat meningkatkan kecerdasan peserta didik.

Meniru adalah wajar bagi manusia semenjak anak-anak. Manusia adalah makhluk paling imitatif di dunia, dan pertama kali mereka belajar adalah melalui peniruan ini. Perbedaannya dengan binatang adalah manusia meniru karena bakat, dan bakat inilah yang dapat memberikan kenikmatan yang luar biasa. Bakat meniru manusia menyebabkan mereka dapat mendidik anak-anaknya keterampilan hidup yang paling mendasar, yaitu berbicara. Kemudian mereka melatih anak-anak berjalan, menikmati kesenangan, dan mempertahankan kebahagiaan.



Kegiatan saling tiru, saling ambil, saling mempengaruhi, itu merupakan hal biasa dalam kehidupan kesenian, dan dianggap tidak saling merugikan melainkan saling memperkaya karena meniru, berusaha sama, toh tidak akan bisa persis sama.

Jadi, yang 'sama' tetap ada bedanya, dan yang beda tetap ada samanya. Sama dan beda tidak pernah dianggap sebagai tujuan hakiki. Baik, menyenangkan, mungkin yang dianggap lebih penting untuk jadi tujuan, karena itulah yang bermanfaat (Putu Wijaya)

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia</p> <p>1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>Peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia adalah peserta didik yang berakhlak dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa. Ia memahami ajaran agama dan kepercayaannya serta menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Kegiatan Pembukaan dan Penutup</p> <p>Di setiap memulai dan mengakhiri semua kegiatan, sahabat guru mengajak peserta didik untuk berdo'a bersama agar latihan berjalan lancar, dapat menyerap ilmu dengan baik, dan bermanfaat bagi diri sendiri serta lingkungan.</p>
<p>Berkebinekaan Global</p> <p>2. Berpikiran terbuka dengan budaya lain</p> <p>Peserta didik Indonesia mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya, dan tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya dengan budaya luhur yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa.</p>	<p>Kegiatan 3</p> <p>Mampu mempelajari dan mengambil manfaat dari budaya luar menjadi kegiatan yang positif.</p>
<p>Dimensi Mandiri</p> <p>3. Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi</p> <p>Peserta didik Indonesia merupakan pelajar mandiri, yaitu pelajar yang bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya. Elemen kunci dari mandiri terdiri dari kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi serta regulasi diri.</p>	<p>Kegiatan Interaksi</p> <p>Mampu melakukan semua kegiatan dengan baik dan mampu menjelaskan kembali secara sederhana.</p>



5. Asesmen Formatif

Penilaian saat pembelajaran kegiatan 3

Nama :

Kelas :

Berikan penilaian kepada peserta didik dengan menuliskan skor 1-5!

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria penilaian	Deskripsi	Skor
1.	Mengenal seni pantomim	Mampu menjelaskan dan memainkan seni pantomim	1- 5
2.	Mengenal fungsi olah tubuh dan ekspresi wajah	Mampu meniru gerak tubuh dan ekspresi wajah sesuai cerita	1- 5
3	Kreativitas tinggi	Mampu membuat objek imajiner secara baik dan nyata	1- 5
Rata-Rata skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat baik

Skor 2 = Kurang

Skor 4 = Baik

Skor 1 = Sangat Kurang

Skor 3 = Cukup

Pedoman Penskoran

Skor	Bermain Pantomim	Mengenal Gerak Tubuh dan Ekspresi Wajah	Kreativitas tinggi
Skor 5	Peserta didik mampu membuat cerita dan karya yang unik, menarik, dan kreatif, serta dapat bermain pantomim.	Peserta didik mampu membuat gerakan dan ekspresi wajah yang unik dan kreatif.	Peserta didik mampu membuat banyak gerakan imajiner secara meyakinkan dan mengingatkannya kembali.
Skor 4	Peserta didik mampu memainkan pantomim.	Peserta didik mampu memainkan gerak dan ekspresi dengan baik.	Peserta didik mampu membuat sedikit gerakan secara meyakinkan dan mampu mengingatkannya kembali.
Skor 3	Peserta didik hanya mampu menirukan gerak dan ekspresi tanpa penjiwaan.	Peserta didik mampu menirukan gerak dan ekspresi wajah.	Peserta didik hanya mampu membuat gerakan tetapi tidak yakin dan mampu mengingatkannya kembali.
Skor 2	Peserta didik hanya mengerti tetapi tidak bisa melakukan permainan pantomim.	Peserta didik tidak mampu memainkan gerak tubuh dan ekspresi.	Peserta didik hanya mampu membuat gerakan tetapi tidak yakin dan tidak mampu mengingatkannya kembali.



Skor	Bermain Pantomim	Mengenal Gerak Tubuh dan Ekspresi Wajah	Kreativitas tinggi
Skor 1	Peserta didik tidak berminat pada kegiatan bermain pantomim.	Peserta didik tidak antusias dan tidak mengikuti latihan.	Peserta didik tidak mampu membuat gerakan dan tidak mengingatnya kembali.

C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Berikut ini adalah format penilaian asesmen formatif dan sumatif. Sahabat guru juga dapat memodifikasi tabel tersebut sesuai dengan kebutuhan.

No.	Nama Peserta Didik	Formatif		NA Formatif	Sumatif
		Kegiatan 1	Kegiatan 2		Kegiatan 3
1					
2					
3					
4					
5					
dst					

D. Refleksi

Refleksi Guru

Apakah rencana pembelajaran yang disusun dapat berjalan sebagaimana mestinya?

.....

.....

.....



Apa yang berhasil dan apa yang masih perlu ditingkatkan dari kegiatan pembelajaran bermain peran?

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

Apa yang ingin dilakukan untuk meningkatkan atau memperbaiki pelaksanaan kegiatan bermain peran?

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

Kegiatan mana dalam pembelajaran bermain peran yang paling memberi kesan mendalam? Kenapa?

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

Refleksi Peserta Didik

Apa yang telah kalian pahami setelah melakukan kegiatan bermain peran?

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

Manfaat apa yang kalian rasakan setelah mempelajari materi bermain peran?

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



Bagaimana perasaanmu saat melakukan adegan pantomim?

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

Bagian mana dari kegiatan pembelajaran bermain peran yang perlu ditingkatkan?

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

E. Pengayaan

Memberikan tontonan bentuk teater lain selain drama pada peserta didik yang memiliki minat tinggi terhadap topik/kegiatan pembelajaran.

≡ Mengenal Tokoh Pantomim ≡



Jemek Supardi

Merupakan Bapak pantomim Indonesia yang berasal dari kota DI. Yogyakarta (1953-2023). Nama aslinya Supardi. "Jemek" yang berarti basah atau kotor itu diberikan teman-temannya karena dia senang berguling di lumpur. Sudah banyak karya pantomimnya dimulai sejak tahun 1981 seperti; Arwah Pak Wangso, Jakarta-Jakarta, Tukang Cukur, Perahu Nuh dan sebagainya. Beliau lebih senang memilih tempat menampilkan karyanya tidak di panggung namun di tempat-tempat yang tidak biasa, seperti di rumah sakit jiwa, stasiun, jalanan, dan pernah juga di kuburan.



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

Panduan Guru Seni Teater
untuk SD/MI Kelas II (Edisi Revisi)
Penulis: Susanto, Septian Dwi Cahyo
ISBN: 978-623-388-153-1 (jil.2 PDF)

**Panduan
Khusus**

**Bab
III**

Bermain Imajinasi



1. Tujuan Pembelajaran

- a. Tujuan pembelajaran 1.12 mengingat suara dalam kehidupan sehari-hari, baik suara manusia maupun binatang.
- b. Tujuan pembelajaran 2.7 memberi saran pada suara manusia dan binatang yang dimainkan oleh temannya.
- c. Tujuan pembelajaran 3.7 mengkreasikan properti dan kostum sesuai cerita yang disampaikan.
- d. Tujuan pembelajaran 4.7 melakukan pementasan teater yang bersumber dari cerita dengan menggunakan properti dan kostum.
- e. Tujuan pembelajaran 5.2 menerapkan sikap percaya diri, dapat bekerja sama, dapat mengungkapkan pendapat dengan santun, menghargai orang lain, rela berkorban, kreatif, dan mandiri.
- f. Tujuan pembelajaran 5.3 menghasilkan pementasan teatrikal puisi dengan suara yang jelas.

Deskripsi Singkat:

Dengan memiliki imajinasi yang tinggi, peserta didik akan mempunyai kemampuan daya cipta tinggi untuk membuat karakter atau tokoh serta cerita yang kreatif

2. Pokok Materi

- a. Kegiatan mengenal imajinasi
- b. Melakukan kegiatan bermain imajinasi
- c. Membuat cerita

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain

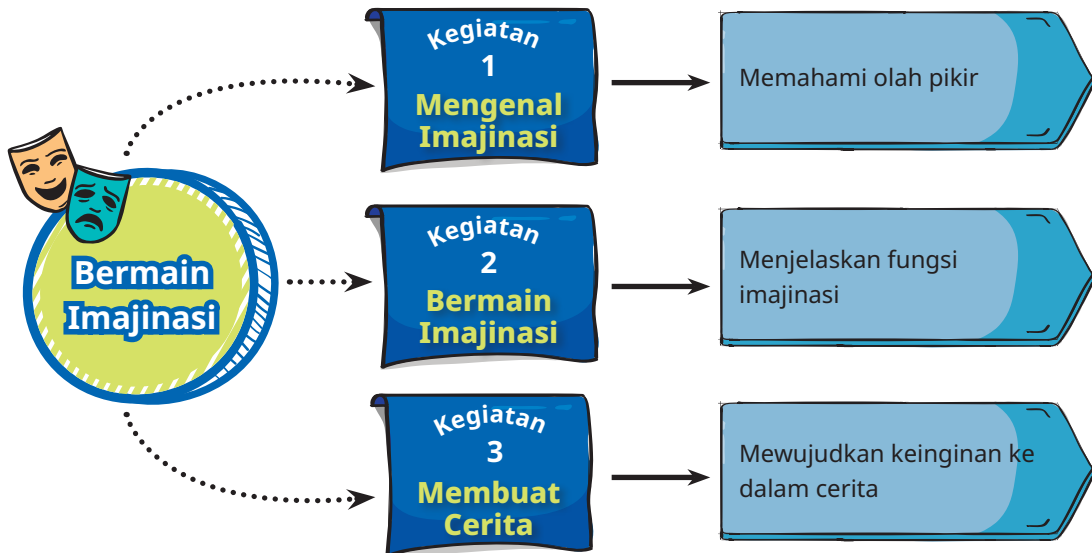
Pada bermain imajinasi dalam bab ini akan berhubungan dengan pelajaran lain, di antaranya sebagai berikut.

Bahasa Indonesia: Peserta didik mengenal kosa kata baru dan sederhana dalam permainan imajinasi.



IPAS: Mengamati alam dan sekitarnya untuk dapat mengenal serta memainkan daya imajinasinya.

4. Peta Konsep



5. Alokasi Waktu

Total alokasi waktu pada bab ini 24 jam pelajaran (Termasuk dengan Uji Kompetensi)

Kegiatan 1 @ 210 menit = 6 jam pelajaran (6 x 35 menit)

Kegiatan 2 dan 3 @ 35 menit = 9 jam pelajaran (9 x 35 menit)

Sahabat guru dapat mengatur dan menyesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik maupun jam pelajaran.

6. Apersepsi

Pada bab ini terdapat tiga kegiatan yaitu mengenal imajinasi, bermain imajinasi, dan membuat cerita. Kegiatan bab 3 ini peserta didik mulai mengenal pola pikir secara kreatif melalui permainan imajinasi. Pada kegiatan 1 dan 2 difokuskan pada penggunaan olah pikir atau cara menghasilkan sesuatu dengan daya ciptanya. Setelah itu, pada kegiatan 3 peserta didik diharapkan mampu membuat atau menghasilkan karya cipta yang kreatif melalui proses membuat cerita sendiri. Pada seni teater, proses kreatif diperlukan guna menghasilkan karya pertunjukan yang bisa dinikmati dan estetik.



7. Asesmen Sebelum Pembelajaran

Tabel 3.1 Contoh Rubrik Penilaian Sebelum Pembelajaran Bab 3

				Nama Peserta Didik			
				Peserta Didik 1	Peserta Didik 2	Peserta Didik 3	dst
Indikator	Minat	1 (Cukup)	Peserta didik menunjukkan sikap tidak berminat		✓		
		2 (Baik)	Peserta didik menunjukkan sikap berminat			✓	
		3 (Sangat Baik)	Peserta didik menunjukkan sikap sangat berminat	✓			
	Konsentrasi	1 (Cukup)	Peserta didik kurang dalam berkonsentrasi			✓	
		2 (Baik)	Peserta didik mampu berkonsentrasi namun tidak serius	✓			
		3 (Sangat Baik)	Peserta didik mampu berkonsentrasi dan serius.		✓		
	Aktif	1 (Cukup)	Peserta didik tidak mengikuti instruksi	✓			
		2 (Baik)	Peserta didik mengikuti instruksi		✓		
		3 (Sangat Baik)	Peserta didik mengikuti instruksi dan kreatif			✓	

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



Kegiatan 1

Mengenal Imajinasi

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- a. Memahami tentang olah pikir.
- b. Menjelaskan fungsi imajinasi.
- c. Mewujudkan keinginannya.

Deskripsi Singkat:

Dengan memiliki imajinasi yang tinggi, peserta didik akan mempunyai kemampuan daya cipta tinggi untuk membuat karakter atau tokoh serta cerita yang kreatif.

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

Pembelajaran ini memerlukan persiapan. Mari persiapkan hal-hal berikut agar sahabat guru lebih mudah untuk melakukan kegiatan belajar.

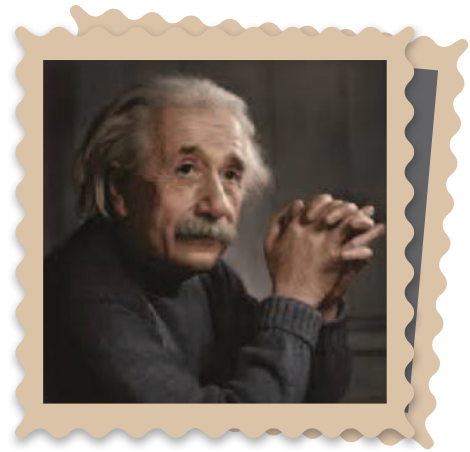
- a) Siapkan cerita yang imajinatif
- b) Siapkan musik instrumental atau tradisi
- c) Siapkan ruang latihan yang bersih

a. Kegiatan Pembukaan

1. Sahabat guru menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin doa bersama. Setelah selesai berdoa melakukan yel-yel penyemangat.
2. Sahabat guru bisa mengulang kembali latihan pemanasan dan dasar gerak (kegiatan 2 - B.1.1 dan B.1.2) yang sudah diajarkan agar melatih ingatan dan peserta didik kembali siap melakukan latihan.



3. Sahabat guru bisa memberi penjelasan tentang kutipan Albert Einstein *“Imajinasi lebih utama dari ilmu pengetahuan”* membuktikan melatih imajinasi sebagai bekal mempelajari apapun termasuk seni teater. Imajinasi penting untuk menciptakan karakter, tokoh, cerita, dan kreativitas pemeran dalam menampilkan pertunjukan bahkan menciptakan pertunjukan yang luar biasa.
4. Sahabat guru bisa mengetahui minat dan rasa ingin tahu peserta didik dengan melakukan beberapa pertanyaan sebagai berikut.
 - a) Siapa yang tahu Albert Einstein? Albert Einstein merupakan ilmuwan penemu teori relativitas
 - b) Siapa yang tahu Superman?
 - c) Tahukah kalian bahwa superman adalah tokoh imajinatif?
 - d) Apakah kalian siap untuk latihan imajinasi?



Gambar 3.1 Albert Einstein

Refleksi Sela-Sela Kegiatan

Sahabat guru bisa memahami tingkat imajinasi dengan menanyakan pada peserta didik;

- a) Apa yang kamu imajinasikan atau kamu bayangkan ?
- b) Bentuk apa yang kamu sukai dalam dunia imajinasi?
- c) Bisakah kamu tirukan adegan dalam imajinasimu?

b. Kegiatan Inti

1. Sahabat guru meminta peserta didik untuk duduk santai dan mengatur napas dengan baik agar posisi tubuh rileks dan tenang.
2. Sahabat guru bisa meminta semua peserta untuk konsentrasi dan fokus mendengarkan suara-suara yang ada di sekitarnya lalu mendengarkan suara yang paling kecil, bahkan hampir tak terdengar.
3. Sahabat guru mempersilahkan peserta didik untuk membuat adegan imajinasi seperti berada dalam dunia bawah laut atau berada di ruang angkasa.
4. Sahabat guru meminta peserta didik untuk menjelaskan daya imajinasi yang telah dibuat.
5. Sahabat guru bisa menceritakan petualangan imajinasi seperti berikut ini.



- a) Berada dalam Dunia Antariksa
- b) Berada dalam Taman Mainan
- c) Berada dalam Dunia Hewan
- d) dan lain sebagainya



Gambar 3.2 Konsentrasi berimajinasi

Catatan:

Cerita bisa ditambahkan atau disederhanakan oleh guru sesuai kebutuhan. Tujuan utamanya adalah mempertajam kepekaan pancaindra peserta didik seperti: pendengaran, penglihatan, penciuman, peraba, perasa, serta mengolah emosi dan ekspresi peserta didik, seperti: sedih, senang, marah, takut, dan lain sebagainya. Sahabat guru bisa menyiapkan beberapa cerita imajinatif yang akan dipraktikkan di kelas bersama peserta didik.



Contoh Cerita Imajinasi:

“Petualangan Mendaki Gunung”

Karya: Septian Dwicahyo

Sahabat Guru: “Sekarang bayangkan kita sedang melakukan kegiatan pramuka berpetualang mendaki gunung yang tinggi. Ayo anak-anak, kita mendaki gunung! (Guru berjalan di sekitar ruangan bersama peserta didik seolah-olah sedang mendaki gunung), wah... banyak pohon dan pemandangannya sangat indah, udara di sini begitu sejuk (Guru mengajak peserta didik menghirup udara sejuk, membangun imajinasi peserta didik meskipun suasana ada di kelas), lihat ada tupai di atas pohon! Hallo Tupai.. (Guru melambaikan tangan mengajak peserta didik untuk ikut menyapa). Ayo, kita berjalan kembali, perjalanan kita masih jauh...sekarang kita berada di pinggir sungai, Hati-hati langkah kalian jangan sampai terpeleset! (Guru mengajak peserta didik untuk berhati-hati memilih langkah). Wah, banyak sekali bunga bermekaran di sini (Guru memegang bunga imajiner dan mencium harum semerbak bunga mawar yang diikuti para peserta didik) Hmmm Harumm...

Mari melanjutkan perjalanan lagi, sekarang kita sudah hampir sampai di puncak gunung, suasana di sini berubah semakin dingin (Guru menggigil kedinginan, para peserta didik mengikuti arahan). Hari sudah semakin sore sebentar lagi gelap, mari kita membuat tenda dan bermalam disini. Ayo dibantu.....semuanya harus saling membantu mendirikan tenda (Guru membangun tenda imajiner yang dibantu oleh semua peserta didik untuk mengikuti)

Sekarang kita semuanya masuk ke dalam tenda untuk beristirahat, kita akan melanjutkan perjalanan besok pagi (Guru beserta peserta didik masuk ke dalam tenda imajinasi. Setelah semuanya masuk ke dalam tenda, beberapa saat kemudian guru menirukan suara jangkrik menggambarkan suasana malam di atas gunung) Krik..krik..krik..Ingat teman-teman semuanya, kita harus saling melindungi kalau ada sesuatu yang terjadi..siap? (Beberapa saat kemudian tiba-tiba guru menirukan suara singa yang mengaum, membuat para peserta didik terkejut dan takut) AURRRRRMMM...awas ada singaaaa...lari..(Guru dan peserta didik berlari sambil ketakutan di sekitar ruangan, menjaga jarak agar peserta didik tidak bertabrakan) Ayo kita sembunyi di balik semak-semak (Guru mengajak peserta didik bersembunyi sambil mengintip keberadaan singa yang masih berkeliaran di sana) Ssssstttt..jangan berisik! Pelan-pelan, nanti kalau singa mendengar kita, akan sangat bahaya sekali. Mari kita semua



mundur perlahan jangan sampai ketahuan. (Guru bergerak perlahan diikuti oleh para peserta didik, kemudian sambil menundukkan badan berlari kecil menjauhi singa tersebut dengan sangat hati-hati) Ahhhh...lega untung kita berhasil kabur (Sambil terengah-engah kecapean) Kita istirahat dulu di sini. (Guru menirukan suara petir) Duaaarr! Petir menyambar, sebentar lagi hujan. Ayo! kita berlindung di bawah pohon.. (Guru mempraktikkan seolah-olah hujan sedang turun) dingin, kita semuanya juga belum makan, lapar, kita tersesat..” Nah, di tas kalian ada banyak makanan...ayo kita makan (Guru memakan makanan imajinasi yang ada di tas masing-masing diikuti para peserta didik) Wah ada ayam goreng, roti... Kamu sedang makan apa itu? (Peserta didik bebas menjawab). Ayo sekarang kita minum (Guru meminum minuman yang ada di dalam tas) Ada teh, ada es jeruk, wow es krim (Guru dan peserta didik menikmati makanan dan minuman yang ada...setelah semuanya kenyang mereka membersihkan sampah) Sudah kenyang semuanya, sekarang ayo kita pulang..kita semuanya harus hati-hati, jangan sampai singa itu datang lagi (Guru dan para peserta didik berjalan kembali menuju hutan) Wah tapi kita tersesat, tidak tahu kemana arah jalan pulang.. bagaimana ini? (Guru seolah-olah mengeluarkan *smartphone* dalam kantongnya) Tidak ada sinyal disini...(Sambil berjalan bersama peserta didik mencari arah pulang. Tiba-tiba guru menunjuk ke satu titik agar para peserta didik mengikuti pandangan itu) Lihat ada dua orang disana...siapakah mereka, ayo kita dekati orang itu semoga mereka dapat menolong kita (Setelah mereka semua berjalan mendekat) untung saja, syukurlah ternyata dua orang ini adalah orang tua kita yang menjemput kita disini. Mari kita pulang”

e. Kegiatan Penutup

- a. Sahabat guru bisa menjelaskan kembali pentingnya melatih imajinasi untuk memerankan tokoh ataupun membuat cerita serta kreativitas lainnya, sekaligus melihat pemahaman peserta didik dalam memainkan alam pikirnya.
- b. Sahabat guru meminta untuk duduk melingkar kembali lalu bersama-sama menutup latihan dengan do'a dan ucapan 'terima kasih' untuk semua.



3. Materi Esensial



Bahan Bacaan Guru

Setelah bermain dalam cerita imajinasi, sahabat guru menjelaskan kembali bahwa pengalaman tadi adalah pengalaman bermain olah pikir dan rasa yang akan membuat seluruh peserta didik belajar memainkan karakter dan perannya sesuai dengan cerita.

'Imagination more important than knowledge' adalah kutipan seorang pencipta teori relativitas Albert Einstein, yang menyatakan bahwa imajinasi lebih utama dari ilmu pengetahuan. Penciptaan dan karya besar dimulai dari proses berpikir secara artistik melalui imajinasinya, setelah imajinasi mampu membentuk sebuah gagasan atau visual diwujudkan melalui ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu, penting melatih imajinasi untuk meningkatkan kecerdasan. Ada kutipan lainnya 'Bahasa tidak terlalu penting dalam mekanisme pikiran saya, elemen pikiran saya adalah imajinasi'. Albert Einstein.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia</p> <p>1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>Peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia adalah peserta didik yang berakhlak dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa. Ia memahami ajaran agama dan kepercayaannya serta menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Di setiap memulai dan mengakhiri semua kegiatan, sahabat guru mengajak peserta didik untuk berdo'a bersama agar latihan berjalan lancar, dapat menyerap ilmu dengan baik, dan bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan.</p>
<p>Bergotong Royong</p> <p>2. Kolaborasi, Kepedulian, dan Berbagi</p> <p>Peserta didik Indonesia memiliki kemampuan bergotong royong, yaitu kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar, mudah dan ringan.</p>	<p>Kegiatan Latihan bersama</p> <p>Melakukan kegiatan bersama-sama dan saling memberi contoh dalam setiap pembelajaran.</p>



Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>Bernalar Kritis</p> <p>3. Memproses informasi dan gagasan</p> <p>Peserta didik Indonesia yang bernalar kritis mampu secara objektif memproses informasi baik kualitatif maupun kuantitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi dan menyimpulkannya dan mengambil keputusan.</p>	<p>Kegiatan 2</p> <p>Menyadari kemampuan diri dalam mengolah tubuh dan wajah menjadi ekspresi dalam menyampaikan komunikasi nonverbalnya.</p>

5. Asesmen Formatif

Penilaian saat pembelajaran kegiatan 1

Nama :

Kelas :

Berikan penilaian kepada peserta didik dengan menuliskan skor 1-5!

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria penilaian	Deskripsi	Skor
1.	Kemampuan berimajinasi	Mampu mengikuti stimulus olah pikir	1- 5
2.	Fokus	Mampu konsentrasi dengan baik	1- 5
3.	Kreatif	Mempunyai pola pikir yang berbeda dan unik sesuai dengan pengamatan guru	1- 5
Rata-rata skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 2 = Kurang

Skor 1 = Sangat Kurang



Pedoman Penskoran

Skor	Mengenal Imajinasi	Mengenal Olah Pikir dan Kreatif	Kreatif
Skor 5	Peserta didik mampu membuat kreasi dari alam pikirnya	Peserta didik mampu menciptakan ragam kreasi pikiran	Peserta didik mampu menciptakan ragam kreasi dari alam pikirannya sendiri
Skor 4	Peserta didik mampu mengikuti instruksi dari permainan imajinasi	Peserta didik mampu fokus dan konsentrasi	Peserta didik mampu menciptakan ragam kreasi dari yang sudah ada
Skor 3	Peserta didik mampu mengikuti instruksi	Peserta didik hanya mampu mengikuti instruksi	Peserta didik tidak menciptakan kreasi hanya mampu mengikuti instruksi
Skor 2	Peserta didik belum mampu mengikuti instruksi	Peserta didik belum fokus dan konsentrasi	Peserta didik tidak punya daya kreasi dan tidak mengikuti instruksi
Skor 1	Peserta didik tidak memiliki minat	Peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pelajaran	Peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pelajaran

Kegiatan 2

Bermain Imajinasi

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- Menceritakan kembali kejadian dari daya pikirnya.
- Menjelaskan bentuk objek benda dalam olah pikirnya.
- Menirukan bentuk objek dan perilaku orang lain dan diri sendiri.

Deskripsi Singkat

Peserta didik akan dilatih untuk menggiatkan daya imajinasinya melalui proses menirukan dan mengamati bentuk benda atau objek di lingkungan sekitar secara imajiner dan menjelaskan dengan kosakata sederhana.



2. Langkah-Langkah Kegiatan

Persiapan Mengajar

Sahabat guru bisa menyiapkan beberapa perlengkapan agar kegiatan dapat berjalan dengan baik, seperti berikut ini.

- 1) Siapkan box atau kantong plastik atau tas
- 2) Siapkan tulisan “Dilarang Berbicara” dan “Waktunya Berbicara”
- 3) Musik dan lagu untuk membangun suasana latihan
- 4) Ruang latihan yang cukup
- 5) Seragam latihan berbahan kaos

a. Kegiatan Pembukaan

1. Sahabat guru membuka dengan berdo’a menurut agama dan kepercayaannya masing-masing, dan melakukan pemanasan sebelum memulai latihan.
2. Sahabat guru bisa menyiapkan box kecil atau tas atau apa saja tempat menyimpan perlengkapan. Apabila tidak ada, sahabat guru bisa mempraktikkan seakan-akan membawa sebuah box (imajiner).
3. Sahabat guru lalu menaruh kertas bertuliskan “Dilarang Bicara” dan menjelaskan bahwa ketika kertas ini masih ada berarti semua peserta didik tidak boleh berbicara. Boleh mengatakan sesuatu hanya dengan gerak tubuh dan ekspresi wajah.
4. Sahabat guru mulai membuat gerakan seperti meminta peserta didik untuk tenang lalu seakan-akan mengeluarkan botol minuman (imajiner) dan dibagi kepada semua peserta didik. Kemudian, meminta mereka untuk minum bersama. Setelah itu jangan lupa botol minumannya dibuang di tempat sampah (boleh imajiner boleh tempat sampah nyata).

b. Kegiatan Inti

1. Setelah kegiatan pembukaan, sahabat guru mengganti tulisan “Dilarang Bicara” dengan tulisan “Saatnya Berbicara”
2. Mintalah peserta didik untuk menjelaskan kegiatan tadi.
 - a) Siapa yang tahu tadi sedang apa?
 - b) Minum apa?
 - c) Botolnya warna apa?
 - d) Sampah dibuang di mana?



3. Sahabat guru kembali menjelaskan bahwa pantomim adalah semua gerak tanpa suara/kata-kata namun dapat dimengerti maksudnya oleh orang lain.
 4. Sahabat guru kembali mengganti tulisan menjadi “Dilarang Berbicara” dan meletakkan sebuah box (boleh imajiner) dan meminta peserta didik untuk mengambil sesuatu sesuai keinginan peserta didik.
 5. Sahabat guru memulai dengan mengambil sesuatu, lalu meminta peserta didik untuk satu persatu mengambil di dalam box itu.
 6. Setelah semua peserta didik mengambil sesuatu, sahabat guru mengganti tulisan dengan “Saatnya Berbicara”.
 - Benda apa yang tadi kalian ambil?
 7. Sahabat guru bertanya pada peserta didik masing-masing dan mereka menjelaskan benda yang diambarnya. Sahabat guru bisa merespon benda-benda imajinasi peserta didik, misalnya ada yang mengatakan ‘kucing’, sahabat guru seakan-akan melihat kucingnya dan mencoba untuk mengelus tubuh kucing. Dan seterusnya.
- Lalu coba kembali tetapi kali ini harus mengambil ekspresi dan jelaskan serta mainkan ekspresinya.



Gambar 3.3 Mengeluarkan Imajinasi Masing-Masing dari Dalam Box



c. Kegiatan Penutup

1. Sahabat guru bisa menjelaskan kembali pentingnya melatih imajinasi untuk menciptakan bentuk, karakter tokoh ataupun membuat cerita serta kreativitas lainnya.
2. Sahabat guru bisa melihat peserta didik dengan tingkat imajinasi yang tinggi mempunyai kemampuan berpikir berbeda dengan peserta didik lainnya melalui beberapa pertanyaan seperti berikut ini.
 - Apakah kalian sudah paham tentang pentingnya imajinasi?
 - Siapa yang ingin mempunyai imajinasi tinggi?
3. Sahabat guru meminta peserta didik untuk duduk melingkar kembali lalu bersama-sama menutup latihan dengan do'a dan ucapan 'terima kasih' untuk semua.

3. Materi Esensial



Bahan Bacaan Guru

Dunia anak adalah dunia imajinasi. Pemikiran anak sangat sederhana dan mereka mempunyai imajinasi dari hal-hal yang ada di lingkungan menjadi sesuatu yang bisa dinikmati dan menyenangkan. Anak-anak sangat mudah menjadikan benda-benda yang ada di sekitarnya menjadi bentuk yang mereka ciptakan sesuai imajinasinya. Contohnya sebuah kotak kardus bisa menjadi sebuah mobil atau perahu bahkan meja pun bisa menjadi sebuah rumah-rumahan. Imajinasi yang sering dilatih tanpa menyalahkan cara menyampaikannya adalah bentuk dukungan dalam meningkatkan kepercayaan anak dalam mengembangkan imajinasinya. Semua kreativitas dihasilkan dari sebuah imajinasi. Melalui pembelajaran imajinasi, mengantarkan peserta didik untuk dapat merasakan apa yang mereka lihat, hirup, dengar, dan pegang.

Menurut ahli psikologi klinis dari Australia, Rachel K.Tan, permainan imajinasi seperti berpura-pura menjadi orang lain dan bertingkah meniru orang lain tersebut membuat si kecil belajar menghadapi masalah, menyampaikan keinginan, serta melatih keterampilan motoriknya.



Permainan “Menjadi”

Sahabat guru dapat menyiapkan benda apa saja yang ada di sekitar atau yang mudah diperoleh, seperti; buku, pensil, tas dan lain sebagainya. Lalu letakkan benda yang dipilih di depan peserta didik. Peserta didik diminta masing-masing untuk berimajinasi bebas sesuai kreativitasnya. Contoh; benda yang dipilih adalah pensil, sahabat guru memberi contoh pensil itu bisa menjadi joran (alat pancing) dan sahabat guru memperagakan orang yang sedang memancing ikan. Selanjutnya, sahabat guru meminta satu persatu untuk berimajinasi. Pada tahap awal, biarkan peserta didik apabila imajinasinya sama dengan lainnya. Di tahap berikutnya, minta untuk berbeda satu dengan lainnya.

Permainan ini akan sangat menggembirakan apabila sahabat guru turut antusias akan imajinasi yang tercipta dari masing-masing peserta didik. Lakukan kembali dengan benda yang berbeda, selamat bermain imajinasi.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia</p> <p>1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>Peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia adalah peserta didik yang berakhlak dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa. Ia memahami ajaran agama dan kepercayaannya serta menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Kegiatan Pembukaan dan Penutup</p> <p>Di setiap memulai dan mengakhiri semua kegiatan, sahabat guru mengajak peserta didik untuk mengajak peserta didik untuk berdo'a bersama agar latihan berjalan lancar, dapat menyerap ilmu dengan baik, dan bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan.</p>
<p>Bernalar Kritis</p> <p>2. Memproses informasi dan gagasan</p> <p>Peserta didik Indonesia yang bernalar kritis mampu secara objektif memproses informasi baik kualitatif maupun kuantitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi dan menyimpulkannya dan mengambil keputusan.</p>	<p>Kegiatan 2</p> <p>Menyadari kemampuan diri dalam mengolah daya pikir dan dapat menjelaskan kembali.</p>



Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>Kreatif</p> <p>3. Karya dan Tindakan orisinal</p> <p>Peserta didik Indonesia mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, dan berdampak. Menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.</p>	<p>Kegiatan 3</p> <p>Mampu membuat bentuk dan cerita yang unik.</p>

5. Asesmen Formatif

Penilaian saat pembelajaran kegiatan 2

Nama :

Kelas :

Berikan penilaian kepada peserta didik dengan menuliskan skor 1-5!

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria penilaian	Deskripsi	Skor
1.	Mengenal olah pikir.	Peserta didik mampu menceritakan kembali kejadian dari daya pikirnya.	1- 5
2.	Membuat imajinasi	Peserta didik mampu menjelaskan bentuk objek benda dalam olah pikirnya.	1- 5
3.	Kreativitas tinggi	Mampu menampilkan dan membuat kreasi benda imajiner yang unik	1- 5
Rata-rata skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat baik

Skor 2 = Kurang

Skor 4 = Baik

Skor 1 = Sangat Kurang

Skor 3 = Cukup

Pedoman Penskoran

Skor	Mengenal Imajinasi	Mengenal olah pikir dan kreatif
Skor 5	Peserta didik mampu membuat kreasi dari alam pikirnya	Peserta didik mampu menciptakan ragam kreasi pikiran
Skor 4	Peserta didik mampu mengikuti instruksi dari permainan imajinasi	Peserta didik mampu fokus dan konsentrasi



Skor	Mengenal Imajinasi	Mengenal olah pikir dan kreatif
Skor 3	Peserta didik mampu mengikuti instruksi	Peserta didik hanya mampu mengikuti instruksi
Skor 2	Peserta didik belum mampu mengikuti instruksi	Peserta didik belum fokus dan konsentrasi
Skor 1	Peserta didik tidak memiliki minat	Peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pelajaran

Kegiatan 3

Membuat Cerita Sendiri

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- Menghargai pengalaman dan pemikiran orang lain.
- Melakukan kerja olah pikir bersama
- Membuat cerita atau karya sendiri.

Deskripsi Singkat

Peserta didik dibimbing untuk membuat cerita singkat lalu diwujudkan menjadi adegan di kelas. Kegiatan ini mengajarkan peserta didik untuk percaya diri dan mampu menuangkan pemikirannya ke dalam sebuah karya/cerita serta menghargai pengalaman atau cerita orang lain.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Persiapan Mengajar

Sahabat guru bisa menyiapkan lembar cerita singkat yang sudah ada, atau bisa juga membuat cerita disesuaikan dengan situasi dan kondisi aktual setempat. Penambahan dengan unsur musik dan properti (apabila tersedia) akan lebih menghidupkan suasana belajar.

a. Kegiatan Pembukaan

- Sahabat guru menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin doa bersama. Setelah selesai berdo'a, melakukan yel-yel penyemangat.
- Sahabat guru bisa mengulang kembali latihan pemanasan yang sudah diajarkan untuk melatih ingatan dan peserta didik kembali siap melakukan latihan.



3. Membuat cerita sendiri untuk anak-anak tidak sulit, karena daya imajinasi anak masih sangat tinggi. Hal terpenting yang harus sahabat guru lakukan adalah menghargai karya cerita yang dihasilkan peserta didik.
4. Sahabat guru juga dapat menjelaskan bahwa ingatan emosi yang kuat tentang pengalaman bisa menjadi sebuah cerita. Tujuannya agar dapat menulis kembali kisah-kisah yang pernah terjadi secara akurat dan indah serta mengandung nilai-nilai kebaikan.
5. Sahabat guru bisa membagikan lembar cetakan cerita anak dan tentukan peserta didik serta perannya sesuai yang ada di cerita tersebut. Berikan waktu peserta didik untuk membaca, menghafal, dan memahami isi cerita dan dialognya. Setelah itu dapat dicoba di kelas.

b. Kegiatan Inti

1. Sahabat guru menjelaskan pentingnya aktor memahami cerita, agar dapat berakting dengan baik dan sesuai cerita. Memahami cerita bisa dilatih dengan membuat cerita sendiri yang sederhana. Membuat cerita sendiri sangat mudah. Ada tiga langkah yang bisa diterapkan untuk membuat cerita, di antaranya sebagai berikut.
 - a) Langkah pertama: Membuat karakter dalam cerita. Karakter boleh fantasi atau boleh sesuai dengan kenyataan.
 - b) Langkah kedua: Membuat adegan tentang karakternya; kesulitan atau masalah, yang dihadapi si karakter sebagai daya tarik cerita.
 - c) Langkah ketiga: Membuat penyelesaiannya. Dalam menyelesaikan kesulitan atau masalah bisa disisipkan pesan moral dan nilai-nilai kebaikan. Untuk cerita anak harus *happy ending* (akhir yang menyenangkan).



Gambar 3.4
Peserta Didik
Membayangkan
Cerita Sesuai
Imajinasinya
Masing-Masing



2. Sahabat guru membagi beberapa kelompok dan tiap kelompok harus memiliki nama (serahkan pada peserta didik untuk menentukan nama). Setelah itu tiap kelompok menentukan giliran tampil (bisa dilakukan dengan Hom-pim-pa; yang menang tampil lebih dulu).
3. Sahabat guru mempersilahkan kelompok pertama untuk memilih judul cerita lalu meminta berdiskusi dengan kelompoknya untuk membuat adegan. Begitu seterusnya hingga kelompok terakhir. Beri waktu 5 (lima) menit untuk berdiskusi.
4. Persilahkan kelompok pertama untuk tampil membawakan cerita apabila sudah selesai beri apresiasi dengan tepuk tangan dan ucapan “Bagus”. Lalu minta ketua kelompok untuk menjelaskan jalan cerita yang sudah dibawakan. Setelah itu, dilanjutkan dengan kelompok lain sesuai urutan (berikan apresiasi yang sama pada semua kelompok). Beri masukan yang memberi solusi penyemangat.

c. Kegiatan Penutup

1. Sahabat guru meminta peserta didik untuk duduk melingkar. Sahabat guru bisa kembali mengulang kegiatan sebagai bahan refleksi apakah peserta didik memahami kegiatan yang sudah dilakukan, misalnya memberi tugas rumah untuk membuat cerita atau bisa juga memberikan kertas tabel yang berisi masukan dari peserta didik.

Nama	Pendapat
Peserta didik	Saya senang sekali membuat cerita
Peserta didik B
Peserta didik C

2. Setelah itu bersama-sama menutup latihan dengan do’a dan ucapan; Terima kasih untuk semua.



3. Materi Esensial



Bahan Bacaan Guru

Cerita imajinasi adalah cerita fiktif yang menceritakan fantasi, di mana cerita di dalamnya mengandung unsur imajinatif sang penulisnya. Dalam cerita imajinasi ini sesuatu yang sekiranya dianggap mustahil bisa terjadi. Seperti tokoh, latar, atau kejadian di dalam cerita merupakan murni karangan dari penulis dan tidak ada di dunia nyata.

Cerita imajinasi dibuat dengan tujuan agar pembaca masuk ke dalam fantasi penulisnya, sehingga pembaca pun dapat mengembangkan imajinasinya. Cerita imajinasi cocok diberikan kepada anak-anak ketika berada pada masa perkembangan otak karena imajinasinya yang sangat tinggi.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia 1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa Peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia adalah peserta didik yang berakhlak dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa. Ia memahami ajaran agama dan kepercayaannya serta menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari.	Kegiatan Pembukaan dan Penutup Di setiap memulai dan mengakhiri semua kegiatan, sahabat guru mengajak peserta didik untuk berdo'a bersama agar latihan berjalan lancar, dapat menyerap ilmu dengan baik, dan bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan.
Dimensi Mandiri 2. Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi Peserta didik Indonesia merupakan pelajar mandiri, yaitu pelajar yang bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya. Elemen kunci dari mandiri terdiri dari kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi serta regulasi diri.	Kegiatan 3 Mampu melakukan semua kegiatan dengan baik secara mandiri.
Kreatif 3. Karya dan Tindakan orisinal Peserta didik Indonesia mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, dan berdampak. Menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.	Kegiatan 3 Mampu membuat sebuah cerita sendiri yang unik.



5. Asesmen Formatif

Penilaian saat pembelajaran kegiatan 3

Nama :

Kelas :

Berikan penilaian kepada peserta didik dengan menuliskan skor 1-5!

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria penilaian	Deskripsi	Skor
1.	Membuat cerita	Peserta didik mampu membuat karya/cerita sendiri secara kreatif dan unik	1- 5
2.	Membuat pentas	Peserta didik mampu mementaskan cerita singkat Bersama-sama	1- 5
3.	Kreativitas tinggi	Peserta didik mampu menampilkan dan membuat kreasi cerita yang menarik	1- 5
Rata-rata skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 2 = Kurang

Skor 1 = Sangat Kurang

Pedoman Penskoran

Skor	Kemampuan
Skor 5	Peserta didik mampu membuat sendiri cerita yang unik dan kreatif
Skor 4	Peserta didik mampu membuat cerita yang menarik
Skor 3	Peserta didik mampu membuat cerita singkat
Skor 2	Peserta didik belum mampu membuat cerita
Skor 1	Peserta didik tidak minat dalam membuat cerita



C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Berikut ini adalah format penilaian asesmen formatif dan sumatif. Sahabat guru juga dapat memodifikasi tabel tersebut sesuai dengan kebutuhan.

No	Nama Peserta Didik	Formatif			N A Formatif	Sumatif
		Kegiatan 1	Kegiatan 2	Kegiatan 3		Kegiatan 4
1						
2						
3						
4						
5						
dst						

D. Refleksi

Refleksi Guru

Apakah rencana pembelajaran yang disusun dapat berjalan sebagaimana mestinya?

.....

.....

.....

.....

Apa yang berhasil dan apa yang masih perlu ditingkatkan dari kegiatan pembelajaran bermain imajinasi?

.....

.....

.....

.....



Apa yang ingin dilakukan untuk meningkatkan atau memperbaiki pelaksanaan kegiatan bermain imajinasi?

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

Kegiatan mana dalam pembelajaran bermain imajinasi yang paling memberi kesan mendalam? Kenapa?

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

Refleksi Peserta Didik

Apa yang telah kalian pahami setelah melakukan kegiatan pada materi bermain imajinasi?

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

Manfaat apa yang kalian rasakan setelah mempelajari materi bermain imajinasi?

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



Bagaimana perasaanmu saat melakukan adegan bermain imajinasi ?

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

Bagian mana dari kegiatan pembelajaran bermain majinasi yang perlu ditingkatkan?

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

E. Pengayaan

Lembar Cerita Singkat:

“Hilang di Pasar”

Cerita tentang pengalaman menemani ibu ke pasar. Buat Adegan Ibu mengajak anaknya untuk berbelanja. Sesampainya di pasar tiba-tiba sang anak menghilang dari pandangan ibu alias hilang, tetapi karena si anak cerdas, dia meminta tolong pada bapak keamanan untuk membantu mencari ibunya hingga berjumpa dengan ibunya. (pesan: Jangan panik ketika kita tersesat, bertanyalah pada orang dan mintalah bantuannya)

“Teman Sejati”

Cerita seorang teman yang sedang sakit. Kamu mendapat berita itu lalu berniat untuk menjenguk temanmu. Tetapi, tiba-tiba temanmu yang lain datang dan mengajakmu bermain. Semula ragu-ragu, namun akhirnya kamu memutuskan ke rumah temanmu yang sedang sakit. Sesampai di rumah temanmu, dia merasa senang dijenguk yang membuatnya cepat sembuh. (pesan: membuat orang bahagia adalah tindakan yang mulia)



Selanjutnya, sahabat guru bisa membuat cerita lain disesuaikan dengan situasi dan kondisi setempat yang mengandung nilai inspiratif.



Gambar 3.5 Cerita Tentang Menolong Orang Lain



F.**Lembar Kegiatan Peserta Didik**

Nama : _____

Kelas : _____

Membuat Cerita Sendiri

Aku akan bercerita tentang perjalanan menuju ke sekolah;

(Peserta didik menceritakan pengalamannya sesuai imajinasinya masing-masing).

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesulitan/Masalah

.....

.....

.....

Penyelesaiannya

.....

.....

.....

Sahabat guru akan mengetahui peserta didik yang mempunyai daya cipta dalam membuat cerita dan adegan dengan kreatif dan spontan.

Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai





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

Panduan Guru Seni Teater
untuk SD/MI Kelas II (Edisi Revisi)
Penulis: Susanto, Septian Dwi Cahyo
ISBN: 978-623-388-153-1 (jil.2 PDF)

**Panduan
Khusus**

**Bab
IV**

Bercerita



1. Tujuan Pembelajaran

- a. Tujuan pembelajaran 1.13 mengingat peristiwa yang paling berkesan.
- b. Tujuan pembelajaran 2.8 memberi saran pada cerita yang santun disampaikan oleh temannya.
- c. Tujuan pembelajaran 3.8 mengkreasikan properti dan kostum sesuai dengan teatrikal puisi yang dimainkan.
- d. Tujuan pembelajaran 4.8 melakukan pementasan teatrikal puisi dengan menggunakan properti dan kostum.
- e. Tujuan pembelajaran 5.2 menerapkan sikap percaya diri, dapat bekerja sama, dapat mengungkapkan pendapat dengan santun, menghargai orang lain, rela berkorban, kreatif, dan mandiri.
- f. Tujuan pembelajaran 5.3 menghasilkan pementasan teaterikal puisi dengan suara yang jelas.

2. Pokok Materi

- a. Eksplorasi ekspresi dan gerak tubuh
- b. Pengembangan kreativitas
- c. Menumbuhkan imajinasi
- d. Improvisasi
- e. Bercerita/berkisah

3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain

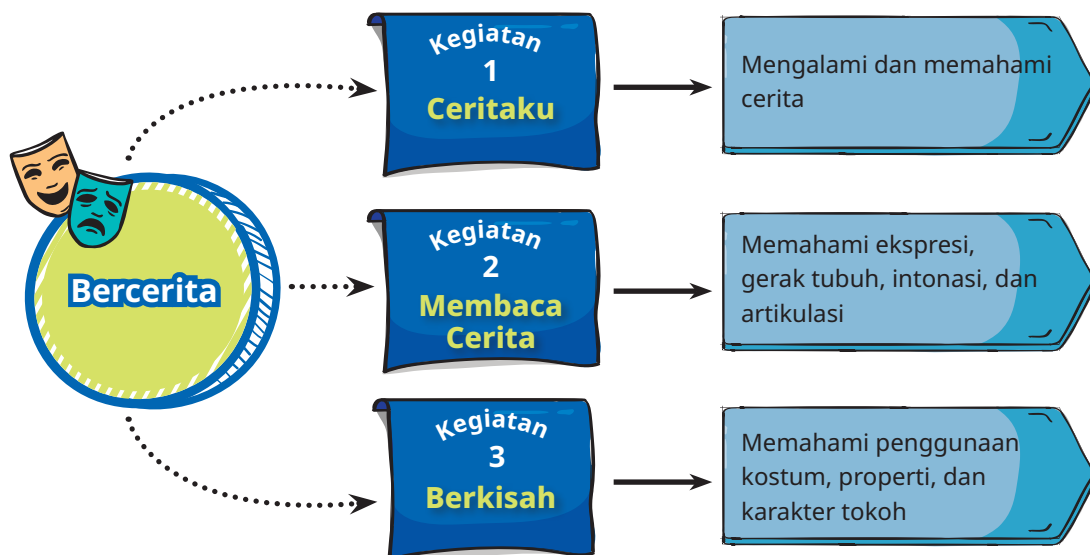
Bahasa Indonesia: Kemampuan bercerita atau berkisah yang diajarkan dalam seni teater tidak hanya berhubungan dengan pengembangan keterampilan bercerita atau berkisah saja, tetapi juga membantu peserta didik dalam memahami kosakata, alur cerita, ekspresi, dan emosi yang diperlukan dalam sebuah cerita.

IPAS: Dalam belajar seni teater sama halnya mempelajari tentang kehidupan, baik itu hubungan vertikal (manusia dengan Tuhan) maupun hubungan horisontal (manusia



dengan alam dan manusia dengan manusia). Semua materi alam dan kehidupan menjadi pembelajaran dalam seni teater untuk dijadikan sebuah pertunjukan.

4. Peta Konsep



5. Alokasi Waktu

Total alokasi waktu pada bab ini 27 jam pelajaran (termasuk dengan Uji Kompetensi)
1 Kegiatan @ 35 menit = 9 jam pelajaran (9 x 35 menit)

Sahabat guru dapat mengatur dan menyesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik maupun jam pelajaran.

6. Apersepsi

Dalam Bab 4, peserta didik akan belajar mengeksplorasi ekspresi dan gerak tubuh melalui cerita, peserta didik juga belajar imajinasi untuk membuat sebuah cerita sederhana. Pada kegiatan asesmen sumatif, peserta didik akan meragakan atau mendemonstrasikan cerita sederhana yang telah dibuatnya. Kegiatan ini diharapkan dapat melatih pemahaman peserta didik tentang teater dan dapat melatih keterampilan peserta didik dalam bermain teater.



7. Asesmen Sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran dapat dilakukan dengan cara observasi dan penilaian awal terhadap pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam berkonsentrasi terkait dengan ekspresi, improvisasi gerak, dan imajinasi. Sahabat guru bisa mengajak peserta didik untuk menirukan gerak dan suara sesuai kartu kata kunci yang disebutkan oleh sahabat guru sesuai dengan imajinasi dan improvisasi peserta didik.

Contoh kartu kata kunci

- Pohon kelapa tertiuip angin
- Ombak di pantai
- Angin topan/lesus
- Burung rajawali
- Kupu-kupu
- Kucing mengejar tikus



Gambar 4.1 Kartu Kata Kunci Imajinasi dan Improvisasi

Selama kegiatan berlangsung, sahabat guru melakukan observasi terhadap respon peserta didik, mencatat ekspresi, gerak tubuh dan suara yang dilakukan oleh peserta didik.



Tabel 4.1 Contoh Rubrik Penilaian Sebelum Pembelajaran Bab 4

NO	Nama Peserta Didik	Indikator		
		Konsentrasi	Imajinasi	Improvisasi
1	Peserta Didik 1			
2	Peserta Didik 2			
3	Peserta Didik 3			
4	Peserta Didik 4			
5	Peserta Didik 5			
dst				

Keterangan:

Skor 5 = Sangat baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 2 = Kurang

Skor 1 = Sangat Kurang

Pedoman Penskoran

Skor	Konsentrasi	Imajinasi	Improvisasi
Skor 5	Peserta didik dapat berkonsentrasi dengan sangat baik	Peserta didik mampu menirukan 5 kata kunci instruksi	Peserta didik mampu berimprovisasi dengan sangat baik
Skor 4	Peserta didik dapat berkonsentrasi dengan baik	Peserta didik mampu menirukan 4 instruksi kata kunci	Peserta didik mampu berimprovisasi dengan baik
Skor 3	Peserta didik dapat berkonsentrasi dengan cukup	Peserta didik mampu menirukan 3 instruksi kata kunci	Peserta didik mampu berimprovisasi dengan cukup
Skor 2	Peserta didik kurang berkonsentrasi	Peserta didik mampu menirukan 2 intruksi kata kunci	Peserta didik kurang bisa berimprovisasi
Skor 1	Peserta didik tidak dapat berkonsentrasi	Peserta didik mampu menirukan 1 intruksi kata kunci	Peserta didik tidak bisa berimprovisasi



B.

Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

Ceritaku

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- Mengembangkan kemampuan berkomunikasi
- Mengembangkan kemampuan berimajinasi
- Menggunakan konsentrasi
- Meningkatkan rasa percaya diri

Deskripsi Singkat

Pada Kegiatan 1 ini, sahabat guru akan mengajak peserta didik untuk menyampaikan cerita di depan teman-temannya berdasarkan pengalaman harian di lingkungan keluarga.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Persiapan Mengajar

- Sahabat guru membaca instruksi pada kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan material/alat-alat yang dibutuhkan (LKPD) terlampir.
- Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.

a. Kegiatan Pembukaan

Sebelum memulai materi esensial yang akan dipelajari pada kegiatan ini, sahabat guru bisa mencairkan suasana kelas dengan mengajak peserta didik untuk bernyanyi lagu-lagu nasional.

b. Kegiatan Inti

Kemudian sahabat guru bisa menjelaskan tentang kegiatan Ceritaku, dan memberikan contohnya.



Contoh ceritaku:

Halo teman-teman, nama saya Iwan, ayahku bernama Heru, ibuku bernama Wati dan aku memiliki adik yang masih kecil bernama Putri. Setiap hari Minggu aku selalu ikut ayahku berkebun. Hingga suatu ketika, saat kami sedang berkebun tiba-tiba hujan turun dengan derasnya. Aku dan ayahku bergegas pulang ke rumah. Karena rumah kami agak jauh dari kebun sehingga aku dan ayahku basah kuyup ketika sampai di rumah, dan seketika itu juga aku harus mandi biar tidak sakit begitu juga dengan ayahku. Akhirnya setiap musim penghujan aku dan ayahku selalu membawa payung atau jas hujan ketika berkebun, untuk berjaga-jaga jika nanti hujan turun sewaktu-waktu.

Dan itu ceritaku setiap hari Minggu, terima kasih teman-teman sudah mendengarkan ceritaku.



Gambar 4.2 Guru Bercerita

Setelah sahabat guru selesai memberikan contoh, kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran pada kegiatan ceritaku ini sebagai berikut.

- a. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi peserta didik
- b. Mengembangkan konsentrasi dan imajinasi peserta didik
- c. Meningkatkan rasa percaya diri



Ceritaku

Kegiatan ini akan melatih kemampuan peserta didik dalam berbahasa, dan meningkatkan rasa kepercayaan dirinya.

1. Sahabat guru memberikan instruksi dan memandu peserta didik untuk berkonsentrasi (bisa duduk di kursi masing-masing atau membentuk formasi lingkaran/menyesuaikan tempat/ruang yang ada) dengan cara memejamkan mata dan menarik napas perlahan dan membayangkan cerita apa yang akan disampaikan.
2. Sahabat guru memberikan waktu kurang lebih sekitar 10 sampai 15 menit untuk peserta didik berlatih menyampaikan ceritanya.
3. Sahabat guru memanggil satu-persatu peserta didik untuk menyampaikan ceritanya.
4. Sahabat guru mengajak para peserta didik untuk memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang telah menyampaikan ceritanya.
5. Setelah semua peserta didik maju dan menyampaikan ceritanya, sahabat guru bisa memberikan tanggapan dan motivasi sebagai apresiasi terhadap peserta didik.

Contoh Tanggapan dan Motivasi

“Baiklah anak-anak, ternyata kalian semua memang benar-benar anak-anak yang pintar, cerdas, dan penuh dengan percaya diri. Ibu/Bapak guru sampai kagum melihat keberanian kalian maju ke depan untuk menyampaikan cerita yang penuh dengan semangat dan ekspresi”

Catatan:

- 1) Sahabat guru bisa memberikan bantuan kepada peserta didik jika ada yang mengalami kesulitan pada saat latihan.
- 2) Sahabat guru merekam kegiatan tersebut untuk kepentingan refleksi.



c. Kegiatan Penutup

Setelah kegiatan selesai, minta peserta didik untuk duduk. Berikan waktu untuk peserta didik menyampaikan perasaan dan pemikiran mereka setelah mengikuti kegiatan hari ini. Refleksi ini bertujuan untuk membantu murid mengidentifikasi kemampuan dirinya.

Contoh pertanyaan refleksi yang dapat diajukan.

1. Apa hal menarik yang kamu pelajari hari ini?
2. Menceritakan atau cerita apa yang paling kalian suka?
3. Apa yang dapat membuat kalian lebih percaya diri?

Sahabat guru juga dapat menutup pembelajaran dengan mengajak peserta didik menyanyikan lagu-lagu daerah, atau bisa juga dengan yel-yel.

Contoh yel-yel yang dapat digunakan.

Sahabat guru meneriakkan:	Jawaban peserta didik:
Anak Indonesia	<i>Sehat</i>
Anak Indonesia	<i>Cerdas</i>
Anak Indonesia	<i>Berprestasi</i>

3. Materi Esensial

Bercerita

Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan atau informasi. Dunia anak dihiasi dengan bermain dan bercerita. Bercerita kepada anak memiliki banyak manfaat, baik dilakukan oleh orang tua ataupun anak yang bercerita. Tingkat intelegensi anak juga akan meningkat dan dengan mengulang kembali cerita, itu dapat mengasah kemampuan kognitif anak. Dengan menanggapi cerita atau bercerita, anak bisa menyalurkan emosi yang mereka rasakan, sehingga emosi mereka menjadi lebih baik.

Bercerita juga bisa meningkatkan kreativitas peserta didik sehingga mereka memiliki kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) yang baik. Dengan imajinasi dan kreativitas yang baik, anak bisa mengambil keputusan dengan cepat serta mampu menjelaskan sesuatu dengan lebih baik.



Bercerita kepada peserta didik memainkan peranan penting bukan saja dalam menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca, tetapi juga dalam mengembangkan bahasa dan pikiran peserta didik, menambah kosakata, dan kemampuan mengucapkan kata-kata. Dalam seni teater, kegiatan bercerita menjadi salah satu untuk melatih konsentrasi, imajinasi, dan improvisasi.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>Dimensi Mandiri</p> <p>1. Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi</p> <p>Mengenali kualitas dan minat serta tantangan yang dihadapi Pelajar Pancasila yang mandiri 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>Kegiatan Ceritaku</p> <p>Menyadari kemampuan diri sendiri dalam menyampaikan cerita dengan penuh ekspresi dan percaya diri.</p>
<p>Dimensi Bernalar Kritis</p> <p>2. Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri</p> <p>Pelajar Pancasila menggunakan nalarnya dan logika dalam pengambilan keputusan dan tindakan dengan melakukan analisis serta evaluasi dari gagasan dan informasi yang ia dapatkan.</p>	<p>Kegiatan Refleksi</p> <p>Menggunakan kemampuannya untuk mengevaluasi dan mengapresiasi cerita sendiri dan cerita temennya.</p>
<p>Dimensi Kreatif</p> <p>3. Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal</p> <p>Pelajar Pancasila mampu mengekspresikan diri, menemukan alternatif cara pemecahan masalah, dan berani mengeksplorasi segala hal baru yang ada di sekitarnya. Hal itu dapat menjadikan pelajar Pancasila yang tangguh serta mampu meregulasi diri dengan baik ketika menghadapi tantangan dalam hidup ke depan.</p>	<p>Kegiatan Ceritaku</p> <p>Menyadari kemampuan diri sendiri dalam membuat sebuah cerita dari lingkungan keluarga.</p>



5. Asesmen Formatif

Penilaian saat pembelajaran kegiatan “Ceritaku”

Berilah penilaian kepada peserta didik dengan menuliskan skor 1-5!

No	Nama Peserta Didik	Cara Bercerita// Teknik Bercerita	Ekspresi dan Percaya diri	Total Nilai
		(1 - 5)	(1 - 5)	
1	Peserta didik 1			
2	Peserta didik 2			
3	Peserta didik 3			
4	Peserta didik 4			
5	Peserta didik 5			
dst				

Keterangan:

Skor 5 = Sangat baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 2 = Kurang

Skor 1 = Sangat Kurang

Pedoman Penskoran

Skor	Cara Bercerita/Teknik Bercerita	Ekspresi dan Percaya diri
Skor 5	Peserta didik dapat menyampaikan cerita secara runtut dengan volume, artikulasi, dan intonasi dengan baik	Peserta didik sangat percaya diri dan sangat ekspresif
Skor 4	Peserta didik dapat menyampaikan cerita secara runtut dengan volume, artikulasi, dan intonasi yang cukup	Peserta didik sangat percaya diri tetapi kurang ekspresif
Skor 3	Peserta didik dapat menyampaikan cerita secara runtut tetapi volume, artikulasi, dan intonasi masih kurang	Peserta didik percaya diri tetapi kurang ekspresif



Skor	Cara Bercerita/Teknik Bercerita	Ekspresi dan Percaya diri
Skor 2	Peserta didik dapat menyampaikan cerita tetapi tidak runtut dan volume, artikulasi, dan intonasi masih kurang	Peserta didik agak percaya diri dan tidak ekspresif
Skor 1	Peserta didik tidak dapat menyampaikan cerita	Peserta didik tidak percaya diri dan tidak ekspresif

Kegiatan 2

Membaca Cerita

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- Meningkatkan perbendaharaan bahasa
- Menumbuhkan imajinasi
- Melatih ekspresi
- Melatih konsentrasi
- Melatih artikulasi, intonasi, dan power.

Deskripsi Singkat

Pada kegiatan 2 ini, sahabat guru akan membacakan cerita-cerita rakyat Nusantara dengan penuh ekspresi (intonasi, artikulasi, gerak), dan mengajak peserta didik untuk mendengar dan menceritakan kembali sebagai kegiatan dalam LKPD. Hal ini bertujuan untuk melatih dan menumbuhkan daya imajinasi peserta didik melalui sebuah cerita.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Persiapan Mengajar

- Sahabat guru membaca instruksi pada kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan material/alat-alat yang dibutuhkan (buku cerita). Contoh cerita terlampir.
- Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.



a. Kegiatan Pembukaan

Sebelum memulai materi esensial yang akan dipelajari pada kegiatan ini, sahabat guru bisa mencairkan suasana kelas dengan mengajak peserta didik untuk bernyanyi lagu-lagu nasional, kemudian ajukan pertanyaan tentang dongeng atau cerita rakyat apa yang pernah peserta didik dengar atau baca? Jika peserta didik menjawab dengan menyebutkan salah satu cerita rakyat maka sahabat guru bisa melanjutkan dengan pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya mengingatkan kembali cerita tersebut, misalnya siapakah tokoh baik dalam cerita tersebut? Apa isi/pesan cerita tersebut, dan sebagainya. Tetapi jika peserta didik tidak menjawab atau tidak pernah mendengar, maka sahabat guru dapat secara langsung menyampaikan tujuan membaca cerita berikut.

1. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi peserta didik
2. Mengembangkan kemampuan berekspresi
3. Mengembangkan konsentrasi dan imajinasi peserta didik
4. Meningkatkan kemampuan mendengarkan, mengingat, dan memahami
5. Melatih artikulasi, intonasi, dan power.

b. Kegiatan Inti

Membaca Cerita

Sahabat guru membagi peserta didik dalam kelompok yang masing-masing berjumlah 4-6 orang atau disesuaikan dengan jumlah peserta didik. Setiap kelompok masing-masing diberikan satu cerita rakyat yang akan dibacakan oleh sahabat guru, kemudian peserta didik akan menceritakan kembali cerita tersebut dengan kelompoknya secara bergantian. Sahabat guru membaca cerita dengan vokal yang jelas dan volume yang cukup terdengar oleh semua peserta didik (artikulasi, intonasi, power) serta dengan menggunakan ekspresi (mimik) dan gerak tubuh.



Contoh cerita:

Legenda Batu Menangis

Cerita Rakyat dari Kalimantan

Pada jaman dahulu kala di sebuah bukit yang jauh dari pedesaan, hiduplah seorang janda miskin bersama anak perempuan yang sangat cantik jelita. Anak itu sangat manja sekali, segala keinginannya harus selalu dituruti oleh ibunya, tanpa memandang keadaan mereka yang miskin. Ia selalu membanggakan kecantikan yang ia miliki, namun kecantikannya tidak sama dengan hatinya. Selain manja, anak itu juga pemalas dan tidak pernah mau membantu ibunya yang terus bekerja keras, membanting tulang untuk memenuhi keinginannya bahkan sampai sang ibu sakit-sakitan pun ia tetap tidak mau membantu pekerjaan ibunya untuk ke sawah.

Pernah suatu hari ibunya mengajaknya berbelanja ke pasar yang jaraknya sangat jauh dari tempat tinggalnya, karena mereka berdua tinggal di tempat yang jauh dari masyarakat sehingga banyak orang-orang yang tidak mengetahui kehidupannya. Di sepanjang perjalanan, banyak orang-orang yang terkesima dengan kecantikan sang anak, sang anak yang menggunakan baju yang sangat bagus berbanding terbalik dengan ibunya yang menggunakan baju yang sangat lusuh dan dekil.

Setelah selesai berbelanja, ibu dan anaknya segera pulang. Selama perjalanan, sama seperti saat berangkat, sang anak selalu berjalan lebih dulu di depan meninggalkan ibunya yang ada di belakang dengan baju yang sangat lusuh sambil membawa keranjang belanjaan. Setelah mereka berdua memasuki desa, semua mata warga desa tersebut tertuju pada anak gadis yang sangat cantik bersama dengan seorang tua yang sangat dekil dan lusuh. Banyak para warga desa itu yang penasaran bahkan ada beberapa pemuda yang menghampirinya,

“Hai gadis cantik, siapakah perempuan tua di belakang itu? Apakah dia ibumu?” tanya seorang pemuda yang menghampirinya.

“Tentu saja bukan, ia hanya seorang pembantu” jawab gadis itu dengan sinis.



Sepanjang perjalanan di desa itu, setiap bertemu dengan warga desa mereka selalu menanyakan hal yang sama, namun gadis itu terus menjawab bahwa ibunya adalah seorang pembantu. Gadis itu memperlakukan ibunya sendiri sebagai seorang pembantu.

Pada awalnya, sang ibu masih bisa menahan diri setiap mendengar jawaban dari putri kandungnya, namun ketika terus berulang-ulang, jawaban itu sangat menyakitkan hati sang ibu. Tiba-tiba sang ibu berhenti dan duduk dipinggir jalan sambil meneteskan air mata.

“Bu, kenapa berhenti? ayo lanjutkan perjalanan, rumah kita masih jauh” tanya putrinya.

Beberapa kali ia bertanya, namun ibunya tidak menjawab, sambil meneteskan air mata sang ibu menengadahkan kedua tangannya ke atas dan berdoa. Melihat hal aneh yang dilakukan ibunya, sang anak menjadi kebingungan.

“Ibu sedang apa sekarang?” Bentak putrinya.

Sang ibu tetap tidak menjawab, dan meneruskan doanya untuk menghukum putrinya sendiri.

“Ya Tuhan, ampunilah hambamu yang lemah ini, maafkan hamba yang tidak bisa mendidik putri hamba sendiri, sehingga ia menjadi anak yang durhaka. Hukumlah anak durhaka ini ya Tuhan.” Doa sang ibu diucapkan sambil terus meneteskan air mata.

Tiba-tiba langit mulai gelap, petir mulai menyambar dan hujanpun mulai turun, perlahan-lahan tubuh sang putri berubah menjadi batu, mulai dari kaki hingga setengah badan berubah menjadi batu, gadis itu menangis dan memohon ampun kepada ibunya. Ia merasa ketakutan.

“Ibu, tolong aku ibu, apa yang terjadi dengan kaki dan tubuhku? Maafkan aku ibu, aku berjanji akan menjadi anak yang baik, ibu...” teriak putrinya ketakutan.

Gadis tersebut terus menangis dan memohon. Namun, semua sudah terlambat. Gadis durhaka itu menyesali perbuatannya, sebelum kepalanya berubah menjadi batu. Sang ibu masih melihat air mata yang keluar, dan semua orang yang berada di sana menyaksikan peristiwa tersebut. Sekalipun



sudah menjadi batu seluruh tubuhnya, namun terlihat kedua matanya masih menitikkan air mata seperti sedang menangis. Oleh karena itu masyarakat tersebut menyebutnya dengan Batu Menangis.



Gambar 4.3 Legenda Batu Menangis

1. Setelah sahabat guru selesai membaca cerita, sahabat guru memberikan instruksi kepada kelompok peserta didik untuk menceritakan kembali cerita yang telah didengarnya, berikan waktu beberapa saat untuk kelompok tersebut berbagi peran dalam menceritakan kembali cerita tersebut.
2. Setelah satu kelompok selesai menceritakan kembali ceritanya, sahabat guru memulai membacakan cerita rakyat berikutnya untuk kelompok selanjutnya dan meminta kelompok tersebut untuk menceritakan kembali cerita yang didengarnya.
3. Ulangi hal tersebut sampai semua kelompok sudah mendengarkan cerita rakyat dan dapat menceritakan kembali bersama dengan kelompoknya.



c. Kegiatan Penutup

Setelah kegiatan selesai, mintalah peserta didik untuk duduk di tempat masing-masing. Kemudian sahabat guru bisa memberikan pertanyaan refleksi.

Contoh pertanyaan refleksi yang dapat digunakan.

1. Bagaimana pengalaman membaca cerita bersama-sama?
2. Apakah kegiatan membaca cerita ini menarik? Kenapa?
3. Apa yang paling sulit saat membaca cerita?

Setelah selesai memberikan pertanyaan refleksi, sahabat guru juga bisa menutup pembelajaran dengan mengajak peserta didik menyanyikan lagu-lagu daerah, bisa juga dengan yel-yel atau dengan keduanya.

Contoh yel-yel yang dapat digunakan.

Sahabat guru meneriakkan:	Jawaban peserta didik:
Anak Indonesia	<i>Sehat</i>
Anak Indonesia	<i>Cerdas</i>
Anak Indonesia	<i>Berprestasi</i>

3. Materi Esensial

Membaca Cerita (Olah Suara)

Olah suara merupakan praktik pengolahan atau pelatihan elemen-elemen yang berhubungan dengan suara melalui teknik pernapasan dan pengucapan. Tujuannya adalah agar memiliki artikulasi yang jelas, intonasi suara, dinamika suara, dan kekuatan suara.

- a. Artikulasi dapat diartikan kejelasan dalam pengucapan kata-kata sehingga apa yang dikatakan menjadi jelas dengan apa yang diterima pendengarnya.
- b. Intonasi suara adalah irama suara dengan penekanan mengucapkan kata-kata sehingga dihasilkan pengucapannya yang tidak monoton atau kesan datar.
- c. Dinamika suara adalah tempo pengucapan suara; cepat-lambat-sedang (wajar) dari suatu kata atau kalimat.
- d. Kekuatan suara adalah keras lemahnya suara yang dihasilkan dari pengucapan suatu kata atau kalimat.



Setelah kegiatan sebelumnya berlatih tentang olah vokal/olah suara, pada kegiatan inilah untuk melihat dan mempraktikkan hasil dari olah suara tersebut, di mana peserta didik akan membaca sebuah cerita dengan vokal/suara yang memiliki kekuatan (*power*).

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia</p> <p>1. Akhlak kepada manusia Mengutamakan persamaan dengan orang lain dan menghargai perbedaan.</p> <p>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 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.</p>	<p>Kegiatan Membaca Cerita</p> <p>Memahami bahwa pentingnya berdialog atau berkomunikasi dengan sesama.</p>
<p>Dimensi Mandiri</p> <p>2. Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi</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>Refleksi</p> <p>Menyadari kelebihan dan apa yang perlu ditingkatkan pada diri sendiri dalam proses pembelajaran.</p>
<p>Dimensi Bergotong Royong</p> <p>3. Kolaborasi</p> <p>Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama</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</p>	<p>Membaca Cerita</p> <p>Memahami pentingnya bekerjasama dan saling mendengarkan satu sama lain.</p>



5. Asesmen Formatif

Penilaian saat pembelajaran kegiatan “Membaca Cerita”

Kelompok :

Judul Cerita :

Berilah penilaian kepada peserta didik dengan menuliskan skor 1-5!

No.	Nama Peserta Didik	Artikulasi, Intonasi, dan Power	Ekspresi dan Gerak Tubuh	Total Nilai
		(1 - 5)	(1 - 5)	
1	Peserta didik 1			
2	Peserta didik 2			
3	Peserta didik 3			
4	Peserta didik 4			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 2 = Kurang

Skor 1 = Sangat Kurang

Pedoman Penskoran

Skor	Artikulasi, Intonasi, dan Power	Ekspresi dan Gerak Tubuh
Skor 5	Peserta didik mampu menceritakan kembali cerita dengan artikulasi, intonasi, dan power dengan tepat.	Peserta didik mampu menggunakan ekspresi dengan baik dan gerak tubuh dengan luwes.
Skor 4	Peserta didik mampu menceritakan kembali cerita dengan artikulasi dan intonasi yang baik tetapi power masih kurang.	Peserta didik mampu menggunakan ekspresi dengan baik, tetapi gerak tubuh kurang begitu luwes.
Skor 3	Peserta didik mampu menceritakan kembali cerita dengan artikulasi yang baik, tetapi intonasi dan power masih kurang.	Peserta didik kurang mampu menggunakan ekspresi, tetapi tidak mampu menggunakan gerak tubuh.



Skor	Artikulasi, Intonasi, dan Power	Ekspresi dan Gerak Tubuh
Skor 2	Peserta didik mampu menceritakan kembali cerita tetapi artikulasi, intonasi, dan power masih kurang.	Peserta didik kurang mampu menggunakan ekspresi dan gerak tubuh.
Skor 1	Peserta didik tidak mampu menceritakan kembali cerita.	Peserta didik tidak mampu menggunakan ekspresi dan gerak tubuh.

Kegiatan 3

Berkisah

1. Indikator Tujuan Pembelajaran

- Mengembangkan kemampuan berkomunikasi
- Mengembangkan kemampuan berimajinasi
- Melatih konsentrasi
- Meningkatkan rasa percaya diri
- Melatih ekspresi
- Memahami fungsi suara dan tubuh dalam bermain teater

Deskripsi Singkat

Pada Kegiatan 3 ini, sahabat guru akan mengajak peserta didik untuk berkisah atau bercerita tentang kisah pengalaman peserta didik di lingkungan tempat tinggalnya. Kegiatan berkisah ini hampir sama dengan kegiatan ceritaku, hanya saja perbedaannya dalam berkisah, peserta didik diperkenalkan menggunakan kostum dan properti, dan cerita yang dikisahkan berdasarkan kata kunci yang diperoleh peserta didik. Dalam teater, kegiatan berkisah ini hampir sama dengan monolog.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Persiapan Mengajar

- Sahabat guru membaca instruksi pada kegiatan pembelajaran.
- Menyiapkan kartu kata kunci.



- c) Menyiapkan kostum dan properti sederhana.
- d) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.

Contoh kartu kata kunci yang dapat digunakan.

1. Kisahkan/ceritakan dengan rinci saat kamu sedang berlibur (ke pantai, ke rumah nenek/kakek, ke kebun binatang)
2. Kisahkan/ceritakan dengan rinci saat kamu sedang bermain (layang-layang, sepak bola, masak-memasak, pasaran).
3. Kisahkan/ceritakan dengan rinci kegiatanmu saat hari Minggu pagi/hari libur (olah raga, sarapan, membantu orang tua)



Gambar 4.4 Guru Berkisah/Bercerita

a. Kegiatan Pembukaan

1. Sebelum memulai materi esensial yang akan dipelajari pada kegiatan ini, sahabat guru bisa mencairkan suasana kelas dengan mengajak peserta didik untuk bernyanyi lagu-lagu nasional.
2. Sahabat guru dapat menjelaskan tentang kegiatan berkisah, dan memberikan contohnya.



Contoh berkisah:

“Sarapan Pagi”

Pada suatu hari kami di rumah nenek, tepatnya saat hari Minggu, aku sarapan pagi jam 06.30. Aku makan bersama dengan seluruh keluargaku. Kakek, nenek, bapak, ibuku, dan adikku. Kami makan pagi dengan menu dan lauk sederhana, yaitu: nasi, sayur bening bayam, lauk ikan goreng serta tempe dan tahu. Tak lupa ibu selalu menyediakan buah. Saat itu ada buah pisang dan pepaya hasil dari kebun kakekku. Ibuku juga menyediakan minuman teh hangat. Kami semua duduk rapi. Sebelum mulai makan, bapakku memimpin doa bersama. Pada saat kami makan ada satu kejadian yang sangat lucu, yaitu kucing nenekku naik ke atas meja dan dengan cepat menggigit dan membawa lari lauk ikan milik adikku. Adikku pun menangis dan ibu segera mengganti lauk yang dicuri oleh kucing tadi. Adik berhenti menangis dan kami semua makan sampai selesai serta ditutup dengan berdo'a selesai makan bersama-sama yang dipimpin oleh bapakku.



Gambar 4.5 Sarapan Pagi Bersama Keluarga



b. Kegiatan Inti

Berkisah

Kegiatan ini akan melatih kepercayaan diri peserta didik dan melatih kemampuan berbahasa melalui penyampaian kisah/cerita. Sahabat guru bisa menjelaskan secara singkat dan memberikan contoh dalam berkisah. Sahabat guru dapat mengikuti langkah-langkah berikut.

1. Sahabat guru mempersiapkan kartu kata kunci.
2. Sahabat guru meminta peserta didik maju satu persatu ke depan kelas untuk mengambil satu kartu kata kunci.
3. Sahabat guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk mengisahkan pengalamannya berdasarkan kata kunci yang didapat dengan durasi 2-5 menit.
4. Sahabat guru memberikan waktu kurang lebih 10-15 menit untuk peserta didik berlatih.
5. Sahabat guru memanggil satu persatu peserta didik untuk maju dan menyampaikan kisahnya serta menginformasikan bahwa peserta didik diperbolehkan menggunakan kostum dan properti yang sudah disediakan.
6. Setelah semua peserta didik selesai menyampaikan kisahnya, sahabat guru dapat memberikan tanggapan apresiasi.

Catatan:

Sahabat guru bisa memberikan bantuan dan bimbingan kepada peserta didik pada saat latihan.



c. Kegiatan Penutup

Setelah semua kegiatan selesai, minta peserta didik untuk duduk di tempat masing-masing atau bisa bersama-sama dalam satu lingkaran untuk merefleksikan kegiatan yang dipelajari hari itu. Refleksi ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengidentifikasi kemampuan improvisasi monolognya yang telah dipraktikkan. Selanjutnya, sahabat guru memberikan pertanyaan refleksi pada kegiatan ini.

Contoh pertanyaan refleksi yang dapat digunakan.

1. Apakah kegiatan hari ini menyenangkan? Kenapa?
2. Jika diberi kesempatan lagi, kira-kira cerita/kisah apa yang ingin kalian sampaikan?

Setelah selesai memberikan pertanyaan refleksi, sahabat guru mengajak peserta didik untuk meneriakkan yel-yel bersama dan diakhiri dengan berdo'a bersama.

Contoh yel-yel yang dapat digunakan.

Sahabat guru meneriakkan:	Jawaban peserta didik:
Anak Indonesia	<i>Sehat</i>
Anak Indonesia	<i>Cerdas</i>
Anak Indonesia	<i>Berprestasi</i>

3. Materi Esensial

Berkisah (Monolog)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring, **monolog** adalah pembicaraan yang dilakukan dengan diri sendiri. Monolog berasal dari Bahasa Yunani yang terdiri dari kata *mono* dan *legein*. *Mono* artinya satu sedangkan *legein* artinya berbicara. Jadi, monolog adalah hanya satu orang saja yang berbicara. Monolog ini termasuk bagian dari seni teater, maka dari itu, monolog dapat dikatakan sebagai suatu seni peran yang dipertunjukkan atau dimainkan oleh seorang diri saja.

Dalam teater, ada enam jenis monolog (Glenn Alterman: 2005), yaitu sebagai berikut.

- a. Monolog naratif biografis adalah seorang narator yang dituntut untuk menceritakan kembali peristiwa aktual yang pernah dirasakan di masa lampau. Hal yang ditekankan di sini, narator tidak boleh menonjolkan karakter tokoh lain di dalam ceritanya. Dengan kata lain, murni hanya menceritakan dirinya sendiri.



- b. Monolog *fictional character-driven* adalah salah satu monolog yang memberikan narator kebebasan untuk menceritakan berdasarkan daya imajinatifnya. Dengan jenis monolog ini, kamu juga bisa menonjolkan lebih dari satu karakter dan bebas mengekspresikannya.
- c. Monolog topical merupakan salah satu monolog yang menekankan pada peristiwa sehari-hari, di mana monolog tidak sekadar menceritakan cerita keseharian yang dialami saja, tetapi monolog juga boleh menceritakan hasil pengamatan yang sudah dilakukan. Tentu saja berdasarkan observasi lewat pengamatan.
- d. Monolog *storytelling*. Sesuai dengan jenisnya, monolog *storytelling* lebih memfokuskan pada cerita naratif. Narator sebagai pendongeng yang menceritakan dengan mengikuti perubahan ekspresi yang diceritakan. Kemudian, sang narator bisa menirukan karakter si tokoh yang diceritakan.
- e. Monolog berbasis realistas. Perbedaan monolog berbasis realitas dengan monolog yang lain adalah dari bentuk inti atau suguhan monolog itu sendiri. Di monolog jenis ini, seorang narator mengacu pada pengalaman, cerita nyata yang pernah digunakan. Bentuk monolog berbasis realitas tidak melulu disampaikan dalam bentuk cerita saja. Namun, juga dapat disuguhkan dalam bentuk jepretan foto, teks, atau dalam bentuk video. Bahkan, bisa juga disampaikan dalam bentuk sebuah cerita.
- f. Monolog biografi. Perbedaan yang paling menonjol dari monolog biografi adalah menonjolkan dialog daripada ceritanya. Nah, jenis monolog ini, narator bisa menceritakan lebih dari satu karakter tokoh. Bahkan, bisa mementaskan lebih dari 10 karakter tokoh sekaligus.

Dari berbagai jenis monolog di atas, yang difokuskan pada kegiatan ini adalah monolog topikal, di mana peserta didik diajak untuk mengisahkan atau menceritakan hal-hal yang pernah dialaminya atau boleh menceritakan kisah dari seseorang yang pernah dilihat atau diamatinya.



4. Nilai Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
<p>Dimensi Mandiri</p> <p>1. Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi</p> <p>Mengenali kualitas dan minat serta tantangan yang dihadapi Pelajar Pancasila yang mandiri 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>Kegiatan Berkisah</p> <p>Menyadari kemampuan diri sendiri dalam menyampaikan kisah/cerita dengan penuh ekspresi dan percaya diri.</p>
<p>Dimensi Bernalar Kritis</p> <p>2. Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri</p> <p>Pelajar Pancasila menggunakan nalarnya dan logika dalam pengambilan keputusan dan tindakan dengan melakukan analisis serta evaluasi dari gagasan dan informasi yang ia dapatkan.</p>	<p>Kegiatan Refleksi</p> <p>Menggunakan kemampuannya untuk mengevaluasi dan mengapresiasi cerita sendiri dan cerita temennya.</p>
<p>Dimensi Kreatif</p> <p>3. Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal</p> <p>Pelajar Pancasila mampu mengekspresikan diri, menemukan alternatif cara pemecahan masalah, dan berani mengeksplorasi segala hal baru yang ada di sekitarnya. Hal itu dapat menjadikan pelajar Pancasila yang tangguh serta mampu meregulasi diri dengan baik ketika menghadapi tantangan dalam hidup ke depan.</p>	<p>Kegiatan Berkisah</p> <p>Menyadari kemampuan diri sendiri dalam berimprovisasi untuk menyampaikan kisah/ceritanya.</p>

5. Asesmen Formatif

Penilaian saat pembelajaran kegiatan

Nama :

Kelas :

Berikan penilaian kepada peserta didik dengan menuliskan skor 1-5!



Kriteria Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1	Berkisah sesuai peran yang dimainkan	Peserta didik mampu berkisah sesuai peran dengan artikulasi dan intonasi yang tepat	
2	Bergerak sesuai kisah yang disampaikan	Peserta didik mampu bergerak dengan ekspresi sesuai dengan kisah yang disampaikan	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 2 = Kurang

Skor 1 = Sangat Kurang

Pedoman Penskoran

Skor	Berkisah Sesuai Peran	Bergerak Sesuai dengan Peran yang Dimainkan
Skor 5	Peserta didik mampu berdialog dengan tepat dan sesuai dengan peran dalam kisah yang dimainkan.	Peserta didik mampu menguasai panggung (<i>blocking</i>) dan pergerakan (<i>moving</i>) dengan waktu yang tepat (<i>timing</i>) sesuai dengan peran yang dimainkan.
Skor 4	Peserta didik mampu berdialog dengan tepat, tetapi kurang sesuai dengan peran dalam kisah yang dimainkan.	Peserta didik cukup mampu menguasai panggung (<i>blocking</i>) dan pergerakan (<i>moving</i>) dengan waktu yang tepat (<i>timing</i>) sesuai dengan peran yang dimainkan.
Skor 3	Peserta didik mampu berdialog dengan tepat, tetapi tidak sesuai dengan peran dalam kisah yang dimainkan.	Peserta didik kurang mampu menguasai panggung (<i>blocking</i>) dan pergerakan (<i>moving</i>) dengan waktu yang tepat (<i>timing</i>) sesuai dengan peran yang dimainkan.
Skor 2	Peserta didik tidak mampu berdialog dengan tepat, tetapi sesuai dengan peran dalam kisah yang dimainkan.	Peserta didik tidak mampu menguasai panggung (<i>blocking</i>), tetapi pergerakan (<i>moving</i>) dengan waktu sesuai dengan peran yang dimainkan.
Skor 1	Peserta didik tidak mampu berdialog dengan tepat dan tidak sesuai dengan peran dalam kisah yang dimainkan.	Peserta didik tidak mampu menguasai panggung (<i>blocking</i>) dan pergerakan (<i>moving</i>).



C. Uji Kompetensi (Asesmen Sumatif)

Berikut ini adalah format penilaian asesmen formatif dan sumatif. Sahabat guru juga dapat memodifikasi tabel tersebut sesuai dengan kebutuhan.

No	Nama Peserta Didik	Formatif		NA Formatif	Sumatif
		Kegiatan 1	Kegiatan 2		Kegiatan 3
1					
2					
3					
4					
5					
dst					

D. Refleksi

Refleksi Guru

Apakah rencana pembelajaran yang disusun dapat berjalan sebagaimana mestinya?

.....

.....

.....

.....

Apa yang berhasil dan apa yang masih perlu ditingkatkan dari kegiatan pembelajaran bercerita?

.....

.....

.....

.....



Apa yang ingin dilakukan untuk meningkatkan atau memperbaiki pelaksanaan kegiatan bercerita?

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

Kegiatan mana dalam pembelajaran bercerita yang paling memberi kesan mendalam? Kenapa?

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

Refleksi Peserta Didik

Apa yang telah kalian pahami setelah melakukan kegiatan pada materi bercerita?

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

Manfaat apa yang kalian rasakan setelah mempelajari materi bercerita?

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

Bagaimana perasaanmu saat melakukan adegan berkisah?

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



Bagian mana dari kegiatan pembelajaran bercerita yang perlu ditingkatkan?

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

E. Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah tuntas mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pengayaan ini adalah untuk memperluas wawasan peserta didik atau sebagai upaya untuk menggali potensi peserta didik.

Bentuk pengayaan pada bab ini ada dua, di antaranya sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik yang sudah lancar dalam membaca, maka peserta didik diminta untuk membaca sendiri cerita yang sudah disediakan.
2. Bagi peserta didik yang masih terkendala dengan calistung, peserta didik diminta untuk mendengarkan cerita dari orang lain (dibacakan oleh orang tua, kakak, kakek/nenek, paman)

Bentuk pengayaan pada bab ini adalah dongeng “Si Kancil Vs Siput”.



Bahan Bacaan Peserta Didik

Si Kancil vs Siput

(Ghina Aulia)

Pada suatu hari yang cerah, Kancil sedang berjalan dengan santai di pinggir sungai. Di sana ia bertemu dengan Siput yang merangkak dengan lambat. Kancil lalu datang menghampiri Siput dengan langkah yang angkuh.

“Hai Siput,” kata Kancil dengan sombong. “Apakah kamu berani adu cepat denganku?”



Mendengar pertanyaan itu, Siput tentu saja terkejut. Ia merasa diejek oleh Kancil. Walaupun begitu, Siput menerima ajakan Kancil.

“Baiklah, Kancil,” kata Siput yang menerima ajakan Kancil. “Aku terima ajakanmu. Tapi jangan malu ya, jika nanti justru kamu yang sendiri yang kalah.”

“Hahahaha,” seketika Kancil tertawa mendengar ucapan Siput. “Mana mungkin kamu bisa mengalahkan aku, Siput? Kamu adalah hewan merangkak yang sangat lambat.”

Mendengar hal itu, bukannya membatalkan ajakan Kancil, Siput justru makin menantang Kancil. “Baik, tentukan saja kapan kita akan berlomba!”

“Hari Minggu besok, di sini,” kata Kancil. “Pasti akan ada yang melihatku memenangkan lomba. Catat itu.” Kancil lalu bergegas pergi dengan tertawa.

Sambil menunggu hari perlombaan, Siput mengatur taktik agar Kancil bisa merasakan rasa angkuh dan sombongnya dengan kekalahan. Ia segera mengumpulkan semua siput yang ada di sekitar sungai. Mereka semua tentu saja ingin Kancil kalah.

“Hai teman-temanku, tentu saja kita berkumpul di sini untuk membicarakan perlombaan dengan Kancil,” kata Siput yang akan berlomba.

“Tapi bagaimana caranya? Kita memang sudah pasti kalah, karena kita merangkak dengan lambat,” kata siput yang lain. “Kita harus membagi tugas,” kata Siput. “Kalian harus berpencar di setiap rerumputan di pinggir sungai, sampai garis finish. Nanti kalau dipanggil Kancil, kalian harus jawab.” “Ide yang cerdas! Kita akan menang!”

Akhirnya datanglah hari perlombaan. Semua siput sudah siap di posisinya masing-masing. Penonton bersorak sorai. Ada yang mendukung kancil, ada juga yang mendukung siput. Hingga bendera diangkat, tanda lomba dimulai.

Begitu lomba dimulai, Kancil berlari dengan sangat kencang. Semua tenaga ia kerahkan agar bisa memenangkan perlombaan itu. Tapi setelah berlari sekian kilometer, napasnya mulai terengah-engah dan memutuskan untuk beristirahat di bawah pohon.

Namun ketika ia baru saja akan duduk, ia melihat Siput berjalan.

“Siput!” kata Kancil.

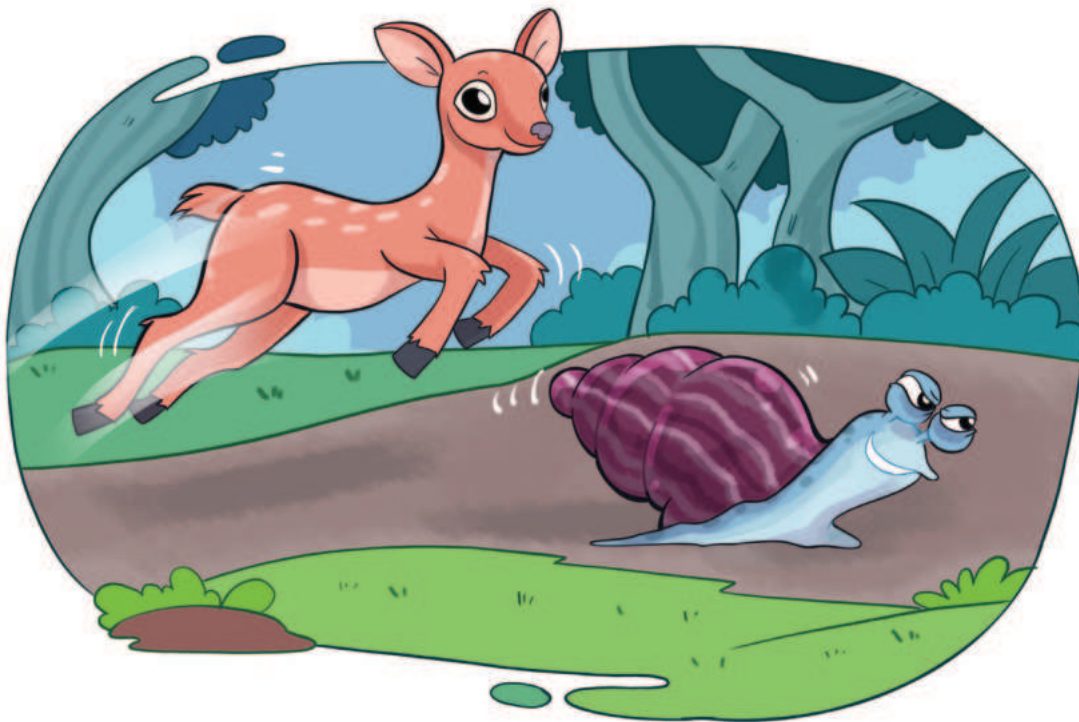
“Ya, aku di sini, Kancil,” kata Siput yang berjalan di depan Kancil.



Kancil lalu berlari kencang meninggalkan siput itu. Dia mulai kehabisan tenaga ketika sampai di pohon besar yang rindang. Kancil kembali duduk untuk beristirahat. Tapi Siput datang melewatinya.

“Siput!” kata Kancil.

“Ya, aku di sini, Kancil,” begitu seterusnya yang terjadi. Hingga Kancil kelelahan dan Siput memenangkan perlombaan. Di garis finis, Kancil mengakui kealahannya. Sementara, Siput yang memenangkan perlombaan hanya tersenyum tipis. Siput tidak merayakan kemenangan dengan berlebihan.



Gambar 4.6 Kancil dan Siput yang Berlomba



F.**Lembar Kegiatan Peserta Didik****Lembar Kerja Peserta Didik 1****Kegiatan 1
Ceritaku**

Nama : _____

Tuliskan cerita pendek 1-2 paragraf (Tema : Liburan, Keluarga Bahagia, Permainan Anak)



Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai



Lembar Kerja Peserta Didik 2

Kegiatan 2 Membaca Cerita

Nama : _____

Kelas : _____

Tuliskan judul cerita rakyat yang pernah kalian baca atau dengar dari cerita orang tua/lingkungan kalian!

No	Judul Cerita	Asal Daerah	Tokoh	Inti Cerita
1				
2				
3				
4				
5				

Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai



Lembar Kerja Peserta Didik 3

Kegiatan 3 Berkisah

Nama : _____

Kelas : _____

Tuliskan benda-benda/ciri-ciri sebuah tempat tertentu secara detail

Nama Tempat	Properti	Siapa sering menggunakan	Aktivitas di dalamnya
Ruang kelas	Meja dan kursi	Siswa-siswi, guru	Belajar mengajar
Ruang Tamu			
Kamar tidur			
Dapur			
Kamar mandi			
Penjual sayur			





Glosarium

adegan	bagian babak dalam lakon yang menggambarkan satu suasana dari beberapa suasana dalam babak
artistik	segala unsur kreasi yang dijadikan pendukung pementasan sehingga dapat menjadi lebih indah
artikulasi	pengucapan kata melalui mulut agar terdengar dengan baik dan jelas.
blocking	penempatan posisi atau kedudukan tubuh aktor di atas panggung. Blocking yang baik harus seimbang, utuh (terlihat), dan variatif
dialog	dialog adalah percakapan (dalam sandiwara, cerita, dan sebagainya) antara dua tokoh atau lebih
eksplorasi	penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak (tentang keadaan)
fleksibilitas	kelenturan anggota tubuh
fase	tingkatan masa (perubahan, perkembangan, dan sebagainya)
gestur	sikap atau pose tubuh aktor di panggung yang mengandung makna
hand property	segala sesuatu yang digunakan oleh aktor/talent, seperti: jam tangan, cincin, gelang, tas, dan lain sebagainya
instruksi	perintah atau arahan (untuk melakukan suatu pekerjaan atau melaksanakan suatu tugas)
improvisasi	proses penggabungan dan sebagainya tanpa persiapan atau dengan sertamerta (spontanitas)
imajiner	olah pikir membuat sebuah bentuk; hanya terdapat dalam angan-angan (bukan yang sebenarnya); khayali
intonasi	tekanan-tekanan yang diberikan pada kata untuk irama, bagian kata atau dialog
kolaborasi	bekerjasama untuk menyelesaikan tugas atau berkarya bersama
kreativitas	kemampuan untuk mencipta; daya cipta
mimesis	tiruan perilaku atau peristiwa antar manusia
pelakon	pelaku; pemeran; pemain dalam sandiwara atau drama; tokoh dalam cerita
pemeran	seseorang yang memerankan sebuah karakter dalam teater, film, radio dan televisi



power	tenaga atau kekuatan yang diperlukan dalam dialog
properti	segala sesuatu benda yang digunakan dalam permainan atau pertunjukan drama
pantomim	seni pertunjukan teater yang bercerita menggunakan gerak tubuh dan mimik wajah, tanpa kata-kata atau dialog
refleksi	merenungkan atau memikirkan kembali (proses pembelajaran)



Daftar Pustaka

- Alterman, Glenn. (2005). *Creating your own monologue*, Published by Allworth Press, 10 East 23rd Street, New York, NY 10010.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Endaswara, Suwardi. 2011. *Metode Pembelajaran Drama*. Yogyakarta: CAPS.
- Fitria P. Anggriani, dkk. *Pedoman Umum Penyelenggaraan Gerakan Transisi PAUD ke SD yang Menyenangkan*. Jakarta: Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Kemendikbudristek, 2023.
- Hamzah, A. Ajib. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: Rosda Bandung.
- Iswantara, Nur. 2016. *Drama Teori dan Praktik Seni Peran*. Yogyakarta: Media Kreatifa.
- Purwatiningsih dan Ninik Hartini. 2004. *Pendidikan Seni Tari-Drama di TK-SD*. Malang: UM Press.
- Rahimsyah, MB. 2004. *Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara*. Jakarta: Greisinda Press.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Sitorus, Eka D. 2002. *The Art of Acting Seni Peran untuk Teater, Film & TV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Waluyo, Herman. J. 2003. *Apresiasi drama studi dan pengajaran*. Yogyakarta: Hanindita Graha.
- Waluyo, Heman J. 2007. *Drama, Naskah, Pementasan, dan Pengajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Yudiaryani, 2002, *Panggung Teater Dunia*, Pustaka Ghondo Suli, Yogyakarta



Daftar Sumber Gambar

<https://katadata.co.id/lifestyle/varia/6506b0467df3d/kumpulan-dongeng-si-kancil-yang-lucu-dan-sarat-pesan-moral>

https://ditpsd.kemdikbud.go.id/transisipaused/file/download/modul_1.pdf. <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1XwIo39Wy9OoKXMsZAVuWfZZIupVaFTW1>



Profil Pelaku Perbukuan

Nama Lengkap : **Susanto, S.Sn., M.Sn.**
Email : **santo.angsa@gmail.com**
Instansi : SMK Negeri 1 Pengasih
Alamat Instansi : Jln Kawijo 11 Pengasih Kulon Progo
BidangKeahlian : Guru Seni Budaya/Seni Teater



Riwayat Pekerjaan (10 Tahun Terakhir):

1. Guru Seni Budaya di SMKN 1 Pengasih
2. Dosen TPLB di Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
3. Tutor Makul Pendidikan Seni di SD dan Metode Pengembangan Seni PAUD Universitas Terbuka

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
2. Jurusan Tata kelola Seni Program Pasca Sarjana ISI Yogyakarta

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Guru Seni Teater Kelas 2 SD Pusurbuk 2021

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Pengelolaan Festival Kesenian Yogyakarta 2014

Buku yang Pernah ditelaah, direviu, dibuat ilustrasi dan/atau dinilai (10 tahun terakhir):

1. "Tidak ada"



Informasi Lain dari Penulis:

Karya Penyutradaraan Teater:

1. Montor Mabur, dipentaskan di Auditorium Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam acara Festival Teater Yogyakarta (2019)
2. Wabah (2020) dipentaskan daring di Dinas Kebudayaan Propinsi DI Yogyakarta dalam acara Festival Teater Yogyakarta (2020)
3. Bonirah (2021) dipentaskan di *Concer Hall* Taman Budaya Yogyakarta dalam acara Festival Teater Yogyakarta (2021)
4. Wayang (2022) dipentaskan di Gedung *Societet Military* Yogyakarta dalam acara Festival Teater Yogyakarta (2022)
5. Lurah (2023) dipentaskan di Auditorium Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam acara Festival Teater Yogyakarta (2023)



Nama Lengkap : **Septian Dwi Cahyo**

Email : **oseptian04@gmail.com**

Instansi : Profesional

Alamat Instansi : Limo Depok Jawa Barat

Bidang Keahlian : Seni



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Pendiri Perkumpulan Seniman Pantomim Indonesia (ASPI)
2. Penggagas dan Ketua Dewan Juri Lomba Pantomim Festival dan Lomba Seni Peserta didik Nasional
3. Pendiri sanggar SDC Studio
4. Sutradara Sinetron dan Webseries
5. Aktor dan seniman Pantomim

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. SMAN 50 (1991)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Tidak ada

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Tidak ada

Informasi Lain dari Penulis/Penelaah/Illustrator/Editor:

1. Pemain cilik terbaik Festival teater anak-anak DKI Jakarta (1973)
2. Menerima beasiswa pantomim dari Marcel Marceau lecole de france (1970)
3. Juara 2 tari Jawa se DKI Jakarta (1974)
4. Juara ke 3 perorangan Festival Pantomim ke 2 tingkat DKI Jakarta (1980)
5. Juara ke 3 pergroun Festival Pantomim ke 2 tingkat DKI Jakarta (1980)
6. Juara ke 2 Festival Jawa timuran ke 1 (1983)



7. Juara ke 1 Festival pantomim ke 3 tingkat DKI Jakarta (1981)
8. Juara 2 Break Dance se Indonesia (1985)
9. Menggagas Festival Pantomim tingkat Nasional “Adinda Mime Festival ke 1” (1986)
10. Nominasi pemain cilik film “Lima Sahabat” (1983)
11. Nominasi pemeran utama pria Festival Sinetron Indonesia “Ali Oncom” (1995)
12. Sutradara Komediter favorit Program “SPONTAN” Panasonic award (1998)
13. Menggagas Lomba Pantomim dalam ajang FLS2N bersama Kemendikbud (2013)
14. Pembina Lomba kreatifitas tingkat dunia “Odyssey Of The Mind” USA (2014)
15. Aktor dalam beberapa film Indonesia (1990 – hingga kini)
16. Penulis Buku Guru Seni Teater Kelas 2 SD Puskurbuk (2021)
17. Mereview (pengembang CP) Buku Teks Utama Seni Teater Kelas 3, 6, 9, 12 kurikulum merdeka (2024)
18. Proses pembuatan Buku “dari kecil hingga besar main Pantomim”.



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, 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



No	Judul Buku	Tahun Penerbitan	ISBN	Penerbit
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
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**
Instansi : -
Alamat Instansi : -
Bidang Keahlian : Ilustrator



Riwayat Pekerjaan /Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Ilustrator Penerbit GerrmediaKomik (2012-2015)
2. Ilustrator Penerbit Studio Kata (2015-2016)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. SD AL KHOERiyAH DEPOK (1998)
2. SMP NEGERI 6 DEPOK (2001)
3. SMA BUDI UTOMO (2004)
4. UNIVERSITAS INDRAPRATA (2011)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Serba 90-an Dalam Komik (2014) Studio Kata

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Tidak ada



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 2012
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 : **Siti Wardiyah, S.Pd**
Email : **dunkisabri@gmail.com**
Instansi : SMP Islam Al Azhar 1
Alamat Instansi : Jl. Sisingamangaraja, RT.2/Rw.1
Selong, Kebayoran Baru, Jakarta
Selatan, 12110
BidangKeahlian : Guru dan praktisi seni rupa,
ilustrasi dan desain



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Guru Seni Budaya SMP Islam Al Azhar 1, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan.
2. *Owner & Creative Designer* Lucky Dunki Clothing.
3. Ilustrator dan Creative Designer di Happy2 Strategic Communication.
4. Ilustrator freelance.

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Ilustrator Raksasa Berketombe, BIP 2015.
2. Ilustrator Kumpulan Dongeng Pembentuk Karakter Kesatria, Tiga Serangkai 2016.
3. Ilustrator Zashi pun Terus Belajar, Tiga Ananda 2016.
4. Ilustrator Aku Sayang Allah (series Books), Alif Republika 2017.
5. Ilustrator Sashi Hatsyi (series Books), Tiga Serangkai 2018.
6. Ilustrator Perangkat Lunak dan Internet Keterampilan pilihan Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas IX SMPLB Kemdikbudristek 2020.
7. Ilustrator Buku Bahasa Indonesia SD Kelas II, Pusat Perbukuan Kemdikbudristek 2021.
8. Tim Evaluasi Desain dan Ilustrasi Buku Teks Utama Pusat Perbukuan Kemdikbudristek Tahun 2021-2022.



9. Editor Visual Buku Pendidikan Pancasila SD/MI Kelas I, II, III Perbukuan Kemdikbudristek 2023.
10. Editor Visual Buku Non Teks Jenjang D & E, Pusat Perbukuan Kemdikbudristek 2023.

Karya Pameran dan Workshop Tahun Pelaksanaan (10 Tahun Terakhir):

1. Pameran Portis Tertia Mundi, Galeri Seni Popo Iskandar, Bandung 2016.
2. Pameran "Pandora, Sex, Woman and the City", Galeri Bentara Budaya Jakarta 2016.
3. Narasi Mitos dan Legenda dalam Ekspresi Batik Tamarin, Museum Basuki Abdullah, 2018.
4. Pameran seni rupa "The Power of Silence", Gallery Equilibrium, Bandung 2017.
5. Pameran & Workshop Nasional Lukisan Batik Tamarind Ibu Bumi dan Pahlawan perempuan Indonesia The Energy Building, Jakarta 2017.
6. Pameran Nasional, " Sang Subjek", Bentara Budaya Bali, 2018.
7. Pameran & Workshop Batik Day Fest, Podomoro University di Neo Soho Mall, 2019.
8. Pameran "The Myth Story of Nusantara With Gutta Tamarind Batik" Bandung Connex , 2020.

Informasi Lain dari Penulis/Penelaah/Illustrator/Editor (tidak wajib):

(Dapat mencantumkan Alamat Google Scholar)

<https://www.behance.net/dunkisabri>

<https://www.linkedin.com/in/siti-wardiyah-sabri-15589542/>



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 (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 Jenjang D: 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

