



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DASAR
DAN MENENGAH
2025

Panduan Guru

SENI TEATER

Edisi Revisi

Intan Sari Ramdhani
Susanto

SD/MI KELAS III

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah 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 Dasar dan Menengah. 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@kemendikdasmen.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

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

Penulis

Intan Sari Ramdhani
Susanto

Penelaah

Else Liliani
Andy Sri Wahyudi

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno
Maharani Prananingrum
Ervina
Frandi Yuanda
Devi Deratama

Kontributor

Niken Aliyah
Nabila Ghasani Eka Suci

Ilustrator

Prehatin

Editor

Elah Nurelah
Frandi Yuanda

Editor Visual

Alfian Chandra

Desainer

Handini Noorkasih

Penerbit

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Dikeluarkan oleh

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

Edisi Revisi, 2025

ISBN 978-623-118-403-0 (no.jil.lengkap)

ISBN 978-634-00-3164-5 (jil.3 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Sans 11/18 pt., SIL Open Font License. xii, 268 hlm.: 21 × 29,7 cm.



Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran, buku senantiasa menyesuaikan diri dengan arah kebijakan pendidikan dan perkembangan kurikulum dari waktu ke waktu.

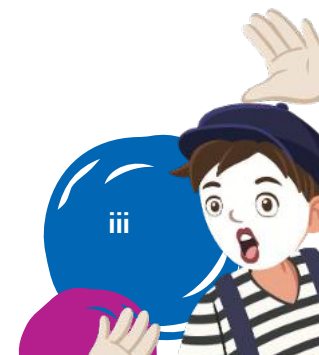
Sejalan dengan dinamika tersebut, pemerintah melakukan penyesuaian terhadap buku teks utama agar tetap relevan dan mendukung proses pembelajaran yang bermutu. Buku teks utama yang terdiri atas buku siswa dan panduan guru, disiapkan sebagai sumber belajar utama bagi peserta didik dan menjadi salah satu referensi atau inspirasi bagi guru dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Keberadaan buku teks utama ini diharapkan, dapat membentuk generasi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berpengetahuan luas; mandiri; kritis; kreatif; mampu bekerja sama; serta berdaya saing di tingkat nasional maupun global.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkolaborasi dalam upaya menghadirkan buku teks utama ini. Semoga buku teks utama ini dapat menjadi tonggak perubahan yang menginspirasi, membimbing, dan mengangkat kualitas pendidikan kita ke puncak keunggulan.

Jakarta, Desember 2025

Kepala Pusat Perbukuan,

Supriyatno, S.Pd., M.A.





Prakata

Buku Panduan Guru Seni Teater untuk Kelas III Sekolah Dasar ini hadir sebagai pedoman yang komprehensif bagi para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran yang transformatif dan menyenangkan. Kami percaya bahwa seni teater bagi anak-anak bukan sekadar keterampilan pentas, melainkan sebuah ruang aman untuk bermain, mengekspresikan diri, dan memahami dunia di sekitarnya. Melalui seni teater, peserta didik didorong untuk mengembangkan imajinasi, empati, serta keterampilan sosial dan motorik mereka. Pembelajaran dalam panduan ini dirancang dengan mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam, yaitu berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). Pendekatan ini memastikan bahwa proses eksplorasi tubuh, suara, dan emosi menjadi pengalaman belajar yang tak terlupakan.

Materi dalam buku ini terbagi menjadi empat bab utama yang dirancang sebagai sebuah perjalanan belajar yang berurutan dan terintegrasi: Bab 1: Ayo Meniru! Bab ini menjadi fondasi awal, mengajak peserta didik untuk mengenal seni peran melalui gerak dan suara. Fokus utamanya adalah meniru gerak dan suara yang berasal dari hewan, objek di sekitar, dan peristiwa alam. Tujuan akhirnya adalah peserta didik mampu menggabungkan gerak dan suara untuk memerankan karakter tokoh dan menampilkan hasil meniru di depan teman. Bab 2: Aku Penulis Cerita Setelah menguasai dasar peran, peserta didik diajak untuk memahami bahwa setiap karakter lahir dari sebuah cerita, yang merupakan fondasi penting dalam teater. Bab ini melatih peserta didik untuk menjadi “detektif cerita” dengan mengidentifikasi unsur-unsur dasar cerita (tokoh, latar, dan alur), mengembangkan ide dan imajinasi, hingga menulis cerita sederhana dengan struktur awal, tengah, dan akhir yang jelas dan runtut. Bab 3: Improvisasi. Bab ini berfokus pada pengembangan kemampuan spontanitas, yang sangat penting dimiliki oleh setiap aktor karena sering terjadi hal-hal tak terduga di atas panggung. Peserta didik akan belajar merespon berbagai situasi dramatik melalui improvisasi gerak dan kata. Bab 4: Pentas Mini. Sebagai puncak dari seluruh rangkaian pembelajaran, bab ini mengajak peserta didik untuk mengaplikasikan semua keterampilan yang telah dikuasai melalui perancangan dan pelaksanaan pertunjukan seni teater sederhana di ruang kelas atau aula.

Kami berharap buku panduan guru ini tidak hanya memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran, tetapi juga mampu menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri peserta didik, menjadikan Seni Teater sebagai mata pelajaran yang menantang, bermanfaat, dan selalu menggembirakan.

Selamat berkarya dan berteater!

Jakarta, Oktober 2025

Tim Penulis





Kata Pengantar	iii
Prakata.....	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vii
Daftar Tabel	ix
Petunjuk Penggunaan Buku	xi
 Panduan Umum	 1
A. Pendahuluan	2
B. Capaian Pembelajaran.....	5
C. Kerangka Pembelajaran.....	16
D. Prinsip Pembelajaran	22
E. Asesmen	23
 Panduan Khusus	
 Bab 1 Ayo Meniru!.....	 27
A. Pendahuluan	28
B. Kegiatan Pembelajaran.....	40
C. Sumatif	89
D. Kunci Jawaban	93
E. Refleksi	93
F. Pengayaan	94
G. Sumber Belajar	96
H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)	96



Bab 2 Aku Penulis Cerita 97

A. Pendahuluan	98
B. Kegiatan Pembelajaran.....	110
C. Sumatif.....	150
D. Kunci Jawaban	155
E. Refleksi.....	156
F. Pengayaan	157
G. Sumber Belajar	159
H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD).....	160

Bab 3 Improvisasi..... 161

A. Pendahuluan	162
B. Kegiatan Pembelajaran.....	175
C. Sumatif.....	204
D Kunci Jawaban	206
E. Refleksi.....	206
F. Pengayaan	207
G. Sumber Belajar	210
H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD).....	210

Bab 4 Pentas Mini 211

A. Pendahuluan	212
B. Kegiatan Pembelajaran.....	222
C. Sumatif.....	246
D Kunci Jawaban	248
E. Refleksi.....	248
F. Pengayaan	249
G. Sumber Belajar	250
H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD).....	251

Glosarium 253

Daftar Pustaka 256

Profil Pelaku Perbukuan 259



Daftar Gambar

Gambar 1	Empat Kerangka Pembelajaran diadaptasi dari Four Elements of Learning Design ©copyright 2018 Education in Motion (New Pedagogies for Deep Learning).....	4
Gambar 1.1	Peta Konsep Bab 1 Ayo Meniru.....	30
Gambar 1.2	Meniru Gerakan Hewan	38
Gambar 1.3	Menirukan Suara Hewan	38
Gambar 1.4	Kesepakatan Kelas.....	42
Gambar 1.5	Jerapah, Burung, Kanguru (JBK)	43
Gambar 1.6	Menirukan Gerakan JBK.....	43
Gambar 1.7	Meniru Gerakan Berbagai Hewan	45
Gambar 1.8	Guru dan Kartu Kreatif.....	46
Gambar 1.9	Berbagai Kartu Kreatif.....	47
Gambar 1.10	Kartu Kreatif Benda	49
Gambar 1.11	Melakukan Pembelajaran di Taman	55
Gambar 1.12	Melakukan Latihan Vokal.....	59
Gambar 1.13	Kertas Aktivitas Tirukan Suara	61
Gambar 1.14	Melakukan Adegan dari Suara	62
Gambar 1.15	Kotak Suara	67
Gambar 1.16	Kegiatan Mengenal Karakter	71
Gambar 1.17	Melakukan Gerakan "Seperti..."	72
Gambar 1.18	Kegiatan Berbagi Peran	73
Gambar 1.19	Memerankan Karakter Rahasia.....	77
Gambar 1.20	Kegiatan Mengamati Tokoh	81
Gambar 1.21	Peserta Didik Menggambar Karakter	82
Gambar 1.22	Kegiatan Presentasi Kartu Tokoh.....	83
Gambar 1.23	Beberapa Boneka Tokoh.....	86
Gambar 1.24	Beberapa Gambar Tokoh.....	87
Gambar 2.1	Peta Konsep Bab 2 Aku Penulis Cerita	100
Gambar 2.2	Mendengarkan Cerita	112
Gambar 2.3	Menemukan Petunjuk	114
Gambar 2.4	Mengisi Papan Kategori	115
Gambar 2.5	Menempelkan Kartu pada Papan Kategori	116
Gambar 2.6	Menyampaikan Ide pada Teman	117

Gambar 2.7	Peserta didik menjadi Youtuber	120
Gambar 2.8	Pak Guru Menunjukkan Gambar untuk Diamati	126
Gambar 2.9	Melakukan Presentasi di Depan Kelas	126
Gambar 2.10	Peta Imajinasi	130
Gambar 2.11	Gunung Cerita	134
Gambar 2.12	Merangkai Alur Cerita	136
Gambar 2.13	Kotak Alur Cerita	139
Gambar 2.14	Menyempurnakan Ceritaku.....	148
Gambar 2.15	Memperkaya Cerita dengan Panca Indera.....	157
Gambar 3.1	Peta Konsep Bab 3.....	164
Gambar 3.2	Cara Membuat Google Classroom	169
Gambar 3.3	Cara Membuat Google Drive.....	169
Gambar 3.4	Cara Membuat WhatsApp Group	170
Gambar 3.5	Properti Gitar dari Sapu	173
Gambar 3.6	Properti Teropong.....	176
Gambar 3.7	Pemanasan Bagian Kepala dan Leher	177
Gambar 3.8	Pemanasan Sebelum Latihan.....	179
Gambar 3.9	Properti Penghapus Menjadi Gawai.....	180
Gambar 3.10	Properti Sapu Jadi Gitar dan Spidol Menjadi Mic.....	181
Gambar 3.11	Contoh Properti Teater	186
Gambar 3.12	Adegan Membeli Buah dan Adegan Diperiksa Dokter	187
Gambar 3.13	Menulis Releksi di Papan Tulis	188
Gambar 3.14	Menirukan Gerak dan Suara	193
Gambar 3.15	Mengucapkan Kata.....	196
Gambar 3.16	Permainan Tradisional dan Karakter Profesi.....	199
Gambar 3.17	Aktif Bermain Bola.....	200
Gambar 4.1	Peta Konsep Bab 4.....	214
Gambar 4.2	Berhitung Ayam Jago	224
Gambar 4.3	Diskusi Memilih Cerita	225
Gambar 4.4	Relaksasi	227
Gambar 4.5	Sambung Kata.....	232
Gambar 4.6	Berlatih Blocking.....	233
Gambar 4.7	Permainan Polisi Karakter	238
Gambar 4.8	Pemanasan Vokal	243
Gambar 4.9	Pementasan.....	244



Daftar Tabel

Tabel 1	Sebaran Dimensi Profil Lulusan (DPL).....	5
Tabel 2	Elemen dan Diskripsi Seni Teater	6
Tabel 3	Tujuan Pembelajaran Fase B	7
Tabel 4	Lingkup Materi Bab 1-4.....	11
Tabel 5	Alur Tujuan Pembelajaran	12
Tabel 6	ATP Alternatif.....	13
Tabel 1.1	Instrumen Penilaian Nonkognitif	38
Tabel 1.2	Skor Penilaian Nonkognitif.....	39
Tabel 1.3	Penghitungan Skor.....	39
Tabel 1.4	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 1	41
Tabel 1.5	Jerapah-Burung-Kanguru	44
Tabel 1.6	Meniru Gerak Peristiwa Alam.....	50
Tabel 1.7	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 2	58
Tabel 1.8	Suara Hewan, Benda, dan Peristiwa Alam.....	60
Tabel 1.9	Latar Suara	61
Tabel 1.10	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 3	70
Tabel 1.11	Daftar Karakter	72
Tabel 1.12	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 4	79
Tabel 2.1	Lembar Observasi Penilaian Nonkognitif.....	110
Tabel 2.2	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 1	111
Tabel 2.3	Rubrik Penilaian Kegiatan 1	121
Tabel 2.4	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 2	122
Tabel 2.5	Kriteria Penilaian Kegiatan 2.....	131
Tabel 2.6	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 3	132
Tabel 2.7	Kriteria Penilaian Kegiatan 3.....	140
Tabel 2.8	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 4	142
Tabel 2.9	Rubrik Penilaian Kegiatan 4	149
Tabel 2.10	Penilaian Naskah	151
Tabel 2.11	Kriteria Penilaian Naskah	152
Tabel 2.12	Penilaian Presentasi	152
Tabel 2.13	Kriteria Penilaian Presentasi	153
Tabel 2.14	Tindak Lanjut Ketercapaian.....	154

Tabel 3.1	Rubrik penilaian latihan imajinasi dan improvisasi.....	174
Tabel 3.2	Pedoman pensekoran latihan imajinasi dan improvisasi.....	174
Tabel 3.3	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 1	175
Tabel 3.4	Contoh Instrumen Penilaian Observasi.....	184
Tabel 3.5	Contoh Catatan Anekdotal	184
Tabel 3.6	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 2	185
Tabel 3.7	Contoh Instrumen Penilaian Observasi.....	191
Tabel 3.8	Contoh Catatan Anekdotal	191
Tabel 3.9	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 3	192
Tabel 3.10	Contoh Instrumen Penilaian Observasi.....	197
Tabel 3.11	Contoh Catatan Anekdotal	197
Tabel 3.12	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 4	198
Tabel 3.13	Tabel kartu kata kunci bermain kelompok.....	199
Tabel 3.14	Kata Kunci.....	200
Tabel 3.15	Contoh Instrumen Penilaian Observasi.....	203
Tabel 3.16	Contoh Catatan Anekdotal	204
Tabel 4.1	Instrumen Penilaian (Contoh).....	221
Tabel 4.2	Skor Penilaian Nonkognitif.....	221
Tabel 4.3	Penghitungan Skor.....	221
Tabel 4.4	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 1	223
Tabel 4.5	Judul cerita rakyat dan asal daerahnya.....	223
Tabel 4.6	Contoh Instrumen Penilaian Observasi.....	229
Tabel 4.7	Contoh Catatan Anekdotal	230
Tabel 4.8	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 2	231
Tabel 4.9	Daftar Kata	232
Tabel 4.10	Contoh Instrumen Penilaian Observasi.....	236
Tabel 4.11	Contoh Catatan Anekdotal	236
Tabel 4.12	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 3	237
Tabel 4.13	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 4	242



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 Panduan

Seni teater seringkali dianggap sebagai aktivitas yang rumit dan hanya dapat dilakukan oleh orang dewasa. Padahal, bagi anak-anak di tingkat Sekolah Dasar, teater merupakan sarana bermain yang efektif untuk mengasah potensi mereka. Di kelas 3 SD, indikator anak sudah berkembang dengan pesat dan mereka mulai berani mengeksplorasi diri. Mereka mulai mampu memahami cerita yang lebih rumit dan berinteraksi dengan teman sebayanya dengan lebih baik. Sayangnya, panduan praktis yang membantu guru dalam memperkenalkan teater sebagai aktivitas yang menyenangkan dan bermanfaat masih sangat terbatas. Padahal, teater bukan hanya tentang pentas di panggung, tetapi juga merupakan sebuah proses yang mengasah dan melatih keberanian, kreativitas, dan rasa empati. Melalui kegiatan seperti

B. Capaian Pembelajaran

1. Karakteristik Mata Pelajaran

Karakteristik mata pelajaran seni teater adalah sebagai berikut.

- Seni teater memberikan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi, literasi, nilai, dan karakter individu.
- Seni teater relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- Seni teater terhubung dengan disiplin ilmu lain yang terkait dengan kemampuan literasi dan numerasi melalui kegiatan menulis, membaca, dan memahami naskah cerita atau mendesain tata artistik panggung dan kostum menggunakan skala numerasi.

Capaian Pembelajaran

Bagian ini berisi tentang berbagai strategi pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran seni teater kelas 3 SD.

Asesmen

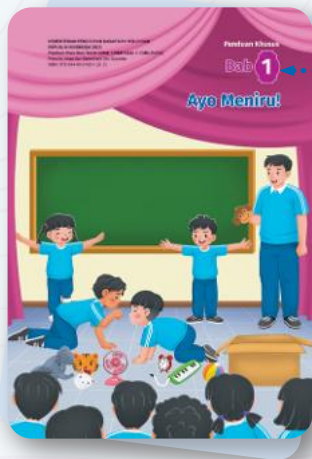
Bagian asesmen pada panduan umum berisi seputar penilaian yang digunakan dalam pembelajaran seni teater kelas 3 SD. Asesmen pada bagian ini dipaparkan secara detail pada bagian panduan khusus.

E. Asesmen

Asesmen dalam buku panduan guru ini dirancang untuk menjadi bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran, bukan sekadar pengukuran akhir. Tujuannya adalah untuk memantau, mendukung, dan mendorong perkembangan setiap peserta didik secara holistik. Asesmen yang digunakan selaras dengan tujuan pembelajaran, memastikan bahwa setiap aktivitas yang dilakukan peserta didik menghasilkan bukti-bukti yang dapat dinilai.

1. Bentuk Asesmen: Formatif dan Sumatif

Buku panduan guru ini menggunakan dua bentuk asesmen untuk mendapatkan gambaran utuh tentang perkembangan peserta didik.



Panduan Khusus

Panduan khusus berisi prosedur kegiatan yang meliputi pendahuluan, skema pembelajaran, 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

Tanter bukan hanya soal panggung dan musik. Bagi anak-anak, teater adalah ruang aman untuk bermain, mengeksplorasi diri, dan memahami dunia di sekitarnya. Dalam pembelajaran seni teater kelas III SD ini, peserta didik diajak untuk menirai, bukan sekadar menirukan dan suara, tetapi penuh dengan penemuan, perhatian, dan pemahaman. Bab "Ayo Menitir" menjadi awal yang menyenangkan untuk mengenal seni peran melalui gerak dan suara yang berasal dari hewan, objek di sekitar, dan peristiwa alam, serta memainkan karakter tokoh yang berbeda.

Bab ini bertujuan mengajak peserta didik mengeksplorasi tubuh dan suara sebagai alat ekspresi, melatih pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dan memperkuat kemampuan imajinasi serta empati melalui kegiatan bermain peran.

Peserta didik diajak untuk mengamati secara cermat bagaimana seekor kucing melangkah, bagaimana suara hujan tendang, atau bagaimana pohon menari saat

Skema Pembelajaran

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

B. Kegiatan Pembelajaran



1. Siapa Aku?

1. Tujuan Kegiatan

Pada kegiatan pembelajaran 1, "Siapa Aku?" ini indikator pembelajaran yang dicapai adalah peserta didik dapat mengidentifikasi gerak perilaku hewan, objek di sekitar sekitar

Gerakan tangan kanan dan kiri dari posisi berdiri mengikuti arah gerakan bentuk gerakan.



Berdiri-Kangri

Gerakan tangan kanan ke samping kanan dan tangan kiri ke samping kiri.



Jerapah-Berdiri

Gerakan tangan kanan dan kiri ke atas, melengkung, lalu diarahkan ke samping kanan dan kiri seperti mengayunkan sayap.



Prosedur Kegiatan Pembelajaran

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

ASESMEN SUMATIF

Bab 1: Ayo Menitir

Petunjuk:

- Kerjakan soal dengan teliti.
- Pilih jawaban yang benar pada soal pilihan ganda.
- Jawab dengan singkat dan jelas pada soal isian.

A. Pilihan Ganda Bergeometri (PG)

1. Perhatikan gambar berikut!



- gerakan ulat
- gerakan burung
- gerakan kucing
- gerakan manusia robot

2. Gambar berikut menunjukkan suara apa?



- suara angin
- suara air hujan
- gerakan guntur
- desis air

Asesmen/Penilaian

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

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA 2025
Panduan Guru Seni Teater untuk SD/MI Kelas III (Edisi Revisi)
Penulis: Intan Sari Ramdhani dan Susanto
ISBN: 978-634-00-3164-5 (jil.3 PDF)

Panduan Umum



A. Pendahuluan

1. Latar Belakang dan Tujuan Panduan

Seni teater seringkali dianggap sebagai aktivitas yang rumit dan hanya dapat dilakukan oleh orang dewasa. Padahal, bagi anak-anak di tingkat Sekolah Dasar, teater merupakan sarana bermain yang efektif untuk mengasah potensi mereka. Di kelas 3 SD, imajinasi anak-anak berkembang dengan pesat dan mereka mulai berani mengeksplorasi diri. Mereka mulai mampu memahami cerita yang lebih rumit dan berinteraksi dengan teman sebaya dengan lebih baik. Sayangnya, panduan praktis yang membantu guru dalam memperkenalkan teater sebagai aktivitas yang menyenangkan dan bermanfaat masih sangat terbatas. Padahal, teater bukan hanya tentang pentas di panggung, tetapi juga merupakan sebuah proses yang mengasah dan melatih keberanian, kreativitas, dan rasa empati. Melalui kegiatan seperti menirukan, menulis cerita, dan bermain peran, anak-anak belajar untuk mengolah perasaan, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan lebih baik.

Buku panduan guru ini bertujuan untuk menjembatani kekurangan tersebut, dengan menawarkan materi teater yang mudah dipahami, menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak. Buku panduan guru ini disusun khusus untuk mendukung para guru dalam membelajarkan seni teater dengan cara yang efektif dan menyenangkan. Sasaran utama dari buku panduan ini adalah menyediakan materi ajar seni teater yang sistematis, praktis, dan relevan dengan tahap perkembangan anak kelas 3 SD.

Dengan adanya materi ini, diharapkan guru dapat menumbuhkan kreativitas dan kepercayaan diri peserta didik melalui serangkaian kegiatan teater yang interaktif, berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Selain itu, buku panduan ini juga berupaya untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi antar peserta didik.

Akhirnya, buku panduan guru seni teater ini diharapkan dapat membantu para guru menciptakan pengalaman belajar yang mengesankan dan positif, sehingga peserta didik dapat menikmati proses berseni teater tanpa tekanan, dan menemukan kebahagiaan dalam mengekspresikan diri.



2. Pengantar Pembelajaran Mendalam.

Pembelajaran mendalam (PM) merupakan pendekatan pembelajaran yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu. Pembelajaran mendalam telah diterapkan di beberapa negara, baik secara eksplisit dan implisit sebagai prinsip kurikulum dan pendekatan pembelajaran.

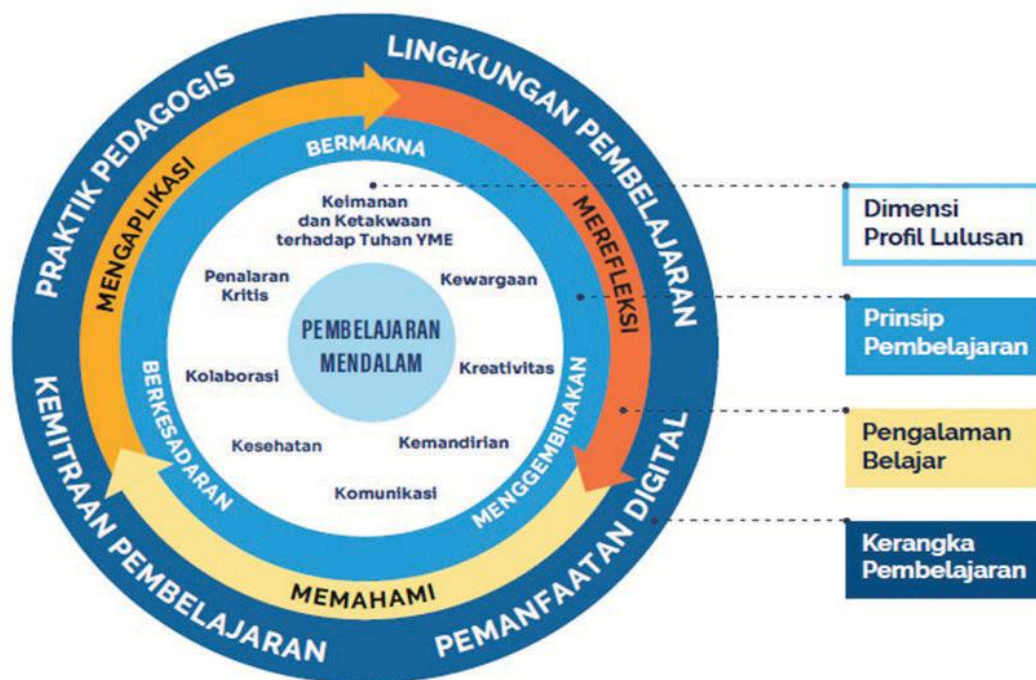
Pembelajaran mendalam, dalam konteks penerapannya di Indonesia, bukan merupakan kurikulum melainkan suatu pendekatan pembelajaran. Pembelajaran mendalam diharapkan dapat menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan proses dan mutu pembelajaran.

Kerangka kerja Pembelajaran Mendalam terdiri atas empat komponen, yaitu: (1) dimensi profil lulusan, (2) prinsip pembelajaran, (3) pengalaman belajar, dan (4) kerangka pembelajaran. Pembelajaran Mendalam difokuskan pada pencapaian delapan dimensi Profil Lulusan yang merupakan kompetensi utuh yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan guruan. Profil Lulusan tersebut yaitu: (1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME, (2) kewargaan, (3) penalaran kritis, (4) kreativitas, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan, dan (8) komunikasi. Delapan Profil Lulusan ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pengembangan karakter dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Profil lulusan peserta didik Indonesia dapat diwujudkan yaitu melalui prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Prinsip tersebut direalisasikan melalui pengalaman belajar peserta didik yaitu memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Penerapan pendekatan PM didukung dengan praktik pedagogis progresif oleh guru, lingkungan belajar yang memberikan keamanan dan kenyamanan kepada peserta didik, pemanfaatan digitalisasi, serta adanya kemitraan pembelajaran yang optimal.

Empat Kerangka Pembelajaran diadaptasi dari Four Elements of Learning Design ©copyright 2018 Education in Motion (New Pedagogies for Deep Learning).





Gambar 1 Empat Kerangka Pembelajaran diadaptasi dari Four Elements of Learning Design ©copyright 2018 Education in Motion (New Pedagogies for Deep Learning).

Implementasi PM pada jenjang SD/MI atau yang sederajat difokuskan pada perkembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Untuk mencapai perkembangan optimal ketiga aspek tersebut dikembangkan sesuai kemampuan belajar bagaimana belajar. Hal ini dilakukan agar peserta didik memiliki dasar-dasar kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah.

Dalam rangka penerapan Pembelajaran Mendalam, buku ini diharapkan dapat menginspirasi para guru untuk menyusun perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik satuan guru.

Sumber:

Tim Penyusun. *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025.

3. Dimensi Profil Lulusan

Buku panduan guru ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir yang berupa pertunjukan, tetapi juga pada cara yang membentuk karakter serta keterampilan peserta didik. Dimensi Profil Lulusan (DPL) adalah elemen-elemen karakter dan kompetensi yang



diharapkan berkembang dalam diri peserta didik selama proses pembelajaran seni teater. DPL ini diintegrasikan dalam setiap bab dan aktivitas, tidak ada penilaian secara khusus. Penilaian dilakukan berdasarkan kinerja dan keterlibatan peserta didik dalam setiap aktivitas pembelajaran.

Berikut adalah distribusi Dimensi Profil Lulusan di setiap bab:

Tabel 1 Sebaran Dimensi Profil Lulusan (DPL)

Dimensi Profil Lulusan (DPL)	Bab
DPL 1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	1, 2, 3, 4
DPL 2 Kewargaan	1, 2, 3, 4
DPL 3 Penalaran Kritis	1, 2, 3, 4
DPL 4 Kreativitas	1, 2, 3, 4
DPL 5 Kolaborasi	1, 2, 3, 4
DPL 6 Kemandirian	1, 2, 3, 4
DPL 7 Kesehatan	1, 2, 3, 4
DPL 8 Komunikasi	1, 2, 3, 4

B. Capaian Pembelajaran

1. Karakteristik Mata Pelajaran

Karakteristik mata pelajaran seni teater adalah sebagai berikut.

- Seni teater memberikan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi, talenta, minat, dan karakter individu.
- Seni teater relevan dengan kehidupan sehari-hari,
- Seni teater terhubung dengan disiplin ilmu lain yang terkait dengan kemampuan literasi dan numerasi melalui kegiatan menulis, membaca, dan memahami naskah cerita atau mendesain tata artistik panggung dan kostum menggunakan skala numerasi.



- d. Seni teater terhubung dengan disiplin ilmu lainnya, seperti aspek psikologi, sosial, budaya, sejarah, atau politik. Seni teater memberikan kontribusi untuk mengenalkan, mengomunikasikan legenda, sejarah, budaya atau isu dalam masyarakat.
- e. Seni teater mengajari peserta didik bagaimana menciptakan dan menghayati semua karakterisasi tokoh dan sudut pandangnya.
- f. Seni teater mengajarkan untuk bersikap kritis dan mampu memberi solusi untuk menyelesaikan masalah, sehingga melalui seni teater, peserta didik mampu memahami berbagai persoalan yang terjadi dalam diri dan lingkungannya.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Seni Teater adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Elemen dan Diskripsi Seni Teater

Elemen	Deskripsi
Mengalami <i>(Experiencing)</i>	Memahami, mengalami, merasakan, merespons, dan bereksperimen dengan ragam pengetahuan, gaya dan bentuk seni teater. Peserta didik melakukan olah rasa, tubuh, suara, eksplorasi alat, media, atau mengumpulkan informasi melalui observasi dan interaksi dengan seniman untuk memperkaya wawasan dalam berseni teater.
Merefleksikan <i>(Reflection)</i>	Menggali pengalaman dan ingatan emosi melalui hasil pengamatan, membaca, apresiasi, dan interaksi sosial individu dan kelompok, selama atau sesudah mengalami proses berseni teater Mengapresiasi, memberikan, dan menerima umpan balik atas karya diri sendiri atau orang lain; mengomunikasikan secara runtut dan terperinci menggunakan kosakata seni teater yang tepat.
Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and working artistically)</i>	Mengelaborasi elemen tata artistik panggung (tata panggung, cahaya, kostum, rias, suara), dan keaktoran (gerak, ekspresi, dan suara); Mengomunikasikan proses penyatuan semua elemen tata artistik tersebut ke dalam wujud karya pertunjukan.
Menciptakan <i>(Making/Creating)</i>	Menggali pengalaman untuk menuangkan, meniru, membuat ulang, mengkreasi, menemukan, dan merangkai ide-ide kreatif tata artistik seni teater untuk kemudian diwujudkan ke sebuah karya pertunjukan; mengekspresikan dirinya melalui penggalan karakter/ tokoh dan menampilkannya dalam wujud sebuah karya pertunjukan.
Berdampak <i>(Impacting)</i>	Memaknai cara berpikir dan perubahan perilaku serta kepribadian, untuk membentuk karakter yang mencerminkan profil lulusan peserta didik bagi diri sendiri, sesama, lingkungan sekitar, dan bangsa.



2. Capaian Pembelajaran per fase

Pada akhir fase B, peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengalami (*Experiencing*)
Mengenal teknik dasar akting (pemeranan) melalui proses meniru (mimesis), mengenal gerak tubuh, suara/vokal sesuai tokoh/peran atau perilaku objek sekitar.
- b. Merefleksikan (*Reflection*)
Mengenal lingkungan sekitarnya pengalaman dalam bermain teater.
- c. Bekerja secara artistik (*Thinking and Working Artistically*)
Menggunakan properti yang sesuai dengan tokoh yang diperankan.
- d. Menciptakan (*Creating*)
Mengamati berbagai peran, mengenal tokoh di sekitar, dan memainkan sebuah lakon dalam cerita.
- e. Berdampak (*Impacting*)
Mengenal bentuk lakon dalam bermain teater.

3. Tujuan pembelajaran per fase

Tujuan pembelajaran per fase memuat dua komponen utama, yaitu:

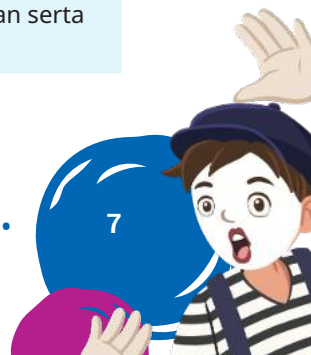
- a. **Kompetensi**, merupakan kemampuan peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran.

Pada akhir Fase B, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan yang terintegrasi di setiap kegiatan, mulai dari proses mengalami, merefleksikan, hingga mencipta dan menyajikan.

Berikut kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik dan pertanyaan panduan yang dapat digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 3 Tujuan Pembelajaran Fase B

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kompetensi dan Pertanyaan Panduan
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Mengenal teknik dasar akting (pemeranan) melalui proses meniru (mimesis), mengenal gerak tubuh, suara/	Peserta didik dapat mengeksplorasi teknik dasar akting (pemeranan) melalui olah tubuh dan olah vokal.	Kompetensi: Menguasai teknik dasar akting melalui olah tubuh dan olah vokal dan mengembangkan serta



Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kompetensi dan Pertanyaan Panduan
	vokal sesuai tokoh/ peran atau perilaku objek sekitar.	Peserta didik dapat meniru gerak dan suara hewan, objek (benda) sekitar atau peristiwa alam.	mengeksplorasi gerak, vokal, dan ekspresi untuk menciptakan karakter sederhana. Pertanyaan Panduan: • “Kemampuan apa yang perlu peserta didik tunjukkan saat meniru gerak dan suara hewan, objek (benda) dan peristiwa alam?”. • “Tahap berpikir apa yang perlu peserta didik tunjukkan saat menggabungkan gerak dan suara menjadi satu karakter?”. • “Apakah peserta didik mampu menirukan gerak dan suara dengan jelas?”. • “Seberapa bervariasi ekspresi wajah yang mereka gunakan?”.
Merefleksikan (Reflection)	Mengenali lingkungan sekitarnya pengalaman dalam bermain teater.	Peserta didik dapat mengenali pengalaman dan emosi selama proses berseni teater. Peserta didik dapat menyusun cerita dengan alur yang runtut dan jelas.	Kompetensi: Memahami dan mengartikulasikan pengalaman dalam teater. Pertanyaan Panduan: • “Apa yang kamu rasakan saat memerankan tokoh itu?”. • “Tahap berpikir apa yang perlu mereka tunjukkan saat menyusun konflik dalam cerita?”.



Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kompetensi dan Pertanyaan Panduan
			"Apakah mereka bisa merangkai ide menjadi cerita yang memiliki awal, tengah, dan akhir?"
Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and working artistically)</i>	Menggunakan properti yang sesuai dengan tokoh yang diperankan.	Peserta didik dapat menggunakan tata artistik panggung sesuai dengan tokoh yang diperankan.	Kompetensi: Menggunakan properti dan elemen panggung untuk mendukung narasi dan karakter yang diperankan. Pertanyaan Panduan: "Bagaimana peserta didik berkreasi dengan cara yang baru saat menggunakan properti?" "Apakah properti yang dipilih sesuai dengan karakter dan mendukung cerita secara visual?" "Apakah peserta didik berkolaborasi dengan baik dalam menata properti?"
Menciptakan <i>(Making/Creating)</i>	Mengamati berbagai peran, mengenal tokoh di sekitar, dan memainkan sebuah lakon dalam cerita.	Peserta didik dapat mengeksplorasi beragam peran mengenai tokoh di sekitar atau rekaan. Peserta didik dapat memainkan sebuah lakon pertunjukan.	Kompetensi: Mencipta dan menampilkan sebuah lakon. Pertanyaan Panduan: "Bagaimana mereka menciptakan karakter mereka sendiri?" "Kemampuan apa yang perlu peserta didik tunjukkan saat mereka merespons situasi tak terduga dalam permainan peran?"



Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kompetensi dan Pertanyaan Panduan
			• "Apakah mereka mampu melanjutkan dialog atau adegan secara spontan tanpa naskah?". • "Kemampuan apa yang perlu peserta didik tunjukkan saat mereka berimprovisasi di depan kelas?". • "Tahap berpikir apa yang diperlukan untuk menciptakan sebuah alur cerita spontan?".
Berdampak (Impacting)	Mengenal bentuk lakon dalam bermain teater.	Peserta didik dapat menghasilkan karya teater (naskah atau lakon) berdasarkan minat, pengamatan, dan pengalaman, sehingga memberi dampak positif bagi dirinya dan keluarganya.	Kompetensi: Berinteraksi dan berkolaborasi dalam kelompok untuk menyajikan sebuah pertunjukan sederhana yang memiliki dampak positif. Pertanyaan Panduan: • "Seberapa baik mereka bisa bekerja sama saat menyajikan pentas mini?" • "Apakah setiap anggota kelompok saling mendukung dan berkontribusi secara aktif?". • "Pesan apa yang ingin disampaikan oleh lakon yang mereka buat?". • "Bagaimana karya ini bisa menginspirasi dan berdampak positif bagi diri mereka dan orang lain?".



- b. **Lingkup materi**, merupakan konten dan konsep utama yang perlu dipahami pada akhir satu unit pembelajaran.

Berikut adalah tabel lingkup materi yang dirancang untuk memudahkan guru dalam melihat konten dan konsep utama di setiap bab.

Tabel 4 Lingkup Materi Bab 1-4

Bab	Konten (Apa yang dipelajari)	Konsep Utama (Mengapa dipelajari)
Bab 1: Ayo Meniru!	Meniru gerak (dari hewan, objek (benda) atau peristiwa alam) dan olah vokal (menirukan suara atau intonasi).	1. Eksplorasi Tubuh dan Suara: Memahami bahwa tubuh dan suara dapat menjadi alat utama untuk berekspresi. 2. Observasi: Melatih kepekaan terhadap gerak dan suara di lingkungan sekitar.
Bab 2: Aku Penulis Cerita	Unsur-unsur cerita (tokoh, latar, alur, konflik, dan resolusi) yang dituangkan dalam naskah cerita yang utuh.	1. Struktur Cerita: Memahami bahwa sebuah cerita memiliki awal, tengah, dan akhir yang saling berhubungan. 2. Imajinasi: Mengubah dan mengembangkan ide dan pengamatan menjadi sebuah cerita yang terstruktur dan utuh.
Bab 3: Improvisasi	Permainan peran spontan, respons cepat, dan membangun dialog tanpa naskah.	1. Spontanitas: Belajar berpikir dan bereaksi secara cepat dan kreatif dalam situasi tak terduga. 2. Kolaborasi: Membangun cerita bersama-sama dengan teman secara spontan.
Bab 4: Pentas Mini	Proses persiapan (latihan), tata panggung sederhana, penggunaan properti, dan penyajian pertunjukan.	1. Kerjasama Tim: Mengapresiasi bahwa pentas adalah hasil kerja sama semua pihak. 2. Tanggung Jawab: Memahami peran dan tanggung jawab masing-masing dalam sebuah proyek pertunjukan.

4. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) per fase

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dirancang sebagai panduan langkah demi langkah untuk mencapai Capaian Pembelajaran di akhir Fase B. Alur ini memastikan setiap materi memiliki keterkaitan dan membangun kompetensi secara bertahap.



Berikut adalah tabel ATP Seni Teater Fase B kelas 3 SD yang digunakan dalam penyusunan buku ini.

Tabel 5 Alur Tujuan Pembelajaran

Elemen	Deskripsi
Mengalami (Experiencing)	a. Menyebutkan gerak dan suara dari hewan, benda, atau peristiwa alam. b. Menirukan gerakan dan suara secara sederhana, c. Mengidentifikasi tokoh, latar, dan peristiwa dari cerita/gambar. d. Mengklasifikasikan unsur cerita (tokoh, latar, alur) e. Menunjukkan ekspresi tubuh dan suara spontan. f. mempraktikkan olah tubuh dan vokal secara sederhana. g. Mengamati contoh pertunjukan sederhana. h. Mendeskripsikan tokoh/cerita yang akan dimainkan.
Merefleksikan (Reflection)	a. Menceritakan kembali pengalaman saat menirukan gerak/suara. b. Membandingkan gerakan teman dengan dirinya. c. Menjelaskan pengalaman atau ide pribadi untuk bahan cerita. d. Menyusun ide menjadi kerangka cerita. e. Mengemukakan pengalaman saat mencoba improvisasi. f. Menjelaskan perasaan saat tampil spontan. g. Menentukan peran yang akan dimainkan. h. Menjelaskan alasan memilih tokoh tertentu.
Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and working artistically)	a. Menggabungkan gerak dan suara untuk memerankan karakter tokoh. b. Mendemonstrasikan peran singkat. c. Mengorganisasikan alur cerita yang jelas dan runtut. d. Menghubungkan ide-ide dalam kelompok. e. Mengimprovisasi adegan singkat tanpa naskah. f. Merancang alur spontan bersama kelompok. g. Mengkoordinasikan peran, properti, dan gerak kelompok. h. Melatih adegan bersama.
Menciptakan (Making/Creating)	a. Menggambar tokoh berdasarkan imajinasi/pengamatan. b. Membuat peran sederhana dari kartu tokoh. c. Menulis cerita sederhana dengan awal, tengah, dan akhir. d. Mengembangkan tokoh dan dialog singkat. e. Membuat improvisasi adegan dari pengalaman sehari-hari. f. Mengkonstruksi peristiwa menjadi adegan. g. Merancang pertunjukan mini (alur, peran, properti). h. Memerankan tokoh dalam lakon.



Elemen	Deskripsi
Berdampak (Impacting)	a. Menampilkan hasil meniru di depan teman. b. Memberi apresiasi terhadap karya teman. c. Membacakan cerita hasil karya. d. Memberikan tanggapan positif terhadap karya teman. e. Menyajikan adegan improvisasi di depan kelas. f. Mengevaluasi kelebihan dan kekurangan penampilan. g. Mempertunjukkan lakon sederhana. h. Mengevaluasi performa kelompok dan menghargai karya teman.

5. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Alternatif sesuai Kondisi Peserta Didik

Untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan memenuhi kebutuhan setiap peserta didik, Alur tujuan pembelajaran (ATP) harus disesuaikan dengan situasi nyata di lapangan. Di bawah ini terdapat tabel alur tujuan pembelajaran alternatif yang dirancang untuk mengakomodasi berbagai kondisi peserta didik, dengan fokus pada pengalaman, refleksi, kreativitas, dan dampak positif dalam proses pembelajaran.

Tabel 6 ATP Alternatif

Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran	ATP Alternatif
Mengalami (Experiencing)	1. Menyebutkan gerak dan suara dari hewan, benda, atau peristiwa alam. 2. Menirukan gerakan dan suara secara sederhana, 3. Mengidentifikasi tokoh, latar, dan peristiwa dari cerita/gambar. 4. Mengklasifikasikan unsur cerita (tokoh, latar, alur) 5. Menunjukkan ekspresi tubuh dan suara spontan. 6. mempraktikkan olah tubuh dan vokal secara sederhana. 7. Mengamati contoh pertunjukan sederhana. 8. Mendeskripsikan tokoh/cerita yang akan dimainkan.	a. Mengamati contoh gerakan tubuh dan suara, b. Menirukan perilaku hewan, benda, atau peristiwa alam. c. Mendemonstrasikan gerak dan suara sederhana sesuai tokoh. d. Mengekspresikan emosi dasar (senang, marah, takut) dengan gerak tubuh.



Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran	ATP Alternatif
Merefleksikan (Reflection)	1. Menceritakan kembali pengalaman saat menirukan gerak/suara. 2. Membandingkan gerakan teman dengan dirinya. 3. Menjelaskan pengalaman atau ide pribadi untuk bahan cerita. 4. Menyusun ide menjadi kerangka cerita. 5. Mengemukakan pengalaman saat mencoba improvisasi. 6. Menjelaskan perasaan saat tampil spontan. 7. Menentukan peran yang akan dimainkan. 8. Menjelaskan alasan memilih tokoh tertentu.	a. Menjelaskan pengalaman pribadi atau cerita sehari-hari. b. Menyusun urutan sederhana (awal-tengah-akhir) dari gambar/cerita pendek. c. Mengomunikasikan karakter atau tokoh dengan dialog singkat. d. Menggunakan properti sederhana untuk memperjelas peran.
Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and working artistically)	1. Menggabungkan gerak dan suara untuk memerankan karakter tokoh. 2. Mendemonstrasikan peran singkat. 3. Mengorganisasikan alur cerita yang jelas dan runtut. 4. Menghubungkan ide-ide dalam kelompok. 5. Mengimprovisasi adegan singkat tanpa naskah. 6. Merancang alur spontan bersama kelompok. 7. Mengkoordinasikan peran, properti, dan gerak kelompok. 8. Melatih adegan bersama.	a. Menghubungkan ide-ide kreatif sederhana untuk membangun adegan. b. Mempraktikkan olah tubuh dan suara spontan dalam kelompok kecil c. Memperagakan alur cerita tanpa teks dengan improvisasi. d. Membuat properti sederhana dari bahan sekitar.



Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran	ATP Alternatif
Menciptakan (Making/ Creating)	1. Menggambar tokoh berdasarkan imajinasi/ pengamatan. 2. Membuat peran sederhana dari kartu tokoh. 3. Menulis cerita sederhana dengan awal, tengah, dan akhir. 4. Mengembangkan tokoh dan dialog singkat. 5. Membuat improvisasi adegan dari pengalaman sehari-hari. 6. Mengkonstruksi peristiwa menjadi adegan. 7. Merancang pertunjukan mini (alur, peran, properti). 8. Memerankan tokoh dalam lakon.	a. Menulis cerita singkat dengan struktur sederhana. b. Menganalisis tokoh yang akan dimainkan. c. Mengidentifikasi properti yang dibutuhkan. d. Merancang pertunjukan mini dengan kelompok. e. Memainkan adegan improvisasi pendek.
Berdampak (Impacting)	1. Menampilkan hasil meniru di depan teman. 2. Memberi apresiasi terhadap karya teman. 3. Membacakan cerita hasil karya. 4. Memberikan tanggapan positif terhadap karya teman. 5. Menyajikan adegan improvisasi di depan kelas. 6. Mengevaluasi kelebihan dan kekurangan penampilan 7. Mempertunjukkan lakon sederhana. 8. Mengevaluasi performa kelompok dan menghargai karya teman.	a. Menampilkan pertunjukan mini sederhana. b. Mengevaluasi hasil kinerja diri dan kelompok secara lisan. c. Menunjukkan percaya diri saat tampil di depan kelas. d. Berkolaborasi dalam kelompok. e. Menghargai hasil karya teman dengan komentar positif.



C. Kerangka Pembelajaran

Kerangka pembelajaran ini memberikan panduan fleksibel bagi guru untuk merancang pengalaman belajar yang mendalam dan menyenangkan. Setiap kerangka dapat disesuaikan dengan karakteristik sekolah, peserta didik, dan sumber daya yang tersedia, sehingga proses pembelajaran menjadi relevan dan kontekstual.

1. Praktik pedagogis

Seni teater paling efektif jika dipelajari dan dilakukan secara aktif melalui pengalaman langsung untuk memancing kreativitas peserta didik. Model-model yang berpusat pada peserta didik sangat dianjurkan untuk diterapkan pada pembelajaran seni teater. Berbagai strategi/metode/pendekatan berikut dapat diterapkan untuk membuat peserta didik aktif dan berani dalam berekspresi.

a. Pembelajaran Berbasis Proyek

Pendekatan di mana peserta didik belajar melalui proses merancang, membuat, dan menyelesaikan sebuah proyek nyata. Seluruh bab dalam buku panduan guru ini dapat digabungkan menjadi satu proyek besar, yaitu membuat pentas mini.

b. Pembelajaran Berbasis Inkuiri

Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk bertanya dan mencari tahu. Saat menulis cerita, guru dapat memberikan pertanyaan, misalnya “Bagaimana sifat tokoh ini?” atau “Bagaimana cara agar masalah ini bisa selesai?”. Melalui pertanyaan-pertanyaan ini, peserta didik diajak untuk berpikir kritis, berempati, dan menemukan solusi kreatif mereka sendiri.

c. Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*) dan Bermain Peran (*Role Play*)

Kedua metode ini menekankan pada belajar sambil melakukan (*Learning by doing*). Pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential Learning*) adalah pendekatan di mana peserta didik belajar melalui pengalaman langsung. Mereka tidak hanya mendengarkan atau membaca teori, tetapi secara aktif terlibat dalam kegiatan yang memungkinkan mereka menemukan dan membangun pemahaman mereka sendiri. Sedangkan bermain peran (*Role Play*) adalah salah satu bentuk konkret dari *experiential learning*. Di sini, peserta didik mengambil peran atau karakter tertentu untuk mengeksplorasi sebuah situasi atau cerita. Melalui bermain peran,



mereka dilatih untuk mengembangkan empati, memahami sudut pandang orang lain, dan berinteraksi secara spontan. Dengan kedua metode ini, peserta didik akan merasakan secara langsung emosi dan gerakan dari karakter. Bab 1 sampai Bab 4 dalam buku panduan guru ini adalah bentuk dari *experiential learning* dan *role play*. Keduanya menjadi fondasi yang kuat untuk melatih peserta didik tidak hanya dalam hal keterampilan teater, tetapi juga dalam hal kecerdasan emosional dan sosial.

d. Eksplorasi Kreatif

Metode ini memberi ruang bagi peserta didik untuk bereksperimen dengan ide-ide mereka tanpa takut salah. Tujuannya adalah mendorong imajinasi dan penemuan personal.

e. Observasi dan Apresiasi Karya

Metode ini membangun kesadaran dan kemampuan peserta didik bahwa mengamati dan menghargai karya orang lain adalah bagian penting dari teater. Peserta didik belajar dari teman-temannya dan membangun lingkungan yang suportif.

f. Kolaborasi dan Diskusi Kelompok

Teater adalah seni kolektif. Metode ini melatih kerja sama tim dan kemampuan berkomunikasi.

g. Penulisan Bertahap

Metode ini memecah proses menulis naskah menjadi langkah-langkah kecil yang mudah dikelola. Ini akan mengurangi beban dan membuat peserta didik merasa lebih percaya diri.

h. Refleksi dan Umpan Balik

Praktik ini penting untuk membantu peserta didik memahami apa yang sudah mereka pelajari dan apa yang bisa mereka tingkatkan.

i. Pembelajaran Berdiferensiasi

Pendekatan di mana guru menyesuaikan pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan belajar setiap peserta didik. Dalam seni teater, ini sangat penting karena setiap anak memiliki tingkat kepercayaan diri, bakat, dan cara belajar yang berbeda. Pembelajaran dapat didiferensiasikan melalui tiga aspek, yaitu diferensiasi konten, diferensiasi proses dan diferensiasi produk.



2. Kemitraan pembelajaran

Kemitraan pembelajaran membentuk hubungan yang kolaboratif untuk memberikan pengalaman belajar, kebaruan informasi serta umpan balik kepada peserta didik melalui pengetahuan yang kontekstual dan nyata. Pembelajaran seni teater menjadi lebih bermakna ketika melibatkan berbagai pihak di luar kelas. Kemitraan ini dapat memperkaya pengalaman belajar dengan cara yang sederhana namun efektif. Kemitraan yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut.

a. Kemitraan antar Peserta Didik

Peserta didik adalah mitra belajar terbaik bagi satu sama lain. Melalui interaksi, mereka saling menginspirasi, memotivasi, dan menyelesaikan masalah bersama. Mereka belajar berkolaborasi, bernegosiasi, dan menghargai peran, ide, dan pendapat serta hasil karya satu sama lain selama proses pembelajaran. Contoh: saat mempersiapkan pertunjukan, peserta didik berbagi peran. Satu peserta didik bisa menjadi “sutradara” yang mengarahkan teman-temannya, peserta didik lain menjadi “penulis naskah”, dan sisanya menjadi “aktor”.

b. Kemitraan Guru dan Peserta Didik

Kolaborasi antara guru dan peserta didik adalah sebuah kemitraan yang saling memberdayakan. Guru bukan hanya instruktur, tetapi juga fasilitator yang belajar dari kreativitas peserta didik.

c. Kemitraan Guru dan Guru Mata Pelajaran Lain

Keterlibatan guru mata pelajaran lain akan menunjukkan kepada peserta didik bahwa seni teater tidak berdiri sendiri, tetapi terintegrasi dengan disiplin ilmu lainnya. Contohnya, kolaborasi dengan guru bahasa Indonesia untuk membantu peserta didik dalam menyusun naskah sederhana atau memilih kosakata yang tepat untuk dialog karakter.

d. Kemitraan Lintas Kelas

Mengajak peserta didik kelas lain untuk menjadi penonton dalam pertunjukan. Pengalaman tampil di depan audiens akan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dan apresiasi dari teman-teman sebaya.

e. Kemitraan Guru dan Orang Tua

Orang tua adalah mitra terdekat dalam guruan anak. Keterlibatan orang tua dapat membuat peserta didik merasa didukung dan dihargai. Orang tua dilibatkan untuk membantu anak-anak berlatih dialog di rumah atau mengumpulkan barang



bekas yang bisa dijadikan properti (misalnya, kardus untuk membuat pedang atau selimut bekas untuk jubah). Orang tua hadir dan menjadi penonton saat pertunjukan berlangsung dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik.

f. Kemitraan Guru dan Komunitas/Masyarakat

Komunitas dapat menjadi sumber inspirasi yang kaya bagi peserta didik. Interaksi dengan masyarakat membuat pembelajaran lebih relevan dan kontekstual. Mengundang pendongeng lokal untuk bercerita atau mengundang seniman teater untuk menambah wawasan peserta didik dalam belajar seni teater.

3. Lingkungan pembelajaran

Lingkungan pembelajaran yang mendukung sangat penting dalam seni teater. Hal ini bukan hanya ruang fisik, tetapi juga suasana yang diciptakan agar peserta didik merasa aman, berani, dan bebas untuk berekspresi. Lingkungan yang kondusif akan mendorong eksplorasi, kreativitas, dan kolaborasi yang mendalam.

a. Lingkungan Fisik: Ruang Kreatif yang Fleksibel

Kelas seni teater haruslah menjadi ruang yang adaptif, bukan kaku. Guru dianjurkan untuk menciptakan ruang kreatif yang bisa diubah-ubah sesuai kebutuhan aktivitas.

- **Atur Ruang:** Atur kembali meja dan kursi agar menciptakan ruang terbuka di tengah kelas. Ruang kosong ini sangat penting untuk latihan gerak, improvisasi, dan permainan kelompok.
- **Gunakan Setiap Sudut:** Manfaatkan setiap sudut ruangan. Satu sudut bisa dijadikan “area kostum dan properti”, sedangkan sudut lain bisa menjadi “pojok cerita” tempat peserta didik membaca atau menggambar ide.
- **Papan Ide:** Sediakan area di dinding atau papan tulis tempat peserta didik bisa menempelkan kartu tokoh, sketsa tata panggung, atau kartu alur cerita. Ini membuat lingkungan menjadi hidup dan mencerminkan ide-ide mereka.

b. Lingkungan Emosional: Ruang yang Aman dan *NonJudgemental*

Suasana yang aman secara emosional adalah fondasi utama dalam teater. Peserta didik harus merasa nyaman untuk berani mencoba, membuat kesalahan, dan menunjukkan diri mereka yang sesungguhnya.



- Terapkan Aturan Dasar: Buat aturan yang sederhana dan disepakati bersama. Contoh: Menempel peraturan kelas teater, membaca, menyepakati dan menerapkannya bersama.
- Gunakan Penguatan Positif: Berikan umpan balik yang membangun dan spesifik.

c. Lingkungan Virtual: Ruang Kolaboratif dan Inspirasi Digital

Teknologi dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran di luar kelas, meningkatkan interaktivitas, dan memberikan inspirasi.

- Pemanfaatan Sederhana: Gunakan *platform* yang mudah diakses dan sudah biasa digunakan. Contoh: Buat grup obrolan kelas (dengan izin orang tua) tempat peserta didik bisa berbagi ide cerita, foto properti yang mereka buat di rumah, atau video singkat latihan.
- Forum Diskusi Sederhana: Gunakan fitur forum pada *platform* LMS sekolah untuk berdiskusi tentang karakter atau cerita. Guru dapat memposting pertanyaan seperti, *"Menurut kalian, kenapa karakter ini suka makan wortel?"* dan peserta didik bisa membalasnya.

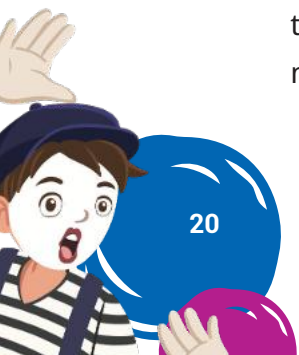
4. Pemanfaatan digital

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran seni teater tidak bertujuan untuk menggantikan interaksi langsung, melainkan untuk memperkaya pengalaman belajar. Pemanfaatan digital dapat meningkatkan aksesibilitas, interaktivitas, dan personalisasi, sehingga setiap peserta didik dapat belajar sesuai kebutuhannya.

a. e-Learning dan Simulasi: Akses Informasi dan Latihan Virtual

Peserta didik dapat menggunakan teknologi untuk mengakses materi inspirasi dan mempraktikkan keterampilan teater dalam lingkungan virtual yang aman.

- 1) **e-Learning:** Menggunakan video pendek dan animasi sebagai sumber inspirasi. Guru dapat menunjukkan klip pendek dari film animasi (misalnya, film *Pixar* atau kartun) untuk membantu peserta didik mengamati dan meniru ekspresi wajah atau gerakan tubuh karakter. Ini membantu peserta didik belajar dari "pemeran" profesional tanpa perlu pergi ke bioskop. Video pendek tersebut juga dapat diunggah ke *Google Classroom*. Di fitur "Forum Diskusi", peserta didik bisa berbagi komentar tentang ekspresi wajah atau gerakan tubuh karakter yang mereka amati. Guru juga dapat memberikan tugas menulis cerita atau dialog melalui fitur "Tugas".



- 2) **Simulasi:** Menciptakan “panggung” virtual untuk berlatih. Menggunakan aplikasi atau situs web sederhana yang memungkinkan peserta didik memilih latar belakang dan karakter virtual. Peserta didik bisa mensimulasikan adegan mini mereka di layar, seperti menyusun tata letak panggung atau mengatur gerakan karakter sebelum mereka berlatih secara langsung.

b. **Augmented Reality (AR) dan Kecerdasan Artifisial (AI): Latihan Interaktif dan Personalisasi**

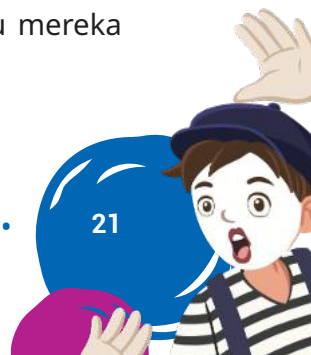
Teknologi modern dapat menjadi mitra kreatif yang membantu peserta didik berinteraksi dengan ide-ide dan bahkan mengatasi tantangan personal.

- 1) **Augmented Reality (AR):** Menghadirkan karakter digital ke dalam ruang kelas. Guru dapat menggunakan aplikasi AR sederhana (seperti aplikasi yang menampilkan hewan 3D di dunia nyata melalui kamera ponsel) dan meminta peserta didik berinteraksi seolah-olah karakter itu benar-benar ada di dalam ruangan. Misalnya, “*Tunjukkan bagaimana kamu bersembunyi dari harimau itu!*”. Ini membuat latihan improvisasi menjadi lebih menarik dan nyata.
- 2) **Kecerdasan Artifisial (AI):** Membantu proses kreatif dan mengatasi kesulitan. Contoh: untuk peserta didik yang kesulitan memulai penulisan naskah, guru bisa menggunakan alat AI sederhana. Guru bisa memasukkan *prompt* seperti, “Seorang koki sedang membuat kue untuk seorang peri”, dan AI dapat memberikan beberapa kalimat pembuka atau ide dialog. AI di sini berfungsi sebagai “*partner kreatif*” yang membantu peserta didik mengatasi hambatan awal dan mempercepat proses penulisan.

c. **Papan Kolaboratif: Berbagi Ide Secara Digital**

Papan kolaboratif digital memungkinkan peserta didik dan guru untuk bekerja sama dalam menyusun ide secara visual, bahkan dari jarak jauh. Ini adalah alat yang sangat efektif untuk memfasilitasi sesi curah pendapat dan perencanaan.

- 1) **Digital Storyboard:** Peserta didik bisa menggunakan papan tulis digital seperti *Padlet* atau *Jamboard* untuk membuat *storyboard* cerita mereka. Setiap peserta didik dapat mengunggah gambar, sketsa, atau ide-ide teks mereka ke papan yang sama, sehingga semua orang bisa melihat dan menambahkan masukan secara *real-time*.
- 2) **Papan Mood:** Peserta didik dan guru dapat membuat “papan suasana hati” (**mood board**) untuk sebuah lakon. Mereka bisa mengunggah gambar warna, properti, atau ekspresi yang sesuai dengan tema cerita, membantu mereka membangun pemahaman visual yang sama.



D. Prinsip Pembelajaran

Pembelajaran seni teater di tingkat dasar tidak hanya difokuskan pada menghasilkan pementasan yang berkualitas, tetapi juga pada pengembangan karakter dan kemampuan peserta didik secara komprehensif. Proses ini berlandaskan pada tiga prinsip utama yang saling berhubungan: pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Setiap prinsip ini berhubungan erat dengan karakteristik mata pelajaran seni teater.

1. Pembelajaran Berkesadaran (*Mindful Learning*)

Pembelajaran teater mendorong peserta didik untuk memiliki kesadaran, baik terhadap diri sendiri maupun lingkungan sekitar. Prinsip ini berfokus pada proses penghayatan dan pemahaman yang mendalam. Sesuai dengan karakteristiknya, seni teater mengajarkan peserta didik bagaimana menciptakan dan menghayati semua karakterisasi tokoh dan sudut pandangnya (1.5). Melalui kegiatan ini, peserta didik dilatih untuk merasakan dan memahami perspektif yang berbeda. Lebih dari itu, seni teater juga mengajarkan untuk bersikap kritis dan mampu memberi solusi untuk menyelesaikan masalah, sehingga peserta didik mampu memahami berbagai persoalan yang terjadi dalam diri dan lingkungannya (1.6). Ini merupakan bentuk kesadaran sosial yang tinggi, di mana peserta didik tidak hanya menyadari masalah, tetapi juga berpikir tentang solusinya.

2. Pembelajaran Bermakna (*Meaningful Learning*)

Pembelajaran teater menjadi bermakna karena materi yang dipelajari tidak hanya teoretis, tetapi relevan dan terhubung langsung dengan kehidupan nyata/ kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan karakternya, seni teater relevan dengan kehidupan sehari-hari (1.2) karena mengambil inspirasi dari pengalaman nyata peserta didik. Teater juga terhubung dengan disiplin ilmu lain (1.3 & 1.4), seperti literasi dan numerasi saat menulis naskah atau mendesain panggung, serta aspek psikologi, sosial, budaya, dan sejarah saat mengomunikasikan isu atau cerita dari masa lalu. Dengan demikian, setiap latihan dan pertunjukan memiliki bobot dan nilai yang lebih dari sekadar hiburan, menjadikannya pengalaman yang bermakna.



3. Pembelajaran Menggembirakan (*Joyful Learning*)

Seni teater adalah sebuah permainan. Oleh karena itu, prinsip pembelajaran yang menyenangkan menjadi fondasi utama. Lingkungan yang suportif dan tanpa tekanan akan membuat peserta didik berani bereksplorasi dan berekspresi. Sesuai dengan karakteristiknya, seni teater memberikan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi, talenta, minat, dan karakter individu (1.1). Saat peserta didik merasa aman dan bebas untuk mencoba, mereka akan menemukan kegembiraan dalam proses kreatif, meningkatkan kepercayaan diri, dan secara alami mengembangkan potensi diri mereka. Keseluruhan proses ini dari meniru, menulis cerita, hingga berimprovisasi dirancang sebagai sebuah petualangan yang seru dan penuh tawa.

Dengan menerapkan ketiga prinsip ini, pembelajaran seni teater tidak hanya menjadi mata pelajaran, melainkan sebagai sebuah ruang aman dan kreatif bagi peserta didik untuk tumbuh, bereksplorasi, dan memahami dunia di sekitarnya secara utuh.

E. Asesmen

Asesmen dalam buku panduan guru ini dirancang untuk menjadi bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran, bukan sekadar pengukuran akhir. Tujuannya adalah untuk memantau, mendukung, dan mendorong perkembangan setiap peserta didik secara holistik. Asesmen yang digunakan selaras dengan tujuan pembelajaran, memastikan bahwa setiap aktivitas yang dilakukan peserta didik menghasilkan bukti-bukti yang dapat dinilai.

1. Bentuk Asesmen: Formatif dan Sumatif

Buku panduan guru ini menggunakan dua bentuk asesmen utama untuk mendapatkan gambaran utuh tentang perkembangan peserta didik.

a. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilakukan sepanjang proses pembelajaran untuk memantau kemajuan peserta didik dan memberikan umpan balik yang membangun. Fokusnya adalah perbaikan, bukan nilai.



- Asesmen Formatif Awal: dilakukan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengidentifikasi pengetahuan awal, minat, dan tingkat kepercayaan diri peserta didik. Contohnya, guru mengamati bagaimana peserta didik berinteraksi dalam permainan teater sederhana di awal pertemuan.
- Asesmen Saat Pembelajaran: dilakukan secara berkelanjutan melalui observasi langsung dan interaksi. Contohnya, guru memberikan umpan balik langsung saat peserta didik sedang menirukan gerakan hewan, “Gerakan kamu sudah bagus, sekarang coba tambahkan ekspresi di wajahmu”.

b. Asesmen Sumatif

Asesmen sumatif dilakukan di akhir unit pembelajaran untuk mengevaluasi pemahaman dan kinerja peserta didik secara keseluruhan. Contoh: pentas mini di akhir Bab 4 adalah salah satu bentuk asesmen sumatif dalam buku panduan guru ini. Peserta didik menunjukkan semua keterampilan yang telah mereka pelajari (gerak, vokal, kerja sama) dalam sebuah proyek pertunjukan.

2. Teknik dan Instrumen Asesmen

Berbagai teknik dan instrumen digunakan untuk mengumpulkan data yang kaya dan relevan dengan tujuan pembelajaran.

a. Teknik Asesmen

Teknik asesmen dalam buku panduan guru seni teater ini adalah sebagai berikut.

- 1) Observasi: Guru mengamati partisipasi peserta didik dalam kegiatan individu atau kelompok.
- 2) Kinerja: Guru menilai keterampilan praktis, seperti saat peserta didik menampilkan sebuah adegan atau meniru karakter.
- 3) Proyek: Guru menilai proses dan hasil akhir dari proyek jangka panjang, seperti pembuatan pentas mini.
- 4) Penilaian Diri dan Antarteman: Peserta didik saling memberikan umpan balik yang positif dan membangun untuk mengembangkan kemampuan refleksi.
- 5) Portofolio: Guru mengumpulkan hasil karya peserta didik (misalnya, kartu tokoh, naskah teater, foto, atau video latihan) untuk melihat perkembangan mereka dari waktu ke waktu.



b. Instrumen Asesmen

Instrumen asesmen dalam buku panduan guru seni teater ini adalah sebagai berikut.

- 1) Rubrik: digunakan untuk menilai kinerja dengan kriteria yang jelas (misalnya, rubrik untuk “presentasi karya” dengan skala Sangat Baik, Baik, Cukup, dan Perlu Bimbingan atau Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang Sesuai Harapan, dan Berkembang Sangat Baik).
- 2) Ceklis: Alat sederhana untuk menandai apakah peserta didik telah melakukan tugas atau menunjukkan perilaku tertentu (misalnya, ceklis untuk “menggunakan properti dengan benar”).
- 3) Catatan Anekdotal: Catatan singkat dari guru tentang momen penting yang menunjukkan kemajuan atau kesulitan seorang peserta didik (misalnya, “Siti, yang pemalu, hari ini berani berbicara di depan kelas”).
- 4) Grafik Perkembangan: Visualisasi kemajuan peserta didik dari waktu ke waktu, khususnya untuk portofolio.

c. Pendekatan Penilaian

Pendekatan penilaian dalam buku panduan guru seni teater ini adalah sebagai berikut.

- 1) Deskripsi Kriteria Penilaian: menjelaskan secara naratif apa yang diharapkan dari sebuah karya atau kinerja.
- 2) Rubrik: menggunakan tabel dengan kriteria dan level pencapaian yang jelas untuk memberikan nilai kualitatif.
- 3) Skala atau Interval Nilai: menggunakan angka 1-4 untuk mengukur tingkat penguasaan.
- 4) Persentase: mengubah skor menjadi persentase untuk evaluasi yang lebih formal (dapat digunakan untuk proyek akhir).

Teknik dan Instrumen Asesmen penilaian dalam Buku Panduan Guru Seni Teater kelas 3 SD tersaji dalam tabel berikut.

Bab	Teknik Asesmen	Instrumen/Alat Asesmen
Bab 1: Ayo Meniru!	Observasi Kinerja Penilaian Diri Penilaian antarteman	Ceklis Catatan Anekdotal PG Bergambar Isian Singkat



Bab	Teknik Asesmen	Instrumen/Alat Asesmen
Bab 2: Aku Penulis Cerita	Observasi Kinerja Produk	Rubrik Deskripsi Kriteria PG Isian Singkat
Bab 3: Improvisasi	Observasi Kinerja Penilaian antarteman Produk	Ceklis Rubrik Catatan Anekdotial PG Bergambar Isian Singkat
Bab 4: Pentas Mini	Observasi Produk Portofolio Proyek	Ceklis Rubrik Grafik Perkembangan Catatan Anekdotial PG Bergambar Isian Singkat

3. Pertanyaan Pemantik untuk Keterkaitan Asesmen

Asesmen harus selaras dengan pembelajaran, maka guru perlu mempertimbangkan pertanyaan-pertanyaan berikut.

- Apakah asesmen formatif sudah memberikan bukti ketercapaian indikator yang dapat digunakan untuk perbaikan?
- Apakah pengalaman belajar yang didesain dapat menghasilkan bukti-bukti sesuai dengan asesmen yang telah dibuat?
- Apakah teknik asesmen yang digunakan memberikan kesempatan yang sama bagi semua peserta didik untuk menunjukkan pemahaman mereka?
- Apakah asesmen yang dilakukan membantu peserta didik memahami kekuatan dan area yang perlu mereka kembangkan?
- Apakah hasil asesmen ini dapat menjadi umpan balik yang bermakna bagi peserta didik, orang tua, dan guru itu sendiri?



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA 2025
Panduan Guru Seni Teater untuk SD/MI Kelas III (Edisi Revisi)
Penulis: Intan Sari Ramdhani dan Susanto
ISBN: 978-634-00-3164-5 (jil.3 PDF)

Panduan Khusus

Bab 1

Ayo Meniru!



A. Pendahuluan

Teater bukan hanya soal panggung dan naskah. Bagi anak-anak, teater adalah ruang aman untuk bermain, mengekspresikan diri, dan memahami dunia di sekitarnya. Dalam pembelajaran seni teater kelas III SD ini, peserta didik diajak untuk meniru, bukan sekadar meniru gerakan dan suara, tetapi meniru dengan perasaan, perhatian, dan pemaknaan. Bab “Ayo Meniru!” menjadi awal yang menyenangkan untuk mengenal seni peran melalui gerak dan suara yang berasal dari hewan, objek di sekitar, dan peristiwa alam, serta memerankan karakter tokoh yang berbeda.

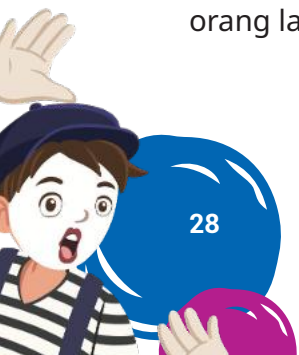
Bab ini bertujuan mengajak peserta didik mengeksplorasi tubuh dan suara sebagai alat ekspresi, melatih pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dan memperkuat kemampuan imajinasi serta empati melalui kegiatan bermain peran.

Peserta didik dilatih untuk mengamati secara cermat bagaimana seekor kucing melangkah, bagaimana suara hujan terdengar, atau bagaimana pohon menari saat tertiup angin. Dengan latihan kesadaran ini, peserta didik menjadi lebih peka terhadap detail dan mulai memahami bahwa segala sesuatu memiliki karakter unik yang bisa diinterpretasikan. Misalnya, “Perhatikan dan rasakan hembusan angin. Apakah ia bergerak lembut atau kencang? Sekarang, tirukan gerakanya dengan tubuhmu...”

Meniru bukan hanya menyalin. Peserta didik diajak menghubungkan pengalaman mereka sendiri dengan apa yang mereka tirukan. Ketika peserta didik memerankan tokoh seperti singa atau ibu peri, mereka mulai memahami sifat, emosi, dan peran dari tokoh tersebut. Ini membantu menumbuhkan empati dan pemahaman sosial. Misalnya, “Bagaimana perasaanmu jika menjadi pohon yang tertiup angin besar? Apakah kamu kuat? Atau takut tumbang?”

Kegiatan pembelajaran dirancang seperti permainan yang membuat anak-anak tertawa, bergerak, dan merasa bebas berekspresi. Proses eksplorasi menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan tak terlupakan. Misalnya: “Ambil satu kartu hewan, jangan beritahu temanmu! Tiru gerak dan suaranya. Teman-teman harus menebak kamu siapa!”

Melalui bab ini, peserta didik tidak hanya mampu menirukan gerak dan suara secara teknis, tetapi juga belajar untuk lebih menyadari tubuh mereka, mengembangkan daya imajinasi, serta menyelami emosi dan karakter tokoh yang mereka perankan. Peserta didik belajar bahwa dalam teater, meniru adalah bentuk memahami dunia, orang lain, dan diri sendiri.



Berikut ini merupakan penjabaran tujuan pembelajaran dan indikator yang akan dicapai peserta didik setelah mempelajari bab ini, pokok materi, peta materi, saran periode/waktu pembelajaran konsep dan keterampilan prasyarat, kerangka pembelajaran, apersepsi dan formatif awal.

1. Tujuan Pembelajaran

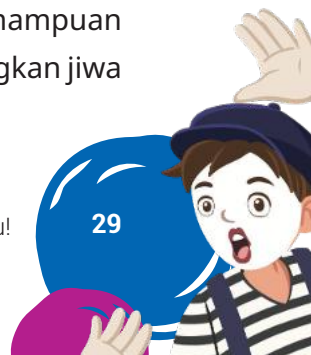
- a. Menyebutkan gerak dan suara dari hewan, objek (benda) sekitar atau peristiwa alam.
- b. Menirukan gerak dan suara dari hewan, objek (benda) sekitar atau peristiwa alam.
- c. Menceritakan kembali pengalaman saat menirukan gerak/suara.
- d. Membandingkan gerakan teman dengan dirinya.
- e. Menggabungkan gerak dan suara untuk memerankan karakter tokoh.
- f. Mendemonstrasikan peran secara singkat.
- g. Menggambar tokoh berdasarkan imajinasi/pengamatan.
- h. Membuat peran sederhana dari kartu tokoh.
- i. Menampilkan hasil meniru di depan teman.
- j. Memberi apresiasi terhadap karya teman.

2. Pokok Materi

- a. Siapa Aku?
- b. Bersuara
- c. Aku dan Karakter
- d. Kartu Tokoh

Dari keempat pokok materi di atas, maka akan dilakukan kegiatan pembelajaran mengenai meniru gerak dan suara, dari hewan, dari objek (benda) sekitar, dan dari peristiwa yang terjadi di alam sehingga peserta didik mampu memerankan karakter yang berbeda-beda dari hasil meniru gerak dan suara yang telah dipelajari sebelumnya.

Pada bab 1 ini juga, peserta didik dibelajarkan untuk mengetahui ragam karakter tokoh dan akan belajar menggunakan tubuh dan suara mereka untuk menunjukkan karakter-karakter tersebut. Peserta didik juga belajar mengembangkan kemampuan mengobservasi lingkungan sekitar secara sederhana, sehingga mengembangkan jiwa



kepedulian terhadap lingkungan dan sesama. Kemampuan tersebut didapat melalui mimesis tubuh dan suara karakter secara spontan, serta pengamatan lingkungan sekitar.

3. Hubungan Pembelajaran Bab Tersebut dengan Materi Lain yang Ada di Mata Pelajaran/Bidang Ilmu yang Sama

Pembelajaran seni teater, terutama dalam aspek gerak, suara, dan karakter, memiliki hubungan yang kuat dengan berbagai mata pelajaran lain. Berikut adalah beberapa contoh bagaimana ketiga elemen ini dapat terintegrasi dengan mata pelajaran lain, yakni:

- a. **PJOK:** melalui gerak, karena gerakan dalam teater atau olah tubuh mirip dengan latihan fisik dalam mata pelajaran PJOK. Teknik gerak dalam teater sering melibatkan koordinasi, keseimbangan, dan fleksibilitas, yang juga penting dalam olahraga dan kebugaran. Selain itu,
- b. **Seni Musik:** teater sering memanfaatkan musik dan ritme untuk mengatur suasana atau mendukung narasi. Olah vokal dan pemahaman tentang elemen musik seperti tempo dan dinamika sangat relevan.

4. Peta Konsep



Gambar 1.1 Peta Konsep Bab 1 Ayo Meniru

5. Saran Durasi Pembelajaran

Total JP per Bab: 24 jam pelajaran (termasuk dengan sumatif).

1 kegiatan = 6 jam pelajaran.

1 jam pelajaran = 35 menit.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Untuk mempelajari bab 1 ini, peserta didik diharapkan:

- a. Memahami berbagai jenis hewan, objek (benda) sekitar, dan peristiwa alam (contoh: hujan, petir, angin, gunung meletus).
- b. Mengetahui ciri khas dari gerak dan suara hewan/objek secara umum (contoh: suara ayam, cara pohon bergoyang karena angin).
- c. Mengenali perbedaan karakter tokoh (baik dan jahat, lucu dan serius, tua dan muda, pemalu dan pemberani).
- d. Memiliki pengalaman melakukan olah tubuh, melakukan gerakan untuk menyampaikan perasaan dan bercerita.

Keterampilan Prasyarat yang Diperlukan:

a. Pemahaman Dasar tentang Olah Tubuh

- 1) Peserta didik mampu melakukan gerakan dasar tubuh secara sadar dan terkontrol (Contoh: berjalan, melompat, atau membungkuk)

b. Keterampilan Vokal Dasar

Peserta didik mampu berbicara dengan jelas.

- 1) Mampu mengucapkan kalimat dengan artikulasi yang cukup jelas.
- 2) Mampu mengucapkan suara dengan volume dan intonasi yang sesuai dalam konteks ekspresinya (keras, pelan, tegas, gemetar).

c. Kesadaran Emosi (Olah Rasa)

Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menunjukkan mimik wajah sesuai emosi (takut, marah, senang, bingung) dan menyesuaikan ekspresi dengan suara dan gerakan.

1) Keterampilan Mendengarkan

- a) Peserta didik mampu mendengarkan arahan guru dan fokus pada satu kegiatan.

2) Kemampuan Mengenali Diri dan Orang lain:

- a) Peserta didik mampu mengenali ciri fisik dan emosi dasar pada diri sendiri dan orang lain.



- b) Peserta didik mampu berpura-pura menjadi tokoh, hewan, atau objek sekitar dengan imajinasi dan mampu mengubah benda atau gerakan menjadi simbol (misal, tangan jadi sayap burung, suara jadi gemuruh guntur).

3) Sikap Dasar dalam Pembelajaran Teater

- a) Berani tampil di depan umum.
- b) Mampu mendengarkan dan memberikan respon terhadap arahan guru dan teman.
- c) Mampu bekerjasama dalam kelompok dan mengikuti peran.

7. Kerangka Pembelajaran

a. Praktik Pedagogis

Pembelajaran seni teater dirancang untuk menggali potensi berpikir reflektif, imajinatif, dan kolaboratif peserta didik, yang mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan serta berkesadaran penuh terhadap tubuh, emosi dan lingkungan. Bab ini menggunakan metode pembelajaran berbasis aktivitas dan model bermain peran (*role playing*). Peserta didik akan belajar melalui pengalaman langsung, bukan hanya mendengarkan teori.

Strategi Pembelajaran

- 1) *Experiential learning* (pembelajaran berbasis pengalaman), yaitu:
 - a) Menerapkan peserta didik belajar melalui aktivitas langsung, seperti mengajak peserta didik mengamati lingkungan sekitar secara langsung atau melalui media/video.
 - b) Memberikan ruang bebas berekspresi bagi peserta didik untuk mencoba, gagal, memperbaiki, dan berkembang.
 - c) Menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri.
 - d) Meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar.
 - e) Guru membimbing peserta didik tanpa membatasi kreativitas peserta didik.
- 2) Bermain peran (*Role Play*), yakni peserta didik berperan sebagai tokoh/hewan/benda dan melakukan simulasi (menirukan situasi atau kejadian alam secara kolektif).



3) Refleksi

Setelah praktik, guru melakukan refleksi baik secara lisan, tertulis atau diskusi kelompok. Peserta didik diberikan umpan balik dan diajak memberi masukan satu sama lain secara konstruktif. Proses ini dapat mendorong kesadaran diri dan pengembangan personal, membentuk budaya saling menghargai, melatih peserta didik untuk mengevaluasi karya secara objektif dan membangun.

Pada proses pembelajaran, guru berfungsi sebagai fasilitator yang menciptakan ruang aman untuk peserta didik bereksplorasi, pembimbing teknis yang memberi arahan dan contoh, observer yang mencatat perkembangan keterampilan dan sikap peserta didik, serta moderator dalam kegiatan diskusi peserta didik.

b. Kemitraan Pembelajaran

Dalam pembelajaran Bab 1 *Ayo Meniru*, guru harus membangun interaksi aktif dengan peserta didik melalui dialog reflektif, demonstrasi, dan umpan balik kreatif. Peserta didik saling bekerja sama dalam kelompok untuk menirukan gerak dan suara hewan, objek/benda sekitar dan peristiwa alam. Adapun interaksi aktif tersebut dapat dilaksanakan melalui kolaborasi dengan berbagai pihak seperti di bawah ini.

1) Antar Peserta Didik

- a) Peserta didik diajak untuk belajar secara berkelompok (kolaboratif), berinteraksi saat menirukan gerakan atau suara.
- b) Peserta didik dibiasakan untuk saling mengamati dan memberikan saran dan umpan balik positif antar teman (*peer review*) untuk membangun kepercayaan diri.
- c) Peserta didik didorong untuk saling berbagi ide dan menghargai perbedaan ide sebagai bagian dari proses kreatif.

2) Guru dan Peserta Didik

- a) Guru dapat menjadi fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk kreatif dan mengeksplorasi kemampuannya dalam berteater.
- b) Guru membangun komunikasi yang baik dan suportif dengan peserta didik untuk kenyamanan dan keamanan belajar.
- c) Guru menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam, yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan berdasarkan kebutuhan peserta didik.
- d) Guru memberikan umpan balik konstruktif agar peserta didik bertumbuh dan berkembang.



3) Antara Guru Mata Pelajaran Lain

- a) Kolaborasi dengan guru PJOK untuk meningkatkan kemampuan olah tubuh yang baik seperti kelenturan tubuh, latihan pemanasan sebelum latihan teater.
- b) Kolaborasi dengan guru seni musik untuk meningkatkan kemampuan olah vokal, intonasi, artikulasi saat berdialog dan bernyanyi dalam pementasan.
- c) Kolaborasi dengan guru IPA untuk penguatan konsep hewan dan peristiwa alam.

4) Guru dan Orang Tua

- a) Orang tua dilibatkan melalui tugas observasi di rumah atau berpartisipasi dalam kegiatan sederhana di rumah, misalnya meminta anak menirukan gerakan hewan peliharaan mereka atau menanyakan karakter hewan favorit anak.
- b) Guru mendorong orang tua untuk mendukung anak dalam menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri untuk tampil dengan melakukan pendampingan berupa waktu dan ruang untuk latihan di rumah.

5) Guru dan Komunitas atau Masyarakat

Pembelajaran diperluas dengan mengajak peserta didik mengamati langsung lingkungan sekitar atau melibatkan komunitas lokal sebagai sumber inspirasi atau narasumber dalam melaksanakan pelatihan.

c. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan belajar disiapkan agar peserta didik dapat berekspresi dengan bebas dan nyaman. Pembelajaran bab ini dapat dilakukan:

- 1) Ruang kelas interaktif dapat digunakan sebagai ruang utama untuk kegiatan pembelajaran. Ruang perlu memenuhi beberapa kriteria agar pembelajaran kreatif.
 - a) Tata letak meja dan kursi dapat diubah atau disusun ulang sesuai kebutuhan (misalnya, berkelompok saat diskusi atau duduk melingkar).
 - b) Dinding dapat dihias dengan hasil karya peserta didik.
 - c) Suasana kelas mendukung konsentrasi dan dialog aktif, dengan pencahayaan alami yang cukup dan ventilasi yang baik.
 - d) Disediakan papan tulis, proyektor, atau media visual.
- 2) Ruang terbuka seperti taman sekolah untuk eksplorasi alam.



- 3) Aula sekolah, ruang seni, atau perpustakaan sebagai tempat bercerita, dengan penataan yang menyerupai ruang pementasan mini. Jika ruang khusus tidak tersedia, kelas dapat disulap menjadi ruang pentas sederhana dengan mengatur area tampil dan area duduk audiens secara terpisah.
- 4) Lapangan atau halaman sekolah bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pemanasan, permainan, dan aktivitas latihan vokal.

d. Pemanfaatan Digital

Dalam bab ini, teknologi dimanfaatkan untuk mendukung observasi, eksplorasi, dan ekspresi peserta didik. Penggunaan teknologi dirancang untuk melengkapi pengalaman pembelajaran mendalam peserta didik dalam bentuk:

1) Perencanaan Pembelajaran

a) Platform Kolaborasi *Online*

Guru dapat menggunakan *Google Classroom*, *Google Docs*, *Padlet* atau *Jamboard* untuk menyusun alur pembelajaran, membagikan referensi struktur cerita, menyimpan perangkat asesmen, dan memberikan panduan tugas mingguan serta membantu peserta didik bertukar ide secara virtual.

b) Penggunaan Referensi Digital

Guru dapat menggunakan *Google Image Search* atau *YouTube* untuk menemukan gambar dan video hewan yang relevan. Misalnya, video gerakan cheetah saat berlari atau suara asli burung hantu. Ini membantu guru memiliki referensi yang kaya dan bervariasi untuk ditunjukkan kepada peserta didik.

c) Penggunaan AI untuk Pengayaan Materi

Guru dapat menggunakan perangkat berbasis AI untuk menyusun pertanyaan reflektif, membuat rubrik asesmen, dan mencari ide aktivitas atau tema untuk aktivitas.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

a) Presentasi Visual

Pemanfaatan *Canva* atau *Google Slides* untuk membuat presentasi visual yang menarik. Presentasi ini dapat berisi foto hewan, deskripsi karakteristiknya, dan contoh ekspresi wajah yang bisa ditiru. Materi ini bisa dibagikan melalui *Google Classroom* atau platform sejenis, sehingga peserta didik dapat mengaksesnya juga dari rumah.



b) Pemanfaatan Layar Interaktif dan Proyektor

Guru dapat memproyeksikan video hewan di layar, saat kegiatan “Siapa Aku?” atau “Bersuara”. Misalnya, menayangkan video singa yang sedang mengaum dengan suara keras. Hal ini memberikan contoh yang jelas dan nyata bagi peserta didik. Mereka bisa langsung menirukan gerakan dan suara yang mereka lihat dan dengar.

c) Penggunaan Aplikasi Pembelajaran

Guru dapat memanfaatkan aplikasi edukasi yang memiliki fitur suara atau animasi hewan. Aplikasi ini dapat digunakan untuk tebak-tebakan suara hewan atau menampilkan animasi 3D, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih interaktif.

d) Perekaman Sederhana

Guru dapat menggunakan kamera ponsel atau tablet untuk merekam video pendek saat peserta didik berakting atau menirukan suara. Video ini bisa digunakan sebagai bahan refleksi atau dokumentasi, dan akan sangat bermanfaat pada tahap asesmen.

3) Asesmen Pembelajaran

a) Video Penilaian Mandiri (*Peer Evaluation*)

Hasil rekaman dari kegiatan perekaman sederhana dapat digunakan sebagai alat asesmen formatif. Guru dapat melihat kembali video tersebut untuk menilai partisipasi, kreativitas, dan akurasi peserta didik dalam menirukan gerakan dan suara.

b) Portofolio Digital

Hasil karya peserta didik, seperti Kartu Tokoh yang dibuat, bisa difoto dan dikumpulkan dalam sebuah *Google Drive* atau *Padlet*. Ini menciptakan portofolio digital yang dapat diakses oleh guru dan orang tua, sehingga mereka bisa memantau perkembangan anak dari waktu ke waktu.

c) Umpan Balik Digital

Guru memberikan umpan balik langsung melalui *Google Classroom* atau platform lainnya. Misalnya, guru dapat menulis komentar positif di bawah foto kartu tokoh yang diunggah peserta didik.



5. Apersepsi

Apersepsi digunakan untuk mengetahui kesiapan belajar peserta didik dalam menerima materi baru. Kegiatan apersepsi yang bisa diterapkan dalam bab ini yaitu:

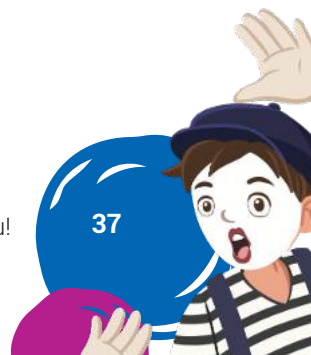
- 1) Guru dapat mengajukan pertanyaan kepada peserta didik. Contoh pertanyaan yang dapat diajukan adalah sebagai berikut. “Pernahkah kamu melihat burung terbang dan meniru gerak sayapnya? Atau mendengar suara hujan lalu menirukannya dengan jari di meja?”.
- 2) Guru dapat mengajak peserta didik belajar menjadi “peniru hebat” yang meniru gerak dan suara hewan, benda di sekitar, bahkan peristiwa alam seperti angin dan hujan. Peserta didik tidak hanya diajak menirukan dengan tubuh dan suara, tetapi juga dengan perasaan, pengamatan yang teliti, dan imajinasi.
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini. Ajak peserta didik memahami bahwa meniru bukan hanya bermain-main, tetapi juga belajar memahami dunia, belajar lebih peka terhadap lingkungan, lebih berani mengekspresikan diri dan belajar lebih seru serta menyenangkan.

6. Formatif Awal

Sebelum melaksanakan aktivitas pembelajaran, guru dapat melakukan kegiatan formatif awal, yaitu penilaian sebelum pembelajaran yang bertujuan untuk menggali pengetahuan awal, pengalaman, dan kepekaan peserta didik terhadap gerak, suara dan ekspresi dari hewan, objek (benda) sekitar dan peristiwa alam untuk mendukung pembelajaran yang sadar (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). Adapun kegiatan formatif awal yang dapat dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut.

a. Penilaian Kognitif (Pengetahuan Awal)

Pada penilaian kognitif ini, guru dapat mengajukan pertanyaan lisan untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik tentang gerak dan suara hewan, objek (benda) sekitar dan peristiwa alam melalui tanya jawab langsung. Pertanyaan lisan tersebut bisa disertai dengan menyanyikan sebuah lagu seperti di bawah ini.





Gambar 1.2 Meniru Gerakan Hewan



Gambar 1.3 Menirukan Suara Hewan

**Guru dapat memodifikasi pertanyaan sesuai kebutuhan*

b. Penilaian Nonkognitif (Sikap Awal)

Penilaian nonkognitif ini bertujuan untuk mengukur sikap awal peserta didik terhadap pembelajaran seni teater, seperti: minat, keberanian meniru gerak dan suara hewan, objek (benda) sekitar, dan peristiwa alam, serta kepercayaan diri peserta didik.

**Guru dapat memodifikasi pertanyaan sesuai kebutuhan dan situasi*

1) Instrumen Penilaian (Contoh)

Tabel 1.1 Instrumen Penilaian Nonkognitif

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	1 Baik	2 Cukup	3 Kurang
Keberanian	Menirukan gerakan/suara di depan teman dengan berani dan percaya diri	Menirukan gerakan/suara di depan teman dengan berani dan percaya diri, tidak ragu	Menirukan gerakan/suara di depan teman dengan cukup berani dan percaya diri tapi masih terlihat agak ragu dan malu	Kurang berani dan kurang percaya diri dalam Menirukan gerakan/suara di depan teman (masih sangat malu)
Ekspresi dan Emosi	Menunjukkan mimik wajah dan emosi yang gembira saat menirukan gerakan/suara	Menunjukkan mimik wajah dan emosi yang gembira, antusias, dan ekspresif saat menirukan gerakan/suara	Menunjukkan mimik wajah dan emosi yang cukup gembira cukup antusias dan cukup ekspresif saat menirukan gerakan/suara karena masih terlihat agak ragu dan malu	Kurang terlihat menunjukkan mimik wajah dan emosi yang gembira, antusias, dan ekspresif saat menirukan gerakan/suara
Kepedulian	Menjaga ketertiban saat teman tampil	Menjaga ketertiban saat teman tampil	Cukup tertib saat teman sedang tampil di di depan kelas	Kurang tertib saat teman sedang tampil di di depan kelas

**Guru dapat memodifikasi pertanyaan sesuai kebutuhan dan situasi*

2) Skor Penilaian Nonkognitif

Total skor penilaian nonkognitif dengan menjumlahkan skor maksimum, yaitu 3 aspek x 3 poin adalah 9 poin, maka deskripsi hasil penilaiannya adalah sebagai berikut.

Tabel 1.2 Skor Penilaian Nonkognitif

Skor	Kategori	Rekomendasi
1-4	Belum mampu/ (jarang atau tidak menunjukkan sikap positif)	Perlu bimbingan intens, pendekatan personal, dan peningkatan keberanian dan percaya diri
5-7	Cukup mampu (kadang-kadang menunjukkan sikap positif)	Perlu pendampingan atau latihan ringan dan penguatan berkala
8-9	Sangat mampu dan siap (konsisten menunjukkan sikap positif)	Siap mengikuti pembelajaran tanpa modifikasi khusus

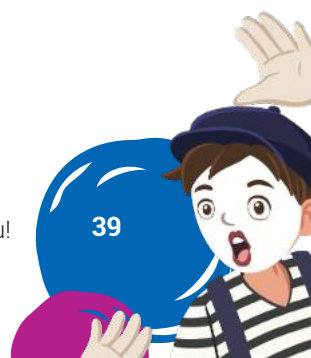
3) Contoh Penghitungan Skor

Tabel 1.3 Penghitungan Skor

Aspek Penilaian	Skor
Keberanian	2
Ekspresi dan Emosi	2
Kepedulian	3
Total Skor	7 (Cukup Mampu)

Catatan

- Penilaian nonkognitif bersifat kualitatif, bukan sekadar angka sehingga sangat bergantung pada kepekaan guru
- Penilaian nonkognitif ini juga untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik dan dijadikan acuan dalam mempertimbangkan dan memilih strategi diferensiasi pembelajaran, seperti memberi peran lebih sederhana kepada peserta didik yang belum mampu, melakukan kolaborasi dalam pembelajaran (pembelajaran berkelompok) untuk meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri peserta didik untuk tampil, membantu guru dalam menentukan cara memberi dukungan dan tantangan kepada peserta didik yang belum mampu agar tercipta lingkungan belajar yang sesuai dengan kebutuhan sosial emosional peserta didik.



B. Kegiatan Pembelajaran



Siapa Aku?

1. Tujuan Kegiatan

Pada kegiatan pembelajaran 1. Siapa Aku? ini indikator pembelajaran yang dicapai adalah peserta didik dapat mengidentifikasi gerak perilaku hewan, objek (benda) sekitar atau peristiwa alam. Dengan demikian, kegiatan 1 ini memiliki tujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan kesadaran fisik dan kesiapan tubuh sebelum bermain teater. Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu meniru gerakan dari hewan, benda, dan peristiwa alam secara bebas dan kreatif, serta menunjukkan kepekaan dalam mengamati dan mengekspresikan karakter objek melalui gerak tubuh.

2. Langkah-langkah Kegiatan

Kegiatan pembelajaran 1. Siapa Aku? ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang utuh kepada peserta didik melalui tahapan memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Setiap aktivitas dilandaskan pada prinsip pembelajaran mendalam yang mencakup peserta didik dilatih menyadari tubuh, suara dan emosi saat menirukan gerak dan bunyi dari lingkungan sekitar, aktivitas belajar peserta didik dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari, dan peserta didik terlibat secara aktif dalam permainan, bebas berekspresi dan belajar dengan menyenangkan. Berikut ini adalah rincian pengalaman belajar dan karakteristiknya pada setiap aktivitas:

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 1.4 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 1

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1.1: Pemanasan	Memahami	Membangun kesadaran tubuh dan kesiapan fisik peserta didik sebagai dasar untuk berpikir melalui gerak, latihan terarah, dan berulang.
Aktivitas 1.2: Meniru Gerakan Hewan	Memahami	Mengajak peserta didik mengamati gerakan hewan dan mencoba memahami karakteristik setiap hewan.
	Mengaplikasikan	Mengembangkan kemampuan motorik halus dan ekspresi melalui menirukan gerakan hewan.
Aktivitas 1.3: Meniru Gerak Objek di Sekitar	Memahami	Mengajak peserta didik memahami karakteristik benda melalui gerakan tubuh.
	Mengaplikasikan	Mendorong kreativitas dan keberanian peserta didik dalam menirukan gerakan benda yang bergerak atau benda mati.
Aktivitas 1.4: Meniru Gerak Peristiwa Alam	Memahami	Membangun pemahaman peserta didik dalam peristiwa alam yang terjadi di alam.
	Mengaplikasikan	Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menggambarkan peristiwa alam melalui tubuh dan ekspresi wajah.
Aktivitas 1.5: Jurnal Mini	Merefleksikan	Membantu peserta didik mengenali kondisi tubuh dan perasaannya setelah beraktivitas dengan tenang dan sadar.

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Guru menyiapkan bahan ajar/media (misalnya laptop/gawai/pengeras suara) yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyiapkan proyektor untuk menampilkan gambar atau video hewan, benda, dan peristiwa alam.



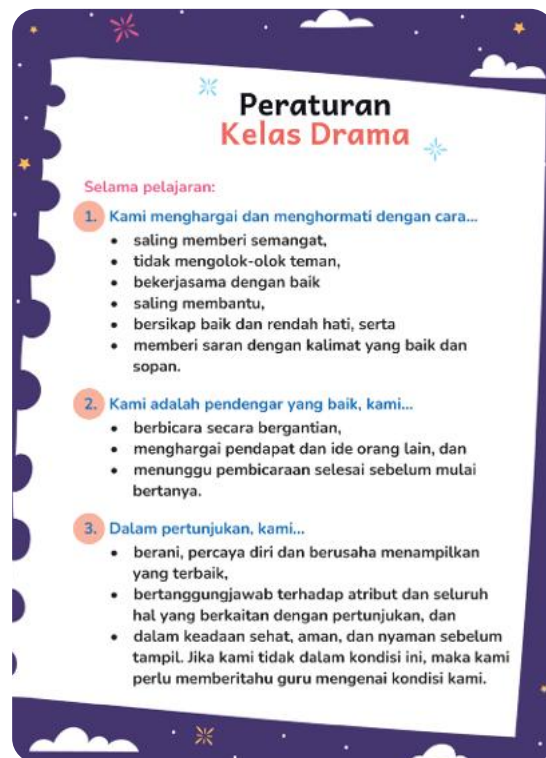
- 4) Guru memastikan bahwa materi dan perlengkapan yang dibutuhkan untuk aktivitas pembelajaran sudah tersedia dan dapat digunakan atau diakses oleh peserta didik.
- 5) Guru menyiapkan rancangan peraturan dan prosedur di dalam kelas yang akan disepakati bersama dengan peserta didik.
- 6) Guru menyiapkan ruangan yang cukup besar, aman dan nyaman atau ruang terbuka untuk peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran dengan leluasa.
- 7) Guru dan peserta didik mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan seperti kaos dan celana olahraga.

c. Kegiatan Pembukaan

- 1) Guru mengajak peserta didik untuk duduk melingkar. Di awal pertemuan, guru memperkenalkan diri dengan cara yang kreatif, misalnya menggunakan media boneka tangan atau kaos kaki yang dipasangkan di tangan agar suasana lebih cair.
- 2) Ajaklah peserta didik memperkenalkan diri dengan media tangan mereka masing-masing (tangan yang berbicara) dan menanyakan teman yang ada di samping kirinya. Teman yang ditanyakan harus mengulangi nama teman yang menanyakan. Demikian seterusnya sampai semua mendapat giliran.

Contoh:

- a. "Halo. Saya Kirana. Siapa namamu?"
- b. "Halo Kirana. Nama saya Martin.
Siapa namamu?"
(bertanya kepada teman di samping kirinya).
- 3) Guru mengajak peserta didik untuk menyepakati peraturan dan prosedur selama kelas berlangsung. Hasil dari kesepakatan tersebut akan ditulis di karton atau dicetak di kertas A3 dan ditempel di dinding kelas atau tempat lain yang mudah dilihat oleh peserta didik. Adapun contoh peraturannya seperti berikut.



Gambar 1.4 Kesepakatan Kelas

- 4) Guru membacakan peraturan tersebut, lalu mengajak semua peserta didik mengulangi semua peraturan tersebut dan berjanji untuk mematuhi.
- 5) Guru menginstruksikan peserta didik untuk membuat ekspresi wajah mengenai perasaan mereka sebelum memulai aktivitas. Perhatikan dengan teliti setiap ekspresi wajah para peserta didik untuk mengetahui perasaannya pada permulaan kelas.

Aktivitas 1.1. Pemanasan

Sebelum masuk ke inti kegiatan, guru mengajak para peserta didik pemanasan dulu. Tujuannya, agar otot-otot tidak kaget saat diajak bergerak aktif sehingga risiko kram atau cedera ringan bisa dihindari.



Gambar 1.5 Jerapah, Burung, Kanguru (JBK)



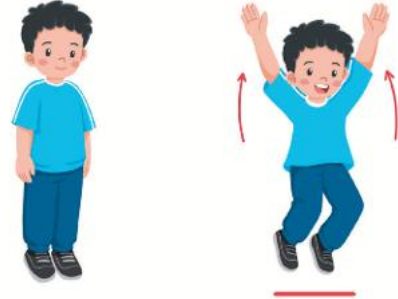
Gambar 1.6 Menirukan Gerakan JBK

Instruksi:

- 1) Guru menjelaskan tiga jenis posisi gerakan (lihat tabel JBK) dan langsung mempraktikkan di depan peserta didik. Setiap jenis posisi dihitung selama lima detik.

- 2) Guru bisa mengombinasikan gerakan tersebut untuk lebih menantang konsentrasi peserta didik.

Tabel 1.5 Jerapah-Burung-Kanguru

Jerapah-Kanguru	
Gerakan tangan lurus dari bawah dan diangkat ke atas maksimal sambil meloncat.	
Burung-Kanguru	
Gerakan tangan lurus ke samping kanan-kiri dan mengepak sambil meloncat.	
Jerapah-Burung	
Gerakan tangan lurus dari atas maksimal, lalu diturunkan ke samping kanan-kiri seperti mengepakkan sayap.	

- 3) Setelah selesai, semua peserta didik menarik dan membuang napas panjang dalam posisi burung secara perlahan.

d. Kegiatan Inti

Peserta didik diberi kesempatan beristirahat sebentar sebelum memulai kegiatan inti.

Aktivitas 1.2. Meniru Gerakan Hewan

Aktivitas ini berfokus pada kegiatan untuk melatih peserta didik meniru gerakan dan ekspresi berbagai hewan secara kreatif dan ekspresif. Dengan meniru gerakan hewan, peserta didik belajar mengenali karakter gerak, ritme, dan postur dari hewan-hewan tersebut.



Gambar 1.7 Meniru Gerakan Berbagai Hewan

1) Pengenalan Karakter Hewan

- Guru dapat memulai dengan bertanya, “Pernahkah kalian melihat kelinci melompat?” atau “Bagaimana ya cara burung terbang?”.
- Guru menampilkan gambar atau video pendek tentang beberapa hewan yang berbeda (misalnya, kelinci, gajah, kura-kura, monyet).



- Ajak peserta didik untuk mengamati ciri khas gerakan dari setiap hewan. Contoh: “Lihat, kelinci melompat dengan cepat, sedangkan kura-kura berjalan sangat lambat”.

2) Meniru Gerak Hewan

- a) Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik mengeksplorasi gerak melalui permainan dan penampilan sederhana dengan menggunakan media kartu kreatif. Kartu kreatif memuat ciri-ciri hewan yang gerakannya akan ditirukan oleh peserta didik dan peserta didik menebak nama hewan berdasarkan ciri-ciri yang tertulis pada kartu kreatif.



Gambar 1.8 Guru dan Kartu Kreatif

- b) Ajak peserta didik untuk berdiri membuat lingkaran
- c) Peserta didik diminta memilih kartu kreatif (boleh sendiri atau ditentukan guru) dan menebak nama hewan berdasarkan clue yang tertulis dalam kartu kreatif.
- d) Peserta didik berdiri dan mulai menirukan gerakan hewan yang ditebak dari kartu kreatif.





Gambar 1.9 Berbagai Kartu Kreatif

3) Refleksi dan Diskusi

- Setelah menirukan beberapa gerakan, ajak peserta didik duduk kembali.
- Ajukan pertanyaan refleksi seperti, "Apakah kamu kesulitan menebak kartu kreatif tadi?", "Gerakan hewan apa yang paling kalian sukai?", "Apakah sulit menirukan gerakan hewan?", dan "Gerakan teman siapa yang paling mirip dengan aslinya?".



- c) Berikan apresiasi untuk setiap aktivitas yang sudah dilakukan dengan memberikan “Bintang” kepada peserta didik yang bisa menirukan gerakan hewan yang paling mirip dengan aslinya sebagai bentuk penghargaan, dan menyampaikan afirmasi kepada semua peserta didik, misalnya: “Hebat! Kalian semua bisa menebak, berani mencoba dan meniru dengan sangat baik”.

Aktivitas 1.3. Meniru Gerak Objek (benda) di Sekitar

Aktivitas ini berfokus pada kegiatan mengamati dan meniru gerak benda-benda di sekitar kita, menghidupkan benda tersebut melalui tubuh, ekspresi dan gerakan yang menyenangkan dan imajinatif, baik benda bergerak maupun benda yang diam.

- 1) Guru menjelaskan kepada peserta didik, bahwa bermain peran dapat memerankan apa saja termasuk benda mati.
- 2) Pengenalan Karakter Objek
 - a) Guru menunjukkan sebuah benda, misalnya jam dinding, lalu bertanya, *“Menurut kalian, bagaimana jam dinding ini bergerak?”*.
 - b) Ajak peserta didik berimajinasi bergerak seperti jam dinding (bergerak pelan dan konstan).
 - c) Lakukan gerakan lain, contohnya “Mari kita buat tubuh kita kaku seperti meja, lalu lemas seperti tali! atau berdiri tegak seperti tiang”.
- 3) Meniru Gerak Benda Mati
 - a) Guru menyiapkan dan memilih kartu kreatif secara acak, kemudian memeragakan gerak benda mati yang ada pada kartu kreatif tersebut.
 - b) Mintalah peserta didik untuk menebak nama benda dari gerakan yang diperagakan oleh guru.
 - c) Ajak peserta didik menirukan gerakan benda yang telah diperagakan oleh guru.
 - d) Kartu kreatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran:





Gambar 1.10 Kartu Kreatif Benda

4) Refleksi dan Diskusi

- Setelah menirukan beberapa gerakan benda mati, ajak peserta didik duduk kembali.
- Ajukan pertanyaan, "*Menurut kalian, lebih mudah meniru gerakan hewan atau benda? Mengapa?*".
- Mintalah peserta didik menyebutkan satu benda favorit yang mereka tiru dan ceritakan mengapa mereka menyukainya.



Aktivitas 1.4. Meniru Gerak Peristiwa Alam

Aktivitas ini berfokus pada membangun imajinasi secara lebih luas dan ekspresi tubuh secara kreatif untuk menirukan gerak yang bukan makhluk hidup dan benda, kini saatnya mengeksplorasi gerakan yang lebih besar dan abstrak, yaitu peristiwa alam.

- 1) Guru menjelaskan kepada peserta didik, bahwa dalam seni teater, peristiwa alam bisa diperankan melalui gerak tubuh dan ekspresi.
- 2) Pengenalan Peristiwa alam
 - a) Guru memulai dengan narasi: “Coba bayangkan, bagaimana ya rasanya menjadi hujan? Atau menjadi angin topan?”.
 - b) Guru menampilkan gambar atau video pendek tentang peristiwa alam seperti hujan, angin, ombak, atau gunung meletus.



- c) Ajak peserta didik berdiskusi tentang ciri khas dari setiap peristiwa:
 - “Bayangkan saat hujan deras, apakah airnya turun pelan atau cepat?”.
 - “Bagaimana kalau ada angin kencang? Apakah pohon-pohon diam saja atau bergoyang?”.
- 3) Meniru Gerak Peristiwa Alam
 - a) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok.
 - b) Setiap kelompok harus menirukan gerakan peristiwa alam.

Tabel 1.6 Meniru Gerak Peristiwa Alam

Peristiwa Alam	Gerakan
Hujan	Menggerakkan seluruh tubuh seolah-olah mereka adalah butiran hujan yang turun.
Angin	Menggerakkan tangan pelan ke kiri dan kanan, lalu menjadi angin kencang dengan menggerakkan seluruh tubuh dan tangan dengan cepat.
Matahari Terbit	Perlahan muncul, gerak naik

Peristiwa Alam	Gerakan
Ombak	Peserta didik berbaris atau duduk berdekatan. Mereka harus bergerak secara berurutan, satu per satu, dari depan ke belakang, menirukan gerakan ombak yang datang dan pergi.
Gunung Meletus	Beberapa peserta didik berperan sebagai gunung (berdiri tegak dan diam). Lalu, anak-anak lain berperan sebagai magma (berjongkok). Minta mereka perlahan berdiri dan melompat, menirukan lava yang meledak dan mengalir.

- c) Beri waktu setiap kelompok untuk berlatih gerak peristiwa alam yang sesuai dan harus mereka tirukan.
 - d) Guru mengajak peserta didik menonton kelompok satu sama lain dan saling menebak: "Peristiwa apa yang sedang ditirukan?"
- 4) Refleksi dan Diskusi
- a) Setelah kegiatan selesai, ajak peserta didik duduk melingkar.
 - b) Ajukan pertanyaan kepada peserta didik, "Gerakan alam apa yang paling seru untuk ditirukan? Mengapa?"
 - c) Ajaklah peserta didik berbagi pengalaman, "Apakah sulit bekerja sama untuk meniru gerak ombak?". Hal ini melatih mereka untuk merefleksikan pentingnya kerja sama tim dalam seni teater.
 - d) Berikan apresiasi untuk setiap aktivitas yang sudah dilakukan dengan memberikan "Bintang" kepada kelompok yang bisa menirukan gerakan dengan kompak sebagai bentuk penghargaan.

e. Kegiatan Penutup

Aktivitas 1.5. Jurnal Mini

- 1) Guru menginstruksikan peserta didik untuk menirukan gerak hewan, objek (benda), atau peristiwa alam yang disebutkan oleh guru misalnya menirukan gerak singa/tikus/meja/pohon, dll. dengan satu gerakan statis. Kegiatan dilakukan sembari peserta didik berjalan mengitari ruangan. Guru berteriak memberikan instruksi dan peserta didik secara spontan menirukan gerak tersebut.
- 2) Lingkaran Refleksi
 - a) Ajak peserta didik duduk melingkar.
 - b) Guru memimpin sesi refleksi dengan bertanya kepada peserta didik tentang pengalaman mereka selama kegiatan menirukan gerak hewan, objek (benda), atau peristiwa alam. Ini membantu peserta didik merangkum



pembelajaran dan melatih mereka untuk berani mengungkapkan perasaan dan pendapatnya di depan teman-temannya.

Pertanyaan yang bisa diajukan, misalnya:

- “Apa hal menarik yang kamu pelajari hari ini?”
- “Gerakan apa yang paling kamu suka lakukan hari ini?”
- “Apakah ada kesulitan yang kalian hadapi selama menirukan gerak?”

3) Jurnal Mini

- a) Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik, “Bagaimana perasaanmu setelah belajar hari ini?”.
- b) Mintalah peserta didik untuk menjawab dan menyampaikan perasaan mereka dengan menuliskan satu kata seperti, “senang”, “lucu”, atau “seru” pada kertas kecil yang dibagikan oleh guru.
- c) Tempelkan kertas tersebut di dinding kelas sebagai pengingat tentang pengalaman belajar mereka.

4) Relaksasi dan Apresiasi

- a) Setelah selesai, semua peserta didik kembali duduk melingkar dan memejamkan mata, mengatur napas sambil melemaskan seluruh tubuh.
- b) Semua peserta didik diminta untuk mengambil napas panjang tiga kali dan pada saat menarik napas, semua peserta didik mengucapkan kalimat, “Terimakasih”.
- c) Semua peserta didik membuka mata perlahan dan bertepuk tangan sambil memandang semua wajah teman-temannya untuk mengakhiri sesi aktivitas.

f. Diferensiasi

Dalam Bab 1. Ayo Meniru Kegiatan 1. Siapa Aku? guru perlu menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan keunikan masing-masing peserta didik. Bentuk diferensiasi dapat dilakukan pada konten, proses, dan produk seperti berikut.

1) Diferensiasi Konten (Apa yang dipelajari)

Konten dapat dibedakan dengan memberikan pilihan objek yang ditiru, seperti hewan, benda, atau peristiwa alam.

- a) Untuk peserta didik dengan kemampuan tinggi, Guru dapat meminta peserta didik menirukan gerakan hewan favorit mereka seperti dinosaurus atau hewan laut, yang tidak ada di buku atau benda favoritnya.
- b) Guru dapat mengajak peserta didik meniru kombinasi gerakan hewan (misalnya, gerakan kelinci yang melompat tapi berjalan lambat seperti kura-



kura) atau menirukan gerakan hewan yang lebih kompleks atau menirukan beberapa objek secara berurutan.

- c) Untuk peserta didik yang membutuhkan dukungan lebih, Guru meminta peserta didik untuk fokus menirukan gerak pada satu objek sederhana.

2) Diferensiasi Proses (Bagaimana Cara Belajar)

a) Gaya Belajar Visual:

Sediakan proyektor untuk menampilkan video atau gambar hewan yang sedang bergerak. Peserta didik-peserta didik ini bisa meniru gerakan setelah mengamati secara visual.

b) Gaya Belajar Auditorial:

Ajak peserta didik untuk mendengarkan suara dan menirukan gerakan hewan tanpa melihat gambar. Guru bisa memainkan rekaman suara hewan dan meminta mereka menebak sambil menirukan gerakannya.

c) Gaya Belajar Kinestetik:

Guru cukup memberikan satu instruksi singkat, "Tirukan gerakan monyet!" dan membiarkan peserta didik langsung berakting. Mereka bisa langsung bergerak tanpa banyak penjelasan.

3) Diferensiasi Produk (Hasil Akhir)

Untuk peserta didik yang suka menggambar: mintalah mereka membuat komik pendek menggunakan gerakan yang sudah mereka pelajari.

Dengan menerapkan diferensiasi ini, peserta didik akan merasa lebih dihargai, termotivasi, dan terlibat aktif dalam pembelajaran teater secara menyenangkan.

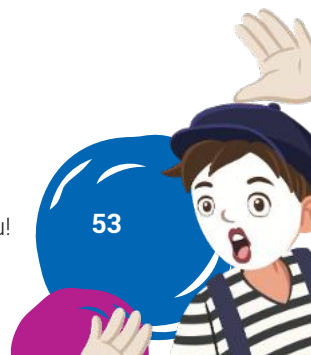
g. Petunjuk K-3 (Keamanan, Kesehatan, dan Keselamatan) Peserta didik

Berikut adalah penjelasan tentang pendampingan guru, orang tua, atau orang dewasa untuk menjamin keamanan, kesehatan, dan keselamatan (K-3) peserta didik dalam kegiatan pembelajaran teater, khususnya yang melibatkan aktivitas fisik, seperti menirukan gerak hewan, benda, atau peristiwa alam. Pembelajaran harus berlangsung dengan aman dan nyaman, diperlukan pendampingan dari guru, orang tua, atau orang dewasa, terutama pada kegiatan yang memiliki potensi risiko.

Berikut adalah panduan pendampingan:

1) Peran Pendamping di Kelas (Guru)

- a) Guru memastikan ruang kelas atau area bermain cukup luas, bebas dari benda tajam atau licin saat peserta didik bergerak.



- b) Guru memandu pemanasan ringan sebelum aktivitas gerak agar peserta didik terhindar dari cedera otot.
 - c) Guru memberikan contoh gerakan yang aman dan mengingatkan peserta didik untuk tidak berlebihan atau membahayakan diri sendiri maupun teman.
 - d) Peserta didik diminta menarik napas secara teratur dan beristirahat jika merasa lelah atau pusing.
- 2) Peran Orang Tua atau Orang Dewasa di Rumah
- a) Bila pembelajaran dilakukan secara daring atau dalam tugas rumah, orang tua diminta mendampingi anak saat melakukan kegiatan meniru gerakan.
 - b) Orang tua memastikan anak tidak meniru gerakan ekstrem seperti melompat di tempat tinggi atau memanjat.
 - c) Orang tua menyediakan ruang yang aman dan nyaman untuk anak beraktivitas.
- 3) Pemantauan Emosi dan Perasaan Anak
- a) Guru dan orang tua memerhatikan emosi anak. Bila ada anak yang tidak nyaman meniru suatu gerakan, tidak perlu dipaksakan.
 - b) Pendekatan dilakukan dengan cara menyenangkan dan tidak memalukan anak di depan teman.
- 4) Evaluasi Keamanan Secara Berkala
- Guru meninjau ulang lingkungan dan metode pembelajaran secara berkala untuk memastikan kegiatan tetap sesuai dengan prinsip keamanan dan keselamatan anak usia SD.

Catatan untuk Guru:

Sertakan pengingat lisan atau tertulis sebelum memulai aktivitas:
"Ingat ya, kita bermain dengan aman. Tidak perlu terburu-buru, tidak saling dorong, dan kalau capek boleh istirahat dulu."



h. Pembelajaran Alternatif

Petualangan di Taman



Gambar 1.11 Melakukan Pembelajaran di Taman

- 1) Guru mengajak peserta didik belajar di luar kelas (di taman sekolah).
- 2) Guru meminta peserta didik untuk berdiri melingkar dan melakukan peregangan.
- 3) Mintalah peserta didik untuk merasakan udara, melihat pohon, dan mengamati gerakan di sekitar.
- 4) Guru meminta peserta didik untuk memilih hewan, objek/benda, peristiwa di alam yang menurut mereka menarik dan mintalah peserta didik menirukan gerakannya (contoh: burung terbang, semut berjalan dalam barisan, jam dinding, pohon tertiuip angin, dll.).
- 5) Setelah petualangan selesai, ajak peserta didik duduk melingkar, kemudian tanyakan perasaan mereka selama menirukan gerakan yang mereka amati langsung di alam terbuka dan ajak mereka bertepuk tangan.

3. Formatif

Peserta didik dinilai berdasarkan pengamatan guru dengan observasi (*checklist*) untuk memantau keterlibatan dan kemampuan peserta didik dalam kegiatan “Siapa Aku?” pada Bab 1 *Ayo Meniru*. Penilaian dilakukan secara langsung melalui pengamatan saat



peserta didik menirukan gerak dari hewan, objek (benda), atau peristiwa alam. Tujuan dari observasi ini adalah untuk melihat sejauh mana peserta didik memahami dan mampu mengekspresikan objek yang ditiru, serta bagaimana mereka menunjukkan kreativitas, keberanian, dan kepatuhan terhadap arahan dan keselamatan dalam pembelajaran.

Guru cukup memberi tanda centang (✓) pada kolom jika indikator tampak atau tanda silang (✗) jika belum terlihat. Kolom keterangan dapat digunakan untuk mencatat catatan singkat atau tindakan lanjutan yang diperlukan.

Contoh Tabel Observasi (Daftar Periksa)

Bab 1 – Ayo Meniru

Kegiatan : Siapa Aku? (Meniru gerak hewan, objek/benda, peristiwa alam)

Kelas : 3 SD

Tanggal Observasi :

No.	Nama Peserta didik	Aspek yang diamati					
		Mengamati gerak hewan/ objek (benda) dan peristiwa alam	Menirukan gerak tubuh yang sesuai dengan hewan/ objek (benda) dan peristiwa alam yang ditiru	Menirukan gerak tubuh dengan ekspresif	Tampil berani dan percaya diri di depan teman	Terlibat aktif dalam kelompok	Keterangan
1.	Kirana	✓	✓	✓	✓	✓	
2.	Martin	✓	✓	✗	✗	✓	
3.	Violet	✗	✓	✗	✗	✓	

Tindak lanjut dan Catatan Guru (*dapat diisi di kolom keterangan*):

- Perlu bimbingan tambahan
- Cukup, dapat lanjut ke kegiatan berikutnya
- Sangat baik, dapat diberi tantangan lebih



Atau dapat diberikan catatan anekdotal/deskriptif seperti contoh di bawah ini.

Contoh Catatan Anekdot/Deskriptif

No.	Nama Peserta didik	Catatan
1.	Kirana	Kirana menunjukkan antusiasme tinggi saat diminta menirukan suara dan gerakan kucing. Ia mampu menggabungkan gerakan tubuh yang lincah dan ekspresif. Saat tampil di depan teman-teman, Kirana tampak percaya diri dan menikmati perannya.
2.	Martin	Martin awalnya ragu untuk tampil, tetapi setelah melihat beberapa teman mencoba, ia mulai meniru secara perlahan. Meskipun masih malu-malu, ia mulai menunjukkan keberanian dan mulai menirukan dengan lebih jelas.
3.	Violet	Violet kesulitan untuk menirukan gerakan yang sesuai dan tidak berani dan percaya diri untuk tampil di depan teman-temannya. Oleh karena itu, perlu bimbingan tambahan untuk menggali kemampuannya dan membangun keberanian serta percaya dirinya.

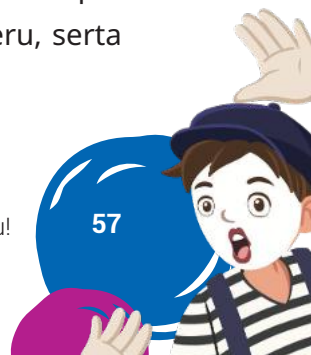


Bersuara

Di kegiatan ini, peserta didik diminta untuk menirukan dan mengeksplorasi suara dari hewan, benda, atau peristiwa alam menggunakan suara/vokal mereka sendiri secara kreatif dan aman, menggabungkannya dengan ekspresi, dan menggunakannya untuk berkomunikasi secara kreatif.

1. Tujuan Kegiatan

Pada kegiatan pembelajaran 2. Bersuara ini, indikator pembelajaran yang dicapai adalah peserta didik dapat mengidentifikasi suara hewan, objek (benda) sekitar atau peristiwa alam. Dengan demikian, kegiatan 2 ini memiliki tujuan untuk membantu peserta didik mengeksplorasi suaranya sehingga mereka memiliki perbendaharaan bentuk suara, mengenali dan membedakan jenis-jenis suara dari lingkungan sekitar. Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu: meniru suara hewan, benda, dan peristiwa alam dengan cara aman dan seru, serta berani tampil mengekspresikan suara sendiri di depan orang lain.



2. Langkah-langkah Kegiatan

Kegiatan pembelajaran 2. Bersuara ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang utuh kepada peserta didik melalui tahapan memahami, mengaplikasi, dan merefleksi suara dari lingkungan sekitar. Setiap aktivitas dalam kegiatan ini dilandaskan pada prinsip pembelajaran mendalam yang mencakup peserta didik dilatih untuk menyadari penggunaan suara, pernapasan, dan emosi saat menirukan berbagai bunyi dari hewan, benda, atau peristiwa alam, aktivitas bersuara dihubungkan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik, seperti mendengar suara hujan, kucing, atau bel sekolah, dan peserta didik terlibat secara aktif dalam permainan suara, bebas berekspresi dan belajar dengan menyenangkan. Berikut ini adalah rincian pengalaman belajar dan karakteristiknya pada setiap aktivitas:

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 1.7 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 2

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 2.1: Dengarkan dan Tirukan!	Memahami	Mendorong peserta didik untuk peka terhadap bunyi, berani mencoba dan mampu mengontrol suara sendiri.
Aktivitas 2.2: Tebak Suara Temanku	Memahami Mengaplikasikan	Mengajak peserta didik untuk saling mendengar, fokus dan percaya diri tampil di depan teman.
Aktivitas 2.3: Adegan dari Suara	Mengaplikasikan	Membangun kreativitas peserta didik secara kolaboratif dengan cara mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggabungkan suara menjadi gerakan yang bermakna.
Aktivitas 2.4: Suaraku Unik	Merefleksikan	Membangun kepercayaan diri peserta didik untuk menunjukkan inisiatif pribadi dalam mengeksplorasi suaranya secara ekspresif dan mengenali pengalaman belajarnya sendiri.

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Guru menyiapkan ruangan yang cukup besar, aman dan nyaman atau ruang terbuka untuk peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran dengan leluasa. Atau alternatif lain, ruangan terbuka yang cukup nyaman.

Kata Kunci:

Suara
Pernapasan
Vokal

- 3) Menyiapkan proyektor untuk menampilkan gambar gambar atau video hewan, benda, dan peristiwa alam.
- 4) Menyiapkan rekaman suara hewan, benda dan peristiwa alam sebagai referensi dan latihan peserta didik.



- 5) Menyiapkan laptop/gawai dan pengeras suara untuk mendengarkan ilustrasi suara/lagu.
- 6) Guru dan peserta didik mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan seperti kaos dan celana olahraga.

c. Kegiatan Pembukaan

Guru menyapa peserta didik dan membuka kelas dengan berdoa bersama sebelum memulai aktivitas. Setelah itu, mengulas sedikit kegiatan sebelumnya dan menjelaskan aktivitas pembelajaran pada kegiatan 2, bahwa peserta didik akan menirukan suara hewan, objek (benda sekitar), dan peristiwa alam.

Aktivitas 2.1. Dengarkan dan Tirukan

Aktivitas ini berfokus pada kemampuan auditori peserta didik, di mana mereka akan belajar membedakan berbagai suara dan menirukannya dengan tepat.



Gambar 1.12 Melakukan Latihan Vokal

1) Pemanasan

- Guru mengatur posisi duduk peserta didik membentuk setengah lingkaran untuk menciptakan suasana lebih santai dan fokus.
- Guru menyampaikan aturan keamanan suara: tidak berteriak, tidak saling mengejek dan boleh beristirahat jika lelah.
- Guru memimpin latihan pernapasan: tarik napas dalam-dalam, tahan sebentar, lalu hembuskan perlahan. Ini membantu menenangkan diri dan mempersiapkan pita suara.
- Latihan olah vokal ringan dan lucu (misalnya: la la laaa, mi mi mi, uu, ooo).
- Guru melatih peserta didik mengubah volume suara: mintalah mereka mengucapkan “ha... ha... ha...” dengan sangat pelan, lalu semakin lama semakin keras.

2) Mendengarkan Suara

- Guru memutarakan rekaman suara dan meminta peserta didik mendengarkan dengan seksama suara hewan, objek (benda) sekitar, dan peristiwa alam melalui audio atau rekaman suara yang disiapkan oleh guru. Misalnya:

Tabel 1.8 Suara Hewan, Benda, dan Peristiwa Alam

Suara Hewan	Suara Benda	Suara Peristiwa Alam
Kucing	Jam Dinding	Angin
Anjing	Bel Sekolah	Hujan
Sapi	Lonceng	Petir
Singa	Klakson	Ombak
Kambing	Sirine	Air menetes
Kuda	Pintu	
Keledai	Kereta	
Ayam Jantan	Kertas disobek	
Bebek	Telepon berdering	
Katak	Sendok berdenting	

- Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik: “Suara apakah ini?”

3) Menirukan Suara

- Ajak peserta didik menirukan suara yang sudah didengarkan.
- Guru dapat memberikan arahan kepada peserta didik dengan cara memberikan instruksi, misalnya: *"Ayo, tirukan suara Singa! keluarkan suara yang paling keras dan gagah!"*.
- Lakukan hal yang sama dengan menirukan suara hewan yang lain dan lanjutkan dengan menirukan suara benda dan peristiwa alam.

4) Refleksi dan Apresiasi

- Guru mengajak peserta didik berdiskusi dengan memberikan pertanyaan, "Bagaimana rasanya menebak hanya dari suara?", dan "Suara siapa yang paling mirip dengan aslinya?".
- Berikan apresiasi untuk setiap aktivitas yang sudah dilakukan dengan memberikan "Bintang" kepada peserta didik yang bisa menirukan suara yang paling mirip dengan aslinya sebagai bentuk penghargaan.

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 2.2. Tebak Suara Temanku

Aktivitas ini berfokus pada permainan tebak-tebakan suara yang menyenangkan. Peserta didik akan menirukan suara tertentu secara bergiliran, sementara teman-teman lainnya akan menebak itu suara apa. Aktivitas ini mendorong partisipasi aktif, melatih daya ingat auditori, dan membangun interaksi sosial.



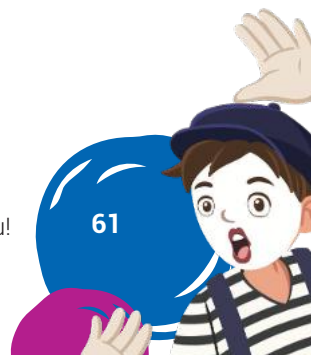
Gambar 1.13 Kertas Aktivitas Tirukan Suara

- 1) Guru menyiapkan kertas yang digulung yang disimpan dalam wadah (seperti arisan) yang berisi suara-suara apa yang harus peserta didik tirukan.

Tabel 1.9 Latar Suara

Suara di			
Hutan	Perjalanan	Pasar	Dapur
Pantai	Kebun Binatang	Rumah Makan	Rumah Sakit

- 2) Guru dapat membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil (4-5 orang) untuk memulai permainan.



3) Guru menyampaikan aturan permainan berikut.

- Tidak menyebutkan nama hewan/benda secara langsung
- Tidak membuat suara yang terlalu keras atau membahayakan
- Tidak mengejek suara teman

4) Setiap kelompok diminta untuk duduk melingkar.

5) Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa setiap kelompok bergiliran menjadi “penampil” menirukan suara dari kertas yang didapatkan.

6) Kelompok lainnya menjadi “penebak”, menebak suara apa yang sedang ditirukan dan menebak lingkungan yang dimainkan kelompok yang tampil.

7) Guru mengurutkan urutan tampil.

8) Sebelum menebak, kelompok yang ingin menjawab harus angkat tangan.

9) Setelah itu, jika memungkinkan guru dapat memindahkan permainan ke kelas besar. Misalnya perwakilan dari setiap kelompok maju menirukan suara untuk ditebak oleh seluruh kelas.

10) Berikan apresiasi untuk setiap aktivitas yang sudah dilakukan dengan memberikan “Bintang” kepada kelompok yang menjadi penampil terbaik dan kelompok yang dapat menebak semua suara yang ditirukan dengan baik sebagai bentuk penghargaan.

Aktivitas 2.3. Adegan Dari Suara

Aktivitas ini melatih imajinasi, memori, dan kemampuan peserta didik dalam membangun narasi secara kolektif. Setelah peserta didik mampu menirukan suara, kini saatnya mereka menggabungkan suara-suara tersebut menjadi sebuah adegan teater yang utuh dan kreatif.



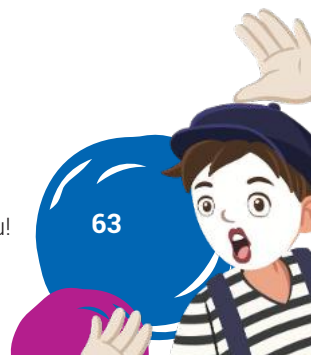
Gambar 1.14 Melakukan Adegan dari Suara

- 1) Guru menjelaskan bahwa setiap kelompok akan membuat adegan teater bersama-sama, tetapi adegan ini hanya menggunakan suara.
- 2) Guru menjelaskan aturan sederhana, seperti berikut.

Gunakan suara dari mulut, tangan, atau benda (misalnya: plastik/kresek, kertas, botol plastik, daun kering, batu kerikil atau benda aman yang ada di lingkungan sekitar yang menghasilkan bunyi).

Adegan tidak harus sempurna, yang penting kreatif dan kompak.

- 3) Guru memfasilitasi dengan pertanyaan pemandu, seperti di bawah ini:
 - a) Kalau cerita kalian sedang dalam perjalanan, suara apa saja yang dapat kalian bunyikan?
 - b) Kalau cerita kebakaran, suara apa saja yang dapat kalian bunyikan?
- 4) Setiap kelompok diminta untuk berdiskusi:
 - a) Ceritanya apa?
 - b) Suara apa saja yang dapat kalian bunyikan?
 - c) Urutan suara seperti apa yang membentuk cerita?
 - d) Siapa yang bertugas membuat suara tertentu?
- 5) Tekankan bahwa setiap suara harus saling berhubungan untuk menciptakan sebuah adegan yang utuh.
- 6) Setelah itu, setiap kelompok menampilkan urutan suara secara bergantian di depan kelas.
- 7) Kelompok lain menonton dan menebak adegan yang ditampilkan.
- 8) Setelah semua tampil, ajak peserta didik untuk duduk kembali.
- 9) Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik, "Apa yang paling seru dari membuat adegan hanya dengan suara?" atau "Apa yang kalian pelajari dari bekerja sama dalam kelompok?"
- 10) Guru memberi pujian kepada semua kelompok atas keberanian dan kekompakan mereka.
- 11) Berikan apresiasi untuk setiap aktivitas yang sudah dilakukan dengan memberikan "Bintang" kepada kelompok yang menjadi penampil terbaik dan kelompok yang dapat menebak semua adegan dengan baik sebagai bentuk penghargaan.



e. Kegiatan Penutup

Aktivitas 2.4. Suaraku Unik

- 1) Guru meminta peserta didik untuk menirukan satu suara dari hewan, objek (benda), atau peristiwa alam pilihan mereka sendiri, bisa juga menirukan suara gabungan yang menurut mereka unik.
- 2) Guru akan memanggil nama satu per satu, dan peserta didik tersebut akan menjawab dengan suara yang unik.
- 3) Setiap peserta didik yang dipanggil namanya menyebutkan "Ini suara pilihanku...." lalu langsung menirukan suara tersebut.
- 4) Guru dan peserta didik lainnya memberikan apresiasi (tepuk tangan).
- 5) Guru memandu refleksi secara lisan dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik, seperti:
 - a) Suara apa yang paling seru untuk ditirukan?
 - b) Apa hal menarik yang kamu pelajari hari ini?
 - c) Apakah ada kesulitan yang kalian hadapi selama menirukan suara?
 - d) Apa kamu merasa lebih percaya diri untuk tampil bersuara sekarang?
 - e) Bagaimana perasaanmu setelah belajar hari ini?
- 6) Berikan apresiasi kepada semua peserta didik, guru dapat menyampaikan afirmasi:

"Hari ini kita sudah melihat bahwa setiap suara itu unik, dan kalian semua hebat karena sudah berani bersuara dan berekspresi. Suara adalah bagian penting dalam pertunjukan teater, dan kalian sudah memulainya dengan luar biasa!"

Catatan untuk Guru:

- Ajaklah peserta didik yang tidak merasa senang dengan pelajaran ini untuk berdiskusi!
- Apakah kesulitan yang mereka hadapi?
- Apakah ada faktor internal/eksternal yang membuat peserta didik tidak menikmati pelajaran?



f. Diferensiasi

Untuk memastikan semua peserta didik terlibat dan mendapatkan manfaat dari kegiatan ini, guru dapat menerapkan diferensiasi berdasarkan konten, proses, dan produk.

1) Diferensiasi Konten (Apa yang dipelajari)

- a) Guru dapat membedakan materi atau tingkat kesulitan suara yang ditiru.
- b) Guru dapat menyediakan lebih banyak rekaman suara hewan, seperti suara lumba-lumba, koala, atau bahkan hewan purba seperti dinosaurus.
- c) Jika ada peserta didik yang tertarik pada suara benda, ajak mereka menirukan suara mesin, alat musik, atau mainan favorit mereka.
- d) Untuk peserta didik yang belum percaya diri:
 - Guru dapat mengajak peserta didik menirukan suara yang familiar dan mudah, seperti suara kucing “meong” atau anjing “guk-guk”. Fokus pada satu jenis suara hingga mereka merasa nyaman.
 - Guru dapat mengajak peserta didik meniru kombinasi gerakan hewan (misalnya, gerakan kelinci yang melompat tapi berjalan lambat seperti kura-kura) atau menirukan gerakan hewan yang lebih kompleks atau menirukan beberapa objek secara berurutan.
- e) Untuk peserta didik yang mampu dan percaya diri:
 - Guru mengajak peserta didik menirukan suara yang lebih kompleks, seperti suara burung gagak dengan intonasi yang berbeda, atau suara jangkrik yang berulang.

2) Diferensiasi Proses (Bagaimana Cara Belajar)

- a) Gaya Belajar Visual:
 - Berikan kartu-kartu bergambar suara. Biarkan peserta didik melihat gambar terlebih dahulu, lalu menirukan suara yang mereka bayangkan.
- b) Gaya Belajar Auditorial:
 - Ajak peserta didik bermain “Tebak Suara Temanku” dengan mata tertutup. Tantang mereka untuk mengidentifikasi suara hanya dengan mendengar.
- c) Gaya Belajar Kinestetik:
 - Guru meminta peserta didik menirukan suara sambil melakukan gerakan. Contoh: menirukan suara mobil “brumm” sambil menggerakkan tubuh seperti sedang menyetir.



- d) Guru dapat membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapat tugas berbeda, misalnya Kelompok A menirukan suara benda, Kelompok B menirukan suara peristiwa alam.

3) Diferensiasi Produk (Hasil Akhir)

- a) Untuk peserta didik yang suka menggambar: mintalah mereka menggambar satu hewan atau benda favorit dan menuliskan suara yang mereka tiru.
- b) Guru dapat membantu peserta didik untuk merekam suara yang mereka buat menggunakan ponsel atau tablet.

g. Petunjuk K-3 (Keamanan, Kesehatan, dan Keselamatan) Peserta didik

Dalam kegiatan 2. Bersuara, peserta didik diajak menirukan berbagai suara dari lingkungan sekitar, seperti suara hewan, objek (benda), dan peristiwa alam. Untuk menjaga keamanan, kesehatan, dan keselamatan peserta didik selama kegiatan berlangsung, guru dan orang dewasa yang mendampingi perlu memastikan bahwa:

- 1) Peserta didik melakukan aktivitas suara dengan tidak berlebihan agar tidak menyebabkan kelelahan atau gangguan pada pita suara.
- 2) Lingkungan belajar berada dalam kondisi aman dan bebas dari gangguan suara keras atau bising yang dapat mengganggu konsentrasi.
- 3) Kegiatan dilakukan dalam suasana yang nyaman dan menyenangkan, serta tidak memaksa peserta didik untuk menirukan suara yang membuat mereka tidak nyaman.
- 4) Guru memberikan waktu istirahat suara dan minum air putih secara berkala untuk menjaga kesehatan tenggorokan peserta didik.
- 5) Jika kegiatan menggunakan alat bantu atau benda tertentu untuk menghasilkan suara, pastikan benda tersebut aman dan sesuai usia anak.

Pendampingan dari guru, orang tua, atau orang dewasa sangat penting untuk memastikan setiap peserta didik merasa aman, sehat, dan senang dalam mengekspresikan suara mereka selama pembelajaran.



h. Pembelajaran Alternatif

Kotak Suara Ajaib

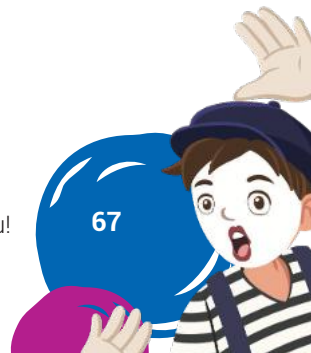


Gambar 1.15 Kotak Suara

- 1) Guru menyiapkan sebuah kotak tertutup/kotak kardus bekas berisi gambar-gambar (atau benda mini) yang mewakili berbagai sumber suara (misalnya: ayam, kucing, angin, hujan, mobil, petir, pintu, dll.).
- 2) Setiap peserta didik bergiliran mengambil satu gambar dari kotak tersebut tanpa melihat isinya.
- 3) Setelah mengambil, satu peserta didik menirukan suara sesuai dengan gambar dan peserta didik lainnya menebak suara tersebut.
- 4) Setelah selesai, guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik, *"Apa yang paling seru dari Kotak Suara Ajaib?"*.
- 5) Berikan apresiasi kepada semua peserta didik atas kreativitas dan keberanian mereka.
- 6) Ajak mereka bertepuk tangan untuk diri mereka sendiri.

3. Formatif

Bentuk Formatif pada kegiatan 2. Bersuara ini adalah melakukan observasi. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terutama saat peserta didik terlibat aktif dalam aktivitas seperti "Dengarkan dan Tirukan", "Tebak Suara Temanku", dan "Cerita dari Suara".



Untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik dalam menirukan suara dari hewan, objek (benda), dan peristiwa alam, guru dapat menggunakan lembar observasi di bawah ini.

Contoh Tabel Observasi (*Checklist*)

Bab : 1 – Ayo Meniru!

Kegiatan : Bersuara (Meniru suara hewan, objek (benda), peristiwa alam)

Nama Peserta didik : Dimas

Kelas : 3 SD

Tanggal Observasi :

No.	Aspek yang Dinilai	Perlu Bimbingan (1)	Cukup (2)	Baik (3)
1	Mengenali dan menyebutkan jenis suara dari hewan, objek (benda) atau peristiwa alam.			✓
2	Menirukan suara dengan artikulasi dan volume yang sesuai.			✓
3	Menggunakan ekspresi tubuh atau wajah saat menirukan suara.		✓	
4	Menunjukkan antusiasme dan keberanian saat tampil di depan teman.			✓
5	Mampu memiliki sikap bekerja sama dan terlibat aktif dalam kelompok.			✓

Catatan:

Dimas mampu mengenali jenis suara dan sangat antusias menirukan suara. Ia juga berani tampil di depan kelas dan bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Namun, masih ragu-ragu dalam mengekspresikan tubuh dan wajah saat bersuara.



Lembar Penilaian Diri

Bab 1 – Ayo Meniru!

Kegiatan: Bersuara (Meniru suara hewan, objek (benda), peristiwa alam)

Nama Peserta didik :

Kelas : 3 SD

Tanggal :

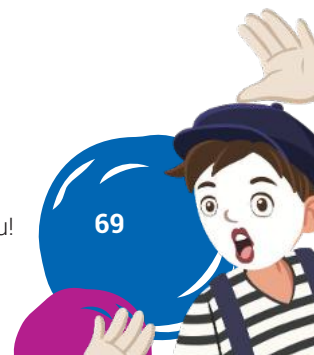
Petunjuk : Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan perasaan dan pengalamanmu saat belajar hari ini.

No.	Pernyataan	Ya	Belum	Catatan
1	Saya bisa menirukan suara hewan, benda, atau peristiwa alam.			
2	Saya berani menunjukkan suara saya di depan teman.			
3	Saya senang saat berlatih menirukan suara.			
4	Saya mendengarkan teman saat mereka menirukan suara.			
5	Saya merasa belajar hari ini menyenangkan dan seru.			



Aku dan Karakter

Di kegiatan ini, peserta didik diajak mengidentifikasi karakter dalam cerita khayal (dongeng/legenda). Peserta didik dengan tubuh dan suaranya juga mampu memainkan karakter yang telah diidentifikasi secara spontan. Kegiatan ini melatih imajinasi dan kreativitas peserta didik untuk memahami fungsi tubuh dan suara karakter.



1. Tujuan Kegiatan

Pada kegiatan pembelajaran 3. Aku dan Karakter ini indikator pembelajaran yang dicapai adalah peserta didik dapat menggunakan seluruh anggota tubuh dan suara/ vokal untuk memerankan karakter tokoh. Dengan demikian, kegiatan 3. ini memiliki tujuan agar peserta didik mampu menunjukkan peran yang berbeda dengan ekspresi tubuh dan suara yang sesuai.

2. Langkah-langkah Kegiatan

Untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran, setiap aktivitas dalam pokok materi ini dirancang untuk memberi pengalaman belajar yang berpusat pada peserta didik, melibatkan kesadaran tubuh, kreativitas, dan empati. Berikut ini adalah rincian aktivitas pembelajaran, jenis pengalaman belajar yang diberikan, serta karakteristiknya sesuai dengan pendekatan pembelajaran mendalam.

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 1.10 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 3

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3.1. Mengenal Karakter	Memahami	Menstimulasi kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi karakter tokoh.
Aktivitas 3.2. Berjalan Seperti ...	Mengaplikasikan	Membangun kesiapan fisik, fokus dan daya imajinasi peserta didik.
Aktivitas 3.3. Tim Karakter Hebat	Mengaplikasikan	Mendorong peserta didik berkolaborasi, mengekspresikan gerak dan vokal, serta pemahaman karakter dalam konteks cerita
Aktivitas 3.4. Jejak Karakterku	Merefleksikan	Membangun kesadaran diri peserta didik, penguatan nilai karakter, komunikasi dan mengenali pengalaman bermain peran

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru menyiapkan cerita-cerita fantasi (dongeng/ legenda) dengan membaca/mengunduh/mencetak beberapa cerita dalam tautan berikut: [Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara](#) atau buku kumpulan dongeng/ legenda.

Kata Kunci:

Karakter
Tokoh
Dongeng
Imajinasi

- 2) Guru menyiapkan ruangan yang cukup besar, aman dan nyaman atau ruang terbuka untuk peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran dengan leluasa. Atau alternatif lain, ruangan terbuka yang cukup nyaman, Laptop/gawai dan pengeras suara untuk mendengarkan ilustrasi suara/lagu.
- 3) Guru dan peserta didik mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan seperti kaos dan celana olahraga.

c. Kegiatan Pembukaan

Guru menyapa peserta didik dan membuka kelas dengan berdoa bersama sebelum memulai aktivitas. Setelah itu, guru memberikan pemanasan aktivitas berikut.

Aktivitas 3.1. Mengetahui Karakter

Aktivitas ini mendorong peserta didik untuk belajar mengidentifikasi karakter pada cerita fantasi. Peserta didik juga belajar berdiskusi dan bekerja sama dalam suatu kelompok.

- 1) Guru dapat membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, maksimal 3 kelompok atau disesuaikan dengan kapasitas kelas.



Gambar 1.16 Kegiatan Mengetahui Karakter

- 2) Guru membagikan cerita-cerita fantasi singkat berupa dongeng, legenda atau fabel yang sudah dicetak untuk dibaca oleh peserta didik. Beberapa pilihan cerita ada di QR code berikut ini.



- 3) Setiap kelompok diminta untuk membacakan cerita fantasi singkat yang telah dibagi oleh guru.
- 4) Setelah selesai membaca, setiap kelompok berdiskusi dan menyebutkan tokoh apa saja yang terdapat dalam cerita fantasi tersebut.
- 5) Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi karakter tokoh dalam cerita fantasi.



Tabel 1.11 Daftar Karakter

Daftar Karakter		
Raja/Ratu	Bajak Laut	Monster
Pangeran/Putri	Petani	Kurcaci
Penyihir	Superhero	Kelinci
Tikus	Raksasa	Singa
Monyet	Burung	Pengawal Kerajaan

d. Kegiatan Inti

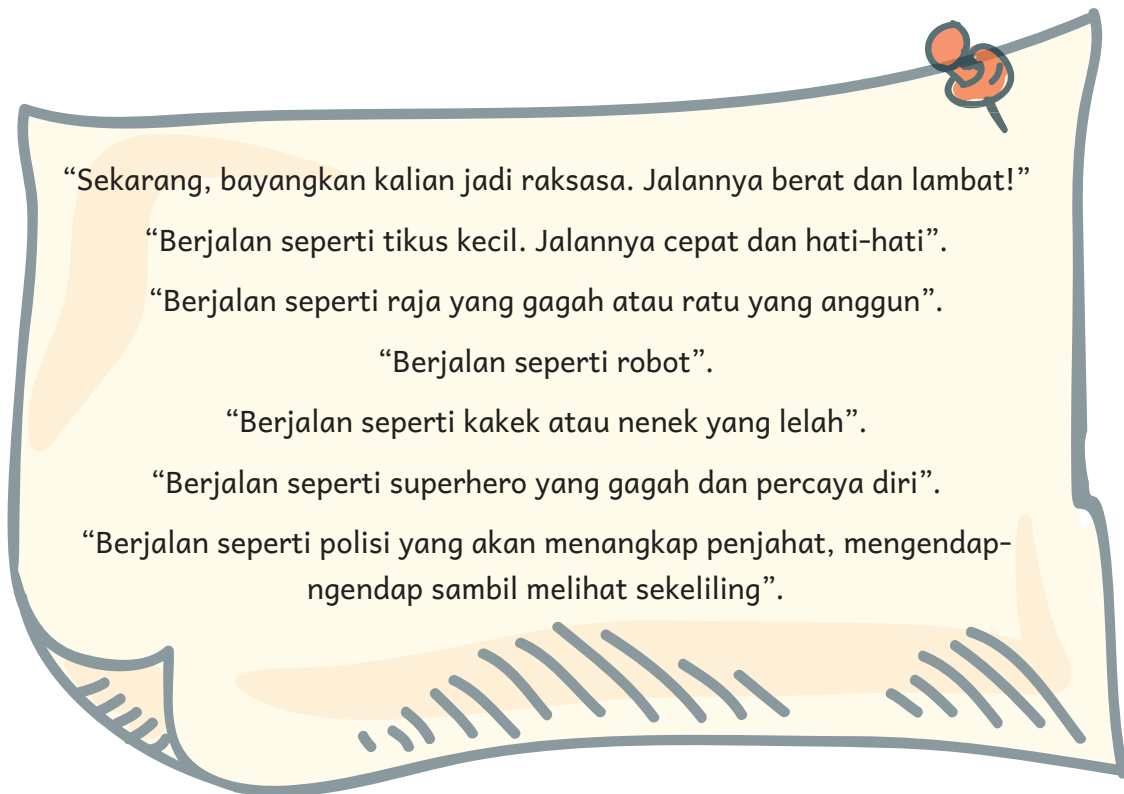
Aktivitas 3.2: Berjalan Seperti...

Aktivitas ini bertujuan untuk membuat peserta didik memahami karakter melalui gerak. Peserta didik akan belajar bahwa cara kita berjalan dapat menunjukkan karakter atau emosi tertentu.

- 1) Guru mengajak peserta didik melakukan gerakan ringan seperti merentangkan tangan, menggelengkan kepala, atau menggoyangkan bahu sambil menghitung untuk melenturkan tubuh dan membuat peserta didik siap bergerak.
- 2) Guru meminta semua peserta didik untuk berjalan dengan langkah ringan, berjalan jinjit, berjalan dengan langkah berat sebagai pemanasan dan latihan.
- 3) Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa setiap orang punya cara berjalan yang berbeda, dan ini bisa menunjukkan perasaan atau sifat mereka.
- 4) Menirukan Karakter dengan Berjalan:
 - Guru meminta peserta didik untuk berjalan santai mengelilingi ruangan dan menjaga jarak dengan teman.
 - Sambil berjalan, guru memberi instruksi karakter secara bertahap. Contoh:



Gambar 1.17 Melakukan Gerakan "Seperti..."



- Setelah selesai, ajak peserta didik duduk melingkar.
- Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik, “Apakah sulit menirukan cara berjalan yang berbeda?”.
- Berikan apresiasi atau pujian kepada semua peserta didik atas usaha dan kreativitas mereka. Guru dapat menegaskan bahwa gerakan sekecil apa pun dapat menceritakan banyak hal dan menunjukkan karakter.

Aktivitas 3.3. Tim Karakter Hebat

Pada aktivitas ini, peserta didik akan belajar bekerja sama dalam kelompok untuk memerankan sebuah karakter yang sudah mereka pelajari.

1) Membagi Peran

- Guru meminta setiap kelompok berdiskusi untuk pembagian peran dan menentukan siapa memerankan karakter tokoh apa dan siapa yang nantinya akan menjadi narator untuk membaca



Gambar 1.18 Kegiatan Berbagi Peran

prolog cerita fantasi singkat yang sudah dibagikan oleh guru dan sudah diidentifikasi karakternya oleh peserta didik pada aktivitas 3.1.

- Apabila ada peserta didik yang tidak mendapatkan peran, peserta didik tersebut bisa membantu menjadi latar artistik cerita (menjadi pohon/bunga dll.).
- 2) Guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk berlatih dan guru dapat berkeliling untuk memberikan bimbingan.
 - 3) **Memerankan Karakter**
 - Setiap kelompok diminta untuk tampil memerankan karakter tokoh di depan kelas.
 - Salah satu anggota kelompok yang bertugas menjadi narator, membacakan prolog cerita fantasi singkat dan anggota kelompok lainnya memerankan karakter tokoh yang sesuai dengan peran yang sudah dibagi.
 - Semua kelompok bergantian melakukan aktivitas ini hingga semuanya dapat giliran.
 - Ajak peserta didik untuk memperhatikan detail gerak dan suara dari setiap karakter yang ditampilkan oleh setiap kelompok.
 - 4) **Apresiasi**
 - Setelah semua kelompok tampil, berikan apresiasi yang meriah untuk semua dan sampaikan afirmasi seperti, *"Luar biasa! Kalian berhasil memerankan karakter tokoh dengan seru, karena kalian sudah bekerja sama dengan sangat kompak dan tampil dengan percaya diri!"*.
 - Guru dapat mengajukan pertanyaan, *"Apa yang paling seru dari bekerja sama dalam kelompok?"* atau *"Apa yang kalian rasakan saat memerankan karakter lain?"*.
 - Berikan apresiasi untuk setiap aktivitas yang sudah dilakukan dengan memberikan "Bintang" kepada kelompok yang menjadi penampil terbaik sebagai bentuk penghargaan.

e. Kegiatan Penutup

Aktivitas 3.4. Jejak Karakterku

- 1) Guru meminta peserta didik untuk duduk melingkar atau duduk tenang di meja dan mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pengalaman mereka selama memerankan karakter tokoh.



- 2) Setiap peserta didik diminta untuk menuliskan nama tokoh favorit mereka dan satu kalimat tentang perasaannya saat memerankan tokoh itu.
- 3) Setiap peserta didik menyebutkan satu nilai baik dari tokoh yang mereka perankan (contoh: jujur, suka menolong, pemberani, dll.)
- 4) Guru memberikan penguatan dengan memberikan apresiasi kepada peserta didik dengan menyampaikan kalimat “Kalian adalah pemeran yang hebat, setiap karakter tokoh punya nilai penting yang membawa cerita menjadi lebih hidup”.

f. Diferensiasi

Untuk memastikan semua peserta didik terlibat dan mendapatkan manfaat dari kegiatan ini, guru dapat menerapkan diferensiasi berdasarkan konten, proses, dan produk.

1) Diferensiasi Konten (Apa yang dipelajari)

- a) Guru dapat membedakan materi yang disajikan berdasarkan minat peserta didik.
- b) Guru dapat menyediakan kartu karakter hewan untuk peserta didik yang suka memerankan karakter hewan, kartu karakter dari cerita khayal seperti peri, penyihir, dll. untuk peserta didik yang suka memerankan karakter tokoh cerita fantasi, dan kartu karakter benda seperti robot, mobil, atau boneka untuk peserta didik yang suka memerankan karakter bukan makhluk hidup dengan gerakan dan suara yang kaku dan mekanik.

2) Diferensiasi Proses (Bagaimana Cara Belajar)

- a) Gaya Belajar Visual:
 - Guru dapat mengajak peserta didik untuk mengamati dan meniru karakter dari video atau gambar yang ditampilkan di proyektor. Minta mereka fokus pada ekspresi wajah dan bahasa tubuh.
- b) Gaya Belajar Auditorial:
 - Ajak peserta didik untuk mendengarkan deskripsi karakter dari guru, lalu meminta mereka berimajinasi dan menirukannya. Misalnya, “Bayangkan kamu adalah robot yang kaku, lalu buat suaramu seperti robot!”
- c) Gaya Belajar Kinestetik:
 - Guru meminta peserta didik untuk langsung berakting. Beri mereka instruksi singkat, “Berjalanlah seperti seorang pahlawan!” dan biarkan mereka langsung mencoba tanpa perlu banyak penjelasan.



- d) Guru dapat membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapat tugas berbeda, misalnya Kelompok pertama bisa fokus pada meniru karakter hewan, kelompok kedua meniru karakter manusia (misalnya kakek atau nenek), dan kelompok ketiga meniru karakter robot atau benda.

3) Diferensiasi Produk (Hasil Akhir)

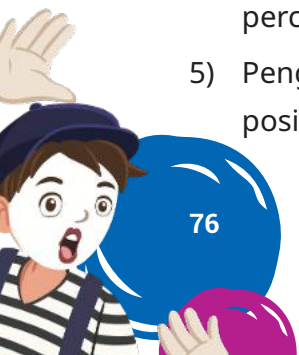
- a) Untuk peserta didik yang suka menggambar: mintalah mereka menggambar karakter yang mereka perankan dan menuliskan deskripsi singkat tentang karakternya.
- b) Guru dapat membantu peserta didik untuk merekam mereka video singkat yang menunjukkan mereka sedang memerankan karakter favoritnya. Hasil video ini bisa menjadi portofolio digital mereka.
- c) Guru dapat memberi kebebasan kepada peserta didik untuk menunjukkan pemahamannya tentang karakter dengan berbagai cara. Ada yang memilih menampilkan mini pertunjukan kelompok, ada yang membuat cerita gambar atau komik, dan ada pula yang menceritakan ulang tokoh favoritnya dengan ekspresi dan suara khas.

Dengan cara ini, setiap peserta didik merasa dihargai dan memiliki ruang untuk berekspresi sesuai potensinya.

g. Petunjuk K-3 (Keamanan, Kesehatan, dan Keselamatan) Peserta didik

Pada kegiatan 3. Aku dan Karakter, peserta didik melakukan berbagai aktivitas fisik dan vokal, seperti berekspresi melalui tubuh, bergerak di ruang kelas atau ruang terbuka, dan menggunakan suara dalam bermain peran. Untuk menjamin keamanan, kesehatan, dan keselamatan peserta didik, pendampingan dari guru, orang tua, atau orang dewasa sangat diperlukan. Berikut hal-hal yang perlu diperhatikan:

- 1) Keamanan ruang: pastikan ruang gerak peserta didik bebas dari benda tajam, lantai tidak licin, dan memiliki cukup ruang untuk bergerak.
- 2) Kesehatan fisik dan suara: berikan jeda istirahat saat peserta didik terlalu lelah atau suaranya mulai serak. Ingatkan mereka untuk minum air putih yang cukup.
- 3) Pemanasan ringan: lakukan pemanasan sederhana sebelum aktivitas fisik agar tubuh siap bergerak dan mencegah cedera.
- 4) Pendampingan emosi: karena bermain peran melibatkan emosi, guru perlu menciptakan suasana yang nyaman, tidak menghakimi, dan mendorong rasa percaya diri peserta didik.
- 5) Pengawasan saat bermain kelompok: Pastikan interaksi antarpeserta didik tetap positif, saling menghargai, dan tidak saling mengejek karakter yang diperankan.



h. Pembelajaran Alternatif

Karakter Rahasia

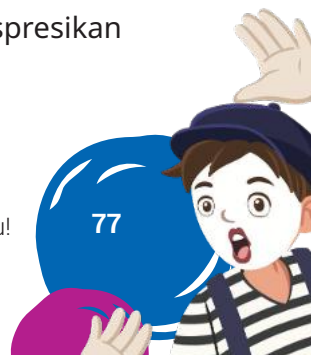


Gambar 1.19 Memerankan Karakter Rahasia

- 1) Guru menyiapkan kartu kreatif berisi nama-nama karakter sederhana (misalnya; pemulung, tukang roti, nelayan, polisi, raja/ratu, robot, guru, dll.).
- 2) Pastikan jumlah kartu cukup untuk dibagikan ke seluruh peserta didik (boleh ada karakter yang sama).
- 3) Setiap peserta didik mengambil satu kartu kreatif secara acak tanpa memberitahukan isinya kepada teman.
- 4) Secara bergiliran, setiap peserta didik harus memerankan karakter yang ada di kartu kreatif menggunakan ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan peserta didik lainnya menebak siapa tokoh yang sedang diperankan.
- 5) Setelah selesai, ajak peserta didik berdiskusi: "Apa kesulitan yang kalian hadapi saat memerankan sebuah karakter?"
- 6) Berikan apresiasi kepada semua peserta didik atas keberanian dan usaha mereka dalam memerankan sebuah karakter.

3. Formatif

Formatif yang digunakan pada kegiatan 3. Aku dan Karakter ini adalah observasi, untuk memantau perkembangan keterampilan peserta didik dalam mengekspresikan karakter melalui gerak tubuh dan suara.



Contoh Tabel Observasi (*Checklist*)

Bab: 1 – Ayo Meniru!

Kegiatan : Aku dan Karakter

Nama Peserta didik : Rissa

Kelas : 3 SD

Tanggal Observasi :

No.	Aspek yang Dinilai	Belum Terlihat	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
1	Menggunakan gerak tubuh sesuai karakter			✓	
2	Menggunakan suara/vokal yang mendukung karakter			✓	
3	Bekerja sama dalam kelompok saat memerankan karakter tokoh			✓	
4	Menunjukkan keberanian tampil di depan teman				✓
Catatan: <i>Rissa mampu menggunakan gerak tubuh dan suara dalam memerankan karakter tokoh, berkolaborasi dengan cukup baik dengan kelompok dan berani tampil.</i>					

Lembar Penilaian Antar Teman

Nama penilai:

Nama teman yang dinilai:

No.	Aspek yang Dinilai	Ya	Belum
1	Temanku menunjukkan ekspresi wajah sesuai karakter.	☐	☐
2	Temanku menggunakan gerak tubuh yang sesuai peran.	☐	☐
3	Temanku berbicara dengan suara yang mendukung karakter.	☐	☐
4	Temanku percaya diri saat tampil.	☐	☐
5	Temanku bekerja sama dengan baik dalam kelompok.	☐	☐

✂ Tuliskan satu hal yang kamu sukai dari penampilan temanmu:

.....



Kartu Tokoh

Pada kegiatan ini, peserta didik diajak mengenali dan memahami tokoh berdasarkan pengamatan atau pengalaman pribadi, lalu menggambarkannya dan menyampaikan karakter serta dialog sederhana sebagai bentuk awal penciptaan lakon teater.

1. Tujuan Kegiatan

Pada kegiatan pembelajaran 4. Kartu Tokoh Ini indikator pembelajaran yang dicapai adalah peserta didik dapat menggambarkan tokoh dan menyampaikan karakter serta dialog sederhana sesuai pengamatan atau pengalaman. Dengan demikian, kegiatan 4. Ini memiliki tujuan agar peserta didik mampu mengamati dan mengingat tokoh dari kehidupan nyata atau cerita, menggambarkan tokoh tersebut dalam bentuk visual sederhana dan mampu menyampaikan sifat, peran, dan dialog sederhana tokoh tersebut secara lisan atau tulisan.

2. Langkah-langkah Kegiatan

Untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam kegiatan 4. Kartu Tokoh, guru perlu memfasilitasi peserta didik melalui rangkaian aktivitas yang runtut dan menyenangkan. Setiap langkah dirancang agar peserta didik dapat mengenali, menggambarkan, dan menyampaikan karakter tokoh berdasarkan pengamatan atau pengalaman mereka. Berikut ini adalah rincian aktivitas pembelajaran, jenis pengalaman belajar yang diberikan, serta karakteristiknya sesuai dengan pendekatan pembelajaran mendalam.

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 1.12 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 4

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 4.1. Mengamati Tokoh	Memahami	Melatih pengamatan dan koneksi pengalaman pribadi peserta didik
Aktivitas 4.2. Menggambar dan Menulis Karakter Tokoh	Mengaplikasikan	Mendorong kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan bentuk awal dari karya teater dan mengembangkan kemampuan menulis



Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 4.3. Berbagi Kartu Tokohku	Merefleksikan	Mendorong kepercayaan diri dan keterampilan komunikasi lisan peserta didik serta mengenali pengalaman belajarnya sendiri

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Guru menyiapkan bahan ajar/media (misalnya gambar tokoh/video singkat/kertas gambar/lembar kerja peserta didik/laptop/gawai/pengeras suara) yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Guru menyiapkan kertas karton tebal (ukuran A5 atau A6) atau Lembar Kegiatan Peserta didik dan contoh kartu tokoh untuk memberikan gambaran yang jelas kepada peserta didik.



Nama Tokoh : Dokter Ceria
Gerakan : Berjalan dengan langkah ringan dan penuh semangat
Suara : Lembut dan menenangkan, seringkali diselingi tawaecil
Sifat Tokoh : Ramah dan suka menolong



Nama Tokoh : Putri Elara
Gerakan : Berjalan dengan anggun, sesekali melompat kecil dengan gembira
Suara : Merdu dan lembut
Sifat Tokoh : Baik hati dan ceria

- 4) Guru memastikan bahwa materi dan perlengkapan yang dibutuhkan untuk aktivitas pembelajaran sudah tersedia dan dapat digunakan atau diakses oleh peserta didik.
- 5) Guru menyiapkan ruangan yang cukup besar, aman dan nyaman atau ruang terbuka untuk peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran dengan leluasa.



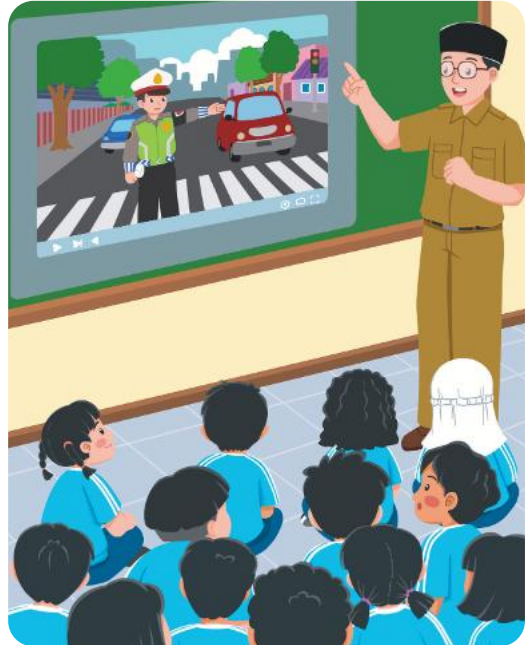
c. Kegiatan Pembukaan

Guru menyapa peserta didik dan membuka kelas dengan berdoa bersama sebelum memulai aktivitas.

Aktivitas 4.1. Mengamati Tokoh

Aktivitas ini adalah tahap awal dari pembuatan Kartu Tokoh, di mana peserta didik akan belajar mengamati dan menganalisis karakter dari berbagai sumber. Keterampilan ini penting untuk memastikan mereka bisa menciptakan tokoh yang unik dan menarik.

- 1) Guru menunjukkan gambar tokoh/slide/ memutar video singkat (misalnya: Bapak/ Ibu guru, dokter, polisi, tentara, ayah, ibu, kakek, nenek atau tokoh animasi/ fiksi seperti Don Jumbo, Spiderman, Superman, Ironman, Rapunzel, Elsa, Moana, dll.
- 2) Guru mengajak peserta didik untuk mengamati bagaimana tokoh itu berbicara, bertindak dan berinteraksi.
- 3) Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik: *"Siapa tokoh ini?" "Bagaimana ciri-cirinya?" "Menurut kalian, apakah tokoh ini baik?", "Apa sifat tokoh ini?"*.
- 4) Guru menjelaskan tujuan kegiatan hari ini, misalnya *"Hari ini kita akan memilih satu tokoh, menggambar, lalu menuliskan sifat dan perannya. Kita juga akan mencoba membuat kalimat pendek seolah kita adalah tokoh itu!"*.



Gambar 1.20 Kegiatan Mengamati Tokoh

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 4.2. Menggambar dan Menulis Karakter Tokoh

Aktivitas ini mendorong kreativitas peserta didik dengan menggambar dan menuliskan karakter tokoh pilihan dari hasil pengamatan atau ingatan mereka secara visual sederhana dalam tulisan yang sederhana pula. Tokoh yang digambar adalah tokoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

1) Menggambar Karakter

- Guru membagikan kertas karton (ukuran A5 atau A6) atau Lembar Kegiatan kepada semua peserta didik.
- Guru meminta peserta didik menyiapkan pensil, penghapus, pensil warna/spidol/krayon.
- Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa “Hari ini, kalian akan menjadi desainer tokoh! Kita akan membuat kartu yang berisi gambar tokoh dan menulis tentang ciri-cirinya”.



Gambar 1.21 Peserta Didik Menggambar Karakter

- Peserta didik diberikan kebebasan untuk memilih karakter yang mereka inginkan, bisa dari hewan, benda, atau bahkan karakter khayalan yang mereka ciptakan sendiri.
- Guru meminta peserta didik untuk menggambar tokoh pilihannya, bisa tokoh nyata (misalnya tokoh ibu, ayah, guru, polisi, dokter, kakek, nenek, teman, koki, tentara, nelayan, kakak, adik, dll.) atau tokoh fiksi/animasi (misalnya: Don Jumbo, Spiderman, Superman, Ironman, dll.) pada karton atau lembar kegiatan peserta didik.

2) Menulis Identitas Tokoh

- Setelah selesai menggambar, mintalah peserta didik untuk menuliskan identitas tokoh di bawah gambar.

Nama Tokoh : (Siapa tokoh yang kalian gambar?)

Gerakan : (Contoh: berjalan pelan, gagah, atau membungkuk)

Suara : (Contoh: lembut, merdu, keras, meong, dll.)

Sifat Tokoh : (Contoh: pemalu, pemberani, suka menolong, dll.)

- Guru dapat memberikan bantuan jika ada peserta didik yang kesulitan menulis atau memilih kata.

3) Apresiasi

- Setelah selesai, guru mengapresiasi kreativitas semua peserta didik dengan memberikan pujian.

e. Kegiatan Penutup

Aktivitas 4.3. Berbagi Kartu Tokohku

- 1) Guru mengajak peserta didik untuk berdiri membentuk setengah lingkaran.
- 2) Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa mereka memamerkan kreativitas mereka dengan mempresentasikan kartu tokoh ciptaan mereka.
- 3) Peserta didik diminta untuk memegang kartu tokoh masing-masing, siap untuk tampil.
- 4) Setiap peserta didik bergantian untuk maju dan memperkenalkan karyanya (Kartu Tokoh) secara lisan di tengah lingkaran dengan menunjukkan Kartu Tokoh yang mereka buat kepada teman-teman, membacakan nama tokoh, gerak, suara, dan sifat yang sudah mereka tulis.
- 5) Ajak peserta didik bertepuk tangan di awal saat temannya akan tampil untuk menyemangati dan diakhir setelah tampil untuk mengapresiasi.
- 6) Guru dapat memberi kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk bertanya, seperti: *"Kenapa kamu memilih karakter itu?"*.
- 7) Refleksi
 - Setelah semua peserta didik tampil, ajak mereka duduk kembali.
 - Guru memberikan apresiasi yang meriah untuk semua dan dapat berkata, *"Kalian semua adalah seniman hebat! Kalian sudah menciptakan Kartu Tokoh yang luar biasa!"*.
 - Guru dapat memberikan pertanyaan reflektif, seperti *"Bagaimana rasanya saat kalian memperkenalkan karakter kalian?"*.
 - Guru menyimpulkan bahwa setiap tokoh memiliki sifat masing-masing dan kita bisa belajar hal baik dari mereka.



Gambar 1.22 Kegiatan Presentasi Kartu Tokoh

- Kumpulkan semua Kartu Tokoh yang sudah dibuat. Pajang di dinding kelas. Jelaskan pada peserta didik bahwa ini adalah “Koleksi Tokoh Hebat” yang akan menjadi inspirasi untuk pementasan teater di masa depan.
- Guru memberi semangat untuk melanjutkan eksplorasi dan menggambar tokoh lain di rumah bersama keluarga.

f. Diferensiasi

Untuk memastikan semua peserta didik terlibat dan mendapatkan manfaat dari kegiatan ini, guru dapat menerapkan diferensiasi berdasarkan konten, proses, dan produk.

1) Diferensiasi Konten (Apa yang dipelajari)

- a) Guru dapat memberi kebebasan kepada peserta didik untuk memilih karakter yang mereka sukai. Anak yang tertarik pada fabel bisa membuat karakter kancil, singa, atau kura-kura. Sementara itu, anak yang suka fantasi bisa membuat karakter robot, alien, atau penyihir. Hal ini akan meningkatkan antusiasme mereka dalam berkreasi.
- b) Berikan keleluasaan kepada peserta didik untuk memilih cara yang paling sesuai dalam mengamati dan memahami tokoh, baik melalui gambar, video, cerita lisan, atau pengalaman pribadi.
- c) Untuk peserta didik yang kesulitan menggambar atau menulis: berikan kartu dengan gambar karakter yang sudah ada. Tugas mereka hanya melengkapi bagian deskripsi gerak dan suara.
- d) Untuk peserta didik dengan keterampilan yang lebih tinggi: mintalah mereka membuat gambar lebih dari satu dan menuliskan dua atau tiga sifat yang berbeda.

2) Diferensiasi Proses (Bagaimana Cara Belajar)

- a) Gaya Belajar Visual:
 - Guru dapat memberi contoh kartu tokoh yang sudah jadi. Tunjukkan langkah-langkah pembuatannya secara visual, mulai dari membuat sketsa hingga mewarnai. Beri waktu lebih bagi mereka untuk menggambar dengan detail.
- b) Gaya Belajar Auditorial:
 - Berikan instruksi secara lisan dengan narasi yang jelas. Anda bisa sambil bercerita tentang sebuah karakter untuk menstimulasi imajinasi mereka sebelum mulai menggambar. Minta mereka memikirkan suara dan dialog sederhana dari karakter yang akan dibuat.



c) Gaya Belajar Kinestetik:

- Guru meminta peserta didik untuk berakting sebentar sebagai karakter mereka sebelum menggambar. Misalnya, mereka bisa berjalan dan berpose seperti karakter yang akan dibuat untuk mendapatkan ide gerakan yang lebih spesifik. Sediakan juga alat mewarnai yang berbeda agar mereka bisa bereksperimen.

3) Diferensiasi Produk (Hasil Akhir)

Guru dapat memberikan pilihan kepada peserta didik untuk menunjukkan hasil akhir dari karya mereka.

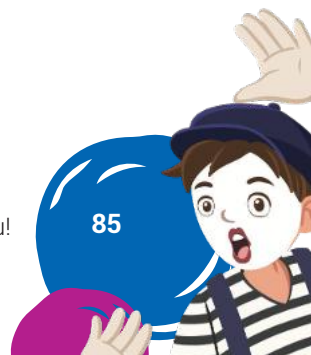
- a) Untuk peserta didik yang membutuhkan bimbingan lebih: mintalah mereka membuat satu kartu dengan gambar dan deskripsi singkat.
- b) Untuk peserta didik dengan keterampilan yang lebih tinggi: mintalah mereka membuat kartu dengan detail yang lebih kaya, seperti menambahkan latar belakang, teman karakter, atau bahkan adegan pendek di balik kartu.

Dengan menerapkan diferensiasi ini, setiap peserta didik akan merasa dihargai dan berhasil dalam menyelesaikan proyek kreatif ini, sesuai dengan gaya dan kemampuan masing-masing.

g. Petunjuk K-3 (Keamanan, Kesehatan, dan Keselamatan) Peserta didik

Pada kegiatan 4. Kartu Tokoh, guru perlu memastikan bahwa seluruh aktivitas berlangsung dengan memperhatikan aspek keamanan, kesehatan, dan keselamatan peserta didik, seperti berikut.

- 1) Guru menggunakan gambar atau video tokoh yang aman dan sesuai usia, serta menghindari konten yang mengandung kekerasan, stereotip negatif, atau bahasa yang tidak pantas.
- 2) Saat peserta didik menggambar dan menulis, guru mengatur ruang kelas agar nyaman dan terang.
- 3) Penggunaan alat tulis dilakukan secara tertib dan diawasi untuk menghindari cedera, terutama jika menggunakan alat yang runcing atau tajam.
- 4) Guru juga memastikan posisi duduk peserta didik ergonomis, serta mencegah peserta didik berjalan sambil membawa alat yang bisa membahayakan diri sendiri atau teman.
- 5) Jika kegiatan berlangsung cukup lama, guru dapat memberikan waktu istirahat sejenak agar peserta didik tetap fokus dan sehat.



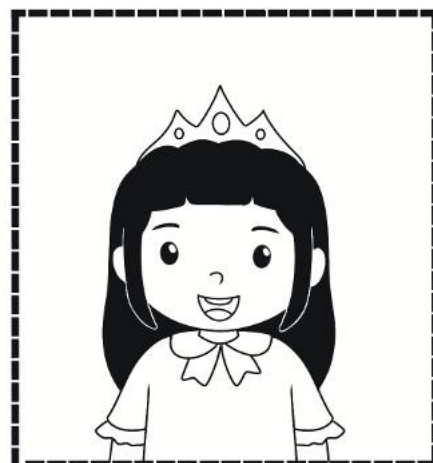
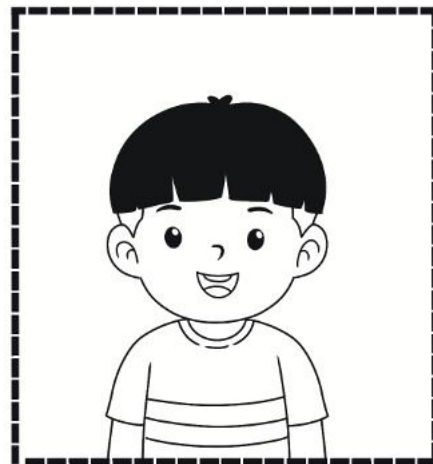
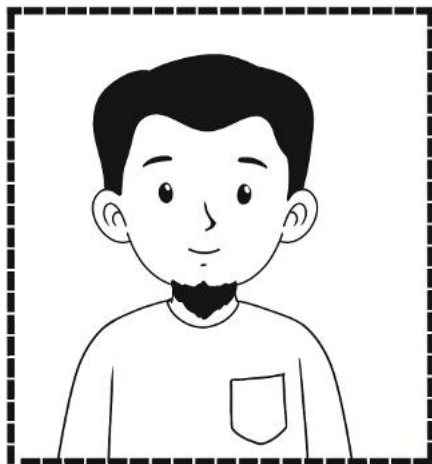
h. Pembelajaran Alternatif

Boneka Tokoh

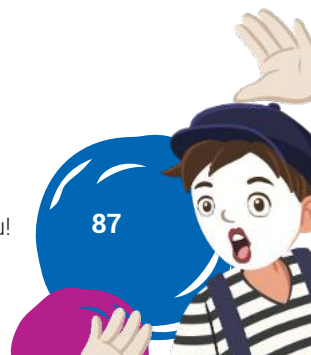


Gambar 1.23 Beberapa Boneka Tokoh

- 1) Guru menyiapkan gambar tokoh dari berbagai latar (ayah, ibu, guru, polisi, teman, dll).
- 2) Guru meminta peserta didik membawa pensil, penghapus, pensil warna/spidol/krayon, stik es krim, gunting, lem, kertas kecil untuk menuliskan nama tokoh dan sifat tokoh.
- 3) Peserta didik memilih satu gambar tokoh dari kumpulan gambar yang disediakan guru.
- 4) Peserta didik mengamati dan menyebutkan siapa tokoh itu, seperti:
 - Siapa tokohnya?
 - Bagaimana sifat tokoh ini?
- 5) Peserta didik menggunting gambar tokoh dan menempelkan tokoh tersebut ke stik es krim atau karton sebagai pegangan.



Gambar 1.24 Beberapa Gambar Tokoh



- 6) Peserta didik menunjukkan dan memperkenalkan boneka tokoh ciptaannya ke teman-teman di depan kelas.
- 7) Setelah semua selesai, kumpulkan semua boneka tokoh dan pajang di kelas.
- 8) Berikan apresiasi yang meriah untuk semua peserta didik dan guru dapat memberikan pertanyaan reflektif, misalnya *"Apa yang paling kalian sukai dari membuat boneka tokoh kalian sendiri?"*.

3. Formatif

Formatif yang digunakan pada kegiatan 4. Kartu Tokoh ini adalah mengamati proses dan hasil karya peserta didik dalam mengenali, menggambarkan, serta menyampaikan karakter tokoh melalui gambar dan dialog sederhana. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan pemahaman dan ekspresi peserta didik terhadap tokoh sebagai bagian dari proses awal berteater.

Contoh Tabel Observasi (Checklist)

Bab 1 – Ayo Meniru

Kegiatan : Kartu Tokoh

Kelas : 3 SD

Tanggal Observasi :

Nama Peserta Didik	Aspek yang Diamati	Ya	Belum	Catatan
Peserta didik 1	Peserta didik dapat menggambar tokoh.			
	Peserta didik dapat memilih gambar tokoh.			
	Peserta didik menyebutkan sifat tokoh dengan kata sederhana.			
	Peserta didik menyebutkan peran tokoh dengan tepat.			
	Peserta didik menyusun dan mengucapkan satu kalimat (dialog) sederhana tokoh.			
	Peserta didik membagikan hasil tokohnya secara percaya diri kepada teman atau guru.			

Penilaian Antarteman

Bab 1 – Ayo Meniru!

Kegiatan: Kartu Tokoh

Tujuan: Peserta didik dapat memberikan apresiasi terhadap karya teman berupa gambar tokoh, deskripsi, dan dialog sederhana.

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom Ya atau Belum setelah kamu mengamati hasil karya temanmu.

Nama penilai:

Nama teman yang dinilai:

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Belum
1	Temanku menggambar tokoh dengan jelas dan rapi	☐	☐
2	Temanku menuliskan nama dan sifat tokohnya.	☐	☐
3	Temanku menyebutkan atau menuliskan peran tokoh dengan tepat.	☐	☐
4	Temanku membuat kalimat atau dialog sederhana yang sesuai dengan tokohnya	☐	☐

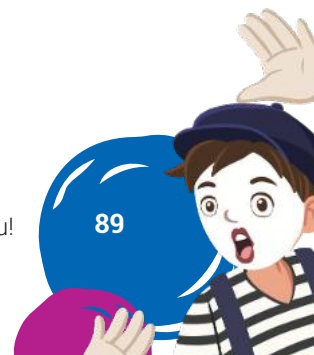
Hal yang aku suka dari karya temanku:

.....

C. Sumatif

Asesmen sumatif di akhir Bab 1. Ayo Meniru! bertujuan untuk mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik. Asesmen sumatif disusun dalam bentuk pilihan ganda bergambar dan isian singkat.

Guru dapat membacakan petunjuk pengerjaan, memberikan waktu yang cukup, serta memastikan peserta didik memahami instruksi sebelum mulai mengerjakan. Gunakan hasil asesmen ini untuk memetakan pemahaman peserta didik dan menentukan tindak lanjut pembelajaran.



Petunjuk:

- Kerjakan soal dengan teliti.
- Pilih jawaban yang benar pada soal pilihan ganda.
- Jawab dengan singkat dan jelas pada soal isian.

A. Pilihan Ganda Bergambar (PG)

1. Perhatikan gambar berikut.



Apa yang sedang ditiru oleh anak pada gambar?

- A. gerakan ular
- B. gerakan burung
- C. gerakan kucing
- D. gerakan manusia robot

2. Gambar berikut menunjukkan suara apa?



Suara apakah yang cocok ditiru dari gambar tersebut?

- A. meong-meong
- B. tik-tik air hujan
- C. gedoran guntur
- D. desis ular

3. Tokoh berikut memiliki suara pelan dan lembut. Siapakah dia?



- A. polisi
- B. ibu
- C. petir
- D. kucing

4. Gambar berikut adalah tokoh yang berani dan suka menolong. Siapakah dia?

A. guru
B. polisi
C. dokter
D. adik



5. Perhatikan gambar ini!
Apa nama kegiatan seperti dalam gambar?

A. kartu tokoh
B. boneka tokoh
C. suara alam
D. siapa aku



6. Gambar berikut menunjukkan anak sedang menirukan suara. Suara apa yang ditiru?

A. suara kucing
B. suara ular
C. suara hujan
D. suara bebek



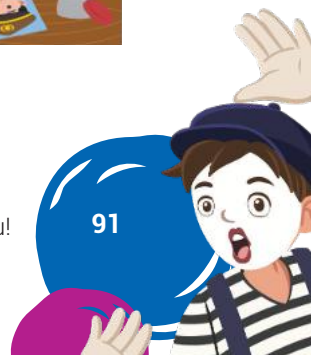
7. Siapakah tokoh yang sabar dan mengajarkan banyak hal di sekolah?

A. ayah
B. kakak
C. guru
D. polisi



8. Perhatikan gambar berikut.
Apa kegiatan yang sedang dilakukan?

A. membuat kartu nama
B. meniru suara tokoh
C. membuat boneka tokoh
D. menggambar hewan



9. Gambar berikut memperlihatkan seorang anak berdiri dan berbicara seperti tokoh. Apa kegiatan ini?

A. bermain musik
B. bercerita
C. bermain peran
D. menari



10. Tokoh berikut selalu membantu saat kita sakit. Siapakah dia?

A. polisi
B. dokter
C. guru
D. penjual



B. Isian Singkat

- Sebutkan satu benda di rumah yang bisa kamu tirukan suaranya!
- Tulis satu kalimat sederhana (dialog) yang bisa diucapkan oleh tokoh “guru sabar”!
- Gambar tokoh “ayah” bisa kamu beri sifat: _____ dan _____.
- Sebutkan satu suara hewan yang kamu tahu dan tirukan!
- Saat kamu menggambar tokoh dan membuat kalimat tentang tokoh itu, kamu sedang membuat apa?

Penilaian

Cara Menghitung Nilai

A. PG Bergambar	B. Isian Singkat
Skor Maksimal: 10	Skor Maksimal: 10
Skor Per Soal: 1	Skor Per Soal: 2
Nilai = $(\text{Jumlah Skor Benar} / 10) \times 100$	Nilai = $(\text{Jumlah Skor} / 10) \times 100$
Nilai Akhir = $\frac{\text{Total perolehan skor (A+B)}}{2}$	

Rubrik Keterangan Nilai

Rentang Nilai	Kategori
86–100	Sangat Baik
71–85	Baik
56–70	Cukup
≤ 55	Perlu Bimbingan

D Kunci Jawaban

1. Kunci Jawaban Pilihan Ganda (PG) Bergambar

No.	Jawaban Benar	Skor
1	A. Gerakan Burung	1
2	B. Gedoran guntur	1
3	B. Ibu	1
4	B. Polisi	1
5	A. Kartu Tokoh	1
6	B. Suara Ular	1
7	C. Guru	1
8	C. Membuat Boneka Tokoh	1
9	C. Bermain Peran	1
10	B. Dokter	1

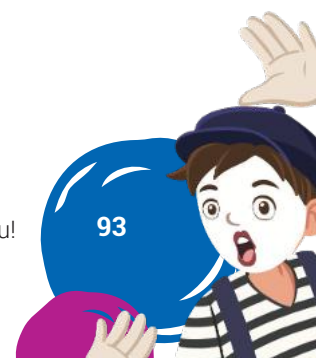
2. Kunci Jawaban Isian Singkat

No.	Jawaban Benar	Skor
1	Bel pintu, blender, kipas angin, jam dinding	2
2	"Ayo, kita belajar pelan-pelan, tidak apa-apa kalau masih bingung. Ibu jelaskan kembali sampai kamu paham ya"	2
3	Pekerja keras dan penyayang	2
4	Kucing, ayam, anjing	2
5	Kartu Tokoh	2

E. Refleksi

Refleksi guru dan peserta didik dapat diakses pada tautan berikut ini.

<https://bukupusbuk.id/s/0xvbun>



F. Pengayaan

Pantomim

Pantomim adalah pertunjukan tanpa dialog dan dimainkan dengan gerak isyarat serta ekspresi wajah yang biasanya diiringi musik. Pantomim merupakan seni teater yang ditampilkan tanpa menggunakan bahasa verbal, melainkan hanya dengan bahasa isyarat. Pantomim adalah pertunjukan bisu (Soemanto, 1992:1). Secara etimologi, kata "pantomim" berasal dari bahasa Latin "pantomimus" yang berarti "meniru segala sesuatu". Pertunjukan pantomim tidak menggunakan dialog atau kata-kata, melainkan murni mengandalkan gerak imajinatif, mimik wajah, dan postur tubuh. Sering kali, pantomim juga diiringi musik untuk mendukung suasana dan alur cerita.

Seorang aktor mengungkapkan maksud atau makna adegannya hanya mengandalkan gerakan tubuh dan ekspresi wajah, sehingga menjadi keunikan tersendiri. Selain sebagai satu bentuk pertunjukan hiburan, pantomim juga menjadi salah satu sarana bagi seorang aktor melatih mimik wajah dalam menyampaikan suatu bentuk pesan kepada penonton.

Umumnya, seniman pantomim memiliki ciri khas seperti menggunakan kaos bergaris-garis hitam-putih dengan riasan putih di wajahnya. Kebanyakan dari mereka juga biasanya memakai sarung tangan berwarna hitam, topi, dan sepatu pantofel.

Tokoh Pantomim

Ada banyak tokoh yang berjasa besar dalam mengembangkan dan mempopulerkan seni pantomim, baik di dunia maupun di Indonesia.

Tokoh Pantomim Dunia:

1. **Charlie Chaplin (1889-1977):** Ia adalah salah satu tokoh pantomim paling terkenal di dunia, yang mempopulerkan seni ini melalui film-film bisunya. Karakter "The Tramp" yang ia perankan menjadi ikonik dengan gerak-gerik komikal dan satire yang khas.
2. **Marcel Marceau (1923-2007):** Dikenal sebagai "maestro pantomim," ia berhasil mengembalikan pantomim sebagai seni pertunjukan panggung yang serius dan penuh makna setelah era film bisu. Salah satu karakter ciptaannya yang terkenal adalah "Bip the Clown".

Tokoh Pantomim Indonesia:

1. **Moortri Poernomo:** Perintis pantomim di Indonesia. Ia memperkenalkan konsep dasar pantomim di Yogyakarta pada tahun 1970-an.
2. **Jemek Supardi (1953-2022):** Dikenal sebagai "Bapak Pantomim Indonesia". Ia adalah seniman otodidak yang menciptakan pantomim sebagai media untuk menyuarakan kritik sosial dan ketimpangan di masyarakat.
3. **Didi Petet (1956-2015) dan Sena A. Utoyo:** Bersama-sama mendirikan kelompok teater pantomim Sena Didi Mime di Jakarta, yang menjadi salah satu kelompok pantomim terkemuka di Indonesia.
4. **Septian Dwi Cahyo:** Seniman pantomim yang populer di era 1990an dan 2000an, terutama melalui perannya sebagai "Den Bagus" dalam program televisi "Spontan". Ia juga aktif mengedukasi masyarakat tentang pantomim hingga kini.



Berlatih Pantomim

1. Pantomim Makan

Menonton Pantomim makan bisa sangat menyenangkan. Berpura-puralah makan hamburger atau hot dog dengan ceroboh, sehingga semua isinya jatuh ke pakaian kamu.

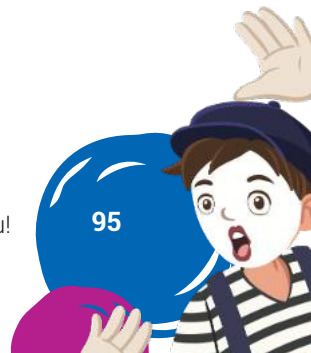
Cipratkan saus tomat ke matamu secara tidak sengaja. Pilihan lain, cobalah mengupas pisang dan terpeleset karena kulitnya.

2. Buatlah Pantomim Semakin Menarik

Kamu bisa tertawa atau membuat pantomim menjadi bentuk kesenian yang lebih lengkap. Jika kamu menciptakan cerita dari pantomim, kamu bisa membuat penonton semakin tertarik dan memberikan sentuhan seni sejati dalam kesenian pantomim. Pikirkan suatu “cerita” yang ingin kamu sampaikan. Ingatlah bahwa pantomim bisa menjadi seni yang cantik dan menghanyutkan jika dilakukan dengan baik. Gunakan salah satu contoh berikut:

- Cuaca berangin (pantomim angin/payung) dan kamu ingin pergi ke kedai hamburger untuk bertemu seorang teman yang kucingnya terperangkap di atas pohon. Temanmu meminta kamu memanjat tangga untuk menyelamatkan kucingnya (pantomim tangga). Saat kamu mengembalikan kucingnya (pantomim memegang kucing yang menjerit dan menolak ditolong), temanmu membelikan kamu sebuah hamburger (pantomim makan/saus tomat dengan ceroboh). Saat pergi, kamu terpeleset kulit pisang yang terjatuh di tanah.
- Jika kamu ingin berpantomim yang lebih serius, ciptakan suasana dengan pakaian, riasan, dan pencahayaan. Pikirkan cerita yang serius sebelumnya. Sebagai contoh, kamu mungkin ingin menceritakan tentang tunawisma yang tidur di luar ruangan sepanjang musim dingin. Gambarkan wajah sedih, kenakan pakaian compang-camping, dan menggunakan pencahayaan yang redup. Pikirkan cerita yang memungkinkan kamu berpantomim rasa sedih pada tunawisma saat mencari tempat berlindung di malam hari. Pantomim menyiapkan tempat tidur di kolong jembatan dengan hanya kardus sebagai tempat tidur. Pantomim kedinginan dan sulit tidur. Tunjukkan kesedihan untuk merefleksikan karakter ini.

<https://bukupusbuk.id/s/fhrulq>



G. Sumber Belajar

Judul/Topik	Jenis Sumber	Penulis/Penerbit	Tautan
Tari Hewan (Menirukan gerakan hewan)	Video Edukasi	Rahmat Prayuda	YouTube
Suara Alam	Audio	Channel Suara Alam	YouTube
Menyuarakan Tokoh Dongeng	Video	Kak Ojan	YouTube
Bunyi-bunyi Benda, Peristiwa Alam dan Suara Hewan	Video	Fokus Sindunata	YouTube
Tokoh Cerita Anak (Karakter)	Buku Cerita Bergambar	Elex Media Komputindo, Gramedia	eBook (cari: "Dongeng Karakter")
Membangun Tokoh	Buku	Stanislavski	eBook
Metode Pembelajaran Drama	Buku	Suwardi Endraswara	eBook
Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara	Buku	Sumbi Sambangsari/WahyuMedia	Google Book
Drama dan Pembelajaran Anak	Buku	D. Heathcote & B. Bolton	
Suara dan Gerak dalam Teater Anak	Artikel	R. Ramlan	Artikel
Embodied Learning Through Drama: A tool for reflection, professional development, and holistic language practice	Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance	Susan Davis, Julie Dunn	Artikel
Drama during story time supports preschoolers' understanding of story character feeling states	Early Childhood Research Quarterly, 2024	Lauren van Huisstede et al.	Artikel
Effective Strategies for Implementing Character Education in Kindergartens	Education Reform and Development, 2023	Longqing Li & Feiyu Liu	Artikel

H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Lembar kerja peserta didik (LKPD) dapat diakses pada tautan berikut ini <https://bukupusbuk.id/s/vhfhar>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA 2025
Panduan Guru Seni Teater untuk SD/MI Kelas III (Edisi Revisi)
Penulis: Intan Sari Ramdhani dan Susanto
ISBN: 978-634-00-3164-5 (jil.3 PDF)

Panduan Khusus

Bab 2

Aku Penulis Cerita



A. Pendahuluan

Pada bab sebelumnya, peserta didik telah dikenalkan pada dasar-dasar bermain teater melalui kegiatan yang menyenangkan dan penuh eksplorasi. Peserta didik belajar menirukan gerakan, menirukan suara, memerankan karakter, dan membuat kartu tokoh. Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk membuka kesadaran peserta didik terhadap tubuh, suara, serta ekspresi yang dapat digunakan untuk membentuk tokoh dalam pertunjukan teater. Di akhir bab, peserta didik mulai mengenal bahwa setiap tokoh memiliki sifat dan cara bicara yang berbeda-beda.

Memasuki Bab 2, pembelajaran diarahkan pada pengenalan bentuk lakon dalam seni teater. Guru akan mengajak peserta didik untuk memahami bahwa tokoh dan karakter yang mereka mainkan pada bab sebelumnya sesungguhnya lahir dari sebuah cerita. Cerita adalah fondasi penting dalam teater. Dari cerita, muncul tokoh-tokoh, peristiwa, emosi, dan konflik yang bisa diperankan dan dinikmati bersama.

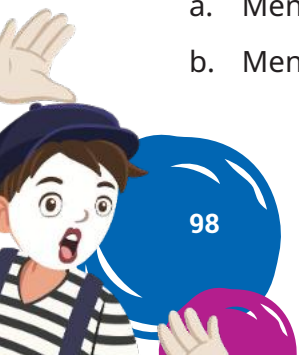
Bab ini dirancang untuk mengajak peserta didik berproses secara bertahap: dari mengamati, merasakan, mengungkapkan, hingga mencipta. Peserta didik akan diajak untuk mengenali alur sederhana, mengekspresikan emosi secara sadar, serta menghubungkan pengalaman pribadi dengan bentuk lakon. Pada akhirnya, peserta didik akan memiliki keberanian dan keterampilan awal untuk mulai menulis cerita teater mereka sendiri.

Peserta didik diharapkan dapat menyadari bahwa teater tidak hanya tentang menirukan atau memerankan, tetapi juga tentang merasakan dan menciptakan. Peserta didik akan belajar bahwa cerita bisa lahir dari gerak, ekspresi, suara, bahkan dari pengalaman mereka sendiri.

Guru memegang peran penting dalam membimbing proses ini. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan ruang aman dan menyenangkan bagi peserta didik untuk mengeksplorasi dirinya. Dengan pendekatan yang eksploratif, reflektif, dan menyenangkan, bab ini mendorong tumbuhnya keterampilan akting dasar, empati, kreativitas, dan imajinasi peserta didik sebagai bekal untuk menapaki dunia teater di jenjang berikutnya.

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Mengidentifikasi tokoh, latar, peristiwa dari cerita/gambar.
- b. Mengklasifikasikan unsur cerita (tokoh, latar, dan alur).



- c. Menjelaskan pengalaman dan ide pribadi untuk bahan cerita.
- d. Menyusun ide menjadi kerangka cerita.
- e. Mengorganisasikan alur cerita yang jelas dan runtut.
- f. Menghubungkan ide-ide dalam kelompok.
- g. Menulis cerita sederhana dengan awal-tengah-akhir.
- h. Mengembangkan tokoh dan dialog singkat.
- i. Membacakan cerita hasil karya.
- j. Memberikan tanggapan positif terhadap karya teman.

2. Pokok Materi

- a. Mengidentifikasi Unsur-unsur Cerita
- b. Mengembangkan Ide dan Imajinasi
- c. Menyusun Alur Cerita
- d. Menulis Cerita

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

- a. **Bahasa Indonesia:** Menulis cerita melatih keterampilan menulis narasi dan dialog, yang sejalan dengan pembelajaran menulis dalam Bahasa Indonesia. Peserta didik belajar menggunakan ejaan dan tanda baca yang benar, menggunakan berbagai kosakata baru untuk mendeskripsikan tokoh, latar, dan emosi. Selain itu, peserta didik belajar menyusun kalimat, mengembangkan alur cerita, serta mengungkapkan ide dengan bahasa yang sesuai.
- b. **Budi Pekerti:** Cerita seringkali merupakan cerminan dari peristiwa kehidupan yang dialami atau terjadi di sekitar peserta didik. Saat menulis cerita, peserta didik dibelajarkan untuk menyisipkan pesan moral atau nilai-nilai baik, seperti kejujuran, kerja sama, dan keberanian. Selain itu, peserta didik belajar memahami sudut pandang dan perasaan orang lain yang sangat penting untuk mengembangkan empati, sehingga pembelajaran seni teater sekaligus menjadi wadah guroan karakter.



4. Peta Konsep



Gambar 2.1 Peta Konsep Bab 2 Aku Penulis Cerita

5. Saran Durasi Pembelajaran

Total JP per Bab: 24 jam pelajaran (termasuk dengan sumatif).

1 kegiatan = 6 jam pelajaran.

1 jam pelajaran = 35 menit

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Untuk mempelajari materi Bab 2 yang berfokus pada keterampilan menulis cerita, peserta didik perlu memiliki pemahaman dan pengalaman dasar dalam beberapa aspek yang telah diperkenalkan di kelas sebelumnya, khususnya dalam pembelajaran teater kelas 2 dan Bab 1 di kelas 3. Pengetahuan dan keterampilan ini menjadi fondasi agar proses penciptaan cerita dapat berlangsung secara terarah, kreatif, dan komunikatif.

Keterampilan Prasyarat yang Diperlukan:

- a. Pemahaman Dasar tentang Struktur Cerita
 - 1) Peserta didik mampu mengenali bagian awal, tengah, dan akhir dalam sebuah cerita.
 - 2) Mampu memahami hubungan antara tokoh, konflik, dan penyelesaian cerita sederhana.
- b. Pengalaman Dasar Bermain Peran
 - 1) Memiliki pengalaman bermain peran melalui adegan pendek.
 - 2) Mampu mengenali karakter tokoh dan menirukan dialog dengan ekspresi yang sesuai.

- c. Kemampuan Menyampaikan Gagasan Secara Lisan dan Tertulis
 - 1) Mampu menyampaikan ide cerita secara runtut dan jelas.
 - 2) Membaca dan menulis kalimat sederhana.
 - 3) Terbiasa menuangkan ide-ide cerita ke dalam tulisan
 - 4) Membaca kembali apa yang sudah ditulis.
- d. Kosakata Dasar dalam Seni Teater
 - 1) Mengenal istilah dasar seperti tokoh, adegan, dialog, latar, dan konflik.
 - 2) Mampu menggunakan kosakata tersebut dalam diskusi atau penjelasan karya.
- e. Kemampuan Berpikir Kreatif dan Imajinatif
 - 1) Terbiasa berimajinasi atau berandai-andai untuk mewujudkan karakter tokoh dan adegan dalam cerita.
- f. Sikap Terbuka terhadap Proses Kreatif
 - 1) Berani mencoba menyampaikan ide-ide unik meskipun belum sempurna.
 - 2) Terbiasa memberikan tanggapan terhadap karya teman secara positif dan sopan.
 - 3) Mampu bekerja sama dalam proses diskusi kelompok dan terbuka terhadap umpan balik.

7. Kerangka Pembelajaran

a. Praktik Pedagogis

Bab ini difokuskan pada pengembangan keterampilan berpikir kreatif, menulis, dan menyampaikan ide secara terstruktur dalam konteks seni teater. Pembelajaran dirancang agar peserta didik tidak hanya memahami teori penulisan cerita, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses penciptaan melalui pengamatan, eksplorasi ide, penulisan, presentasi, dan evaluasi.

Fokus utama dalam pedagogi bab ini adalah mendorong ekspresi orisinal, empati sosial, dan keterampilan komunikasi, yang dibangun melalui pendekatan reflektif dan kreatif secara bertahap.

Strategi Pembelajaran

1) Eksplorasi Kreatif

Peserta didik diajak untuk menggali ide cerita dari pengalaman pribadi, lingkungan sekitar, atau isu sosial yang relevan. Pendekatan ini berbasis proyek sederhana, yaitu:



- a) Membantu peserta didik mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata.
- b) Menumbuhkan kesadaran sosial dan empati terhadap lingkungan.
- c) Mendorong peserta didik melihat potensi cerita di sekeliling mereka.
- d) Mendorong peserta didik untuk bereksperimen dan berkreasi dengan cerita mereka sendiri.

2) Observasi dan Apresiasi Karya

Pembelajaran dimulai dengan kegiatan guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk memancing imajinasi peserta didik. Praktik ini bertujuan:

- a) Melatih imajinasi peserta didik untuk mewujudkan karakter tokoh, adegan dan konflik dalam cerita.
- b) Menginspirasi peserta didik dalam menuangkan ide cerita.
- c) Mengembangkan kemampuan memberi tanggapan menggunakan kosakata seni teater.
- d) Membuka wawasan peserta didik terhadap ragam gaya, tema, dan struktur cerita.

3) Penulisan Bertahap

Proses menulis cerita dilakukan secara bertahap, dimulai dari ide cerita, pembuatan tokoh, konflik, susunan adegan, hingga penyusunan cerita secara utuh. Pendekatan ini:

- a) Memberi ruang bagi peserta didik untuk memahami setiap bagian penting dalam cerita.
- b) Mendorong refleksi dan revisi sebagai bagian dari proses kreatif.
- c) Menumbuhkan keterampilan menyusun struktur logis dalam bentuk artistik.

4) Kolaborasi dan Diskusi Kelompok

Beberapa tahapan pembelajaran dilakukan dalam kelompok kecil untuk:

- a) Mendorong kerja sama dan pertukaran ide.
- b) Mengembangkan kemampuan bernegosiasi dan mengambil keputusan bersama.
- c) Memperkuat kemampuan menyampaikan pendapat secara konstruktif.

5) Pembacaan Cerita

Hasil akhir ditampilkan melalui kegiatan membacakan cerita yang sudah ditulis, yang melatih peserta didik untuk:



- a) Menyampaikan isi cerita secara ekspresif dan komunikatif.
 - b) Mewakili karakter dan suasana cerita hanya dengan vokal dan ekspresi wajah.
 - c) Meningkatkan rasa percaya diri dan kepekaan terhadap teks yang ditulis.
- 6) Refleksi dan Umpan Balik
- Refleksi dilakukan setelah menulis maupun bercerita. Refleksi dilakukan secara individu maupun kelompok, dan berfungsi untuk:
- a) Melatih peserta didik mengenali kelebihan dan kekurangan karyanya secara rinci.
 - b) Mendorong perkembangan kosakata seni teater saat memberikan tanggapan.
 - c) Menumbuhkan budaya saling menghargai dan belajar dari proses masing-masing.

b. Kemitraan Pembelajaran

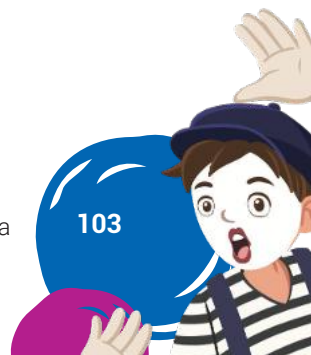
Dalam pembelajaran Bab *Aku Penulis Cerita*, guru harus membangun interaksi aktif melalui dialog reflektif, demonstrasi, dan umpan balik kreatif. Adapun interaksi aktif tersebut dapat dilaksanakan melalui kolaborasi dengan berbagai pihak. Kolaborasi ini memperkuat proses kreatif, memperluas wawasan peserta didik, serta menciptakan lingkungan belajar yang aman dan bermakna.

1) Antar Peserta didik

- Peserta didik didorong untuk bekerja dalam kelompok saat merancang ide cerita, membuat karakter tokoh, dan menulis adegan.
- Peserta didik dibiasakan untuk menghargai perbedaan ide, gaya menulis, dan cara menyampaikan cerita sebagai bagian dari proses kreatif yang sehat.
- Peserta didik didorong untuk saling memberi masukan terhadap draf cerita teman dengan cara yang membangun.

2) Guru dan Peserta didik

- Guru menjadi fasilitator yang membimbing dan mengarahkan proses eksplorasi ide dan kreativitas peserta didik.
- Guru membangun komunikasi yang baik dan suportif dengan peserta didik untuk kenyamanan dan keamanan belajar.
- Guru menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam, yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan berdasarkan kebutuhan peserta didik.



- Guru memberikan umpan balik diberikan secara rutin dan personal untuk membantu peserta didik menyempurnakan cerita dan proses berpikir mereka.
- Guru mengapresiasi setiap ide cerita yang ditulis oleh peserta didik.

c. Antara Guru Mata Pelajaran Lain

- Kolaborasi dengan guru Bahasa Indonesia dalam penguatan keterampilan menulis narasi dan dialog, serta struktur cerita, yang selaras dengan kompetensi menulis kreatif.
- Guru Budi Pekerti dalam penguatan menanamkan nilai-nilai baik dan pesan moral, serta empati dalam karya peserta didik untuk memberi konteks sosial atau isu nyata yang bisa dijadikan inspirasi cerita.
- Kolaborasi dengan guru musik untuk meningkatkan kemampuan mengekspresikan suasana atau emosi dengan irama, tempo, intonasi yang sesuai dalam kegiatan bercerita.

1) Guru dan Orang Tua

- Guru dapat meminta orang tua untuk mendengarkan cerita yang dibuat peserta didik di rumah untuk meningkatkan rasa percaya diri.
- Orang tua dapat dilibatkan dalam menyiapkan bahan sederhana, misalnya gambar mendukung cerita peserta didik.

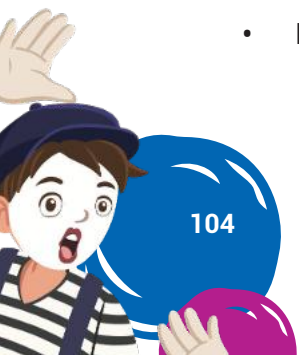
2) Guru dan Komunitas atau Masyarakat

- Jika memungkinkan, guru dapat mengundang pendongeng lokal atau seniman teater untuk berbagi pengalaman tentang menulis cerita sebagai inspirasi yang nyata bagi peserta didik.

d. Lingkungan Pembelajaran

Pembelajaran seni teater pada Bab 2 menekankan kegiatan menulis, berdiskusi, berekspresi, dan bercerita. Oleh karena itu, lingkungan belajar perlu disiapkan untuk mendukung proses berpikir kreatif, kolaborasi, dan ekspresi vokal dalam suasana yang kondusif, aman, dan fleksibel.

- 1) Ruang kelas interaktif dapat digunakan sebagai ruang utama untuk kegiatan pembelajaran. Ruang perlu memenuhi beberapa kriteria agar pembelajaran kreatif.
 - Tata letak meja dan kursi dapat diubah atau disusun ulang sesuai kebutuhan (misalnya, berkelompok saat diskusi atau duduk melingkar).
 - Dinding dapat dihias dengan hasil karya peserta didik.



- Suasana kelas mendukung konsentrasi dan dialog aktif, dengan pencahayaan alami yang cukup dan ventilasi yang baik.
 - Disediakan papan tulis, proyektor, atau media visual.
- 2) Untuk mengembangkan ide dan inspirasi cerita, guru menyediakan “ruang ide” atau sudut baca dengan buku cerita anak, majalah atau bahkan benda-benda unik yang bisa menjadi sumber inspirasi.
 - 3) Aula sekolah, ruang seni, atau perpustakaan sebagai tempat bercerita, dengan penataan yang menyerupai ruang pementasan mini. Jika ruang khusus tidak tersedia, kelas dapat disulap menjadi ruang pentas sederhana dengan mengatur area tampil dan area duduk audiens secara terpisah.
 - 4) Sediakan lingkungan yang tidak kaku dan mendukung suasana rileks untuk memudahkan peserta didik menyampaikan ide, bergerak, dan bersuara lebih bebas serta melakukan evaluasi karya dengan lebih terbuka.

e. Pemanfaatan Digital

Pembelajaran menulis cerita dapat diperkaya melalui integrasi teknologi digital untuk mendukung kreativitas, kolaborasi, dan dokumentasi proses berkarya. Pemanfaatan digital dalam bab ini bertujuan untuk memperluas cara peserta didik menuangkan ide, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses kreatif, dan mempermudah asesmen serta refleksi yang bermakna.

1) Perencanaan Pembelajaran

- Platform Kolaborasi *Online*

Guru dapat menggunakan *Google Classroom*, *Google Docs*, *Padlet* atau *Jamboard* untuk menyusun alur pembelajaran, membagikan referensi struktur cerita, menyimpan perangkat asesmen, dan memberikan panduan tugas mingguan serta membantu peserta didik bertukar ide secara virtual.

- Pemanfaatan AI

Teknologi AI dapat digunakan untuk membuat generator ide cerita, menyusun pertanyaan pemantik eksplorasi tema, atau membantu guru membuat lembar kerja bertema sesuai tingkat pemahaman peserta didik.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

- Presentasi Visual

Pemanfaatan *PowerPoint* atau *Canva* untuk membuat ilustrasi dan mempresentasikan tokoh serta latar cerita.



- **Penggunaan Video dan Media Digital**
Menyajikan video contoh pementasan atau cuplikan film pendek tanpa suara dapat merangsang daya imajinasi peserta didik untuk mengembangkan dialog dan struktur cerita.
- **Aplikasi Penulisan Kolaboratif**
Platform seperti *Google Docs*, *Padlet*, atau *Jamboard* dapat digunakan untuk menulis naskah secara kolaboratif, menyusun alur, mendiskusikan tokoh, dan memberi komentar antarteman secara *real time*.
- **Pemanfaatan *Template* Digital**
Guru dapat menyediakan *template* digital struktur lakon (judul, tokoh, konflik, dialog, dll) yang dapat diisi oleh peserta didik secara mandiri atau berkelompok.
- **Perekaman Audio/Video:**
Guru dapat merekam peserta didik saat bercerita. Video ini dapat digunakan untuk evaluasi atau sebagai portofolio digital.

3) Asesmen dan Refleksi

- **Portofolio Digital**
Hasil karya peserta didik, baik tulisan maupun rekaman dapat dikumpulkan dalam portofolio digital, misalnya *Google Classroom*, *Google Drive*, *Padlet*, atau *Jamboard*.
- **Formulir Refleksi Online atau Kuis Interaktif**
Guru bisa menggunakan *Google Forms*, *Kahoot*, atau *Quizizz* untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik tentang unsur-unsur cerita seperti konflik, klimaks, dan struktur cerita.
- **Forum Diskusi Digital**
Guru dapat membuat forum diskusi virtual untuk mengunggah cerita yang telah dibuat peserta didik di platform LMS agar peserta didik dapat saling memberikan komentar positif tentang cerita teman-temannya atau melakukan penilaian antarteman berdasarkan rubrik yang diberikan guru.

Melalui pemanfaatan teknologi digital secara bijak dan terarah, proses menulis cerita menjadi lebih menarik, inklusif, dan terdokumentasi dengan baik. Guru berperan penting dalam mengarahkan penggunaan digital agar tetap berfokus pada pengembangan keterampilan literasi drama, kolaborasi, dan refleksi kritis peserta didik.



8. Apersepsi

Apersepsi digunakan untuk mengetahui kesiapan belajar peserta didik dalam menerima materi baru dan merupakan bagian penting di awal pembelajaran untuk membangkitkan minat dan menyiapkan pikiran peserta didik.

- a. Guru dapat memulai dengan pertanyaan sederhana yang mengundang imajinasi anak-anak, mendorong mereka untuk berpikir tentang cerita, seperti berikut.
 - “Siapa di sini yang suka mendengarkan cerita? Cerita apa yang paling kalian suka?”
 - “Bayangkan kalian punya satu kekuatan super. Kekuatan apa yang kalian pilih? Lalu, apa yang akan terjadi kalau kekuatan itu hilang tiba-tiba?”
- b. Guru dapat memutar video singkat atau memperagakan adegan sederhana, kemudian meminta peserta didik menebak: “Ceritanya tentang apa, ya?”. Dengan cara ini, peserta didik akan siap secara mental dan emosional untuk memasuki kegiatan baru, yaitu menulis cerita teater.
- c. Guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini.

Penting bagi guru untuk mengembangkan apersepsi yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik untuk membangkitkan antusiasme peserta didik agar lebih bersemangat jika pelajaran dimulai dengan kegiatan yang menyenangkan.

9. Formatif Awal

Sebelum memulai pembelajaran pada Bab 2, guru perlu melakukan kegiatan formatif awal, yaitu penilaian sebelum pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kesiapan dan kebutuhan belajar peserta didik. Selain itu formatif awal ini penting untuk mengukur penguasaan materi prasyarat dan mengetahui pengetahuan serta kemampuan awal peserta didik. Hasil dari formatif awal ini juga dapat digunakan untuk menyusun pembelajaran yang lebih tepat sasaran, inklusif, dan sesuai dengan kebutuhan beragam peserta didik (diferensiasi). Adapun kegiatan formatif awal yang dapat dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut.

a. Penilaian Kognitif (Pengetahuan Awal)

Penilaian kognitif bertujuan untuk mengidentifikasi pemahaman awal peserta didik tentang konsep dasar cerita, struktur cerita, unsur-unsur cerita, tokoh dan alur cerita.



Metode : Tes tertulis singkat / tanya jawab lisan / *Google Form* (opsional, bisa dipilih sesuai dengan kondisi kelas)

Bentuk soal : Pilihan ganda

Tujuan : Mengukur pemahaman awal peserta didik tentang konsep dasar cerita, struktur cerita, unsur cerita, tokoh dan alur cerita.

Contoh Soal*

1. **Siapakah yang menjalankan cerita dalam sebuah pertunjukan teater?**

- A. penonton
- B. tokoh
- C. penulis
- D. sutradara

2. **Tokoh dalam cerita adalah...**

- A. orang yang menonton cerita
- B. alur cerita dari awal sampai akhir
- C. karakter atau peran yang ada dalam cerita
- D. lagu yang digunakan dalam pertunjukan

3. **Jika ada tokoh yang menangis, berarti ia sedang...**

- A. lapar
- B. sedih
- C. mengantuk
- D. bahagia

4. **Urutan cerita dari awal sampai akhir disebut...**

- A. percakapan
- B. gerakan
- C. alur
- D. latar



5. **Apa yang biasanya terjadi di bagian awal cerita?**

- A. cerita selesai
- B. tokoh bertemu masalah
- C. pengenalan tokoh
- D. tokoh melawan musuh

**Guru bisa memodifikasi pertanyaan sesuai kebutuhan.*

b. Penilaian Nonkognitif (Keterampilan & Sikap Awal)

Penilaian nonkognitif ini bertujuan untuk mengukur sikap awal peserta didik terhadap pembelajaran seni teater, seperti minat, kepercayaan diri, dan kesiapan emosional peserta didik dalam berekspresi dan bercerita. Hasil observasi ini memberikan gambaran mengenai kesiapan peserta didik yang akan menjadi dasar bagi guru untuk menyusun pendekatan pembelajaran yang sesuai dan mendukung perkembangan karakter serta keterampilan teater peserta didik secara menyeluruh.

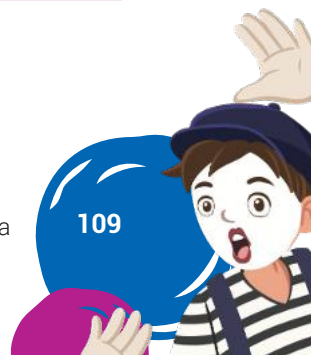
Metode : Observasi langsung, diskusi ringan dan eksplorasi cerita

Tujuan : Mengetahui kesiapan awal dalam berekspresi dan bercerita.

1. Diskusi

Pada aktivitas ini, kegiatan yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut.

- a) Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan cerita favorit yang pernah kamu tonton, kamu dengar atau kamu baca.
- b) Guru memulai percakapan ringan dengan bertanya:
 - Siapa tokoh favoritmu?
 - Apa yang membuat cerita itu menarik?
- c) Guru mengamati dan mencatat hal-hal berikut untuk menilai seberapa besar minat mereka terhadap cerita.
 - Antusiasme dan semangat peserta didik saat diminta bercerita atau berekspresi.
 - Keberanian peserta didik dalam menyampaikan cerita
 - Kerjasama peserta didik saat mendengarkan dan merespon teman yang sedang bercerita.



Contoh Lembar Observasi (Daftar Periksa)

Berikan tanda ceklis (✓) atau silang (×) pada kolom tabel sesuai dengan aspek penilaiannya.

Tabel 2.1 Lembar Observasi Penilaian Nonkognitif

No.	Nama Peserta didik	Aspek Penilaian (✓ / ×)			Catatan Observasi
		Antusiasme	Keberanian	Kerja Sama	
1	Peserta didik 1	✓	✓	✓	
2	Peserta didik 2	✓	×	✓	
3	Peserta didik 3	×	×	✓	
4	Peserta didik 4				
5	Peserta didik 5				
6	dst				
7					
8					
9					
10					

B. Kegiatan Pembelajaran



Menjadi Detektif Cerita

1. Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan ini adalah agar peserta didik mampu memahami konsep cerita, mampu mengidentifikasi unsur-unsur dasar sebuah cerita (tokoh, latar, dan alur) melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Ini menjadi fondasi penting sebelum mereka mulai menulis cerita mereka sendiri. Pada kegiatan ini juga, peserta

didik akan dibelajarkan bagaimana mengidentifikasi tokoh dalam cerita, menemukan latar tempat dan waktu terjadinya cerita dan menyusun alur cerita sederhana dengan mengidentifikasi awal, masalah, dan penyelesaian.

2. Langkah-langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 2.2 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 1

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1.1: Mendengarkan cerita	Memahami	Melatih konsentrasi dan pemahaman lisan peserta didik melalui kegiatan menyimak cerita yang dibacakan oleh guru secara saksama.
Aktivitas 1.2: Menemukan Petunjuk	Memahami	Menggali pemahaman konsep dasar peserta didik dengan cara menyenangkan dan interaktif dalam menemukan tokoh, latar, dan alur dari cerita yang didengar.
Aktivitas 1.3: Mencocokkan Fakta	Mengaplikasikan	Menganalisis informasi dan menghubungkan fakta dengan konsep melalui kegiatan mencocokkan gambar atau kata kunci dengan unsur-unsur cerita yang telah diidentifikasi oleh peserta didik.
Aktivitas 1.4: Mengungkapkan Ideku	Merefleksikan	Mengembangkan kemampuan berbicara, menyusun kembali informasi, dan mengekspresikan perasaan terhadap sebuah karya dengan mengungkapkan kembali cerita yang didengarkan dengan bahasa mereka sendiri dan merefleksikan bagian favorit peserta didik.

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Guru menyiapkan cerita anak yang menarik dan mudah dipahami, misalnya: cerita fabel atau cerita rakyat pendek.
- 3) Menyiapkan alat/material/bahan seperti kartu bergambar tokoh, latar, peristiwa dari cerita yang dipilih.
- 4) Menata ruang kelas dengan menyusun kursi melingkar agar semua peserta didik bisa melihat dan mendengar guru dengan jelas saat bercerita.



c. Kegiatan Pembukaan

Guru membuka kelas dengan sapaan yang hangat. Kegiatan pembukaan pada Kegiatan 1 diawali dengan guru memberikan beberapa pertanyaan, seperti “Siapa yang suka mendengarkan cerita? Cerita apa yang paling kamu ingat?”.

Pemanasan:

- 1) Guru mengajak peserta didik untuk bermain “Meneruskan Kalimat”. Guru memulai sebuah cerita dengan satu kalimat, lalu peserta didik secara bergantian melanjutkannya. Kegiatan ini untuk melatih konsentrasi dan imajinasi mereka.

Contoh:

Di sebuah hutan yang sangat lebat, hiduplah seekor burung yang suka sekali menari,

- 2) Guru menjelaskan bahwa hari ini peserta didik akan “menjadi detektif cerita” untuk menemukan unsur-unsur rahasia dibalik sebuah cerita.

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 1.1. Mendengarkan Cerita

Aktivitas ini menjadi langkah awal yang krusial untuk memperkenalkan peserta didik pada unsur-unsur cerita. Berikut adalah langkah-langkah kegiatan yang lengkap dan rinci agar proses mendengarkan menjadi efektif dan menarik.

- 1) Menyiapkan Suasana
 - a) Guru meminta semua peserta didik duduk melingkar agar merasa dekat dan bisa melihat ekspresi guru dengan jelas.
 - b) Guru memberi isyarat khusus (misalnya, menaruh jari di bibir atau membunyikan lonceng kecil) sebagai tanda bahwa cerita akan dimulai dan semua peserta didik harus diam.



Gambar 2.2 Mendengarkan Cerita

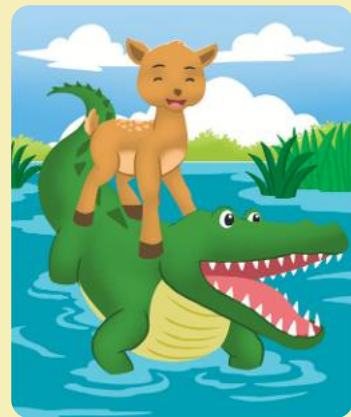
- c) Guru memperkenalkan judul cerita yang akan dibacakan, misalnya, "Hari ini, Bapak/Ibu akan membacakan cerita tentang "Petualangan si Cerdik Kancil". Cerita dapat diakses pada tautan berikut ini.
<https://bukupusbuk.id/s/lwzqr7>



Kisah Petualangan
Si Cerdik Kancil

KANCIL DAN BUAYA

Rasa marah Harimau kepada Kancil semakin menjadi. Harimau terus mencari di mana Kancil berada. Pada suatu hari ia melihat kancil sedang berada di pinggir sungai. Langsung saja Harimau berlari melihat Kancil. Kancil yang melihat Harimau berlari dari kejauhan seketika merasa kaget. Kemudian ketika Harimau hendak menyergap Kancil.



Kancil berkata, "Tunggu dulu Harimau, aku masih ada satu tugas terakhir dari Raja. Nanti kalau tugasku selesai bolehlah kau menangkap aku." Harimau seketika berhenti dan bertanya, "Tugas apa, Cil?"

"Aku diminta untuk memimpin barisan pasukan Raja," jawab Kancil.

"Ini pasukan buaya di depanku ini sudah rapi berbaris, menunggu arahanku di ujung sungai," kata Kancil.

"Wah, hebat sekali kau ditunjuk menjadi pemimpin pasukan. Dari dulu aku ingin sekali menjadi pemimpin pasukan," ujar Harimau. "Nah, kalau kau mau, kau juga bisa bergantian denganku menjadi pemimpin Pasukan Raja," ujar Kancil.

"Ya, aku mau," jawab Harimau bersemangat.

"Nanti, aku duluan yang menyeberang sungai ini dengan cara menaiki punggung buaya. Setelah aku sampai di ujung sungai, nanti giliran kamu, Harimau," ujar Kancil.

Kemudian pergilah Kancil menyeberangi sungai dengan cara melompat di atas punggung buaya. Buaya-buaya tersebut tidak sadar ada Kancil yang melompat di punggungnya karena badan Kancil sangat ringan dan Kancil melompat dengan cepat. Sesampainya Kancil di seberang sungai berteriaklah Kancil, "Giliranmu, Harimau, naiklah."

Namun, baru saja Harimau naik di punggung satu buaya, buaya tersebut marah dan langsung menerkam Harimau, sehingga matilah Harimau diterkam pasukan Buaya.



2) Membacakan Cerita

- Guru membacakan cerita dengan intonasi suara yang bervariasi. Ubah nada suara untuk setiap tokoh (misalnya, suara cempreng untuk kancil, suara berat untuk hewan lainnya).
- Guru menggunakan ekspresi wajah dan gerakan tangan yang sesuai untuk menggambarkan emosi atau adegan dalam cerita.
- Guru menjaga kontak mata dengan peserta didik secara bergantian agar mereka merasa terlibat.
- Jika cerita memiliki ilustrasi, guru menunjukkan gambar-gambar tersebut pada saat yang tepat untuk membantu peserta didik membayangkan alur cerita.
- Jika waktunya memungkinkan, guru juga dapat membacakan salah satu cerita yang memiliki ilustrasi seperti berikut. Cerita dapat diakses pada tautan berikut ini. <https://bukupusbuk.id/s/tafzmj>



SIBI: Dimana Kacang Sipet

3) Memberi Jeda Singkat

- Setelah selesai membacakan, guru tidak langsung bertanya. Berikan jeda sejenak agar peserta didik bisa mencerna cerita.
- Peserta didik bisa mengajukan pertanyaan reflektif yang sederhana, seperti: *"Bagaimana perasaan kalian setelah mendengarkan cerita tadi?"* atau *"Siapa yang paling suka dengan tokoh Kancil?"*. Ini membantu peserta didik menghubungkan emosi mereka dengan cerita yang baru didengar.

Aktivitas 1.2. Menemukan Petunjuk

Pada aktivitas ini, guru mengajak peserta didik untuk berperan sebagai detektif untuk menemukan petunjuk-petunjuk penting dalam cerita.

1) Membuka Diskusi

- Guru memulai aktivitas ini dengan kalimat, *"Wah, cerita tadi seru sekali ya! Sekarang, ayo kita jadi detektif cerita. Kita akan mencari tahu siapa saja yang ada di cerita, di mana kejadiannya, dan apa masalahnya."*



Gambar 2.3 Menemukan Petunjuk

- b) Tanyakan pertanyaan pertama dengan nada penuh semangat: “Siapa saja tokoh yang ada di cerita ini? Bagaimana sifat mereka?”
 - c) Berikan waktu kepada peserta didik untuk mengangkat tangan dan menjawab. Bimbing mereka untuk tidak hanya menyebut nama, tetapi juga mendeskripsikan sifatnya (misalnya, *“Kancil itu cerdas, Bu!”*).
- 2) Menemukan Latar dan Masalah
- a) Lanjutkan dengan pertanyaan berikutnya: “Di mana dan kapan ceritanya terjadi?”.
 - b) Mintalah peserta didik untuk membayangkan tempat dan waktu tersebut. Guru bisa menambahkan pertanyaan, misalnya *“Apakah tempat itu ramai atau sepi? Apakah suasananya cerah atau mendung?”*.
 - c) Setelah latar jelas, tanyakan tentang inti cerita: *“Apa masalah yang dihadapi tokoh?”* dan *“Bagaimana masalah itu diselesaikan?”*.
 - d) Guru bisa menuliskan jawaban-jawaban peserta didik di papan tulis di bawah kategori yang sesuai (Tokoh, Latar, Masalah, Solusi) untuk membantu visualisasi.
- 3) Membuat Simpulan Sederhana
- a) Guru merangkum jawaban-jawaban peserta didik dan menegaskan kembali bahwa setiap cerita memiliki bagian-bagian penting tersebut.
 - b) Guru memberikan apresiasi, *“Hebat, detektif! Kalian berhasil menemukan semua petunjuk. Sekarang kalian tahu bahwa tokoh, latar, dan alur itu adalah unsur dari sebuah cerita”*.

Aktivitas 1.3. Mencocokkan Fakta

Aktivitas ini dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa tentang unsur-unsur cerita secara visual dan kinestetik.

- 1) Menyiapkan Papan Kategori
 - a) Guru membagi papan tulis menjadi tiga kolom besar dengan judul: **“TOKOH”**, **“LATAR”**, dan **“ALUR”**.
 - b) Guru memberikan penjelasan yang singkat, jelas dan padat mengenai tokoh, latar dan alur kepada peserta didik.



Gambar 2.4 Mengisi Papan Kategori

Tokoh : Orang yang terlibat dalam cerita sebagai karakter utama, karakter pendukung, atau figuran.

Latar : Tempat, waktu, dan suasana dalam cerita.

Alur : Rangkaian peristiwa atau kejadian dalam cerita.

Sumber: SIBI: Buku Panduan Guru Kelas XI (Edisi Revisi)



- c) Guru menjelaskan aturan mainnya, *"Sekarang, kita akan bermain Mencocokkan Petunjuk"*. Guru memiliki kartu-kartu rahasia, dan peserta didik akan menempelkannya di kolom yang tepat.

2) Menempelkan Kartu

- a) Guru memegang setumpuk kartu yang sudah disiapkan. Kartu-kartu tersebut berisi gambar atau kata kunci dari cerita yang tadi dibacakan. Contohnya:

- **Kartu Tokoh:**

Misalnya: gambar Kancil, gambar Harimau, kata *"Sang Kancil yang Cerdik."*

- **Kartu Latar:**

Misalnya: gambar hutan lebat, gambar sungai, kata *"Di pagi hari yang cerah."*

- **Kartu Alur:**

Misalnya: gambar Kancil sedang menaiki punggung Buaya, kata *"Harimau marah kepada Kancil,"* kata *"Kancil berhasil kabur"*.

- b) Peserta didik satu per satu maju dan diminta untuk mengambil satu kartu dan menempelkannya di kolom yang menurutnya paling sesuai.

- c) Setelah peserta didik menempel kartu, guru bisa menanyakan alasannya, *"Mengapa kamu menempel kartu ini di kolom 'Alur'?"*. Hal ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis.



Gambar 2.5 Menempelkan Kartu pada Papan Kategori

3) Merefleksikan Hasil

- a) Setelah semua kartu ditempel, guru dan peserta didik bersama-sama mengecek kembali hasilnya.
- b) Jika ada kartu yang salah ditempel, guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi, *"Mengapa kartu ini lebih cocok di kolom 'Latar' ya? Ada yang tahu alasannya?"* Ini adalah kesempatan untuk memperbaiki miskonsepsi secara langsung.

- c) Guru memberikan apresiasi, *“Kalian hebat! Semua petunjuk berhasil ditemukan dan diletakkan di tempat yang benar. Sekarang kalian sudah betul-betul paham apa itu tokoh, latar, dan alur”*.

Semua aktivitas pada kegiatan inti, mungkin tidak akan selesai dilakukan dalam 1 pertemuan, sehingga guru bisa melanjutkan aktivitas di jam pelajaran selanjutnya. Guru bisa menentukan dan merancang sendiri kebutuhan durasi untuk setiap aktivitas bergantung pada kondisi peserta didik di kelas.

e. Kegiatan Penutup

Aktivitas 1.4: Mengungkapkan Ideku

Aktivitas ini menjadi kegiatan penutup yang memungkinkan peserta didik merefleksikan dan menginternalisasi apa yang telah mereka pelajari.

1) Berpasangan dan Berbagi

- Peserta didik diminta untuk duduk berpasangan dengan teman di sebelahnya.
- Guru memberikan instruksi, *“Sekarang, coba ceritakan kembali cerita tadi kepada temanmu. Ceritakan bagian mana yang paling kalian suka dan mengapa”*.
- Selama peserta didik saling berbagi cerita, guru berkeliling dan mendengarkan. Amati ekspresi wajah dan cara mereka menceritakan kembali cerita tersebut. Perhatikan apakah mereka menggunakan kosa kata yang baru dipelajari.



Gambar 2.6 Menyampaikan Ide pada Teman

2) Refleksi

- Setelah semua selesai berbagi cerita, guru meminta kembali perhatian kelas.
- Ajukan pertanyaan reflektif:
 - “Apakah sekarang kalian sudah tahu apa itu tokoh, latar, dan alur cerita?”*.
 - “Bagaimana perasaan kalian setelah berhasil menjadi detektif cerita?”*.
- Berikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menjawab secara lisan.

3) Simpulan dan Apresiasi

- Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini dengan kalimat positif, *“Hebat! Hari ini kita semua sudah menjadi detektif cerita yang andal. Kita sudah belajar bahwa setiap cerita punya tokoh, latar, dan alur yang membuat ceritanya menarik. Tepuk tangan untuk kita semua!”*.

- b) Guru bisa memberikan penugasan sederhana, seperti meminta peserta didik menceritakan kembali cerita yang didengar kepada orang tua di rumah.

f. Diferensiasi

Untuk memastikan semua peserta didik terlibat dan mendapatkan manfaat dari kegiatan ini, guru dapat menerapkan diferensiasi berdasarkan konten, proses, dan produk.

1) Diferensiasi Konten (Apa yang dipelajari)

- a) Untuk peserta didik dengan keterampilan mendengarkan yang lebih tinggi:
- Berikan tantangan tambahan dengan membacakan cerita yang sedikit lebih panjang atau memiliki karakter dan konflik yang lebih kompleks.
 - Setelah cerita selesai, minta mereka untuk mengidentifikasi pesan moral atau tema dari cerita tersebut, tidak hanya unsur dasarnya.
- b) Untuk peserta didik yang membutuhkan dukungan lebih:
- Bacakan cerita yang sangat sederhana dan singkat, mungkin dengan pengulangan, agar mereka bisa mengikuti alur dengan mudah.
 - Sediakan kartu-kartu bergambar yang sangat jelas untuk membantu mereka mengenali tokoh dan latar secara visual.

2) Diferensiasi Proses (Bagaimana Cara Belajar)

- a) Gaya Belajar Visual:
- Gunakan banyak alat bantu visual saat bercerita, seperti buku bergambar besar atau boneka tangan.
 - Mintalah peserta didik untuk menggambar tokoh atau latar saat mendengarkan cerita.
- b) Gaya Belajar Auditorial:
- Ajak peserta didik untuk mengulangi nama-nama tokoh atau suara-suara unik dari cerita.
 - Setelah cerita selesai, peserta didik diminta untuk menceritakan kembali secara lisan kepada teman sebangku atau kelompok kecil.
- c) Gaya Belajar Kinestetik:
- Sediakan kartu bergambar tokoh, latar, dan alur yang bisa dipegang peserta didik. Mintalah mereka untuk mengangkat kartu yang relevan setiap kali guru menyebutkan unsur tersebut.



- Saat diskusi, mintalah peserta didik untuk berdiri atau bergerak saat menanggapi pertanyaan (misalnya, melompat jika tokohnya senang, atau membungkuk jika tokohnya sedih).

3) Diferensiasi Produk (Hasil Akhir)

- Untuk peserta didik yang suka menggambar: mintalah mereka membuat komik sederhana yang menggambarkan alur cerita dari awal sampai akhir.
- Untuk peserta didik yang suka menulis: mintalah mereka menuliskan nama-nama tokoh, latar, dan deskripsi singkat tentang alur cerita.
- Untuk peserta didik yang suka berbicara: mintalah mereka untuk maju ke depan dan menceritakan kembali cerita tersebut dengan gaya mereka sendiri.

g. Petunjuk K-3 (Keamanan, Kesehatan, dan Keselamatan) Peserta didik

Kegiatan 1 berfokus pada imajinasi dan diskusi, sehingga risiko fisiknya rendah. Namun, pendampingan tetap penting untuk menjaga keamanan, kesehatan, dan keselamatan (K-3) peserta didik.

1) Peran Pendamping di Kelas (Guru)

- Guru memastikan tidak ada ejekan atau perundungan saat peserta didik berdiskusi dalam kelompok.
- Guru mengingatkan peserta didik untuk menggunakan alat tulis dengan hati-hati.
- Guru memastikan area kelas bersih dari bahaya, bebas dari benda tajam, lantai tidak licin, dan memiliki cukup ruang untuk bergerak.

2) Peran Pendamping di Luar Kelas (Orang Tua)

- Jika ada tugas mengamati lingkungan di luar sekolah, orang tua harus mendampingi peserta didik untuk menjaga keselamatan mereka dari bahaya di sekitar, seperti lalu lintas.
- Jika peserta didik mencari inspirasi dari internet, orang tua perlu memantau konten yang diakses untuk memastikan isinya sesuai usia.



h. Pembelajaran Alternatif

Menjadi “Youtuber” Cerita



Gambar 2.7 Peserta didik menjadi Youtuber

Dalam kegiatan ini, kegiatan mendengarkan dan mengidentifikasi unsur cerita menjadi pengalaman digital yang interaktif.

1) Menyiapkan Video Cerita

- a) Guru memilih satu video cerita anak yang menarik dari platform yang aman seperti YouTube Kids atau platform edukasi lainnya. Contohnya, cerita animasi tentang fabel atau legenda pendek. Pastikan video tersebut memiliki tokoh dan alur yang jelas.
- b) Guru dapat menayangkan video tersebut melalui proyektor atau layar pintar.

2) Mengidentifikasi dengan “Chatbox” Digital

- a) Setelah video selesai, guru membuka forum diskusi digital atau “chatbox” di platform LMS (*Learning Management System*) sekolah atau aplikasi sederhana seperti *Google Jamboard*.
- b) Guru mengajukan pertanyaan: “Siapa saja tokoh di video tadi?” peserta didik mengetik jawaban mereka di “chatbox”.
- c) Guru melanjutkan dengan pertanyaan lain: “Di mana kejadian ceritanya? Apa masalah yang terjadi?”.
- d) Jawaban peserta didik akan muncul di layar secara *real-time*, membuat proses identifikasi menjadi lebih interaktif.

3) Membuat “Peta Cerita” Digital

- a) Guru menampilkan sebuah salindia kosong di layar dan menggunakan fitur gambar atau teks untuk membuat “Peta Cerita” digital.
- b) Peserta didik secara bergantian maju ke depan dan menggunakan papan tulis digital untuk menempelkan gambar atau teks yang *tersedia* pada kolom tokoh, latar, dan alur di tempat yang tepat.

4) Refleksi Lisan

- a) Guru dapat menggunakan fitur rekam suara di platform yang sama.
- b) Peserta didik secara bergiliran merekam video mereka untuk menceritakan kembali bagian favorit dari cerita atau menjelaskan mengapa mereka suka pada tokoh tertentu.

3. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini bertujuan untuk memantau pemahaman peserta didik tentang unsur-unsur cerita (tokoh, latar, alur) saat pembelajaran berlangsung. Tujuannya bukan untuk memberi nilai, melainkan untuk memberikan umpan balik segera agar guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran.

Rubrik Penilaian

Tabel 2.3 Rubrik Penilaian Kegiatan 1

Aspek Penilaian	Skor 1 Membutuhkan Bimbingan	Skor 2 Berkembang	Skor 3 Terampil
Identifikasi Tokoh	Sulit menyebutkan tokoh.	Mampu menyebutkan tokoh utama, namun kesulitan menyebutkan tokoh pendukung.	Mampu menyebutkan tokoh utama dan tokoh pendukung dengan cepat.
Identifikasi Latar	Sulit membedakan latar dengan peristiwa.	Mampu menyebutkan latar (misalnya: di hutan), namun tidak memberikan deskripsi tambahan.	Mampu mendeskripsikan latar tempat dan waktu dengan detail yang spesifik (misalnya: di dalam gua yang gelap dan dingin).
Identifikasi Alur	Hanya mampu menceritakan kembali serangkaian kejadian tanpa fokus pada masalah atau penyelesaian.	Mampu mengidentifikasi masalah, namun kesulitan menjelaskan penyelesaiannya.	Mampu mengidentifikasi masalah dan penyelesaiannya secara jelas.

Total skor terendah adalah 3 dan total skor tertinggi 9. Rentang predikat untuk penilaian formatif ini adalah sebagai berikut:

- Skor 3 - 4: Mulai Berkembang
- Skor 5 - 6: Berkembang
- Skor 7 - 9: Sangat Berkembang





Membangun Ceritaku

1. Tujuan Kegiatan

Kegiatan 2 bertujuan agar peserta didik mampu menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan unsur-unsur cerita (tokoh dan latar) secara mandiri. Ini adalah tahap di mana ide-ide kreatif mereka mulai diwujudkan. Peserta didik diharapkan mampu menciptakan tokoh dengan deskripsi nama, sifat, dan ciri-ciri fisik yang jelas, mengembangkan latar tempat dan waktu dengan detail yang spesifik, mempresentasikan ide tokoh dan latar yang telah dibuat di depan kelas, dan merefleksikan perasaan selama proses kreatif dan mengapresiasi karya teman.

2. Langkah-langkah Kegiatan

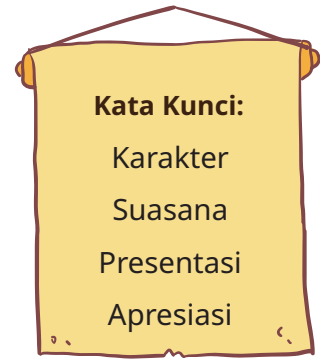
a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 2.4 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 2

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 2.1: Merancang Tokoh	Memahami	Membangun kreativitas dan berpikir kritis peserta didik dengan menciptakan karakter yang unik dan berpikir tentang alasan di balik sifat-sifat tokoh tersebut.
Aktivitas 2.2: Membangun Dunia	Mengaplikasikan	Mengaktifkan daya imajinasi untuk menciptakan sebuah "dunia" yang bisa dirasakan dan dibayangkan oleh orang lain dengan mendeskripsikan latar tempat dan waktu dengan detail yang spesifik untuk menghidupkan suasana cerita.
Aktivitas 2.3: Berkenalan dengan Karyaku	Mengaplikasikan	Melatih kemampuan berbicara di depan umum dan menghargai karya teman dengan mempresentasikan tokoh dan latar yang telah mereka ciptakan kepada teman-teman.
Aktivitas 2.4: Berbagi Perasaan	Merefleksikan	Mengembangkan kesadaran diri tentang emosi selama proses kreatif dan melatih kemampuan untuk menghargai karya orang lain dengan mengungkapkan perasaannya setelah berhasil menciptakan tokoh dan latar, serta memilih bagian favorit dari karya teman.

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Menyiapkan contoh-contoh gambar tokoh dari buku cerita yang beragam (misalnya, tokoh pemberani, pemalu, atau lucu).
- 3) Menyiapkan lembar kerja peserta didik berisi kotak untuk menggambar dan baris untuk menulis deskripsi.
- 4) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran dengan menyusun kursi dalam kelompok-kelompok kecil (3-4 orang) untuk memfasilitasi diskusi dan kerja sama.



c. Kegiatan Pembukaan

Guru membuka kelas dengan sapaan yang hangat. Kegiatan pembukaan pada Kegiatan 2 diawali dengan guru memberikan beberapa pertanyaan, seperti “Ingatkah kalian dengan tokoh favoritmu? Seperti apa ciri-cirinya?” Guru mengingatkan bahwa hari ini, peserta didik akan menjadi pencipta tokoh mereka sendiri.

Pemanasan:

- 1) Guru mengajak peserta didik untuk bermain tebak-tebakan “Siapa Aku?”. Guru mendeskripsikan ciri-ciri tokoh dari cerita yang sudah dikenal, dan peserta didik menebaknya. Ini melatih mereka mengenali hubungan antara ciri-ciri dan identitas tokoh.
- 2) Guru menjelaskan bahwa dalam kegiatan ini peserta didik akan “membangun” cerita mereka sendiri dengan menciptakan tokoh dan latarnya.

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 2.1. Merancang Tokoh

Pada aktivitas ini, imajinasi peserta didik mulai diwujudkan. Peserta didik tidak hanya sekadar menyebutkan tokoh, tetapi mereka juga diajak untuk berpikir kritis tentang alasan di balik setiap detail dari tokoh yang mereka ciptakan. Guru berperan sebagai pemandu yang memfasilitasi setiap ide kreatif yang muncul.

- 1) Guru memulai dengan kalimat, “Baik, sekarang kita akan mulai merancang tokoh cerita kita. Tokoh ini akan menjadi pahlawan atau karakter utama di dalam ceritamu.



- 2) Guru membagikan lembar kerja peserta didik yang berisi kotak kosong untuk menggambar dan beberapa baris untuk menulis deskripsi. Lembar kerja peserta didik (LKPD) dapat diakses pada tautan berikut ini. <https://bukupusbuk.id/s/zg3fft>

LKPD

Membangun Tokoh dan Latar Cerita

Gambarkan Tokoh dalam Ceritamu

Keterangan:

.....

.....

.....

.....

3) Menciptakan Tokoh

- a) Guru memandu dengan serangkaian pertanyaan yang memantik imajinasi peserta didik, misalnya:
- *"Coba pejamkan mata kalian sejenak. Bayangkan ada satu tokoh yang unik. Seperti apa penampilannya?"*
 - *"Apakah dia seorang manusia, hewan, atau makhluk fantasi?"*
 - *"Siapa nama tokohmu? Apakah namanya terdengar lucu, keren, atau aneh?"*
- b) Setelah peserta didik memiliki ide, guru meminta mereka mulai menggambar tokoh tersebut di kotak yang tersedia.

4) Menuliskan Karakter

- a) Guru mengarahkan peserta didik untuk menuliskan deskripsi singkat tentang tokoh yang sudah mereka gambar.



- b) Guru memberikan pertanyaan panduan:
 - *"Apa sifat tokohmu? Apakah dia pemberani, pemalu, atau suka jahil?"*.
 - *"Apa hal yang paling dia sukai atau tidak sukai?"*.
- c) Guru mengarahkan peserta didik untuk menuliskan deskripsi singkat tentang tokoh yang sudah mereka gambar.
- d) Saat peserta didik mengerjakan LKM, guru berkeliling dan memberikan bimbingan individual dan bertanya kepada peserta didik alasan menciptakan tokoh tersebut dalam cerita mereka sendiri. Interaksi ini mendorong anak untuk berpikir lebih dalam tentang alasan di balik setiap detail tokohnya, sehingga mereka tidak hanya menciptakan karakter secara fisik, tetapi juga secara kepribadian.

Aktivitas 2.2. Membangun Dunia

Pada aktivitas ini, peserta didik diajak untuk membangun dunia tempat tokoh mereka berpetualang.

1) Pengantar Dunia Cerita

- a) Guru menjelaskan bahwa setiap tokoh butuh tempat untuk berpetualang. *"Tokoh yang sudah kalian gambar tadi tidak bisa hanya diam saja. Mereka butuh sebuah dunia untuk hidup!"*.
- b) Guru memantik imajinasi dengan pertanyaan: *"Coba bayangkan tokohmu akan pergi ke mana? Apakah ke tempat yang kalian kenal, seperti sekolah atau rumah? Atau ke tempat yang baru, seperti di puncak gunung es atau di dalam istana bawah laut?"*.

2) Menulis Deskripsi Latar

- a) Peserta didik diminta untuk menuliskan deskripsi latar di Lembar Kerja mereka.
- b) Guru memberikan pertanyaan panduan untuk membantu peserta didik:
 - *"Apa nama tempat itu?"*.
 - *"Bagaimana suasanaanya? Apakah ramai, sepi, atau seram?"*.
 - *"Apakah ada suara yang bisa kalian dengar di sana? (Misalnya: suara ombak, suara burung, atau suara orang tertawa)"*.
 - *"Apakah ada benda-benda unik di tempat itu?"*.

3) Visualisasi

- a) Setelah menulis, guru meminta beberapa peserta didik untuk berbagi deskripsi latar mereka secara lisan. Ini membantu anak lain mendapatkan inspirasi dan melatih mereka untuk menggambarkan sebuah tempat dengan kata-kata.



- b) Guru bisa membuka aplikasi pencarian gambar di layar pintar atau proyektor. Misalnya, saat seorang peserta didik mendeskripsikan “Hutan ajaib dengan tumbuhan yang bersinar seperti memiliki cahaya”, Guru bisa mengetikkan kata kunci tersebut.
- c) Guru mengajak peserta didik melihat gambar yang muncul di layar dan membandingkannya dengan imajinasi mereka. Guru menekankan bahwa latar yang baik membuat pembaca atau penonton merasa seolah-olah berada di tempat tersebut, dan teknologi bisa membantu kita untuk memvisualisasikannya.



Gambar 2.8 Pak Guru Menunjukkan Gambar untuk Diamati

Aktivitas 2.3. Berkenalan dengan Karyaku

Setelah peserta didik menciptakan tokoh dan latar, kini saatnya mereka membagikannya kepada teman-teman. Aktivitas ini dirancang untuk membangun kepercayaan diri dan melatih kemampuan berkomunikasi.

1) Pengantar Presentasi

- a) Guru membuka sesi presentasi dengan kalimat, *“Wah, karya kalian luar biasa! Sekarang, ayo kita kenalan dengan tokoh-tokoh dan dunia yang sudah kalian ciptakan. Siapa yang mau jadi yang pertama maju?”*.
- b) Guru mengingatkan peserta didik untuk mendengarkan dengan baik dan menghargai teman yang sedang berbicara.

2) Presentasi

- a) Guru memilih 3-4 peserta didik secara acak atau sukarela untuk maju ke depan kelas.
- b) Setiap peserta didik diberi waktu sekitar 1-2 menit untuk mempresentasikan tokoh dan latarnya.



Gambar 2.9 Melakukan Presentasi di Depan Kelas

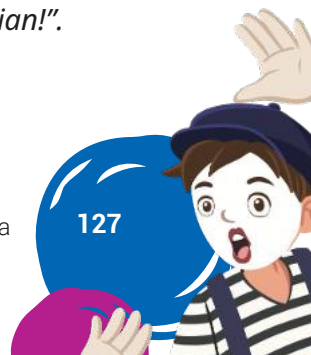
- c) Guru dapat memberikan panduan, *“Ceritakan pada kami, siapa nama tokohmu? Seperti apa sifatnya? Lalu, di mana dia tinggal?”*.
 - d) Guru memastikan presentasi berjalan lancar dan tidak memakan waktu terlalu lama agar semua peserta didik mendapat giliran.
- 3) Memberikan Apresiasi
- a) Setelah semua peserta didik presentasi, guru memimpin kelas untuk memberikan tepuk tangan.
 - b) Guru memberikan umpan balik positif secara langsung, misalnya, *“Wah, gambarnya bagus sekali, dan deskripsinya juga sangat detail!”*.
 - c) Guru mendorong peserta didik lain untuk memberikan komentar positif, *“Ada yang suka dengan tokohnya Kirana? Kenapa?”*. Ini membangun budaya apresiasi dan membuat peserta didik merasa karyanya berharga.

e. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup ini dirancang untuk memberikan ruang refleksi dan apresiasi, mengakhiri pembelajaran dengan kesan positif dan memotivasi peserta didik untuk kegiatan berikutnya.

Aktivitas 2.4. Berbagi Perasaan

- 1) Berbagi Perasaan dalam Kelompok
 - a) Guru meminta peserta didik kembali ke kelompok kecilnya. Ini menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman bagi mereka untuk berbagi.
 - b) Guru mengajukan pertanyaan reflektif: *“Bagaimana perasaan kalian setelah berhasil menciptakan tokoh dan dunia cerita kalian sendiri?”* dan *“Bagian mana yang paling kamu sukai saat menciptakan ceritamu?”*.
 - c) Setiap peserta didik diberi kesempatan untuk berbicara. Guru berkeliling, mendengarkan percakapan mereka, dan sesekali memberikan tanggapan positif untuk mendorong interaksi.
- 2) Simpulan dan Apresiasi
 - a) Guru menarik simpulan dari semua aktivitas yang telah dilakukan. Guru bisa berkata, *“Hebat sekali! Bapak/Ibu melihat imajinasi kalian sangat luar biasa hari ini. Kalian semua berhasil menciptakan tokoh dan dunia cerita yang unik.”*
 - b) Guru mengingatkan peserta didik tentang keterkaitan materi, *“Ingat, tokoh dan dunia yang sudah kalian buat ini adalah awal dari sebuah cerita. Di pertemuan berikutnya, kita akan membuat petualangan seru untuk tokoh-tokoh kalian!”*.



- c) Guru memberikan apresiasi, seperti tepuk tangan bersama, untuk mengapresiasi kerja keras dan kreativitas semua peserta didik.

f. Diferensiasi

Kegiatan “Membangun Ceritaku” sangat cocok untuk menerapkan pembelajaran berdiferensiasi karena fokusnya pada kreativitas individu. Diferensiasi akan memastikan setiap peserta didik dapat berkreasi sesuai dengan gaya belajar, minat, dan tingkat kesiapannya.

1) Diferensiasi Konten (Apa yang dipelajari)

Guru dapat menyediakan beragam sumber inspirasi untuk merancang tokoh dan latar.

- a) Untuk peserta didik visual: sediakan buku bergambar, kartu-kartu tokoh yang beragam, atau video animasi pendek tanpa dialog.
- b) Untuk peserta didik auditori: sediakan rekaman audio cerita pendek atau *podcast* anak-anak yang kaya dengan deskripsi lisan.
- c) Untuk peserta didik kinestetik: edikan properti sederhana seperti boneka tangan atau mainan yang bisa mereka pegang untuk membayangkan tokoh.
- d) Untuk peserta didik yang sudah mahir: berikan tantangan untuk menciptakan tokoh dengan sifat yang kompleks (misalnya, tokoh yang awalnya pemalas tapi akhirnya jadi pemberani). Mintalah peserta didik untuk membuat latar yang lebih detail, lengkap dengan nama tempat dan cerita singkatnya.
- e) Untuk peserta didik yang membutuhkan dukungan lebih: berikan panduan yang lebih terstruktur. Misalnya, guru bisa memberikan *template* sederhana: *“Pilih satu hewan (kelinci, beruang, atau kura-kura). Berikan nama dan satu sifat padanya”*.

2) Diferensiasi Proses (Bagaimana Cara Belajar)

- a) Untuk peserta didik yang suka menggambar: mintalah peserta didik untuk membuat ilustrasi tokoh dan latar yang mendetail.
- b) Untuk peserta didik yang suka menulis: mintalah peserta didik untuk membuat deskripsi tulisan yang kaya dan imajinatif tentang tokoh dan latarnya.
- c) Untuk peserta didik yang suka bergerak: Mintalah peserta didik untuk menggunakan gerakan tubuh untuk menunjukkan sifat tokoh yang mereka ciptakan. Misalnya, cara berjalan tokoh mereka yang sombong atau cara berbicara tokoh yang pemalu.



- d) Guru dapat mengelompokkan peserta didik berdasarkan minat mereka untuk berkolaborasi dalam menciptakan sebuah dunia cerita bersama-sama.

3) Diferensiasi produk (Hasil Akhir)

Guru dapat memberikan pilihan cara peserta didik mempresentasikan hasil karyanya.

- a) Produk Visual: membuat komik mini, ilustrasi tokoh dan latar yang mereka ciptakan.
- b) Produk Tulis: menulis deskripsi tokoh dan latar secara terperinci dalam LKM.
- c) Produk Lisan: menceritakan kembali tokoh dan latarnya di depan kelas dengan cara mendongeng atau bermain peran singkat.

Dengan menerapkan diferensiasi ini, setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk berhasil dan merasa bangga dengan proses kreatif yang mereka jalani.

g. Petunjuk K-3 (Keamanan, Kesehatan, dan Keselamatan) Peserta didik

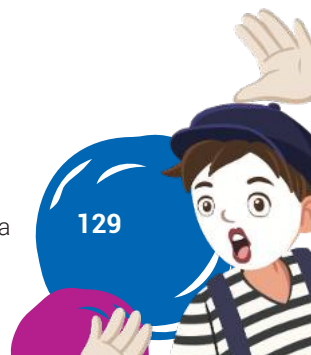
Kegiatan 2 ini berfokus pada aktivitas menggambar dan berdiskusi. Risiko fisiknya sangat minimal, namun pendampingan tetap diperlukan untuk menjaga keamanan, kesehatan, dan keselamatan (K-3) peserta didik.

1) Peran pendamping di kelas (Guru)

- a) Guru memastikan peserta didik menggunakan alat tulis, gunting, atau lem dengan benar dan hati-hati. Peserta didik perlu diingatkan agar tidak memainkan alat-alat tersebut untuk menghindari cedera.
- b) Saat peserta didik berdiskusi atau mempresentasikan karya, guru harus memastikan tidak ada ejekan atau perundungan. Semua peserta didik harus mendapatkan kesempatan yang sama untuk berbicara dan karyanya dihargai.
- c) Guru memastikan area kerja peserta didik tetap rapi dari coretan atau sampah alat tulis. Ini mencegah peserta didik terpeleset atau terjatuh.

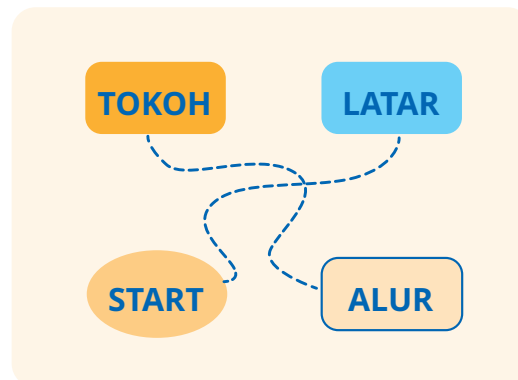
2) Peran Pendamping di Luar Kelas (Orang Tua)

- a) Jika peserta didik membuat proyek di rumah, orang tua perlu memastikan bahan yang digunakan aman dan tidak mengandung zat berbahaya.
- b) Jika ada tugas yang mengharuskan peserta didik mencari inspirasi di luar rumah, orang tua harus mendampingi untuk menjaga keselamatan mereka.



h. Pembelajaran Alternatif

Peta Imajinasi



Gambar 2.10 Peta Imajinasi

- 1) Menyiapkan Papan Digital
 - a) Guru membuka aplikasi kolaborasi digital seperti *Google Jamboard* di layar proyektor.
 - b) Guru menuliskan judul cerita yang akan dibuat (misalnya, “Petualangan di Hutan Ajaib”) di papan digital.
 - c) Guru membuat dua cabang utama dari judul tersebut: **“Tokoh”** dan **“Latar”**.
- 2) Membangun Cabang **“Tokoh”**.
 - a) Peserta didik secara bergiliran menambahkan ide-ide tokoh ke dalam cabang **“Tokoh”** menggunakan fitur yang tersedia.
 - b) Peserta didik dapat mencari gambar karakter atau hewan dari internet dan menempelkannya di papan.
 - c) Peserta didik menambahkan *“sticky notes”* di samping gambar untuk menuliskan nama dan satu sifat tokoh.
 - d) Guru memandu dengan pertanyaan: *“Kira-kira siapa tokoh utama cerita kita? Apakah dia seekor hewan, manusia, atau makhluk fantasi?”*.
- 3) Membangun Cabang **“Latar”**.
 - a) Peserta didik mencari gambar tempat yang sesuai dengan cerita (misalnya, “hutan lebat,” “sungai”) dan menempelkannya.
 - b) Peserta didik menggunakan *“sticky notes”* untuk menuliskan kata kunci yang menggambarkan suasana latar (misalnya, “gelap,” “sejuk,” “banyak bunga”).
 - c) Guru membimbing dengan pertanyaan: *“Di mana tokoh kita akan berpetualang? Seperti apa tempat itu? Apakah ada suara atau bau tertentu di sana?”*.

4) Presentasi dan Diskusi

- Setelah papan digital terisi, guru meninjau kembali seluruh peta yang sudah dibuat.
- Beberapa peserta didik diminta untuk menjelaskan ide mereka secara lisan.
- Guru dapat menyimpan hasil peta imajinasi digital ini dan membagikannya kepada semua peserta didik sebagai referensi untuk kegiatan berikutnya, yaitu menyusun alur cerita.

3. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini bertujuan untuk memantau proses kreatif peserta didik saat mereka merancang tokoh dan latar. Tujuannya adalah untuk memberikan umpan balik yang membangun, bukan untuk memberi nilai, sehingga peserta didik merasa didukung dalam proses berkreasi.

Guru akan menggunakan deskripsi kriteria untuk menilai kemajuan setiap peserta didik. Pendekatan ini berfokus pada sejauh mana peserta didik telah mencapai kriteria yang ditetapkan, bukan membandingkan mereka dengan teman-temannya.

Contoh Deskripsi Kriteria untuk Penilaian Formatif:

Tabel 2.5 Kriteria Penilaian Kegiatan 2

Aspek Penilaian	Skor 1 Membutuhkan Bimbingan	Skor 2 Berkembang	Skor 3 Terampil
Merancang Tokoh	Sulit membedakan antara tokoh dan objek, atau tokoh tidak memiliki nama/sifat.	Menciptakan tokoh dengan nama dan ciri-ciri fisik, namun sifat tokoh kurang spesifik.	Menciptakan tokoh dengan nama, sifat, dan ciri-ciri fisik yang unik serta jelas.
Membangun Latar	Sulit mendeskripsikan latar dan bingung menentukan tempat yang sesuai untuk tokoh.	Mampu menyebutkan latar (misalnya: di hutan), namun deskripsi suasana masih sangat sederhana.	Mampu mendeskripsikan latar tempat dan suasana dengan detail yang spesifik (misalnya, ada suara, bau, atau benda unik).
Berbagi Ide	Menghindar untuk maju ke depan atau sulit menceritakan idenya kepada teman.	Bersedia mempresentasikan, namun masih terlihat malu atau kurang lancar dalam berbicara.	Berani mempresentasikan karyanya dengan lancar dan bisa menjawab pertanyaan dari teman/guru.



Total skor terendah adalah 3 dan total skor tertinggi 9. Rentang predikat untuk penilaian formatif ini adalah sebagai berikut:

- Skor 3 - 4: Mulai Berkembang
- Skor 5 - 6: Berkembang
- Skor 7 - 9: Sangat Berkembang



Merangkai Alur Cerita

1. Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini bertujuan untuk mengajak peserta didik agar mampu menyusun alur cerita sederhana dari awal hingga akhir, termasuk masalah dan penyelesaiannya. Ini menjadi jembatan antara ide-ide kreatif (tokoh dan latar) yang sudah mereka ciptakan dengan cerita utuh. Peserta didik diharapkan mampu memahami konsep dasar alur cerita (awal, tengah, dan akhir), menyusun alur cerita dengan menentukan masalah dan cara penyelesaiannya, dan menceritakan alur cerita yang telah dibuat secara lisan.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

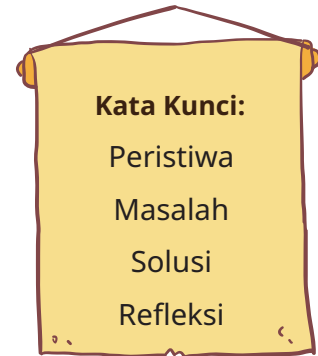
Tabel 2.6 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 3

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3.1: Memahami Peta Alur	Memahami	Membangun pemahaman konsep dasar alur cerita (awal, tengah, akhir) melalui bagan visual.
Aktivitas 3.2: Menyusun Kejadian	Mengaplikasikan	Melatih peserta didik untuk memecahkan masalah dan menyusun urutan peristiwa yang logis dan menarik dengan merangkai alur cerita, menentukan masalah, dan cara penyelesaiannya.
Aktivitas 3.3: Cerita di Panggungku	Mengaplikasikan	Mengembangkan kemampuan berbicara dan bekerja sama dalam kelompok kecil melalui presentasi.

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3.4. Refleksi Alur Cerita	Merefleksikan	Mengembangkan kesadaran tentang proses pembuatan cerita dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki.

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, terutama contoh alur cerita sederhana dan mudah dipahami.
- 3) Menyiapkan Lembar Kerja Peserta didik yang berisi kolom untuk Awal, Tengah, dan Akhir.
- 4) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.



c. Kegiatan Pembukaan

Guru membuka kelas dengan sapaan yang hangat dan menjelaskan pada peserta didik bahwa kegiatan 3 merupakan kegiatan lanjutan dari kegiatan 2. Guru mengingatkan kembali tokoh dan latar cerita yang sudah dibuat oleh peserta didik di pertemuan sebelumnya. Guru bertanya, “Apa yang akan terjadi pada tokoh-tokoh hebat kalian? Tentu mereka butuh petualangan, kan?”.

Pemanasan:

- 1) Guru mengajak peserta didik untuk bermain bermain “Sambung Alur.” Guru memulai cerita dengan sebuah kalimat awal, lalu setiap peserta didik di dalam kelompok melanjutkan alur cerita dengan satu kalimat. Ini melatih mereka menyusun peristiwa secara berurutan.
- 2) Guru menjelaskan bahwa hari ini, mereka akan belajar cara “merangkai alur cerita” agar petualangan tokoh mereka menjadi seru dan lengkap.

d. Kegiatan Inti

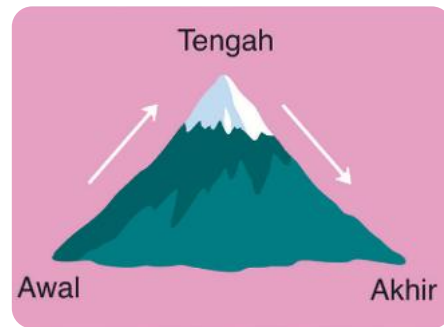
Aktivitas 3.1. Memahami Peta Alur

Aktivitas ini adalah langkah penting untuk memperkenalkan peserta didik pada struktur dasar sebuah cerita dengan menggunakan analogi “Gunung Cerita” membuat konsep alur menjadi lebih konkret dan mudah dibayangkan.



1) Menggambar “**Gunung Cerita**”.

- a) Guru menggambar bagan sederhana di papan tulis yang menyerupai gunung dan menjelaskan analogi tersebut: “Setiap cerita itu seperti mendaki gunung. Kita mulai dari bawah (**Awal**), berjalan, lalu ada tantangan di puncaknya (**Tengah**), dan kita turun ke bawah setelah tantangan selesai (**Akhir**)”.



Gambar 2.11 Gunung Cerita

2) Menganalisis Contoh Cerita

- a) Guru memilih cerita anak yang sudah sangat dikenal oleh peserta didik, misalnya “**Kancil dan Buaya**” atau “**Persahabatan Ayam dan Burung Elang**”.

Beberapa pilihan cerita dapat diunduh dari QR code berikut.



- b) Guru bertanya:
- **Awal:** Di mana cerita ini dimulai? Apa yang sedang dilakukan Si Kancil?” (Guru menempelkan kartu bergambar Kancil di tepi sungai pada bagian “Awal” dalam bagan gunung cerita).
 - **Tengah:** Tiba-tiba, masalah apa yang muncul?” (Guru menempelkan kartu bergambar Kancil yang ingin menyeberangi sungai tetapi ada banyak buaya pada bagian “Tengah” dalam bagan gunung cerita).
 - **Akhir:** Bagaimana akhirnya? Bagaimana Kancil berhasil menyelesaikan masalahnya?” (Guru menempelkan kartu bergambar Kancil yang berhasil menyeberang pada bagian “Akhir” dalam bagan gunung cerita).
- c) Guru menjelaskan bahwa di bagian tengah inilah cerita menjadi seru karena ada masalah yang harus diselesaikan.

Aktivitas 3.2. Menyusun Kejadian

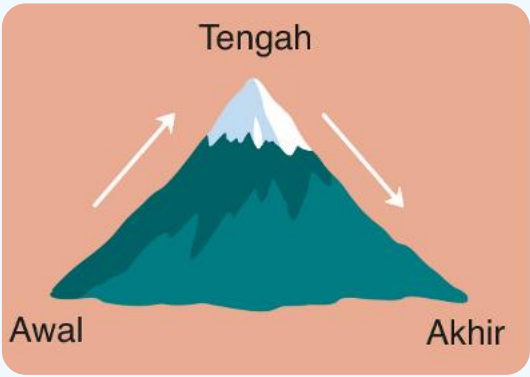
Pada aktivitas ini, peserta didik mulai menyusun peristiwa-peristiwa untuk cerita mereka.

- 1) Guru meminta peserta didik untuk duduk dalam kelompok yang sudah ditentukan. “*Sekarang, kita akan merangkai cerita seru untuk tokoh dan dunia yang sudah kalian buat*”.

- 2) Guru membagikan lembar kerja yang sudah memiliki tiga kolom: **Awal, Tengah, dan Akhir**. Lembar kerja peserta didik (LKPD) dapat diakses pada tautan berikut ini. <https://bukupusbuk.id/s/zg3fft>

LKPD

Merangkai Alur Cerita



Awal:

Tengah:

Akhir:

3) Menulis Alur Cerita

- a) Guru membimbing setiap kelompok untuk mengisi bagian-bagian alur cerita (awal, tengah, dan akhir) di LKM secara berurutan.
- **Awal:** Guru memulai dengan pertanyaan, *"Pada awalnya, apa yang sedang dilakukan tokoh kalian di dunia yang sudah kalian ciptakan?"*. Mintalah peserta didik untuk menuliskan satu atau dua kalimat.



- **Tengah:** Guru melanjutkan, *“Setelah semuanya baik-baik saja, tiba-tiba ada masalah! Masalah apa yang muncul di cerita kalian?”*. Guru menekankan bahwa masalah inilah yang membuat cerita menjadi seru.
 - **Akhir:** Guru mengakhiri dengan pertanyaan, *“Bagaimana tokoh kalian berhasil menyelesaikan masalah itu? Apa yang terjadi setelah masalah selesai?”*.
- b) Guruberkelilinguntukmemastikansetiapkelompokberdiskusidanmemberikan ide. Guru juga memberikan bimbingan, misalnya, *“Masalahmu sudah bagus. Sekarang, coba pikirkan, apakah ada cara lain untuk menyelesaikannya?”*.
- 4) Visualisasi Alur
- a) Guru meminta setiap kelompok untuk melihat kembali alur cerita mereka.
- b) Guru mengajak peserta didik untuk membuat gerakan sederhana dari alur yang sudah mereka susun. Misalnya, gerakan sedih saat ada masalah, dan gerakan gembira saat masalah selesai. Ini membantu mereka merasakan alur cerita secara fisik.

Aktivitas 3.3. Cerita di Panggungku

Setelah merangkai alur cerita, kini saatnya peserta didik membagikan karya mereka. Aktivitas ini dirancang untuk melatih keberanian, kreativitas, dan kerja sama tim.



Gambar 2.12 Merangkai Alur Cerita

- 1) Guru meminta perhatian kelas dan menjelaskan, *“Sekarang, kita akan melihat cerita-cerita yang sudah kalian susun. Setiap kelompok akan maju ke depan dan membacakan alur petualangan tokoh mereka”*.
- 2) Guru menjelaskan aturan main: *“Satu orang akan membacakan alur cerita, sedangkan yang lain boleh membantu dengan gerakan atau ekspresi”*.
- 3) Pergelaran Kelompok
 - a) Guru meminta setiap kelompok secara bergantian untuk maju.
 - b) Anggota kelompok pertama maju ke depan. Salah satu peserta didik membacakan alur cerita mereka dari Awal, Tengah, hingga Akhir dengan jelas.
 - c) Anggota lain dari kelompok tersebut dapat membantu dengan memberikan gerakan atau ekspresi. Contoh: Saat membacakan bagian masalah, mereka

bisa menunjukkan ekspresi wajah yang sedih atau bingung. Saat masalah selesai, mereka bisa melompat kegirangan.

d) Guru memastikan setiap kelompok mendapat waktu yang sama untuk tampil.

4) Memberikan Apresiasi

a) Setelah setiap kelompok selesai, guru memimpin kelas untuk memberikan tepuk tangan meriah.

b) Guru memberikan apresiasi, misalnya, *“Wah, alur cerita kalian bagus, gerakan kalian sangat ekspresif! Bapak/Ibu jadi ikut merasakan kesedihan tokoh kalian saat menghadapi masalah”*. Ini membangun kepercayaan diri peserta didik dan mendorong mereka untuk lebih berani tampil di depan umum.

e. Kegiatan Penutup

Aktivitas 3.4. Refleksi Alur Cerita

Aktivitas ini menjadi penutup, di mana peserta didik diajak untuk merenungkan proses kreatif mereka dan mengapresiasi karya teman-temannya.

1) Refleksi Kelompok

a) Guru meminta peserta didik kembali ke kelompoknya untuk berdiskusi singkat.

b) Guru mengajukan pertanyaan reflektif: *“Bagaimana rasanya membuat cerita yang punya masalah dan penyelesaian? Apakah itu membuat ceritanya lebih seru?”*. Pertanyaan ini mendorong mereka untuk berpikir tentang pentingnya konflik dalam sebuah cerita.

c) Guru juga bisa bertanya, *“Coba bandingkan alur cerita kalian dengan cerita yang pernah kalian baca. Apakah sama-sama ada masalahnya?”*. Ini membantu peserta didik mengaitkan pengalaman belajar dengan pengetahuan sebelumnya.

2) Simpulan dan Apresiasi

a) Guru memimpin kelas untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini. Guru menekankan bahwa alur cerita adalah bagian yang membuat sebuah cerita menjadi seru dan tidak membosankan.

b) Guru memberikan apresiasi, *“Kalian semua hebat! kalian sudah berhasil menciptakan tokoh, latar, dan sekarang alur cerita. Kalian sudah siap untuk menjadi penulis cerita!”*.



f. Diferensiasi

Untuk memastikan setiap peserta didik dapat menyusun alur cerita dengan optimal, guru dapat menerapkan strategi diferensiasi berikut:

1) **Diferensiasi Konten** (Apa yang dipelajari)

- a) Untuk peserta didik yang membutuhkan dukungan: sediakan kartu-kartu bergambar urutan peristiwa dari cerita yang sudah dikenal, seperti “Si Kancil dan Buaya.” Mintalah peserta didik untuk menyusun kartu-kartu tersebut di papan tulis sesuai dengan alur awal, tengah, dan akhir.
- b) Untuk peserta didik dengan keterampilan lebih tinggi: berikan tantangan untuk membuat alur yang lebih kompleks. Misalnya, cerita dengan dua masalah atau konflik, bukan hanya satu, sehingga penyelesaiannya juga lebih rumit.
- c) Sediakan berbagai bahan inspirasi, seperti kliping koran tentang peristiwa sehari-hari, video pendek tanpa dialog, atau lagu anak-anak. Mintalah peserta didik untuk membuat alur cerita dari salah satu sumber inspirasi tersebut.

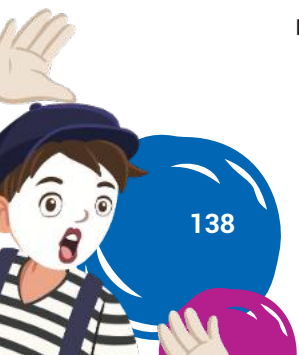
2) **Diferensiasi Proses** (Bagaimana Cara Belajar)

- a) Untuk peserta didik yang suka menggambar: mintalah peserta didik untuk membuat sketsa atau komik mini yang menggambarkan urutan kejadian.
- b) Untuk peserta didik yang suka menulis: mintalah peserta didik untuk menyusun alur cerita dengan menuliskan satu kalimat di setiap kolom (Awal, Tengah, Akhir).
- c) Untuk peserta didik yang suka bergerak: Mintalah peserta didik untuk menyusun alur cerita dengan menggunakan gerakan atau bermain peran secara spontan.

3) **Diferensiasi produk** (Hasil Akhir)

Guru dapat memberikan pilihan cara peserta didik mempresentasikan hasil karyanya.

- a) Bercerita Lisan: kelompok dapat maju ke depan untuk menceritakan alur cerita mereka secara lisan.
- b) Peta Cerita Visual: kelompok dapat membuat poster bergambar sederhana yang menunjukkan alur Awal, Tengah, dan Akhir.
- c) Drama Pendek: kelompok yang berani dapat menampilkan drama singkat (sekitar 1-2 menit) tanpa dialog untuk menggambarkan alur cerita yang sudah mereka susun.



Dengan menerapkan diferensiasi ini, setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif dan sukses dalam merangkai alur cerita, sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.

g. Petunjuk K-3 (Keamanan, Kesehatan, dan Keselamatan Peserta didik)

Kegiatan 3 ini berfokus pada diskusi, kolaborasi, dan presentasi sederhana. Sama seperti kegiatan sebelumnya, risiko fisiknya rendah. Namun, pendampingan tetap penting untuk menjaga keamanan, kesehatan, dan keselamatan (K-3) peserta didik.

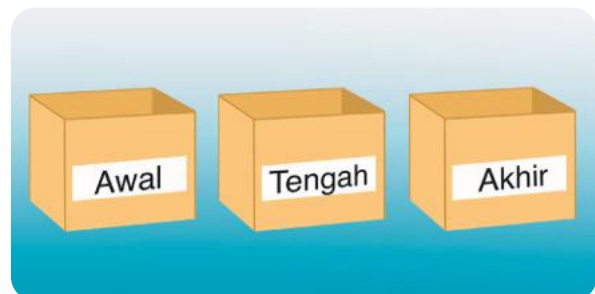
- 1) Peran pendamping di kelas (Guru)
 - a) Guru memastikan setiap peserta didik dapat berdiskusi dengan tenang dan tertib. Hindari adanya dominasi satu peserta didik atau konflik yang membuat peserta didik lain tidak nyaman.
 - b) Saat peserta didik maju untuk presentasi atau berpindah kelompok, guru harus memastikan mereka melakukannya dengan teratur, tidak berlari-lari, untuk menghindari insiden seperti tersandung.
 - c) Guru memastikan area presentasi bebas dari benda yang bisa membuat peserta didik tersandung atau terjatuh.
- 2) Peran Pendamping di Luar Kelas (Orang Tua)
 - a) Jika peserta didik menggunakan teknologi untuk membuat alur cerita, orang tua perlu memantau penggunaan perangkat agar peserta didik tidak terpapar konten yang tidak sesuai.
 - b) Orang tua dapat membantu peserta didik menyiapkan materi untuk presentasi untuk memastikan bahan-bahan yang digunakan aman.

h. Pembelajaran Alternatif

Kotak Alur Cerita

Aktivitas ini mengubah kegiatan menyusun alur menjadi pengalaman fisik yang menyenangkan, di mana peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan ide-ide mereka.

- 1) Menyiapkan Bahan
 - a) Guru menyiapkan tiga kotak kardus kecil yang diberi label: **Awal, Tengah, dan Akhir.**



Gambar 2.13 Kotak Alur Cerita

- b) Guru menggambar bagan gunung cerita di papan tulis.
 - c) Peserta didik bekerja dalam kelompok dengan tokoh dan latar yang sudah mereka buat sebelumnya.
- 2) Menyusun Alur dengan Kartu Gambar
- a) Setiap kelompok diberi setumpuk kartu kosong.
 - b) Guru membimbing kelompok untuk mengisi kartu-kartu ini:
 - Awal: Gambarlah atau tuliskan kejadian awal tokoh di kartu. Masukkan kartu ini ke dalam Kotak Awal.
 - Tengah: Gambarlah atau tuliskan masalah yang muncul. Masukkan kartu ini ke dalam Kotak Tengah.
 - Akhir: Gambarlah atau tuliskan cara masalah itu diselesaikan. Masukkan kartu ini ke dalam Kotak Akhir.
- 3) Membacakan alur Cerita
- a) Setelah semua kelompok selesai, guru meminta satu kelompok untuk maju ke depan.
 - b) Kelompok tersebut mengambil satu kartu dari setiap kotak secara berurutan (Awal, Tengah, Akhir) dan membacakan alur cerita alur cerita yang telah mereka susun secara lisan.

3. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini bertujuan untuk memantau pemahaman peserta didik dalam menyusun alur cerita (awal, tengah, dan akhir) saat pembelajaran berlangsung. Tujuannya adalah untuk memberikan umpan balik segera yang berfokus pada proses, bukan hasil akhir.

Contoh Deskripsi Kriteria untuk Penilaian Formatif:

Tabel 2.7 Kriteria Penilaian Kegiatan 3

Kriteria Penilaian	Skor 1 Membutuhkan Bimbingan	Skor 2 Berkembang	Skor 3 Terampil
Menentukan Alur Awal	Kesulitan menentukan atau mendeskripsikan kondisi awal cerita.	Mampu menyebutkan kondisi awal, namun deskripsinya kurang detail.	Mampu menentukan dan mendeskripsikan kondisi awal cerita dengan jelas.

Kriteria Penilaian	Skor 1 Membutuhkan Bimbingan	Skor 2 Berkembang	Skor 3 Terampil
Menentukan Alur Tengah	Sulit menemukan masalah atau bingung membedakannya dengan peristiwa biasa.	Mampu menciptakan masalah, namun masih sederhana dan kurang menantang.	Mampu menciptakan masalah atau konflik yang relevan dan menarik.
Menentukan Alur Akhir	Sulit menemukan cara untuk mengakhiri cerita.	Mampu memberikan penyelesaian, namun kurang terhubung dengan masalahnya.	Mampu memberikan penyelesaian yang logis dan sesuai dengan masalah yang ada.
Kolaborasi Kelompok	Tidak berpartisipasi dalam diskusi atau mengabaikan ide teman.	Berpartisipasi, namun cenderung pasif atau kurang mendengarkan.	Berpartisipasi aktif, mendengarkan ide teman, dan berkontribusi secara positif.

Total skor terendah adalah 4 dan total skor tertinggi 12. Rentang predikat untuk penilaian formatif ini adalah sebagai berikut:

- Skor 4 - 6: Mulai Berkembang
- Skor 7 - 9: Berkembang
- Skor 10 - 12: Sangat Berkembang



Menulis Cerita Teaterku

1. Tujuan Kegiatan

Kegiatan 4 Menulis Cerita Teaterku bertujuan agar peserta didik dapat menyatukan semua unsur yang telah mereka ciptakan (tokoh, latar, dan alur) menjadi sebuah cerita utuh yang siap untuk dipentaskan. Peserta didik diharapkan mampu menuliskan cerita secara utuh dan terstruktur berdasarkan alur yang telah dibuat, mengembangkan detail pada tokoh, latar, dan alur cerita, memberikan dan menerima umpan balik untuk perbaikan tulisan, dan meninjau ulang atau menyempurnakan naskah yang telah ditulis.



2. Langkah-langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 2.8 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 4

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 4.1. Menulis Awal Kisah	Memahami	Mengembangkan kemampuan menyusun kalimat pembuka yang efektif dan menarik dengan memperkenalkan tokoh dan latar, serta menggambarkan situasi awal yang tenang.
Aktivitas 4.2. Membangun Ketegangan	Mengaplikasikan	Melatih peserta didik untuk mengembangkan ide masalah secara rinci dan membangun alur yang membuat pembaca penasaran.
Aktivitas 4.3. Mencari Jalan Keluar	Mengaplikasikan	Mengasah kemampuan peserta didik untuk memberikan solusi kreatif dalam cerita.
Aktivitas 4.4. Menyempurnakan Cerita	Merefleksikan	Mengembangkan kepercayaan diri, melatih kemampuan memberikan dan menerima umpan balik, serta meninjau ulang karya pribadi.

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, terutama contoh naskah cerita anak. Contoh naskah cerita anak dapat diakses pada tautan berikut ini.



Drama Fabel RAJA RIMBA.pdf -
Google Drive

<https://bukupusbuk.id/s/ewfjlu>



Drama Pendek Anak-anak.pdf -
Google Drive

<https://bukupusbuk.id/s/4qvms5>



Anak-anakku (Drama Anak-anak by Yadi Kasuh).pdf -
Google Drive

<https://bukupusbuk.id/s/vigpfw>

- 3) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran dengan mengatur kursi dalam kelompok-kelompok kecil (3-4 orang) agar peserta didik dapat berdiskusi dan saling membantu.

c. Kegiatan Pembukaan

Guru membuka kelas dengan sapaan hangat dan menjelaskan pada peserta didik bahwa Kegiatan 4 merupakan kegiatan terakhir pada Bab 2. Guru mengingatkan kembali tokoh, latar, dan alur cerita yang sudah dibuat pada pertemuan sebelumnya. Guru bertanya, “Apa yang terjadi pada tokoh kalian? Bagaimana masalahnya selesai?”. Guru menjelaskan bahwa hari ini peserta didik akan menjadi penulis sungguhan dengan mengubah alur yang sudah mereka susun menjadi sebuah cerita yang utuh.

d. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada Kegiatan 4 akan difokuskan untuk peserta didik berlatih dalam mempersiapkan sumatif yaitu membacakan cerita mereka sendiri. Guru perlu menjelaskan rubrik penilaian kepada peserta didik sebelum memulai proses.

Aktivitas 4.1. Menulis Awal Kisah

Pada aktivitas ini, peserta didik mulai menuangkan ide tokoh dan latar yang sudah mereka ciptakan ke dalam bentuk tulisan yang utuh.

- 1) Mengingat Kembali Ide
 - a) Guru meminta peserta didik untuk melihat kembali lembar kegiatan atau buku catatan mereka dari kegiatan sebelumnya yang berisi tokoh, latar, dan alur cerita.
 - b) Guru menekankan bahwa bagian “Awal” adalah fondasi cerita. *“Di sinilah kita memperkenalkan siapa tokoh kita dan di mana mereka tinggal, sebelum petualangan dimulai”.*
- 2) Menulis Paragraf Pembuka
 - a) Guru membimbing peserta didik untuk mulai menulis di buku tulis mereka.
 - b) Guru memberikan contoh kalimat pembuka sederhana, seperti: *“Di sebuah hutan yang penuh dengan bunga berwarna-warni, hiduplah seekor kancil yang bernama Kiko”.*
 - c) Guru mendorong peserta didik untuk menuliskan satu paragraf yang berisi nama tokoh, sifat tokoh secara singkat, dan latar tempat tokoh tersebut.
 - d) Guru berkeliling untuk memberikan bimbingan individual kepada peserta didik.



3) Berbagi Ide Awal

- a) Setelah beberapa menit menulis, guru meminta satu atau dua peserta didik untuk membacakan paragraf pembuka mereka. Ini membantu peserta didik yang lain mendapatkan ide dan melihat contoh praktis dari apa yang harus mereka tulis.
- b) Guru memberikan apresiasi, *"Hebat! Awal cerita kalian sudah membuat guru penasaran. Sekarang, mari kita lanjutkan ke bagian yang paling seru!"*.

Aktivitas 4.2. Membangun Ketegangan

Setelah para peserta didik berhasil memperkenalkan tokoh dan latar, kini saatnya mereka menghidupkan cerita dengan konflik. Aktivitas ini berfokus pada pengembangan masalah yang sudah ditentukan di kegiatan sebelumnya.

1) Mengaitkan dengan Alur

- a) Guru meminta peserta didik untuk mengingat kembali bagian "Tengah" dari alur cerita yang sudah mereka susun. *"Ingat kan, ada masalah yang muncul? Nah, sekarang kita akan menuliskan bagian itu"*.
- b) Guru menekankan bahwa bagian inilah yang membuat cerita menjadi seru dan membuat pembaca penasaran.

2) Menuliskan Masalah dan Reaksi Tokoh

- a) Peserta didik diminta untuk melanjutkan tulisan mereka.
- b) Guru membimbing peserta didik dengan memberikan pertanyaan: *"Apa masalah yang tiba-tiba muncul dan membuat tokoh kalian terkejut? Apa yang tokoh kalian rasakan dan lakukan saat menghadapi masalah itu?"*.
- c) Guru mendorong peserta didik untuk menggunakan kata-kata yang lebih ekspresif, seperti "tiba-tiba," "terkejut," atau "ketakutan," untuk membangun ketegangan.
- d) Guru berkeliling untuk memberikan bimbingan individual kepada peserta didik.

Aktivitas 4.3. Mencari Jalan Keluar

Pada aktivitas ini, peserta didik akan menyelesaikan cerita mereka dengan memberikan solusi dari masalah yang sudah mereka tulis.

1) Mengaitkan dengan Akhir Alur

- a) Guru meminta peserta didik-peserta didik untuk mengingat kembali bagian "Akhir" dari alur cerita yang sudah mereka susun. *"Setelah ada masalah,*



sekarang kita akan menuliskan bagaimana tokohmu menemukan jalan keluar dari masalah itu”.

- b) Guru menjelaskan bahwa akhir cerita harus memberikan perasaan lega atau bahagia kepada pembaca.
- 2) Menuliskan Solusi dan Akhir Cerita
 - a) Peserta didik diminta untuk melanjutkan tulisan mereka.
 - b) Guru membimbing peserta didik dengan memberikan pertanyaan: *“Apa yang dilakukan tokohmu untuk menyelesaikan masalah? Apakah dia dibantu oleh teman, menggunakan kekuatan super, atau menemukan ide cemerlang?”.*
 - c) Guru mendorong peserta didik untuk menuliskan bagaimana perasaan tokoh setelah masalah selesai dan apa yang terjadi setelahnya.
 - d) Guru berkeliling untuk memberikan bimbingan individual kepada peserta didik.

e. Kegiatan Penutup

Aktivitas 4.4. Menyempurnakan Ceritaku

Setelah cerita selesai ditulis, peserta didik-peserta didik akan saling membantu untuk menyempurnakan karya mereka. Aktivitas ini mengajarkan pentingnya umpan balik dan kolaborasi. Peserta didik tidak hanya menyelesaikan tugas, tetapi juga belajar untuk saling menghargai dan mengembangkan karya mereka.

- 1) Membacakan Cerita dan Memberi Masukan
 - a) Secara bergiliran, setiap peserta didik membacakan cerita yang telah mereka tulis dari awal sampai akhir.
 - b) Setelah satu peserta didik selesai membacakan, guru memandu anggota kelompok lain untuk memberikan masukan. Contoh pertanyaan:
 - “Apa bagian yang paling kalian sukai dari cerita temanmu?” (Ini adalah masukan positif yang membangun kepercayaan diri).
 - “Apakah ada bagian yang membuat kalian bingung?” (Ini adalah masukan yang membantu mengidentifikasi alur cerita yang kurang jelas).
 - “Apa yang bisa ditambahkan agar ceritanya lebih jelas atau lebih seru?”.
 - “Kenapa tokohmu melakukan itu?” (Ini adalah masukan yang mendorong penulis untuk memikirkan alasan di balik tindakan tokoh).



2) Refleksi dan Apresiasi

- a) Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. *"Hebat sekali! Kalian semua sudah berhasil menjadi penulis. Proses menulis itu tidak hanya sekali jadi, tapi butuh masukan dari teman-teman agar ceritanya semakin bagus"*.
- b) Guru memberikan apresiasi, *"Tepuk tangan untuk kita semua yang sudah berani menulis dan berbagi cerita"*.

f. Diferensiasi

Diferensiasi dalam kegiatan ini bertujuan untuk memastikan setiap peserta didik dapat menuangkan idenya ke dalam bentuk tulisan, dari tingkat kemampuan menulis, minat, atau gaya belajar mereka.

1) Diferensiasi Konten (Apa yang dipelajari)

- a) Untuk peserta didik yang mahir menulis: dorong mereka untuk menulis cerita yang lebih panjang dan detail. Ajak mereka menambahkan dialog antar tokoh atau deskripsi perasaan tokoh yang lebih mendalam.
- b) Untuk peserta didik yang membutuhkan bantuan: Izinkan mereka menulis cerita dalam kalimat-kalimat yang lebih sederhana dan singkat. Guru bisa menyediakan panduan kalimat seperti: *"Tokohku pergi ke... Lalu, ia bertemu... Akhirnya mereka..."*.
- c) Sediakan contoh naskah dalam format yang beragam. Ada naskah yang hanya narasi, ada juga yang berbentuk skenario dengan dialog. Peserta didik dapat memilih format yang paling nyaman bagi mereka.

2) Diferensiasi Proses (Bagaimana Cara Belajar)

- a) Peserta didik yang cepat selesai: mintalah peserta didik untuk membuat ilustrasi untuk setiap bagian cerita yang mereka tulis. Atau, ajak mereka membuat naskah dialog sederhana dari cerita yang sudah ditulis.
- b) Peserta didik yang perlu bantuan: guru dapat memberikan bimbingan individual. Duduk di samping mereka dan ajukan pertanyaan pemantik untuk membantu mereka mengembangkan ide. Contohnya, *"Apa yang kamu ingin tokohmu lakukan? Coba tuliskan satu kalimat saja."*
- c) Peserta didik yang suka menulis dan merangkai kalimat dapat menggunakan buku tulis.
- d) Peserta didik yang lebih suka visual dapat membuat cerita dalam bentuk komik sederhana dengan gambar dan sedikit tulisan.



- e) Peserta didik yang kesulitan menulis dapat merekam ceritanya menggunakan perangkat sederhana. Guru atau teman sekelompok dapat membantu menuliskannya.

3) Diferensiasi produk (Hasil Akhir)

Guru dapat memberikan pilihan cara peserta didik mempresentasikan hasil karyanya.

- a) Membaca Naskah: peserta didik membacakan naskah yang sudah mereka tulis.
- b) Bercerita Lisan: peserta didik yang tidak nyaman membaca tulisan dapat menceritakan kembali ceritanya secara lisan.
- c) Pantomim: kelompok dapat menampilkan pantomim (bermain peran tanpa suara) untuk memperagakan alur cerita.

Dengan menerapkan diferensiasi ini, setiap peserta didik, terlepas dari tingkat kemampuan menulisnya memiliki kesempatan untuk dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini dan merasa bangga dengan cerita yang mereka hasilkan.

g. Petunjuk K-3 (Keamanan, Kesehatan, dan Keselamatan) Peserta didik

Kegiatan 4 berfokus pada aktivitas menulis dan berkolaborasi. Risiko fisiknya sangat minimal, namun pendampingan tetap diperlukan untuk menjaga keamanan, kesehatan, dan keselamatan (K-3) peserta didik.

1) Peran pendamping di kelas (Guru)

- a) Guru memastikan semua peserta didik dapat berdiskusi dengan nyaman dan saling memberi masukan yang membangun. Guru juga perlu memastikan tidak ada ejekan atau perundungan.
- b) Guru mengingatkan peserta didik untuk menggunakan alat tulis dengan hati-hati. Jika ada penggunaan gunting atau alat tajam lain, guru harus mengawasi dengan ketat.
- c) Guru memastikan area kerja peserta didik tetap rapi dari coretan atau sampah alat tulis. Ini mencegah peserta didik terpeleset atau terjatuh.

2) Peran Pendamping di Luar Kelas (Orang Tua)

- a) Jika peserta didik menulis cerita di rumah, orang tua perlu memastikan bahan yang digunakan aman.
- b) Jika ada tugas yang mengharuskan peserta didik mencari inspirasi di luar rumah, orang tua harus mendampingi untuk menjaga keselamatan mereka.



h. Pembelajaran Alternatif

Dokumen Cerita



Gambar 2.14 Menyempurnakan Ceritaku

Pada kegiatan ini, memanfaatkan fitur dokumen kolaboratif (misalnya *Google Docs*) untuk mengubah proses menulis cerita menjadi pengalaman yang interaktif. Peserta didik tidak hanya menulis, tetapi juga langsung belajar memberi dan menerima umpan balik dalam satu dokumen yang sama.

1) Menyiapkan Dokumen Digital

- Guru membuat satu dokumen digital kosong untuk setiap kelompok.
- Guru membagikan tautan dokumen tersebut agar setiap anggota kelompok dapat mengakses dan mengeditnya secara bersamaan.
- Di bagian atas dokumen, guru menuliskan panduan singkat seperti: *"Tuliskan cerita dari Awal, Tengah, dan Akhir. Gunakan tokoh dan latar yang sudah kalian buat"*.

2) Menulis Cerita Secara Berbagi

- Peserta didik-peserta didik bekerja sama dalam kelompoknya, dengan setiap peserta didik bertugas menulis satu bagian cerita. Misalnya, satu peserta didik menulis bagian Awal, peserta didik lain menulis bagian Tengah, dan peserta didik ketiga menulis bagian Akhir.
- Guru dapat memantau proses penulisan setiap kelompok secara *real-time* dari komputernya. Jika ada peserta didik yang kesulitan, guru bisa langsung

memberikan komentar di dalam dokumen, seperti, *“Ide yang bagus! Coba tambahkan kalimat lebih jelas tentang apa yang dirasakan tokohmu”*.

- c) Peserta didik-peserta didik juga bisa saling memberi masukan langsung di dalam dokumen tersebut, melatih mereka untuk berkolaborasi dan saling membantu.

3) Ulasan dan Perbaikan

- a) Setelah cerita selesai ditulis, setiap kelompok diminta untuk membacakan cerita mereka.
- b) Guru dapat menyoroti bagian cerita yang menarik atau yang perlu diperbaiki di layar proyektor.
- c) Peserta didik-peserta didik lain dapat memberikan masukan secara lisan, dan guru akan membantu menuliskannya di dalam dokumen. Ini membelajarkan peserta didik bahwa proses menulis melibatkan revisi dan perbaikan.

i. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini bertujuan untuk memantau kemampuan menulis peserta didik saat mereka menuangkan ide ke dalam cerita utuh. Penilaian ini berfokus pada proses, bukan hanya hasil akhir, sehingga guru dapat memberikan umpan balik yang membantu peserta didik berkembang.

Guru dapat menggunakan rubrik sederhana ini untuk menilai kemajuan setiap peserta didik atau kelompok. Rubrik ini fokus pada tiga aspek utama dalam penulisan cerita, yang dapat dijadikan dasar untuk memberikan umpan balik.

Contoh Rubrik Penilaian:

Tabel 2.9 Rubrik Penilaian Kegiatan 4

Kriteria Penilaian	Skor 1 Membutuhkan Bimbingan	Skor 2 Berkembang	Skor 3 Terampil
Keterkaitan Ide	Tulisan tidak terhubung dengan tokoh, latar, atau alur yang sudah dibuat sebelumnya.	Tulisan terhubung dengan beberapa ide (tokoh atau latar), tetapi alur ceritanya tidak konsisten.	Tulisan terhubung dengan semua ide (tokoh, latar, dan alur) yang sudah dibuat, menghasilkan cerita yang utuh.
Penggunaan Bahasa	Penggunaan kalimat tidak jelas dan sulit dipahami.	Penggunaan kalimat sudah mulai jelas, tetapi masih perlu banyak perbaikan.	Penggunaan kalimat jelas, mudah dipahami, dan sudah mulai menggunakan kata-kata yang deskriptif.



Kriteria Penilaian	Skor 1 Membutuhkan Bimbingan	Skor 2 Berkembang	Skor 3 Terampil
Struktur Cerita	Cerita tidak memiliki awal, tengah, atau akhir yang jelas.	Cerita memiliki awal, tengah, dan akhir, tetapi porsi setiap bagian tidak seimbang.	Cerita memiliki awal, tengah, dan akhir yang seimbang dan terstruktur dengan baik.
Respon terhadap Umpan Balik	Tidak ada usaha untuk memperbaiki tulisan berdasarkan masukan dari teman atau guru.	Menerima masukan dengan baik, tetapi hanya beberapa yang diaplikasikan.	Menerima masukan dengan baik dan berusaha untuk merevisi tulisannya agar lebih baik.

Total skor terendah adalah 4 dan total skor tertinggi 12. Rentang predikat untuk penilaian formatif ini adalah sebagai berikut:

- Skor 4 - 6: Belum Tampak
- Skor 7 - 9: Mulai Berkembang
- Skor 10 - 12: Berkembang

C. Sumatif

Penilaian sumatif ini bertujuan untuk mengukur pemahaman dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh setelah mereka menyelesaikan semua kegiatan di Bab 2. Penilaian ini akan menjadi dasar untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran dan dapat menjadi bahan untuk menentukan nilai akhir.

1. Persiapan Asesmen

- Peserta didik diberi waktu untuk merevisi dan menyempurnakan naskah cerita mereka.
- Beri tahu peserta didik tentang naskah cerita teater yang telah ditulis oleh setiap peserta didik akan dinilai.
- Guru menyiapkan dua rubrik (satu untuk naskah cerita dan satu untuk presentasi) yang akan digunakan untuk menilai secara objektif.



2. Melakukan Asesmen

- Peserta didik secara bergiliran maju ke depan untuk mempresentasikan cerita yang telah mereka tulis.
- Guru menggunakan rubrik yang sudah disiapkan untuk menilai setiap peserta didik, baik dari segi naskah maupun presentasi.
- Guru juga dapat memberikan waktu bagi peserta didik lain untuk memberikan pertanyaan atau komentar setelah presentasi selesai.

3. Penilaian

Penilaian dalam kegiatan sumatif Bab 2. Aku Penulis Cerita ini terdiri dari dua bentuk penilaian, yaitu: uji keterampilan dan produk. Penilaian sumatif akan difokuskan pada produk akhir yang dihasilkan peserta didik, yaitu naskah cerita teater yang telah mereka tulis, dan keterampilan mereka dalam mempresentasikannya.

a. Penilaian Naskah Cerita (Produk)

Peserta didik akan dinilai berdasarkan naskah cerita teater individu yang telah mereka buat di Kegiatan 4. Guru dapat menggunakan rubrik berikut.

Tabel 2.10 Penilaian Naskah

No	Nama Peserta didik	Kriteria Penilaian (Skor 1-4)			Catatan Penilaian
		Kelengkapan Unsur Cerita	Kreativitas dan Orisinalitas	Penggunaan Bahasa	
	Peserta didik 1				
	Peserta didik 2				
	Peserta didik 3				



Keterangan:

Tabel 2.11 Kriteria Penilaian Naskah

Kriteria Penilaian	Deskripsi Penilaian			
	4	3	2	1
Kelengkapan Unsur Cerita	Naskah memiliki tokoh, latar, dan alur (awal, tengah, akhir) yang terintegrasi dengan sangat baik.	Naskah memiliki tokoh, latar, dan alur, tetapi integrasi antarunsur masih kurang kuat.	Naskah tidak memiliki salah satu unsur cerita (misalnya, alur tidak jelas).	Naskah tidak mencerminkan unsur-unsur cerita yang telah dipelajari.
Kreativitas dan Orisinalitas	Cerita sangat orisinal, unik, dan menunjukkan imajinasi yang luar biasa.	Cerita cukup orisinal dengan ide-ide yang menarik dan tidak pasaran.	Cerita cenderung meniru cerita yang sudah ada.	Cerita hanya mengulang atau menyalin ide yang sudah ada.
Penggunaan Bahasa	Pilihan kata sangat baik dan deskriptif. Cerita mudah dipahami dan mengalir.	Pilihan kata cukup baik. Cerita mudah dipahami, tetapi ada beberapa kalimat yang kurang mengalir.	Terdapat beberapa kesalahan tata bahasa dan pilihan kata yang kurang tepat, sehingga cerita sulit dipahami.	Terdapat beberapa kesalahan tata bahasa dan pilihan kata yang kurang tepat, sehingga cerita sulit dipahami.

b. Penilaian Presentasi (Kinerja)

Peserta didik akan mempresentasikan cerita mereka di depan kelas. Ini mengukur kemampuan komunikasi dan pemahaman mereka terhadap karya sendiri. Guru dapat menggunakan rubrik berikut:

Tabel 2.12 Penilaian Presentasi

No	Nama Peserta didik	Kriteria Penilaian (Skor 1-4)		Catatan Penilaian
		Kejelasan dan Kelancaran	Ekspresi dan Gerakan	
	Peserta didik 1			
	Peserta didik 2			
	Peserta didik 3			

Keterangan:

Tabel 2.13 Kriteria Penilaian Presentasi

Kriteria Penilaian	Deskripsi Penilaian			
	4	3	2	1
Kejelasan dan Kelancaran	Membawakan cerita dengan suara lantang, jelas, dan sangat lancar.	Membawakan cerita dengan cukup jelas dan lancar, namun ada sedikit jeda.	Suara kurang jelas dan penyampaian cerita tersendat-sendat.	Sangat sulit menyampaikan cerita dan tidak memahami alur yang telah dibuat.
Ekspresi dan Gerakan	Menggunakan ekspresi wajah, intonasi suara, dan gerakan tubuh yang sangat sesuai dengan cerita.	Menggunakan ekspresi dan gerakan, namun masih kurang variatif.	Ekspresi dan gerakan sangat minim atau tidak sesuai dengan cerita.	Tidak ada ekspresi atau gerakan saat menceritakan alur.

Rentang Predikat

- 1) Nilai <60 : Baru Berkembang
- 2) Nilai 61-80 : Cakap
- 3) Nilai 81-100 : Mahir

Cara Menghitung Nilai Akhir

Setiap Kriteria Penilaian dinilai dengan skala 1-4.

1 = Mulai Berkembang

3 = Sangat Berkembang

2 = Berkembang

4 = Melampaui Harapan

Jumlah seluruh skor akan dibagi jumlah Kriteria Penilaian yang hasilnya akan dikonversi ke skor 0-100.

Rumus Perhitungan Total Skor

$$\text{Total Skor} = \left(\frac{\text{Jumlah Seluruh Skor}}{\text{Jumlah KP}} \right) \times 25$$

Rumus Perhitungan Nilai Akhir

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Total Skor Penilaian Produk} + \text{Total Skor Penilaian Kinerja}}{2}$$



Contoh perhitungan:

Tania mendapat skor sebagai berikut:

- Penilaian Naskah Cerita (Produk):

KP 1 = 4 KP 2 = 3 KP 3 = 3 **Total: 10**

$$\text{Skor Penilaian Produk} = \left(\frac{10}{3}\right) \times 25 = 83,3$$

- Penilaian Kelompok:

KP 1 = 4 KP 2 = 3 **Total: 7**

$$\text{Skor Penilaian Kinerja} = \left(\frac{7}{2}\right) \times 25 = 87,5$$

Maka, **Nilai akhir** untuk Tania adalah sebagai berikut:

$$\frac{83,3 + 87,5}{2} = 85,4 \rightarrow \text{Mahir}$$

Tabel 2.14 Tindak Lanjut Ketercapaian

Interval	Ketercapaian	Tindak Lanjut
0 - 20	Sangat Kurang Peserta didik belum menunjukkan usaha dalam mencapai tujuan pembelajaran. Naskah tidak dapat dimengerti dan tidak ada presentasi yang dilakukan.	Guru perlu melakukan pendekatan individual untuk memahami alasan di balik kesulitan mereka. Mungkin ada kendala di luar pembelajaran yang perlu diatasi terlebih dahulu. Berikan dukungan emosional dan mulai pembelajaran dari hal yang paling dasar, seperti mendengarkan cerita yang dibacakan oleh guru, tanpa harus menulis.
21 - 40	Kurang Peserta didik belum mencapai tujuan pembelajaran. Naskah tidak lengkap dan sulit dipahami. Presentasi tidak lancar dan tidak menunjukkan pemahaman alur cerita.	Berikan pendampingan intensif secara personal. Mulai dari nol, bantu mereka kembali ke Kegiatan 1 (merancang tokoh dan latar) dan dampingi mereka di setiap langkah. Berikan cerita contoh yang sangat sederhana untuk mereka modifikasi, sehingga mereka tidak harus memulai dari ide yang benar-benar kosong.
41 - 60	Cukup Peserta didik telah mencapai sebagian tujuan pembelajaran. Naskah masih memerlukan perbaikan, terutama dalam hal kelengkapan unsur dan penggunaan bahasa. Presentasi masih terbata-bata dan ekspresi terbatas.	Berikan bimbingan terstruktur. Ajak peserta didik ini untuk memperbaiki naskah mereka, fokus pada satu aspek saja (misalnya, melengkapi alur). Guru dapat memberikan template sederhana atau contoh kalimat untuk memandu mereka.

Interval	Ketercapaian	Tindak Lanjut
61 - 80	Baik Peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Mampu menulis cerita yang lengkap dan jelas. Presentasi cukup lancar dengan ekspresi yang memadai.	Berikan masukan spesifik untuk perbaikan kecil. Ajak mereka untuk lebih sering membaca buku cerita agar perbendaharaan kata mereka bertambah, dan dorong mereka untuk lebih berani dalam berekspresi saat presentasi.
81 - 100	Sangat Baik Peserta didik telah melampaui tujuan pembelajaran. Mampu menulis cerita yang sangat lengkap, kreatif, dan mempresentasikannya dengan percaya diri serta ekspresif.	Berikan apresiasi dan tantangan lebih lanjut. Ajak peserta didik-peserta didik ini untuk membantu teman-temannya yang kesulitan, atau berikan tugas untuk menulis cerita yang lebih kompleks (misalnya, dengan beberapa tokoh atau alur yang bercabang).

Contoh Tabel Penilaian Produk

No.	Nama Peserta didik	KP 1	KP 2	KP 3	Total	Skor
1	Tania	4	3	3	10	83,3

Contoh Tabel Penilaian Kinerja

No.	Nama Peserta didik	KP 1	KP 2	Total	Skor
1	Tania	4	3	7	87,5

Contoh Tabel Rekap Nilai Akhir

Nama Peserta didik	Skor Individu	Skor Kelompok	Nilai Akhir	Predikat
Adit	83,3	87,5	85,4	Mahir (Sangat Baik)

D. Kunci Jawaban

Kunci Jawaban Penilaian Kognitif

- Siapakah yang menjalankan cerita dalam sebuah pertunjukan teater?
 - penonton
 - tokoh**
 - penulis
 - sutradara



2. **Tokoh dalam cerita adalah...**
 - A. orang yang menonton cerita
 - B. alur cerita dari awal sampai akhir
 - C. karakter atau peran yang ada dalam cerita
 - D. lagu yang digunakan dalam pertunjukan
3. **Jika ada tokoh yang menangis, berarti ia sedang...**
 - A. lapar
 - B. sedih
 - C. mengantuk
 - D. bahagia
4. **Urutan cerita dari awal sampai akhir disebut...**
 - A. percakapan
 - B. gerakan
 - C. alur
 - D. latar
5. **Apa yang biasanya terjadi di bagian awal cerita?**
 - A. cerita selesai
 - B. tokoh bertemu masalah
 - C. pengenalan tokoh
 - D. tokoh melawan musuh

E. Refleksi

Refleksi guru dan peserta didik dapat diakses pada tautan berikut ini.
<https://bukupusbuk.id/s/vigpfw>



F. Pengayaan

Memperkaya Cerita dengan Panca Indera



Gambar 2.15 Memperkaya Cerita dengan Panca Indera

Pengertian

Panca indera adalah lima alat perasa yang dimiliki manusia: melihat, mendengar, mencium, meraba, dan merasakan (lidah). Dengan menggunakan panca indera, seorang penulis dapat membuat pembaca seolah-olah berada di dalam cerita. Contohnya, daripada hanya menulis “Ada monster,” akan lebih menarik jika ditulis “Ada monster besar yang matanya menyala merah dan suaranya menggelegar.” Ini adalah cara membuat cerita terasa lebih nyata.

Ciri-ciri

- 1) Fokus pada Detail: Peserta didik diajak untuk fokus pada detail-detail kecil yang sering terlewatkan dalam tulisan, seperti warna, suara, bau, atau tekstur.
- 2) Menghidupkan Deskripsi: Tulisan tidak hanya menjelaskan suatu kejadian, tetapi juga menggugah perasaan pembaca.
- 3) Mengembangkan Kosakata: Peserta didik belajar menggunakan kata-kata yang lebih beragam dan spesifik untuk setiap indera, misalnya “gemericik” untuk suara air atau “halus” untuk tekstur.

- 4) Menyentuh Emosi: Deskripsi panca indera dapat membantu penulis menyampaikan emosi tokoh, seperti rasa takut (bau busuk) atau kegembiraan (wangi kue).

Kartu Panca Indera

Guru menyiapkan lima kartu besar yang masing-masing bertuliskan dan bergambar panca indera.



Di bawah setiap kartu, guru menuliskan beberapa contoh kata yang berkaitan, seperti:

Melihat	Mendengar	Mencium	Meraba	Merasakan
Warna warni	Berisik	Harum	Halus	Manis
Gelap	Sunyi	Bau busuk	Kasar	Asam
Berkilauan	Gemerik	Dingin	Pahit	
Besar	Kicauan	Amis	Panas	Pedas
Kecil	Teriakan	Wangi	Lembut	

Kegiatan Pengayaan

1) Membaca Ulang Cerita Lama

Langkah-langkah:

- Peserta didik mengambil kembali naskah cerita yang sudah mereka tulis di Kegiatan 4.
- Guru meminta mereka membacanya kembali dan menandai bagian-bagian yang bisa ditambahkan detail.

2) Petualangan Panca Indera

Langkah-langkah:

- Guru memandu peserta didik untuk merevisi tulisan mereka. Fokus pada setiap panca indera secara bergantian.

- Indera penglihatan: mintalah peserta didik untuk melihat bagian cerita yang mendeskripsikan latar. Contoh: “Daripada menulis “Tokohku pergi ke hutan”, lebih baik tambahkan apa yang dia lihat. “Tokohku pergi ke hutan yang gelap, dengan pohon-pohon besar yang menjulang tinggi”.
- Indera pendengaran: mintalah peserta didik untuk menambahkan suara ke dalam cerita mereka. Contoh: “Apa yang tokohmu dengar? Apakah ada suara angin berdesir, atau suara hewan aneh?”.
- **Indera lainnya:** guru dapat meminta peserta didik untuk menambahkan indera lainnya, seperti bau (bau tanah basah di hutan), rabaan (merasakan air yang dingin), atau rasa (makanan manis).

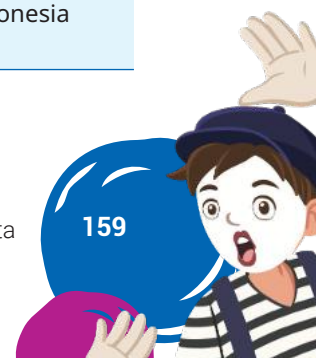
3) Membacakan Cerita Baru

Langkah-langkah:

- Peserta didik membaca cerita yang sudah mereka revisi di depan kelas atau dalam kelompok.
- Guru mengajak peserta didik lain untuk mendengarkan dengan saksama dan memberikan apresiasi terhadap detail-detail baru yang ditambahkan, “Wow, cerita Vio jadi terasa lebih seru dan menegangkan!”.

G. Sumber Belajar

Judul/Topik	Jenis Sumber	Penulis/Penerbit	Tautan
Teater untuk Anak-anak	Buku	Elly D. Luthan	
Seri Antologi Fabel Nusantara	Buku	Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa; Kemendikdasmen	eBook
Cerita “Dimana Kacang Sipet?”	Buku	SIBI	SIBI - Sistem Informasi Perbukuan Indonesia
Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD/MI kelas III	Buku	SIBI	SIBI - Sistem Informasi Perbukuan Indonesia
Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SMA/MA Kelas XI (Edisi Revisi)	Buku	SIBI	SIBI - Sistem Informasi Perbukuan Indonesia



Judul/Topik	Jenis Sumber	Penulis/Penerbit	Tautan
Naskah Drama Fabel	Naskah	Kang Acep	Drama Fabel RAJA RIMBA.pdf - Google Drive
Naskah Drama Pendek Anak-anak	Naskah	NN	Drama Pendek Anak-anak.pdf - Google Drive
Naskah Drama Anak-anakku	Naskah	Yadi Kasuh	Anak-anakku (Drama Anak-anak by Yadi Kasuh).pdf - Google Drive
Unsur Intrinsik Cerita (Tema, Alur, Tokoh, Watak, Latar, Amanat)	Video Edukasi	Guru Cerdas	YouTube
Mengenali Unsur-unsur Cerita	Video Edukasi	Surya Lailana Putra	YouTube
<i>Story Elements Part 1: Characters, Setting, and Events</i>	Video Edukasi	Mind Blooming	YouTube
<i>Story Elements and How They Interact: Vocabulary Lesson</i>	Video Edukasi	Teaching Intentionally	YouTube
Operet-Menjaga Alam	Video Praktik Drama	Edutopia	YouTube
<i>Creative Drama: Little City & Monster</i>	Video Inspiratif Drama	The Creative Advantage	YouTube
Drama Musikal Berteman itu Indah	Video Praktik Drama	SD PKBM Windsor	YouTube
<i>Teaching Story Elements: A Complete Guide</i>	Artikel	LiteracyIdeas	Artikel
Let's Show a Story – Story Drama and Play	Artikel	EdTA (Educational Theatre Assoc.)	Artikel
Peranan Seni Drama dalam Kreativitas Anak	Artikel Ilmiah	Azizah, dkk.	Artikel

H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

LKPD ini dapat diakses pada tautan berikut ini.

<https://bukupusbuk.id/s/zg3fft>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA 2025
Panduan Guru Seni Teater untuk SD/MI Kelas III (Edisi Revisi)
Penulis: Intan Sari Ramdhani dan Susanto
ISBN: 978-634-00-3164-5 (jil.3 PDF)

Panduan Khusus

Bab 3

Improvisasi



A. Pendahuluan

Apa Itu Improvisasi?

Dramawan besar Indonesia, W.S. Rendra (2009) mengartikan improvisasi sebagai karya spontan yang dibuat seketika saat tampil di atas panggung. Improvisasi penting dimiliki oleh setiap aktor atau pemain teater karena di atas panggung sering kali terjadi hal-hal yang tidak pernah kita duga sebelumnya. Oleh karena itu, para aktor perlu terus melatih ketrampilan improvisasi. Rendra menyebutkan bahwa dalam latihan improvisasi aktor tidak terpaku pada naskah dan sutradara. Latihan improvisasi tidak membutuhkan persiapan apapun, kecuali persiapan mental dalam diri aktor. Sebelum siap improvisasi tiap aktor harus berhasil menyiapkan hatinya dulu. Ia harus bisa menghilangkan rasa ragu, rasa malu, dan prasangka bahwa orang lain akan mencela dirinya.

Hampir sama dengan W.S. Rendra, Santosa dkk (2008) juga menyebutkan bahwa improvisasi disebut sebagai teknik dasar dalam bermain akting tanpa adanya persiapan atau memiliki sifat yang spontan. Ketika berlatih improvisasi, aktor sesungguhnya sedang mengasah kemampuan mencipta dan berimajinasi. Improvisasi juga berfungsi untuk menghidupkan karakter yang dimainkan oleh sang aktor.

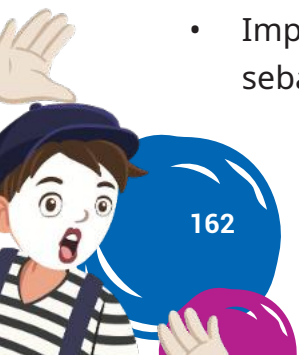
Improvisasi menurut Subagyo (2013), bisa diartikan sebagai permainan tanpa persiapan terlebih dahulu. Improvisasi merupakan aktifitas berpura-pura yang dihasilkan secara spontan dengan mendayagunakan daya imajinasi, kreatifitas dan inovasi seorang pemeran berdasarkan rangsangan yang diberikan.

Jenis Improvisasi

- Improvisasi kata, yaitu improvisasi yang difokuskan pada kata-kata atau dialog.
- Improvisasi gerak, yaitu improvisasi yang difokuskan pada gerak tubuh, ataupun bagian anggota tubuh (tangan, kaki, kepala, mata, dll)

Ragam Improvisasi

- Improvisasi solo (improvisasi tunggal), yaitu Improvisasi yang dilakukan sendirian.
- Improvisasi dengan benda, yaitu improvisasi yang dilakukan dengan rangsangan benda atau properti.
- Improvisasi suasana, yaitu improvisasi yang dilakukan dengan rangsangan dari suasana yang diberikan oleh pembimbing.
- Improvisasi dengan bunyi, yaitu improvisasi yang menggunakan bunyi sebagai rangsangan.



- Improvisasi dengan cerita, yaitu improvisasi yang dalam pelaksanaannya menggunakan cerita sebagai sumber rangsangan.
- Improvisasi berpasangan, yaitu improvisasi yang dilakukan oleh dua orang.
- Improvisasi kelompok, yaitu improvisasi yang dilakukan oleh beberapa orang dengan memainkan cerita yang dibuat bersama-sama dan memainkannya secara bersama.

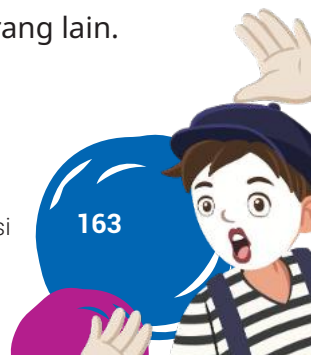
Fungsi Improvisasi

- Meningkatkan daya imajinasi
- Melatih dialog
- Mewujudkan suasana
- Meningkatkan keyakinan diri

Melalui bab 3 ini peserta didik akan belajar merespon berbagai situasi dramatik dengan mengembangkan kemampuannya melakukan improvisasi. Peserta didik juga akan belajar memberi respon terhadap benda, bunyi, dan musik sebagai latihan dalam menciptakan pertunjukan. Selain itu peserta didik juga melatih kemampuannya untuk bekerja secara kolaborasi melalui kegiatan berpasangan maupun kelompok. Adapun luaran dari bab ini peserta didik diharapkan dapat mengasah kemampuannya untuk menciptakan pementasan dengan cara improvisasi atau spontanitas.

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Memahami teknik improvisasi.
- b. Melakukan improvisasi solo/tunggal.
- c. Melakukan improvisasi berpasangan.
- d. Melakukan improvisasi secara kelompok.
- e. Menggunakan properti secara improvisasi.
- f. Menghasilkan dialog dan gerak tubuh.
- g. Mendemonstrasikan pertunjukan improvisasi.
- h. Menciptakan pertunjukan spontan sebagai respon narasi dan properti yang diberikan.
- i. Mengevaluasi kelebihan dan kekurangan penampilan diri sendiri atau orang lain.



2. Pokok Materi

- Menjadi Apa Saja
- Mainkan Properti
- Merespon Bunyi
- Bermain Kelompok

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

- Bahasa Indonesia:** Kemampuan merangkai kata menjadi sebuah kalimat untuk berdialog, dalam teater erat kaitannya dengan mata pelajaran bahasa Indonesia, dimana bahasa merupakan alat komunikasi yang penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti halnya dalam pementasan teater dialog yang digunakan juga menggunakan bahasa atau dialog yang digunakan sehari-hari dengan menambahkan sentuhan estetik.
- Seni Budaya:** Seni teater merupakan seni yang kolektif, karena seni teater melibatkan banyak unsur seni didalamnya, seperti: seni tari, seni musik, seni rupa dan seni media rekam.
- PJOK:** Olah tubuh dalam seni teater melibatkan latihan fisik untuk meningkatkan fleksibilitas, keseimbangan, dan koordinasi tubuh, yang juga merupakan fokus utama dalam urusan jasmani dan olahraga. Keduanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik, stamina, dan kesadaran tubuh.

4. Peta konsep



Gambar 3.1 Peta Konsep Bab 3

5. Alokasi Waktu

Periode pembelajaran Bab 3 adalah 24 JP (24 x 35 menit atau 12 Pertemuan), dengan ketentuan sebagai berikut.

1 Jam Pelajaran (JP) = 35 menit

1 Pertemuan = 2 JP

1 minggu = 1 Pertemuan

Saran waktu pembelajaran ini bersifat tentatif, menyesuaikan struktur kurikulum sekolah dan kondisi peserta didik, terutama untuk jumlah pertemuan.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Untuk mempelajari materi Bab 3 yang berfokus pada improvisasi atau spontanitas dalam merespon benda, properti, bunyi, dan musik baik itu secara individu, berpasangan maupun kelompok peserta didik perlu menguasai beberapa konsep dan keterampilan yang telah dikenalkan pada bab sebelumnya. Hal ini penting agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara berkelanjutan dan efektif.

Keterampilan Prasyarat yang Diperlukan:

a. Keterampilan olah tubuh

- 1) Peserta didik mampu melakukan gerakan dasar seperti berjalan, menoleh, dan berekspresi dengan gestur.
- 2) Mampu membedakan gerakan yang mencerminkan emosi atau karakter.

b. Keterampilan olah vokal

- 1) Mampu mengucapkan kata atau dialog dengan artikulasi yang cukup jelas.
- 2) Mampu menggunakan volume dan intonasi suara yang sesuai.

c. Keterampilan olah rasa

Peserta didik mampu mengekspresikan senang, sedih, marah, dan takut melalui wajah, tubuh, dan suara.

d. Pengalaman dasar improvisasi

- 1) Memiliki pengalaman bermain peran secara spontan.
- 2) Mampu bekerja sama dengan teman dalam adegan berpasangan maupun kelompok.



e. Sikap dasar dalam pembelajaran teater

- 1) Berani mencoba hal-hal baru
- 2) Berani tampil di depan umum.
- 3) Mampu mendengarkan dan memberikan respon terhadap arahan guru dan teman.

7. Kerangka Pembelajaran

a. Praktik Pedagogis

Bab 3 memfokuskan pembelajaran pada penguatan keterampilan spontanitas yang bersifat praktikal dan berkembang secara optimal melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Strategi Pembelajaran

1) Aktivitas Praktik Langsung

Bab ini penuh dengan kegiatan aktivitas praktis dan fisik, seperti: Latihan olah tubuh/ olah raga, latihan olah vokal, latihan ekspresi, dan latihan improvisasi atau spontanitas. Kegiatan ini sangat penting dalam pembelajaran seni teater karena dapat:

- Menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri.
- Meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar.
- Menyediakan ruang bagi Peserta didik untuk pengembangan diri.

2) Eksplorasi dan Demonstrasi

Guru memberikan contoh langsung (demonstrasi) pada teknik atau aktivitas tertentu seperti gerakan merespon benda atau properti yang ada dengan vokal maupun gerak. Setelah itu peserta didik mengeksplorasi properti dengan versinya sendiri sesuai dengan arahan guru.

3) Bermain Peran

Dengan metode bermain peran, peserta didik didorong untuk lebih percaya diri dalam berimprovisasi atau spontanitas dalam sebuah permainan atau pertunjukan.

4) Refleksi

Setelah praktik guru meminta peserta didik duduk melingkar dan memfasilitasi proses refleksi, baik secara lisan, tertulis, atau melalui diskusi kelompok. Peserta didik juga diajak mengevaluasi karya orang lain dan memberi masukan satu sama lain untuk melatih proses saling menghargai.



Pada proses belajar mengajar, guru berfungsi sebagai fasilitator yang menciptakan ruang aman untuk peserta didik bereksplorasi, sebagai pembimbing teknis yang memberi arahan dan contoh, sebagai observer yang mencatat perkembangan keterampilan dan sikap peserta didik, serta sebagai moderator dalam kegiatan diskusi peserta didik.

b. Kemitraan Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, guru perlu membangun kemitraan yang baik dengan berbagai pihak, mulai dari peserta didik sendiri, dengan sesama guru, orang tua atau wali peserta didik, hingga komunitas atau masyarakat.

1) Guru dan Peserta Didik

- a) Guru membangun komunikasi dua arah yang terbuka dan suportif agar peserta didik merasa nyaman.
- b) Guru menjadi fasilitator yang membimbing eksplorasi dan praktik, bukan sekadar pemberi instruksi.
- c) Guru memberikan umpan balik yang konstruktif secara rutin untuk mendukung pertumbuhan artistik dan personal peserta didik.
- d) Menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan kebutuhan individual peserta didik melalui pengamatan awal dan asesmen formatif.

2) Guru Mata Pelajaran Lain

- a) Kolaborasi dengan guru bahasa Indonesia, bahasa daerah, dan bahasa asing untuk memperkuat penguasaan bahasa dalam membuat atau menciptakan dialog.
- b) Kolaborasi dengan guru Seni Tari untuk memperkuat gerak ekspresi tubuh.
- c) Kolaborasi dengan guru Seni Musik untuk mendukung penguatan kemampuan vokal, intonasi, serta dinamika suara yang digunakan dalam dialog atau nyanyian dalam adegan.
- d) Kolaborasi dengan guru seni rupa untuk memperkuat pengetahuan tentang warna dan visual yang dibutuhkan dalam pertunjukan teater.
- e) Kolaborasi dengan guru PJOK untuk peningkatan kesadaran tubuh, kelenturan, postur tubuh, dan koordinasi gerak, serta dapat membantu dalam memberikan latihan pemanasan dan pendinginan yang sesuai sebelum atau sesudah latihan teater.



- f) Kolaborasi dengan guru bahasa daerah, untuk memperkuat kemampuan dalam olah bahasa daerah khususnya, dan menggali budaya lokal sebagai ide pertunjukan teater.

3) Guru dan Orang Tua

- a) Menginformasikan kepada orang tua, tentang tujuan pembelajaran seni teater dan pentingnya dukungan orang tua dalam mendorong keberanian anak untuk tampil dan menyediakan waktu dan ruang untuk latihan di rumah.
- b) Mengajak orang tua hadir dalam sesi pertunjukan kelas sebagai bentuk apresiasi dan motivasi peserta didik.

4) Guru dan Komunitas atau Masyarakat

- a) Mendorong keterlibatan narasumber dari komunitas teater lokal, jika memungkinkan, untuk memberikan inspirasi atau pelatihan singkat.
- b) Mengaitkan latihan improvisasi dengan tema sosial yang ada di lingkungan sekitar.

c. Lingkungan Pembelajaran

Pembelajaran seni teater pada Bab 3 membutuhkan lingkungan belajar yang mendukung kebebasan berekspresi, interaksi sosial, dan ruang gerak fisik yang aman. Ruang belajar yang direkomendasikan:

- 1) Ruang kelas reguler untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut:
 - a) Tata letak kursi dapat diubah-ubah (fleksible) atau mudah dipindahkan.
 - b) Ruangan harus memiliki ruang gerak yang cukup luas, pencahayaan dan ventilasi yang baik.
- 2) Aula sekolah (jika tersedia) untuk memfasilitasi latihan intensif dan pertunjukan peserta didik. Jika tidak tersedia, Guru bisa menggunakan ruang kelas reguler dan memodifikasi ruangan tersebut menjadi aula.
- 3) Lapangan atau halaman sekolah bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pemanasan, permainan, dan aktivitas latihan vokal dan tubuh.

d. Pemanfaatan Digital

Pembelajaran dalam Bab 3 dapat didukung oleh pemanfaatan teknologi digital. Penggunaan teknologi dirancang untuk melengkapi pengalaman pembelajaran mendalam peserta didik dalam bentuk:



1) Perencanaan Pembelajaran

a) Penggunaan kecerdasan buatan (AI) untuk Pengayaan Materi

Guru dapat menggunakan perangkat berbasis kecerdasan buatan (AI) untuk menyusun pertanyaan reflektif, membuat rubrik asesmen, dan mencari ide aktivitas atau tema untuk improvisasi.

b) Sistem Kurikulum Digital atau LMS (*Learning Management System*)

Guru dapat merancang dan menyimpan rencana pembelajaran, perangkat asesmen, serta materi pengantar seperti video demonstrasi dalam Google Classroom, Moodle, atau sejenisnya.



Gambar 3.2 Cara Membuat Google Classroom

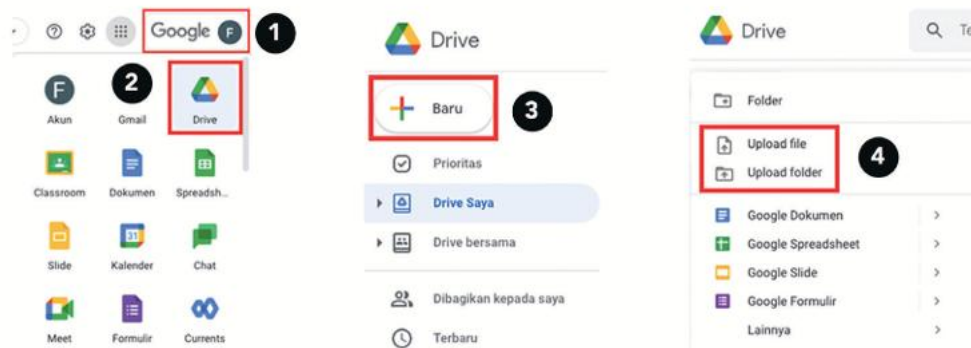
2) Pelaksanaan Pembelajaran

a) Penggunaan Video

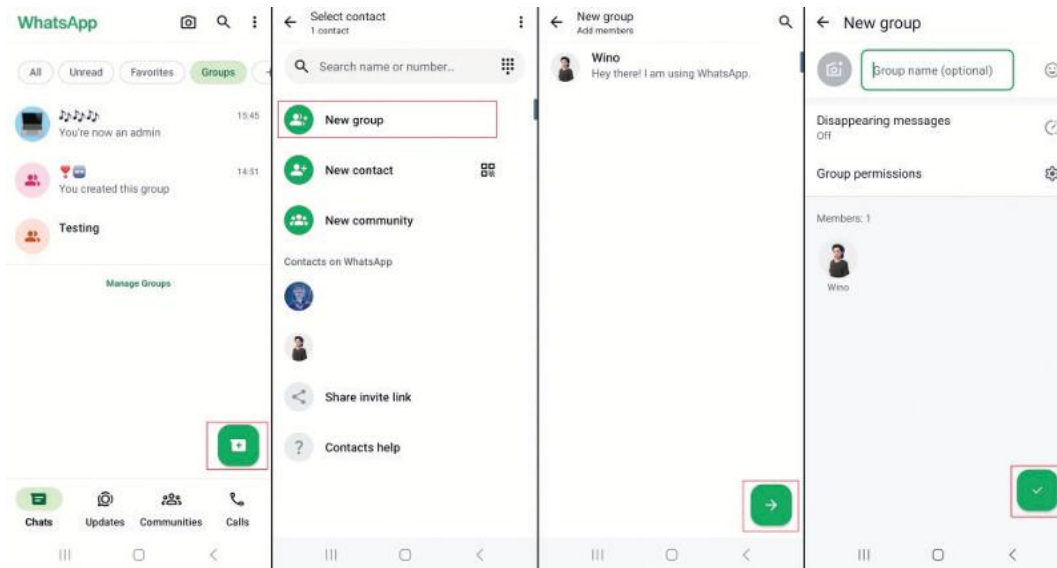
Penggunaan video dari pertunjukan teater atau rekaman latihan peserta didik tahun sebelumnya sebagai referensi dan inspirasi

b) Forum Diskusi Online (Google Classroom, WhatsApp, Telegram, dll)

Untuk komunikasi kelompok, bertukar ide cerita, berbagi catatan latihan, dan lainnya.



Gambar 3.3 Cara Membuat Google Drive



Gambar 3.4 Cara Membuat WhatsApp Group

3) Asesmen Pembelajaran

a. Video Penilaian Mandiri (*Peer Evaluation*)

Guru dapat merekam latihan improvisasi atau pertunjukan improvisasi untuk kemudian dievaluasi oleh peserta didik sendiri atau teman kelasnya menggunakan rubrik yang disediakan guru secara digital.

b. Formulir Refleksi Online atau Kuis Interaktif

Digunakan untuk menilai pemahaman improvisasi serta respons terhadap proses latihan (contoh: *Google Forms*).

c. Dokumentasi Portofolio Digital

Semua proses kerja peserta didik (catatan, naskah, video, refleksi, rubrik penilaian) dapat disimpan dalam folder portofolio digital (*Google Drive*) sebagai bentuk penilaian formatif maupun sumatif.

8. Apersepsi

Pada Bab 3 ini terdapat empat kegiatan yaitu, menjadi apa saja, mainkan properti, merespon bunyi, dan bermain kelompok. Dalam bab ini peserta didik akan diajarkan kemampuannya dalam melakukan improvisasi. Peserta didik akan belajar untuk merespon bunyi, merespon benda, dan merespon suasana. Selain itu, peserta didik juga akan diajak untuk mengeksplorasi improvisasi solo, berpasangan, dan kelompok. Tujuan akhir dari bab ini yaitu peserta didik diharapkan mampu menampilkan permainan improvisasi dengan berkelompok tentang peran karakter keseharian.

9. Formatif Awal

Sebelum memulai pembelajaran pada Bab 3, penting untuk Guru mengidentifikasi tingkat pemahaman dan keterampilan dasar yang telah dimiliki oleh peserta didik terkait dengan improvisasi. Mekanisme penilaian ini bertujuan untuk menilai kesiapan peserta didik dan menentukan pendekatan pengajaran yang sesuai. Berikut adalah langkah-langkah penilaian yang dapat dilakukan:

a. Penilaian Kognitif (Pengetahuan Awal)

Penilaian kognitif bertujuan untuk mengukur penguasaan awal peserta didik terhadap materi improvisasi melalui soal-soal pilihan ganda, isian singkat, dan rubrik. guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap improvisasi, terutama dalam merespon benda atau properti, baik itu dengan gerak, suara atau dialog. Hasil penilaian ini digunakan sebagai dasar untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kesiapan peserta didik.

Metode : Tes tertulis singkat / tanya jawab lisan / *Google Form* (opsional, bisa dipilih sesuai dengan kondisi kelas)

Bentuk soal: Pilihan ganda dan isian singkat

Tujuan : Mengukur pemahaman awal terhadap konsep dasar seni peran dan improvisasi.

Contoh Soal*

1. Apa yang dimaksud permainan secara Improvisasi

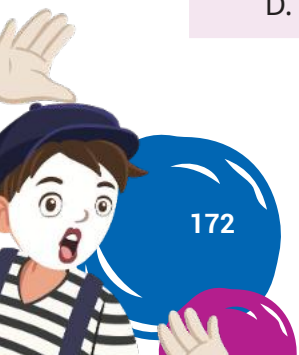
- A. permainan dengan spontanitas
- B. permainan dengan terencana
- C. permainan dengan bekerjasama
- D. permainan dengan naskah

2. Benda-benda berikut yang dapat digunakan sebagai imajinasi properti gitar adalah?

- A. sapu lantai
- B. penghapus
- C. gelas
- D. kotak pensil



- 3. Kelompok teater yang sering menggunakan teknik improvisasi yaitu...**
- A. teater musical
 - B. teater modern
 - C. teater tradisi
 - D. teater kontemporer
- 4. Improvisasi yang dilakukan oleh dua orang pemain disebut...**
- A. improvisasi kelompok
 - B. improvisasi berpasangan
 - C. improvisasi solo
 - D. improvisasi tunggal
- 5. Contoh teater tradisional Indonesia adalah...**
- A. opera Peking
 - B. butoh
 - C. drakor
 - D. ludruk
- 6. Naskah dalam teater berfungsi sebagai...**
- A. pelengkap kostum
 - B. pengarah cerita
 - C. penentu properti
 - D. pengatur panggung
- 7. Properti dalam teater digunakan untuk...**
- A. mengganti dialog aktor
 - B. menentukan tokoh
 - C. menenambah keindahan cerita
 - D. menyusun naskah cerita
- 8. Orang yang mengarahkan jalannya pertunjukan teater adalah...**
- A. aktor
 - B. penulis naskah
 - C. sutradara
 - D. penata rias



9. Yang tidak termasuk dalam latihan dasar teater adalah...

- A. olah tubuh
- B. olah rasa
- C. olah vokal
- D. olah suhu

10. Berikut yang tidak termasuk tokoh-tokoh teater Indonesia...

- A. Putu Wijaya
- B. Arifin C Noor
- C. Willy Salim
- D. W S Rendra

**Guru bisa memodifikasi pertanyaan sesuai kebutuhan.*

b. Penilaian Nonkognitif (Keterampilan dan Sikap Awal)

Penilaian non kognitif bertujuan untuk mengamati ketrampilan awal dan sikap peserta didik dalam kegiatan teater. Contohnya kegiatan terkait dengan improvisasi, baik itu improvisasi kata maupun improvisasi benda, Misalnya: Guru mengintruksikan Peserta didik untuk merespon sebuah benda (penghapus) untuk bisa menjadi benda apa saja yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Metode: Observasi langsung, aktivitas praktis singkat

Tujuan: Mengetahui kesiapan fisik, vokal, emosional, dan sosial Peserta didik dalam kegiatan teater.

Aktivitas 1: Latihan merespon benda dengan imajinasi dan improvisasi

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk merespon benda (misal: penghapus) yang diberikan oleh guru. Guru bisa memberikan instruksi sebagai berikut:

"Tunjukkan ekspresi gerak atau kata dengan merespon benda tersebut!"



Gambar 3.5 Properti Gitar dari Sapu

Instrumen Penilaian (Contoh Rubrik)

Contoh Rubrik Penilaian Sebelum Pembelajaran Bab 3

Tabel 3.1 Rubrik penilaian latihan imajinasi dan improvisasi

No.	Nama Peserta Didik	Indikator	
		Imajinasi	Improvisasi
1.	Peserta didik 1	Cukup	Baik
2.	Peserta didik 2	Baik	Sangat baik
3.	Peserta didik 3	Baik	Baik
4.	Peserta didik 4	Baik	Cukup
5.	dst		

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik (sangat mampu dalam melakukan improvisasi dan imajinasi)

Skor 4 = Baik (mampu melakukan improvisasi dan imajinasi)

Skor 3 = Cukup (cukup mampu dalam melakukan improvisasi dan imajinasi)

Skor 2 = Kurang (Kurang mampu dalam melakukan improvisasi dan imajinasi)

Skor 1 = Sangat Kurang (tidak mampu melakukan improvisasi dan imajinasi)

Pedoman penskoran:

Tabel 3.2 Pedoman penskoran latihan imajinasi dan improvisasi

Skor	Imajinasi	Improvisasi
Skor 5	Peserta didik mampu berimajinasi dengan sangat cepat	Peserta didik mampu berimprovisasi dengan sangat baik
Skor 4	Peserta didik mampu berimajinasi dengan cepat	Peserta didik mampu berimprovisasi dengan baik
Skor 3	Peserta didik cukup dapat berimajinasi	Peserta didik mampu berimprovisasi dengan cukup
Skor 2	Peserta didik kurang mampu dalam berimajinasi	Peserta didik kurang mampu dalam berimprovisasi
Skor 1	Peserta didik tidak dapat berimajinasi	Peserta didik tidak mampu berimprovisasi

A. Kegiatan Pembelajaran



Menjadi Apa Saja

Pada kegiatan 1 ini, Guru akan mengajak peserta didik bermain improvisasi terhadap benda. Dalam improvisasi tersebut, peserta didik akan diuji konsentrasi dan imajinasi dalam merespon benda-benda yang diberi oleh guru untuk dijadikan properti. Kegiatan ini juga akan difokuskan untuk mengembangkan kreativitas, kepercayaan diri, serta kemampuan berkolaborasi. Selain itu kegiatan ini juga dapat membangun keterampilan peserta didik, seperti: mendengar dengan baik, merespon dengan cepat, dan berkolaborasi dengan teman.

1. Tujuan Kegiatan

- Menumbuhkan konsentrasi dan imajinasi.
- Menggunakan properti.
- Melakukan dialog dan gerak.
- Memperlihatkan sikap percaya diri.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 3.3 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 1

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3.1: Pemanasan	Memahami	Membangun kesiapan tubuh/ fisik peserta didik melalui gerak untuk merespon benda/properti
Aktivitas 3.2: Menjadi Apa Saja	Mengaplikasikan	Mendorong Kreativitas peserta didik dalam berimajinasi dan spontanitas
Aktivitas 3.3: Refleksi	Merefleksikan	Membantu peserta didik mengenali potensi yang dimiliki terutama dalam hal improvisasi



b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca intruksi pembelajaran.
- 2) Guru mempersiapkan beberapa benda yang dibutuhkan setiap kegiatan
- 3) Guru menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk proses pembelajaran.
- 4) Menyiapkan rancangan peraturan kelas yang akan disepakati bersama dengan Peserta didik.
- 5) Guru dan Peserta didik mengenakan pakaian yang nyaman, seperti pakaian olahraga.

Benda-benda yang dapat digunakan sebagai properti latihan:

No.	Nama dan gambar	sebagai
1	Penggaris	Pedang
2	Penghapus	Handphone
3	Sapu lantai	Gitar
4	Tongkat	Senapan
5	Kemoceng	Mikrofon
6	Botol Minum	Senter
7	Buku	Kipas
8	Sapu	Kuda Lumping
9	Potongan bambu/paralon	Teropong
10	Kotak makan	Kamera



Gambar 3.6 Properti Teropong

c. Kegiatan Pembukaan

Untuk mengawali kegiatan ini, Guru bisa mencairkan suasana kelas sekaligus sebagai pemanasan awal dengan mengajak peserta didik untuk bernyanyi lagu-lagu daerah setelah berdoa, dan dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran sebelum memulai kegiatan pemanasan.

Tujuan pembelajaran kegiatan 1 sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan konsentrasi dan imajinasi
- 2) Mengembangkan kemampuan menggunakan properti
- 3) Melakukan dialog dan gerak
- 4) Meningkatkan rasa percaya diri

Aktivitas 1.1: Pemanasan

Sebelum melakukan kegiatan inti, guru dapat mengajak peserta didik untuk melakukan pemanasan agar semua anggota tubuh siap untuk melakukan aktivitas dan juga kegiatan pemanasan dapat menghindari resiko cedera. Berikut pemanasan yang dapat dilakukan:

1) Pemanasan bagian kepala dan leher

a) Angkat kepala dan tahan dagu dengan jari tangan selama 8 hitungan

b) Lalu tundukkan kepala 8 hitungan.

c) Tengokkan kepala ke kanan 8 hitungan

d) Tengokkan kepala ke kiri 8 hitungan

e) Miringkan kepala ke kanan 8 hitungan

f) Miringkan kepala ke kiri 8 hitungan

2) Pemanasan tangan dan bahu

a) Tarik tangan kanan ke kiri, lalu tekan siku kanan dengan telapak tangan kiri selama 8 hitungan.

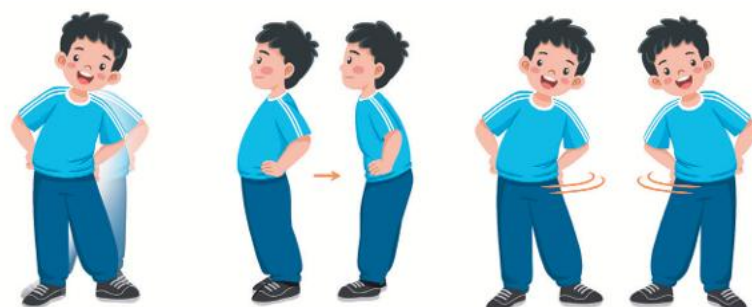
b) Tarik tangan kiri ke kanan, lalu tekan siku kiri dengan telapak tangan kanan selama 8 hitungan.



Gambar 3.7 Pemanasan Bagian Kepala dan Leher

- c) Rapatkan telapak tangan, lalu dorong ke atas selama 8 hitungan.
 - d) Rapatkan telapak tangan, lalu dorong ke kanan selama 8 hitungan.
 - e) Rapatkan telapak tangan, lalu dorong ke kiri selama 8 hitungan.
 - f) Rapatkan telapak tangan, lalu dorong ke depan selama 8 hitungan.
 - g) Rapatkan telapak tangan, lalu tarik ke belakang selama 8 hitungan
 - h) Letakkan telapak tangan kanan di bahu kiri, lalu dorong siku kanan dengan telapak tangan kiri, tahan gerakan tersebut selama 8 hitungan.
 - i) Letakkan telapak tangan kiri di bahu kanan, lalu dorong siku kiri dengan telapak tangan kanan, tahan gerakan tersebut selama 8 hitungan.
 - j) Tekuk siku hingga telapak tangan berada di depan dada lalu dorong lengan ke belakang sebanyak 2 kali, dan rentangkan tangan sebanyak 2 kali. Lakukan gerakan tersebut selama 8 hitungan.
 - k) Tarik tangan kanan ke atas dan tangan kiri ke bawah, lalu ayunkan 2 kali. Lakukan gerakan tersebut selama 8 hitungan.
- 3) Pemanasan bagian pinggang
- a) Dorong pinggang ke kanan sebanyak 2 kali, ke kiri sebanyak kali, lakukan selama 8 hitungan.
 - b) Dorong pinggang ke depan sebanyak 2 kali ke belakang sebanyak 2 kali, lakukan selama 8 hitungan.
 - c) Putar pinggang ke kanan selama 8 hitungan.
 - d) Putar pinggang ke kiri selama 8 hitungan
- 4) Pemanasan bagian kaki
- a) Putar telapak kaki kanan ke kanan selama 8 hitungan, dan putar ke kiri selama 8 hitungan.
 - b) Putar telapak kaki kiri ke kanan selama 8 hitungan, dan putar ke kiri selama 8 hitungan.
 - c) Rapatkan kaki, condongkan badan ke depan dengan kedua tangan menahan dibagian lutut kaki lalu putar lutut kaki ke kanan selama 8 hitungan, dan ke kiri selama 8 hitungan.
 - d) Lari ditempat selama 2 kali 8 hitungan.



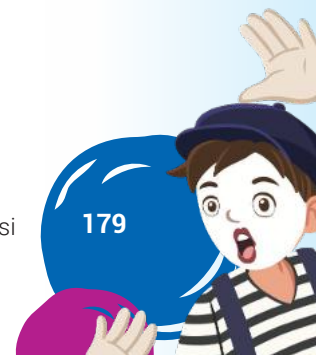


- 1 Dorong pinggang ke kanan sebanyak 2 kali, ke kiri sebanyak 2 kali, lakukan selama 8 hitungan.
- 2 Dorong pinggang ke depan sebanyak 2 kali ke belakang sebanyak 2 kali, lakukan selama 8 hitungan.
- 3 Putar pinggang ke kanan selama 8 hitungan.
- 4 Putar pinggang ke kiri selama 8 hitungan.



- 1 Putar telapak kaki kanan ke kanan selama 8 hitungan, dan putar ke kiri selama 8 hitungan.
- 2 Putar telapak kaki kiri ke kanan selama 8 hitungan, dan putar ke kiri selama 8 hitungan.
- 3 Rapatkan kaki, condongkan badan ke depan dengan kedua tangan menahan dibagian lutut kaki lalu putar lutut kaki ke kanan selama 8 hitungan, dan ke kiri selama 8 hitungan.
- 4 Lari ditempat selama 2 kali 8 hitungan.

Gambar 3.8 Pemanasan Sebelum Latihan



Setelah selesai melakukan pemanasan, guru memberikan contoh improvisasi dalam merespon sebuah benda.



Gambar 3.9 Properti Penghapus Menjadi Gawai

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 1.2: Menjadi Apa Saja

Aktivitas ini akan berfokus pada imajinasi dan kreativitas peserta didik dalam merespon benda atau properti dengan vokal, gerak dan ekspresi secara individu. Berikut instruksi kegiatan inti:

- 1) Guru menunjukkan beberapa benda kepada peserta didik. Benda ini akan digunakan sebagai properti peserta didik, misal penghapus, spidol, penggaris, botol minum, sapu, kemoceng, dan lain-lain.
- 2) Benda-benda ini akan digunakan peserta didik secara bergantian, sebagai properti untuk adegan yang mereka ciptakan sendiri sambil berkata beberapa kalimat dengan durasi 2-3 menit.
- 3) Sebagai contoh peserta didik A akan menggunakan kemoceng sebagai mikrofon, seolah-olah sedang konser/menyanyi diatas panggung dan menyapa penonton, "yuk, kita bernyanyi bersama", dilanjutkan dengan bernyanyi.
- 4) Selanjutnya peserta didik B, akan menggunakan kemoceng sebagai senter (alat penerangan), seolah sedang menjadi petugas keamanan yang sedang melakukan patroli pada malam hari seraya berujar "seperti ada sesuatu di sana"

- 5) Guru memanggil satu-persatu peserta didik untuk maju dan menggunakan properti yang sudah disiapkan oleh guru.
- 6) Guru mengajak para peserta didik untuk memberikan apresiasi terhadap temannya yang telah maju.
- 7) Jika peserta didik sudah melakukan semuanya, selanjutnya guru membagi peserta didik berpasangan untuk melakukan improvisasi dengan menggunakan dua atau tiga benda properti yang ada dengan berdialog (kegiatan sehari-hari).
- 8) Lakukan hal yang sama sampai semua peserta didik sudah melakukan semuanya dengan baik.
- 9) Setelah semua peserta didik maju ke depan, guru bisa memberikan tanggapan dan motivasi sebagai apresiasi terhadap peserta didik.



Gambar 3.10 Properti Sapu Jadi Gitar dan Spidol Menjadi Mic

Contoh Tanggapan Apresiasi

“Baiklah anak-anak, ternyata kalian semua memang benar-benar anak yang cerdas, sehingga dengan mudah dan cepat dapat merespon benda-benda untuk dijadikan properti dalam sebuah pementasan. Ibu/bapak guru sampai kagum melihat keberanian/kepercayaan diri kalian saat maju ke depan untuk berimprovisasi dalam merespon benda.



Catatan:

- 10) Guru bisa memberikan bantuan kepada peserta didik jika ada yang mengalami kesulitan. (misal memberikan stimulus kata/kalimat)
- 11) Guru dapat merekam kegiatan tersebut untuk kepentingan refleksi.

e. Kegiatan Penutup

Aktivitas. 1.3 Refleksi

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 peserta didik mengidentifikasi kemampuan dirinya.

Contoh pertanyaan refleksi:

- Apa hal menarik yang kamu pelajari hari ini?
- Benda apa yang paling mudah direspon untuk menjadi properti?
- Benda apa yang paling susah direspon untuk menjadi properti?

Guru juga bisa menutup kegiatan dengan memberi motivasi kepada peserta didik atau bisa dengan mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu-lagu nasional sebagai wujud menumbuhkan rasa nasionalisme terhadap bangsa dan negara dan mengakhiri dengan berdoa bersama.

f. Diferensiasi

Untuk memastikan semua peserta didik dapat terlibat secara maksimal sesuai dengan kebutuhan, gaya belajar, dan minat mereka, maka kegiatan ini dirancang dengan pendekatan diferensiasi dalam konten, proses, serta gaya belajar dan minat.

1) Diferensiasi Konten

Guru dapat menyesuaikan kompleksitas materi menjadi apa saja sesuai tingkat kesiapan peserta didik.

- a) Peserta didik yang masih perlu penguatan diberikan properti atau benda dengan stimulus kata atau kalimat untuk menumbuhkan imajinasinya.
- b) Peserta didik yang lebih siap diajak mengeksplorasi properti dengan gaya dan dialog secara individu.



2) Diferensiasi Proses

Proses pembelajaran dibuat fleksibel dan menyenangkan agar semua peserta didik dapat belajar sesuai ritme dan gaya masing-masing.

- a) Memberikan waktu tambahan bagi Peserta didik yang lebih lambat memahami instruksi.
- b) Guru menyediakan instruksi verbal dan visual.
- c) Peserta didik dapat memilih properti atau benda yang akan digunakan.

3) Diferensiasi Gaya Belajar

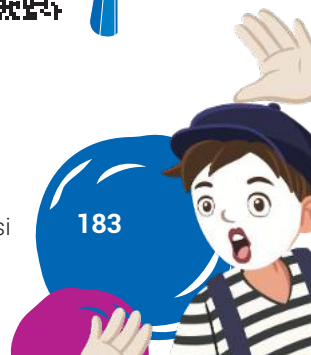
- a) **Visual:** Peserta didik melihat contoh improvisasi merespon benda atau properti yang ditampilkan oleh guru, baik secara langsung atau lewat video.
- b) **Auditori:** Peserta didik mendengar instruksi dengan nyanyian atau dengan nada dan irama.
- c) **Kinestetik:** Peserta didik langsung mempraktikkan dan bereksplorasi menggunakan benda atau properti yang diinginkannya.

g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Aksi-Reaksi di Sekitarku

- 1) Peserta didik melakukan pengamatan di tempat mana pun yang menjadi pilihannya. Misal: warung sayur sebelah rumah, toko kelontong, pasar tradisional, pantai, toko baju, sawah, kantor kelurahan, dan lain-lain.
- 2) Peserta didik mengamati benda-benda apa saja yang ada di tempat tersebut dan bagaimana orang-orang berinteraksi di sana.
- 3) Guru menginstruksikan peserta didik untuk mencatat hasil aksi-reaksi dalam pengamatan mereka pada lembar kerja peserta didik.
- 4) Pada pertemuan berikutnya, peserta didik diminta menyampaikan hasil observasinya.

Contoh Lembar kerja peserta didik (LKPD) dapat diakses pada tautan berikut ini. <https://bukupusbuk.id/s/c3rnti>



3. Formatif

Pada Kegiatan 1, peserta didik dinilai berdasarkan pengamatan guru dengan *checklist* dan catatan anekdotal. Catatan anekdotal digunakan untuk mencatat observasi khusus atau perkembangan tertentu pada setiap peserta didik. Hal ini dilakukan agar guru dapat memahami kemampuan peserta didik sehingga lebih mudah dalam mengatur strategi pembelajaran dan penyampaian materi untuk kegiatan selanjutnya.

Contoh Instrumen Penilaian Observasi (*Checklist*)

Tabel 3.4 Contoh Instrumen Penilaian Observasi

No.	Nama Peserta didik	Mengikuti instruksi guru	Cepat dalam berimajinasi	Cepat dalam merespon properti dengan gerak dan kata	Menunjukkan ekspresi muka dan gesture
1.	Andy	✓	✗	✗	✗
2.	Sella	✓	✓	✓	✓
3.	Dian	✓	✓	✓	✗

Contoh Catatan Anekdot

Tabel 3.5 Contoh Catatan Anekdot

Nama	Catatan
Andy	Andy baik dalam mendengarkan intruksi guru, namun dalam berimajinasi dan merespon properti serta ekspresi masih perlu bimbingan dalam hal merespon properti dan ekspresi.
Sella	Sella sangat baik dalam mengikuti intruksi guru, cepat dalam berimajinasi, serta cepat dalam merespon properti dengan gerak dan kata, dan ekspresif saat merespon properti, siap untuk ke kegiatan selanjutnya.
Dian	Dian sangat baik dalam mengikuti intruksi guru, cepat dalam berimajinasi, serta cepat dalam merespon properti dengan gerak dan kata, namun belum menunjukkan ekspresi muka dan gestur, masih perlu bimbingan dalam hal ekspresi.





Mainkan Properti

Pada kegiatan 2 ini guru akan mengajak peserta didik untuk membuat properti dengan bahan-bahan yang mudah ditemukan dan mudah dikerjakan oleh peserta didik. Properti yang dibuat nantinya akan digunakan oleh peserta didik dan kelompoknya untuk bermain konsentrasi dan imajinasi secara kelompok.

1. Tujuan Kegiatan

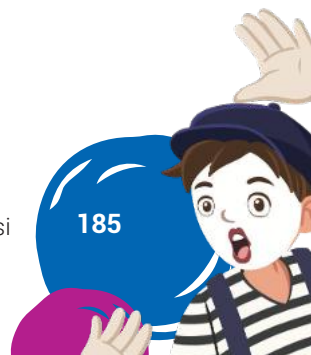
- Membuat properti pentas
- Menggunakan properti pentas
- Menghasilkan dialog dan gerak
- Bersikap lebih percaya diri
- Melakukan kerjasama

2. Langkah-langkah kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 3.6 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 2

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 2.1: Referensi Properti	Memahami	Menumbuhkan pemahaman pentingnya properti pentas
Aktivitas 2.2: Mainkan properti	Mengaplikasikan	Mendorong kreativitas peserta didik dalam membuat dan memainkan properti pentas secara berpasangan kelompok
Aktivitas 2.3: Refleksi	Merefleksikan	Membantu peserta didik mengenali kreativitasnya dalam membuat dan memainkan properti pentas



b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca semua materi pembelajaran dan mempersiapkan beberapa benda yang akan dibutuhkan di setiap kegiatan.
- 2) Guru menyiapkan bahan-bahan tambahan yang akan digunakan oleh peserta didik untuk membuat properti pentas.
- 3) Guru menyiapkan ruangan yang cukup, aman, dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.
- 4) Guru dan peserta didik mengenakan pakaian yang nyaman, bisa menggunakan pakaian olah raga.

c. Kegiatan Pembukaan

Untuk mengawali kegiatan dua ini seperti sebelumnya guru bisa mencairkan suasana kelas sekaligus sebagai pemanasan awal dengan mengajak peserta didik untuk bernyanyi lagu-lagu daerah diikuti dengan gerak dan bertepuk tangan setelah berdoa. dan dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran sebelum memulai kegiatan pemanasan.

Tujuan pembelajaran “memainkan properti” sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan Kreativitas membuat properti
- 2) Menumbuhkan kemampuan konsentrasi dan imajinasi
- 3) Meningkatkan kemampuan menggunakan properti
- 4) Meningkatkan kemampuan menghasilkan dialog dan gerak
- 5) Menambah rasa percaya diri
- 6) Menumbuhkan kemampuan bekerja sama

Aktivitas 2.1 Referensi Properti

Sebelum melakukan kegiatan inti, guru dapat mengajak peserta didik untuk menyaksikan video atau foto-foto tutorial pembuatan properti pentas.



Gambar 3.11 Contoh Properti Teater

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 2.2 Mainkan Properti

Aktivitas ini akan berfokus pada kreativitas peserta didik dalam membuat properti dan kemampuan imajinasi peserta didik dalam merespon benda atau properti dengan vokal, gerak dan ekspresi secara kelompok. Berikut intruksi kegiatan inti:

- 1) Guru membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari 4-6 orang.
- 2) Setiap kelompok diberikan tugas membuat properti sejumlah orang dalam kelompoknya, boleh lebih jika waktunya cukup.
- 3) Setelah selesai membuat properti, guru meminta setiap kelompok membuat adegan dengan menggunakan properti yang dimiliki oleh kelompoknya.
- 4) Durasi setiap kelompok antara 2-4 menit, atau guru bisa menyesuaikan.
- 5) Guru mengajak para peserta didik untuk memberikan apresiasi terhadap setiap kelompok yang telah maju, serta guru bisa memberikan tanggapan dan motivasi sebagai apresiasi terhadap peserta didik.

Catatan:

- Guru bisa memberikan bantuan kepada kelompok Peserta didik jika ada yang mengalami kesulitan saat membuat properti maupun saat beradegan dengan kelompoknya, (misal memberikan stimulus kata/kalimat)
- Guru dapat merekam kegiatan tersebut untuk kepentingan refleksi.



Gambar 3.12 Adegan Membeli Buah dan Adegan Diperiksa Dokter

e. Penutup

Aktivitas 2.3 Refleksi

Setelah kegiatan selesai, guru minta peserta didik untuk duduk melingkar, guru menulis format refleksi bersama di papan tulis. Setiap peserta didik diberi kesempatan untuk menuliskan hasil pemikirannya. Caranya dengan memberikan spidol/kapur ke peserta didik secara acak. Mintalah peserta didik untuk menulis secara jujur dan berani mengenai kegiatan yang baru saja berlangsung. Berikut adalah format yang ditulis oleh guru di papan tulis.



Gambar 3.13 Menulis Refleksi di Papan Tulis

Kegiatan Refleksi: Peserta didik menuliskan perasaan selesai kegiatan

Refleksi 2.3

Tiga hal aku pelajari hari ini:

1.
2.
3.

Aku bisa melakukan tiga hal baru ini dengan:

1.
2.
3.

Hal yang membuat aku bingung di kegiatan ini:

1.
2.
3.

f. Diferensiasi

Untuk memastikan semua peserta didik dapat terlibat secara maksimal sesuai dengan kebutuhan, gaya belajar, dan minat mereka, kegiatan ini dirancang dengan pendekatan diferensiasi dalam konten, proses, serta gaya belajar dan minat.

1) Diferensiasi Konten

Guru dapat menyesuaikan materi memainkan properti dengan kelompok sesuai tingkat kesiapan peserta didik dan kelompoknya.

- a) Peserta didik yang masih perlu penguatan diberikan pilihan dengan memainkan properti yang akrab dalam lingkungan kesehariannya.
- b) Peserta didik yang lebih siap diajak mengeksplorasi properti dengan kata atau dialog dalam setiap adegan dalam kelompoknya.

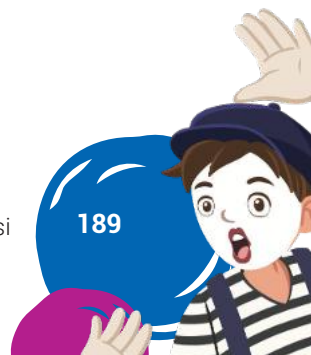
2) Diferensiasi Proses

Proses pembelajaran dibuat fleksibel agar semua peserta didik dapat belajar sesuai ritme dan gaya masing-masing:

- a) Memberikan waktu tambahan bagi Peserta didik yang lebih lambat memahami instruksi.
- b) Menyediakan instruksi visual dan verbal oleh guru (contoh gerak dan dialog kegiatan sehari-hari)
- c) Peserta didik dapat memilih adegan kegiatan yang diinginkan dengan kelompoknya.

3) Diferensiasi Gaya Belajar

- a) **Visual:** Peserta didik melihat contoh improvisasi yang ditampilkan oleh guru, baik secara langsung atau lewat video.
- b) **Auditori:** Peserta didik mendengar instruksi dengan nyanyian atau dengan nada dan irama.
- c) **Kinestetik:** Peserta didik langsung mempraktikkan dan bereksplorasi bersama dengan kelompoknya.



g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sebaris kalimat

Instruksi:

- 1) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 orang.
- 2) Tiap kelompok diminta menampilkan sebaris kalimat yang dibuat secara spontan.
- 3) Kalimat tersebut terdiri dari kata-kata yang jumlahnya sama dengan jumlah anggota kelompok (4-6).
- 4) Misalnya untuk kelompok yang berisi 6 anak, maka kalimat akan terdiri dari 6 kata, misal: Aku besok ingin jadi dokter gigi.
- 5) Sebagai contoh dari kalimat “Aku besok ingin jadi dokter gigi”. Maka tiap peserta didik akan mengucapkan satu kata tersebut secara berurutan. Peserta didik pertama mengucapkan “Aku”, lanjut dengan peserta didik kedua mengucapkan “Besok”, diteruskan dengan peserta didik ke tiga mengucapkan “Ingin”, lanjut dengan peserta didik keempat mengucapkan “jadi”, diteruskan dengan peserta didik kelima mengucapkan “Dokter”, dan diakhiri oleh peserta didik keenam dengan mengucapkan “Gigi”.
- 6) Ketika masing-masing mengucapkan kata tersebut, mereka harus muncul dari luar panggung, masuk ke area panggung dengan mengucapkan kata yang menjadi bagiannya, disertai dengan gesture bervolume besar yang diakhiri dengan sikap mematung (*freeze*).
- 7) Kunci dari permainan ini adalah keterampilan kelompok dalam menyajikan keindahan bunyi kata dan *gesture* yang menyimbolkan kata tersebut.
- 8) Maka dari itu guru dapat memotivasi atau memberi intruksi peserta didik untuk melakukan variasi *blocking* dan *levelling* ketika mematung/melakukan *freeze*.

3. Formatif

Pada Kegiatan 2, peserta didik dinilai berdasarkan pengamatan guru dengan *checklist* dan catatan anekdotal. Catatan anekdotal digunakan untuk mencatat observasi khusus atau perkembangan tertentu pada setiap peserta didik. Hal ini dilakukan agar guru dapat memahami kemampuan peserta didik sehingga lebih mudah dalam mengatur strategi pembelajaran dan penyampaian materi untuk kegiatan selanjutnya.



Contoh Instrumen Penilaian Observasi (*Checklist*)

Tabel 3.7 Contoh Instrumen Penilaian Observasi

No.	Nama Peserta didik	Konsentrasi	Kreatif dalam membuat properti	Bekerjasama	Cepat dalam merespon properti
1.	Cakra	✓	✓	✓	✓
2.	Fitri	✓	✓	✓	✗
3.	Bagas	✓	✗	✗	✓

Contoh Catatan Anekdot

Tabel 3.8 Contoh Catatan Anekdot

Nama	Catatan
Cakra	Cakra sangat cepat berkonsentrasi, kreatif dan mampu bekerjasama dengan baik, serta cepat dalam merespons properti, siap melanjutkan kegiatan selanjutnya.
Fitri	Fitri cepat berkonsentrasi, kreatif dan mampu bekerjasama dengan baik, tetapi masih perlu bimbingan agar dapat cepat dalam merespon properti.
Bagas	Bagas cukup dalam berkonsentrasi, kurang kreatif dan belum mampu bekerjasama sehingga masih butuh bimbingan dalam hal kreativitas dan kerjasama, namun Bagas mampu merespon properti dengan baik.



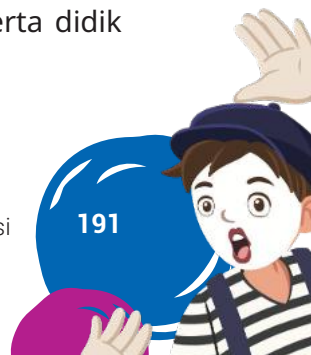
Merespon Bunyi

1. Tujuan Kegiatan

- Menghasilkan dialog dan gerak tubuh berdasarkan bunyi.
- Menggunakan properti pentas.
- Memiliki sikap lebih percaya diri.
- Melakukan kerjasama dengan pasangan atau kelompoknya.

Deskripsi singkat:

Dalam kegiatan ini peserta didik akan berlatih melakukan improvisasi tunggal, berpasangan, maupun kelompok dengan stimulus bunyi atau musik, peserta didik diharapkan mampu memperagakan hasil eksplorasi tubuh dan suara.



2. Langkah-langkah kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 3.9 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 3

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3.1: Aku Adalah	Memahami	Mengembangkan kemampuan dan kepekaan peserta didik dalam menghasilkan bunyi dan gerak.
Aktivitas 3.2: Merespon Bunyi	Mengaplikasikan	Mendorong kreativitas peserta didik dalam merespon bunyi secara, individu, berpasangan, dan kelompok.
Aktivitas 3.3: Relaksasi	Merefleksikan	Mengajak peserta didik mengenali pengalaman belajarnya dengan merespon bunyi atau musik.

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca semua materi pembelajaran dan mempersiapkan alat musik atau file musik/bunyi-bunyian yang akan digunakan dalam kegiatan merespon bunyi.
- 2) Guru menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.
- 3) Guru dan peserta didik mengenakan pakaian yang nyaman, bisa menggunakan pakaian olah raga.

c. Kegiatan Pembukaan

Untuk mengawali kegiatan ketiga ini seperti sebelumnya guru bisa mencairkan suasana kelas sekaligus sebagai pemanasan awal dengan mengajak peserta didik untuk bernyanyi lagu-lagu daerah diikuti dengan gerak dan bertepuk tangan setelah berdoa. Kemudian guru menjelaskan tentang kegiatan "Merespon Bunyi" ini secara singkat dan menyampaikan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan berkonsentrasi
- 2) Meningkatkan kemampuan dalam bereksplorasi
- 3) Meningkatkan kemampuan improvisasi
- 4) Meningkatkan rasa percaya diri

Setelah guru menyampaikan tujuan pembelajaran, selanjutnya melakukan pemanasan.



Aktivitas 3.1 Aku Adalah . . .

Dalam kegiatan pemanasan ini guru akan meminta peserta didik untuk melakukan peniruan terhadap kata kunci yang diberikan oleh guru.

Kata kunci “Aku adalah”

- Ayam Jago
- Pesawat terbang
- Kereta Api
- Burung Elang
- Sepeda Motor
- Traktor Pembajak Sawah
- Escavator



Gambar 3.14 Menirukan Gerak dan Suara

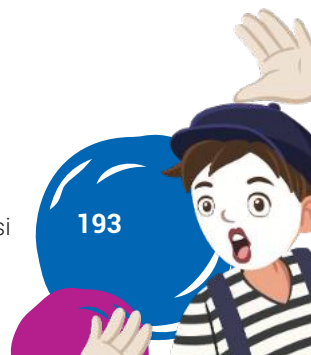
Sebagai contoh peserta didik A mendapatkan kata kunci “Ayam jago” maka peserta didik A tersebut akan menirukan suara dan gerakan ayam jago yaitu mengepakkan sayapnya dan berkokok.

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 3.2 Mainkan Properti

Aktivitas ini akan berfokus pada konsentrasi dan imajinasi peserta didik dalam merespon musik atau bunyi baik secara individu maupun kelompok. Berikut intruksi kegiatan inti:

- 1) Guru menginstruksikan semua peserta didik untuk memilih satu emoji dari tiga pilihan yang ada sedih, senang, dan marah.
- 2) Guru memutar salah satu musik dari tiga jenis musik tadi secara bergantian.
- 3) Ketika musik sedih diputar, peserta didik yang telah memilih ekspresi sedih diminta untuk mengekspresikan kesedihan tersebut diikuti dengan gestur dan kata.
- 4) Demikian juga untuk musik senang dan marah, ketika diputar, peserta didik yang memilih emoji tersebut dan diminta untuk mengekspresikan emoji yang telah dipilihnya dengan gestur dan kata.
- 5) Setelah semua musik diputar dan semua peserta didik telah melakukan semuanya, selanjutnya guru dapat membagi peserta didik untuk berpasangan dan berkelompok (3-4 orang).



- 6) Guru minta peserta didik dengan pasangan terlebih dahulu untuk melakukan hal yang sama, yaitu merespon bunyi dengan gerak dan dialog dengan pasangannya, sampai semua peserta didik maju ke depan.
- 7) Selanjutnya yang terakhir guru meminta peserta didik dengan kelompoknya merespon bunyi sesuai dengan emoji yang dipilih, sampai semua kelompok maju ke depan.

e. Penutup

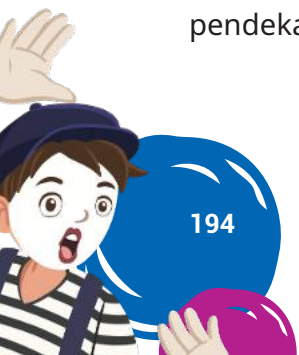
Aktivitas 3.3 Refleksi

- 1) Guru meminta peserta didik untuk duduk dalam sikap nyaman dan dalam situasi tenang.
- 2) Guru meminta peserta didik untuk memejamkan mata dan diminta mendengarkan musik yang akan diputar dalam kegiatan refleksi.
- 3) Guru menyalakan musik relaksasi dengan durasi 5-10 menit (waktu bisa fleksibel).
- 4) Guru memberikan narasi untuk peserta didik mengingat kegiatan yang telah selesai dilakukan dalam kegiatan inti.
- 5) Guru mengajak peserta didik untuk merenungkan kelebihan yang dimiliki olehnya saat merespon musik.
- 6) Guru mengajak peserta didik untuk merenungkan kekurangan dalam dirinya dalam merespon musik.
- 7) Setelah musik selesai, peserta didik dipersilahkan membuka mata secara perlahan, dilanjutkan guru memberikan pertanyaan refleksi sebagai berikut:
 - a) Bagaimana perasaanmu setelah kegiatan hari ini?
 - b) Apa hal menarik yang kamu pelajari dari kegiatan merespon bunyi?
 - c) Musik apa yang paling susah untuk direspon?
 - d) Bunyi atau musik apa yang paling mudah untuk direspon?

Selanjutnya guru juga bisa menutup kegiatan dengan mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu-lagu nasional sebelum diakhiri dengan berdoa.

f. Diferensiasi

Untuk memastikan semua peserta didik dapat terlibat secara maksimal sesuai dengan kebutuhan, gaya belajar, dan minat mereka, kegiatan ini dirancang dengan pendekatan diferensiasi dalam konten, proses, serta gaya belajar dan minat.



1) Diferensiasi Konten

Guru dapat menyesuaikan kompleksitas materi merespon bunyi sesuai tingkat kesiapan peserta didik.

- a. Peserta didik yang masih perlu penguatan diberikan pilihan emosi yang (sedih, senang, marah) yang pernah dialaminya.
- b. Peserta didik yang lebih siap diajak mengeksplorasi emosi dengan kata, dialog, dan gestur.

2) Diferensiasi Proses

Proses pembelajaran dibuat fleksibel agar semua peserta didik dapat belajar sesuai ritme dan gaya masing-masing:

- a. Memberikan waktu tambahan bagi Peserta didik yang lebih lambat memahami instruksi.
- b. Menyediakan instruksi visual dan verbal oleh guru (contoh gerak dan dialog kegiatan sehari-hari.)
- c. Peserta didik dapat memilih emoji berdasarkan keinginannya sendiri maupun dengan pasangannya dan juga kelompoknya.

3) Diferensiasi Gaya Belajar

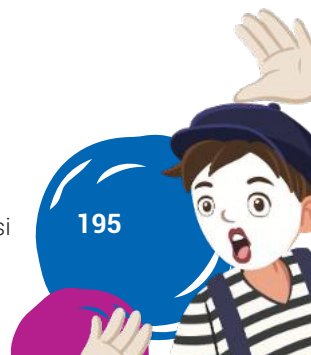
- a) **Visual:** Peserta didik melihat contoh improvisasi yang ditampilkan oleh guru, baik secara langsung atau lewat video.
- b) **Auditori:** Peserta didik mendengar instruksi dengan nyanyian atau dengan nada dan irama.
- c) **Kinestetik:** Peserta didik langsung mempraktikkan dan bereksplorasi secara individu, berpasangan, dan kelompok.

g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Satu Kata

Instruksi:

- 1) Guru meminta peserta didik untuk bekerja berpasangan.
- 2) Masing-masing pasangan diminta untuk memikirkan satu kata yang ingin diucapkan oleh kedua peserta didik yang berpasangan tersebut. Kata tersebut misal: apa, siapa, kapan, baik, sudah, pergi, dan lain-lain.



- 3) Minta satu pasangan untuk memberi contoh yang akan dilakukan pasangan-pasangan lain, misal: pasangan pertama memilih kata “Baik”.
- 4) Kedua peserta didik pasangan pertama akan bergantian mengucapkan kata “Baik” tersebut.
- 5) Mula-mula peserta didik A berkata “baik” dengan nada biasa saja. Kemudian peserta didik B menanggapi dengan kata yang sama, yaitu “Baik” tapi dengan nada satu level lebih tinggi daripada “Baik” yang diucapkan oleh peserta didik A. kemudian peserta didik A menimpali dengan kata “Baik” lagi dengan level yang lebih tinggi dari peserta didik B.
- 6) Begitu seterusnya, makin tinggi hingga di level yang tidak bisa dijangkau oleh lawan main lagi. Kemudian level berangsur-angsur diturunkan.
- 7) Ide utama dari permainan ini adalah aksi-reaksi dari kedua lawan yang ditentukan oleh nada dari kata yang diucapkan sebagai bunyi dari mulut masing-masing peserta didik.
- 8) Permainan ini akan menjadi menarik karena ada banyak variasi kata dan nada yang digunakan oleh kedua pemain.
- 9) Setelah peserta didik A dan B selesai menunjukkan permainan, permainan aksi-reaksi pasangan lain juga dipertunjukkan pada peserta didik lainnya.



Gambar 3.15 Mengucapkan Kata

3. Formatif

Pada Kegiatan 3, peserta didik dinilai berdasarkan pengamatan guru dengan *checklist* dan catatan anekdot. Catatan anekdot digunakan untuk mencatat observasi khusus atau perkembangan tertentu pada setiap peserta didik. Hal ini dilakukan agar guru dapat memahami kemampuan peserta didik sehingga lebih mudah dalam mengatur strategi pembelajaran dan penyampaian materi untuk kegiatan selanjutnya.

Contoh Instrumen Penilaian Observasi (*Checklist*)

Tabel 3.10 Contoh Instrumen Penilaian Observasi

No.	Nama Peserta didik	Konsentrasi	Kerjasama	Cepat dalam merespon bunyi	Menunjukan ekspresi muka dan gesture
1.	Luna	✓	✓	✓	✓
2.	Ajeng	✓	✗	✓	✓
3.	Fatan	✓	✓	✓	✗

Contoh Catatan Anekdot

Tabel 3.11 Contoh Catatan Anekdot

Nama	Catatan
Luna	Luna sangat mudah berkonsentrasi, mudah bekerjasama, cepat dalam merespon bunyi dan mampu menunjukkan ekspresi, siap ke tahap selanjutnya.
Ajeng	Ajeng mampu berkonsentrasi, dan mampu merespon bunyi dengan baik, serta mampu menunjukkan ekspresi, tetapi kurang dapat bekerja sama. Butuh bimbingan dalam hal bekerja sama.
Fatan	Fatan mampu berkonsentrasi, mampu bekerja sama dengan baik, dan mampu merespon bunyi dengan baik tetapi belum dapat menunjukkan ekspresi muka dan <i>gesture</i> . Butuh bimbingan dalam hal ekspresi dan <i>gesture</i> .



Bermain Kelompok

Pada kegiatan 4 ini, guru akan mengajak peserta didik bermain peran secara improvisasi dengan kelompoknya sesuai dengan kata kunci atau kalimat perintah yang telah dimiliki oleh kelompoknya. Kegiatan bermain kelompok ini bisa menggunakan jenis-jenis permainan tradisional yang ada di daerah masing-masing yang sudah dikenal oleh peserta didik sebagai kata kuncinya atau bisa juga dengan kegiatan-kegiatan yang sering dilakukan atau dilihat oleh peserta didik dalam lingkungan sekitar atau dalam kehidupan sehari-hari.



1. Tujuan Kegiatan

- Memperagakan karakter tokoh.
- Menghasilkan dialog dan gerak tubuh.
- Menampilkan pertunjukan secara improvisasi.
- Menunjukkan sikap lebih percaya diri.

2. Langkah-langkah kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 3.12 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 4

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 4.1: Aksi reaksi	Memahami	Membangun dasar pemahaman bermain kolaborasi.
Aktivitas 4.2: Bermain Kelompok	Mengaplikasikan	Mendorong kreativitas peserta didik dalam bermain secara kelompok.
Aktivitas 4.3: Relaksasi	Merefleksikan	Membantu peserta didik mengevaluasi dan mengapresiasi.

b. Persiapan Mengajar

- Guru membaca semua materi pembelajaran dan mempersiapkan kartu kalimat perintah yang akan digunakan dalam kegiatan berperan.
- Guru menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.
- Guru dapat menyiapkan properti yang telah dibuat oleh peserta didik pada pertemuan sebelumnya yang akan digunakan untuk kegiatan bermain kelompok, atau guru dapat menginstruksikan sebelumnya kepada peserta didik untuk membawa benda/barang yang dapat digunakan sebagai properti dalam kegiatan bermain kelompok.



Tabel 3.13 Tabel kartu kata kunci bermain kelompok

Permainan Tradisional	Karakteristik
Engklek	Adegan pasar
ABC	Liburan
Ular naga panjangnya	Berkebun
Lompat tali karet	Petani di sawah
Gobak sodor	Toko Buku
Kelereng/gundu	Warung Makan
Cublak-cublak suweng	Toko Kelontong

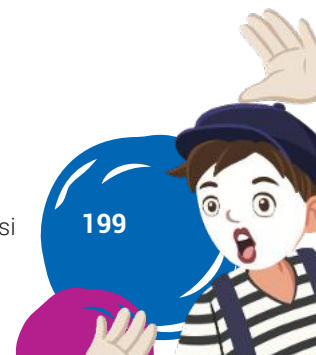


Gambar 3.16 Permainan Tradisional dan Karakter Profesi

c. Kegiatan Pembukaan

Untuk mengawali kegiatan keempat ini seperti sebelumnya guru bisa mencairkan suasana kelas sekaligus sebagai pemanasan awal dengan mengajak peserta didik untuk bernyanyi lagu-lagu daerah diikuti dengan gerak dan bertepuk tangan setelah berdoa. Kemudian guru menjelaskan tentang kegiatan "Bermain Kelompok" ini secara singkat dan menyampaikan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan dalam berimprovisasi
- 2) Meningkatkan kemampuan menggunakan properti
- 3) Meningkatkan kemampuan menghasilkan dialog dan gerak
- 4) Menambah rasa percaya diri
- 5) Menghasilkan sebuah pertunjukan improvisasi



Aktivitas 4.1 Aksi reaksi

Dalam kegiatan pemanasan ini guru akan meminta peserta didik untuk melakukan imajinasi aksi-reaksi dengan gerak dan kata berdasarkan kata kunci yang diberikan oleh guru. Jumlah setiap kelompok yang melakukan aksi-reaksi disesuaikan dengan kartu kunci sebagai berikut:

Tabel 3.14 Kata Kunci

No.	Kata Kunci	Jumlah Peserta didik
1.	Bermain sepak bola	4 Peserta didik
2.	Mengangkat balok kayu	4 peserta didik
3.	Mendorong mobil mogok	3 Peserta didik
4.	Bermain tarik tambang	4 peserta didik
5.	Bermain bulu tangkis	2 peserta didik / 4 peserta didik

Misal peserta didik A dan B mendapat kartu kata kunci bermain sepak bola, maka peserta didik A dan B harus mempraktikkan gerakan permainan sepak bola disertai dengan kata atau dialog.



Gambar 3.17 Akting Bermain Bola

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 4.2 Bermain Kelompok

Instruksi kegiatan inti:

- 1) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3-6 orang atau menyesuaikan jumlah pemain dalam permainan tradisional yang akan dimainkan atau adegan dalam kegiatan kehidupan sehari-hari.
- 2) Setiap kelompok akan mendapatkan satu kartu kalimat perintah permainan tradisional atau kegiatan dalam kehidupan sehari-hari dalam lingkungannya.
- 3) Setiap kelompok akan memainkan sesuai kalimat perintah yang diperoleh tersebut dengan dialog dan gerak secara improvisasi.

- 4) Durasi waktu yang diberikan oleh setiap kelompok kurang lebih 4-7 menit, atau guru dapat menyesuaikan.
- 5) Guru mengajak peserta didik untuk memberikan apresiasi terhadap setiap kelompok yang telah maju.
- 6) Setelah semua kelompok maju ke depan, guru bisa memberikan tanggapan dan motivasi sebagai apresiasi terhadap peserta didik.

Catatan:

- Guru bisa memberikan bantuan kepada kelompok Peserta didik jika ada yang mengalami kesulitan, (misal memberikan stimulus kata/kalimat).
- Guru dapat merekam kegiatan tersebut untuk kepentingan refleksi

e. Penutup

Aktivitas 4.3 Refleksi

- 1) Guru meminta peserta didik untuk duduk dalam sikap nyaman dan dalam situasi tenang sambil memejamkan mata.
- 2) Guru mengajak peserta didik untuk merenungkan kelebihan-kelebihan dalam dirinya sendiri dalam bermain kelompok.
- 3) Guru mengajak peserta didik untuk merenungkan kekurangan-kekurangan dalam dirinya dalam bermain kelompok.
- 4) Setelah beberapa saat peserta didik dipersilakan membuka mata secara perlahan, dan dilanjutkan dengan guru memberikan pertanyaan refleksi sebagai berikut:
 - a) Bagaimana perasaanmu setelah kegiatan hari ini?
 - b) Apa hal menarik yang kamu pelajari dari kegiatan latihan hari ini?
 - c) Kesulitan apa yang kamu temui hari ini?

Selanjutnya guru juga dapat menutup kegiatan dengan mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu-lagu nasional sebelum diakhiri dengan berdoa.

f. Diferensiasi

Untuk memastikan semua peserta didik dapat terlibat secara maksimal sesuai dengan kebutuhan, gaya belajar, dan minat mereka, kegiatan ini dirancang dengan pendekatan diferensiasi dalam konten, proses, serta gaya belajar dan minat.



1) Diferensiasi Konten

Guru dapat menyesuaikan kompleksitas materi improvisasi kelompok sesuai tingkat kesiapan peserta didik.

- a) Peserta didik yang masih perlu penguatan diberikan pilihan adegan yang lebih mudah dan diberikan pancingan dialog atau kata (ibu memasak bersama adik/kakak, berkebun bersama kakek dan nenek).
- b) Peserta didik yang lebih siap diajak mengeksplorasi kata atau dialog dalam setiap adegan dalam kelompoknya.

2) Diferensiasi Proses

Proses pembelajaran dibuat fleksibel agar semua peserta didik dapat belajar sesuai ritme dan gaya masing-masing:

- a) Memberikan waktu tambahan bagi peserta didik yang lebih lambat memahami instruksi.
- b) Menyediakan instruksi visual dan verbal oleh guru (contoh gerak dan dialog kegiatan sehari-hari.)
- c) Peserta didik dapat memilih adegan kegiatan yang diinginkan dengan kelompoknya.

3) Diferensiasi Gaya Belajar

- a) **Visual:** Peserta didik melihat contoh improvisasi yang ditampilkan oleh guru, baik secara langsung atau lewat video.
- b) **Auditori:** Peserta didik mendengar instruksi dengan nyanyian atau dengan nada dan irama.
- c) **Kinestetik:** Peserta didik langsung mempraktikkan dan mengeksplorasi Bersama dengan kelompoknya,

g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Aku dan Temanku

- 1) Untuk menggantikan kegiatan yang tidak bisa dilakukan di kelas secara bersama-sama, guru bisa memberi instruksi kepada peserta didik untuk menggunakan prinsip yang sama dalam membentuk pertunjukan kolaboratif.
- 2) Caranya guru meminta peserta didik untuk memilih cerita atau aktivitas yang mereka sukai ketika di rumah bersama anggota keluarganya atau temannya.



- 3) Peserta didik dapat meminta bantuan orang tua, kakak, atau saudara untuk mengerjakan tugas ini.
- 4) Peserta didik harus menggunakan properti sederhana untuk melakukan improvisasi cerita. Properti yang dimaksud dapat berupa perkakas apa saja yang ada di rumah mereka, selama aman atau tidak membahayakan (berbahan plastik).
- 5) Drama direkam menggunakan alat perekam apapun (gawai, kamera, dan lain-lain).
- 6) Cerita dimulai dengan narator (Alkisah.....)
- 7) Minta orang dewasa menjadi narator, sementara tokoh yang berperan dalam drama adalah peserta didik dan temannya atau saudaranya.
- 8) Rekaman yang sudah selesai, bisa di sunting terlebih dahulu atau bisa langsung dikirim kepada guru melalui *whatsapp*.

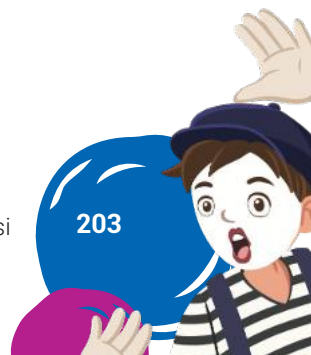
3. Formatif

Pada Kegiatan 4, peserta didik dinilai berdasarkan pengamatan guru dengan checklist dan catatan anekdotal. Catatan anekdotal digunakan untuk mencatat observasi khusus atau perkembangan tertentu pada setiap peserta didik. Hal ini dilakukan agar guru dapat memahami kemampuan peserta didik sehingga lebih mudah dalam mengatur strategi pembelajaran dan penyampaian materi untuk kegiatan selanjutnya.

Contoh Instrumen Penilaian Observasi (*Checklist*)

Tabel 3.15 Contoh Instrumen Penilaian Observasi

No.	Nama Peserta didik	Bekerjasama	Menguasai blocking	Menguasai levelitas	Menguasai properti
1.	Adam	✓	✓	✓	✓
2.	Rehan	✓	✓	✓	✗
3.	Faizal	✓	✓	✗	✗



Contoh Catatan Anekdot

Tabel 3.16 Contoh Catatan Anekdot

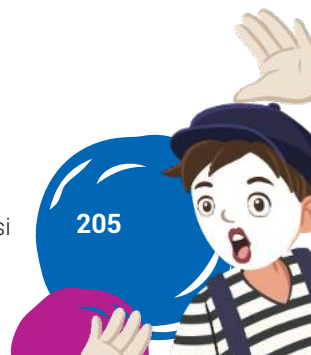
Nama	Catatan
Adam	Adam mampu bekerjasama, mampu menguasai <i>blocking</i> , mampu menguasai levelitas dan mampu menguasai properti. Siap untuk melanjutkan ke kegiatan selanjutnya.
Rehan	Rehan mampu bekerja sama, mampu menguasai <i>blocking</i> , mampu menguasai levelitas tetapi belum mampu menguasai properti. Membutuhkan bimbingan dalam penguasaan properti.
Faizal	Faizal mampu bekerja sama dan mampu menguasai <i>blocking</i> , tetapi belum mampu menguasai levelitas dan properti, sehingga membutuhkan bimbingan penguasaan properti dan pemahaman levelitas agar bisa lanjut ke kegiatan selanjutnya.

C. Sumatif

Soal Pilihan Ganda Penilaian Sumatif BAB 3:

1. Improvisasi dalam teater berarti...
 - A. menghafal teks
 - B. bermain sesuai naskah
 - C. berakting spontan tanpa teks
 - D. mengubah cerita
2. Improvisasi yang dilakukan lebih dari dua orang disebut improvisasi...
 - A. kelompok
 - B. solo
 - C. tunggal
 - D. berpasangan
3. Pementasan teater yang tidak ada latihan terlebih dahulu biasanya menggunakan Teknik...
 - A. improvisasi
 - B. mimesis
 - C. meniru
 - D. ekspresi

4. Benda berikut yang paling tepat digunakan untuk imajinasi properti gitar yaitu...
 - A. penghapus
 - B. spidol
 - C. stopmap
 - D. sapu
5. Improvisasi yang dilakukan sendiri disebut improvisasi...
 - A. berpasangan
 - B. solo
 - C. kelompok
 - D. ganda
6. Hal yang paling penting dalam melakukan improvisasi yaitu ...
 - A. bergurau
 - B. bergerak bebas
 - C. konsentrasi
 - D. bicara keras
7. Teater yang menceritakan tentang kesedihan disebut ...
 - A. komedi
 - B. musikal
 - C. satir
 - D. tragedi
8. Teater yang bertujuan untuk menghibur dan membuat penonton tertawa disebut...
 - A. musikal
 - B. tragedi
 - C. komedi
 - D. satir



9. Pementasan teater yang tidak menggunakan dialog disebut...
- A. pantomim
 - B. monolog
 - C. drama Musikal
 - D. drama tari
10. Pertunjukan teater yang hanya dimainkan oleh satu orang disebut...
- A. epilog
 - B. monolog
 - C. dialog
 - D. prolog

D Kunci Jawaban

Kunci Jawaban Penilaian Sumatif bab 3:

No.	Jawaban	No.	Jawaban
1.	C	6.	C
2.	A	7.	D
3.	A	8.	C
4.	D	9.	A
5.	B	10.	B

E. Refleksi

Lembar refleksi guru dan peserta didik dapat diakses pada tautan berikut ini.

<https://bukupusbuk.id/s/vnyory>



F. Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah tuntas mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pengayaan ini adalah untuk menggali potensi dan memperluas wawasan peserta didik. Dalam bab 3 ini pengayaan yang akan diberikan untuk peserta didik yaitu membaca puisi.

"Puisi"

Puisi adalah satu di antara bentuk karya sastra yang terikat oleh unsur-unsurnya, seperti: rima, baris, bait, irama, dan mantra. Menurut Kosasih, (2012: 97) puisi adalah bentuk karya sastra yang menggunakan kata-kata indah dan kaya makna. Keindahan sebuah puisi disebabkan oleh diksi, majas, rima dan irama yang terkandung dalam puisi disebabkan oleh pemadatan segala unsur bahasa. Hal senada juga disampaikan oleh Wahyuni (2014:12), puisi merupakan salah satu bentuk karya sastra yang dengan kata-kata indah dan bermakna dalam. Dengan kata lain, Puisi adalah bentuk karya sastra yang mengungkapkan pikiran, perasaan, dan imajinasi penyair dengan menggunakan bahasa yang indah, padat, dan bermakna.

Ciri-ciri puisi:

- 1) Bahasa kiasan, menggunakan simbol, perumpamaan, atau majas.
- 2) Irama dan Rima. Memiliki pola bunyi tertentu yang memberi efek musikal.
- 3) Struktur bait dan baris, tersusun dalam baris-baris/larik dan bait-bait (stanza).
- 4) Makna yang padat, mengungkap banyak hal dengan sedikit kata.
- 5) Ekspresif, menyampaikan perasaan atau pengalaman batin penyair.

Menurut Nur Iswanatara (2015: 131) Dasar-dasar baca puisi adalah sebagai berikut:

Untuk baca puisi sangat diperlukan pemahaman dasar-dasar dalam membaca puisi sebagai berikut:

- 1) Memahami puisi, adapun yang harus dilakukan adalah:
 - a) Memperhatikan judul puisi
 - b) Memahami setiap kata dalam larik dan bait puisi
 - c) Pahami bentuk puisi yang akan dibaca.



- 2) Teknik membaca, meliputi:
 - a) Vokal dan pengucapan, Teknik vokal dan pengucapan yang benar akan dapat menyampaikan puisi dengan baik ke publik.
 - b) Gerak dan penampilan, artinya gerakan pembaca harus sesuai dengan kehendak puisi dalam penampilanya. Untuk itu perlu menguasai gerak dan mimik, pengembangan dan pembinaan klimak, dan keserasian gerak dengan ucapan.
- 3) Komunikatif, sebagaimana tujuan pembacaan puisi agar penonton dapat menangkap makna puisi maka pembaca harus mampu berkomunikasi dengan publik, dengan cara sesekali melihat mereka (penonton), jangan hanya sibuk membaca puisi saja akan tetapi perlu merespon lingkungan.
- 4) Alat Bantu. Alat bantu perlu dipersiapkan, seperti: teks puisi, pengeras suara, musik ilustrasi, pakaian (kostum), dan tempat pembacaan puisi. Untuk dapat menghasilkan pembacaan puisi yang bagus perlu berlatih secara rutin dan latihan berbagai puisi.



Contoh puisi:

SEKOLAHKU

Sekolahku
Kukenakan seragam sekolahku
Kukencangkan ikat pinggangku
Kuikat tali sepatuku
Kugendong tas di pundakku yang penuh buku
Kulangkahkan kakiku demi masa depanku

Sekolahku
Tempat bertemu aku dan temanku
Tempat aku belajar hal-hal baru
Tempat aku menuntut ilmu tuk meraih cita-citaku

MENTARI PAGI

Begitu cerah sorotmu
Begitu hangat sinarmu
Menghangatkan hariku
Mengiringi semangatku
Meraih cita-citaku

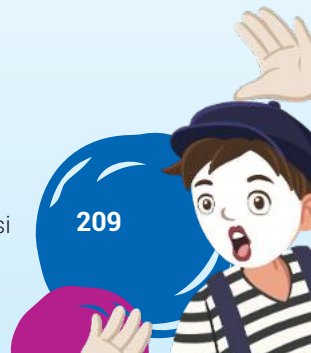
kaucerahkan hari ini
Seiring burung bernyanyi
Mengusir rasa sunyi
Kusiap melangkah pergi
Menuntut ilmu hingga nanti

MATAHARI PAGI

Matahari terbit di ufuk timur,
Menyinari bumi dengan cahaya syukur
Hangat terasa, indah, dan terang
Membangunkan dunia, hati pun senang.

Matahari tersenyum di langit biru
Menyapa burung-burung dan pohon itu
Sinarnya ramah, penuh kasih sayang
Menemani kita belajar sepanjang siang

Saat sore, matahari pamit pulang
Warnanya jingga, indah dipandang
Besok pagi ia datang kembali
Membawa semangat untuk kita semua lagi.



G. Sumber Belajar

Judul/Topik	Jenis Sumber	Penulis/Penerbit	Tautan
Seni Drama untuk Remaja	Buku	W.S Rendra / Burung Merak Press	
Drama Teori dan Praktek Seni Peran	Buku	Nur Iswantara / Media Kreatifa	
Metode Pembelajaran Pantomime	Buku	Nur Iswantara / Media Kreatifa	
Seni teater Jilid 2 untuk SMK	Buku	Eko Santoso, H Subagyo, Nanang Arizona, N Sulistiyo / Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan DirjenKemendikdasmen	https://drive.google.com/file/d/12K8UlpZpZsWoWFkauQwRm0CpekaHWhGf/view?usp=sharing
Metode Pembelajaran Drama	Buku	Suwardi Endraswara / CAPS	
Cara membuat google classroom	video	Imam Rosadi	Cara membuat kelas di google classroom - YouTube
Cara membuat google drive	video	Tutorial ID / Youtube	Cara agar link Drive bisa diakses semua orang di laptop
Cara membuat WA group	video	Eryll Techno / Youtube	Cara Membuat Grup WhatsApp Baru di HP Android Dengan Cepat dan Mudah
Cara membuat pedang dari kardus	video	Kuroyami kun / Youtube	DIY CARA MEMBUAT MAINAN ANAK ANAK DARI KARDUS BEKAS - TAMENG DAN PEDANG DARI KARDUS BEKAS
Cara membuat senapan dari kardus	video	Devara TV / Youtube	(457) Cara Membuat Senjata Senapan M14A dari Kardus Senapan dari Kardus - YouTube
Cara membuat teropong dari kardus	video	Lim Kim Chanel / Youtube	(457) Cara Membuat Teropong Dari Kardus @limkimchannel - YouTube

H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Lembar kerja peserta didik (LKPD) dapat diakses pada tautan berikut ini. <https://bukupusbuk.id/s/6cahiy>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA 2025
Panduan Guru Seni Teater untuk SD/MI Kelas III (Edisi Revisi)
Penulis: Intan Sari Ramdhani dan Susanto
ISBN: 978-634-00-3164-5 (jil.3 PDF)

Panduan Khusus

Bab 4

Pentas Mini



A. Pendahuluan

Pentas biasanya lebih merujuk pada sebuah tempat dimana pertunjukan berlangsung, hal tersebut bisa berupa panggung, aula, lapangan, GOR, ruang kelas, dan lain sebagainya. Sedangkan pertunjukan yaitu suatu kegiatan yang menampilkan suatu karya seni pertunjukan (tari, musik, teater, video) dan juga seni lainya yang ditampilkan oleh individu atau kelompok dalam sebuah pentas.

Tugas-tugas bagian produksi pertunjukan teater. Bagian ini bertugas untuk mempersiapkan dan mengatur produksi, mulai dari proses persiapan, latihan, hingga pementasan. Adapun struktur bagian produksi teater adalah sebagai berikut:

1. Pimpinan produksi bertugas memimpin dan bertanggung jawab atas proses produksi dari awal sampai pementasan.
2. Sekretaris bertugas mengurus urusan administrasi, misalnya surat-menyurat, membuat undangan, dan lain-lain.
3. Bendahara bertugas mengelola keuangan, mulai dari menyimpan, mengatur, dan menggunakan uang.
4. Koordinator latihan bertugas membuat jadwal latihan, durasi latihan, menentukan tempat latihan, dan mengakomodir orang yang berlatih.
5. Seksi dana usaha bertugas mencari sumber dana.
6. Seksi publikasi bertugas mempublikasikan acara kepada khalayak ramai (masyarakat).
7. Seksi dokumentasi bertugas mendokumentasikan seluruh acara, baik pada saat latihan maupun pada acara pementasan.
8. Seksi konsumsi bertugas dalam penyediaan makanan.
9. Seksi P3K bertugas menyiapkan obat-obatan dan hal-hal lain yang berhubungan dengan kesehatan.
10. Seksi peralatan bertugas menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan peralatan yang digunakan dalam pementasan.

Tugas bagian artistik pertunjukan teater, bagian ini bertugas mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan produk artistik. Adapun tugas bagian artistik adalah sebagai berikut:

1. Seksi panggung atau pentas yang dipimpin oleh pemimpin panggung (stage manager) bertugas mengatur urusan panggung.



2. Seksi tata cahaya (tata lampu) bertugas dalam mengerjakan penataan cahaya.
3. Seksi tata musik bertugas membuat ilustrasi musik pengiring.
4. Seksi tata rias dan busana bertugas merias pemain sesuai watak pemain dan memilih kostum atau pakaian yang cocok untuk pementasan.
5. Seksi dekorasi bertugas menata latar/setting panggung.

Tugas Sutradara adalah pemimpin pertunjukan yang mempunyai ide dan gagasan tentang bentuk garapan serta perilaku pemain untuk memerankan tokoh cerita yang dibawakan, termasuk dalam memilih dan mengcasting pemain.

Melalui bab 4 ini, peserta didik akan belajar merencanakan pertunjukan, namun pertunjukan yang dimaksud yang disini bukanlah pertunjukan yang besar (pertunjukan di panggung profesional lengkap pendukung lainnya), melainkan pentas mini yang akan dilakukan di ruang kelas dengan kelengkapan membuat properti dan setting pertunjukan, berlatih, dan mementaskan pertunjukan dengan mengkombinasikan tablo, pantomim, dan dialog. Dengan mementaskan pertunjukan tersebut, peserta didik akan belajar bekerja sama dengan teman sekelasnya.

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Menentukan cerita pilihan
- b. Memilih pemain yang diwakili sutradara
- c. Mengidentifikasi karakter
- d. Menampilkan pertunjukan

2. Pokok Materi

- a. Ayo Pentas
- b. Pazzel Panggung
- c. Bersiap Tampil
- d. Pertunjukan Seru

Dari keempat pokok materi diatas, maka akan dilakukan kegiatan pembelajaran yaitu pementasan atau pertunjukan teater, pembelajaran yang akan dilakukan meliputi pemilihan cerita/naskah, tim produksi, sutradara, pemain, tim musik/bunyi, dan tim artistik.



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

- a. **Bahasa (Indonesia, daerah, dan Asing):** Kemampuan merangkai kata menjadi sebuah kalimat untuk berdialog, dalam teater erat kaitannya dengan mata pelajaran bahasa dimana bahasa merupakan alat komunikasi yang penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti halnya dalam pementasan teater dialog yang digunakan juga menggunakan bahasa atau dialog yang digunakan sehari-hari dengan menambahkan sentuhan estetik.
- b. **Seni Budaya:** Seni teater merupakan seni yang kolektif, karena seni teater melibatkan banyak unsur seni didalamnya, seperti seni tari, seni, musik, seni rupa dan seni media rekam.
- c. **PJOK:** Olah tubuh dalam seni teater melibatkan latihan fisik untuk meningkatkan fleksibilitas, keseimbangan, dan koordinasi tubuh, yang juga merupakan fokus utama dalam guruan jasmani dan olahraga. Keduanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik, stamina, dan kesadaran tubuh.

4. Peta Konsep



Gambar 4.1 Peta Konsep Bab 4

5. Alokasi Waktu

Periode pembelajaran Bab 4 adalah 30 JP (30 x 35 menit atau 15 Pertemuan), dengan ketentuan sebagai berikut.

1 Jam Pelajaran (JP) = 35 menit

1 Pertemuan = 2 JP

1 Minggu = 1 Pertemuan

Saran waktu pembelajaran ini bersifat tentatif, menyesuaikan struktur kurikulum sekolah dan kondisi peserta didik, terutama untuk jumlah pertemuan.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Untuk mempelajari materi Bab 4 yang berfokus pada perencanaan pertunjukan, pembuatan properti pertunjukan, latihan, dan penampilan pertunjukan maka peserta didik perlu menguasai beberapa konsep dan keterampilan yang telah dipelajari pada bab sebelumnya. Keterampilan tersebut antara lain: keterampilan olah vokal, keterampilan olah tubuh, keterampilan berekspresi, dan keterampilan menulis, yang dipelajari pada bab 1 dan 2. Kegiatan tersebut antara lain kegiatan: siapa aku, bersuara, tubuhku berbicara, dan aku dan karakterku (bab 1), dan kegiatan gerak bebas, kegiatan tebak ekspresi, kegiatan bercerita, dan kegiatan menulis cerita (bab 2). Keterampilan lain yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu keterampilan dalam penguasaan properti, penguasaan ekspresi, penguasaan konsentrasi, dan keterampilan dalam bekerja sama yang dilakukan dalam kegiatan menjadi apa saja, mainkan properti, merespon bunyi, dan bermain kelompok dalam bab 3.

7. Kerangka Pembelajaran

a. Praktik Pedagogis

Pembelajaran pada bab 4 ini dirancang untuk menggali potensi berfikir reflektif, imajinatif, dan kolaboratif peserta didik dalam menciptakan sebuah pertunjukan teater, mulai dari merencanakan, memilih cerita, membuat properti dan setting, hingga pentas yang seluruhnya bersifat praktikal, dengan mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam melalui pengalaman belajar *mindful* (berkesadaran penuh terhadap tubuh, emosi dan lingkungan), *meaningful* (bermakna), dan *joyful* (menggembirakan).

Metode pembelajaran:

Metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mempelajari bab 4 ini adalah bermain peran (*Role Play*), yakni peserta didik berperan sebagai tokoh dalam kehidupan sehari-hari atau yang sesuai dengan cerita yang dipilih.

Metode pembelajaran lain yang dapat digunakan dalam mempelajari bab 4 ini adalah *experiential learning* (pembelajaran berbasis pengalaman), yaitu:

- 1) Menerapkan peserta didik belajar melalui aktivitas langsung.
- 2) Memberikan ruang bebas berekspresi bagi peserta didik untuk mencoba, gagal, memperbaiki dan berkembang.
- 3) Menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri.



- 4) Meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar.
- 5) Guru membimbing peserta didik tanpa membatasi kreativitas peserta didik.

Refleksi:

Setelah praktik guru meminta peserta didik duduk melingkar dan memfasilitasi proses refleksi, baik secara lisan, tertulis, atau melalui diskusi kelompok. Peserta didik juga diajak memberi masukan satu sama lain untuk melatih proses saling menghargai.

Pada proses belajar mengajar, guru berfungsi sebagai:

- 1) Fasilitator yang menciptakan ruang aman untuk peserta didik bereksplorasi,
- 2) Pembimbing teknis yang memberi arahan dan contoh,
- 3) Observer yang mencatat perkembangan keterampilan dan sikap peserta didik, serta
- 4) Moderator dalam kegiatan diskusi Peserta didik.

b. Kemitraan Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, guru perlu membangun kemitraan yang baik dengan berbagai pihak, mulai dari peserta didik sendiri, dengan sesama guru, orang tua atau wali peserta didik, hingga komunitas atau masyarakat.

- 1) Guru dan Peserta didik
 - a) Guru membangun komunikasi dua arah yang terbuka dan suportif agar peserta didik merasa nyaman.
 - b) Guru menjadi fasilitator yang membimbing eksplorasi dan praktik, bukan sekadar pemberi instruksi.
 - c) Guru memberikan umpan balik yang konstruktif secara rutin untuk mendukung pertumbuhan artistik dan personal peserta didik.
 - d) Menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan kebutuhan individual peserta didik melalui pengamatan awal dan asesmen formatif.
- 2) Guru Mata Pelajaran Lain
 - a) Kolaborasi dengan guru bahasa Indonesia, bahasa daerah, dan bahasa asing untuk memperkuat penguasaan bahasa dalam membuat atau menciptakan dialog.
 - b) Kolaborasi dengan guru Seni Tari untuk memperkuat gerak ekspresi tubuh.
 - c) Kolaborasi dengan guru Seni Musik untuk mendukung penguatan kemampuan vokal, intonasi, serta dinamika suara yang digunakan dalam dialog atau nyanyian dalam adegan.



- d) Kolaborasi dengan guru seni rupa untuk memperkuat pengetahuan tentang warna dan visual yang dibutuhkan dalam pertunjukan teater.
 - e) Kolaborasi dengan guru PJOK untuk peningkatan kesadaran tubuh, kelenturan, postur tubuh, dan koordinasi gerak, serta dapat membantu dalam memberikan latihan pemanasan dan pendinginan yang sesuai sebelum atau sesudah latihan teater.
 - f) Kolaborasi dengan guru bahasa daerah, untuk memperkuat kemampuan dalam olah bahasa daerah khususnya, dan menggali budaya lokal sebagai ide pertunjukan teater.
- 3) Guru dan Orang Tua
- a) Menginformasikan kepada orang tua, tentang tujuan pembelajaran seni teater dan pentingnya dukungan orang tua dalam mendorong keberanian anak untuk tampil dan menyediakan waktu dan ruang untuk latihan di rumah.
 - b) Mengajak orang tua hadir dalam sesi pertunjukan kelas sebagai bentuk apresiasi dan motivasi peserta didik.
- 4) Guru dan Komunitas atau Masyarakat
- a) Mendorong keterlibatan narasumber dari komunitas teater lokal, jika memungkinkan, untuk memberikan inspirasi atau pelatihan singkat.
 - b) Mengaitkan latihan improvisasi dengan tema sosial yang ada di lingkungan sekitar.

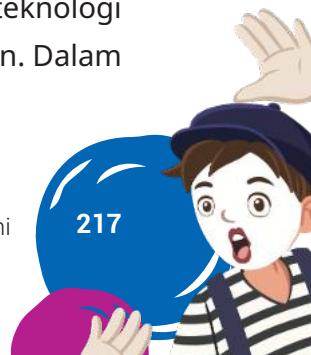
c. Lingkungan Pembelajaran

Pembelajaran seni teater pada Bab 4 membutuhkan ruang belajar yang mendukung untuk latihan dan pementasan teater. Ruang yang direkomendasikan:

- 1) Aula sekolah (jika tersedia) untuk memfasilitasi latihan intensif dan pertunjukan peserta didik. Jika tidak tersedia, Guru bisa menggunakan ruang kelas reguler dan memodifikasi ruangan tersebut menjadi aula.
- 2) Lapangan atau halaman sekolah bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pemanasan, permainan, dan aktivitas latihan vokal dan tubuh.

d. Pemanfaatan Digital

Dalam bab 4 ini, teknologi dimanfaatkan untuk mendukung peserta didik dalam mencari referensi pembuatan setting dan properti panggung dan juga teknologi sebagai pengambilan dokumentasi pada saat proses latihan dan pementasan. Dalam



pemanfaatan teknologi pada saat pembuatan setting dan properti guru menggunakan video yang diputar melalui proyektor di kelas/aula untuk menampilkan tutorial proses pembuatan setting dan properti pementasan teater, sedangkan pada saat proses latihan dan pementasan, guru menggunakan teknologi untuk pengambilan dokumentasi.

8. Apersepsi

Apersepsi digunakan untuk mengetahui kesiapan belajar peserta didik dalam menerima materi baru, kegiatan apersepsi yang akan diterapkan dalam bab 4 ini yaitu:

- Guru dapat mengajukan pertanyaan kepada peserta didik. Contoh pertanyaan yang dapat diajukan adalah sebagai berikut. “dongeng/cerita rakyat apa yang pernah kalian baca/dengar? Apakah ada yang pernah ikut terlibat dalam sebuah pementasan teater? Sebagai apa?
- Guru menyampaikan empat kegiatan yang akan dilaksanakan pada bab 4 ini, yaitu, ayo pentas, puzzle panggung, siap tampil, dan pertunjukan seru.
- Dalam bab ini Peserta didik akan diajarkan dalam memilih cerita, membentuk tim produksi (memilih sutradara, pemain, pimpinan produksi), membuat setting dan properti, latihan dan pementasan teater.

9. Formatif Awal

Sebelum melaksanakan aktivitas pembelajaran, guru dapat melakukan kegiatan formatif awal, yaitu penilaian sebelum pembelajaran yang bertujuan untuk menggali pengetahuan awal dan pengalaman peserta didik dalam pembelajaran teater. Adapun kegiatan formatif awal yang dapat dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut.

a. Penilaian Kognitif (Pengetahuan Awal)

Penilaian kognitif bertujuan untuk mengukur penguasaan awal peserta didik terhadap materi pementasan teater melalui soal-soal pilihan ganda, isian singkat, dan rubrik. guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap pementasan teater. Hasil penilaian ini digunakan sebagai dasar untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kesiapan peserta didik.



Metode : Tes tertulis singkat / tanya jawab lisan / *Google Form* (opsional, bisa dipilih sesuai dengan kondisi kelas)

Bentuk soal : Pilihan ganda dan isian singkat

Tujuan : Mengukur pemahaman awal terhadap pementasan teater.

Contoh Soal*

1. Tahapan pertama dalam produksi teater adalah...

- A. pementasan
- B. evaluasi
- C. penyusunan naskah
- D. publikasi

2. Dialog dalam teater digunakan untuk...

- A. memilih musik yang tepat
- B. memilih lampu yang tepat
- C. menyampaikan cerita kepada penonton
- D. memilih kostum yang tepat

3. Salah satu tugas seorang sutradara adalah?

- A. memilih/mengcasting pemain
- B. menentukan tempat latihan
- C. membuat Setting dan properti
- D. mendokumentasikan pertunjukan

4. Bunyi atau suara yang dapat digunakan untuk menggambarkan suasana malam hari adalah?

- A. suara ayam berkokok
- B. suara jangkrik
- C. suara ramai kendaraan
- D. suara keramaian pasar

5. Setting atau properti berikut yang dapat digunakan untuk menggambarkan lokasi di pantai adalah...

- A. traktor bajak
- B. jaring ikan
- C. becak
- D. cangkul



6. Tujuan diadakan gladi bersih untuk..
- A. memastikan pertunjukan berjalan lancar
 - B. menilai kostum
 - C. mengubah jalan cerita
 - D. mengganti pemain
7. Gestur tubuh digunakan untuk...
- A. menghafal teks
 - B. memilih kostum
 - C. memilih properti
 - D. menampilkan emosi dan peran
8. Menghormati sesama pemain teater bagian dari...
- A. tanggung jawab
 - B. kerjasama
 - C. disiplin
 - D. kesopanan
9. Seni teater berasal dari kata "theatron" yang berarti...
- A. pertunjukan
 - B. penonton
 - C. cerita
 - D. tempat pertunjukan/panggung
10. Sebelum pertunjukan dimulai, pemain harus melakukan...
- A. istirahat panjang
 - B. pemanasan vokal dan tubuh
 - C. makan yang banyak
 - D. minum yang banyak

**Guru bisa memodifikasi pertanyaan sesuai kebutuhan.*

b. Penilaian Nonkognitif (Keterampilan & Sikap Awal)

Penilaian non kognitif bertujuan untuk mengamati keterampilan awal dan sikap peserta didik dalam kegiatan pementasan teater. Contohnya kegiatan terkait dengan pemeranan (aktor), tim produksi, tim artistik, sutradara, tim bunyi/musik, dan tim dokumentasi.

**Guru dapat memodifikasi pertanyaan sesuai kebutuhan dan situasi*



Tabel 4.1 Instrumen Penilaian (Contoh)

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Baik	Cukup	Kurang
Percaya Diri	Memiliki keberanian saat tunjuk atau diberikan tugas dalam pementasan	Menunjukkan sikap percaya diri dalam setiap pementasan	Cukup menunjukkan sikap percaya diri dalam setiap pementasan (masih terlihat)	Kurang menunjukkan sikap percaya diri dalam setiap pementasan (masih sangat malu)
Bertanggung Jawab	Menyelesaikan apa yang menjadi tanggung jawabnya dalam sebuah pementasan	Menunjukkan sikap bertanggung jawab (menyelesaikan tugas)	Cukup menunjukkan sikap bertanggung jawab (menyelesaikan tugas dengan tambahan waktu)	kurang menunjukkan sikap bertanggung jawab (tidak menyelesaikan tugas)
Kerjasama	Mampu bekerjasama dalam pementasan	Menunjukkan sikap bekerjasama (aktif berkomunikasi)	Cukup menunjukkan sikap bekerjasama (jarang berkomunikasi)	Kurang menunjukkan sikap bekerjasama (tidak pernah berkomunikasi)

1) Skor Penilaian Nonkognitif

Total skor penilaian nonkognitif dengan menjumlahkan skor maksimum, yaitu 3 aspek x 3 poin adalah 9 poin, maka deskripsi hasil penilaiannya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2 Skor Penilaian Nonkognitif

Skor	Kategori	Rekomendasi
1-4	Belum mampu/ (jarang atau tidak menunjukkan sikap positif)	Perlu bimbingan intens, pendekatan personal, dan peningkatan keberanian dan percaya diri
5-7	Cukup mampu (kadang-kadang menunjukkan sikap positif)	Perlu pendampingan atau latihan ringan dan penguatan berkala
8-9	Sangat mampu dan siap (konsisten menunjukkan sikap positif)	Siap mengikuti pembelajaran tanpa modifikasi khusus

2) Contoh Penghitungan Skor

Tabel 4.3 Penghitungan Skor

Aspek Penilaian	Skor
Percaya Diri	3
Bertanggung Jawab	2
Kerjasama	3
Total Skor	8 (Sangat Mampu)



Catatan:

- Penilaian Nonkognitif bersifat kualitatif, bukan sekadar angka sehingga sangat bergantung pada kepekaan guru
- Penilaian Nonkognitif ini juga untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik dan dijadikan acuan dalam mempertimbangkan dan memilih strategi diferensiasi pembelajaran, seperti memberi peran atau tanggung jawab yang lebih sederhana kepada peserta didik yang belum mampu, melakukan kolaborasi dalam pembelajaran (pembelajaran berkelompok) untuk meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri peserta didik untuk tampil, membantu guru dalam menentukan cara memberi dukungan dan tantangan kepada peserta didik yang belum mampu agar tercipta lingkungan belajar yang sesuai dengan kebutuhan sosial emosional peserta didik.

B. Kegiatan Pembelajaran



Ayo Pentas

Pada kegiatan 1 ini, Guru akan mengajak peserta didik untuk memilih cerita yang akan ditampilkan dalam pementasan di kegiatan akhir unit 4 ini, selain pemilihan cerita, dilakukan kegiatan yang akan dilakukan dalam bab ini yaitu pemilihan talenta (tim produksi, sutradara, tim setting dan properti, tim dokumentasi, narator, dan pemain).

1. Tujuan Kegiatan

- a. Mampu berdiskusi
- b. Mengungkapkan pendapat
- c. Menerima pendapat orang lain
- d. Mampu mengambil keputusan



2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 4.4 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 1

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1.1: Hitungan Ayam Jago	Memahami	Membangun kesiapan tubuh dan konsentrasi peserta didik.
Aktivitas 1.2: Identifikasi Cerita	Mengaplikasikan	Membangun kesadaran peserta didik dalam berdiskusi/bermusyawarah.
Aktivitas 1.3: Refleksi	Merefleksikan	Membantu peserta didik mengenali kelebihan dan kekurangannya dalam bermusyawarah.

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pembelajaran.
- 2) Guru menyiapkan bahan ajar/media (laptop/gawai/pengeras suara) yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Guru menyiapkan naskah atau cerita yang pernah dibuat peserta didik di bab sebelumnya (bab 2).
- 4) Guru mempersiapkan beberapa cerita rakyat (video, buku cerita) sebagai referensi.
- 5) Guru menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk proses pembelajaran.

Tabel 4.5 Judul cerita rakyat dan asal daerahnya

No.	Cerita Rakyat	Asal Daerah
1.	Legenda Naga Erau dan Putri Karang Melenu	Kalimantan Timur
2.	Legenda Garuda Wisnu Kencana	Bali
3.	Malin Kundang	Sumatra Barat
4.	Cindelaras	Jawa
5.	Legenda Batu Menangis	Kalimantan
6.	Lutung Kasarung	Jawa
7.	Legenda Candi Prambanan	Jawa
8.	Legenda Danau Toba	Sumatra



No.	Cerita Rakyat	Asal Daerah
9.	Bawang Merah dan Bawang Putih	Jawa
10.	Timun Mas	Jawa

c. Kegiatan Pembukaan

Untuk mengawali kegiatan ini, Guru membuka kelas dengan berdoa bersama sebelum memulai aktivitas. Setelah itu, mengulas sedikit tentang kegiatan di bab-bab sebelumnya dan menjelaskan tujuan pembelajaran pada kegiatan 1 ini:

Tujuan pembelajaran kegiatan 1 sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan kemampuan merumuskan konsep pementasan
- 2) Menumbuhkan keterampilan berpikir kritis
- 3) Mengembangkan keterampilan berkomunikasi
- 4) Menumbuhkan kemampuan bekerjasama
- 5) Membentuk sikap toleransi

Aktivitas 1.1: Hitungan Ayam Jago

Sebelum melakukan kegiatan inti, guru dapat mengajak peserta didik untuk melakukan permainan hitungan ayam jago sekaligus sebagai pemanasan.

Intruksi:

- 1) Semua peserta didik berdiri melingkar dan menghitung dengan suara lantang.
- 2) Setelah semua selesai menghitung, guru mengganti angka 3 dan setiap kelipatan tiga (3, 6, 9, 12, 15, dst) dengan kata "Kukuruyuk". Contoh: satu, dua, kukuruyuk, empat, lima, kukuruyuk, tujuh, delapan, dst.
- 3) Setiap peserta didik yang salah harus menirukan suara ayam jago disertai dengan kepakan tangan (seperti ayam jago berkokok di pagi hari)
- 4) Guru bisa mengganti angka kelipatan lainnya.
- 5) Hentikan pemanasan apabila sudah dirasa cukup (peserta didik terlihat mulai lelah)



Gambar 4.2 Berhitung Ayam Jago

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 1.2: Identifikasi Cerita

Aktivitas ini peserta didik berfokus untuk menentukan suatu pilihan cerita pertunjukan akhir, hal ini juga melatih peserta didik terbiasa menerima keputusan secara demokratis.

Berikut instruksi kegiatan inti:

- 1) Guru membagi kelas menjadi satu atau dua kelompok, menyesuaikan jumlah peserta didik yang ada.
- 2) Guru menjelaskan bahwa pertunjukan di akhir unit ini, setiap kelompok akan menampilkan sebuah pertunjukan teater.
- 3) Guru memberikan naskah/cerita yang pernah dibuat oleh peserta didik di bab sebelumnya.
- 4) Guru memberikan pilihan cerita legenda nusantara sebagai referensi.
- 5) Semua peserta didik berkumpul dan berdiskusi untuk memilih naskah/cerita dan cerita legenda.
- 6) Guru mengawasi proses pemilihan cerita. Ajak semua peserta didik berdiskusi menentukan cerita. Tanyakan alasan mereka memilih cerita legenda yang dipilih.
- 7) Setiap kelompok menonton video cerita pilihan mereka (jika tidak memungkinkan, bisa diganti aktivitas membaca bergiliran)
- 8) Selesai menonton video/membaca buku cerita bersama, setiap kelompok melanjutkan mengisi lembar kerja peserta didik 4.1 (bedah cerita).
- 9) Guru mengawasi proses diskusi konsep, ajak mereka lebih kreatif dan aktif dalam mendiskusikan konsep.
- 10) Contoh Lembar kerja peserta didik (LKPD) dapat diakses pada tautan berikut ini.
<https://bukupusbuk.id/s/pr3bo>



Gambar 4.3 Diskusi Memilih Cerita

Aktivitas 1.3: Pilih Talenta

Peserta didik diajak berdiskusi untuk membuat konsep artistik dan produksi pertunjukan akhir kelas. Aktivitas ini membuat peserta didik terbiasa kerja tim dan belajar saling mengungkapkan pendapat.

Intruksi:

- 1) Setelah cerita pilihan ditentukan, peserta didik berkumpul dengan kelompoknya dan mendiskusikan konsep pertunjukan yang akan mereka mainkan.
- 2) Guru memberikan lembar kerja peserta didik 4.2 (pilih Talenta) sebagai bimbingan Memilih Sutradara, pemain, dan lain-lain.
- 3) Setiap peserta didik bebas memberikan masukan konsep. Guru memperhatikan kandidat sutradara (dilihat dari peserta didik yang aktif memberikan pendapat artistik) dan pemimpin produksi (dilihat dari peserta didik yang aktif memberikan pendapat produksi) yang nantinya akan diajukan kepada seluruh peserta didik.
- 4) Peserta didik membagi peran dan tanggung jawab masing-masing anggotanya. Beberapa pertanyaan yang bisa membantu peserta didik:
 - Siapakah yang menjadi sutradara?
 - Siapakah yang menjadi pemeran?
 - Siapakah yang menjadi narator?
 - Siapakah yang bertugas menjadi suara efek?
- 5) Awasi diskusi mereka. Ingatkan bahwa tidak semua akan menjadi pemeran, ada yang menjadi tim produksi yang bekerja di belakang panggung.
- 6) Setelah selesai diskusi, sutradara terpilih memberikan susunan pemain dan lembar kerja peserta didik 4.2 yang dipresentasikan. Contoh lembar kerja peserta didik (LKPD) dapat diakses pada tautan berikut ini. <https://bukupusbuk.id/s/rz8q8v>

Contoh Tanggapan Apresiasi:

“Baiklah anak-anak, ternyata kalian semua memang benar-benar anak-anak yang cerdas. Kalian mampu berdiskusi dengan baik, kalian mampu berpendapat dan bisa menerima pendapat dari teman. Kalian menunjukkan sikap yang baik untuk saling bekerja sama”.



e. Kegiatan Penutup

Aktivitas 1.4: Refleksi

Setelah kegiatan selesai, para peserta didik duduk melingkar untuk melakukan relaksasi pernapasan balon. Latihan ini menjadikan peserta didik sadar akan pernapasan mereka, karena memungkinkan mereka fokus pada aliran udara yang keluar-masuk melalui hidung.

- 1) Peserta didik duduk tegak dengan kaki disilangkan dan menutup mata.
- 2) Kedua tangan diletakkan diatas perut dan konsentrasi pada pernapasan.
- 3) Rasakan bagaimana perut terisi saat menarik napas dan perut turun saat mengeluarkan napas.
- 4) Coba bayangkan sebuah balon di dalam perut yang mengisi dirinya sendiri dengan udara saat menghirup dan kemudian mengosongkan dirinya dari udara saat menghembuskan napas.
- 5) Saat bernapas, cobalah rasakan balon dengan tangan.
- 6) Lakukan ini selama sekitar 2-3 menit.
- 7) Buka mata perlahan dan berikan senyuman kepada teman-teman di sekeliling sambil bertepuk tangan.



Gambar 4.4 Relaksasi

Setelah selesai melakukan pernapasan balon, beri peserta didik kesempatan menyampaikan perasaan mereka menggunakan imitasi suara (woosh= senang, zzzz= ftat, huuu= sedih), refleksi ini membantu peserta didik mengidentifikasi diri dan minatnya dalam pelajaran teater.

f. Diferensiasi

Dalam Bab 4. Pentas Mini Kegiatan 1. Identifikasi cerita, guru perlu menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan keunikan masing-masing peserta didik. Bentuk diferensiasi dapat dilakukan pada konten, proses, produk, gaya belajar, dan minat.

Konten dapat dibedakan dengan memberikan pilihan objek untuk stimulus setiap kelompok dalam menentukan cerita yang dipilih, misal dengan video, buku cerita, maupun dongeng secara langsung.



Proses belajar diskusi disesuaikan dengan cara belajar peserta didik pada setiap kelompoknya, sebelum diskusi bisa menonton video cerita rakyat, atau bisa membaca cerita rakyat, dan bisa juga dengan diskusi terlebih dahulu baru menonton/membaca cerita rakyat yang telah dipilih.

Produk belajar, dalam hal ini adalah susunan konsep cerita dan susunan keproduksiian sebuah pementasan, peserta didik ada yang senang dengan menyampaikan hasilnya dengan presentasi secara langsung, ada yang senang menyampaikan lewat lembar kerja peserta didik.

Guru juga dapat memfasilitasi peserta didik dengan membebaskan kelompok untuk memilih dan menentukan sutradara, tim produksi, pemain dan cerita rakyat yang akan dipilih. Dengan menerapkan diferensiasi ini, peserta didik akan merasa lebih dihargai, termotivasi, dan terlibat aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan.

g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Mencari Talenta

- 1) Guru menentukan cerita rakyat yang akan dimainkan.
- 2) Guru mengumpulkan peserta didik dan duduk seperti akan menonton sebuah pertunjukan.
- 3) Guru menentukan sutradara pertunjukan berdasarkan pengamatan peserta didik pada penilaian bab-bab sebelumnya, yang nantinya dapat juga disepakati semua peserta didik.
- 4) Sutradara didampingi guru untuk berdiskusi untuk mencari susunan pemain dan pendukungnya, dan kemudian di isikan di lembar kerja peserta didik 4.3 (mencari talenta).
- 5) Susunan lembar kerja peserta didik akan dibacakan/diumumkan (narator, artistik tubuh, tim bunyi/suara)
- 6) Semua nama yang dipanggil (masuk dalam lembar kerja peserta didik) maju ke depan.
- 7) Setelah semua dipanggil narator membacakan cerita pilihan dan para pemain mencoba dengan gerakan spontan. Contoh lembar kerja peserta didik (LKPD) dapat diakses pada tautan berikut ini. <https://bukupusbuk.id/s/rm0yla>



3. Formatif

Peserta didik dinilai berdasarkan pengamatan guru dengan observasi (checklist) untuk memantau keterlibatan dan kemampuan peserta didik dalam kegiatan diskusi. Pada bab 4 ini penilaian dilakukan secara langsung melalui pengamatan saat peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya. Tujuan dari observasi ini adalah untuk melihat sejauh mana keaktifan, kreativitas, dan keberanian peserta didik dalam berdiskusi kelompok.

Guru cukup memberi tanda centang (✓) pada kolom jika indikator tampak atau tanda silang (×) jika belum terlihat. Kolom keterangan dapat digunakan untuk mencatat catatan singkat atau tindakan lanjutan yang diperlukan.

Contoh Tabel Observasi Kegiatan 1 Ayo Pentas (Checklist)

Bab: 4 Pentas Mini

Kegiatan : Diskusi "Ayo Pentas"

Kelas :

Tanggal Observasi :

Tabel 4.6 Contoh Instrumen Penilaian Observasi

No.	Nama Peserta Didik	Aspek yang diamati			Keterangan
		Keaktifan	Kreatif	Keberanian	
1.	Maria	✓	×	✓	
2.	Cunda	✓	✓	✓	
3.	Diana	×	✓	×	
4.	dst				
5.					

Tindak lanjut dan catatan guru (dapat diisi di kolom keterangan):

- Perlu bimbingan
- Sudah cukup, dapat lanjut ke kegiatan berikutnya
- Sangat baik dapat diberi tantangan



Tabel 4.7 Contoh Catatan Anekdotal

Nama	Catatan
Maria	Kurang begitu kreatif, tetapi sangat aktif dan berani menyampaikan pendapat dengan kelompoknya, membutuhkan bimbingan dalam hal kreatifitas.
Cunda	Sangat aktif, kreatif dan percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya, siap melanjutkan ke tahap berikutnya.
Diana	Kreatif, tetapi kurang aktif dan tidak berani menyampaikan pendapatnya, membutuhkan bimbingan dalam hal keaktifan dan keberanian.

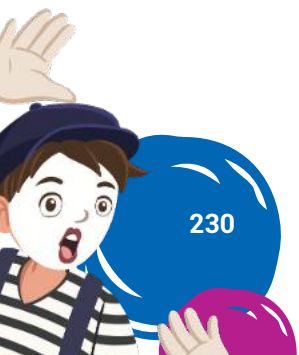


Puzzle Panggung

Dalam kegiatan ke dua di bab 4 ini, peserta didik akan diajak untuk menyusun Kembali cerita atau cerita rakyat yang akan dipentaskan, dan juga peserta didik akan diajak untuk membuat/mempersiapkan kebutuhan artistik panggung (setting, kostum, properti) yang akan digunakan untuk pementasan di akhir unit. Dalam pembuatan kebutuhan artistik tentunya akan menggunakan bahan-bahan yang aman, mudah ditemukan, dan mudah dikerjakan oleh peserta didik.

1. Tujuan Kegiatan

- Menyusun cerita
- Menciptakan dialog
- Membuat setting panggung
- Membuat kostum/kelengkapan kostum
- Membuat properti pentas
- Melakukan kerja sama



2. Langkah-langkah kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 4.8 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 2

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 2.1: Sambung kata	Memahami	Menumbuhkan pemahaman peserta didik dalam Menyusun cerita
Aktivitas 2.2: Menghidupi konsep	Mengaplikasikan	Menumbuhkan pemahaman peserta didik dalam berkolaborasi
Aktivitas 2.3: Puzzle Panggung	Mengaplikasikan	Mendorong kreativitas peserta didik dalam membuat setting panggung dan properti
Aktivitas 2.4: Refleksi	Merefleksikan	Membantu peserta didik mengenali kreativitasnya dalam membuat setting panggung dan properti.

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca semua instruksi pembelajaran dan mempersiapkan beberapa benda yang akan dibutuhkan di setiap kegiatan.
- 2) Guru menyiapkan bahan-bahan tambahan yang akan digunakan oleh peserta didik untuk membuat setting panggung dan properti pentas.
- 3) Guru menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.
- 4) Guru dan peserta didik mengenakan pakaian yang nyaman, bisa menggunakan pakaian olah raga.

c. Kegiatan Pembukaan

Untuk mengawali kegiatan dua ini seperti sebelumnya guru bisa mencairkan suasana kelas sekaligus sebagai pemanasan awal dengan mengajak peserta didik untuk bernyanyi lagu-lagu daerah diikuti dengan gerak dan bertepuk tangan setelah berdoa. dan dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran sebelum memulai kegiatan pemanasan.

Tujuan pembelajaran “Puzzle Panggung” sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan kreativitas dalam menyusun cerita
- 2) Meningkatkan kemampuan menghasilkan dialog
- 3) Menumbuhkan Kreativitas membuat setting panggung
- 4) Menumbuhkan Kreativitas membuat properti
- 5) Menumbuhkan kemampuan bekerja sama



Aktivitas 4.1 Sambung Kata

Sebelum melakukan kegiatan inti, guru mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan sambung kata.

Intruksi:

- 1) Ajak semua peserta didik berdiri membentuk lingkaran
- 2) Guru memberikan daftar kata kepada peserta didik (Tabel 4.9 sebagai referensi)
- 3) Setiap peserta didik harus membuat kalimat dari satu kata yang diberikan oleh guru. Beri mereka waktu beberapa detik untuk berpikir.

Contoh: "Pantai" (Hari minggu kemarin aku dan keluargaku pergi ke pantai Losari Makasar)

- 4) Ulangi dengan beberapa kata lainnya sampai beberapa peserta didik sudah membuat kalimat.

Tabel 4.9 Daftar Kata

Aku
Pantai
Sungai
Angin
Hujan
Buku
Merah Putih
Garuda
Mobil
Petir
Sawah
Tongkat



Gambar 4.5 Sambung Kata

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 4.2: Menghidupi Konsep

Peserta didik diajak bekerja sama untuk membuat sebuah adegan dengan konsep yang sudah disepakati dalam lembar kerja 4.1 (Identifikasi cerita).

Intruksi:

- 1) Semua peserta didik berkumpul dengan kelompoknya (jika lebih dari satu kelompok)
- 2) Sutradara mulai membacakan konsep adegan dengan mengacu pada catatan lembar kerja peserta didik 4.1 (bedah cerita)

- 3) Peserta didik mencoba konsep yang telah dirangkai dalam bentuk *blocking* kasar. Guru bisa mendampingi sutradara terpilih dalam proses penyutradaraan, boleh membantu memberi masukan apabila ada kendala dalam merangkai adegan.
- 4) Peserta didik lain boleh memberikan masukan ide adegan kepada sutradara untuk membentuk sebuah pertunjukan menarik. Guru mendampingi proses tersebut, jangan sampai peran sutradara hilang ketika banyak masukan yang tidak dapat disaring oleh sutradara.
- 5) Setelah semua konsep selesai dan ditulis di lembar kerja peserta didik 4.4 (lembar kerja setting dan properti). Lembar kerja peserta didik (LKPD) dapat diakses pada tautan berikut ini.
<https://bukupusbuk.id/s/xeamqv>



Gambar 4.6 Berlatih *Blocking*

Aktivitas 4.3: Puzzle Panggung

Aktivitas ini akan berfokus pada kreativitas peserta didik dalam membuat kebutuhan artistik panggung (kostum, setting dan properti) yang sesuai dengan cerita yang dipilih/ sesuai dengan lembar kerja peserta didik 4.4 (setting dan properti).

Instruksi:

- 1) Peserta didik berkumpul dengan kelompoknya
- 2) Peserta didik yang terpilih menjadi tim artistik, membagi tugas pembuatan setting dan properti kepada anggota kelompoknya
- 3) Peserta didik mulai membuat setting dan properti
- 4) Guru mengawasi sekaligus bisa memberikan bantuan jika ada peserta didik yang menemui kesulitan.

Contoh pembuatan setting dan properti:



Cara Membuat
Caping (Topi Petani)



Cara Membuat
Cangkul



Cara Membuat
Sayap



e. Penutup

Aktivitas 4.4: Refleksi

Setelah kegiatan selesai, guru minta peserta didik untuk duduk melingkar, berikan waktu kepada peserta didik untuk menyampaikan perasaan dan menjelaskan apa yang sudah mereka peroleh setelah mengikuti rangkaian kegiatan ini, dan lanjutkan dengan mengajukan pertanyaan refleksi kepada peserta didik, contoh pertanyaan refleksi sebagai berikut:

- 1) Apa hal menarik yang kamu pelajari hari ini?
- 2) Kegiatan apa yang paling mudah kamu ingat?
- 3) Kegiatan apa yang sulit kamu lakukan?
- 4) Apa yang membuatmu merasa kesulitan?

f. Diferensiasi

Untuk memastikan semua peserta didik dapat terlibat secara maksimal sesuai dengan kebutuhan, gaya belajar, dan minat mereka, kegiatan ini dirancang dengan pendekatan diferensiasi dalam konten, proses, serta gaya belajar dan minat.

1) Diferensiasi Konten

Guru dapat menyesuaikan materi puzzle panggung sesuai dengan cerita pilihan setiap kelompok.

- a) Peserta didik yang masih perlu penguatan diberikan pilihan dengan membuat properti yang sederhana atau yang paling mudah.
- b) Peserta didik yang lebih siap diajak mengeksplorasi dalam membuat setting dan properti yang akan digunakan untuk pementasan kelompoknya.

2) Diferensiasi Proses

Proses pembelajaran dibuat fleksibel agar semua peserta didik dapat belajar sesuai ritme dan gaya masing-masing:

- a) Memberikan waktu tambahan bagi peserta didik yang belum selesai membuat setting dan properti.
- b) Menyediakan instruksi visual atau video dalam pembuatan setting dan properti.
- c) Peserta didik dapat memilih membuat setting dan properti yang akan digunakan pementasan kelompoknya.

3) Diferensiasi Gaya Belajar

- a) **Visual:** Peserta didik melihat contoh pembuatan setting dan properti lewat video.
- b) **Auditori:** Peserta didik mendengar instruksi dari guru.
- c) **Kinestetik:** Peserta didik langsung mempraktikkan dan bereksplorasi untuk membuat setting dan properti.

g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Instruksi:

- 1) Guru menyiapkan gambar-gambar setting dan properti pentas yang akan dibuat.
- 2) Guru menyiapkan bahan-bahan pembuatan setting dan properti.
- 3) Setiap kelompok (jika lebih dari satu kelompok) diberikan gambar dan bahan untuk membuat setting dan properti.
- 4) Setiap kelompok mulai membuat setting dan properti yang telah ditentukan oleh guru.
- 5) Setelah pembuatan setting dan properti selesai, setiap kelompok diminta mempresentasikan/memperagakan penggunaan setting dan properti secara singkat.

3. Formatif

Pada Kegiatan 2, peserta didik dinilai berdasarkan pengamatan guru dengan *checklist* dan catatan anekdot. Catatan anekdot digunakan untuk mencatat observasi khusus atau perkembangan tertentu pada setiap peserta didik. Hal ini dilakukan agar guru dapat memahami kemampuan peserta didik sehingga lebih mudah dalam mengatur strategi pembelajaran dan penyampaian materi untuk kegiatan selanjutnya.



Contoh Tabel Observasi kegiatan 2 “puzzle panggung (Checklist)

Bab: 4 Pentas Mini

Kegiatan : Diskusi “Puzzle Panggung”

Kelas :

Tanggal Observasi :

Tabel 4.10 Contoh Instrumen Penilaian Observasi

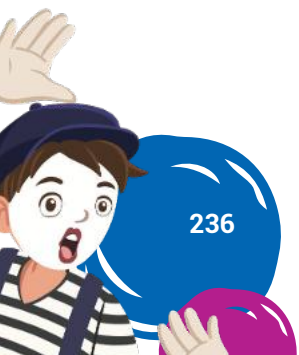
No.	Nama Peserta Didik	Aspek yang Diamati			Keterangan
		Keaktifan	Kreatif	Kerjasama	
1.	Putri	✓	✓	✓	
2.	Intan	✓	×	✓	
3.	Faizal	✓	✓		

Tindak lanjut dan catatan guru (dapat diisi di kolom keterangan):

- Perlu bimbingan
- Sudah cukup, dapat lanjut ke kegiatan berikutnya
- Sangat baik dapat diberi tantangan

Tabel 4.11 Contoh Catatan Anekdot

Nama	Catatan
Putri	Sangat aktif, kreatif dan suka bekerjasama, siap ketahap berikutnya
Intan	Sangat aktif, dan suka bekerja sama tetapi kurang kreatif, membutuhkan bimbingan dalam hal kreativitas
Faizal	Sangat aktif dan kreatif tetapi kurang dalam bekerja sama, membutuhkan bimbingan tentang pemahaman pentingnya bekerjasama.





Bersiap Tampil

Dalam kegiatan ini peserta didik akan menjalani proses latihan/berlatih bersama kelompoknya dengan arahan sutradara.

1. Tujuan Kegiatan

- Memainkan karakter tokoh
- Menggunakan properti pentas
- Bersikap lebih percaya diri
- Melakukan kerja sama

2. Langkah-langkah kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 4.12 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 3

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3.1: Polisi Karakter	Memahami	Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam pendalaman karakter
Aktivitas 3.2: Semua Siap	Mengaplikasikan	Mendorong kreativitas peserta didik dalam berlatih (mengeksplor dialog, gerak, blocking, dan ekspresi)
Aktivitas 3.3: Relaksasi	Merefleksikan	Mengajak peserta didik mengenali kelebihan dan kekurangannya secara mandiri

b. Persiapan Mengajar

- Guru membaca semua materi pembelajaran
- Guru menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.
- Guru dan peserta didik mengenakan pakaian yang nyaman, bisa menggunakan pakaian olah raga.



c. Kegiatan Pembukaan

Untuk mengawali kegiatan ketiga ini seperti sebelumnya guru bisa mencairkan suasana kelas sekaligus sebagai pemanasan awal dengan mengajak peserta didik untuk bernyanyi lagu-lagu daerah diikuti dengan gerak dan bertepuk tangan setelah berdoa. Kemudian guru menjelaskan tentang kegiatan “Bersiap Tampil” ini secara singkat dan menyampaikan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan berakting
- 2) Meningkatkan kemampuan dalam berdialog
- 3) Meningkatkan kemampuan improvisasi
- 4) Meningkatkan rasa percaya diri

Setelah guru menyampaikan tujuan pembelajaran selanjutnya melakukan permainan Polisi karakter sebagai pemanasan.

Aktivitas 4.1: Polisi Karakter

Dalam kegiatan pemanasan lanjutan ini guru akan meminta peserta didik untuk melakukan permainan polisi karakter.

Instruksi:

- 1) Guru menunjuk seorang peserta didik berdiri membelakangi seluruh peserta didik lainnya, peserta didik tersebut dijuluki Polisi Karakter.
- 2) Peserta didik lain harus bergerak atau berjalan secara acak tanpa mengeluarkankan suara sedikitpun. Mereka harus berjalan perlahan dan fokus melihat polisi karakter.
- 3) Polisi karakter bebas membalikkan badan kapanpun. Apabila polisi karakter membalikkan badan, semua peserta didik harus diam statis menjadi karakter apapun.
- 4) Apabila ada karakter yang tidak jelas, polisi karakter bisa menghampiri dan menanyakan karakter apa yang dimainkan. Jika tidak bisa menjawab, peserta didik tersebut diangkat menjadi polisi karakter dan melakukan kegiatan seperti awal.
- 5) Hentikan pemanasan apabila dirasa cukup atau peserta didik merasa lelah.



Gambar 4.7 Permainan Polisi Karakter

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 4.2: Latihanku

Aktivitas ini akan berfokus pada persiapan semua unsur pendukung pementasan, mulai dari peran, kostum, properti, setting, dan musik. Peserta didik mencoba semua unsur tersebut agar tidak menjadi kendala pada saat pementasan.

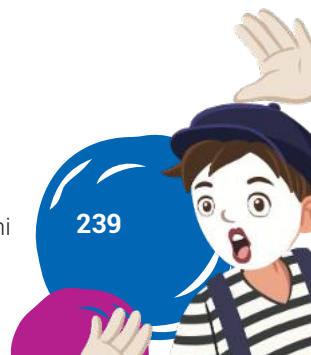
Instruksi:

- 1) Para pemain bersiap melakukan latihan dengan mengikuti instruksi dari sutradara yang didampingi oleh guru.
- 2) Tim artistik panggung mempersiapkan setting dan properti.
- 3) Tim musik mempersiapkan laptop dan pengeras suara untuk mendengarkan musik/efek bunyi.
- 4) Semua persiapan yang mencakup kebutuhan latihan diperhatikan kembali oleh kru panggung yang diawasi oleh pimpinan produksi.
- 5) Semua pemain mencoba mengenakan kostum dan propertinya masing-masing, agar terbiasa dengan kostum serta properti yang digunakannya saat pementasan.
- 6) Guru dan sutradara memerintahkan para pemain untuk mencoba mengeksplorasi *blocking* dengan kostum dan properti.
- 7) Tim musik juga mencoba urutan adegan.
- 8) Guru mengawasi kegiatan ini, ingatkan untuk mengontrol permainan agar tidak merusak setting, kostum, dan properti.
- 9) Guru dan sutradara memegang kendali atas waktu latihan.
- 10) Akhiri kegiatan jika dirasa target latihan sudah tercapai (setiap adegan sudah terlihat lancar dan dapat dinikmati penonton).

e. Penutup

Aktivitas 3.3: Refleksi

- 1) Guru meminta peserta didik untuk duduk dalam sikap nyaman dan dalam situasi tenang sambil memejamkan mata.
- 2) Guru mengajak peserta didik untuk merenungkan kelebihan-kelebihan dalam dirinya sendiri dalam berlatih.
- 3) Guru mengajak peserta didik untuk merenungkan kekurangan-kekurangan dalam dirinya dalam berlatih.



- 4) Setelah beberapa saat peserta didik dipersilahkan membuka mata secara perlahan, dan dilanjutkan guru memberikan pertanyaan refleksi sebagai berikut:
 - a) Bagaimana perasaanmu setelah kegiatan hari ini?
 - b) Apa hal menarik yang kamu pelajari dari kegiatan latihan hari ini?
 - c) Kesulitan apa yang kamu temui hari ini?

Selanjutnya guru juga bisa menutup kegiatan dengan mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu-lagu nasional sebelum diakhiri dengan berdoa.

f. Diferensiasi

Dalam Bab 4. Pentas Mini Kegiatan 3 ini. Guru perlu menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan keunikan masing-masing peserta didik. Bentuk diferensiasi dapat dilakukan pada konten, proses, produk, gaya belajar, dan minat. Konten dapat dibedakan dengan memberikan pilihan objek untuk stimulus setiap peserta didik dalam melaksanakan proses latihan.

Proses belajar latihan disesuaikan dengan cara belajar peserta didik, ada peserta didik yang suka memulai dengan mengeksplorasi gerak dahulu, ada yang suka mengeksplor dialog terlebih dahulu, dan ada yang suka mengeksplor properti terlebih dahulu, bahkan ada juga peserta didik yang harus diberi contoh terlebih dulu.

Produk belajar, dalam hal ini adalah adalah pementasan teater, dimana masing-masing anak akan mendapatkan tugas yang sudah disepakati (sutradara, pemain, tim artistik, tim musik, tim produksi).

g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Latihan Mandiri

Instruksi:

- 1) Guru meminta peserta didik untuk berlatih secara mandiri dirumah sesuai dengan perannya masing-masing.
- 2) Peserta didik melakukan latihan dirumah dengan bimbingan orangtua, kakak, saudara, atau teman.
- 3) Setiap latihan peserta didik diminta untuk merekam dengan menggunakan gawai atau alat perekam lainnya.
- 4) Di sekolah guru dan peserta didik melanjutkan latihan run-through dan gladi bersih sebelum hari pementasan.



3. Formatif

Formatif pada kegiatan “Latihanku” ini adalah melakukan observasi. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yaitu saat melakukan latihan dengan kelompoknya. Untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik dalam latihan pementasan teater guru dapat menggunakan lembar observasi sebagai berikut:

Bab 4 – Bersiap Tampil Kegiatan Latihanku

Nama Peserta Didik : Arya

Kelas : 3 SD

Tanggal Observasi :

No.	Aspek yang dinilai	Sangat Berkembang	Berkembang Sesuai harapan	Sedang Berkembang	Mulai Berkembang
1	Peserta didik mampu menunjukkan keberanian (percaya diri)	✓			
2	Peserta didik mampu bertanggung jawab		✓		
3	Peserta didik mampu bekerjasama				✓
Catatan: Arya sangat percaya diri dan memiliki kemampuan untuk bertanggung jawab. Namun dalam hal bekerjasama hanya perlu bimbingan dan arahan agar dapat bekerjasama dengan temanya.					





Pertunjukan Seru

Pada kegiatan 4 ini, guru akan mengajak peserta didik menampilkan pertunjukan teater yang telah dipersiapkan pada aktivitas sebelumnya.

1. Tujuan Kegiatan

- Memperagakan karakter tokoh
- Menghasilkan dialog dan gerak tubuh
- Menampilkan pertunjukan teater
- Bersikap lebih percaya diri

2. Langkah-langkah kegiatan

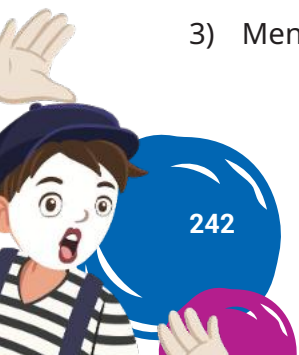
a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 4.13 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 4

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 4.1: Anti Grogi	Memahami	Membangun dasar pemahaman pementasan
Aktivitas 4.2: Tralalla-Trilili	Memahami	Membangun kesiapan peserta didik dalam pementasan
Aktivitas 4.3: Bermain Kelompok	Mengaplikasikan	Mendorong keberanian/kepercayaan diri peserta didik dalam pementasan teater
Aktivitas 4.4: Relaksasi	Merefleksikan	Membantu peserta didik mengevaluasi dan mengapresiasi diri sendiri dan temanya.

b. Persiapan Mengajar

- Guru membaca semua instruksi pembelajaran
- Menyiapkan ruangan yang memadai untuk pementasan dengan sarana pendukungnya (laptop, speaker, karpet, bangku penonton/tikar/alas untuk duduk penonton).
- Menyiapkan kamera atau gawai untuk mendokumentasikan pertunjukan



- 4) Daftar nama kelompok peserta didik berikut karakter/tokoh yang dimainkan dan susunan produksi.
- 5) Mengecek kesiapan semua elemen inti dan pendukung pertunjukan.

c. Kegiatan Pembukaan

Untuk mengawali kegiatan keempat ini guru akan mengajak peserta didik untuk melakukan pemanasan berikut:

Aktivitas 4.1: Anti Grogi

Instruksi:

- 1) Peserta didik berdiri membentuk lingkaran
- 2) Semua saling berpegang tangan
- 3) Semua bergumam, “Hmmm...” dengan posisi mulut tertutup dan terasa getaran di area mulut dan sekitar wajah.
- 4) Lakukan lagi sambil menggoyangkan badan ke kiri dan ke kanan. Lakukan delapan putaran.
- 5) Kini, lepaskan tangan dan semua peserta didik menggoyang-goyangkan badannya sambil berlari kecil di tempat.
- 6) Tambahkan kecepatan berlari dan akhiri dengan satu teriakan keras “Haaa”

Aktivitas 4.2: Tralala Trilili

Instruksi:

- 1) Masih dalam posisi berdiri melingkar
- 2) Semua berdiri tegak dan semua mata menatap kedepan
- 3) Dengan mengikuti tempo, guru mengatakan “Tralala”, sambil menepuk tangan. Mulut dibuka dan lidah bergetar.
- 4) Kemudian, katakan. “Trilili”, juga dengan mengikuti tempo tepuk tangan guru.
- 5) Ulangi lagi dengan mengatakan, “tralala trilili”.
- 6) Tingkatkan level kecepatan dan mainkan tempo (lambat ke cepat/cepat ke lambat).
- 7) Hentikan pemanasan jika dirasa cukup (durasi kurang lebih 5 Menit).



Gambar 4.8 Pemanasan Vokal

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 4.3: Pertunjukan Seru

Instruksi kegiatan inti:

- 1) Guru mengajak para penonton duduk tenang.
- 2) Guru mengingatkan bahwa penonton hanya boleh bertepuk tangan pada awal dan akhir pertunjukan.
- 3) Guru menjelaskan aturan menonton. Selama pertunjukan penonton tidak diperbolehkan beranjak dari tempat duduk.
- 4) Apabila ada penonton dari luar kelas/orang tua, guru mengingatkan agar mereka menonaktifkan/mode hening pada gawai, dan tidak berbicara selama pertunjukan.
- 5) Pertunjukan dimulai
- 6) Setelah selesai pertunjukan, semua peserta didik naik ke panggung dan bertepuk tangan untuk para penonton.



Gambar 4.9 Pementasan

e. Penutup

Aktivitas 4.4: Refleksi

Setelah kegiatan selesai, peserta didik duduk melingkar dan guru menanyakan pada peserta didik tentang kesan mereka terhadap pertunjukannya:

- 1) Apakah mereka puas dengan hasil pementasannya?
- 2) Kendala apa yang dihadapi ketika melakukan pementasannya?
- 3) Apakah ada yang merasa demam panggung?
- 4) Bagaimana mengatasi demam panggung tersebut?
- 5) Karakter apa yang paling mereka ingat dari pertunjukan tersebut?

f. Difrensiasi

Untuk memastikan semua peserta didik dapat mempersiapkan diri dalam pementasan, guru dapat menerapkan diferensiasi konten atau diferensiasi proses dalam pemanasan sebelum pementasan.

1) Diferensiasi Konten saat pemanasan

Guru dapat menyesuaikan kompleksitas materi improvisasi kelompok sesuai tingkat kesiapan peserta didik.

- a) Peserta didik yang masih perlu penguatan diberikan pemilihan pemanasan olah vokal (bergumam, berdesis, aiueo, teriakan), dan olah tubuh ringan (senam muka).
- b) Peserta didik yang lebih siap diajak mengeksplorasi gerak, ekspresi, dan properti.

2) Diferensiasi Proses

Proses pemanasan sebelum pementasan

- a) Memberikan waktu tambahan bagi peserta didik yang masih perlu penguatan.
- b) Menyediakan instruksi visual pemanasan.

g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pentasku

- 1) Untuk menggantikan kegiatan pentas yang tidak bisa dilakukan secara langsung, guru bisa memberi instruksi kepada peserta didik untuk melakukan pementasan secara tapping video/rekaman.
- 2) Setiap kelompok melakukan tapping video/rekaman, dalam rekaman ini diperbolehkan untuk mengulang adegan seandainya dianggap kurang maksimal.
- 3) Dalam teknik rekaman guru yang memegang kendali atau bisa bekerjasama dengan orangtua atau wali dari peserta didik.
- 4) Rekaman dapat melalui proses editing
- 5) Hasil rekaman dapat diunggah di sosial media (Instagram, Tiktok, Youtube) agar dapat diapresiasi oleh masyarakat umum.

3. Formatif

Formatif pada kegiatan “Pertunjukan Seru” ini adalah melakukan observasi. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yaitu saat melakukan pementasan teater. Untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik dalam pementasan teater guru dapat menggunakan lembar observasi sebagai berikut:



Bab 4 – Pentas Mini

Kegiatan Pertunjukan Seru

Nama Peserta Didik : Aprilia

Kelas : 3 SD

Tanggal Observasi :

No.	Aspek yang dinilai	Sangat Berkembang	Berkembang Sesuai harapan	Sedang Berkembang	Mulai Berkembang
1	Menunjukkan keberanian (percaya diri)	✓			
2	Mampu bertanggung jawab		✓		
3	Menunjukkan sikap bekerjasama	✓			

Catatan:

Aprilia sangat percaya diri dan mampu bertanggung jawab, serta memiliki kemampuan bekerja sama yang sangat baik dengan temannya.

C. Sumatif

Soal pilihan ganda penilaian sumatif Bab 4:

- Karakter Jahat dalam pertunjukan teater biasanya disebut?
 - antagonis
 - protagonis
 - tritagonis
 - utility
- Dibawah ini yang tidak termasuk unsur-unsur dalam teater adalah...
 - aktor
 - sutradara
 - naskah
 - dana



3. Tata rias dalam pertunjukan teater berfungsi untuk...
 - A. menggambarkan suasana
 - B. menggambarkan karakter tokoh
 - C. menyampaikan pesan
 - D. menutupi wajah pemain
4. Benda berikut yang dapat digunakan untuk menggambarkan adegan ruang tamu yaitu...
 - A. meja dan kursi
 - B. kompor dan Panci
 - C. sepeda dan Pompa
 - D. televisi dan jam dinding
5. Tokoh baik dalam pertunjukan teater disebut...
 - A. antagonis
 - B. protagonis
 - C. tritagonis
 - D. foil
6. Tata cahaya dalam pertunjukan teater berfungsi untuk...
 - A. memperjelas adegan dan suasana
 - B. menentukan peran utama
 - C. menyampaikan pesan cerita
 - D. memilih warna kostum
7. Teater daerah yang berasal dari Jawa Timur disebut...
 - A. randai
 - B. lenong
 - C. ludruk
 - D. kethoprak
8. Teater yang bertujuan untuk menghibur dan membuat penonton tertawa disebut...
 - A. musikal
 - B. tragedi
 - C. komedi
 - D. satir



9. Dalam pementasan teater, pemain harus bersikap...
- A. bermain sesuka hati
 - B. santai tanpa latihan
 - C. banyak berbicara
 - D. profesional dan bertanggung jawab
10. Orang yang bertugas mengatur jalannya kelancaran pementasan teater adalah...
- A. sutradara
 - B. aktor
 - C. penulis naskah
 - D. stage manager

D Kunci Jawaban

Kunci Jawaban Penilaian Sumatif Bab 3:

No.	Jawaban	No.	Jawaban
1.	A	6.	A
2.	D	7.	C
3.	B	8.	C
4.	A	9.	D
5.	B	10.	D

E. Refleksi

Lembar refleksi guru dan peserta didik dapat diakses pada tautan berikut ini.

<https://bukupusbuk.id/s/rbupet>

F. Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah tuntas mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pengayaan ini adalah untuk menggali potensi dan memperluas wawasan peserta didik. Dalam bab 4 ini pengayaan yang akan diberikan untuk peserta didik yaitu membaca Monolog.

“Monolog”

Monolog berasal dari bahasa Yunani “mono dan Legien”. Mono memiliki arti satu dan Legien memiliki arti berbicara, makna tersebut kemudian diartikan sebagai satu orang yang berbicara. Monologue dalam bahasa Inggris, atau kalau dalam bahasa Indonesia monolog memiliki arti yang sama yaitu berbicara sendiri, artinya pembicaraan yang dilakukan seorang diri atau pelaku tunggal dalam sebuah pertunjukan teater. Monolog telah berkembang sejak zaman Yunani, Monolog merupakan ilmu terapan yang mempelajari tentang seni Peran, dimainkan oleh satu orang aktor dengan memerankan satu karakter tokoh atau lebih dalam menyampaikan cerita dalam naskah 9yelesvita DKK, 2020).

Seperti halnya yang disampaikan oleh seniman Teater Indonesia Nano Riantiarno (2004) monolog adalah berbicara sendiri dan lawannya adalah dialog. Monolog juga juga suara hati yang diucapkan, dan seyogyanya bisa didengar oleh penonton dari bangku yang paling depan sampai bangku yang paling belakang di gedung pertunjukan (Marchiano, Roci: 2019).

Monolog adalah bentuk komunikasi dalam seni peran, khususnya teater dan drama, berupa ucapan panjang seorang tokoh yang disampaikan secara langsung, baik kepada penonton, dirinya sendiri, maupun tokoh lain yang tidak sedang terlibat percakapan. Monolog sering dipakai untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, pengalaman, atau konflik batin tokoh.

Seiring dengan perkembangan saat ini monolog banyak diminati oleh para peserta didik, khususnya di tingkat SMA/SMK/MA, dikarenakan adanya perlombaan setiap tahun di tingkat daerah maupun Nasional yang diadakan oleh pemerintah. Perlombaan tersebut adalah FLS3N (Festival Lomba Seni dan Sastra Peserta didik Nasional) yang salah satu cabang lombanya adalah monolog, berikut contoh pertunjukan pementasan monolog dalam perlombaan FLS3N:




**Juara 1 Nasional
Monolog FLS2N 2023**




**Juara 2 Nasional
Monolog FLS2N 2024**




**Juara 1 Nasional
Monolog FLS2N 2024**



Tokoh-tokoh monolog teater Indonesia diantaranya:

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 1. Putu Wijaya | 4. Butet Kertaredjasa |
| 2. Nano Riantiarno | 5. Wawan Sofyan |
| 3. Ratna Riantiarno | 6. Sha Ine Febriyanti |

G. Sumber Belajar

Judul/Topik	Jenis Sumber	Penulis/Penerbit	Tautan
Seni Drama untuk Remaja	Buku	W.S Rendra / Burung Merak Press	
Drama Teori dan Praktek Seni Peran	Buku	Nur Iswantara/ Media Kreatif	
Metode Pembelajaran Pantomime	Buku	Nur Iswantara/ Media Kreatif	
Seni teater Jilid 2 untuk SMK	Buku	Eko Santoso, H Subagyo, Nanang Arizona, N Sulistiyo / Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan DirjenKemendikdasmen	https://bukupusbuk.id/s/strj2kls11
Metode Pembelajaran Drama	Buku	Suwardi Endraswara / CAPS	
Belajar Monolog "Persiapan menuju Pentas monolog"	Buku	Roci Marciano & Moh. Mujib Alfidous / Wilwatikta Press	https://bukupusbuk.id/s/j72hff
Cara membuat google calssroom	Video	Imam Rosadi	Cara membuat kelas di google classroom - YouTube

Judul/Topik	Jenis Sumber	Penulis/Penerbit	Tautan
Cara membuat properti pacul dari kerats kardus	Video	Devara TV / Youtube	Cara Membuat Pacul atau Cangkul dari Kardus Kerajinan Peralatan dari Kardus
Cara membuat Topeng dari kerta	Video	CraftISH Corner / Youtube	3D tiger mask How to make a tiger mask using paper DIY tiger paper mask Animal paper mask idea
Cara membuat Sayap dari kardus	Video	Jilie pamelie/ Youtube	Cara membuat sayap dari kardus bekas
Cara membuat caping dari kardus	Video	Devara TV / Youtube	Membuat Caping atau Topi Petani dari Kardus Caping dari Kardus
Cara membuat batu dari kertas	Video	Kangtutor Amatiran / Youtube	tutorial membuat batu batuan dari kertas semen // decor batu alam // miftahul huda
Cara membuat Mahkota dari kertas	Video	Hobi Holic / Youtube	Cara Membuat MAHKOTA Dari KARDUS BEKAS DIY Cardboard Crown
Monolog juara 1 nasional FLS2N 2024	Video	Anton Mc / Youtube	Juara 1 Nasional Monolog FLS2N SMK 2024 - Annysha Nurfahni Salsabila SMK 1 Garut Hati Inten Dewata
Monolog Juara 1 Nasional FLS2N 2023	Video	SMKN 13 jakarta / Youtube	JUARA 1 NASIONAL (MEDALI EMAS) MONOLOG FLS2N 2023 - "Si Mirah" SMKN 13 JAKARTA
Monolog Juara 2 Nasional FLS2N 2024	Video	Sanggar Seni Cupido / Youtube	Full Video MONOLOG JUARA 2 FLS2N NASIONAL TAHUN 2024

H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Lembar kerja peserta didik (LKPD) dapat diakses pada tautan berikut ini. <https://bukupusbuk.id/s/mr8qtc>







Glosarium

Istilah	: Definisi Berdasarkan Sumber
Aktor/Pemain	: Orang yang menjalankan cerita dalam sebuah pertunjukan teater.
Alur	: Rangkaian peristiwa atau kejadian dalam cerita. Ini adalah urutan cerita dari awal sampai akhir.
Antagonis	: Karakter jahat dalam pertunjukan teater.
Apersepsi	: Kegiatan yang digunakan untuk mengetahui kesiapan belajar peserta didik dalam menerima materi baru.
Artistik	: Segala unsur kreasi yang dijadikan pendukung pementasan sehingga dapat menjadi lebih indah.
Asesmen Formatif	: Penilaian yang dilakukan untuk memantau keterlibatan dan kemampuan peserta didik selama kegiatan berlangsung, bertujuan untuk memberikan umpan balik segera.
Asesmen Sumatif	: Penilaian yang bertujuan untuk mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik secara menyeluruh setelah mereka menyelesaikan semua kegiatan dalam satu bab.
Blocking	: Penempatan posisi atau kedudukan tubuh aktor di atas panggung yang dieksplorasi selama latihan.
Catatan Anekdotal	: Catatan observasi khusus atau perkembangan tertentu pada setiap peserta didik, digunakan untuk mencatat pengamatan guru.
Dekorasi	: Tugas bagian artistik yang berfungsi menata latar atau setting panggung.
Dialog	: Percakapan yang digunakan dalam teater untuk menyampaikan cerita kepada penonton.
Diferensiasi	: Strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, gaya belajar, minat, dan tingkat kesiapan peserta didik.
Empati	: Kemampuan untuk memahami sifat, emosi, dan peran dari tokoh yang diperankan, yang membantu menumbuhkan pemahaman sosial.
Eksplorasi	: Proses kreatif dalam latihan teater untuk mencari hal yang diinginkan.
Freeze/ Mematung	: Sikap statis atau diam mematung yang dilakukan aktor, misalnya pada akhir adegan Sebaris Kalimat atau dalam permainan Polisi Karakter.
Gladi Bersih	: Tahapan yang dilakukan sebelum pertunjukan dimulai untuk memastikan pertunjukan berjalan lancar.

Improvisasi	: Karya spontan yang dibuat seketika saat tampil di atas panggung. Ini adalah teknik dasar dalam bermain akting tanpa adanya persiapan atau memiliki sifat yang spontan, yang melatih kemampuan mencipta dan berimajinasi.
Improvisasi Gerak	: Improvisasi yang difokuskan pada gerak tubuh atau bagian anggota tubuh (tangan, kaki, kepala, mata, dll).
Improvisasi Kata	: Improvisasi yang difokuskan pada kata-kata atau dialog.
Improvisasi Solo/Tunggal	: Improvisasi yang dilakukan sendirian.
Karakter Tokoh	: Sifat, emosi, dan peran dari tokoh yang diperankan.
Klimaks	: Puncak ketegangan atau masalah dalam cerita.
Lakon	: Bentuk cerita dalam seni teater.
Latar	: Tempat, waktu, dan suasana dalam cerita.
Leveling/Levelitas	: Pengaturan ketinggian posisi pemain di panggung.
Mimesis	: Kemampuan meniru gerak dan suara secara spontan. Secara etimologi, kata "pantomim" berasal dari bahasa Latin "pantomimus" yang berarti "meniru segala sesuatu".
Monolog	: Berbicara sendiri, atau pembicaraan yang dilakukan seorang diri atau pelaku tunggal dalam sebuah pertunjukan teater, sering dipakai untuk mengungkapkan pikiran atau perasaan batin tokoh.
Narator	: Seseorang yang bertugas untuk membaca prolog cerita atau menceritakan jalannya cerita.
OlahRasa/ Kesadaran Emosi	: Keterampilan dasar teater yang melibatkan kemampuan mengidentifikasi dan menunjukkan mimik wajah sesuai emosi (takut, marah, senang, bingung) dan menyesuaikan ekspresi dengan suara dan gerakan.
Olah Tubuh	: Latihan fisik yang melibatkan koordinasi, keseimbangan, dan fleksibilitas untuk meningkatkan kemampuan fisik dan kesadaran tubuh.
Olah Vokal	: Latihan dan pemahaman tentang elemen suara, vokal, dan intonasi.
Pantomim	: Pertunjukan tanpa dialog yang dimainkan dengan gerak isyarat dan ekspresi wajah, murni mengandalkan gerak imajinatif, seringkali diiringi musik.
Pentas	: Merujuk pada sebuah tempat dimana pertunjukan berlangsung, seperti panggung, aula, atau ruang kelas.



Pimpinan Produksi	: Bertugas memimpin dan bertanggung jawab atas proses produksi pertunjukan dari awal sampai pementasan.
Portofolio Digital	: Kumpulan hasil karya peserta didik (foto, video, tulisan) yang dikumpulkan dalam sebuah platform digital (misalnya Google Drive atau Padlet) untuk memantau perkembangan.
Properti	: Benda atau barang yang digunakan oleh aktor dalam berimprovisasi atau pementasan.
Power	: Tenaga atau kekuatan yang diperlukan dalam dialog.
Protagonis	: Tokoh baik dalam pertunjukan teater.
Refleksi	: Proses di mana guru meminta peserta didik merenungkan pengalaman belajar, mengevaluasi karya, dan memberikan umpan balik konstruktif.
Setting	: Latar atau penataan panggung yang menggambarkan lokasi adegan, seperti meja dan kursi untuk ruang tamu.
Stage Manager/ Pemimpin Panggung	: Bertugas mengatur urusan panggung pada bagian artistik pertunjukan teater.
Struktur Cerita	: Bagian-bagian penting dalam cerita, terdiri dari Awal (perkenalan tokoh), Tengah (masalah/konflik), dan Akhir (penyelesaian).
Sutradara	: Pemimpin pertunjukan yang memiliki ide dan gagasan tentang bentuk garapan, perilaku pemain, termasuk memilih atau mengcasting pemain.
Tablo	: Pertunjukan yang dikombinasikan dalam pementasan mini (Bab 4).
Tata Cahaya/ Lampu	: Tugas bagian artistik yang berfungsi mengerjakan penataan cahaya.
Tata Musik	: Tugas bagian artistik yang berfungsi membuat ilustrasi musik pengiring.
Tata Rias dan Busana	: Tugas bagian artistik yang berfungsi merias pemain sesuai watak dan memilih kostum yang cocok untuk pementasan.
Teater	: Bukan hanya soal panggung dan naskah, tetapi bagi anak-anak, teater adalah ruang aman untuk bermain, mengekspresikan diri, dan memahami dunia di sekitarnya.
Tokoh	: Orang yang terlibat dalam cerita sebagai karakter utama, karakter pendukung, atau figuran.
Unsur-unsur Cerita	: Bagian-bagian dasar pembentuk cerita, yaitu tokoh, latar, dan alur.
Vokal	: Bagian dari olah vokal, meliputi artikulasi, volume, dan intonasi suara.





Daftar Pustaka

- Endraswara, Suwardi. (2011). *Metode Pembelajaran Drama (Apresiasi, Ekspresi, dan Pengkajian)*. Yogyakarta: CAPS
- Habib, M & Ramdhani, I.S. (2024). *Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SMA/MA (Edisi Revisi) Kelas XI*. Jakarta Selatan: Kemendikbudristek.
- Iswantara, Nur. (2016). *Drama Teori dan Praktik Seni Peran*. Yogyakarta: Media Kreatifa.
- Iswantara, Nur. (2019). *Metode Pembelajaran Pantomim*, Yogyakarta: Media Kreatifa Sejahtera.
- Kosasih, E (2012). *Dasar-Dasar Ketrampilan Bersastra*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Marciano, R & Alfirdous, M.M. (2019). *Belajar Monolog Persiapan Menuju Pentas Monolog*. Surabaya: Wilwatikta Press.
- Marpaung, Y.B.Y & Anggraeni, C.K.P. (2022). *Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan.
- Rendra, W.S. (2009). *Seni Drama untuk Remaja*. Jakarta: Burung Merak Press.
- Susanto & Cahyo, S.D. (2024). *Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD/MI (Edisi Revisi) Kelas II*. Jakarta Selatan: Kemendikbudristek.
- Santosa, E., Subagyo, H., Arizona, N., & Sulistiyo, N. H. (2008). *Seni Teater Jilid 2 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Sambangsari, S. (2008). *Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara*. Jakarta Selatan: Wahyu Media.
- Wahyuni, R. (2014). *Kitab Lengkap Puisi, Prosa, dan Pantun Lama*. Jakarta Selatan: Saufa.

Ebook

- Atisah, Anggraini, D.S, dkk. (2025). *Seri Antologi Fabel Nusantara*. Penerbit: Relax Media Komputindo. <https://badanbahasa.kemendikdasmen.go.id/produk-detail/3433/seri-antologi-fabel-nusantara>
- Hartanti, A. (2022). *Dimana Kacang Sipet?*. Penerbit Kemendikbudristek. <https://buku.kemendikdasmen.go.id/katalog/di-mana-kacang-sipet>
- Stanislavski, C. (2008). *Membangun Tokoh*. (Handayani, B.V., Oktaviani, D & Tri Wahyuni). Jakarta. KPG.
- <https://books.google.co.id/books?id=vCdIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>

Youtube

- Abygail Febriyanti. (2023, Mei 27). Drama Musikal Berteman itu Indah, SD PKBM Windsor Penguatan Profil Pelajar Pancasila, 11 Maret 2023. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=2l1Tx3W1Vyg>
- Aditya Gumay. (2023, September 13). Operet-Menjaga Alam | Ananda Voice. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=w48JfyPmr-U>
- Anton MC. (2024, September 20). Juara 1 Nasional Monolog FLS2N SMK 2024 – Annysha Nurfahni Salsabila SMK 1 Garut | Hati Inten Dewata. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=n0Jt97ALicM&t=11s>
- Craftish Corner. (2024, Januari 17). #D Tiger Mask | How to Make a Tiger Mask Using Paper | DIY Tiger Mask | Animal Paper Mask Idea. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=U6dc6Prq1Cs&t=26s>
- Devara TV. (2023, September 10). Cara Membuat Senjata Senapan M14A dari Kardus | Senapan dari kardus. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=liqOLD2XNgI>
- Devara TV. (2023, Juni 25). Cara Membuat Pacul atau Cangkul dari Kardus | Kerajinan Peralatan dari kardus. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=-vJWyxhoe48&t=44s>
- Devara TV. (2023, Juni 24). Membuat Capping atau Topi Petani dari Kardus | Capping dari Kardus. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=9tkXDfjD2WU&t=77s>
- Eryll Techno. (2020, September 9). Cara Membuat Grup WhatsApp Baru di HP Android Dengan Cepat dan Mudah. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=0ikzL7Vd0wQ>
- Fokus Sindunata. (2022, Mei 17). Bunyi-Bunyi Benda dan Suara Binatang. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=8bB9qglv6VE>
- Guru Cerdas. (2021, Oktober 30). (Siswa) Unsur Intrinsik Cerita (tema, Alur, Tokoh, Watak, Latar, Amanat). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=4ONox7tCHWo>
- Hobi Holic. (2021, Maret 15). Cara Membuat Mahkota dari Kardus Bekas | DIY Cardboard Crown. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=I6-zyCY-bmc&t=24s>
- Imam Rosadi. (2020, Mei 25). Cara Membuat Kelas di Google Classroom. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=V2sFyEvUyMU>
- Jilie Pamelie. (2025, Juli 20). Cara Membuat Sayap dari Kardus. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=02lnI2R-ApA&t=215s>
- Kak Ojan. (2027. Desember 2). (Dongeng) So Simple Story: Aku Tidak Malas Makan. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=WNSs7heFkKg>
- Kuroyami Kun. (2020, Februari 19). DIY Cara Membuat Mainan Anak-Anak dari Kardus Bekas-Tameng dan Pedang dari Kardus Bekas.
<https://www.youtube.com/watch?v=OoQ3M4PszbM&t=189s>

Kang Tutor Amatiran. (2023, Januari 3). Tutorial Mmembuat Batu-Batuan dari Kertas Semen // Décor Batu Alam // Miftahul Huda. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=nEICZJfgMMQ&t=12s>

Lim Kim Channel. (2022, Desember 30). Cara Membuat Teropong dari Kardus @limkimchannel. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=59BIZWo6LTU>

Mind Blooming. (2020, September 21). Story Elements Part 1: Characters, Setting, and Events | English For Kids | Mind Blooming. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=1M0pFLXegG0>

Rahmat Prayuda. (2022, Oktober 22). Tari Hewan (Menirukan gerakan hewan). Youtube. <https://youtu.be/FqSED4UIrrw?si=BTKgQnwBmNb-DWHP>

SMK Negeri 13 Jakarta. (2023, September 13). Juara 1 Nasional (Medali emas) Monolog FLS2N 2023 – “ Si Mirah” SMKN 13 Jakarta. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=Ai7l7aTfChU&t=4s>

Sanggar Seni Cupido. (2025, Maret 14). Full Video Monolog Juara 2 FLS2N Nasional Tahun 2024. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=oEqCXwQB8m8&t=376s>

Teaching Intentionally. (2020, November 9). Story Elements and How They Interact: Vocabulary Lesson and Notes. youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=VIIBRGNG2ZY>

The Creative Advantage. (2020, Mei 7). Creative Drama: little City & Monster with Gillian Jorgensen. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=SfKZmr7--Hw>

Tutorial ID. (2024, Desember 28). Cara Agar Link Drive Bisa Diakses Semua Orang Lewat Laptop. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=DsvgsT3Fw7A>



Profil Pelaku Perbukuan

Nama Lengkap : **Intan Sari Ramdhani, M.Pd.**
Email : **intan.sariramdhani@gmail.com**
Instansi : Universitas Muhammadiyah Tangerang
Alamat Instansi : Jl. Perintis Kemerdekaan I/33, Cikokol,
Kota Tangerang-Banten
Bidang Keahlian : Drama/Teater Pendidikan Bahasa dan
Sastra Indonesia, Puisi/Musikalisasi Puisi



Riwayat Pekerjaan/Profesi:

1. Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Tangerang (2017-Sekarang)
2. Dosen mata kuliah Bahasa Indonesia Poltekkes Banten (2023-Sekarang)
3. Pembina Teater Cahaya UMT
4. Kepala Laboratorium Teater FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang (2022 - Sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang (2010-2014)
2. S2 Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (2014-2016)
3. S3 Teknologi Pendidikan Program Doktor Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (2021 – Sekarang)

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Buku Antologi Kritik Sastra : Lentera Kritik Sastra
2. Buku Kolase dalam Foto Ibu (Antologi Kritik Sastra)

3. Buku Pelajaran Menyelam Bebas : Antologi Kritik Sastra
4. Modul Analisis Kesalahan Berbahasa (Anakes)
5. Modul Pewara *Pembawa Acara
6. Modul Kritik Sastra

Judul Penelitian dan Tahun Terbit:

1. Evaluasi Pembelajaran Daring Melalui Learning Management System (2022)
2. Critical Discourse of The Van Dijk Model On Roasting Marshel Widiyanto in The Mata Najwa Program Youth In Power Episode (2022)
3. Tindak tutur Ilokusi pada Cerpen Laila Karya Putu Wijaya (2023)
4. The Effectiveness of Android Teaching Materials Based on Local Wisdom in Improving Students Writing Skills (2024)
5. Tradisi "Peh Cun" sebagai Kearifan Lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Teks Cerita Fantasi dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SMP (2024)

Alamat Google Scholar:

<https://scholar.google.com/citations?user=T1eBd40AAAAJ&hl=id&oi=ao>

ID Sinta:

SINTA ID : 6697684

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



Riwayat Pekerjaan/Profesi:

1. DGuru 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

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1. Buku Guru Seni Teater Kelas 2 SD Puskurbuk 2021

Judul Penelitian dan Tahun Terbit:

1. Pengelolaan Festival Kesenian Yogyakarta 2014

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

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

Nama Lengkap : **Dr. Else Liliani, M.Hum.**
 Email : **else_l@uny.ac.id**
 Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
 Alamat Instansi : Jl. Colombo No. 1 Karangmalang, Caturtunggal,
 Depok, Sleman, Yogyakarta
 Bidang Keahlian : Sastra Indonesia Modern



Riwayat Pekerjaan/Profesi:

1. Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni, Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta (1 Desember 2023 - sekarang)
2. Koorprodi Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta (2020 - 2023)
3. Kadiv Humas Universitas Negeri Yogyakarta (2017 - 2019)
4. Pembina UKM Unit Studi Sastra dan Teater (UNSTRAT) Universitas Negeri Yogyakarta (2012 - 2019)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S3 Ilmu-Ilmu Humaniora, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada
2. S2 Ilmu Sastra, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada
3. S1 Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
4. S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

No	Judul Buku	Tahun Penerbitan	ISBN	Penerbit
1.	Apa dan Bagaimana Menulis Fiksi	2023	978-623-6639-69-6	UNY Press
2.	Ini Bukuku (kumpulan puisi anak, ditulis bersama tim MBKM Kerjasama UNIMED-UNY)	2022	978-623-6639-69-6	Obelia Publisher
3.	Para Raja dan Pahlawan Perempuan, Serta Bidadari dalam Folklor Indonesia (ditulis bersama Wiyatmi & Esti Swatika Sari)	2021	978-602-0708-82-9	Cantrik Pustaka
4.	Kisah Si Hejo (cerita bergambar untuk anak)	2021	978-623-6063-12-5	Spasi Book
5.	Aruna (Novel Anak)	2017	978-602-6284-51-8	Balai Bahasa Yogyakarta



No	Judul Buku	Tahun Penerbitan	ISBN	Penerbit
6.	Mengenal dan Memahami Sastra Anak	2017	978-602-6338-89-1	UNY Press

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

No	Tahun	Judul	Volume / ISBN	Nama Jurnal / Prosiding
1	2024	Representasi Pemeran Perempuan dari Sudut Pandang Penulis Perempuan dalam Novel "Hati Suhita"	9 (1) Mei, 2024 e-ISSN: 2503-4197 p-ISSN: 2527-5070	Indonesian Journal of EFL and Linguistics
2	2024	Realitas Keagamaan dalam Cerpen Bertema Pandemi COVID-19	Vol. 32 No. 1, p-ISSN: 0854-2937 e-ISSN: 2579-6399	DIKSI
3	2024	Intersectional identity of 13th-century Javanese women in the novel "Tutur Dedes"	Vol. 23 No. 1 e-ISSN: 2460-8319 p-ISSN: 1412-2596	LITERA
4	2023	The Struggle for Gender Equality and Educational Values Collection Sihir Perempuan Short Stories by Intan Paramadita.	ISSN(print): 2643-9840, ISSN(online): 2643-9875	INTERNATIONAL JOURNAL OF MULTIDISCIPLINARY RESEARCH AND ANALYSIS
5	2022	Paradigm, Identity Formation, and Reality. Implications Homi K. Bhabha's Third Space on Palestinian Issue through Novel "Returning to Haifa" By Ghassan Kanafani.	ISSN: 2581-7922, Volume 5 Issue 3, March 2022	International Journal of Arts and Social Science
6	2022	Embracing Comparative Ecocriticism Through Affect: Representations of Tropical Forest Ecologies in Indonesian and Nicaraguan Poetry	REVISTA INTERDISCIPLINAR DE LITERATURA E ECOCRÍTICA (RILE), v. 1 n. 09 (2022)	REVISTA INTERDISCIPLINAR DE LITERATURA E ECOCRÍTICA (RILE)

Informasi Lain dari Penelaah:

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:

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):

Tidak ada



Nama Lengkap : **Prehatin**
Email : **pristories@gmail.com**
Instansi : Freelance
Alamat Instansi : Jl. Adam No 34 Sukabumi Utara, Kebon Jeruk,
Jakarta Barat
Bidang Keahlian : Ilustrasi



Riwayat Pekerjaan/Profesi:

1. 2012 - 2019 staff admin MNC Skyvision
2. Ilustrator Freelance

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. 2007-2009 SMK Negeri 45 Jakarta
2. 2010-2014 STIE Kasih Bangsa

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Bulu istimewa hege 2025
2. Lizy dan buntutnya 2024
3. Pipit dan beras ketan 2024
4. Cantiknya kebaya tania (audiobook erlangga 2024)
5. Tumbuhan ajaib (pustaka cemerlang, 2023)

Nama Lengkap : **Elah Nurelah, M.Pd.**
Email : **elahdata7@gmail.com**
Instansi : SDN Pisangan Timur11
Alamat Instansi : Jl. H. Mugeni II, Jakarta Timur
Bidang Keahlian : Editor Buku



Riwayat Pekerjaan/Profesi:

1. Guru Kelas Tinggi di SDN Pisangan Timur 11

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-1 Fakultas Ekonomi Unpad - Jurusan Akuntansi, Bandung.1996
2. S-1 FIP - Prodi PG SD UNJ, Jakarta. Tahun Lulus 2013
3. S-2 Magister Pendidikan Dasar UNJ, Jakarta. Tahun Lulus 2015

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Tematik Tema 4, Kelas 1 SD, Edisi 2017. Kemdikbud (Editor)
2. Buku Tematik Tema 8, Kelas 2 SD, Edisi 2017. Kemdikbud (Editor)
3. Buku Tematik Tema 3, Kelas 4 SD, Edisi 2017. Kemdikbud (Editor)
4. Buku Tematik Tema 4, Kelas 4 SD, Edisi 2017. Kemdikbud (Editor)
5. Buku Matematika Kelas 4 SD, Kurikulum Merdeka, Kemdikbudristek (Editor)
6. Buku Seni Teater Kelas 2 SD, Kurikulum Merdeka, Kemdikbudristek (Editor)
7. Buku Seni Teater Kelas 5 SD, Kurikulum Merdeka, Kemdikbudristek (Editor)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Cooperative Learning Type Talking Stick pada Siswa kelas IV SDN Pisangan Timur 12 Pagi Pulogadung Jakarta Timur. Tahun 2013.
2. Hubungan Kemandirian Belajar dan Kecerdasan Interpersonal dengan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas 5 SD di Wilayah Binaan III Pulogadung Jakarta Timur.Tahun 2015.

Informasi Lain dari Editor:

1. Guru Penggerak angkatan 7



Nama Lengkap : **Frandi Yuanda**
Email : **Frandy.y@gmail.com**
Instansi : Pusat Perbukuan, BSKAP, Kemendikdasmen
Alamat Instansi : Komplek Kemendikdasmen, Jl. RS. Fatmawati
Raya Gedung D, Cipete, Jakarta Selatan - 12410
Bidang Keahlian : Pengembang Perbukuan, Pendidikan &
Pembelajaran, Desain, dan Ilmu Kimia



Riwayat Pekerjaan/Profesi:

1. Desainer (2023 – sekarang)
2. Perencanaan dan Pengelola APBN (2022-2024)
3. Pengawasan Perbukuan (2022 – 2023)
4. Pengadaan Barang dan Jasa (2019-2022)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S2 – Ilmu Kimia, Universitas Indonesia
(2016 – 2018)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP/MTs Kelas IX (2025), Kemendikbudristek (Editor)
2. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP/MTs Kelas IX (2025), Kemendikbudristek (Editor)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Yuanda, Frandi, 2018, “*Electrochemical Sensing of Chromium Speciation with Gold Nanoparticles and Graphene Modified Glassy Carbon Electrode*”, Universitas Indonesia

Nama Lengkap : **Alfian Candra Ayuswantana., S.T., M.Ds**

Email : **alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id**

Instansi : Universitas Pembangunan Nasional "Veteran"
Jawa Timur

Alamat Instansi : Jl. Rungkut Madya No.1, Gn. Anyar, Kec. Gn.
Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294

Bidang Keahlian : Ilustrasi, Komik



Riwayat Pekerjaan/Profesi:

1. Vector Artist at stockunlimited.com (2014-2016)
2. Asisten Akademik Kelompok Keahlian Ilmu Desain dan Budaya Visual FSRD ITB (2017-2018)
3. Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur (2019-Sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Sarjana (S1) Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) (2006-2014)
2. Magister (S2) Desain Institut Teknologi Bandung (ITB) (2016-2018)
3. Doktoral (S3) Institut Seni Indonesia Yogyakarta (ISI Yogyakarta) (2026-sekarang)

Judul Buku dan Tahun Terbit:

Tidak ada

Judul Penelitian dan Tahun Terbit:

1. Kajian Sosok Naga Pada Iklan Susu Bear Brand 2021 & 2016 Dalam Sudut Pandang Posmodernisme (2021)
2. Pengembangan Bahan Ajar Web Komik Bertema Kesejarahan untuk Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas Viii Sekolah Menengah Atas Dalam Rangka Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi (2021)
3. Representasi Sosio-Kultural Masyarakat Budaya Arek Dalam Boneka Wayang Gathotkaca Krodha Pada Wayang Jekdong (2024)

Informasi Lain dari Editor:

<https://scholar.google.co.id/citations?user=wh2KUXUAAAAJ&hl=en>



Nama Lengkap : **Handini Noorkasih**
Email : **handini.nk@gmail.com**
Instansi : Desainer Lepas
Alamat Instansi : Bekasi
Bidang Keahlian : Desain Grafis, Desain Editorial, Penjenamaan



Riwayat Pekerjaan/Profesi:

1. Desainer Grafis Lepas (2019–saat ini)
2. Desainer Grafis Senior
Kwik Kian Gie School of Business
(2016-2019)
3. Desainer Grafis
Kotak Imaji Creative Studio
(2015-2016)
4. Desainer Grafis
Cosmogirl Magazine (2014)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S1 Desain Komunikasi Visual,
Sekolah Tinggi Media Komunikasi
Trisakti (2009-2013)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Panduan Guru Koding dan Kecerdasan
Artifisial untuk SMA/MA Kelas X (2025)
2. Koding dan Kecerdasan Artifisial untuk
SMA/MA Kelas X (2025)
3. Agribisnis Perbenihan Tanaman untuk
SMK/MAK Kelas XI-XII (2024)
4. Panduan Guru Agribisnis Perbenihan
Tanaman untuk SMK/MAK Kelas XI-XII
(2024)

5. Novel: Hilangnya Bola Meriam Jepang -
Jenjang D (2024)
6. Novel: Gena dan Dunia Gero -
Jenjang D (2023)
7. Panduan Pendidik Membaca Tanpa Air
Mata (2023)
8. Dasar-Dasar Busana untuk SMK/MAK
Kelas X (2023)
9. Dasar-Dasar Teknik Elektronika untuk
SMK/MAK Kelas X Semester 2 (2022)
10. Dasar-Dasar Teknik Elektronika untuk
SMK/MAK Kelas X Semester 1 (2022)
11. Panduan Guru Pendidikan Khusus bagi
Peserta Didik Disabilitas Fisik Disertai
Hambatan Intelektual untuk SDLB,
SMPLB, dan SMALB (2022)
12. My Next Words Grade 6 - Student's
Book for Elementary School (2022)
13. My Next Words Grade 6 - Teacher's
Book for Elementary School (2022)
14. Ilustrasi dan Desain Layout beberapa
Buku Kurikulum Kemendikbud (2013)

Informasi Lain dari Desainer:

@handinink
[behance.net/handinink](https://www.behance.net/handinink)