



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DASAR
DAN MENENGAH
2025

Panduan Guru

SENI TEATER

Edisi Revisi

Mutiara Fallahdani
Deden Haerudin

SD/MI KELAS VI

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 VI (Edisi Revisi)

Penulis

Mutiara Fallahdani

Deden Haerudin

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 978-634-00-3165-2 (jil.6 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

Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, Buku Panduan Guru Seni Teater Kelas 6 SD ini dapat terselesaikan. Kehadiran buku ini merupakan lanjutan dari perjalanan panjang kami dalam menekuni pendidikan Seni Teater di sekolah formal, sejak pertama kali berkenalan dengan dunia teater hingga menyadari betapa pentingnya peran pembelajaran ini bagi perkembangan peserta didik.

Kecintaan kami pada pendidikan Seni Teater lahir dari keyakinan bahwa teater mampu membuka cakrawala imajinasi anak sekaligus menumbuhkan kesadaran akan realitas kehidupan. Melalui pembelajaran teater, peserta didik belajar untuk berekspresi, bekerja sama, memahami nilai, serta menghadapi dinamika emosi yang membentuk pribadi mereka. Pada jenjang kelas 6, proses ini semakin bermakna karena siswa berada di tahap transisi menuju tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pembelajaran seni teater di kelas ini diharapkan tidak hanya memberi kesenangan, tetapi juga melatih keberanian, kemandirian, serta kepekaan sosial mereka.

Dalam proses penyusunan buku ini, kami berusaha menggabungkan teori yang esensial dengan praktik pembelajaran yang aplikatif, sesuai dengan Capaian Pembelajaran terkini. Upaya ini kami lakukan agar guru dapat lebih mudah menghadirkan pengalaman belajar teater yang menyenangkan, bermakna, dan relevan bagi peserta didik. Kami menyadari bahwa penyusunan buku ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak: para penelaah, tim pengolah naskah, serta semua pihak yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya. Untuk itu, kami menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya.

Kami pun menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Kritik, saran, dan masukan dari guru sangat kami nantikan demi perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang. Semoga buku ini dapat menjadi bekal yang bermanfaat dalam perjalanan mengajar sahabat guru, serta memberi pengalaman belajar yang berkesan dan bermakna bagi peserta didik kita.

Terima kasih.

Jakarta, Desember 2025

Tim Penulis



Daftar Isi

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	14
D. Prinsip Pembelajaran.....	19
E. Asesmen	20

Panduan Khusus

Bab 1 Dasar-Dasar Pemeranan..... 25

A. Pendahuluan.....	26
B. Kegiatan Pembelajaran	37
C. Sumatif.....	76
D. Kunci Jawaban.....	79
E. Refleksi.....	81
F. Pengayaan.....	83
G. Sumber Belajar	84
H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD).....	84

Bab 2 Menulis Lakon 85

A. Pendahuluan.....	86
B. Kegiatan Pembelajaran	98
C. Sumatif.....	136



D. Kunci Jawaban.....	142
E. Refleksi.....	144
F. Pengayaan.....	145
G. Sumber Belajar	148
H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD).....	148

Bab 3 Mewujudkan Tokoh..... 149

A. Pendahuluan.....	150
B. Kegiatan Pembelajaran	162
C. Sumatif.....	189
D. Kunci Jawaban.....	193
E. Refleksi.....	194
F. Pengayaan.....	196
G. Sumber Belajar	198
H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD).....	198

Bab 4 Pementasan 199

A. Pendahuluan.....	200
B. Kegiatan Pembelajaran	210
C. Sumatif.....	239
D. Kunci Jawaban.....	243
E. Refleksi.....	244
F. Pengayaan.....	245
G. Sumber Belajar	247
H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD).....	248

Glosarium 249

Daftar Pustaka 253

Daftar Sumber Gambar 255

Profil Pelaku Perbukuan 256



Daftar Gambar

Gambar 1	Empat Kerangka Pembelajaran diadaptasi dari Four Elements of Learning Design ©copyright 2018 Education in Motion (New Pedagogies for Deep Learning) https://deep-learning.global	4
-----------------	---	---

BAB 1

Gambar 1.1	Peta Konsep Bab 1	27
Gambar 1.2	Contoh Kesepakatan Kelas.....	39
Gambar 1.3	Pemanasan Bagian Kepala	40
Gambar 1.4	Pemanasan Bagian Tangan dan Bahu	41
Gambar 1.5	Pemanasan Bagian Pinggang	42
Gambar 1.6	Pemanasan Bagian Kaki	43
Gambar 1.7	Latihan Pernapasan.....	43
Gambar 1.8	Jelajah Emosi	43
Gambar 1.9	Bingkai Situasi	45
Gambar 1.10	Roda Emosi.....	46
Gambar 1.11	Iklan Ajaib.....	46
Gambar 1.12	Relaksasi	48
Gambar 1.13	Observasi Gerak	50
Gambar 1.14	Bayangkan dan Gerakkan!	53
Gambar 1.15	Lanjutkan Ceritaku	53
Gambar 1.16	Pintu Dunia Lain	54
Gambar 1.17	Kartu Keluar dari Dunia Imajinasi	55
Gambar 1.18	Apa yang Kamu Lakukan?	61
Gambar 1.19	Improvisasi	62
Gambar 1.20	Skala Emosi dan Partisipasi.....	64
Gambar 1.21	Skala Emosi dan Partisipasi.....	65
Gambar 1.21	Mengenal Monolog.....	70
Gambar 1.22	Membuat Monolog	72

BAB 2

Gambar 2.1	Peta Konsep Bab 2 Menulis Lakon	88
Gambar 2.2	Telisik Gambar	100

Gambar 2.3	Penjelasan Lakon	101
Gambar 2.4	Pertunjukan Drama Musikal “Mary Poppins Jr” (Dokumentasi Global Jaya School).....	104
Gambar 2.5	Wawancara Imajiner	106
Gambar 2.6	Aristoteles.....	111
Gambar 2.7	Piramida Gustav Freytag.....	112
Gambar 2.8	Timun Mas dan Raksasa	113
Gambar 2.9	Langkah-Langkah Mengembangkan	115
Gambar 2.10	Kotak Inspirasi Cerita.....	118
Gambar 2.11	Cerita Dalam Gambar Hidup.....	123
Gambar 2.12	Sambung Adegan.....	128
Gambar 2.13	Tebak Karakteristik Tokoh	131

BAB 3

Gambar 3.1	Peta Konsep Bab 3 Mewujudkan Tokoh.....	152
Gambar 3.2	Permainan Meniru Sosok	163
Gambar 3.3	Permainan Bunyi	171
Gambar 3.4	Dari Profil Ke Peran	171
Gambar 3.5	Tokoh Dalam Rekaman	173
Gambar 3.6	Aksi Reaksi	177
Gambar 3.7	Permainan Mengisi Panggung	184
Gambar 3.8	Sembilan Area Panggung	184
Gambar 3.9	Posisi Tubuh Aktor.....	185
Gambar 3.10	Menyusun <i>Blocking</i>	186

BAB 4

Gambar 4.1	Peta Konsep Bab 4 Pementasan.....	202
Gambar 4.2	Permainan Joget Koran	212
Gambar 4.3	Simulasi Produksi Teater.....	213
Gambar 4.4	Permainan Instruksi Suara	219
Gambar 4.5	Membuat Miniatur Panggung	221
Gambar 4.6	Mengintip Dunia Artistik.....	227
Gambar 4.7	Latihan Pementasan.....	235



Daftar Tabel

Tabel 1	Dimensi Profil Lulusan (DPL)	5
Tabel 2	Elemen Mata Pelajaran Seni Teater	6
Tabel 3	Capaian Pembelajaran Seni Teater	6
Tabel 4	Kompetensi per Elemen	7
Tabel 5	Lingkup Materi	9
Tabel 6	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) per Fase	10
Tabel 7	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Alternatif	12

BAB 1

Tabel 1.1	Rubrik Penilaian Latihan Ekspresi Emosi Dasar	35
Tabel 1.2	Rubrik Penilaian Improvisasi Sederhana Berpasangan	35
Tabel 1.3	Deskripsi Hasil Penilaian	36
Tabel 1.4	Contoh Perhitungan	36
Tabel 1.5	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 1	38
Tabel 1.6	Contoh Instrumen Penilaian Observasi	50
Tabel 1.7	Contoh Catatan Anekdotal	51
Tabel 1.8	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 2	52
Tabel 1.9	Tabel Observasi Formatif Kegiatan 2	58
Tabel 1.10	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 3	59
Tabel 1.11	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 4	67
Tabel 1.12	Penilaian Guru: Daftar Periksa Struktur Monolog	75
Tabel 1.13	Rubrik Ketercapaian Pembelajaran Bab 1	77
Tabel 1.14	Interval, Ketercapaian dan Tindak Lanjut	79
Tabel 1.15	Sumber Belajar Bab 1	84

BAB 2

Tabel 2.1	Contoh Lembar Observasi (Daftar Periksa)	97
Tabel 2.2	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 1 Mengenal Lakon	99
Tabel 2.3	Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan 1 Mengenal Lakon	108
Tabel 2.4	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 2 Merancang Naskah Lakon	109
Tabel 2.5	Contoh Identifikasi Cerita Timun Mas	114
Tabel 2.6	Contoh Aspek Tinjauan Penilaian Formatif	119

Tabel 2.7	Pengalaman Belajar Kegiatan 3 Menyusun Naskah Lakon.....	120
Tabel 2.8	Pengalaman Belajar Kegiatan 4 Presentasi Naskah Lakon	130
Tabel 2.9	Tujuan Pembelajaran Penilaian Individu	139
Tabel 2.10	Tujuan Pembelajaran Penilaian Kelompok.....	139
Tabel 2.11	Interval, Ketercapaian dan Tindak Lanjut Bab 2.....	140
Tabel 2.12	Contoh Tabel Penilaian Individu	141
Tabel 2.13	Contoh Tabel Penilaian Kelompok.....	141
Tabel 2.14	Contoh Tabel Rekap Nilai Akhir	141
Tabel 2.15	Sumber Belajar Bab 2.....	148

BAB 3

Tabel 3.1	Instrumen Penilaian Nonkognitif Bab 3	160
Tabel 3.2	Contoh Catatan Anekdotal Bab 3	161
Tabel 3.3	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 1 Bab 3.....	162
Tabel 3.4	Instrumen Penilaian Profil Karakter Tokoh	167
Tabel 3.5	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 2 Bab 3.....	168
Tabel 3.6	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 3 Bab 3.....	175
Tabel 3.7	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 4 Bab 3.....	182
Tabel 3.8	Tujuan Pembelajaran Penilaian Individu	190
Tabel 3.9	Tujuan Pembelajaran Penilaian Kelompok.....	191
Tabel 3.10	Interval, Ketercapaian dan Tindak Lanjut Bab 3.....	192
Tabel 3.11	Contoh Tabel Penilaian Individu	192
Tabel 3.12	Contoh Tabel Penilaian Kelompok.....	192
Tabel 3.13	Contoh Tabel Rekap Nilai Akhir	192
Tabel 3.14	Sumber Belajar Bab 3.....	198

BAB 4

Tabel 4.1	Instrumen Penilaian Nonkognitif Bab 4	210
Tabel 4.2	Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 1 Bab 4.....	211
Tabel 4.3	Tujuan Pembelajaran Penilaian Individu	240
Tabel 4.4	Tujuan Pembelajaran Penilaian Kelompok.....	240
Tabel 4.5	Interval, Ketercapaian dan Tindak Lanjut Bab 3.....	242
Tabel 4.6	Contoh Tabel Penilaian Individu	242
Tabel 4.7	Contoh Tabel Penilaian Kelompok.....	242
Tabel 4.8	Contoh Tabel Rekap Nilai Akhir	242
Tabel 4.9	Sumber Belajar Bab 4.....	247



Petunjuk Penggunaan Buku

1. Tujuan Pembelajaran

- Menggunakan aspek olah tubuh, vokal, dan rasa, untuk menggambarkan karakter.
- Melakukan improvisasi baik secara individu, maupun berkelompok.
- Memberikan umpan balik yang membangun terhadap karya teman.
- Melakukan kerja sama dalam tim selama proses kreatif.
- Menampilkan hasil karya teater di atas panggung.

2. Pokok materi

- Olah tubuh, vokal dan rasa
- Imajinasi
- Improvisasi kelompok

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

Seni Tari: Melalui eksplorasi gerak dalam seni teater, peserta didik akan belajar eksplorasi melalui gerakan tubuh. Improvisasi dalam tari dan teater saling berkaitan dalam kreativitas gerakan dan interpretasi.

PJOS: Olah tubuh dalam seni teater melibatkan latihan fisik untuk meningkatkan fleksibilitas, keseimbangan, dan koordinasi tubuh, yang juga merupakan fokus utama dalam gerakan jasmani dan olahraga. Keduanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik, stamina, dan kesadaran tubuh.

Tujuan Pembelajaran

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

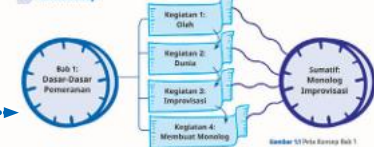
Pokok Materi

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

Peta Konsep

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

4. Peta Konsep



Saran Durasi Pembelajaran

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

5. Saran Durasi Pembelajaran

- Total (per Bab): 24 jam pelajaran (termasuk dengan sumatif)
- 1 kegiatan = 6 jam pelajaran. (Catatan: Kegiatan 2 dan Kegiatan 3 bisa dilakukan dalam 4 jam pelajaran)
- 1 jam pelajaran = 35 menit

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Untuk mempelajari materi Bab 1 yang berfokus pada penguatan keterampilan olah tubuh, vokal, rasa, serta improvisasi dalam pementasan, peserta didik perlu menguasai beberapa konsep dan keterampilan yang telah diajarkan pada kelas sebelumnya, yaitu Kelas 5. Hal ini penting agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara berkelanjutan dan efektif.

Keterampilan Prasyarat yang Diperlukan:

- Menggunakan Gerakan Tubuh untuk Ekspresi

7. Kerangka Pembelajaran

a. Praktik Pedagogis

Bab 1 memuatkan pembelajaran pada penguatan keterampilan dasar dalam seni pementasan yang bersifat praktis dan berkontingensi secara optimal melalui pengalaman langsung dan terintegrasi dengan teori yang relevan.

b. Apersepsi

Pada Bab 1, kita akan memulai perjalanan penting dalam seni teater yang akan memantapkan keterampilan dasar yang telah diperoleh oleh peserta didik di kelas sebelumnya yaitu kelas 5. Peserta didik akan diajak untuk memahami dan mengembangkan kemampuan olah tubuh, olah vokal, olah rasa, serta improvisasi yang menjadi fondasi utama dalam pementasan.

Pengembangan karakter tubuh, vokal dan rasa akan menjadi fokus utama dalam mempelajari pementasan yang menarik dan menarik. Selain itu, kemampuan berimprovisasi akan diajarkan melalui latihan-latihan yang menantang kreativitas dan ketangkasan berpikir peserta didik.

Kerangka Pembelajaran

Menyajikan empat aspek utama: praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan digital, yang dapat dikembangkan guru sesuai karakteristik satuan pendidikan

Apersepsi

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

9. Formatif Awal

Sebelum memulai pembelajaran pada Bab 1, penting untuk guru mengidentifikasi tingkat pemahaman dan keterampilan dasar yang telah dimiliki oleh peserta didik terkait dengan olah tubuh, olah vokal, olah rasa, dan 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 pengetahuan awal peserta didik terhadap konsep dasar seni teater yang telah dipelajari pada kelas sebelumnya, terutama terkait olah tubuh, olah vokal, olah rasa, dan improvisasi. Melalui soal-soal pilihan ganda dan isian singkat, guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap istilah, fungsi, dan penerapan dasar dalam seni pementasan. Hasil penilaian ini digunakan sebagai dasar untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kesulitan peserta didik.

Formatif Awal

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

Persiapan Mengajar

Daftar anjuran untuk persiapan sebelum memulai proses belajar mengajar.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1
Olah Tubuh, Vokal dan Rasa

1. Tujuan Kegiatan
Kegiatan ini bertujuan untuk membangun kesadaran awal peserta didik terhadap tiga aspek dasar dalam pemeranan, yaitu: tubuh, vokal, dan rasa. Melalui latihan-latihan

C. Sumatif

1. Persiapan Asesmen

Agar kegiatan asesmen sumatif "Monolog Improvisasi" dapat berjalan dengan guru perlu melakukan berbagai persiapan berikut:

- Siapkan panggung di dalam kelas atau di aula sekolah. Jika terdapat keterbatasan ruang sehingga tidak memungkinkan untuk membuat panggung, guru membuat panggung imajiner dan memberi tanda untuk batas-batas panggung pada area tersebut.
- Jika masih ada cukup ruang, siapkanlah area belakang panggung (backstage) sebagai ruang tunggu dan ganti para peserta didik yang akan tampil.
- Undanglah orangtua para penampil untuk hadir menjadi penonton sebelum kegiatan terhadap kelas-kelas para peserta didik.

Sumatif

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

Refleksi

Proses evaluasi terhadap proses pembelajaran.

E. Refleksi

Refleksi Guru

- Pelajaran apa saja yang sudah dicapai selama kegiatan pembelajaran Bab 1 berlangsung?
- Apa pencapaian terbesar peserta didik selama pembelajaran Bab 1 ini?

F. Pengayaan

Menjelajah Gaya Peran Indonesia

Melalui kegiatan ini, kamu diajak untuk mempelajari berbagai cara orang bermain peran di Indonesia, baik yang sering kamu lihat di kehidupan sehari-hari (seperti drama di TV atau YouTube) maupun pertunjukan tradisional yang khas dari daerah-daerah Indonesia (seperti Wayang Orang atau Lenong).

Dengan kegiatan ini, kamu akan:

- Menjadi lebih tahu bahwa ada banyak cara orang menyampaikan cerita di atas panggung.
- Belajar membandingkan gaya bermain peran yang berbeda, dan menemukan gaya mana yang paling cocok untuk kamu.
- Melatih keberanian dan imajinasi, dengan mencoba meniru atau menciptakan gaya peran versimu sendiri.

Pengayaan

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

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA 2025
Panduan Guru Seni Teater untuk SD/MI Kelas VI (Edisi Revisi)
Penulis: Mutiara Fallahdani dan Deden Haerudin
ISBN: 978-634-00-3165-2 (jil.6 PDF)

Panduan Umum



A. Pendahuluan

1. Latar Belakang dan Tujuan Panduan

Seni teater di sekolah dasar tidak hanya dipandang sebagai hiburan semata, melainkan sebagai sarana pendidikan yang kaya akan nilai. Melalui teater, peserta didik berlatih untuk mengekspresikan diri, bekerja sama, mengolah emosi, serta mengembangkan keterampilan komunikasi. Pada jenjang kelas 6 SD, peserta didik berada pada tahap perkembangan yang lebih matang, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Mereka mulai mampu berpikir lebih kritis, memahami alur cerita yang kompleks, sekaligus berani menampilkan gagasan dan kreativitas di hadapan orang lain.

Sayangnya, panduan praktis yang dapat membantu guru mengajarkan teater secara sistematis, terarah, dan menyenangkan masih terbatas. Padahal, teater di sekolah dasar tidak hanya tentang pementasan di atas panggung, tetapi juga sebuah proses pembelajaran yang membekali peserta didik dengan keberanian, kreativitas, kedisiplinan, dan empati. Melalui kegiatan seperti improvisasi, menulis lakon, mewujudkan tokoh, hingga mementaskan karya, peserta didik belajar untuk menghargai perbedaan, mengelola kerja sama, serta menyampaikan ide secara lebih terstruktur.

Buku panduan guru ini disusun untuk menjawab kebutuhan tersebut. Panduan ini menawarkan materi seni teater yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas 6, dengan pendekatan yang sistematis, praktis, dan tetap menyenangkan. Buku ini dirancang untuk mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran teater yang berfokus pada proses, sekaligus memberi ruang bagi peserta didik untuk berkreasi dan berimajinasi.

Sasaran utama dari buku panduan ini adalah untuk membantu guru menyediakan pengalaman belajar seni teater yang bermakna, berkesadaran, dan relevan dengan dunia anak. Melalui serangkaian kegiatan yang terstruktur, guru diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas, rasa percaya diri, keterampilan komunikasi, serta sikap empati peserta didik.

Dengan adanya panduan ini, diharapkan proses pembelajaran teater di kelas 6 SD dapat berjalan lebih efektif, menyenangkan, dan mampu memberikan kontribusi nyata bagi perkembangan kompetensi abad 21, seperti berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi, dan berkreasi.



2. Pengantar Pembelajaran Mendalam

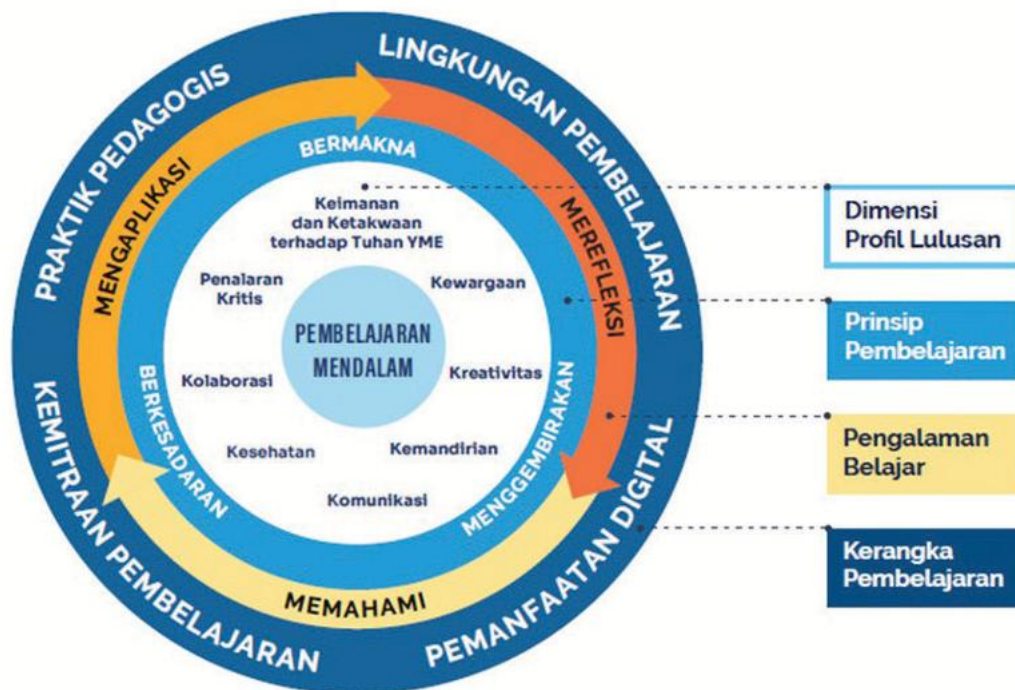
Pembelajaran mendalam (PM) merupakan pendekatan pembelajaran yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu. Pembelajaran mendalam 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.





Gambar 1 Empat Kerangka Pembelajaran diadaptasi dari Four Elements of Learning Design ©copyright 2018 Education in Motion (New Pedagogies for Deep Learning) <https://deep-learning.global>.

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 guruan.

3. Dimensi Profil Lulusan

Buku panduan ini menekankan bahwa pembelajaran seni teater tidak hanya diarahkan pada pencapaian pertunjukan sebagai hasil akhir, melainkan juga pada proses yang mendukung pembentukan karakter dan keterampilan peserta didik. Dimensi Profil Lulusan (DPL) menjadi landasan penting yang diharapkan tumbuh dalam diri peserta didik sepanjang kegiatan belajar teater. Setiap bab dan aktivitas pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan DPL, tanpa adanya penilaian khusus yang terpisah. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap kinerja serta tingkat keterlibatan peserta didik dalam setiap aktivitas.

Tabel 1 Dimensi Profil Lulusan (DPL)

Dimensi Profil Lulusan (DPL)	Bab
DPL 1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	1, 2, 4
DPL 2 Kewargaan	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, 4
DPL 8 Komunikasi	1, 2, 3, 4

B. Capaian Pembelajaran

1. Karakteristik mata pelajaran

- 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.
- 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.
- Seni teater mengajarkan murid bagaimana menciptakan dan menghayati semua karakterisasi tokoh dan sudut pandangnya.
- Seni teater mengajarkan untuk bersikap kritis dan mampu memberi solusi untuk menyelesaikan masalah, sehingga melalui seni teater, murid mampu memahami berbagai persoalan yang terjadi dalam diri dan lingkungannya.



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

Tabel 2 Elemen Mata Pelajaran Seni Teater

Elemen	Deskripsi
Mengalami <i>(Experiencing)</i>	Memahami, mengalami, merasakan, merespons, dan bereksperimen dengan ragam pengetahuan, gaya dan bentuk seni teater. Murid melakukan olah rasa, tubuh, suara, eksplorasi alat, media, atau mengumpulkan informasi melalui observasi dan interaksi dengan seniman untuk memperkaya wawasan dalam ber 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 murid bagi diri sendiri, sesama, lingkungan sekitar, dan bangsa.

2. Capaian Pembelajaran per fase

Pada akhir fase C, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

Tabel 3 Capaian Pembelajaran Seni Teater

Elemen	Deskripsi
a. Mengalami <i>(Experiencing)</i>	Melakukan permainan peran berkelompok, seperti improvisasi untuk melatih aksi dan reaksi dalam mengelaborasi cerita atau tokoh dan melakukan pengenalan karakter melalui pengamatan kebiasaan tokoh yang diperankan.
b. Merefleksikan <i>(Reflection)</i>	Menceritakan pendapatnya tentang sebuah cerita sederhana (penokohan, perwatakan).

Elemen	Deskripsi
c. Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and Working Artistically)</i>	Mengidentifikasi properti sederhana berdasarkan cerita yang akan dimainkan.
d. Menciptakan <i>(Creating)</i>	Mengenal dan memainkan ragam peran dari cerita sederhana berdasarkan hasil pengamatan.
e. Berdampak <i>(Impacting)</i>	Memerankan lakon secara individu maupun berkelompok berdasarkan minat, pengamatan, dan pengalaman.

3. Tujuan Pembelajaran per Fase

Tujuan pembelajaran per fase memuat dua komponen utama, yaitu: Kompetensi, yaitu kemampuan peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran; dan Lingkup Materi, yaitu konten serta konsep utama yang dipahami pada akhir fase.

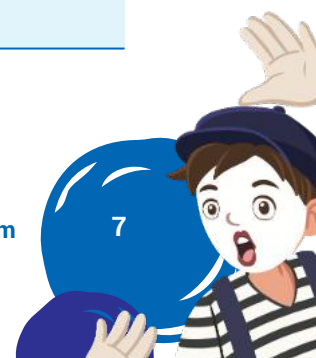
a. Kompetensi

Pada akhir Fase C, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan yang lebih mendalam dalam mengintegrasikan berbagai aspek seni teater, mulai dari mengalami, merefleksikan, mencipta, hingga menyajikan karya teater. Peserta didik tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga pada pengembangan karakter, kreativitas, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

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

Tabel 4 Kompetensi per Elemen

Elemen	Kompetensi dan Pertanyaan Panduan
Mengalami <i>(Experiencing)</i>	Kompetensi: Peserta didik mampu menguasai dan mengeksplorasi aspek olah tubuh, vokal, dan rasa dalam permainan peran, serta mengembangkan kemampuan improvisasi dan observasi untuk membangun karakter secara lebih rinci. Pertanyaan Panduan: • Kemampuan apa yang perlu peserta didik tunjukkan saat melakukan improvisasi? • Bagaimana peserta didik dapat menggunakan hasil pengamatan untuk membentuk karakter?



Elemen	Kompetensi dan Pertanyaan Panduan
Merefleksikan (<i>Reflection</i>)	Kompetensi: Menguasai kemampuan merefleksikan karya dengan menggunakan kosakata seni teater, serta mampu menyampaikan umpan balik yang membangun untuk karya diri sendiri maupun karya orang lain. Pertanyaan Panduan: • Apa yang menjadi kelebihan dan kekurangan dari karyamu? • Bagaimana cara menyampaikan pendapatmu dengan bahasa teater yang lebih tepat? • Apa masukan yang bisa kamu berikan untuk membantu temanmu memperbaiki karyanya?
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and working artistically</i>)	Kompetensi: Menguasai keterampilan dasar dalam perancangan dan penataan tata artistik sederhana (properti, setting, kostum) sesuai kebutuhan cerita. Pertanyaan Panduan: • Properti apa saja yang dibutuhkan untuk mendukung jalannya cerita? • Bagaimana menata properti agar sesuai dengan suasana dan alur cerita?
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	Kompetensi: Menguasai keterampilan dasar dalam menciptakan karya teater sederhana melalui penyusunan naskah, pengembangan tokoh, alur, dan konflik, serta mampu bekerja sama dalam tim untuk menghasilkan pementasan yang utuh. Pertanyaan Panduan: • Bagaimana cara menyusun cerita sederhana agar memiliki alur dan konflik yang jelas? • Apa saja peran yang dibutuhkan dalam pementasan, dan bagaimana membaginya dalam kelompok? • Bagaimana tim dapat bekerja sama agar pementasan berjalan lancar?
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Kompetensi: Menguasai keterampilan dalam menghubungkan pengalaman pribadi dan sosial ke dalam karya teater, serta mampu menyampaikan pesan moral dan nilai positif melalui pementasan. Pertanyaan Panduan: • Bagaimana sebuah pertunjukan teater dapat menyampaikan pesan yang bermakna bagi penonton? • Nilai positif apa yang ingin ditonjolkan dalam karya teater yang ditampilkan? • Bagaimana pengalaman pribadi atau sosial dapat dijadikan inspirasi dalam berkarya?



b. Lingkup Materi

Tabel 5 Lingkup Materi

Bab	Konten (Apa yang dipelajari)	Konsep Utama (Mengapa dipelajari)
Bab 1: Dasar-Dasar Pemeranan	Mengenal teknik dasar pemeranan melalui olah tubuh, olah vokal, dan olah rasa. Melakukan latihan menirukan gerak, suara, ekspresi, serta improvisasi sederhana.	1. Eksplorasi Tubuh, Suara, dan Rasa: Memahami bahwa tubuh, suara, dan rasa adalah instrumen utama pemeranan. 2. Kesadaran Diri: Melatih kepekaan terhadap diri sendiri dan orang lain melalui latihan dasar akting.
Bab 2: Menulis Lakon	Mengenal struktur lakon sederhana (tokoh, alur, konflik, dialog). Menulis naskah lakon berdasarkan pengamatan pengalaman sehari-hari atau isu sosial sederhana.	1. Struktur Cerita: Memahami pentingnya alur, konflik, dan karakter dalam membangun lakon. 2. Ekspresi Gagasan: Melatih kemampuan menuangkan ide dan pengalaman menjadi karya tertulis
Bab 3: Mewujudkan Tokoh	Melakukan eksplorasi tokoh melalui olah tubuh, suara, dan rasa. Membuat profil tokoh, memerankan peran berdasarkan naskah, serta bekerja sama dalam latihan kelompok.	1. Interpretasi Karakter: Memahami bagaimana teks dapat diwujudkan menjadi laku peran di panggung. 2. Kolaborasi: Melatih kerja sama dalam kelompok untuk mewujudkan tokoh dan adegan.
Bab 4: Pemeranan	Merancang dan melaksanakan pementasan sederhana. Menyusun tata artistik (properti, kostum, musik), melakukan gladi, hingga menampilkan karya di depan penonton.	1. Integrasi Seni Teater: Memahami bagaimana pemeranan, naskah, artistik, dan kerja tim menyatu dalam sebuah pertunjukan. 2. Ekspresi dan Dampak: Melatih kepercayaan diri, menyampaikan pesan, dan memberi pengalaman bermakna kepada penonton.



4. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) per fase.

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

Berikut adalah tabel ATP Seni Teater Fase C kelas 6 SD yang digunakan dalam penyusunan buku ini.

Tabel 6 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) per Fase

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Mengalami (Experiencing)	1. Menggunakan aspek olah tubuh, vokal dan rasa untuk menggambarkan karakter; 2. Melakukan improvisasi baik secara individu maupun berkelompok; 3. Membuat profil karakter tokoh secara lebih rinci berdasarkan hasil pengamatan 4. Mengeksplorasi olah tubuh, vokal dan rasa untuk menciptakan karakter tokoh yang dimainkan	a. Menenal dan mencoba aspek olah tubuh, vokal, dan rasa melalui latihan sederhana (menirukan gerak, suara, dan ekspresi). b. Menggunakan olah tubuh, vokal, dan rasa untuk menggambarkan karakter sederhana (tokoh sehari-hari atau hasil pengamatan lingkungan). c. Melakukan improvisasi individu (tanpa teks) dengan memanfaatkan tubuh, vokal, dan rasa. d. Melakukan improvisasi berkelompok, mengembangkan adegan sederhana berdasarkan situasi yang diberikan. e. Mengamati tokoh nyata atau fiksi, lalu menyusun profil karakter yang lebih rinci (nama, latar belakang, sifat, kebiasaan, tujuan, konflik).
Merefleksikan (Reflection)	1. Menjelaskan kelebihan dan kekurangan karyanya secara rinci; 2. Menyampaikan pendapat dengan menggunakan kosakata seni teater yang lebih berkembang; 3. Memberikan umpan balik yang membangun terhadap karya teman; 4. Membuat presentasi singkat tentang proses pembuatan karya atau lakon.	a. Mengenali kelebihan dan kekurangan dari karya yang dibuat secara sederhana (misalnya dari perasaan pribadi setelah tampil). b. Menjelaskan kelebihan dan kekurangan karya dengan lebih rinci, misalnya dari segi penggunaan tubuh, vokal, ekspresi, atau kesesuaian dengan karakter. c. Menggunakan kosakata seni teater yang lebih berkembang (contoh: blocking, improvisasi, olah rasa, gestur) saat menyampaikan pendapat.

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
		d. Memberi komentar yang membangun pada karya teman, dengan cara menyebutkan hal positif dan saran perbaikan. e. Membuat presentasi singkat tentang proses pembuatan karya atau lakon: mulai dari ide, eksplorasi, tantangan, sampai hasil akhir.
Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and working artistically)</i>	1. Menyusun rencana tata artistik berdasarkan alur cerita yang dimainkan; 2. Membuat dan menata elemen artistik untuk pertunjukan.	a. Mengenal fungsi tata artistik (properti, kostum, tata panggung, pencahayaan sederhana) dalam mendukung pementasan. b. Menyusun rencana tata artistik berdasarkan alur cerita yang dimainkan, misalnya dengan membuat sketsa sederhana, daftar kebutuhan properti, atau <i>moodboard</i>. c. Membuat elemen artistik sederhana (properti, tata busana, latar panggung dari bahan sekitar). d. Menata elemen artistik di ruang pertunjukan sesuai dengan kebutuhan adegan, memperhatikan fungsi dan estetika.
Menciptakan <i>(Making/Creating)</i>	1. Menyusun naskah lakon sederhana dari cerita yang ada di sekitarnya; 2. Menciptakan karya teater dengan memperhatikan tokoh, alur dan konflik cerita dengan struktur yang jelas; 3. Melakukan kerja sama dalam tim selama proses kreatif; 4. Menampilkan hasil karya teater di atas panggung;	a. Mengamati fenomena/cerita di lingkungan sekitar sebagai sumber inspirasi naskah. b. Menyusun naskah lakon sederhana berdasarkan cerita yang dipilih, dengan memperhatikan tokoh, dialog, dan setting. c. Mengembangkan karya dengan memperhatikan tokoh, alur, dan konflik sehingga terbentuk struktur cerita yang jelas. d. Bekerja sama dalam kelompok, berbagi peran (penulis, aktor, penata artistik), dan menggabungkan ide untuk menghasilkan karya bersama. e. Menampilkan hasil karya di panggung dengan memperhatikan aspek naskah, peran, tata artistik, dan kerja sama tim.



Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Berdampak (Impacting)	1. Membuat karya teater yang relevan dengan kehidupan sosial di lingkungan terdekat; 2. Menyampaikan pesan dan nilai positif melalui pertunjukan yang dimainkan	a. Mengidentifikasi isu, kebiasaan, atau peristiwa nyata di sekitar mereka (sekolah, keluarga, masyarakat). b. Mengembangkan ide cerita/naskah sederhana yang mencerminkan realitas sosial di lingkungannya. c. Menyusun pertunjukan dengan menekankan pesan moral atau nilai positif (misalnya kerja sama, kepedulian, kejujuran). d. Menampilkan karya dengan memperhatikan penyampaian pesan yang jelas dan menyentuh penonton.

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

Agar proses pembelajaran berjalan optimal serta mampu menjawab kebutuhan beragam peserta didik, Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) perlu dirancang selaras dengan kondisi nyata di lapangan. Tabel berikut menyajikan Alur Tujuan Pembelajaran Alternatif yang disusun untuk mengakomodasi perbedaan karakteristik peserta didik, dengan penekanan pada aspek pengalaman, refleksi, kreativitas, serta penciptaan dampak positif sepanjang proses pembelajaran.

Tabel 7 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Alternatif

Elemen	ATP Alternatif
Mengalami (Experiencing)	1. Mengenali potensi tubuh, vokal, dan rasa melalui permainan sederhana (misalnya permainan konsentrasi, menirukan suara binatang, atau ekspresi emosi dasar). 2. Menghubungkan olah tubuh, vokal, dan rasa dengan pengalaman sehari-hari untuk menghadirkan tokoh yang dekat dengan kehidupan peserta didik. 3. Mencoba improvisasi individu dengan fokus pada respons spontan terhadap situasi imajiner yang sederhana, baik dengan gerakan maupun suara. 4. Membuat catatan pengamatan dari tokoh nyata (keluarga, teman, tokoh masyarakat) atau fiksi, lalu merangkainya menjadi deskripsi karakter dengan unsur kepribadian dan kebiasaan. 5. Menggabungkan olah tubuh, vokal, dan rasa dalam latihan berulang untuk menampilkan karakter yang lebih utuh, sekaligus melatih konsistensi dalam memerankan tokoh.

Elemen	ATP Alternatif
Merefleksikan <i>(Reflection)</i>	1. Mengungkapkan perasaan dan pengalaman pribadi setelah melakukan kegiatan teater, baik secara lisan maupun tulisan. 2. Mengidentifikasi hal-hal yang dirasa berhasil dan yang perlu ditingkatkan dari karya atau penampilan dengan menggunakan contoh konkret. 3. Menggunakan bahasa yang lebih terarah dalam seni teater untuk menjelaskan pendapat (misalnya: "gerakan saya kurang tegas", "intonasi perlu lebih jelas"). 4. Memberikan umpan balik kepada karya teman, dengan menekankan apresiasi sebelum memberikan saran perbaikan. 5. Menyusun refleksi dalam bentuk presentasi singkat atau portofolio kecil (catatan, gambar, atau rekaman) tentang proses berkarya, termasuk ide, langkah, kesulitan, dan pencapaian.
Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and working artistically)</i>	1. Mengenali berbagai bentuk tata artistik (misalnya kostum sehari-hari, properti dari benda sekitar, cahaya alami atau senter) serta fungsinya dalam membantu pertunjukan. 2. Menghubungkan tata artistik dengan kebutuhan cerita, misalnya dengan memilih properti yang sesuai karakter atau suasana. 3. Menyusun rencana tata artistik menggunakan media sederhana (gambar, daftar kebutuhan, atau papan ide visual) untuk mendukung alur cerita. 4. Membuat properti atau elemen artistik dari bahan yang mudah ditemukan di sekitar, serta menyesuaikan dengan fungsi dalam pertunjukan. 5. Menata dan mencoba elemen artistik di ruang pementasan, lalu mendiskusikan bagaimana elemen tersebut menambah makna atau suasana adegan. 6. Mengevaluasi tata artistik setelah latihan pementasan, dengan melihat apakah fungsi, estetika, dan kesesuaian cerita sudah tercapai.
Menciptakan <i>(Making/Creating)</i>	1. Mengeksplorasi pengalaman pribadi, peristiwa atau kejadian sosial di sekitar sebagai bahan inspirasi penulisan lakon. 2. Menyusun draf naskah sederhana dengan memperhatikan tokoh, dialog, dan latar yang sesuai dengan tema cerita. 3. Mengembangkan naskah dengan menambahkan konflik, alur yang lebih runtut, serta penokohan yang konsisten sehingga membentuk struktur cerita utuh. 4. Melakukan kerja sama kelompok dalam proses kreatif, dengan pembagian tugas (penulis, pemeran, penata panggung, atau sutradara kecil) yang saling mendukung. 5. Mencoba pementasan karya dalam bentuk pembacaan naskah atau mini-pertunjukan untuk menguji alur cerita, peran, dan tata artistik. 6. Menampilkan karya teater di panggung dengan memadukan naskah, peran, tata artistik, dan kerja sama tim secara utuh.



Elemen	ATP Alternatif
Berdampak (Impacting)	1. Mengamati kehidupan sehari-hari di sekolah, keluarga, atau masyarakat untuk menemukan isu atau nilai yang relevan bagi murid. 2. Mengolah hasil pengamatan menjadi ide cerita/naskah sederhana yang merefleksikan realitas sosial di sekitar. 3. Mengembangkan karya teater dengan menekankan pesan moral atau nilai positif (seperti tanggung jawab, kepedulian, kejujuran, keberanian). 4. Menciptakan pertunjukan yang menghubungkan cerita dengan pengalaman nyata penonton, sehingga mudah dipahami dan dihayati. 5. Menampilkan karya teater di panggung dengan fokus pada penyampaian pesan yang jelas, menyentuh, dan bermakna.

C. Kerangka Pembelajaran

Kerangka pembelajaran dalam Seni Teater kelas 6 dirancang untuk membantu guru mengembangkan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, reflektif, dan kolaboratif. Ada empat komponen utama yang menjadi acuan, yaitu praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan digital.

Guru diharapkan memandang keempat kerangka ini bukan sebagai aturan kaku, melainkan sebagai panduan fleksibel yang dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, sarana prasarana sekolah, serta konteks sosial-budaya di sekitar.

1. Praktik Pedagogis

Praktik pedagogis adalah pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang dipilih guru untuk mendorong peserta didik aktif membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Dalam Seni Teater, praktik pedagogis sebaiknya berorientasi pada eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah artistik.

Model dan strategi yang dianjurkan antara lain:

a. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

Melalui pembelajaran berbasis proyek, peserta didik diajak untuk merencanakan dan melaksanakan sebuah pertunjukan mini mulai dari tahap awal, seperti menulis naskah, membagi peran, menyiapkan tata artistik, hingga proses pementasan. Proyek



ini membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kolaborasi, tanggung jawab, serta keterampilan manajemen waktu. Peserta didik akan lebih terlibat dan merasa bahwa pembelajaran mereka memiliki tujuan yang bermakna.

b. Pembelajaran Berbasis Inkuiri (*Inquiry-Based Learning*)

Model inkuiri memberi ruang bagi peserta didik untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang menantang melalui eksplorasi dan eksperimen. Misalnya, guru dapat mengajukan pertanyaan pemicu seperti *"Bagaimana cara menunjukkan rasa takut tanpa menggunakan kata-kata?"*. Peserta didik kemudian mencoba berbagai teknik olah tubuh, vokal, dan ekspresi untuk menemukan jawabannya. Pendekatan ini melatih kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan kreativitas, karena peserta didik tidak hanya menerima jawaban dari guru, tetapi aktif mencarinya sendiri.

c. Pembelajaran Eksperiensial (*Experiential Learning*)

Peserta didik belajar dengan melakukan, bukan sekadar mendengar atau membaca. *Experiential learning* dalam teater bisa berupa latihan olah tubuh, vokal, improvisasi, atau observasi langsung terhadap pementasan. Misalnya, saat murid merasakan bagaimana tubuh tegang ketika mengekspresikan kemarahan, mereka mendapatkan pengalaman langsung yang lebih mendalam dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru. Pembelajaran berbasis pengalaman membuat konsep teater lebih melekat dan bermakna.

d. Pembelajaran Kolaboratif (*Collaborative Learning*)

Kegiatan teater tidak bisa dilakukan sendirian, melainkan hasil kerja tim. Oleh karena itu, pembelajaran kolaboratif menjadi penting. Dalam praktiknya, peserta didik dilatih untuk bekerja sama dalam kelompok, baik sebagai aktor, penata artistik, maupun sutradara kecil. Kolaborasi mengajarkan peserta didik menghargai perbedaan ide, membagi peran secara adil, dan menggabungkan berbagai kontribusi menjadi satu karya bersama. Melalui proses ini, murid belajar demokrasi, komunikasi efektif, dan tanggung jawab kolektif.

e. Observasi & Apresiasi

Selain berlatih, peserta didik juga perlu mengamati dan mengapresiasi karya orang lain. Guru dapat memfasilitasi peserta didik menonton pementasan teater (langsung atau rekaman), lalu mendiskusikan elemen-elemen artistik dan pesan yang disampaikan. Hal ini akan menumbuhkan kepekaan artistik, kemampuan menganalisis, serta sikap menghargai karya seni pada peserta didik. Observasi juga menjadi sarana bagi murid untuk mengambil inspirasi dan membandingkan praktik dengan teori yang dipelajari.



f. Bermain Peran (*Role Play*)

Metode sederhana yang memungkinkan peserta didik memainkan peran dalam situasi tertentu. Misalnya, guru meminta murid memerankan tokoh yang sedang gugup berbicara di depan umum, atau seorang sahabat yang sedang menenangkan temannya. Melalui *role play*, murid berlatih empati, keterampilan sosial, serta keberanian mengekspresikan diri. Aktivitas ini juga menjadi jembatan menuju pementasan yang lebih kompleks karena memberi pengalaman dasar dalam memainkan karakter.

g. Refleksi dan Umpan Balik

Refleksi adalah bagian penting dalam pembelajaran seni teater. Setelah melakukan latihan atau pementasan, peserta didik diajak untuk menuliskan atau menyampaikan pengalaman mereka: apa yang sudah berhasil, apa yang masih sulit, dan apa yang bisa diperbaiki. Guru dan teman juga memberikan umpan balik secara konstruktif. Proses ini membantu peserta didik mengembangkan kesadaran diri, memperbaiki kualitas kerja, serta membangun budaya saling mendukung dalam kelas.

h. Pembelajaran Berdiferensiasi

Setiap peserta didik memiliki gaya belajar, minat, dan kemampuan yang berbeda. Diferensiasi memberi ruang agar peserta didik dapat belajar sesuai kebutuhan masing-masing. Guru dapat menyediakan variasi konten (misalnya teks naskah, gambar tata panggung, atau rekaman video), variasi proses (belajar individu, diskusi kelompok, atau dengan panduan lembar kerja), serta variasi produk (tulisan, poster, rekaman video, atau presentasi lisan). Dengan diferensiasi, setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk berkembang sesuai potensinya.

i. Pembelajaran Bertahap (*Scaffolded Learning*)

Scaffolding adalah dukungan sementara yang diberikan guru untuk membantu peserta didik mencapai kemampuan yang lebih tinggi. Dalam seni teater, *scaffolding* berupa panduan langkah demi langkah saat membuat naskah, contoh latihan vokal sebelum peserta didik mencoba sendiri, atau pertanyaan pemandu ketika peserta didik kesulitan membuat tata artistik. Seiring waktu, bantuan tersebut dikurangi sehingga murid dapat lebih mandiri. Dengan *scaffolding*, pembelajaran menjadi lebih terstruktur sekaligus memberi rasa percaya diri kepada peserta didik.



2. Kemitraan Pembelajaran

Kemitraan pembelajaran menekankan pentingnya melibatkan berbagai pihak untuk memperluas pengalaman belajar murid. Kolaborasi ini membantu murid melihat bahwa teater tidak berdiri sendiri, melainkan terkait erat dengan kehidupan sosial dan budaya.

a. Inspirasi bentuk kemitraan

- **Lintas mata pelajaran:** Kolaborasi dengan guru mata pelajaran yang berkaitan dengan topik pembelajaran seperti Bahasa Indonesia berkaitan dengan penulisan naskah, Seni Musik berkaitan dengan pembuatan musik pengiring, atau Seni Rupa berkaitan dengan pembuatan desain set dan properti.
- **Lintas kelas:** Peserta didik kelas 6 bekerja bersama murid kelas V untuk mengajarkan latihan dasar atau membantu persiapan pementasan.
- **Orang tua:** Melibatkan orang tua dalam mendukung pementasan seperti penyediaan kostum, properti, atau menjadi penonton saat pementasan.
- **Komunitas lokal:** Mengundang pelaku seni teater lokal untuk berbagi pengalaman melalui diskusi atau workshop, mengajak peserta didik menonton pertunjukan teater di komunitas teater lokal.

3. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan belajar yang baik mendukung eksplorasi, kreativitas, dan kolaborasi. Guru dapat menciptakan suasana yang kondusif, baik melalui ruang fisik maupun ruang virtual.

a. Contoh lingkungan fisik

- **Kelas interaktif:** Ruang kelas disusun fleksibel (meja-kursi bisa dipindahkan) agar murid leluasa bergerak.
- **Ruang kreatif:** Area latihan teater, aula, atau lapangan sekolah bisa dimanfaatkan untuk latihan pementasan.
- **Pojok artistik:** Sudut kelas atau ruang kosong yang ada di sekolah dijadikan ruangan untuk menyimpan properti, kostum, dan karya seni murid.



b. Contoh lingkungan virtual

- **Forum diskusi online:** Peserta didik dapat berbagi ide naskah atau catatan latihan melalui *Google Classroom* atau *platform* sejenis.
- **Dokumentasi digital:** Guru dan peserta didik dapat mengarsipkan proses latihan dalam bentuk foto/video agar bisa direfleksikan bersama.

4. Pemanfaatan Digital

Penggunaan teknologi membantu memperkaya pembelajaran teater, baik untuk eksplorasi artistik maupun dokumentasi. Pemanfaatannya harus disesuaikan dengan fasilitas sekolah dan tingkat literasi digital murid.

Contoh penerapan:

- **Learning Management System (LMS):** Guru menggunakan *platform* daring (*Google Classroom, Moodle*) untuk membagikan materi, video latihan, atau rubrik penilaian.
- **Kecerdasan buatan (AI):** Peserta didik dapat memanfaatkan AI untuk mencari ide cerita, membuat sketsa kostum, atau melakukan analisis naskah sederhana.
- **Video recording:** Peserta didik merekam proses latihan lalu menontonnya kembali untuk refleksi.
- **Desain Tata Artistik:** Peserta didik bisa menggunakan aplikasi desain sederhana seperti Canva, SketchUp, atau aplikasi menggambar digital yang dapat digunakan untuk membuat rancangan panggung, kostum, dan lainnya.
- **Porto-folio Digital:** Semua hasil kerja, mulai peserta didik dapat dikumpulkan dalam Google Drive, Google Site, atau blog kelas sebagai bukti proses dan capaian belajar peserta didik.

Tujuan pemanfaatan digital adalah meningkatkan aksesibilitas, interaktivitas, dan personalisasi pembelajaran, sehingga murid bisa belajar sesuai kebutuhan dan gaya belajarnya.



D. Prinsip Pembelajaran

Pembelajaran seni teater di kelas 6 tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis atau hasil akhir berupa pementasan, tetapi lebih jauh bertujuan untuk mengembangkan kesadaran diri, memperkaya pengalaman belajar, dan membangun karakter peserta didik secara utuh. Dalam konteks ini, terdapat tiga prinsip utama yang menjadi landasan pembelajaran: berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan. Ketiga prinsip ini selaras dengan karakteristik seni teater yang menekankan pada pengalaman langsung, kolaborasi, dan ekspresi diri.

1. **Pembelajaran Berkesadaran (*Mindful Learning*)** menekankan pentingnya kesadaran penuh dalam proses belajar. Seni teater mengajak peserta didik untuk hadir sepenuhnya, baik dalam memahami dirinya sendiri maupun dalam merespons lingkungan sekitar. Melalui kegiatan olah tubuh, vokal, dan rasa, peserta didik belajar mengamati, merasakan, dan menghayati berbagai situasi dengan lebih dalam. Hal ini membantu mereka mengembangkan empati, kemampuan refleksi, serta kepekaan sosial yang tinggi.
2. **Pembelajaran Bermakna (*Meaningful Learning*)** menjadikan pengalaman belajar teater relevan dengan kehidupan nyata peserta didik. Teater tidak hanya mengajarkan keterampilan artistik, tetapi juga memberi ruang bagi peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman sehari-hari. Ketika peserta didik menciptakan atau memainkan lakon yang dekat dengan kehidupan mereka, pembelajaran terasa lebih kontekstual, mudah dipahami, dan berkesan jangka panjang. Dengan demikian, seni teater berperan penting dalam membentuk pemahaman yang mendalam sekaligus memperkaya wawasan peserta didik tentang dunia di sekitarnya.
3. **Pembelajaran Menyenangkan (*Joyful Learning*)** memastikan bahwa proses belajar teater berlangsung dengan suasana positif dan menggembirakan. Kegiatan bermain peran, improvisasi, hingga pementasan memberi kesempatan peserta didik untuk bereksplorasi secara kreatif tanpa takut salah. Suasana kelas yang menyenangkan menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian berekspresi, serta motivasi intrinsik untuk terus belajar. Dengan prinsip ini, teater menjadi sarana belajar yang tidak hanya bermanfaat, tetapi juga menghadirkan kebahagiaan.

Ketiga prinsip ini saling terkait dan memperkuat satu sama lain. Dengan berkesadaran, peserta didik belajar memahami diri dan lingkungannya; dengan



pembelajaran yang bermakna, mereka menemukan relevansi antara teater dan kehidupan sehari-hari; dan dengan suasana yang menyenangkan, mereka terdorong untuk terus berproses secara kreatif. Inilah yang menjadikan seni teater sebagai mata pelajaran yang unik, holistik, dan sangat penting dalam pembentukan karakter peserta didik.

E. Asesmen

Asesmen dalam Buku Panduan Guru kelas 6 SD dirancang untuk menjadi bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Asesmen tidak hanya berfungsi sebagai alat pengukuran hasil akhir, melainkan juga sebagai sarana untuk memantau, mendukung, dan mendorong perkembangan peserta didik secara berkelanjutan dan holistik. Setiap aktivitas pembelajaran yang dilakukan peserta didik diarahkan agar menghasilkan bukti-bukti yang dapat dinilai.

1. Bentuk Asesmen: Formatif dan Sumatif

Buku ini menggunakan dua bentuk asesmen utama, yaitu asesmen formatif dan asesmen sumatif, yang keduanya selaras dengan tujuan pembelajaran seni teater.

a. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilakukan sepanjang proses pembelajaran untuk memantau kemajuan peserta didik, sekaligus memberikan umpan balik yang bersifat membangun. Fokus utamanya adalah perbaikan, bukan penilaian angka.

Asesmen formatif dalam buku ini mencakup:

- **Asesmen Formatif Awal**

Dilakukan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengidentifikasi kompetensi, pengetahuan awal, minat, serta tingkat kepercayaan diri peserta didik. Contoh: guru mengamati bagaimana peserta didik merespons permainan teater sederhana di awal pertemuan.



- **Asesmen Saat Pembelajaran**

Dilakukan secara berkelanjutan melalui observasi langsung dan catatan guru. Guru dapat memberikan umpan balik singkat yang mendorong perbaikan proses. Contoh: saat peserta didik menirukan gerakan hewan, guru dapat menambahkan arahan seperti, "*Gerakanmu sudah bagus, coba tambahkan ekspresi wajahmu.*"

- b. Asesmen Sumatif**

Asesmen sumatif dilakukan di akhir satu bab pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi pencapaian kompetensi dan kinerja peserta didik secara menyeluruh.

Contoh: pembacaan naskah dramatik, presentasi adegan, hingga pementasan yang menampilkan keterampilan olah tubuh, vokal, rasa, serta hasil kerja kelompok dalam menyiapkan tata artistik. Asesmen sumatif tidak hanya menilai produk akhir (pementasan), tetapi juga proses kerja sama, kreativitas, dan keterlibatan peserta didik.

2. Teknik dan Instrumen Asesmen

Untuk mendukung kedua bentuk asesmen tersebut, buku ini menggunakan beragam teknik dan instrumen sesuai dengan tujuan pembelajaran seni teater:

- a. Teknik Asesmen**

Dalam pembelajaran seni teater, teknik asesmen yang digunakan tidak terbatas pada tes, tetapi juga melibatkan berbagai bentuk penilaian nontes yang sesuai dengan karakteristik praktik teater. Beberapa teknik asesmen yang digunakan dalam buku ini antara lain:

- 1) Tes Tertulis**

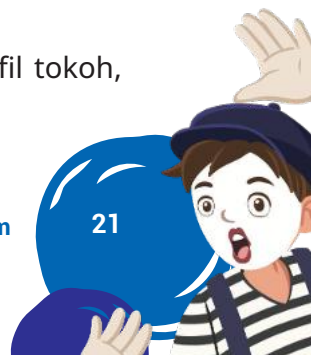
Digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap konsep dasar teater, istilah, sejarah, atau teori yang mendukung praktik. Bentuk soal dapat berupa pilihan ganda, isian singkat, maupun uraian.

- 2) Tes Lisan**

Peserta didik diminta menjawab pertanyaan atau menjelaskan pemahamannya secara verbal, misalnya tentang tokoh, alur, atau elemen artistik. Teknik ini juga melatih keterampilan berbicara dan komunikasi.

- 3) Penugasan**

Peserta didik diberi tugas individu atau kelompok, misalnya membuat profil tokoh, menyusun naskah, atau merancang tata artistik sesuai dengan tema.



4) Observasi

Guru mengamati langsung perilaku, sikap, dan keterampilan peserta didik selama kegiatan, baik dalam kerja kelompok maupun saat pementasan.

5) Penilaian Diri (*Self-Assessment*)

Peserta didik merefleksikan proses belajar dan menilai keterlibatan dirinya sendiri, sehingga tumbuh kesadaran akan kekuatan dan kelemahan pribadi.

6) Penilaian Antarteman (*Peer-Assessment*)

Peserta didik memberikan umpan balik sederhana terhadap karya atau penampilan teman, untuk menumbuhkan empati dan keterampilan memberi apresiasi.

7) Penilaian Kinerja (*Performance Assessment*)

Digunakan untuk menilai praktik nyata peserta didik, seperti latihan olah tubuh, vokal, improvisasi, atau pementasan mini.

8) Penilaian Produk

Menilai hasil karya konkret, misalnya naskah lakon, rancangan tata panggung, atau kostum sederhana yang dibuat peserta didik.

9) Penilaian Proyek

Menilai keterampilan perencanaan, proses kerja sama, dan hasil akhir dari proyek kelompok, misalnya menyiapkan pementasan mini.

10) Portofolio

Kumpulan karya peserta didik dari awal hingga akhir yang menunjukkan perkembangan kemampuan, kreativitas, serta refleksi diri.

b. Instrumen Asesmen

Untuk mendukung teknik asesmen di atas, digunakan berbagai instrumen atau alat asesmen yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran seni teater:

1) Rubrik Penilaian

Panduan penilaian dengan indikator yang jelas untuk setiap level pencapaian (misalnya sangat baik, baik, cukup, kurang). Rubrik bisa digunakan untuk menilai kinerja, produk, maupun proses kerja sama.



2) Ceklis (Daftar Periksa)

Berisi daftar indikator keterampilan atau perilaku yang diharapkan muncul. Guru memberi tanda sesuai capaian peserta didik, misalnya: "Menggunakan ekspresi wajah — ✓".

3) Catatan Anekdotal

Catatan singkat guru mengenai perilaku atau kejadian penting selama proses pembelajaran, misalnya bagaimana peserta didik menghadapi kesulitan atau memberikan ide kreatif.

4) Grafik Perkembangan

Instrumen visual yang digunakan untuk mencatat perkembangan peserta didik dari waktu ke waktu, misalnya peningkatan dalam aspek vokal atau olah tubuh.

5) Soal-Soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)

Soal yang menuntut peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan, misalnya: "*Bandingkan perbedaan suasana yang tercipta jika sebuah adegan dimainkan di panggung prosenium dengan panggung arena.*"

6) Lembar Refleksi

Digunakan dalam penilaian diri maupun refleksi individu, berisi pertanyaan panduan tentang pengalaman belajar, kekuatan, dan hal yang perlu diperbaiki.

7) Format Penilaian *Peer-Assessment*

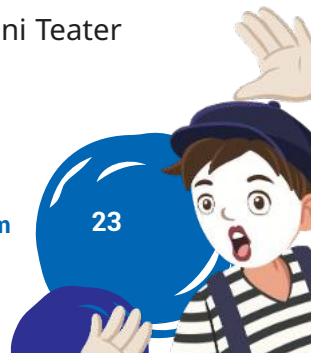
Lembar sederhana yang memungkinkan peserta didik memberi apresiasi atau umpan balik terhadap karya teman, misalnya "*Hal yang saya sukai dari penampilanmu adalah ..., Saran saya agar lebih baik adalah ...*".

c. Pendekatan Penilaian

Pendekatan penilaian dalam Buku Panduan Guru Seni Teater kelas 6 SD adalah sebagai berikut.

- 1) **Deskripsi Kriteria penilaian:** uraian kemampuan yang diharapkan terlihat pada peserta didik.
- 2) **Rubrik:** panduan penilaian dengan indikator yang jelas untuk setiap level pencapaian.
- 3) **Skala atau Interval Nilai:** angka atau skor yang menunjukkan tingkat ketercapaian.

Teknik, Instrumen, dan Pendekatan penilaian dalam Buku Panduan Guru Seni Teater kelas 6 SD tersaji dalam tabel berikut.



Bab	Teknik Asesmen	Instrumen Asesmen
Bab 1: Dasar-Dasar Pemeranan	Observasi Kinerja Penilaian Diri Penilaian Antar-teman Portofolio	Ceklis Catatan Anekdotal Kuis (Pilihan ganda/isian)
Bab 2: Menulis Lakon	Observasi Kinerja Produk Portofolio	Ceklis Rubrik Deskripsi Kriteria Kuis (Pilihan ganda/isian) Jurnal
Bab 3: Mewujudkan Tokoh	Observasi Kinerja Penilaian Diri Penilaian Antar-teman Produk	Ceklis Rubrik Catatan Anekdotal Kuis (Pilihan ganda/isian) Jurnal
Bab 4: Pementasan	Observasi Produk Portofolio Proyek	Ceklis Rubrik Catatan Anekdotal Kuis (Pilihan ganda/isian)

3. Pertanyaan Pemantik untuk Keterkaitan Asesmen

Dalam merancang asesmen, guru dapat mempertimbangkan pertanyaan berikut:

- Apakah asesmen formatif sudah memberikan bukti ketercapaian indikator?
- Apakah pengalaman belajar dapat menghasilkan bukti-bukti sesuai dengan asesmen yang dibuat?
- Apakah instrumen yang digunakan adil dan sesuai dengan karakteristik peserta didik?
- Apakah asesmen sumatif benar-benar mencerminkan perkembangan peserta didik, baik secara proses maupun hasil?



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA 2025
Panduan Guru Seni Teater untuk SD/MI Kelas VI (Edisi Revisi)
Penulis: Mutiara Fallahdani dan Deden Haerudin
ISBN: 978-634-00-3165-2 (jil.6 PDF)

Panduan Khusus

Bab 1

Dasar-Dasar Pemeranan



A. Pendahuluan

Bab pertama dirancang sebagai fondasi penguatan bagi peserta didik dalam pembelajaran seni teater di tingkat sekolah dasar. Setelah mendapatkan pengenalan awal mengenai olah tubuh, vokal, dan rasa di kelas 5, kini peserta didik diajak untuk memperdalam keterampilan tersebut secara lebih sistematis dan menyeluruh. Fokus pembelajaran terletak pada bagaimana peserta didik dapat memahami tubuh, suara, dan emosi mereka sebagai alat utama dalam membangun karakter dan menyampaikan makna dalam pertunjukan teater.

Guru akan memfasilitasi berbagai aktivitas eksploratif yang mendorong kesadaran peserta didik terhadap gerak tubuh, kekuatan dan warna vokal, serta ketepatan dalam merespons situasi emosi. Latihan-latihan ini dirancang tidak hanya untuk memperkuat teknik pemeranan, tetapi juga membentuk kesiapan mental dan kepekaan artistik peserta didik dalam menciptakan tokoh yang meyakinkan.

Selain itu, bab ini juga memperkenalkan secara lebih mendalam pentingnya imajinasi dalam proses kreatif teater. peserta didik akan dibimbing untuk mengembangkan daya khayal sebagai titik awal penciptaan adegan atau karakter.

Improvisasi dalam bab ini tidak dilakukan secara individual semata, melainkan diperluas ke dalam bentuk kerja kelompok. peserta didik akan dilatih untuk berimprovisasi secara kolaboratif, membangun cerita atau adegan secara spontan dengan memperhatikan respon teman dan dinamika kelompok. Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak hanya mengasah ketangkasan berpikir dan kreativitas, tetapi juga keterampilan komunikasi, empati, dan kerja sama tim.

Peran guru sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang aman, terbuka, dan mendukung. Dalam proses pembelajaran ini, peserta didik perlu diberi ruang untuk mencoba, melakukan kesalahan, mengevaluasi, dan memperbaiki diri tanpa rasa takut atau tekanan.

Pada akhir bab, peserta didik diharapkan mampu menunjukkan kemajuan dalam keterampilan olah tubuh, vokal, dan rasa, serta mampu menerapkan imajinasi dan improvisasi dalam sebuah permainan kelompok yang utuh. Bab ini menjadi pondasi yang kuat sebelum peserta didik melangkah ke penciptaan pertunjukan teater yang lebih kompleks di bab-bab berikutnya.



1. Tujuan Pembelajaran

- Menggunakan aspek olah tubuh, vokal, dan rasa, untuk menggambarkan karakter
- Melakukan improvisasi baik secara individu, maupun berkelompok.
- Memberikan umpan balik yang membangun terhadap karya teman.
- Melakukan kerja sama dalam tim selama proses kreatif.
- Menampilkan hasil karya teater di atas panggung.

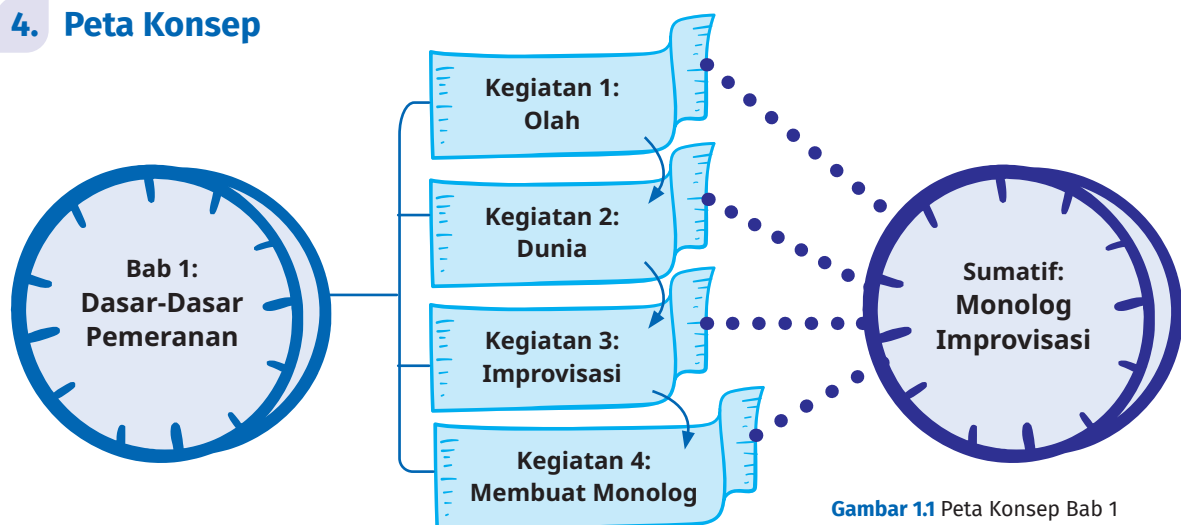
2. Pokok materi

- Olah tubuh, vokal dan rasa
- Imajinasi
- Improvisasi kelompok

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

- Seni Tari:** Melalui eksplorasi gerak dalam seni teater, peserta didik akan belajar ekspresi melalui gerakan tubuh. Improvisasi dalam tari dan teater saling berkaitan dalam hal kreativitas gerakan dan interpretasi
- 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 1.1 Peta Konsep Bab 1

5. Saran Durasi Pembelajaran

- Total JP per Bab: 24 jam pelajaran (Termasuk dengan sumatif)
- 1 kegiatan = 6 jam pelajaran. (catatan: Kegiatan 2 dan Kegiatan 3 bisa dilakukan dalam 4 jam pelajaran)
- 1 jam pelajaran = 35 menit

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Untuk mempelajari materi Bab 1 yang berfokus pada penguatan keterampilan olah tubuh, vokal, rasa, serta improvisasi dalam pemeranan, peserta didik perlu menguasai beberapa konsep dan keterampilan yang telah dikenalkan pada kelas sebelumnya, yaitu Kelas 5. Hal ini penting agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara berkelanjutan dan efektif.

Keterampilan Prasyarat yang Diperlukan:

a) Pemahaman Dasar tentang Olah Tubuh

- 1) Peserta didik mampu melakukan gerakan dasar tubuh secara sadar dan terkontrol (contoh: berjalan, menoleh, berekspresi dengan gestur).
- 2) Mampu membedakan gerakan yang mencerminkan emosi atau karakter.

b) Keterampilan Vokal Dasar

- 1) Mampu mengucapkan kalimat dengan artikulasi yang cukup jelas.
- 2) Mampu menggunakan volume dan intonasi suara yang sesuai dalam konteks ekspresinya.

c) Kesadaran Emosi (Olah Rasa)

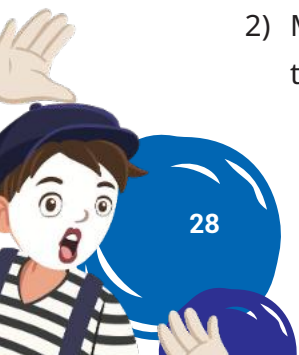
Peserta didik mampu mengenali dan mengekspresikan emosi dasar (senang, sedih, marah, takut) melalui wajah, tubuh, dan suara.

d) Pengalaman Dasar Improvisasi

- 1) Memiliki pengalaman bermain peran secara spontan dalam situasi keseharian.
- 2) Mampu bekerja sama dengan teman dalam adegan tanpa skrip.

e) Sikap Dasar dalam Pembelajaran Teater

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



7. Kerangka Pembelajaran

a. Praktik Pedagogis

Bab 1 memfokuskan pembelajaran pada penguatan keterampilan dasar dalam seni pemeranan yang bersifat praktikal dan berkembang secara optimal melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Strategi Pembelajaran

1) Aktivitas Praktik Langsung (*Hands-On Activities*)

Bab ini sarat dengan aktivitas praktis dan fisik, seperti: latihan ekspresi emosi, latihan vokal, permainan improvisasi yang mengembangkan spontanitas dan kesadaran ruang. Kegiatan ini sangat penting dalam pembelajaran seni teater karena:

- Membantu peserta didik memahami konsep melalui pengalaman konkret.
- Menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri.
- Meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar.
- Menyediakan ruang bagi peserta didik untuk mencoba, gagal, memperbaiki, dan berkembang.

2) Eksplorasi dan Demonstrasi

Guru memberikan contoh langsung (demonstrasi) pada teknik atau aktivitas tertentu seperti gerakan atau teknik vokal yang jelas. Setelah itu, peserta didik mengeksplorasi dengan versinya sendiri sesuai dengan arahan guru.

3) Bermain Peran (*Role Play*)

Dengan metode bermain peran, peserta didik didorong untuk membangun keberanian, spontanitas, dan kreativitas, sekaligus belajar kerja sama dalam situasi yang berbeda-beda.

4) Refleksi

Setelah praktik, guru memfasilitasi proses refleksi, baik secara lisan, tertulis, atau melalui diskusi kelompok. peserta didik juga 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 belajar mengajar, 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

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

1) Antar Peserta Didik

- Peserta didik diajak untuk berkolaborasi dalam kelompok, khususnya saat melakukan improvisasi dan latihan peran.
- Peserta didik dibiasakan untuk saling memberi umpan balik positif antar teman (*peer review*) untuk membangun kepercayaan diri.
- Membiasakan komunikasi yang empatik dan saling menghargai ide dalam proses kreatif.

2) Guru dan Peserta Didik

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

3) Antara Guru Mata Pelajaran Lain

- 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.
- Kolaborasi dengan guru Seni Musik untuk mendukung penguatan kemampuan vokal, intonasi, serta dinamika suara yang digunakan dalam dialog atau nyanyian dalam adegan.



4) Guru dan Orang Tua

- 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.
- Mengajak orang tua hadir dalam sesi pertunjukan kelas sebagai bentuk apresiasi dan motivasi peserta didik.

c. Lingkungan Pembelajaran

Pembelajaran seni teater pada Bab 1 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:
 - Tata letak kursi dapat diubah-ubah (fleksibel) atau mudah dipindahkan.
 - Ruangan harus memiliki ruang gerak yang cukup luas, pencahayaan dan ventilasi yang baik.
- 2) Aula Sekolah atau Teater 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 atau teater.
- 3) Lapangan atau halaman sekolah bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pemanasan, permainan, dan aktivitas latihan vokal.

d. Pemanfaatan Digital

Pembelajaran dalam Bab 1 dapat didukung oleh pemanfaatan teknologi digital. Penggunaan teknologi dirancang untuk melengkapi pengalaman pembelajaran mendalam peserta didik dalam bentuk:

1) Perencanaan Pembelajaran

- 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.

- 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

- Penggunaan Video

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

- Forum Diskusi Online (*Google Classroom, WhatsApp, Telegram, dll*)

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

3) Asesmen Pembelajaran

- 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.

- Formulir Refleksi Online atau Kuis Interaktif

Digunakan untuk menilai pemahaman konsep dasar olah tubuh, vokal, dan rasa serta respons terhadap proses latihan (contoh: *Google Forms, Quizizz, Kahoot*).

- Dokumentasi Portofolio Digital

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

8. Apersepsi

Pada Bab 1, kita akan memulai perjalanan penting dalam seni teater yang akan memantapkan keterampilan dasar yang telah diperoleh oleh peserta didik di kelas sebelumnya yaitu kelas 5. peserta didik akan diajak untuk mendalami dan mengembangkan kemampuan olah tubuh, olah vokal, olah rasa, serta improvisasi yang menjadi fondasi utama dalam pemeranan.

Pengembangan karakter tubuh, vokal dan rasa akan menjadi fokus utama dalam menciptakan pemeranan yang otentik dan memikat. Selain itu, kemampuan berimprovisasi akan diasah melalui latihan-latihan yang menantang kreativitas dan ketangkasan berpikir peserta didik.



Pada akhir pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu menampilkan permainan improvisasi secara berkelompok dengan memanfaatkan semua keterampilan yang telah dipelajari. Kegiatan ini tidak hanya akan menguji kemampuan teknik peserta didik, tetapi juga mendorong peserta didik untuk bekerja sama, berkolaborasi, dan mengekspresikan ide-ide kreatif dalam sebuah permainan teater yang utuh.

9. Formatif Awal

Sebelum memulai pembelajaran pada Bab 1, penting untuk guru mengidentifikasi tingkat pemahaman dan keterampilan dasar yang telah dimiliki oleh peserta didik terkait dengan olah tubuh, olah vokal, olah rasa, dan 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 konsep dasar seni teater yang telah dipelajari pada kelas sebelumnya, terutama terkait olah tubuh, olah vokal, olah rasa, dan improvisasi. Melalui soal-soal pilihan ganda dan isian singkat, guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap istilah, fungsi, dan penerapan dasar dalam seni pemeranan. 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 dengan olah tubuh dalam seni teater?
 - A. Menggunakan alat bantu panggung
 - B. Menyusun naskah drama
 - C. Melatih ekspresi, gerak, dan gestur
 - D. Membaca puisi dengan keras



2. Improvisasi berarti...
 - A. Menghafal dialog panjang
 - B. Bermain tanpa naskah dengan spontanitas
 - C. Menari sesuai irama
 - D. Mengikuti arahan sutradara secara ketat
3. Sebutkan dua keterampilan dasar yang kamu pelajari di kelas-kelas sebelumnya.
4. Bagaimana kamu menggambarkan karakter orang marah melalui tubuh dan suara?

**Guru bisa menambahkan pertanyaan lain sesuai kebutuhan.*

b. Penilaian Nonkognitif (Keterampilan & Sikap Awal)

Penilaian nonkognitif bertujuan untuk mengamati keterampilan awal dan sikap peserta didik dalam kegiatan teater, seperti keberanian tampil, ekspresi tubuh dan vokal, kemampuan berimprovisasi, serta kerja sama dalam kelompok. Penilaian dilakukan melalui aktivitas praktis seperti latihan ekspresi emosi dan improvisasi situasi sederhana. Hasil observasi ini memberikan gambaran mengenai kesiapan peserta didik secara fisik, emosional, dan sosial, yang akan menjadi dasar bagi guru untuk menyusun pendekatan pembelajaran yang sesuai dan mendukung perkembangan karakter serta keterampilan teater secara menyeluruh.

Metode : Observasi langsung, aktivitas praktis singkat

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

Aktivitas 1: Latihan Ekspresi Emosi Dasar

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk menunjukkan ekspresi tubuh, suara (vokal) dari berbagai emosi yang diberikan oleh guru. guru bisa memberikan instruksi sebagai berikut:

"Tunjukkan ekspresi tubuh dan suara untuk emosi berikut: senang, sedih, marah, takut."



Instrumen Penilaian (Contoh Rubrik)

Tabel 1.1 Rubrik Penilaian Latihan Ekspresi Emosi Dasar

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	1 Kurang	2 Cukup	3 Baik
Ekspresi Tubuh	Gestur tubuh sesuai dengan emosi yang ditampilkan	Minim gerakan atau gestur tubuh tidak sesuai emosi	Gerakan atau gestur cukup tepat, tapi masih ragu	Gerakan atau gestur sesuai dengan emosi dan meyakinkan
Ekspresi Wajah	Mimik wajah menggambarkan emosi yang jelas & sesuai	Ekspresi belum atau kurang terlihat	Cukup ekspresif	Ekspresi wajah kuat dan sesuai dengan emosi yang dimainkan
Vokal	Suara mencerminkan emosi (intonasi, volume, emosi)	Intonasi monoton dan kurang menggambarkan emosi	Intonasi dan volume cukup sesuai dengan emosi	Suara (intonasi dan volume) ekspresif dan mendukung emosi yang dimainkan

Aktivitas 2: Improvisasi Situasi Sederhana Berpasangan

Bagi peserta didik berpasang-pasangan. Minta peserta didik untuk memainkan situasi yang diberikan guru secara spontan (improvisasi) selama 1-2 menit (guru bisa menyesuaikan durasi sesuai dengan jumlah peserta didik di kelas).

Situasi yang bisa diberikan:

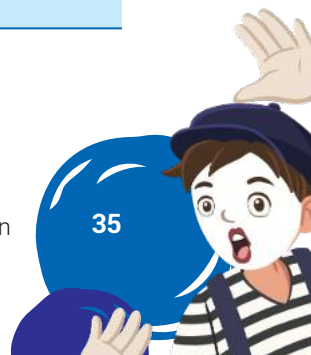
1. "Kamu bertemu teman yang membawa berita viral di sosial media."
2. "Orang tua mu pulang ke rumah membawa hadiah"
3. "Kamu sedang berjalan di jalan yang ramai dan tiba-tiba berpapasan dengan teman masa kecil yang sudah lama tidak bertemu"

Guru bisa memodifikasi atau menambahkan situasi sendiri.

Instrumen Penilaian (Contoh Rubrik)

Tabel 1.2 Rubrik Penilaian Improvisasi Sederhana Berpasangan

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	1 Kurang	2 Cukup	3 Baik
Respons Spontan	Merespons secara alami dan tidak kaku terhadap situasi dan teman main	Diam/bingung/ respon tidak sesuai dengan situasi	Merespons namun masih ragu-ragu	Respons alami, tepat, dan mengalir



Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	1 Kurang	2 Cukup	3 Baik
Kerja Sama	Menanggapi teman main dengan baik, tidak mendominasi atau menyimpang cerita	Tidak kooperatif, tidak fokus selama improvisasi	Cukup kooperatif namun kurang konsisten dengan situasi yang dimainkan	Sangat kooperatif dan menjaga alur situasi yang dimainkan
Keberanian Tampil	Menampilkan sikap aktif dan percaya diri di depan kelas	Terlihat ragu dan enggan tampil	Mau tampil tapi masih canggung	Percaya diri & tampil dengan inisiatif

Menghitung Skor Penilaian Nonkognitif

Total skor individu dihitung dengan menjumlahkan semua skor dari setiap aspek dengan skor maksimum adalah 9 poin (3 aspek x 3 poin).

Deskripsi Hasil Penilaian

Tabel 1.3 Deskripsi Hasil Penilaian

Total Skor	Kategori	Rekomendasi
1-4	Belum mampu/perlu intervensi khusus	Siap mengikuti pembelajaran tanpa modifikasi khusus.
5-7	Cukup siap/perlu pendampingan ringan	Perlu latihan tambahan ringan atau penguatan berkala.
8-9	Sangat siap	Perlu pendekatan personal, latihan terbimbing, dan peningkatan kepercayaan diri.

Contoh Perhitungan

Tabel 1.4 Contoh Perhitungan

Aspek	Skor
Ekspresi Tubuh	2
Ekspresi Wajah	2
Vokal	3
Total Skor	7 – Cukup Siap



Catatan

- Penilaian nonkognitif bukan untuk menghakimi, tetapi untuk diagnostik awal kemampuan peserta didik.
- Guru dapat menggunakan hasil ini untuk menyusun strategi diferensiasi pembelajaran, seperti:
 - a. Memberi peran lebih sederhana kepada peserta didik yang belum mampu.
 - b. Memberi tugas berkelompok untuk meningkatkan keberanian tampil.

B. Kegiatan Pembelajaran



Olah Tubuh, Vokal dan Rasa

1. Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini bertujuan untuk membangun kesadaran awal peserta didik terhadap tiga aspek dasar dalam pemeranan, yaitu tubuh, vokal, dan rasa. Melalui latihan-latihan sederhana namun terstruktur, peserta didik diajak mengenali potensi tubuh sebagai alat ekspresi, melatih suara sebagai media penyampaian makna, serta mengasah kepekaan rasa untuk memperkuat penghayatan. Kegiatan ini menjadi dasar penting dalam proses pemeranan karena membantu peserta didik mengembangkan konsentrasi, imajinasi, serta kesiapan fisik dan emosional sebelum memasuki latihan peran yang lebih kompleks.



2. Langkah-langkah Kegiatan

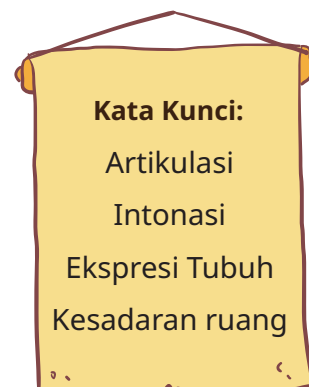
a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 1.5 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 1

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1.1: Pemanasan & Latihan Pernapasan	Memahami	Membangun kesadaran tubuh dan kesiapan fisik peserta didik sebagai dasar untuk berpikir melalui gerak, membangun kesadaran fungsi pernapasan dalam vokal melalui latihan terarah dan berulang.
Aktivitas 1.2: Jelajah Emosi	Memahami	Membangun kemampuan respons tubuh, vokal, dan rasa secara alami dalam situasi imajinatif.
Aktivitas 1.3: Bingkai Situasi	Mengaplikasikan	Mendorong ide kreatif dan keberanian peserta didik dalam mengomunikasikan makna melalui gerak, vokal dan rasa.
Aktivitas 1.4: Iklan Ajaib	Mengaplikasikan	Mendorong peserta didik memadukan gerak, vokal, dan rasa secara kreatif dalam kerja kelompok untuk menyampaikan pesan secara ekspresif dan imajinatif
Aktivitas 1.5: Relaksasi	Merefleksikan	Membantu peserta didik mengenali kondisi tubuh dan perasaannya setelah beraktivitas melalui momen tenang dan sadar diri

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.
- 4) Menyiapkan rancangan peraturan dan prosedur di dalam kelas yang akan disepakati bersama dengan peserta didik.
- 5) Guru dan peserta didik mengenakan pakaian yang nyaman, seperti pakaian olahraga.



c. Kegiatan Pembukaan

Pada pertemuan perdana, lakukan pengenalan singkat sebelum memulai proses pembelajaran. Kapan pun memungkinkan, selalu tunjukkan kesan bahwa seni teater adalah materi yang menyenangkan untuk dipelajari. Sampaikan target pembelajaran



dalam Bab 1 secara singkat lalu ajak peserta didik untuk menyusun kesepakatan kelas yang perlu disepakati bersama.

Contoh Kesepakatan Kelas:

- Aku mendengarkan dengan penuh perhatian.
- Tidak berbicara atau mengganggu saat orang lain berbicara atau berkarya.
- Saling mendukung satu sama lain dalam mencoba dan bereksperimen dengan ide-ide kreatif.
- Saling membantu dan bekerja sama dalam setiap kegiatan kelompok.
- Setiap ide dari anggota kelompok akan dihargai dan dipertimbangkan.
- Semua peran dalam teater penting. Tidak ada peran yang lebih penting dari yang lain.
- Menjaga kebersihan ruang kelas dan tidak merusak properti yang digunakan.
- Bersikap positif dan penuh semangat selama kelas berlangsung.
- Memberikan kritik atau saran.
- Terbuka terhadap kritik yang diberikan
- Bersikap jujur dan bertanggung jawab dalam setiap tugas atau peran masing-masing.

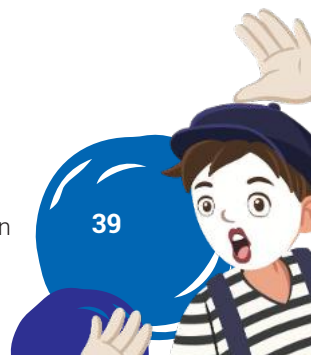
Gambar 1.2 Contoh Kesepakatan Kelas

Setelah guru dan peserta didik menyepakati kesepakatan kelas, ajak peserta didik untuk melakukan aktivitas-aktivitas berikut sebagai pemanasan.

Aktivitas 1.1: Pemanasan dan Latihan Pernapasan

Sebelum melakukan kegiatan inti, guru mengajak peserta didik untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu agar otot menjadi siap dan tidak kaku saat melakukan aktivitas fisik. Dengan melakukan pemanasan, risiko keram atau cedera ringan dapat diminimalkan.

Untuk memaksimalkan manfaatnya, guru bisa membiasakan peserta didik untuk memulai proses pemanasan dari tubuh bagian atas sesuai dengan langkah-langkah berikut:



Bagian Kepala



Angkat kepala dan tahan dagu dengan jari tangan selama 8 hitungan



Lalu tundukkan kepala selama 8 hitungan.



Tengokkan kepala ke kiri selama 8 hitungan.



Tengokkan kepala ke kanan selama 8 hitungan



Miringkan kepala ke arah bahu kanan dan kiri. Lakukan masing-masing selama 8 hitungan.



Putar kepala ke arah kiri dan kanan secara bergantian. Lakukan masing-masing selama 8 hitungan.

Gambar 1.3 Pemanasan Bagian Kepala

Bagian Tangan dan Bahu



Putar tubuh bagian atas ke arah kiri dan kanan secara bergantian. Lakukan masing-masing selama 8 hitungan.



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.



Tarik tangan kanan ke atas dan tangan kiri ke bawah, lalu ayunkan 2 kali. Lakukan gerakan tersebut selama 8 hitungan.



Tarik tangan kanan ke atas dan tangan kiri ke bawah, tekuk siku dan bawa ke belakang bahu. Raih masing-masing telapak tangan dan tahan selama 8 hitungan. Lakukan bergantian dengan sisi sebelahnya.



Tarik tangan kanan ke kiri, lalu tekan siku kanan dengan telapak tangan kiri selama 8 hitungan. Lakukan gerakan yang sama untuk arah sebaliknya selama 8 hitungan.



Letakkan telapak tangan kanan di bahu kiri, lalu dorong siku kanan dengan telapak tangan kiri. Pertahankan gerakan tersebut selama 8 hitungan. Lakukan gerakan yang sama untuk arah sebaliknya



Rapatkan telapak tangan, lalu dorong ke atas selama 8 hitungan.



Rapatkan telapak tangan, lalu dorong ke kanan selama 8 hitungan.

Rapatkan telapak tangan, lalu dorong ke kiri selama 8 hitungan.



Rapatkan telapak tangan, lalu dorong ke depan selama 8 hitungan.



Rapatkan telapak tangan, lalu tarik ke belakang selama 8 hitungan.

Gambar 1.4 Pemanasan Bagian Tangan dan Bahu



Bagian Pinggang



Dorong pinggang ke kanan sebanyak 2 kali



Lalu ke kiri sebanyak 2 kali. Lakukan gerakan tersebut selama 8 hitungan.



Dorong pinggang ke depan sebanyak 2 kali.



Lalu ke belakang sebanyak 2 kali. Lakukan ini selama 8 hitungan.



Putar pinggang ke kanan selama 8 hitungan.



Putar pinggang ke kiri selama 8 hitungan.

Gambar 1.5 Pemanasan Bagian Pinggang

Bagian Kaki



Tekuk kaki kanan, lalu luruskan kaki kiri ke samping. Tahan posisi tersebut selama 8 hitungan.



Lakukan gerakan yang sama dengan arah sebaliknya selama 8 hitungan.



Tekuk kaki kanan, lalu luruskan kaki kiri ke belakang. Tahan posisi tersebut selama 8 hitungan.



Lakukan gerakan yang sama dengan arah sebaliknya selama 8 hitungan.



Tekuk lutut ke belakang selama 8 hitungan.



Pertahankan posisi kaki pada gerakan sebelumnya, lalu buka lutut ke samping selama 8 hitungan. Lakukan untuk kedua kaki.



Duduklah di lantai, lalu tekuk lutut hingga kedua telapak kaki menempel. Sebisanya mungkin, dorong paha hingga menempel ke lantai. Pertahankan gerakan tersebut selama 8 hitungan.

Gambar 1.6 Pemanasan Bagian Kaki

Setelah melakukan rangkaian pemanasan, ajak peserta didik untuk berdiri atau duduk tegak di kursi untuk melakukan latihan pernapasan. Minta peserta didik untuk rileks, bahu tidak tegang dan tangan diletakkan pada perut. Pandu peserta didik untuk melakukan pernapasan sebagai berikut:

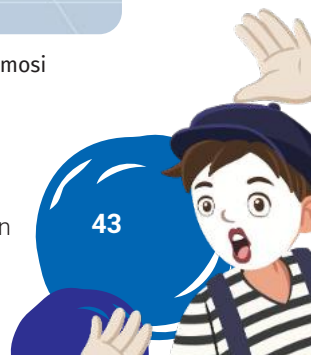
- 1) Tarik napas melalui hidung secara perlahan, bayangkan udara masuk ke perut (perut mengembang).
- 2) Tahan napas selama 2-3 detik, lalu hembuskan pelan-pelan melalui mulut (perut mengempis).
- 3) Lakukan 4-5 kali pengulangan bersama-sama dengan hitungan: "Tarik... 1-2-3-4, Tahan... 1-2, Hembuskan... 1-2-3-4."
- 4) Selanjutnya, minta peserta didik untuk menarik napas dan menghembuskannya dalam satu aliran panjang sembari mengeluarkan bunyi "sss...." atau "shh..." selama yang mereka mampu. Beri tantangan kepada peserta didik untuk menghitung berapa detik bisa bertahan tanpa putus.



Gambar 1.7 Latihan Pernapasan



Gambar 1.8 Jelajah Emosi



- 5) Ulangi siklusnya sebanyak 2-3 kali.
- 6) Setelah melakukan latihan pernapasan, ajak peserta didik untuk berefleksi singkat sebelum melakukan aktivitas selanjutnya dengan pertanyaan *"Apa yang kamu rasakan saat melakukan latihan pernapasan?"*

Aktivitas 1.2: Jelajah Emosi

- 1) Minta peserta didik berdiri sendiri-sendiri secara bebas di dalam ruangan. Jika ruangan tidak mencukupi, guru bisa membagi peserta didik dalam beberapa kloter.
- 2) Pada aktivitas ini, guru memberi rangsangan suasana secara bertahap. Setiap kali suasana disebut, peserta didik merespons dengan gerakan tubuh, suara pendek, dan ekspresi emosi.

"Bayangkan kamu sedang berjalan di sebuah dunia ajaib. Setiap kali aku menyebut suasana atau tempat, kamu harus menyesuaikan tubuhmu, suaramu, dan perasaanmu."

Contoh suasana-suasana yang bisa digunakan

- Berjalan di tengah hujan deras (peserta didik bisa menunduk, berjalan perlahan sambil bergumam atau berpura-pura menggigil).
- Tertidur lalu mimpi aneh (perlahan merebah, lalu gerak tubuh tidak wajar dengan suara mengigau atau berbisik).
- Ketemu tokoh idola (melompat ringan, suara riang, wajah gembira).

Ide kegiatan lainnya, dapat dilihat pada tautan berikut:

<https://bukupusbuk.id/s/armj4m>

Setelah melakukan beberapa rangkaian suasana (disarankan 5-6 suasana) akhiri dengan mengucapkan *"Freeze!"* dan ambil 3 tarikan napas bersama dan kembali ke posisi netral.

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 1.3: Bingkai Situasi

Aktivitas ini berfokus pada eksplorasi gerakan tubuh, suara dan rasa. Aktivitas ini akan melatih kemampuan peserta didik untuk menggunakan keseluruhan tubuhnya untuk menggambarkan sebuah tema atau cerita, serta melatih kemampuan peserta didik untuk bekerja dalam kelompok.

- 1) Bagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang berjumlah 5-6 orang.
- 2) Setiap kelompok diberikan situasi tertentu, misalnya “Pagi Hari di Kebun Binatang”. Masing-masing anggota kelompok memilih 1 emosi yang perlu ditampilkan pada situasi yang dimainkan. Peserta didik dapat memilih emosi dari daftar Roda Emosi.
- 3) Dalam kelompok, peserta didik perlu mendiskusikan karakter-karakter apa yang akan muncul dan membagi tugas. Setiap anggota kelompok harus mengambil peran masing-masing, misalnya sebagai binatang, pohon, atau bahkan benda-benda lainnya yang ada di alam.
- 4) Setiap kelompok harus menggambarkan situasi dan emosi yang mereka dapatkan melalui gerak dan suara.
- 5) Beri waktu untuk setiap kelompok berlatih rangkaian gerak. Setelah waktu habis, masing-masing kelompok akan menampilkan adegan singkat yang sudah mereka buat di depan kelas.



Gambar 1.9 Bingkai Situasi

Ide kegiatan lainnya, dapat dilihat pada tautan berikut:

bit.ly/SeniTeaterKelas6

Beberapa tema yang guru bisa gunakan:

Siang hari di pantai	Di halaman sekolah	Suasana pasar
Malam hari di ruang tamu	Lomba hari kemerdekaan	Pertandingan olahraga

Catatan:

Aktivitas ini bisa saja tidak selesai pada satu pertemuan. Jika tidak selesai, guru bisa melanjutkan kegiatan ini untuk pertemuan berikutnya.

Guru bisa menggunakan roda emosi untuk membantu peserta didik memilih emosi yang ingin dimainkan.

Setiap kelompok memilih (atau bisa diundi dengan menggunakan aplikasi spin wheel) satu nama produk fiktif. guru dapat menyiapkan beberapa produk lucu untuk dipilih.

Dalam waktu yang ditentukan oleh guru, masing-masing kelompok berdiskusi dan menyusun bentuk iklan pendek (30–60 detik) yang harus memuat:

- a) Gerakan tubuh yang ekspresif (misalnya, gerakan dramatis saat menggunakan produk) Penggunaan vokal yang kuat dan variatif (intonasi iklan, nada ajakan, suara reaksi)
- b) Ekspresi rasa (gembira, heboh, bangga, bingung, dsb.)
- c) Setelah waktu habis, kelompok tampil secara bergiliran di depan kelas menampilkan iklannya.

Ide kegiatan lainnya, dapat dilihat pada tautan berikut:

bit.ly/SeniTeaterKelas6

Catatan:

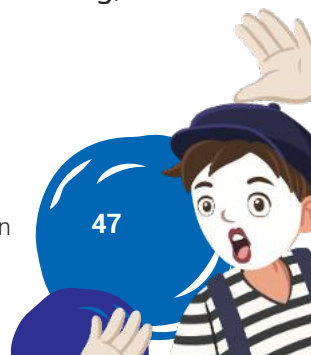
Aktivitas ini bisa saja tidak selesai pada satu pertemuan. Jika tidak selesai, guru bisa melanjutkan kegiatan ini untuk pertemuan berikutnya.

e. Kegiatan Penutup

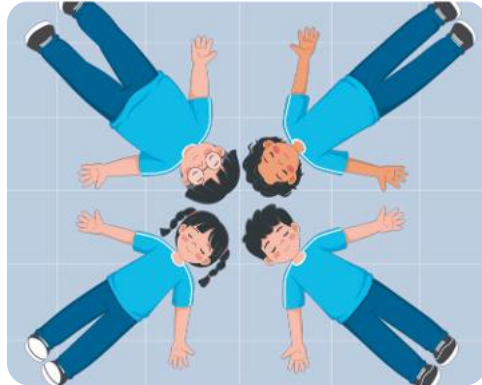
- 1) Ajak peserta didik untuk melakukan beberapa gerakan peregangan akhir yang sederhana untuk melemaskan otot-otot yang mungkin tegang setelah latihan. Lakukan peregangan ringan, seperti:
 - a) Mengangkat tangan ke atas sambil menarik napas dalam-dalam, lalu turunkan tangan sambil menghembuskan napas.
 - b) Memutar bahu ke belakang dan ke depan.
 - c) Memiringkan kepala ke kiri dan ke kanan secara perlahan.
- 2) Setelah itu, ajak peserta didik untuk melakukan relaksasi.

Aktivitas 1.5: Relaksasi

- 1) Arahkan peserta didik untuk duduk di lantai dalam posisi yang nyaman, atau berbaring jika memungkinkan. Pastikan ruangan tenang dan bebas dari gangguan.
- 2) Minta peserta didik untuk menutup mata dan meletakkan tangan mereka di pangkuan atau di samping tubuh jika mereka berbaring.
- 3) Pandu peserta didik untuk mulai mengambil napas dalam-dalam melalui hidung, tahan sebentar, lalu hembuskan perlahan melalui mulut.



- 4) Ulangi proses ini tiga kali, dengan fokus pada pengendalian napas dan merasakan bagaimana udara masuk dan keluar dari tubuh.
- 5) Sambil bernapas, minta peserta didik untuk membayangkan bahwa dengan setiap napas yang masuk, mereka menghirup ketenangan, dan dengan setiap napas yang keluar, mereka melepaskan ketegangan.



Gambar 1.12 Relaksasi

- 6) Minta peserta didik untuk fokus pada bagian tubuh tertentu, dimulai dari kepala hingga ujung kaki. Pandu mereka untuk merasakan setiap bagian tubuh dan secara perlahan melepaskan ketegangan yang ada, misalnya: *"Rasakan bagaimana kepala dan lehermu menjadi lebih rileks. Bahumu menjadi lebih nyaman, dan lenganmu menjadi ringan."*
- 7) Setelah sekitar 5 menit, minta peserta didik untuk perlahan membuka mata mereka dan mengambil napas dalam-dalam sekali lagi. Ajak peserta didik untuk merasakan ketenangan dan kesegaran di tubuh mereka, serta membawa perasaan ini saat mereka melanjutkan aktivitas berikutnya.
- 8) Guru memimpin sesi refleksi dengan bertanya kepada peserta didik tentang pengalaman mereka selama kegiatan olah tubuh.

Contoh pertanyaan yang bisa diajukan:

- *Apa yang kalian rasakan setelah melakukan permainan tadi?*
- *Apakah ada kesulitan yang kalian hadapi selama melakukan aktivitas? Bagaimana kalian mengatasinya?*
- *Apa tujuan melakukan pemanasan sebelum melakukan aktivitas?*

- 9) Berikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk berbagi jawaban mereka dengan kelas. Ini bisa dilakukan secara sukarela, atau guru dapat memilih beberapa peserta didik secara acak.
- 10) Sebagai penutup, ajak seluruh kelas memberikan tepuk tangan untuk diri mereka sendiri dan teman-teman mereka atas usaha dan partisipasi dalam kegiatan hari ini.

- 11) Berikan pujian kepada peserta didik atas kerja sama, kreativitas, dan energi mereka selama latihan.
- 12) Akhiri dengan pesan motivasi, misalnya: *"Ingat, dalam seni teater, tubuh dan suara kita adalah alat utama kita untuk berekspresi. Teruslah berlatih dan eksplorasi apa yang bisa kalian lakukan dengan tubuh dan suara kalian. Kalian semua hebat hari ini!"*

f. Diferensiasi

Diferensiasi dalam Kegiatan 1 dirancang agar setiap peserta didik dapat melatih olah tubuh, vokal, dan suara sesuai dengan gaya belajar, minat, serta tingkat kesiapan mereka.

- 1) **Diferensiasi Konten** diberikan melalui variasi materi latihan. Peserta didik dapat memilih untuk berlatih dengan panduan teks instruksi gerakan dan vokal. Peserta didik juga bisa menonton contoh video gerakan dasar dan latihan pernapasan, atau mengikuti demonstrasi langsung dari guru. Peserta didik yang lebih visual, auditori, maupun kinestetik dapat mengakses materi sesuai dengan gaya belajar mereka.
- 2) **Diferensiasi Proses** tampak pada cara peserta didik melakukan latihan. Peserta didik yang sudah terbiasa dengan olah tubuh dan vokal bisa mencoba rangkaian latihan lebih panjang atau menggabungkan gerakan dengan suara secara langsung. Peserta didik yang membutuhkan pendampingan dapat memulai dari latihan sederhana (misalnya hanya pernapasan atau peregangan tubuh), kemudian meningkat ke latihan vokal bertahap dengan dukungan guru atau teman sebaya. Guru juga dapat memberikan opsi latihan berpasangan, agar peserta didik bisa saling memberi contoh dan dukungan.
- 3) **Diferensiasi Produk** terlihat pada hasil latihan yang ditunjukkan peserta didik. Peserta didik menampilkan kombinasi gerak tubuh dan vokal dalam bentuk mini-improvisasi singkat. Peserta didik yang lain dapat menunjukkan hasil latihan hanya dengan satu fokus keterampilan (misalnya variasi vokal atau ketepatan gerakan tubuh). Dengan produk yang fleksibel, setiap peserta didik tetap dapat menunjukkan pemahaman dan perkembangan keterampilan sesuai dengan kapasitas masing-masing.



g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Observasi Gerak

- 1) Ajak peserta didik untuk mengamati lingkungan sekitar sekolah.
- 2) Minta peserta didik untuk memilih 1 objek bergerak untuk diobservasi (Contoh: daun yang tertiup angin, burung, dan lainnya).
- 3) Minta peserta didik untuk menuliskan bagaimana objek itu bergerak dalam LKPD yang sudah disiapkan (contoh: daunnya tertiup angin kencang membuat daun itu terbang memutar ke atas dengan cepat).
- 4) Dari hasil observasi, minta peserta didik untuk mengeksplorasi gerakan dari objek yang telah diobservasinya. Hasil eksplorasi tersebut akan ditampilkan di depan kelas.



Gambar 1.13 Observasi Gerak

3. Formatif

Pada Kegiatan 1, peserta didik dinilai berdasarkan pengamatan guru dengan daftar periksa 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 (Daftar Periksa)

Tabel 1.6 Contoh Instrumen Penilaian Observasi

No.	Nama peserta didik	Menggunakan gerak tubuh dengan ekspresif	Menggunakan suara dengan variatif	Menunjukkan emosi yang sesuai dengan situasi	Terlibat Aktif dalam Kelompok
1	Nadya	✓	✓	✓	✓
2	Vira	✓	✗	✗	✓
3	Tio	✗	✗	✗	✓

Contoh Catatan Anekdotal

Tabel 1.7 Contoh Catatan Anekdotal

Nama	Catatan
Faris	Faris tampak ragu di awal, tetapi mulai lebih berani saat melakukan aktivitas bersama teman.
Nayla	Nayla sangat ekspresif dalam menampilkan emosi dan gerakan “gembira”
Tio	Tio kesulitan untuk membuat gerakan, suara dan emosi yang sesuai situasi yang diberikan.



Dunia Imajinasi

1. Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melatih dan mengembangkan daya imajinasi peserta didik sebagai salah satu fondasi utama dalam seni pemeranan. Melalui rangkaian permainan drama yang interaktif dan menyenangkan, peserta didik diajak menjelajahi berbagai situasi, peran, dan dunia yang bersifat khayal namun tetap bermakna. Aktivitas ini mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif, membangun adegan secara spontan, dan merespons imajinasi teman secara terbuka. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya belajar menciptakan karakter dan suasana dari pikiran mereka sendiri, tetapi juga membentuk kesiapan mental dan emosional untuk berperan secara lebih hidup dan penuh penghayatan.



2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 1.8 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 2

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 2.1: Bayangkan dan Gerakkan!	Memahami	Mendorong peserta didik menghubungkan imajinasi dengan ekspresi tubuh melalui eksplorasi gerak spontan yang menggambarkan situasi atau karakter khayalan.
Aktivitas 2.2: Lanjutkan Ceritaku	Memahami	Mengembangkan kemampuan peserta didik memahami alur cerita dan membangun imajinasi secara lisan dengan melatih kelanjutan narasi secara spontan dan terstruktur.
Aktivitas 2.3: Pintu Dunia Lain	Mengaplikasikan	Mengajak peserta didik menerapkan imajinasi, ekspresi tubuh, vokal, dan rasa untuk menciptakan adegan yang menggambarkan dunia khayalan secara utuh dan kolaboratif.
Aktivitas 2.4: Kartu Keluar dari Dunia Imajinasi	Merefleksikan	Mengajak peserta didik mengenali pengalaman belajarnya secara personal dengan cara menyenangkan dan imajinatif, melalui pertanyaan reflektif yang membangun kesadaran akan proses dan perasaan selama bermain peran.

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.

Kata Kunci:

Imajinasi
Kreativitas
Eksplorasi

c. Kegiatan Pembukaan

Awali kelas dengan menyapa peserta didik dan mengulas sedikit apa yang sudah dipelajari pada kegiatan sebelumnya. Setelahnya, jelaskan pada peserta didik bahwa pada kegiatan 2, peserta didik akan fokus pada latihan imajinasi.

Aktivitas-aktivitas pada kegiatan pembukaan bukanlah aktivitas yang harus dilakukan secara runut pada satu pertemuan, sehingga guru bisa mengatur sendiri urutan pelaksanaannya di tiap pertemuan.

Aktivitas 2.1: Bayangkan dan Gerakkan!

- 1) Ajak peserta didik untuk berdiri sendiri-sendiri secara acak di ruangan. Jika ruangan tidak mencukupi, aktivitas bisa dilakukan dalam beberapa kloter.
- 2) Guru memberikan rangsangan situasi khayalan satu per satu lalu peserta didik diminta merespons setiap situasi dengan gerakan tubuh tanpa suara.
- 3) Contoh beberapa situasi yang bisa disebutkan:



Gambar 1.14 Bayangkan dan Gerakkan!

"Kamu sedang berjalan di atas lantai yang sangat lengket"

"Kamu sedang menghindari lantai yang panas."

"Kamu mengejar balon yang terbang tertiuip angin."

- 4) Setelah 3 situasi, minta peserta didik menambahkan bunyi atau suara pendek untuk memperkuat imajinasi mereka.

Aktivitas 2.2: Lanjutkan Ceritaku

- 1) Ajak peserta didik untuk duduk melingkar.
- 2) Aktivitas dimulai dengan guru memberikan 1 kalimat pembuka cerita. Lalu peserta didik pertama di sebelah guru melanjutkan cerita tersebut secara bebas dan imajinatif, dan siklus berlanjut hingga ke peserta didik terakhir dalam lingkaran
- 3) Guru perlu menjelaskan bahwa setiap peserta didik hanya boleh menambahkan 1 kalimat pendek untuk merangkai kalimat sebelumnya menjadi 1 cerita yang utuh. Cerita boleh jadi aneh, lucu ataupun dramatis, yang penting imajinatif dan cerita mengalir.



Gambar 1.15 Lanjutkan Ceritaku

- 4) Guru dapat mengatur berapa jumlah putaran yang ingin dimainkan dan di putaran selanjutnya kalimat pembuka bisa dilakukan oleh peserta didik.
- 5) Untuk variasi, guru dapat menyisipkan instruksi tambahan seperti “tambahkan ekspresi wajah saat bercerita” atau “tambahkan bunyi-bunyi atau suara karakter”, dan instruksi lainnya.
- 6) Beberapa contoh kalimat pembuka yang bisa digunakan:

Ide kegiatan lainnya, dapat dilihat pada tautan berikut:

bit.ly/SeniTeaterKelas6

“Di suatu pagi yang cerah saat berjalan menuju sekolah, aku menemukan barang yang unik”.

“Saat membuka pintu rumah, aku melihat ada sebuah kotak besar yang misterius di depan pintu rumah ku”

Guru bisa membuat kalimat pembuka sendiri.

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 2.3: Pintu Dunia Lain

Aktivitas ini akan melatih imajinasi peserta didik dalam menciptakan cerita dan karakter unik dari dunia khayalan, serta melatih spontanitas, kerja sama, dan ekspresi dalam bermain peran.

- 1) Peserta didik dibagi ke dalam kelompok berisi 4-5 orang anggota. Setiap kelompok memilih (atau diundi) satu tema dunia lain dari kotak kertas lipatan, kartu atau menggunakan aplikasi *spin the wheel* di internet.
- 2) Guru mengajak peserta didik membayangkan sebuah pintu ajaib di tengah ruang kelas. Saat dibuka, pintu itu membawa mereka ke dunia yang tidak biasa.

“Bayangkan... saat pintu ini dibuka, kalian akan masuk ke dunia lain. Dunia apa itu? Siapa yang tinggal di sana? Apa yang terjadi di sana?”



Gambar 1.16 Pintu Dunia Lain

- 3) Setiap kelompok membuat cerita pendek $\pm 2-3$ menit yang menggambarkan situasi dalam dunia tersebut. Masing-masing anggota kelompok memerankan sesuatu dari dunia itu: bisa karakter (manusia, makhluk fiktif, benda hidup), atau suasana (angin, suara latar, waktu, dll). Sampaikan bahwa masing-masing kelompok akan menampilkan cerita pendek yang sudah dibuat di depan kelas.
- 4) Cerita pendek yang dibuat tidak perlu memakai naskah, guru cukup menyiapkan kerangka sederhana, seperti:
 - Di mana?
 - Siapa saja?
 - Apa yang terjadi?
- 5) Beri waktu untuk kelompok berdiskusi dan berlatih untuk penampilan singkat ini. Sehingga jika durasi pertemuan tidak mencukupi, peserta didik bisa melanjutkan aktivitas atau melakukan penampilan pada pertemuan selanjutnya.

Contoh kalimat yang bisa digunakan:

Dunia berisi binatang yang berbicara	Dunia penuh <i>slime</i>	Dunia <i>game</i>
Dunia tanpa suara	Dunia kartun	Dunia yang dikuasai robot

e. Kegiatan Penutup

Aktivitas 2.4: Kartu Keluar dari Dunia Imajinasi

- 1) Guru membagikan atau menampilkan secara visual satu pertanyaan refleksi yang harus dijawab peserta didik secara lisan, tertulis atau digital. Jika dilakukan secara tertulis, jawaban dapat ditulis pada kertas kecil/*post-it*/atau sebuah kartu yang bisa dikumpulkan atau ditempel di papan tulis. Jika dilakukan secara lisan, peserta didik secara berpasangan atau kelompok kecil saling bertukar jawaban secara bergantian. Aktivitas bisa dilakukan melalui Google Form, Mentimeter atau aplikasi lainnya.



Gambar 1.17 Kartu Keluar dari Dunia Imajinasi



- 2) Setelah peserta didik selesai menjawab pertanyaan refleksi, guru menyimpulkan dan menekankan bahwa setiap pengalaman imajinatif peserta didik adalah bagian dari keterampilan dasar pemeranan yang akan terus berkembang.
- 3) Contoh pertanyaan refleksi yang bisa digunakan:

"Apa hal paling unik yang kamu alami di dunia tadi?"

"Kalau kamu tinggal lebih lama di dunia itu, apa yang ingin kamu lakukan?"

"Bagaimana perasaanmu setelah berimajinasi dan bermain peran bersama teman?"

**Guru bisa menambahkan atau membuat sendiri pertanyaan refleksinya.*

f. Diferensiasi

Diferensiasi dalam Kegiatan 2 – Dunia Imajinasi dirancang untuk memberikan ruang bagi setiap peserta didik agar dapat berkreasi sesuai dengan gaya belajar, minat, dan tingkat kesiapan mereka dalam mengeksplorasi imajinasi melalui permainan peran sederhana.

- 1) **Diferensiasi konten** diberikan dengan cara menyediakan variasi pemicu imajinasi. Peserta didik dapat memilih dari cerita pendek yang dibacakan guru, gambar ilustrasi dunia fantasi, potongan musik yang membangkitkan suasana, atau benda sederhana yang bisa dijadikan titik awal eksplorasi. Dengan pilihan ini, peserta didik yang lebih verbal, visual, atau kinestetik tetap bisa menemukan jalannya sendiri dalam memasuki dunia imajinasi.
- 2) **Diferensiasi proses** terlihat dari cara peserta didik mengembangkan ide peran mereka. Peserta didik yang sudah terbiasa berimajinasi bisa langsung mencoba menciptakan tokoh atau adegan secara spontan. Peserta didik yang membutuhkan lebih banyak arahan dapat berlatih melalui panduan langkah demi langkah, misalnya menirukan contoh dari guru, bekerja dalam kelompok kecil, atau mengikuti pertanyaan pemandu. Guru juga bisa memberi opsi latihan berpasangan untuk peserta didik yang lebih nyaman berbagi ide dengan satu teman terlebih dahulu.
- 3) **Diferensiasi produk** tampak dalam bentuk hasil eksplorasi imajinasi yang ditampilkan. Peserta didik bisa menampilkan adegan mini dengan dialog imajinatif. Peserta didik bisa menonjolkan ekspresi tubuh atau gerakan simbolik.

Peserta didik juga bisa memilih memperlihatkan dunia imajinasinya melalui suara atau monolog pendek. Semua bentuk karya ini diakui sebagai ekspresi valid dari pemahaman peserta didik terhadap kegiatan imajinasi.

g. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

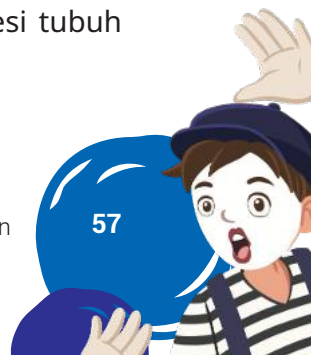
Jurnal Perjalanan dari Dunia Imajinasi

Dalam kegiatan ini, peserta didik diminta untuk berimajinasi seolah-olah mereka sedang menjelajahi sebuah dunia khayalan yang belum pernah mereka datangi sebelumnya.

- Langkah pertama, peserta didik memilih atau menciptakan satu dunia imajinasi yang unik, seperti dunia dari awan, dunia tanpa suara, atau dunia tempat hewan berbicara.
- Setelah itu, mereka menuliskan pengalaman mereka dalam bentuk jurnal perjalanan. Dalam jurnal tersebut, peserta didik diminta mendeskripsikan hal-hal yang mereka temui, seperti apa yang pertama kali mereka lihat, siapa saja yang tinggal di dunia itu, aturan-aturan aneh yang berlaku, serta kejadian menarik atau tantangan yang mereka alami selama berada di sana.
- Peserta didik juga diberi kebebasan untuk menggambarkan dunia tersebut dengan sketsa atau peta sesuai imajinasi mereka. Sebagai penutup, peserta didik menulis satu kalimat refleksi tentang apa yang mereka pelajari dari perjalanan imajinatif itu.
- Hasil karya peserta didik dapat dikumpulkan dan digunakan sebagai materi diskusi atau pementasan ringan di pertemuan berikutnya.
- Guru bisa menggunakan LKPD Jurnal Perjalanan dari Dunia Imajinasi yang sudah disediakan.

3. Formatif

Formatif pada Kegiatan 2 ini dirancang untuk memperoleh gambaran tentang sejauh mana peserta didik mampu menggunakan daya imajinasi mereka dalam konteks seni pemeranan. Fokus penilaian adalah pada kemampuan peserta didik menciptakan situasi, karakter, dan peristiwa yang orisinal melalui permainan drama, serta bagaimana mereka menghidupkan imajinasi tersebut melalui ekspresi tubuh dan suara secara utuh dan bermakna.



Jenis formatif yang dilakukan pada kegiatan 2 berupa observasi langsung saat melakukan kegiatan inti.

Contoh Tabel Observasi Formatif Kegiatan 2

Tabel 1.9 Tabel Observasi Formatif Kegiatan 2

Nama peserta didik: Farhan

Aspek yang diamati	Indikator	1 (Perlu Bimbingan)	2 (Cukup)	3 (Baik)
Kemampuan berimajinasi	Menciptakan ide cerita, karakter, atau suasana dunia imajinasi			✓
Kejelasan ekspresi tubuh dan suara	Menggunakan tubuh dan suara untuk mendukung karakter atau cerita		✓	
Keberanian berekspresi	Memperlihatkan sikap berani mencoba dan tampil dalam kelompok		✓	
Kerja sama dalam kelompok	Memberi ide, mendengarkan, dan berkontribusi terhadap hasil kelompok			✓
Catatan: <i>Farhan sudah baik dalam menciptakan karakter imajinasi yang dimainkan dan dalam kerja sama kelompok. Namun, Farhan masih malu-malu saat memainkan karakternya dan masih perlu berlatih pada aspek suara dan gerak tubuh.</i>				



Improvisasi

1. Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan peserta didik dalam berimprovisasi, yaitu menciptakan adegan, dialog, dan aksi secara spontan tanpa naskah tertulis. Melalui berbagai latihan improvisasi (dengan dan tanpa benda) yang menyenangkan dan menantang, peserta didik belajar untuk merespons situasi dengan cepat, bekerja sama dalam tim, serta mengandalkan imajinasi, tubuh, vokal, dan rasa secara utuh.

Improvisasi juga membantu peserta didik mengembangkan konsentrasi, keberanian tampil, serta kepekaan terhadap alur cerita dan reaksi lawan main. Dengan membebaskan peserta didik dari kekakuan naskah, kegiatan ini mendorong mereka lebih percaya diri dalam mengekspresikan diri, sekaligus menjadi fondasi penting dalam keterampilan pemeranan yang dinamis dan hidup.

2. Langkah-langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 1.10 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 3

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3.1: Ini adalah...	Memahami	Mendorong peserta didik berpikir spontan dan kreatif dengan mengubah fungsi suatu benda nyata atau imajiner menjadi objek baru, sekaligus melatih kepekaan tubuh dan ekspresi sebagai alat komunikasi dalam improvisasi.
Aktivitas 3.2: Apa yang kamu lakukan?	Memahami	Melatih peserta didik untuk merespons secara spontan dan kreatif terhadap aksi temannya, sekaligus membangun konsentrasi, imajinasi, dan keberanian dalam berimprovisasi melalui tubuh dan vokal
Aktivitas 3.3: Improvisasi Kelompok	Mengaplikasikan	Mendorong peserta didik bekerja sama menciptakan adegan secara spontan dengan memanfaatkan olah tubuh, vokal, dan rasa, serta mengasah kemampuan berinteraksi dan merespons secara langsung dalam situasi dramatis tanpa naskah.
Aktivitas 3.4: Skala Emosi dan Partisipasi	Merefleksikan	Membantu peserta didik mengevaluasi pengalaman emosional serta keterlibatan peserta didik selama proses improvisasi.

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.

Kata Kunci:

Improvisasi
Spontan
Ide
Kolaborasi



c. Kegiatan Pembukaan

Awali kelas dengan menyapa peserta didik dan mengulas sedikit apa yang sudah dipelajari pada kegiatan sebelumnya. Setelahnya, jelaskan pada peserta didik bahwa di kegiatan 3, peserta didik akan fokus pada latihan improvisasi. Tekankan bahwa fokus, keberanian, imajinasi, dan kerja sama akan sangat dibutuhkan pada aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan pada kegiatan 3. Aktivitas-aktivitas pada kegiatan pembukaan bukanlah aktivitas yang harus dilakukan secara runut pada satu pertemuan, sehingga guru bisa mengatur sendiri urutan pelaksanaannya di tiap pertemuan. Sebelum memulai aktivitas, sampaikan beberapa aturan dasar dalam improvisasi berikut:

Aturan Dasar Improvisasi

Beberapa adegan improvisasi dimulai dengan usulan alur cerita. Yang lainnya dimulai dengan ide karakter. Semua bentuk improvisasi bergantung pada aturan-aturan berikut:

- Selalu terbuka terhadap teman bermain, alur cerita, dan ide-ide sendiri.
- Dengarkan dengan saksama dananggapi teman bermain di atas panggung.
- Tunjukkan perasaanmu melalui tindakan, bukan hanya kata-kata.
- Berani mencoba. Jangan takut untuk gagal.
- Percayalah pada diri sendiri dan teman bermainmu.

Aktivitas 3.1: Ini adalah...

- 1) Ajak peserta didik berdiri dalam lingkaran.
- 2) Guru memegang satu objek sederhana, misalnya kotak tisu. Katakan kepada peserta didik "Ini bukan kotak tisu, ini adalah sebuah kamera" lalu peragakan cara menggunakan objek tersebut sebagai kamera.
- 3) Setelah selesai, berikan objek ke peserta didik di sebelahmu dan peserta didik selanjutnya harus mengatakan versi imajinasinya sendiri. Contoh: "Ini bukan kotak tisu, ini adalah es krim". Lalu peserta didik tersebut harus memeragakan sedang memakan es krim.



- 4) Lanjutkan aktivitas secara berurutan sampai semua peserta didik mendapat giliran.

Catatan:

- Ingatkan peserta didik bahwa tidak ada jawaban benar atau salah pada aktivitas ini dan imajinasi mereka adalah satu-satunya batasan.
- Minta peserta didik untuk menyebutkan objek yang berbeda dan belum disebutkan oleh teman-teman yang lain.

Aktivitas 3.2: Apa yang Kamu Lakukan?

- 1) Guru menetapkan area bermain yang akan digunakan. Bentuknya bisa berupa lingkaran, kotak atau bentuk lainnya yang memungkinkan untuk 2 orang bergerak.
- 2) Ajak peserta didik untuk berbaris dipinggir area yang sudah ditentukan.
- 3) Guru menunjuk satu peserta didik pertama untuk memeragakan atau melakukan pantomim satu aktivitas sederhana tanpa suara, misalnya “menyikat gigi”.



Gambar 1.18 Apa yang Kamu Lakukan?

- 4) Saat peserta didik pertama sedang melakukan pantomim “menyikat gigi”, tunjuk satu peserta didik untuk masuk ke area permainan. peserta didik yang masuk ke area permainan harus bertanya “Apa yang kamu lakukan?” pada peserta didik yang sedang melakukan pantomim.
- 5) Peserta didik yang melakukan pantomim tidak boleh menyebutkan aktivitas yang sedang dilakukannya, Ia harus menyebutkan aktivitas lain, contohnya “saya sedang mencuci mobil”.Setelah mendengar jawaban tersebut, peserta didik kedua langsung memeragakan aktivitas yang disebutkan oleh peserta didik pertama.
- 6) Setelah menjawab, peserta didik pertama bisa keluar dari area bermain dan bergabung dengan temannya.
- 7) Proses dilakukan berulang dengan cara yang sama sampai semua peserta didik di kelas mendapat bagian untuk bermain.

Ide kegiatan lainnya, dapat dilihat pada tautan berikut:

bit.ly/SeniTeaterKelas6

Catatan:

- Peserta didik yang sedang berakting tidak boleh berhenti sampai ia menjawab pertanyaan. guru harus memberi arahan dari samping untuk memastikan hal ini dilakukan.
- Peserta didik yang baru masuk harus segera mulai memeragakan aktivitas begitu ia mendengar jawabannya.
- Jawaban tidak boleh berupa aktivitas yang sedang diperagakan, dan sebaiknya juga tidak mirip dengan aktivitas yang sedang dilakukan, agar tidak membingungkan.

d. Kegiatan Inti**Aktivitas 3.3: Improvisasi Kelompok**

Gambar 1.19 Improvisasi

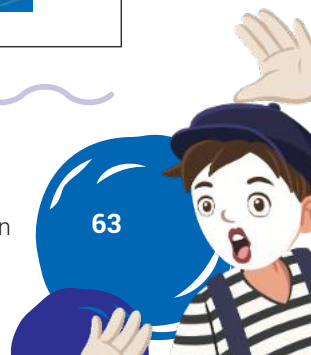
Sebelum aktivitas dimulai, guru perlu menyiapkan kertas atau kartu improvisasi yang berisi beberapa keterangan: apa peristiwa yang terjadi, latar tempat (lokasi), dan kapan. peserta didik akan bekerja dalam kelompok untuk membuat adegan improvisasi pendek. Guru juga bisa mengarahkan peserta didik untuk memanfaatkan properti yang ada di dalam kelas sebagai alat bantu adegan seperti, menggunakan spidol sebagai pengganti remote, dan lainnya.

- 1) Bagi peserta didik ke dalam kelompok berisi 4-5 orang. Beri tahu bahwa mereka akan tampil bersama dalam improvisasi kelompok tanpa naskah.
- 2) Tunjuk satu peserta didik dalam setiap kelompok untuk menjadi ketua kelompok dan ketua kelompok akan mengambil kartu improvisasi. Ketua kelompok

membacakan isi kartu tersebut di depan anggota kelompoknya. Jangan memberikan kesempatan kepada kelompok yang ditunjuk untuk berdiskusi dan mintalah mereka untuk langsung bersiap-siap di area permainan atau panggung.

- 3) Jelaskan bahwa ketika mendengar aba-aba, "Selamat menyaksikan", peserta didik harus segera memulai adegan, namun ketika mendengar aba-aba, "Terakhir", peserta didik yang sedang tampil harus memeragakan adegan terakhir untuk menyelesaikan pertunjukan.
- 4) Berikan waktu 3-5 menit bagi setiap kelompok untuk berkreasi dan mengembangkan adegan di atas panggung.
- 5) Akhiri pertunjukan dengan memberikan aba-aba, "Terakhir." Aba-aba ini bisa diberikan jika peserta didik mulai kesulitan untuk mengembangkan cerita atau cerita yang ditampilkan mulai terlihat membosankan atau monoton.
- 6) Kelompok lain menjadi penonton dan memberi apresiasi atau tanggapan positif setelah penampilan usai.
- 7) Ulangi proses di atas hingga seluruh peserta didik mendapatkan giliran untuk tampil.
- 8) Jika durasi pertemuan tidak mencukupi, peserta didik bisa melakukan penampilan pada pertemuan selanjutnya.
- 9) Guru bisa merekam penampilan improvisasi untuk dijadikan bahan refleksi peserta didik jika peralatan tersedia.

Contoh Kartu	Contoh Kartu
	



e. Kegiatan Penutup

Sebelum menutup kelas, ajak peserta didik untuk duduk melingkar di lantai, lalu minta peserta didik untuk mengisi skala emosi dan partisipasi dibawah ini.

Aktivitas 3.4: Skala Emosi dan Partisipasi

Guru perlu menyiapkan beberapa stiker untuk peserta didik menempelkan stiker pada poster skala emosi dan partisipasi. Minta peserta didik untuk menempelkan stiker pada skala yang mereka rasakan. Jika stiker tidak tersedia, guru bisa meminta peserta didik untuk menggambar bintang pada skala emosi dan partisipasi yang sesuai dengan perasaan mereka.



Gambar 1.20 Skala Emosi dan Partisipasi

f. Diferensiasi

Dalam Kegiatan 3: Improvisasi, diferensiasi pembelajaran ada pada aspek konten, proses dan produk yang dirancang untuk mengakomodasi keberagaman kemampuan, kebutuhan, serta kesiapan belajar peserta didik.

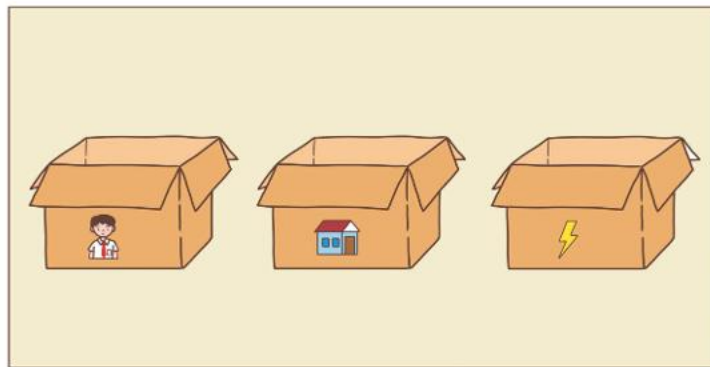
- 1) **Diferensiasi konten** diberikan melalui variasi stimulus improvisasi. Peserta didik bisa menggunakan kata-kata kunci yang disediakan guru. Peserta didik lainnya dapat memanfaatkan gambar situasi, potongan musik, atau properti sederhana sebagai pemicu ide. Dengan begitu, peserta didik yang lebih mudah merespon secara verbal, visual, atau kinestetik tetap memiliki jalan masuk untuk memulai improvisasi.
- 2) **Diferensiasi proses** tampak pada cara peserta didik melakukan eksplorasi. Peserta didik yang sudah terbiasa improvisasi dapat langsung mencoba bermain dalam kelompok besar dengan alur bebas. Peserta didik yang membutuhkan dukungan lebih dapat memulai dengan latihan improvisasi berpasangan atau mengikuti pola latihan yang lebih terstruktur (misalnya: siapa–dimana–apa). Guru juga dapat

memberi opsi jeda refleksi singkat sebelum peserta didik mulai bermain, agar mereka punya waktu merancang ide.

- 3) **Diferensiasi produk** terlihat pada bentuk hasil improvisasi yang ditampilkan. Beberapa peserta didik dapat menonjolkan kemampuan vokal dan dialog spontan. Peserta didik yang lain dapat fokus pada gerak tubuh atau ekspresi wajah untuk menyampaikan situasi. Peserta didik dapat menampilkan improvisasi berupa adegan singkat berkelompok, atau monolog sederhana yang lahir dari reaksi spontan terhadap stimulus. Dengan fleksibilitas produk ini, setiap peserta didik tetap mampu menunjukkan pemahamannya tentang prinsip dasar improvisasi sesuai dengan kekuatan masing-masing.

g. Pembelajaran Alternatif

Kotak Cerita Spontan



Gambar 1.21 Skala Emosi dan Partisipasi

- 1) Guru menyiapkan 3 kotak berbeda yang masing-masing akan berisi karakter atau tokoh, tempat, dan masalah.
- 2) Berikan masing-masing peserta didik 3 buah kertas kecil. Pada kertas pertama peserta didik harus menuliskan 1 karakter atau tokoh, kertas kedua menuliskan 1 tempat dan di kertas ketiga menuliskan 1 masalah. Setelah selesai menulis, peserta didik harus memasukkan masing-masing kertas yang sudah ditulis ke masing-masing kotak yang sesuai dengan apa yang telah di tulis. Kertas pertama dimasukkan ke kotak karakter, kertas kedua ke kotak tempat dan kertas ketiga dimasukkan ke kotak masalah.
- 3) Setelah semua peserta didik memasukkan kertas, peserta didik diminta untuk mengambil secara bergantian satu kertas dari masing-masing kotak tanpa melihat isi kotak (secara acak).

- 4) Berdasarkan 3 elemen yang didapat, peserta didik membuat adegan singkat berdurasi 1–2 menit. Mereka berperan sebagai tokoh utama dan memperagakan situasi tersebut seolah-olah sedang berlangsung, lengkap dengan ekspresi, suara, dan gerak tubuh.
- 5) Peserta didik boleh menggunakan benda sekitar sebagai properti improvisasi, misalnya: tas jadi koper ajaib, pulpen jadi mikrofon, dan lainnya.

3. Formatif

Formatif pada Kegiatan 3 ini dirancang untuk memperoleh gambaran tentang sejauh mana peserta didik mampu mengembangkan ide secara spontan dan kolaboratif dalam kegiatan improvisasi kelompok. Jenis formatif yang dilakukan pada kegiatan ini adalah melalui penulisan jurnal refleksi setelah peserta didik menonton dokumentasi penampilan mereka sendiri. Melalui kegiatan ini, peserta didik diajak untuk meninjau kembali proses dan hasil penampilan mereka secara kritis dan jujur, serta mengidentifikasi bagian-bagian yang sudah kuat dan yang masih dapat dikembangkan. Jurnal ini tidak hanya menggambarkan pemahaman peserta didik terhadap proses improvisasi, tetapi juga menumbuhkan kesadaran diri, keberanian berekspresi, dan kemampuan memberi penilaian reflektif terhadap karya sendiri maupun kelompok. Jurnal refleksi ini juga bisa dilakukan secara digital menggunakan Google Form, Google Docs atau aplikasi lainnya yang memudahkan guru.



Membuat Monolog Improvisasi

1. Tujuan Kegiatan

Kegiatan 4 dirancang sebagai tahap akhir dalam proses pembelajaran Bab 1 yang berfokus pada persiapan menuju penilaian sumatif berupa monolog. Dalam kegiatan ini, peserta didik diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan memadukan keterampilan olah tubuh, vokal, dan rasa secara lebih mendalam melalui proses kreatif yang berfokus pada penciptaan dan penyampaian karakter secara individu.

Peserta didik akan merancang kerangka karakter, menentukan latar peristiwa, dan berlatih mengekspresikan pikiran serta perasaan tokoh mereka secara improvisatif. Meskipun monolog akan ditampilkan secara mandiri, proses yang dilalui tetap berbasis kolaboratif untuk membangun pemahaman, memberi umpan balik, dan mengasah keberanian tampil.

Kegiatan ini tidak hanya melatih peserta didik untuk tampil secara percaya diri, tetapi juga mendorong mereka berpikir reflektif dan kreatif sebagai aktor, sekaligus menyatukan seluruh keterampilan dasar pemeranan yang telah dipelajari sejak awal bab.

2. Langkah-langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 1.11 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 4

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 4.1: Kuis Interaktif	Memahami	Menstimulasi ingatan, koneksi antarmateri (olah tubuh, vokal, rasa, imajinasi, improvisasi), serta menyiapkan pemahaman awal tentang monolog sebagai bentuk ekspresi individu.
Aktivitas 4.2: Mengenal Monolog	Memahami	Membangun dasar pemahaman terhadap struktur, gaya penyampaian, serta potensi ekspresi pribadi dalam monolog sebagai bentuk seni pemeranan.
Aktivitas 4.3: Membuat Monolog Improvisasi	Mengaplikasikan	Mendorong ekspresi diri, kreativitas, dan kemandirian melalui proses penciptaan dan penyampaian cerita secara spontan namun terstruktur.
Aktivitas 4.4: Pesan Tokoh	Merefleksikan	Mendorong peserta didik merefleksikan proses penciptaan dan penyampaian monolog melalui sudut pandang tokoh yang diperankan. Aktivitas ini memperkuat empati, pemahaman karakter, serta kesadaran diri peserta didik terhadap pengalaman bermain peran yang telah dijalani.

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran., termasuk lembar kegiatan peserta didik.

Kata Kunci:

Monolog
Ekspresi
Karakter

- 3) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.

c. Kegiatan Pembukaan

Buka kelas dengan sapaan yang hangat seperti biasa, lalu jelaskan kepada peserta didik bahwa pada awal Kegiatan 4 peserta didik akan mengerjakan kuis interaktif. Kuis interaktif ini dirancang sebagai aktivitas pembuka yang menyenangkan untuk mengulas dan menyambungkan kembali pemahaman peserta didik terhadap keterampilan dasar pemeranan yang telah mereka pelajari sepanjang Bab 1. Dalam kuis ini, peserta didik akan menjawab pertanyaan seputar olah tubuh, vokal, dan rasa, mengingat kembali pentingnya daya imajinasi dalam membangun karakter dan adegan, serta merefleksikan pengalaman mereka saat berlatih improvisasi.

Dengan pendekatan kuis yang interaktif, baik menggunakan platform digital seperti Kahoot, Quizizz, atau tertulis, peserta didik tidak hanya ditantang secara kognitif, tetapi juga dibangkitkan semangatnya untuk melangkah ke proses kreatif berikutnya. Tujuan utama dari kuis ini adalah untuk membantu guru mendapatkan gambaran pemahaman awal peserta didik, memperkuat keterkaitan antar konsep yang telah diajarkan, dan memancing rasa ingin tahu serta kesiapan peserta didik dalam menyusun dan menyampaikan pementasan individu mereka.

Aktivitas 4.1: Kuis Interaktif

Metode: Tes tertulis singkat / *Google Form* / Kahoot / Quizizz (bisa dipilih sesuai dengan kondisi kelas)

Contoh Soal Kuis Interaktif

1. Ketika kamu membayangkan dirimu sedang menjual sepatu ajaib di pasar fantasi, kamu sedang melatih...
 - A. olah vokal
 - B. imajinasi
 - C. olah tubuh
 - D. emosi

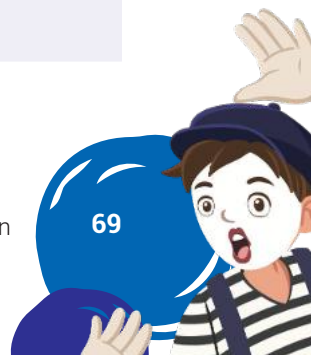


2. Improvisasi adalah seni bermain peran tanpa...
 - A. karakter
 - B. peristiwa
 - C. naskah
 - D. properti
3. Jika kamu harus menggambarkan ekspresi marah, bagian tubuh mana yang harus kamu ubah...
 - A. wajah
 - B. telapak tangan
 - C. jari kaki
 - D. perut
4. Menggunakan intonasi saat berbicara dalam dialog bertujuan untuk...
 - A. membuat dialog lebih panjang
 - B. mengubah alur cerita
 - C. menutupi emosi teman main
 - D. membantu penonton memahami emosi
5. Apa yang dimaksud dengan Artikulasi?
 - A. kejelasan dalam pengucapan atau pelafalan kata
 - B. artikel atau bahan bacaan
 - C. tinggi atau rendahnya suara
 - D. cepat atau lambat saat mengucapkan kata-kata
6. Tuliskan dua contoh gerakan tubuh yang bisa menunjukkan rasa takut saat berperan!

7. Tuliskan secara singkat apa yang kamu ketahui tentang monolog.

8. Bayangkan kamu adalah seorang anak yang baru pindah sekolah. Tuliskan satu kalimat yang bisa menjadi awal dari dialogmu!

Guru bisa membuat/memodifikasi soal kuis sesuai kebutuhan



Dari hasil kuis interaktif yang dilakukan, guru bisa mengidentifikasi peserta didik yang masih belum memahami istilah atau konsep dasar seperti artikulasi, improvisasi, atau imajinasi, sehingga dapat segera diberikan penguatan atau contoh konkret sebelum pembelajaran seputar monolog dimulai. Beberapa soal kuis juga dapat memberi gambaran tentang seberapa siap peserta didik untuk mengeksplorasi peran secara individu.

Aktivitas 4.2: Mengenal Monolog



Gambar 1.21 Mengenal Monolog

Pada aktivitas ini, guru memberikan penjelasan singkat mengenai monolog. Secara khusus, peserta didik perlu mengetahui bahwa:

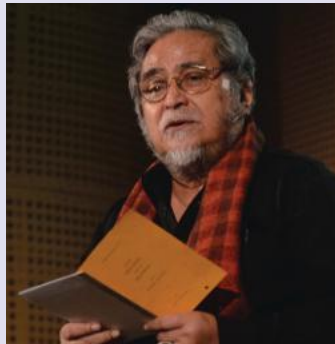
- 1) Monolog merupakan salah satu ilmu terapan dalam dunia seni peran yang mulai populer pada tahun 1960-an, tepatnya ketika televisi masih menampilkan monolog alih-alih menggunakan pengisi suara.
- 2) Secara etimologis, istilah “monolog” berasal dari penggabungan kata dalam bahasa Yunani yaitu “mono” yang berarti satu atau sendiri “logos” yang berarti perkataan. Itulah mengapa, monolog bisa diartikan sebagai percakapan yang dilakukan sendirian oleh satu tokoh.
- 3) Percakapan monolog bisa dilakukan oleh seseorang dengan dirinya sendiri melalui cermin atau obrolan dalam hati. Monolog berfungsi untuk menegaskan keinginan atau harapan tokoh terhadap suatu hal, seperti yang berhubungan dengan pemikiran emosional, penyesalan, atau keinginan mereka.

4) Beberapa tokoh Monolog di Indonesia yang terkenal adalah sebagai berikut:



Butet Kertaradjasa

(ANTARA FOTO/Widodo S. Jusuf)



Slamet Rahardjo

(Tempo STR/Nurdiansah)



Putu Wijaya

(Kompas/Hendra A Setyawan)

Tegaskan bahwa peserta didik tidak perlu membuat naskah monolog sendiri agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif dan efisien. Kemudian, mintalah peserta didik untuk membaca contoh naskah monolog yang telah disiapkan atau guru bisa juga memutar video pertunjukan monolog untuk menambah pengetahuan peserta didik.

Contoh naskah monolog dapat dilihat pada QR Code berikut:



Contoh Naskah Monolog

Contoh video penampilan monolog bisa dilihat pada QR Code berikut:



JAYANTI - Monolog
SD Saraswati 1 Denpasar



Monolog
SD Negeri 1 Aan (Bingung)



Setelah menonton video contoh atau membaca contoh naskah monolog, guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi berpasangan atau kelompok kecil dengan contoh pertanyaan sebagai berikut:

Contoh pertanyaan diskusi:

- Bagian mana dari monolog tersebut yang paling menarik atau paling membuat kamu ikut merasakan emosi tokohnya? Kenapa?
- Kalau kamu menjadi tokoh itu, apa yang akan kamu katakan atau lakukan berbeda?

Guru bisa memodifikasi atau menambahkan pertanyaan sesuai kebutuhan.

Catatan:

Aktivitas ini bisa memerlukan durasi yang panjang pada satu pertemuan. Jika durasi pertemuan tidak memungkinkan untuk melanjutkan ke kegiatan inti, guru bisa melakukan kegiatan inti pada pertemuan selanjutnya. Sehingga, guru bisa lebih fokus untuk menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap monolog pada aktivitas ini.

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 4.3: Membuat Monolog Improvisasi

- 1) Pada aktivitas ini, guru menjelaskan bahwa peserta didik akan membuat monolog improvisasi yang akan dilakukan tidak menggunakan naskah hafalan, tetapi tetap memiliki struktur. Monolog berdurasi 3-4 menit.
- 2) Tekankan kepada peserta didik bahwa fokusnya bukan pada benar atau salah, tapi pada kejujuran ekspresi dan keterlibatan peserta didik dalam peran yang dimainkan.
- 3) Ingatkan bahwa monolog ini akan menjadi penilaian sumatif dan berikan penjelasan terhadap rubrik penilaian, sehingga peserta didik memahami aspek-aspek yang akan menjadi penilaian pada sumatif ini.
- 4) Berikan Lembar Kerja peserta didik dan minta peserta didik untuk membuat struktur monolog improvisasi yang sudah dilampirkan pada buku ini. peserta didik bisa menulis, menggambar, atau membuat catatan poin-poin penting untuk membantu membentuk isi monolog.



Gambar 1.22 Membuat Monolog

- 5) Dorong peserta didik untuk mengangkat cerita yang berasal dari pengalaman mereka atau kejadian yang ada di lingkungan sekitar.
- 6) Peserta didik boleh menampilkan monolog secara langsung di depan teman dan guru, atau direkam melalui video untuk peserta didik yang masih memiliki kesulitan untuk tampil di depan kelas.
- 7) Berikan fleksibilitas waktu untuk peserta didik. peserta didik yang cepat menyelesaikan struktur monolog, bisa lanjut ke latihan monolog. Sedangkan peserta didik yang membutuhkan lebih banyak waktu bisa menyelesaikan eksplorasi karakter terlebih dahulu, lalu latihan monolog secara bertahap. guru bisa memberi bantuan pada peserta didik yang membutuhkan, seperti dengan pertanyaan pancingan atau model contoh.

Catatan:

Pada pertemuan selanjutnya, guru bisa melanjutkan aktivitas ini sampai waktu sumatif tiba atau hingga dirasa peserta didik sudah mempunyai cukup waktu untuk persiapan penampilannya.

e) Kegiatan Penutup

Sebelum mengakhiri pertemuan, ajak peserta didik untuk melakukan aktivitas berikut:

Aktivitas 4.4: Pesan Tokohku

- 1) Ajak peserta didik duduk dalam lingkaran.
- 2) Secara bergiliran, minta peserta didik untuk mengucapkan 1 kalimat sebagai tokoh yang dibuatnya, misalnya: "Aku ingin orang-orang tahu bahwa aku juga bisa berani".
- 3) Setelah seluruh peserta didik mendapat giliran, tutup kelas dengan menyampaikan apresiasi terhadap progres peserta didik hari itu dan motivasi untuk menyelesaikan aktivitas pada kegiatan 4 ini.

f. Diferensiasi

Dalam Kegiatan 4: Membuat Monolog Improvisasi, bentuk diferensiasi dilakukan baik pada aspek proses maupun produk untuk mengakomodasi keragaman gaya belajar, minat, dan tingkat kesiapan peserta didik. Diferensiasi proses tampak melalui fleksibilitas dalam cara peserta didik mengeksplorasi karakter monolog. Beberapa



peserta didik mungkin memilih menulis deskripsi tokoh, menggambar, atau mencoba langsung berimprovisasi secara fisik.

Guru juga perlu untuk memberi ruang latihan dalam bentuk individu, berpasangan, atau kelompok kecil, serta menyesuaikan dukungan yang diberikan berdasarkan kebutuhan masing-masing peserta didik. Sementara itu, diferensiasi produk terlihat dari beragam cara peserta didik menyampaikan monolog mereka. peserta didik dapat tampil langsung di depan kelas, membuat video, menggunakan alat bantu visual, hingga menambahkan elemen gerak tubuh sesuai kenyamanan dan kreativitas masing-masing.

Tingkat kompleksitas isi juga disesuaikan, sehingga baik peserta didik yang sudah percaya diri maupun yang masih membangun keberanian tetap bisa menunjukkan pemahamannya dengan cara yang bermakna dan autentik.

g) Pembelajaran Alternatif

Suara di Kepala

Aktivitas ini merupakan aktivitas mandiri berbasis eksplorasi. Aktivitas ini bertujuan untuk memberi kesempatan peserta didik mengeksplorasi karakter dan menyampaikan gagasan atau perasaan secara improvisasi melalui bentuk monolog pendek.

- Peserta didik memilih 1 tokoh imajinasi atau tokoh sehari-hari. Bisa dari film, dongeng, cerita rakyat setempat atau peristiwa di lingkungan sekitar.
- Minta menuliskan 5 hal tentang tokoh tersebut mengikuti pertanyaan yang ada di LKPD.

3. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini dirancang untuk membantu guru, peserta didik, dan teman kelas menilai sejauh mana peserta didik mampu menyusun struktur monolog improvisasi dengan baik dan menyampaikan gagasan serta emosi secara jelas dan imajinatif.

Penilaian ini tidak digunakan untuk memberi nilai akhir, tetapi sebagai alat bantu untuk mengarahkan proses pengembangan karya peserta didik menuju penampilan sumatif monolog improvisasi yang lebih matang.



1) Daftar Periksa Struktur Monolog

Tabel 1.12 Penilaian Guru: Daftar Periksa Struktur Monolog

Contoh tabel daftar periksa:

Nama peserta didik	Aspek Struktur	Indikator	Tercapai? (✓/✗)	Catatan
Peserta didik 1	Identitas Tokoh	Peserta didik mampu menggambarkan siapa tokoh yang dibawa		
	Latar dan Situasi	Tersirat atau disebutkan latar tempat/situasi yang jelas		
	Konflik	Terlihat adanya konflik, perasaan, atau pikiran yang muncul		

Guru bisa mengubah atau menambahkan indikator sesuai kebutuhan.

2) Refleksi Mandiri peserta didik

Refleksi mandiri ini merupakan refleksi yang dilakukan peserta didik pada tahap terakhir persiapan penampilan monolog improvisasi. Dilakukan sebelum melakukan penilaian sumatif. Refleksi mandiri bisa dibuat dalam bentuk tulisan, lisan (perlu direkam menggunakan aplikasi perekam suara) atau menggunakan aplikasi digital seperti Google Form, Google Docs, Padlet dan lainnya.

Contoh pertanyaan refleksi mandiri:

1. Jelaskan hal tersulit dalam membuat monolog ini.

2. Jelaskan hal yang kamu sukai dari monolog buatanmu.

3. Hal apa saja yang masih perlu diperbaiki lagi dari monologmu?

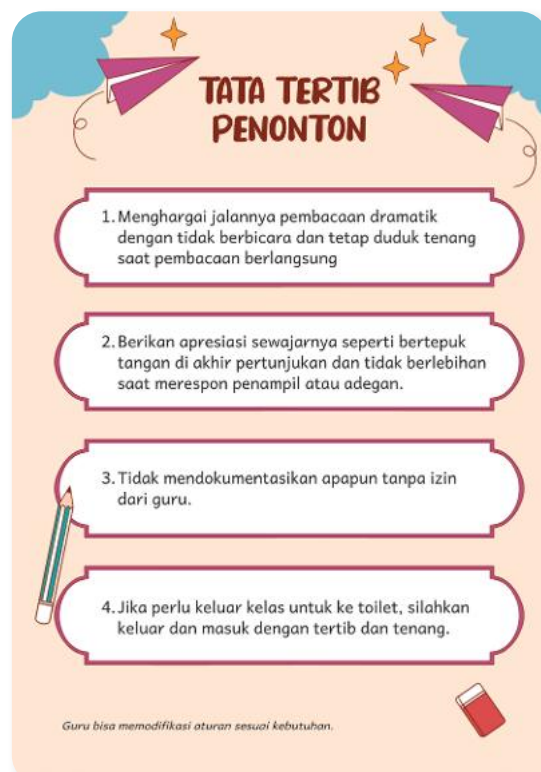


C. Sumatif

1. Persiapan Asesmen

Agar kegiatan asesmen sumatif “Monolog Improvisasi” dapat berjalan dengan baik, guru perlu melakukan berbagai persiapan berikut:

- Siapkan panggung di dalam kelas atau di aula sekolah. Jika terdapat keterbatasan ruang sehingga tidak memungkinkan untuk membuat panggung, guru bisa membuat panggung imajiner dan memberi tanda untuk batas-batas panggung pada area tersebut.
- Jika masih ada cukup ruang, siapkanlah area belakang panggung (*backstage*) sebagai ruang tunggu dan ganti para peserta didik yang akan tampil.
- Undanglah orangtua para penampil untuk hadir menjadi penonton sebagai bentuk apresiasi terhadap kerja keras para peserta didik.
- Buatlah nomor urut penampilan untuk setiap peserta didik (berlaku untuk peserta didik yang memilih penampilan di depan kelas).
- Siapkan Lembar Evaluasi Teman yang guru perlu bagikan kepada peserta didik yang belum mendapat giliran tampil untuk menilai temannya.
- Siapkan peralatan dokumentasi (bisa menggunakan *handphone*) untuk mendokumentasikan penampilan peserta didik.
- Sebelum memulai penampilan, ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan pra-pentas seperti latihan pernapasan, latihan artikulasi, dan pemanasan selama 10 menit. Ini membantu peserta didik agar bisa lebih rileks sebelum tampil.
- Atur peserta didik yang belum mendapat giliran tampil untuk duduk rapi dan sampaikan beberapa peraturan yang perlu ditaati oleh penonton seperti berikut ini:



2. Melakukan Asesmen

Lakukan penampilan secara berurutan mulai dari urutan pertama hingga terakhir. guru bisa memberikan jeda 1-2 menit untuk setiap peserta didik mempersiapkan diri di atas panggung sebelum memulai penampilannya. Di setiap akhir penampilan, minta peserta didik yang menonton untuk mengisi lembar evaluasi sambil menunggu peserta didik selanjutnya tampil. Setelah semua peserta didik selesai, kumpulkan lembar evaluasi dan selanjutnya ajak peserta didik untuk berkumpul bersama. guru bisa memberikan apresiasi kepada peserta didik yang tampil. Di lain hari, siapkan waktu untuk menonton hasil dokumentasi pertunjukan dan melakukan refleksi bersama.

3. Penilaian

Pada sumatif bab ini, terdapat 3 rentang predikat yaitu:

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

a. Rubrik Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Tabel 1.13 Rubrik Ketercapaian Pembelajaran Bab 1

No.	Tujuan Pembelajaran	Baru Berkembang (<60)	Cakap (61-80)	Mahir (81-100)
1.	Menggunakan aspek olah tubuh, vokal, dan rasa, untuk menggambarkan karakter	Peserta didik belum menunjukkan kesadaran atau kemampuan yang konsisten dalam menggunakan tubuh, vokal, dan rasa untuk menggambarkan karakter secara utuh. Masih terbatas dan belum terarah.	Peserta didik mulai menunjukkan kemampuan menggunakan tubuh, vokal, dan rasa secara cukup jelas untuk menggambarkan karakter, meskipun masih perlu penguatan atau pengarahan.	Peserta didik mampu dan konsisten memadukan olah tubuh, vokal, dan rasa untuk menggambarkan karakter secara utuh, ekspresif, dan meyakinkan.



No.	Tujuan Pembelajaran	Baru Berkembang (<60)	Cakap (61-80)	Mahir (81-100)
2.	Melakukan improvisasi baik secara individu, maupun berkelompok	Peserta didik belum mampu berimprovisasi secara utuh, masih kesulitan merespons situasi secara spontan dan belum menunjukkan kerja sama yang baik dalam kelompok.	Peserta didik mulai menunjukkan kemampuan berimprovisasi baik individu maupun dalam kelompok, namun masih perlu peningkatan dan pengarahan.	Peserta didik mampu berimprovisasi dengan percaya diri dan spontan, serta bekerja sama secara aktif dan responsif dalam kelompok.
3.	Memberikan umpan balik yang membangun terhadap karya teman.	Peserta didik belum mampu memberikan umpan balik secara jelas, cenderung hanya memberi komentar umum atau tidak relevan terhadap karya teman.	Peserta didik dapat memberikan umpan balik dengan cukup baik, mencakup apresiasi dan saran perbaikan, meski belum sepenuhnya mendalam atau terfokus.	Peserta didik memberikan umpan balik yang spesifik, jujur, dan membangun, menunjukkan pengamatan tajam dan pemahaman terhadap karya temannya.
4.	Memperlihatkan sikap kerjasama dalam tim selama proses kreatif	Peserta didik masih kesulitan bekerja sama, kurang berkontribusi, atau menunjukkan sikap kurang kooperatif dalam kelompok.	Peserta didik cukup aktif bekerja sama dalam kelompok, mau mendengarkan dan berkontribusi meskipun kadang masih perlu diarahkan.	Peserta didik menunjukkan kerja sama yang kuat, aktif mendukung, berkontribusi positif, dan mampu menjaga dinamika tim dengan baik.
5.	Menampilkan hasil karya teater di atas panggung.	Peserta didik menunjukkan usaha yang terbatas saat tampil, belum menguasai peran atau panggung dengan baik.	Peserta didik tampil di atas panggung dengan cukup percaya diri, peran cukup jelas meskipun masih perlu penguatan.	Peserta didik menampilkan karya teater dengan percaya diri, ekspresif, dan menunjukkan penguasaan terhadap peran serta panggung dengan baik.

b. Cara Menghitung Nilai Akhir

Gunakan skala 0–100 untuk menilai masing-masing indikator berdasarkan rentang predikat. Total semua skor dari kelima indikator, lalu dibagi 5.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Indikator } 1 + 2 + 3 + 4 + 5}{5}$$

Contoh perhitungan

Fauzan mendapat nilai sebagai berikut:

TP 1 = 60

TP 3 = 60

TP 5 = 80

$$\left(\frac{350}{5}\right) = 70$$

TP 2 = 70

TP 4 = 80

1	2	3	4	5	Total Skor	Nilai Akhir	Rentang Predikat
60	70	60	80	80	350	70	Cakap

Tabel 1.14 Interval, Ketercapaian dan Tindak Lanjut

Interval	Ketercapaian dan Tindak Lanjut
0 - 20	Belum mencapai tujuan pembelajaran. Guru bisa berdiskusi bersama peserta didik dan menanyakan tantangan apa yang dihadapi selama proses pembelajaran (perlu remedial dengan mempelajari kembali seluruh kriteria)
21 - 40	Belum mencapai tujuan pembelajaran dan perlu remedial dengan mempelajari kembali sebagian besar kriteria.
41 - 60	Hampir mencapai tujuan pembelajaran dan perlu remedial dengan mempelajari kembali kriteria yang masih lemah.
61 - 80	Sudah mencapai tujuan pembelajaran
81 - 100	Sudah mencapai tujuan pembelajaran dan perlu pengayaan.

D. Kunci Jawaban

1. Kunci Jawaban Penilaian Kognitif

1. Apa yang dimaksud dengan olah tubuh dalam seni teater?

- A. Menggunakan alat bantu panggung
- B. Menyusun naskah drama
- C. Melatih ekspresi, gerak, dan posisi tubuh
- D. Membaca puisi dengan keras

2. Improvisasi berarti...

- A. Menghafal dialog panjang
- B. Bermain tanpa naskah dengan spontanitas
- C. Menari sesuai irama
- D. Mengikuti arahan sutradara secara ketat



3. Sebutkan **dua keterampilan dasar** yang kamu pelajari di kelas-kelas sebelumnya.

Contoh jawaban: *ekspresi dan olah vokal*

4. Bagaimana kamu menggambarkan **karakter orang marah** melalui tubuh dan suara?

Contoh jawaban: *mata melotot, tangan mengepal, volume suara tinggi*

2. Kunci Jawaban Kuis Interaktif - Kegiatan 4: Membuat Monolog Improvisasi

1. Ketika kamu membayangkan dirimu sedang menjual sepatu ajaib di pasar fantasi, kamu sedang melatih...

- A. Olah vokal
- B. Imajinasi**
- C. Olah tubuh
- D. Emosi

2. Improvisasi adalah seni bermain peran tanpa...

- A. Karakter
- B. Peristiwa
- C. Naskah**
- D. Properti

3. Jika kamu harus menggambarkan ekspresi marah, salah satu bagian tubuh yang harus kamu ubah adalah...

- A. Wajah**
- B. Telapak tangan
- C. Jari kaki
- D. Perut

4. Menggunakan intonasi saat berbicara dalam dialog bertujuan untuk...

- A. Membuat dialog lebih panjang
- B. Mengubah alur cerita
- C. Menutupi emosi teman main
- D. Membantu penonton memahami emosi**



5. Apa yang dimaksud dengan Artikulasi?
 - A. Kejelasan dalam pengucapan atau pelafalan kata
 - B. Artikel atau bahan bacaan
 - C. Tinggi atau rendahnya suara
 - D. Cepat atau lambat saat mengucapkan kata-kata
6. Tuliskan dua contoh gerakan tubuh yang bisa menunjukkan rasa takut saat berperan!
 Contoh jawaban: *badan membungkuk dan gemetar*
7. Tuliskan secara singkat apa yang kamu ketahui tentang monolog.
 Contoh jawaban: *penampilan aktor yang menyampaikan sebuah cerita sendirian. Dalam monolog, aktor mengungkapkan perasaan, pikiran, atau cerita secara langsung kepada penonton.*
8. Bayangkan kamu adalah seorang anak yang baru pindah sekolah. Tuliskan satu kalimat yang bisa menjadi awal dari dialogmu!
 Contoh jawaban: *Akhirnya hari yang dinanti tiba, hari ini adalah hari dimana aku akan menginjakkan kaki di kelas ku yang baru.*

E. Refleksi

Refleksi Guru

1. Pelajaran apa saja yang saya dapatkan selama kegiatan pembelajaran Bab 1 berlangsung?

2. Apa pencapaian terbesar peserta didik selama pembelajaran Bab 1 ini?

3. Kesulitan atau tantangan apa yang muncul dalam pelaksanaan kegiatan di kelas?



4. Bagaimana peserta didik merespons diferensiasi baik konten, proses maupun produk dalam pembelajaran Bab 1?

.....
.....

5. Apa yang akan saya pertahankan dan tingkatkan untuk bab berikutnya?

.....
.....

Refleksi Peserta Didik

1. Dari semua kegiatan yang dilakukan pada pembelajaran Bab 1 (olah tubuh, vokal, rasa, imajinasi, improvisasi, dan monolog), mana yang paling kamu suka? Kenapa?

.....
.....

2. Apa hal baru yang kamu pelajari tentang dirimu sendiri lewat kegiatan monolog? (beri centang)

- Gerak tubuh
- Kemampuan vokal (artikulasi, intonasi, volume)
- Imajinasi
- Kerja sama
- Percaya diri

Berikan alasanmu:

.....
.....

3. Menurutmu, kemampuan apa yang paling berkembang dalam dirimu selama belajar pemeranan?

.....
.....

4. Jika kamu bisa mengulang salah satu kegiatan, mana yang ingin kamu ulangi dan kenapa?

.....
.....



F. Pengayaan

Menjelajah Gaya Peran Indonesia

Melalui kegiatan ini, kamu diajak untuk menjelajahi berbagai cara orang bermain peran di Indonesia, baik yang sering kamu lihat di kehidupan sehari-hari (seperti drama di TV atau YouTube) maupun pertunjukan tradisional yang khas dari daerah-daerah Indonesia (seperti Wayang Orang atau Lenong).

Dengan kegiatan ini, kamu akan:

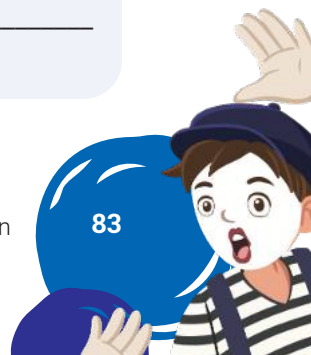
- **Menjadi lebih tahu** bahwa ada banyak cara orang menyampaikan cerita di atas panggung.
- **Belajar membandingkan** gaya bermain peran yang berbeda, dan menemukan gaya mana yang paling cocok untuk kamu.
- **Melatih keberanian dan imajinasi**, dengan mencoba meniru atau menciptakan gaya peran versimu sendiri.
- **Menunjukkan kemampuanmu** dalam memahami, mengamati, dan mengekspresikan perasaan melalui tubuh dan suara.

Kamu akan diajak untuk menonton dua cuplikan video yang menampilkan dua jenis pertunjukan yang berbeda. Yang satu adalah drama modern, seperti cerita sehari-hari yang sering kamu lihat di televisi atau *YouTube*. Yang satu lagi adalah pertunjukan teater tradisional Indonesia, misalnya Wayang Orang, Lenong, Ludruk atau pertunjukan teater tradisional yang ada di lingkungan sekitarmu, yang mungkin belum sering kamu lihat.

Setelah menonton, kamu akan berdiskusi bersama teman dengan pertanyaan sebagai berikut:

- Apa perbedaan cara pemainnya berbicara dan bergerak?
- Gaya teater mana yang ingin kamu coba?
- Pertunjukan mana yang paling mudah kamu pahami?

Tulis pendapatmu dalam 3-5 kalimat atau buat video ulasan singkat terhadap hasil dari diskusimu.



G. Sumber Belajar

Tabel 1.15 Sumber Belajar Bab 1

Judul/Topik	Jenis Sumber	Penulis/Penerbit	Tautan
101 More Drama Games & Activities	E-Book	David Farmer	dramaresource
Theatre Games for the Classroom	Buku	Viola Spolin	Google Books
Improvisasi Dalam Teater	Jurnal	Eko Santosa	Journal ISI Yogyakarta
Creative Drama in the Classroom and Beyond	Artikel	Nellie McCaslin	Academia edu
Belajar Monolog Klinik Teater Anak	Video	SD TA'MIRUL ISLAM	YouTube
Mengenal Improvisasi Dalam Seni Teater	Video	Channel Edukasi EKSIS	YouTube
Everything You Need To Know About Improv	Artikel	Adam Pasulka	Backstage
Belajar Monolog Persiapan Menuju Pementasan Monolog	Buku	Roci Marciano S.Sn., M.Sn Moh. Mujib Alfirdaus, S.Pd., M.Pd	STKW Surabaya
Basic Drama Projects	Buku	Fran Averett Tanner, Ph.D.	Internet archive

H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)



Untuk LKPD, dapat mengunduh link <https://bukupusbuk.id/s/7gtcws> atau barcode di samping ini.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA 2025
Panduan Guru Seni Teater untuk SD/MI Kelas VI (Edisi Revisi)
Penulis: Mutiara Fallahdani dan Deden Haerudin
ISBN: 978-634-00-3165-2 (jil.6 PDF)

Panduan Khusus

Bab 2

Menulis Lakon



A. Pendahuluan

Menulis lakon adalah proses kreatif yang memungkinkan peserta didik menyuarakan pikiran, perasaan, dan pengamatan mereka terhadap dunia di sekitarnya. Dalam seni teater, lakon bukan sekadar kumpulan dialog atau petunjuk teknis pementasan, lakon adalah nadi yang menghidupkan cerita dan menjadi dasar bagi peristiwa panggung yang bermakna. Melalui proses ini, peserta didik tidak hanya diajak untuk mencipta, tetapi juga untuk memahami struktur, pesan, dan kedalaman dalam sebuah cerita.

Bab ini memberi ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan gagasan orisinal, menyusun tokoh dan konflik, serta merangkai alur dengan pemikiran yang tertata. Dalam proses ini, mereka belajar melihat hubungan antara bentuk dan isi, antara kreativitas dan tanggung jawab sosial. Sebuah lakon yang baik tidak hanya menarik untuk dibaca atau dipentaskan, tetapi juga mampu menggugah pemikiran dan empati pembacanya.

Menulis naskah lakon juga melatih peserta didik untuk berpikir secara reflektif dan terbuka. Mereka didorong untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan karya mereka sendiri, serta menyampaikan pendapat dan masukan dengan bahasa yang tepat dan menghargai proses kreatif. Hal ini sekaligus memperluas keterampilan berbahasa, menumbuhkan kepercayaan diri dalam menyampaikan ide, serta membangun sikap apresiatif terhadap karya orang lain.

Pada akhirnya, kemampuan menulis lakon bukan hanya tentang menghasilkan teks untuk pertunjukan. Ia menjadi sarana pembentukan karakter, melatih ketekunan, imajinasi, empati, dan kemampuan komunikasi peserta didik. Di tengah tantangan zaman yang menuntut anak untuk berpikir kritis dan kreatif, kegiatan ini menjadi langkah penting untuk menjadikan seni teater sebagai ruang belajar yang bermakna.

1. Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan kelebihan dan kekurangan karyanya secara rinci.
- Menyampaikan pendapat dengan menggunakan kosakata seni teater yang lebih berkembang.
- Membuat presentasi singkat tentang proses pembuatan karya atau lakon.
- Menyusun naskah lakon sederhana dari cerita yang ada di sekitarnya.



- e. Menciptakan karya teater dengan memperhatikan tokoh, alur dan konflik cerita dengan struktur yang jelas.
- f. Melakukan kerjasama dalam tim selama proses kreatif.
- g. Membuat karya teater yang relevan dengan kehidupan sosial di lingkungan terdekat.

2. Pokok Materi

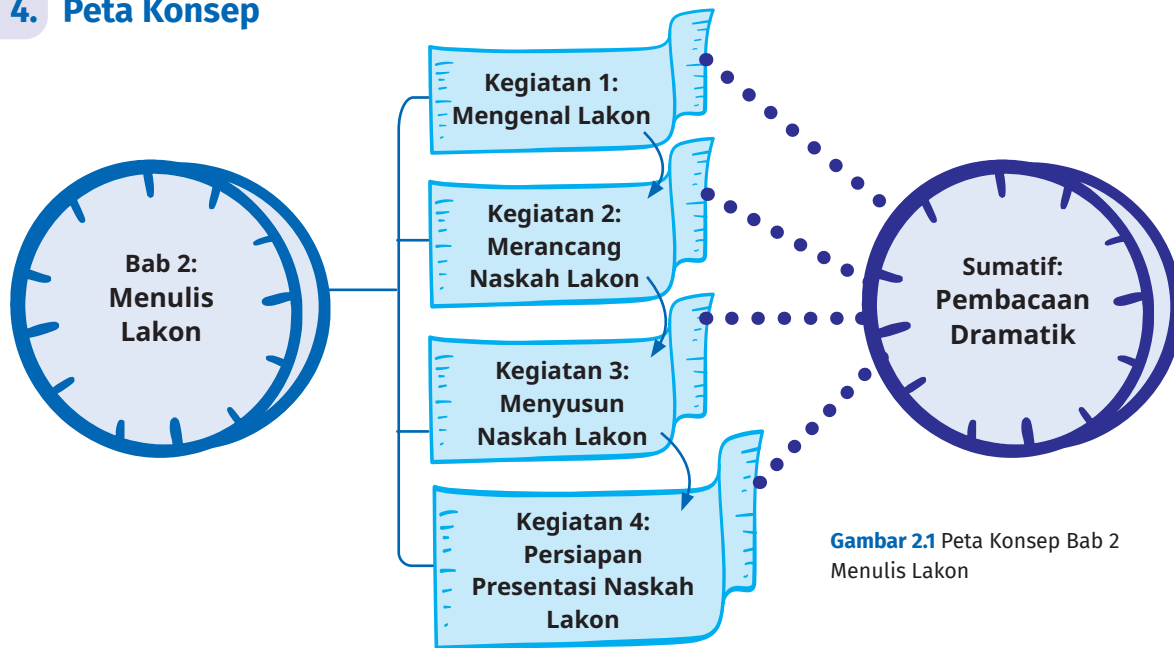
- a. Pengertian dan fungsi lakon
- b. Unsur-unsur pembentuk lakon
- c. Apresiasi pementasan teater
- d. Penyusunan naskah
- e. Pembacaan naskah dramatik

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

- a. **Bahasa Indonesia:** Menulis lakon melibatkan keterampilan menyusun teks naratif dan dialog, yang sejalan dengan pembelajaran menulis dalam Bahasa Indonesia. peserta didik belajar menggunakan struktur cerita yang logis, pemilihan kata yang tepat, serta penyampaian gagasan secara runtut dan komunikatif. Kegiatan menyusun naskah, membuat ulasan pementasan, dan presentasi karya juga memperkuat kemampuan berbicara, menulis kreatif, serta membaca pemahaman.
- b. **Pendidikan Pancasila:** Cerita atau konflik dalam lakon seringkali bersumber dari kehidupan sosial di sekitar peserta didik. Dalam hal ini, proses penulisan lakon dapat digunakan untuk menumbuhkan nilai-nilai seperti keadilan, kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab. Peserta didik dapat mengekspresikan kepedulian sosial melalui tokoh dan cerita yang mereka kembangkan, sehingga pembelajaran seni teater sekaligus menjadi wadah pendidikan karakter.



4. Peta Konsep



Gambar 2.1 Peta Konsep Bab 2 Menulis Lakon

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 lakon, peserta didik perlu memiliki pemahaman dan pengalaman dasar dalam beberapa aspek yang telah diperkenalkan di kelas sebelumnya, khususnya dalam pembelajaran teater kelas 5 dan Bab 1 di kelas 6. Pengetahuan dan keterampilan ini menjadi fondasi agar proses penciptaan naskah dapat berlangsung secara terarah, kreatif, dan komunikatif.

Keterampilan Prasyarat yang Diperlukan:

a. Pemahaman Dasar tentang Struktur Cerita

- Mengenal bagian awal, tengah, dan akhir dalam sebuah cerita.
- Memahami hubungan antara tokoh, konflik, dan penyelesaian cerita sederhana.

b. Pengalaman Dasar Bermain Peran

- Memiliki pengalaman bermain peran melalui adegan pendek atau improvisasi.
- Mengenali karakter tokoh dan menirukan dialog dengan ekspresi yang sesuai.

c. Kemampuan Menyampaikan Gagasan Secara Lisan dan Tertulis

- Mampu menyampaikan ide cerita secara runtut dan sederhana.
- Menuliskan pengalaman atau imajinasi dalam bentuk cerita pendek atau dialog pendek.

d. Kosakata Dasar dalam Seni Teater

- Mengenal istilah dasar seperti tokoh, adegan, dialog, dan konflik.
- Mampu menggunakan kosakata tersebut dalam diskusi atau penjelasan karya.

e. Kemampuan Mengamati dan Merefleksi

- Mengamati pertunjukan teater atau adegan dan menyampaikan pendapatnya secara sederhana.
- Terbiasa memberikan tanggapan terhadap karya teman secara positif dan sopan.

f. Sikap Terbuka terhadap Proses Kreatif

- Berani mencoba menyampaikan ide meskipun belum sempurna.
- 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 lakon, 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

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

- Membantu peserta didik mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata.
- Menumbuhkan kesadaran sosial dan empati terhadap lingkungan.
- Mendorong peserta didik melihat potensi cerita di sekeliling mereka.

2) Observasi dan Apresiasi Karya

Pembelajaran dimulai dengan kegiatan menonton pementasan atau membaca naskah yang telah ada, dilanjutkan dengan latihan mengapresiasi secara reflektif. Praktik ini bertujuan:

- Melatih keterampilan membaca kritis dan menangkap unsur lakon.
- Mengembangkan kemampuan memberi tanggapan menggunakan kosakata seni teater.
- Membuka wawasan peserta didik terhadap ragam gaya, tema, dan struktur lakon.

3) Penulisan Bertahap

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

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

4) Kolaborasi dan Diskusi Kelompok

Beberapa tahapan pembelajaran dilakukan dalam kelompok kecil untuk:

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

5) Presentasi dan Pembacaan Naskah Dramatik

Hasil akhir ditampilkan melalui kegiatan pembacaan naskah dramatik, yang melatih peserta didik untuk:



- Menyampaikan isi naskah secara ekspresif dan komunikatif.
- Mewakili karakter dan suasana cerita hanya dengan vokal dan ekspresi wajah.
- Meningkatkan rasa percaya diri dan kepekaan terhadap teks yang ditulis.

6) Refleksi dan Umpan Balik

Refleksi dilakukan setelah menonton, menulis, maupun presentasi. Refleksi dilakukan secara individu maupun kelompok, dan berfungsi untuk:

- Melatih peserta didik mengenali kelebihan dan kekurangan karyanya secara rinci.
- Mendorong perkembangan kosakata seni teater saat memberikan tanggapan.
- Menumbuhkan budaya saling menghargai dan belajar dari proses masing-masing.

Dalam proses belajar mengajar, guru memegang peran penting sebagai fasilitator yang menciptakan ruang aman dan inklusif untuk peserta didik bereksplorasi secara kreatif. guru juga bertindak sebagai pembimbing teknis yang memberikan arahan tentang struktur lakon, gaya penulisan, dan unsur dramatik lainnya. Selain itu, guru berperan sebagai observer yang mencermati perkembangan berpikir dan berekspresi peserta didik, serta sebagai moderator yang memandu jalannya diskusi, refleksi, dan proses umpan balik agar berlangsung produktif dan membangun.

b. Kemitraan Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dalam proses menulis lakon, guru perlu membangun kemitraan yang saling mendukung 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, menyusun tokoh, dan menulis adegan.
- Peserta didik didorong untuk saling memberi masukan terhadap draf naskah teman dengan cara yang membangun.
- Peserta didik dibiasakan untuk menghargai perbedaan ide dan gaya menulis sebagai bagian dari proses kreatif yang sehat.
- Kolaborasi dalam membaca naskah secara dramatik melatih kepekaan terhadap dinamika kelompok dan kerja sama dalam menyampaikan cerita.



2) Guru dan peserta didik

- Guru menciptakan suasana kelas yang mendukung peserta didik untuk berani mengungkapkan ide secara terbuka dan jujur.
- Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing proses eksplorasi ide, bukan hanya mengarahkan hasil akhir.
- Guru memberikan umpan balik diberikan secara rutin dan personal untuk membantu peserta didik menyempurnakan naskah dan proses berpikir mereka.

3) 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 guru Pancasila dapat diajak untuk memberi konteks sosial atau isu nyata yang bisa dijadikan inspirasi lakon, memperkuat dimensi nilai dan kepedulian sosial dalam karya peserta didik.
- Kolaborasi dengan guru musik untuk mendukung penguatan intonasi, ritme, dan pengucapan ekspresif dalam kegiatan pembacaan naskah dramatik.

c. Lingkungan Pembelajaran

Pembelajaran seni teater pada Bab 2 menekankan kegiatan menulis, berdiskusi, berekspresi, dan membaca naskah secara dramatik. 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 reguler dapat digunakan sebagai ruang utama untuk kegiatan pembelajaran. Agar pembelajaran berjalan efektif, ruang perlu memenuhi beberapa kriteria berikut
 - Tata letak meja dan kursi dapat diubah atau disusun ulang sesuai kebutuhan (misalnya, berkelompok saat diskusi atau membentuk lingkaran saat presentasi).
 - Suasana kelas mendukung konsentrasi dan dialog aktif, dengan pencahayaan alami yang cukup dan ventilasi yang baik.
 - Disediakan papan tulis, proyektor, atau media visual untuk menampilkan contoh lakon, struktur naskah, atau video pementasan.



- 2) Untuk sesi pembacaan, guru Aula sekolah, ruang seni, atau perpustakaan sebagai tempat presentasi naskah, 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.
- 3) Sediakan lingkungan yang tidak kaku dan mendukung suasana rileks untuk memudahkan peserta didik menyampaikan ide serta melakukan evaluasi karya dengan lebih terbuka.

d. Pemanfaatan Digital

Pembelajaran menulis lakon 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

- LMS dan Platform Kolaboratif

Guru dapat menggunakan *Google Classroom*, *Moodle* atau aplikasi lainnya untuk menyusun alur pembelajaran, membagikan referensi struktur lakon, menyimpan perangkat asesmen, dan memberikan panduan tugas mingguan.

- 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) Perencanaan Pembelajaran

- 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 plot, 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.

3) Asesmen dan Refleksi

- Formulir Refleksi Online atau Kuis Interaktif

Guru bisa menggunakan *Google Forms*, *Kahoot*, atau *Quizizz* untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik tentang unsur-unsur lakon seperti konflik, klimaks, dan struktur cerita.

- *Peer Review* Digital

Naskah yang telah dibuat peserta didik dapat diunggah di platform digital dan ditanggapi oleh teman sekelas melalui komentar atau penilaian berdasarkan rubrik yang diberikan guru.

- Dokumentasi Portfolio Digital

Seluruh proses kreatif peserta didik, mulai dari ide awal, *draft*, revisi, hingga refleksi, dapat dikumpulkan dalam bentuk portofolio digital di *Google Drive*, *Padlet*, *Google Site* atau *blog* kelas untuk evaluasi berkelanjutan dan pameran karya.

Melalui pemanfaatan teknologi digital secara bijak dan terarah, proses menulis lakon 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

Pada Bab 2 ini, peserta didik akan diajak memasuki dunia penciptaan dalam seni teater, yaitu dengan menulis lakon atau naskah drama. Setelah mengeksplorasi kemampuan tubuh, suara, rasa, dan improvisasi pada bab sebelumnya, kini peserta didik akan mulai belajar bagaimana menuangkan gagasan dan imajinasi mereka ke dalam bentuk tulisan yang memiliki struktur dramatik.

Proses pembelajaran akan diawali dengan kegiatan mengenal lakon, di mana peserta didik menonton pementasan dan menyusun ulasan apresiatif dari pementasan yang telah ditonton untuk memahami struktur cerita, karakter, serta pesan yang disampaikan. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun kesadaran peserta didik terhadap unsur-unsur penting dalam sebuah lakon.



Setelah itu, peserta didik akan diajak merancang gagasan cerita dan menyusun adegan berdasarkan tema atau inspirasi yang mereka miliki. Di tahap ini, mereka akan berlatih mengembangkan alur, tokoh, dan konflik yang logis serta menarik. Kegiatan ini mendorong daya imajinasi, logika berpikir, dan kemampuan berkolaborasi dalam kelompok kecil.

Selanjutnya, peserta didik akan mulai menyusun naskah lakon secara utuh, dengan memperhatikan struktur dramatik dan dialog yang hidup. guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam menyusun naskah yang komunikatif, koheren, dan sesuai dengan tujuan dramatik.

Di tahap akhir, peserta didik akan melakukan presentasi naskah, di mana peserta didik akan mempresentasikan hasil karya tulisnya dalam bentuk pembacaan dramatik kepada teman-teman sekelas sebagai bagian dari latihan menyampaikan ide secara terbuka dan melatih kepercayaan diri. Kegiatan pembacaan dramatik ini menjadi bentuk penilaian sumatif, di mana peserta didik membaca dan menghidupkan naskah yang telah mereka tulis dengan penuh penghayatan.

9. Formatif Awal

Sebelum memulai pembelajaran pada Bab 2, guru perlu mengidentifikasi tingkat pemahaman dan keterampilan dasar yang telah dimiliki oleh peserta didik terkait dengan lakon dan penulisan naskah sebelum peserta didik memasuki kegiatan pembelajaran. Penilaian ini membantu guru menyesuaikan pendekatan dan strategi pengajaran selama Bab 2 berlangsung.

1. Penilaian Kognitif (Pengetahuan Awal)

Penilaian kognitif bertujuan untuk mengidentifikasi pemahaman awal peserta didik tentang konsep dasar lakon, struktur cerita, dan unsur-unsur dalam penulisan naskah.

Metode	: Tes tertulis singkat / tanya jawab lisan / <i>Google Form</i> (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. Mana saja yang termasuk dalam unsur cerita?

- A. tokoh, alur, konflik
- B. properti, kostum, musik
- C. penonton, sutradara, tata artistik
- D. aktor, tema, produser

2. Tokoh utama dalam cerita biasanya disebut sebagai...

- A. penonton
- B. sutradara
- C. protagonis
- D. figuran

3. Yang termasuk struktur dasar sebuah cerita lakon adalah...

- A. diskusi – rapat – laporan
- B. pengantar – konflik – penyelesaian
- C. pembukaan – iklan – penutup
- D. kostum – musik – properti

4. Apa fungsi dialog dalam naskah?

- A. membuat cerita lebih panjang
- B. mengisi waktu kosong
- C. menunjukkan latar tempat
- D. menyampaikan pikiran dan perasaan tokoh

5. Menurutmu, mengapa naskah diperlukan dalam pementasan teater?

.....

.....

.....

**Guru bisa menambahkan pertanyaan lain sesuai kebutuhan.*

2. Penilaian Nonkognitif (Keterampilan dan Sikap Awal)

Penilaian nonkognitif bertujuan untuk mengamati kesiapan awal peserta didik dalam aspek keterampilan bekerja sama, kreativitas ide cerita, dan sikap terbuka dalam proses kolaboratif. 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 hal keterampilan bekerja sama dan kreativitas.

✂ **Diskusi Kelompok**

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk membuat kelompok untuk berdiskusi tentang:

- Cerita favorit mereka
- Apa yang membuat cerita tersebut menarik?
- Ide cerita yang ingin mereka buat jika jadi penulis.

Saat peserta didik melakukan diskusi kelompok, guru mengamati dan mencatat hal-hal berikut:

- Kemampuan mengungkapkan pendapat.
- Kemampuan mendengarkan dan merespons teman.
- Antusiasme dan keberanian dalam menyampaikan ide cerita.
- Kerja sama dalam kelompok kecil

Tabel 2.1 Contoh Lembar Observasi (Daftar Periksa)

Contoh Lembar Observasi (Daftar Periksa)

Berikan skor 1-5 pada

No.	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian (x/✓)				Catatan Observasi
		Antusiasme	Ide Kreatif	Kerja Sama	Komunikasi	
1.	Peserta didik 1	✓	✓	✓	✓	
2.	Peserta didik 2	✓	x	✓	✓	
3.	Peserta didik 3	x	x	✓	x	



No.	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian (×/✓)				Catatan Observasi
		Antusiasme	Ide Kreatif	Kerja Sama	Komunikasi	
4.	Peserta didik 4					
5.	Peserta didik 5					
6.	dst					

B. Kegiatan Pembelajaran



Mengenal Lakon

1. Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini bertujuan untuk membangun pemahaman awal peserta didik tentang konsep dasar lakon dalam seni teater. peserta didik akan dikenalkan pada unsur-unsur penting dalam sebuah lakon, seperti tokoh, alur, konflik, latar, dan dialog, melalui kegiatan membaca dan menonton pementasan teater. Dengan memanfaatkan pendekatan apresiatif, peserta didik diajak untuk mengamati dan merefleksikan bagaimana struktur lakon dibangun untuk menyampaikan cerita yang menarik dan bermakna.

Melalui kegiatan ini, peserta didik juga dilatih untuk menyampaikan pendapat secara lisan dan tulisan tentang pertunjukan yang mereka tonton, serta mulai mengembangkan kepekaan terhadap struktur dramatik dan fungsi lakon sebagai dasar pementasan teater. Pengalaman awal ini akan menjadi fondasi penting bagi peserta didik untuk mulai merancang ide cerita dan menyusun naskah lakon mereka sendiri di tahap-tahap pembelajaran selanjutnya.



2. Langkah-langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 2.2 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 1 Mengenal Lakon

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1.1: Telisik adegan	Memahami	Mengembangkan kemampuan analisis dan pemahaman peserta didik terhadap struktur dan isi adegan melalui pengamatan aktif dan diskusi terbimbing.
Aktivitas 1.2: Mengidentifikasi unsur lakon	Memahami	Menstimulasi kemampuan berpikir analitis peserta didik dalam mengenali struktur dan elemen dasar dari sebuah lakon.
Aktivitas 1.3: Menonton pertunjukan teater	Mengaplikasikan	Mengasah keterampilan mengamati secara kritis dan menerapkan pengetahuan tentang unsur lakon dalam konteks nyata melalui kegiatan apresiasi teater.
Aktivitas 1.4: 3 poin penting	Merefleksikan	Mendorong peserta didik untuk menyusun pemahaman personal melalui proses refleksi

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.



c. Kegiatan Pembukaan

Kegiatan pembukaan pada Kegiatan 1 dirancang dengan pendekatan *inquiry-based learning* untuk menggugah rasa ingin tahu dan mengaktifkan pengetahuan awal peserta didik mengenai lakon atau cerita dalam pertunjukan teater. guru mengawali pembelajaran dengan memberikan beberapa pertanyaan pemantik dengan menampilkan beberapa cuplikan gambar dari berbagai pementasan teater tanpa memberi penjelasan terlebih dahulu. Melalui pendekatan eksploratif ini, peserta didik diajak untuk mengamati, menebak, dan mendiskusikan isi, karakter, maupun kemungkinan alur cerita dari gambar-gambar tersebut.



Aktivitas 1.1: Telisik Adegan

- 1) Guru menampilkan beberapa gambar dari pementasan teater tanpa menjelaskan judul atau isi. Pada setiap gambar yang ditampilkan, guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik untuk peserta didik, contoh pertanyaan sebagai berikut:

- “Apa yang kalian pikirkan ketika melihat gambar ini?”
- “Apa saja yang bisa kalian lihat dari gambar ini?”
- “Kira-kira apa yang sedang terjadi pada adegan ini?”



Gambar 2.2 Telisik Gambar

- 2) Guru mencatat jawaban peserta didik secara singkat. Hasil jawaban dapat dituliskan di papan tulis atau ditampilkan dalam bentuk *word cloud* menggunakan aplikasi seperti: mentimeter, padlet, dan media digital lainnya.
- 3) Setelah semua gambar selesai ditampilkan, guru bisa melontarkan pertanyaan penutup sebelum menjelaskan tentang lakon kepada peserta didik. Contoh pertanyaan yang bisa digunakan:
 - “Kalau kita ingin membuat pertunjukan, apa saja yang harus disiapkan agar penonton bisa mengerti dan mengikuti ceritanya?”

LAKON

Dalam KBBI, lakon adalah peristiwa atau karangan yang disampaikan kembali dengan tindak tanduk melalui benda perantara hidup (manusia) atau suatu (boneka, wayang) sebagai pemain. Secara sederhana, lakon dapat diartikan sebagai naskah atau cerita yang ditulis secara khusus untuk dipentaskan di atas panggung.

Unsur-unsur lakon:

Tema: Ide pokok atau pesan utama dari cerita, misalnya tentang persahabatan, keberanian, atau kejujuran.

Alur/plot: Jalannya cerita dari awal, konflik, sampai penyelesaian. Biasanya ada bagian pengenalan, munculnya masalah, puncak konflik, dan penyelesaian.

Tokoh: Karakter yang terlibat dalam cerita. Setiap tokoh punya sifat atau kepribadian tertentu, misalnya lucu, jujur, pemarah, pemberani, dan sebagainya.

Latar/setting: Tempat, waktu, dan suasana terjadinya cerita. Contohnya: “di sebuah desa pada sore hari yang tenang”

Dialog: Percakapan antar tokoh. Dialog ini yang akan diucapkan oleh aktor saat pertunjukan berlangsung.

Petunjuk Teknis atau Keterangan Panggung: Kalimat penjelas yang memberi tahu bagaimana ekspresi, gerakan, atau suasana yang perlu ditampilkan. Misalnya: (Dengan suara pelan) atau (Tokoh A berjalan mundur perlahan).

Gambar 2.3 Penjelasan Lakon

Catatan:

Guru bisa menyampaikan materi ini sambil menunjukkan contoh-contoh visual, kutipan naskah pendek, atau potongan video pertunjukan untuk memperjelas masing-masing unsur.

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 1.2: Mengidentifikasi Unsur Lakon

Pada aktivitas ini, peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil berisi 2-3 orang. Dalam kelompok, peserta didik diajak untuk mengidentifikasi unsur-unsur lakon dari potongan lakon pendek. guru bisa menggunakan LKPD yang telah disediakan untuk aktivitas ini. Potongan lakon pendek yang bisa guru gunakan untuk aktivitas ini sebagai berikut:



LAKON 1

(Rani duduk di bangku taman sekolah sambil membuka bekal. Ayu datang berjalan pelan sambil memegang buku yang hampir jatuh dari tangannya.)

RANI *(wajahnya ceria)*

Ayu! Duduk sini! Aku bawa bekal dua, kita makan bareng, ya?

AYU *(tersenyum kecil, ragu-ragu)*

Terima kasih, Rani... Tapi aku belum selesai baca buku ini.

RANI *(tertawa kecil)*

Baca bukunya nanti saja. Katanya kita sahabatan, masa enggak mau makan bareng?

(Ayu duduk perlahan. Angin tiba-tiba berhembus dan menerbangkan beberapa kertas dari dalam buku Ayu.)

AYU *(berdiri cepat)*

Aduh! Kertas tugasku!

RANI *(bergegas membantu memungut kertas)*

Tenang, tenang! Kita cari bareng. Tuh, satu nyangkut di semak!

(Mereka berdua tertawa sambil mengejar kertas. Ibu Wati muncul dari kejauhan.)

IBU WATI *(sambil tersenyum)*

Wah, pagi-pagi sudah olahraga, ya? Semangat sekali!

RANI dan AYU *(bersamaan)*

Selamat pagi, Bu!



LAKON 2

(Siang hari yang terik, Dio duduk di pinggir lapangan sambil melihat ke arah semak-semak. Tina datang mendekat.)

TINA

Hei Dio, kenapa kamu murung?

DIO

Bolaku hilang. Tadi aku main sendiri, lalu bolanya menggelinding ke semak. Sekarang nggak ada.

TINA

Yuk kita cari bareng. Mungkin masih di sana.

(Mereka berdua mencari di semak-semak. Tina menemukan bola.)

TINA

Ini bolamu?

DIO

(tersenyum)

Iya! Makasih, Tina. Kamu baik banget.

Guru bisa menggunakan potongan naskah ini untuk anak-anak yang kesulitan memahami teks panjang.

Catatan:

Guru bisa mengambil potongan dialog dari naskah lainnya. Jika mengambil potongan dialog, pastikan pada potongan tersebut terdapat unsur-unsur lakon yang jelas agar peserta didik tidak kesulitan dalam mengidentifikasi.



Aktivitas 1.3: Menonton Pertunjukan Teater



Gambar 2.4 Pertunjukan Drama Musikal “Mary Poppins Jr” (Dokumentasi Global Jaya School)

Pada aktivitas ini, guru bisa mengajak peserta didik untuk menonton pertunjukan teater (teater tradisi maupun modern) secara langsung yang tersedia di daerah masing-masing atau jika tidak memungkinkan, guru bisa mengajak peserta didik untuk menonton rekaman pentas teater menggunakan salah satu dari beberapa pilihan video pertunjukan berikut:



**Teater Musikal Anak
"Simpai Lidi" oleh Pegho
Kids**



**Anak Bangsa - Festival
Teater Anak 2022**



**Jawa Pos SMA Awards 2021 -
Teater - SMAN 4 Sidoarjo**

- 1) Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil berisi 3-4 orang peserta didik. guru bisa mengelompokkan peserta didik berdasarkan kemampuannya sehingga guru bisa lebih mudah untuk mendiferensiasi proses dan produk formatifnya. Selain itu, guru juga lebih mudah untuk membimbing untuk kelompok yang masih butuh arahan dari guru.
- 2) Bagikan LKPD untuk setiap kelompok, jelaskan kepada peserta didik bahwa mereka akan membuat ulasan dari pertunjukan teater yang mereka tonton dan peserta didik akan mempresentasikan ulasan tersebut sebagai penilaian formatif. Selain

itu, guru juga perlu menjelaskan pertanyaan-pertanyaan yang ada di LKPD kepada peserta didik agar peserta didik mendapatkan pemahaman yang menyeluruh.

- 3) Guru perlu menekankan bahwa peserta didik perlu mencatat hal-hal penting selama menonton berdasarkan pertanyaan panduan yang telah disediakan di LKPD.
- 4) Sebelum mulai menonton, pastikan guru sudah menjelaskan rubrik penilaian untuk penilaian formatif kepada peserta didik. Jelaskan juga pada peserta didik bahwa mereka bisa memilih sendiri produk ulasan yang akan dibuat, seperti: membuat *vlog*, membuat *mind-map*, membuat ulasan tertulis di atas kertas, presentasi langsung di depan kelas dengan *Power Point*, membuat artikel online dengan blog atau *Google Site*, membuat poster hingga presentasi di depan kelas dengan format *Talk Show*. Pada tahap ini, guru bisa memberi saran produk apa yang sebaiknya dipilih untuk kelompok yang memerlukan bimbingan guru.

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: 3 Poin Penting

Di setiap penghujung kelas, luangkan waktu 3-5 menit untuk mengajak peserta didik melakukan refleksi singkat. Mintalah setiap peserta didik untuk menuliskan 3 poin penting dari pembelajaran yang mereka dapatkan hari ini. peserta didik bisa menuliskannya di atas kertas, sticky notes, atau secara digital dengan Google Docs, padlet, jamboard dan lainnya. Lalu tutuplah kelas dengan menyampaikan ringkasan tentang apa yang telah dipelajari hari ini atau memberikan apresiasi kepada peserta didik atas sikap peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

f. Diferensiasi

Diferensiasi dalam Kegiatan 1 difokuskan pada dua aspek utama, yaitu proses dan produk, agar setiap peserta didik dapat mengakses pembelajaran secara optimal sesuai dengan kesiapan, minat, dan gaya belajar masing-masing.



1) Diferensiasi proses

Peserta didik dapat dikelompokkan berdasarkan level kemampuan awal mereka dalam memahami konsep lakon dan unsur-unsurnya. peserta didik yang masih membutuhkan pendampingan dapat diberi panduan visual, pertanyaan pemantik yang lebih mudah, serta potongan naskah yang lebih sederhana untuk dianalisis. Peserta didik yang sudah lebih siap dapat ditantang untuk mengeksplorasi lakon dengan struktur yang lebih kompleks atau membuat pertanyaan analitis secara mandiri. Pendekatan ini membantu peserta didik membangun pemahaman secara bertahap dan sesuai kapasitasnya.

- 2) **Diferensiasi produk** diberikan saat peserta didik diminta membuat ulasan pertunjukan teater yang telah mereka tonton. Guru memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk memilih jenis produk yang paling sesuai dengan kekuatan dan minat mereka, seperti membuat ulasan tertulis pada kertas, membuat vlog, membuat poster ulasan, mind-map, atau mempresentasikan secara langsung di depan kelas.

g. Pembelajaran Alternatif

Wawancara Imajiner



Gambar 2.5 Wawancara Imajiner

Dalam kegiatan ini, peserta didik diajak untuk memperdalam keterampilan observasi dan berpikir kritis. peserta didik membuat daftar pertanyaan imajinatif (5–7 pertanyaan) yang akan diajukan seandainya mereka benar-benar dapat wawancara aktor tersebut. Pertanyaannya mencakup persiapan peran, tantangan yang dihadapi, cara mengungkapkan emosi, hingga proses memahami naskah atau karakter.

Aktivitas ini membantu peserta didik merenungkan bagaimana unsur-unsur lakon seperti dialog, emosi, tokoh, dan aksinya diwujudkan dalam penampilan panggung. Sekaligus, kegiatan ini meningkatkan empati, pemahaman mendalam terhadap proses berkesenian, serta kemampuan merumuskan pertanyaan reflektif.

- 1) Pada saat menonton pertunjukan teater, minta peserta didik untuk memilih satu aktor yang paling menarik perhatian, baik karena ekspresi wajah, cara bicaranya maupun gerakan tubuhnya atau peran yang dimainkan.
- 2) Minta peserta didik untuk membayangkan jika mereka mendapat kesempatan untuk mewawancarai aktor tersebut setelah pertunjukan dan mereka perlu membuat daftar pertanyaan untuk wawancara tersebut.
- 3) Peserta didik perlu membuat 5-7 pertanyaan yang ingin diajukan. Pertanyaan bisa berkaitan dengan:
 - Persiapan perannya
 - Tantangan saat tampil
 - Perasaannya saat memainkan adegan tertentu
 - Cara ia menghafal dan memahami naskah
 - Bagaimana proses latihannya untuk mengekspresikan emosi peran yang dimainkan
- 4) Guru bisa menggunakan contoh LKPD yang sudah disediakan untuk digunakan peserta didik.

Contoh pertanyaan yang bisa diajukan:

- *Apa yang paling sulit dari memerankan tokoh ini?*
- *Bagaimana kamu mengingat semua dialog yang panjang itu?*
- *Apakah kamu pernah merasa gugup di atas panggung? Bagaimana cara mengatasinya?*
- *Apa bagian favoritmu dari pertunjukan ini?*
- *Bagaimana kamu menyesuaikan gerakan tubuhmu dengan karakter tokohmu?*



3. Formatif

Sebagai bentuk penilaian formatif, peserta didik diminta mempresentasikan ulasan hasil pengamatan mereka yang dilakukan pada kegiatan inti. Presentasi dilakukan berkelompok sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan oleh guru, dengan produk yang dapat disesuaikan.

Melalui penilaian ini, peserta didik dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menyampaikan pendapat secara terstruktur, dan menghargai karya seni secara lebih mendalam. guru dapat menilai aspek komunikasi, pemahaman terhadap unsur-unsur lakon, serta kemampuan memberi apresiasi dengan sudut pandang yang reflektif.

Rubrik Penilaian

Tabel 2.3 Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan 1 Menenal Lakon

Aspek Penilaian	Skor 1 Baru Berkembang	Skor 2 Layak	Skor 3 Cakap	Skor 4 Mahir
Struktur Ulasan	Belum terlihat struktur dalam penyampaian ulasan.	Struktur mulai terlihat namun masih belum jelas	Struktur cukup jelas namun beberapa bagian masih belum jelas.	Presentasi memiliki pembukaan, isi, dan penutup yang jelas dan runtut.
Penggunaan Kosakata Teater	Belum menggunakan kosakata teater atau keliru penggunaannya.	Menggunakan sedikit kosakata teater.	Menggunakan beberapa kosakata teater dengan tepat.	Menggunakan kosakata teater (seperti lakon, adegan, dialog, karakter, ekspresi, dll) secara tepat dan bervariasi.
Pemahaman Cerita	Belum memahami cerita; tidak dapat menjelaskan alur dengan jelas.	Ringkasan cerita ada namun kurang lengkap atau tidak runtut.	Ringkasan cerita cukup lengkap dan runtut, hanya sedikit bagian kurang jelas.	Menyampaikan ringkasan cerita secara utuh, runtut, dan mudah dipahami.
Refleksi dan Apresiasi	Belum bisa menyampaikan refleksi atau apresiasi atas opini pribadi/kelompok.	Hanya menyampaikan sedikit pendapat tanpa penjelasan.	Menyampaikan kesan dan pendapat pribadi meskipun belum mendalam.	Menunjukkan pemikiran pribadi dan penghargaan terhadap pertunjukan secara mendalam.

Total skor terendah adalah 4 dan total skor tertinggi 16. Rentang predikat untuk penilaian formatif ini adalah sebagai berikut:

- Skor 4 - 8: Mulai Berkembang
- Skor 9 - 12: Berkembang
- Skor 13 - 16: Sangat Berkembang



Merancang Naskah Lakon

1. Tujuan Kegiatan

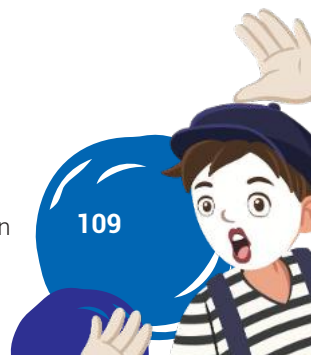
Kegiatan 2 bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pemahaman dasar mengenai struktur dramatik dalam penulisan lakon, khususnya melalui pengenalan piramida Gustav Freytag. Melalui kegiatan ini, peserta didik juga akan berlatih mengembangkan ide cerita yang relevan dan dekat dengan kehidupan mereka, baik yang bersumber dari pengalaman pribadi maupun situasi di lingkungan sosial sekitar mereka. Setelah memahami struktur dan menemukan gagasan cerita, peserta didik diarahkan untuk mulai menyusun kerangka naskah yang akan menjadi fondasi bagi penulisan lakon secara utuh. Kegiatan ini melatih kemampuan berpikir logis, imajinatif, dan terstruktur dalam proses kreatif menulis lakon.

2. Langkah-langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 2.4 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 2 Merancang Naskah Lakon

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 2.1: Mengenal Unsur Drama	Memahami	Membangun pemahaman konseptual peserta didik melalui eksplorasi komponen utama dalam drama dan kaitannya dengan struktur dramatik.



Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 2.2: Mengembangkan Ide Cerita	Mengaplikasikan	Mendorong peserta didik untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari melalui proses eksploratif, kreatif, dan kolaboratif dalam membuat gagasan cerita berdasarkan pengalaman atau isu di lingkungan sekitar.
Aktivitas 2.3: Merancang Kerangka Naskah	Mengaplikasikan	Mendorong peserta didik untuk menyusun struktur naskah berdasarkan ide cerita yang telah dikembangkan, sekaligus melatih keterampilan berpikir logis, dan bekerja sama dalam kelompok.
Aktivitas 2.4: Kalimat Penutupku Hari Ini	Merefleksikan	Mengajak peserta didik mengevaluasi proses belajar dan keterlibatan peserta didik, dalam kegiatan serta membangun kesadaran diri terhadap perkembangan pemahaman peserta didik

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.



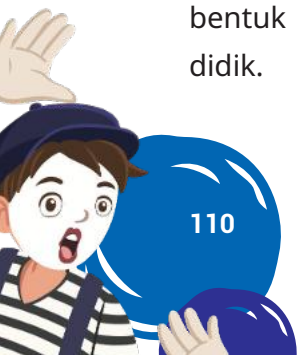
c. Kegiatan Pembukaan

Sapa peserta didik dengan hangat dan jelaskan pada peserta didik bahwa kegiatan 2 merupakan kegiatan lanjutan untuk mempersiapkan peserta didik membuat lakon. Nantinya, naskah yang peserta didik buat akan ditampilkan dan menjadi pementasan akhir sekolah di akhir pembelajaran bab 4.

Di tahap ini, guru harus mengelompokkan peserta didik (berisi 5-6 orang) dan kelompok ini akan terus sama hingga akhir pembelajaran bab 4 (pementasan akhir sekolah).

Aktivitas 2.1: Mengenal Unsur Drama

Pada aktivitas ini, guru perlu menjelaskan mengenai unsur drama kepada peserta didik. Guru bisa menggunakan bahan bacaan di bawah ini untuk menjelaskan kepada peserta didik. Dari bahan bacaan ini, guru bisa membuat power point, mind-map atau bentuk lainnya yang memudahkan guru untuk menjelaskan materi ini ke peserta didik.

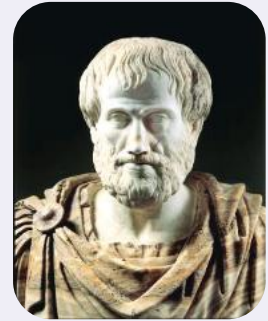


Unsur Drama

Dalam karya klasik berjudul *Poetics*, Aristoteles merumuskan 6 unsur dasar dalam drama. Unsur-unsur ini masih menjadi panduan bagi para penulis naskah drama hingga saat ini.

1. Gagasan (*Thought*)

Ide utama yang sedang dijelajahi oleh penulis naskah, yang mencerminkan suatu kebenaran tentang kehidupan. Saat ini, unsur ini biasanya disebut sebagai **tema**.



Gambar 2.6 Aristoteles
(A. Dagli Orti—De Agostini/Getty Images)

2. Alur atau Plot

Cerita dari pertunjukan, atau perkembangan tokoh utama, yang disebut protagonis, termasuk konflik yang dialaminya dengan kekuatan yang berlawanan. Cara **protagonis** menghadapi konflik tersebut menjadi penjelasan bagi tema dari lakon tersebut.

3. Tindakan (*Action*)

Momen dramatis penting ketika masalah dan perkembangan cerita menjadi jelas melalui keputusan yang diambil dan dijalankan oleh protagonis.

4. Diksi (*Diction*)

Bahasa, atau diksi seperti yang disebut Aristoteles, mencakup gaya, dialek, ritme, dan kata-kata yang benar-benar diucapkan oleh para tokohnya.

5. Suara (*Sound*)

Semua yang didengar oleh penonton dalam pertunjukan, mulai dari dialog, musik, hingga efek suara, termasuk dalam unsur suara.

6. Tontonan (*Spectacle*)

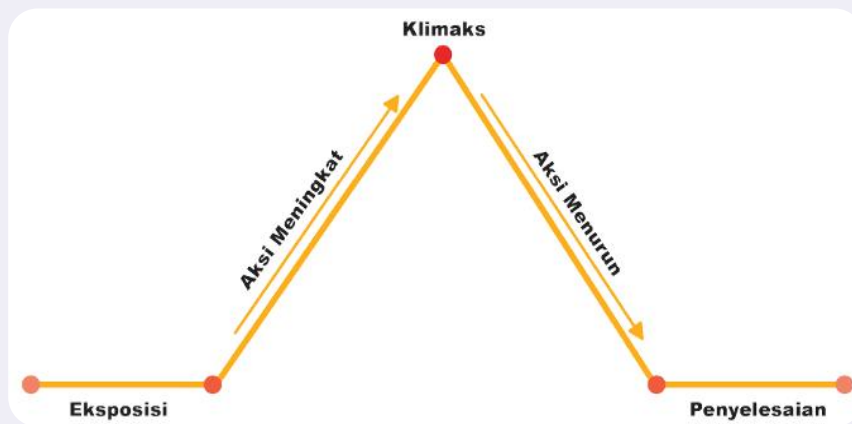
Semua yang dilihat oleh penonton, termasuk dekorasi panggung, kostum, tarian, pantomim, dan adegan pertarungan, termasuk dalam unsur tontonan.

Perlu dicatat bahwa empat unsur pertama (gagasan, alur, tindakan, dan diksi) juga dapat ditemukan dalam bentuk sastra lain seperti novel dan cerita pendek. Namun, dua unsur terakhir (suara dan tontonan) adalah ciri khas yang unik dalam teater.



Setelah memahami enam unsur dasar drama menurut Aristoteles, kita dapat melihat bagaimana unsur-unsur ini membentuk struktur sebuah pertunjukan drama secara menyeluruh. Untuk memahami bagaimana alur cerita dalam drama berkembang dari awal hingga akhir secara lebih sistematis, kita bisa mempelajari **Piramida Gustav Freytag**.

Piramida ini merupakan model yang menggambarkan struktur dramatik lima tahap: dari pengenalan hingga penyelesaian, dan membantu kita melihat bagaimana konflik dibangun, memuncak, dan diselesaikan dalam suatu cerita.



Gambar 2.7 Piramida Gustav Freytag

1. Eksposisi

Pada tahap ini, penonton diperkenalkan dengan latar, tokoh-tokoh utama, dan situasi awal cerita. Informasi penting seperti waktu, tempat, dan hubungan antar tokoh dijelaskan di sini. Eksposisi membangun fondasi cerita sebelum konflik utama muncul.

Contoh: *Penonton diperkenalkan pada seorang tokoh yang hidup damai di desanya sebelum sesuatu yang tidak biasa terjadi.*

2. Aksi Meningkat

Bagian di mana konflik mulai berkembang dan cerita menjadi lebih tegang. Rangkaian peristiwa yang semakin rumit membuat penonton ingin tahu apa yang akan terjadi. Karakter mengalami rintangan dan dilema, yang membuat cerita bergerak ke arah puncak.

Contoh: *Tokoh utama menghadapi masalah yang semakin besar, misalnya kehilangan sesuatu yang berharga atau munculnya musuh.*

3. Klimaks

Titik balik dalam cerita, momen paling menegangkan, emosional, atau menentukan. Di sinilah konflik mencapai puncaknya, dan biasanya keputusan besar atau aksi penting dilakukan oleh tokoh utama.

Contoh: *Tokoh utama akhirnya berhadapan langsung dengan musuh, atau membuat keputusan yang akan menentukan akhir cerita.*

4. Aksi Menurun

Setelah klimaks, ketegangan mulai mereda, dan peristiwa menuju penyelesaian. Dampak dari keputusan atau peristiwa besar mulai terlihat, dan berbagai konflik kecil mulai diselesaikan.

Contoh: *Musuh dikalahkan, atau hubungan yang rusak mulai diperbaiki.*

5. Penyelesaian

Akhir dari cerita, di mana semua konflik utama telah selesai. Penonton bisa melihat bagaimana kehidupan tokoh berubah setelah semua yang terjadi. Terkadang disebut juga denouement, yaitu bagian di mana cerita "diikat" dengan rapi.

Contoh: *Tokoh utama kembali ke kehidupannya, tetapi kini telah berubah atau tumbuh menjadi lebih baik.*

Pada akhir penjelasan, ajak peserta didik untuk berdiskusi singkat dengan meminta peserta didik menyebutkan film, buku, atau pertunjukan yang mereka tahu, lalu mengidentifikasi bagian klimaksnya. Guru bisa memberikan contoh identifikasi dari cerita Timun Mas berikut sebagai panduan untuk peserta didik berdiskusi.



Gambar 2.8 Timun Mas dan Raksasa



Tabel 2.5 Contoh Identifikasi Cerita Timun Mas

Eksposisi	Pada sebuah desa di Jawa Tengah, hiduplah seorang janda paruh baya bernama Mbok Sрни yang sangat menginginkan kehadiran seorang anak. Suatu hari, raksasa datang dan memberikan sebutir biji mentimun untuknya. Kata si raksasa, dari biji mentimun itu akan lahir seorang anak yang setelah dewasa harus dikembalikan kepadanya untuk dijadikan santapan.
Aksi Meningkat	Setelah biji ditanam, tumbuhlah sebuah mentimun besar berwarna keemasan yang berisi bayi perempuan cantik. Mbok Sрни menamai bayi itu Timun Mas dan merawatnya dengan penuh kasih hingga dewasa. Sebelum raksasa datang kembali untuk mengambil Timun Mas, Mbok Sрни menemui seorang petapa. Petapa itu kemudian memberikan empat bungkusan kecil untuk dijadikan senjata oleh Timun Mas dalam menghindari kejaran raksasa.
Klimaks	Raksasa datang. Timun Mas kabur ke hutan dan raksasa pun mengejarinya. Kemudian, Timun Mas mengeluarkan satu per satu bungkusan yang diberikan oleh petapa dan menebarkan isinya. Empat bungkusan itu berisi biji mentimun, jarum, garam, dan terasi, yang setelah ditebar langsung berubah menjadi ladang mentimun, pepohonan bambu, lautan, dan lumpur mendidih.
Aksi Menurun	Raksasa tenggelam dalam lumpur mendidih dan tewas. Timun Mas selamat dan berjalan pulang untuk menemui ibunya kembali.
Penyelesaian	Timun Mas dan Mbok Sрни pun hidup bersama dengan tenang dan bahagia.

Guru bisa membuat contoh identifikasi dari cerita yang ada di lingkungan sekitar atau cerita yang lebih dikenal oleh anak-anak.

d. Kegiatan Inti

Aktivitas-aktivitas yang ada pada kegiatan inti merupakan aktivitas yang harus dilakukan berurutan dalam pelaksanaannya karena aktivitas 2.2 “Mengembangkan Ide Cerita” menjadi landasan utama dalam menyusun kerangka naskah. Tanpa ide cerita yang jelas, peserta didik akan kesulitan merancang alur lakon yang akan dibuat. Begitupun aktivitas 2.3 “Membuat Kerangka Naskah” yang merupakan kelanjutan langsung dari aktivitas sebelumnya. Oleh karena itu, keduanya perlu dijalankan secara berkesinambungan.

Durasi masing-masing aktivitas dapat ditentukan secara fleksibel oleh guru sesuai dengan kebutuhan kelas dan dinamika belajar peserta didik. Guru disarankan untuk menyesuaikan waktu berdasarkan tingkat kesiapan dan keterlibatan peserta didik, serta memperhatikan capaian pembelajaran pada setiap tahap.



Aktivitas 2.2: Mengembangkan Ide Cerita

- 1) Ajak peserta didik untuk melakukan eksplorasi peristiwa sosial melalui koran digital, media sosial yang terpercaya, atau pengalaman pribadi. Guru perlu mengkurasi dan membuat daftar berita, artikel, ataupun konten media sosial untuk peserta didik gunakan pada proses eksplorasi, usahakan daftar tersebut memiliki tema yang berbeda-beda. Hal ini dilakukan untuk menghindari penyalahgunaan media sosial oleh peserta didik.

Jika kesulitan untuk mengakses internet, guru bisa mengambil beberapa berita yang ada pada koran cetak yang tersedia pada daerah lingkungan sekolah. Guru perlu mengambil tema-tema peristiwa yang dekat atau dikenal peserta didik.

- 2) Guru memberikan lembar kerja kepada masing-masing kelompok dan membimbing peserta didik untuk mulai berdiskusi untuk memilih isu, peristiwa atau pengalaman yang menarik.
- 3) Guru menjelaskan langkah-langkah yang perlu peserta didik perhatikan sebagai berikut



Gambar 2.9 Langkah-Langkah Mengembangkan

Aktivitas 2.3: Membuat Kerangka Naskah

Setelah peserta didik mempunyai gagasan awal cerita, peserta didik sudah siap melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu membuat kerangka naskah. Peserta didik akan membuat kerangka berdasarkan piramida Gustav Freytag. Guru memberikan LKPD kepada masing-masing kelompok sebagai panduan dalam membuat kerangka naskah.



Jelaskan bahwa pada penilaian formatif untuk kegiatan ini, para peserta didik secara berkelompok akan membaca kerangka dari masing-masing kelompok dan akan memberikan umpan balik terhadap kerangka tersebut.

Contoh pengisian LKPD Kerangka Naskah

Lembar Kerja Membuat Kerangka Naskah		
Kelompok : Kelompok 2		
Tema : Perundungan		
Bagian	Penjelasan	Isi Cerita
Eksposisi	<i>Siapa tokohnya? Di mana dan kapan cerita berlangsung?</i>	Tokoh utama bernama Lala, siswi kelas 6 SD. Cerita dimulai di ruang kelas dan halaman sekolah pada minggu pertama setelah libur panjang.
Aksi Meningkat	<i>Peristiwa awal yang menimbulkan masalah</i>	Lala sering menjadi bahan ejekan oleh dua teman sekelasnya yaitu Ica dan Sinta, karena penampilannya yang sederhana. Ia mulai merasa takut pergi ke sekolah.
Klimaks	<i>Puncak ketegangan/ konflik</i>	Saat guru meminta kerja kelompok, kedua teman itu menolak bekerja sama dengan Lala dan sengaja mempermalukannya di depan kelas. Lala menangis dan hampir menyerah.
Aksi Menurun	<i>Upaya penyelesaian konflik</i>	Salah satu teman lain, Rani, melihat kejadian itu dan melaporkan pada guru. Guru kemudian mengajak seluruh kelas berdiskusi tentang perundungan dan dampaknya.
Penyelesaian	<i>Akhir cerita / pesan cerita</i>	Ica dan Sinta meminta maaf secara terbuka. Lala kembali percaya diri. Teman-teman kelas sepakat membuat aturan bersama agar tidak ada lagi perundungan. Pesan: Pentingnya empati dan keberanian melawan perundungan.

*guru bisa membuat contoh pengisian LKPD dengan tema yang lain.

e. Kegiatan Penutup

Sebelum menutup kelas, ajak peserta didik untuk duduk bersama-sama. Tanyakan ke masing-masing kelompok tentang sejauh mana perkembangan dari kerangka naskah yang dibuat peserta didik. Minta peserta didik untuk menjelaskannya secara singkat.



Aktivitas 2.4: Kalimat Penutupku Hari Ini

Setelah semua kelompok menjelaskan perkembangan dari pembuatan kerangka naskah, ajak peserta didik untuk menulis satu kalimat reflektif di kertas kecil atau *sticky notes*, dan melengkapi satu dari tiga kalimat di bawah:

- *"Hari ini aku belajar bahwa....."*
- *"Ide cerita ku muncul karena....."*
- *"Aku ingin menulis naskah tentang....."*

Minta peserta didik untuk menempel kertas tersebut di papan tulis, sehingga peserta didik bisa melihat kembali hasil refleksi mereka di pertemuan-pertemuan selanjutnya. Guru juga bisa melakukan kegiatan ini dalam bentuk digital menggunakan *Padlet*, *mentimeter*, *jamboard*, dan lainnya.

f. Diferensiasi

Dalam Kegiatan 2, diferensiasi konten, proses dan produk diterapkan untuk mengakomodasi keberagaman kesiapan, minat, dan gaya belajar peserta didik saat mengembangkan ide cerita dan menyusun kerangka naskah lakon.

1) Diferensiasi konten

Peserta didik yang menyukai bacaan dapat memanfaatkan teks cerita rakyat atau artikel sederhana. Peserta didik yang lebih visual bisa menggunakan gambar situasi/ ilustrasi tokoh. Peserta didik yang lebih auditori dapat mendengarkan cerita yang dibacakan guru atau menonton potongan video pendek sebagai pemicu ide. Dengan begitu, setiap peserta didik punya titik awal yang sesuai dengan cara belajar mereka untuk menemukan gagasan lakon.

2) Diferensiasi proses

Peserta didik yang sudah terbiasa menulis dapat langsung menyusun struktur lakon (alur, tokoh, konflik) secara mandiri. Peserta didik yang membutuhkan bantuan bisa menggunakan lembar panduan berisi pertanyaan pemandu (siapa tokohnya, apa masalahnya, bagaimana penyelesaiannya). Guru juga bisa memberi opsi kerja kelompok kecil bagi peserta didik yang lebih nyaman berdiskusi, atau latihan membuat adegan singkat sebelum dituangkan ke dalam bentuk naskah. Bagi peserta didik dengan gaya belajar kinestetik, guru dapat menyediakan kegiatan eksploratif melalui permainan peran atau improvisasi gerak sederhana sebagai langkah awal sebelum menulis naskah.



3) Diferensiasi produk

Peserta didik yang lebih mampu dapat menghasilkan naskah lengkap dengan dialog dan petunjuk laku. Peserta didik lain dapat menuliskan kerangka adegan sederhana dengan penjelasan alur cerita. Peserta didik bisa mengekspresikan ide lakon dalam bentuk storyboard atau diagram alur sebelum dituangkan dalam teks penuh. Peserta didik dengan kecenderungan kinestetik, guru dapat memberikan kesempatan untuk memperagakan ide lakon melalui kegiatan permainan peran atau simulasi adegan singkat sebagai bentuk produk alternatif. Hasil kegiatan ini dapat didokumentasikan (dalam bentuk foto atau video) dan digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan naskah tertulis pada tahap berikutnya.

g. Pembelajaran Alternatif

Kotak Inspirasi Cerita

Peserta didik secara berkelompok membuat Kotak Inspirasi Cerita, yaitu kotak (bisa nyata atau virtual) berisi kumpulan elemen cerita yang mereka kembangkan sendiri berdasarkan observasi sosial di lingkungan sekitar. Setiap kotak berisi kumpulan karakter, konflik, latar, dan ide tema yang kemudian dirangkai menjadi kerangka naskah.



Gambar 2.10 Kotak Inspirasi Cerita

- 1) Masing-masing anggota kelompok diminta membawa satu artikel, potongan berita, atau cerita pendek dari media cetak atau digital yang menurut mereka menarik. Fokus pada isu-isu sosial seperti perundungan, persahabatan, keberagaman, atau lingkungan.
- 2) Setiap kelompok memasukkan ide yang dibawa ke dalam kotak (bisa berupa amplop, kotak kardus, atau dokumen digital). Ide-ide tersebut dikelompokkan ke dalam kategori: Karakter, Latar, Konflik, Tema, dan Pesan Cerita.
- 3) Kelompok memilih satu atau dua item dari setiap kategori untuk dikembangkan menjadi kerangka naskah. Proses ini menstimulasi diskusi dan kolaborasi kreatif.
- 4) Menggunakan format yang telah disiapkan di Lembar Kerja peserta didik, kelompok menyusun alur cerita berdasarkan pilihan elemen tersebut, mengikuti piramida Gustav Freytag.

3. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini bertujuan untuk memberikan umpan balik konstruktif antar kelompok mengenai kerangka naskah lakon yang telah mereka susun. Setiap kelompok akan membaca dan meninjau kerangka naskah dari kelompok lain, lalu memberikan umpan balik secara tertulis berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Tujuan dari penilaian formatif ini adalah untuk membantu peserta didik mengevaluasi struktur kerangka naskah secara lebih objektif, memberi ruang bagi peserta didik untuk saling belajar dan meningkatkan kualitas ide cerita, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, empati, dan etika dalam memberi umpan balik.

Beberapa poin yang bisa dijadikan acuan untuk peserta didik dalam memberikan umpan balik, sebagai berikut:

Tabel 2.6 Contoh Aspek Tinjauan Penilaian Formatif

Aspek yang Ditinjau	Contoh Pertanyaan Panduan
Struktur Alur Cerita	Apakah kerangka naskah sudah mencakup 5 tahapan struktur cerita dengan jelas?
Ide Cerita	Apakah ide cerita menarik dan relevan dengan situasi nyata atau isu sosial?
Kejelasan Tokoh dan Konflik	Apakah tokoh utama dan konflik utama cerita sudah tergambar dengan jelas?
Kesesuaian Latar dan Tema	Apakah latar tempat/waktu mendukung tema cerita dan alur?
Kreativitas	Apakah cerita yang dikembangkan orisinal dan menunjukkan kreativitas kelompok?

Guru bisa memberikan contoh lembar evaluasi yang sudah disediakan untuk peserta didik.

Catatan:

- Setiap kelompok diberi waktu untuk membaca satu kerangka kelompok lain dan memberikan umpan balik tertulis.
- Guru memfasilitasi sesi refleksi setelah semua umpan balik diberikan, agar tiap kelompok dapat menanggapi atau merevisi kerangkanya jika diperlukan.
- *Peer evaluation* (evaluasi teman) ini tidak memberikan skor, tapi menjadi bagian dari proses pembelajaran dan pengembangan karya peserta didik.





Menyusun Naskah Lakon

1. Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini bertujuan untuk mengajak peserta didik menyusun naskah lakon secara utuh berdasarkan kerangka naskah yang telah mereka rancang pada Kegiatan 2. Melalui kegiatan ini, peserta didik akan mengembangkan kerangka tersebut menjadi bentuk naskah lengkap dengan dialog, petunjuk laku, serta penyesuaian struktur dramatik secara lebih mendalam.

Selain itu, peserta didik juga diarahkan untuk memperhatikan unsur-unsur penting dalam penulisan lakon seperti tokoh, alur, latar, tema, konflik, serta gaya bahasa. Pengalaman belajar dalam kegiatan ini mendorong peserta didik untuk mempraktikkan keterampilan menulis naskah secara kreatif, koheren, dan komunikatif dalam kerja kolaboratif.

Kegiatan ini merupakan kelanjutan langsung dari Kegiatan 2: Merancang Naskah Lakon, di mana masing-masing kelompok telah menyusun kerangka cerita sebagai formatif. Kerangka tersebut menjadi fondasi utama dalam menyusun naskah lengkap yang akan dikembangkan dalam kegiatan ini. Dengan demikian, proses penyusunan naskah ini merupakan tahap aplikatif yang memadukan pemahaman struktur drama dengan keterampilan menulis kreatif.

2. Langkah-langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 2.7 Pengalaman Belajar Kegiatan 3 Menyusun Naskah Lakon

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3.1: Tebak Unsur Lakon	Memahami	Mendorong pemahaman konsep melalui permainan kuis yang menyenangkan.
Aktivitas 3.2: Cerita Dalam Gambar Hidup	Memahami	Mengembangkan pemahaman konsep melalui pengalaman visual dan kinestetik, mendorong peserta didik untuk menghubungkan gagasan cerita dengan ekspresi tubuh secara kreatif dan kolaboratif.

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3.3: Menyusun Naskah Lakon	Mengaplikasikan	Mendorong peserta didik untuk menerapkan pemahaman tentang struktur dan unsur drama melalui aktivitas menulis kreatif secara berkelompok, sekaligus melatih keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi.
Aktivitas 3.4: Periksa Progres	Merefleksikan	Mendorong peserta didik untuk meninjau dan mengevaluasi hasil kerja secara mandiri atau bersama kelompok, serta menyadari kemajuan proses kreatif dalam penyusunan naskah.

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, terutama kerangka naskah yang sudah dibuat peserta didik pada Kegiatan 2.
- 3) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.



c. Kegiatan Pembukaan

Guru membuka pembelajaran di kelas dengan sapaan yang hangat dan jelaskan pada peserta didik bahwa Kegiatan 3 merupakan kegiatan lanjutan dari Kegiatan 2, dimana peserta didik akan mulai menulis naskah lakon dari kerangka yang sudah dibuat. Guru juga perlu mengingatkan kembali tentang Tujuan Pembelajaran pada Bab 2.

Selanjutnya, ajak peserta didik untuk mengerjakan kuis interaktif mereview pemahaman peserta didik tentang unsur drama dan struktur piramida Gustav Freytag yang telah dipelajari.

Aktivitas 3.1: Tebak Unsur Lakon

Aktivitas ini merupakan kuis interaktif, guru bisa menggunakan *platform* digital seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Mentimeter*. Jika tidak memungkinkan untuk mengakses *platform* digital, kuis interaktif ini bisa dibuat dengan format cerdas cermat berkelompok.

Selama kuis berlangsung bahas secara singkat jawaban yang benar bersama peserta didik. guru bisa membuat 5-10 soal atau bisa menggunakan contoh soal di bawah ini:



Contoh Soal Kuis Tebak Unsur Lakon

1. Apa yang dimaksud dengan “Plot” dalam sebuah lakon?
 - A. musik pengiring lakon
 - B. susunan kejadian dalam cerita
 - C. tata panggung dalam pertunjukan
 - D. gaya berbicara tokoh
2. Unsur yang menggambarkan bagaimana tokoh berbicara dalam naskah disebut...
 - A. musik
 - B. aksi
 - C. diksi
 - D. karakter
3. Bagian awal yang memperkenalkan tokoh, latar, dan konflik awal disebut...
 - A. klimaks
 - B. aksi meningkat
 - C. aksi menurun
 - D. eksposisi
4. Bagian di mana ketegangan tertinggi terjadi dalam cerita adalah...
 - A. eksposisi
 - B. klimaks
 - C. aksi meningkat
 - D. penyelesaian
5. Susunan struktur drama menurut Gustav Freytag secara berurutan adalah...
 - A. aksi meningkat – eksposisi – klimaks – aksi menurun – penyelesaian
 - B. eksposisi – klimaks – aksi meningkat – aksi menurun – resolusi
 - C. aksi meningkat – klimaks – eksposisi – resolusi – aksi menurun
 - D. eksposisi – aksi meningkat – klimaks – aksi menurun – penyelesaian



Aktivitas 3.2: Cerita Dalam Gambar Hidup

Pada aktivitas ini, setiap kelompok perlu membuat 5 pose diam (*tableau*) yang menggambarkan bagian penting dari kerangka naskah yang telah dibuat, yaitu: eksposisi, aksi meningkat, klimaks, aksi menurun dan penyelesaian.



Gambar 2.11 Cerita Dalam Gambar Hidup

- 1) Guru memberi aba-aba "*freeze!*" lalu tunjuk satu kelompok untuk bermain. Kelompok membuat 1 pose yang menggambarkan 1 bagian dari kerangka naskah. Lakukan berulang hingga kelompok tersebut selesai menampilkan 5 pose. Minta tiap kelompok untuk membuat pose adegan secara runtut.
- 2) Kelompok lainnya menonton dan minta kelompok penonton untuk menebak adegan atau apa yang terjadi dalam pose tersebut.
- 3) Guru bisa memfoto kegiatan ini dan bisa dijadikan sebagai portofolio peserta didik yang bisa peserta didik tambahkan ke jurnal masing-masing.

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 3.3: Menyusun Naskah Lakon

Naskah lakon merupakan teks tertulis yang berisi dialog dan petunjuk teknis pementasan dalam sebuah pertunjukan teater. Naskah ini menjadi panduan utama bagi aktor, sutradara, dan tim produksi untuk mewujudkan cerita secara dramatik di atas panggung.

Pada tahap ini, guru perlu menjelaskan bahwa peserta didik akan mengembangkan kerangka yang sudah dibuat oleh masing-masing kelompok, menjadi naskah lengkap yang berisi:

- 1) Dialog antar tokoh (termasuk *nebentext*).
- 2) Petunjuk adegan dan ekspresi.
- 3) Deskripsi tempat dan waktu.
- 4) Perkembangan alur cerita atau plot mulai dari eksposisi hingga penyelesaian.

Guru perlu membuat batasan maksimal halaman naskah yang perlu dibuat peserta

didik, hal ini perlu mempertimbangkan tingkat perkembangan kognitif dan bahasa mereka, serta jumlah anggota kelompok. Untuk menyesuaikan dengan kemampuan menulis dan keterampilan tiap peserta didik, berikut batas minimal dan maksimal yang direkomendasikan:

✓ **Kelompok dengan keterampilan sedang hingga kurang:**

- 1) Panjang naskah: 3 - 5 halaman (jika dipentaskan minimal 3 menit dan maksimal 7 menit)
- 2) Fokus pada cerita yang sederhana, jumlah tokoh terbatas, dan alur cerita yang jelas (awalan-tengah-akhir).
- 3) Cocok untuk kelompok kecil atau peserta didik yang masih mengembangkan keterampilan menulis dan berpikir alur cerita.

✓ **Kelompok dengan keterampilan lebih mahir:**

- 1) Panjang naskah: Hingga maksimal 10 halaman (jika dipentaskan minimal 10 menit dan maksimal 15 menit)
- 2) Cerita dapat memiliki lebih banyak tokoh, dan dialog yang lebih panjang serta kaya emosi.
- 3) Didorong untuk mengembangkan karakter, konflik, dan penyelesaian secara lebih mendalam.

Setelah menentukan batasan halaman naskah, guru perlu menjelaskan mengenai apa itu dialog dan *nebentext* karena hal tersebut penting untuk dipahami peserta didik sebelum peserta didik mulai menulis.

Dialog dan *Nebentext*

Dialog merupakan percakapan antar tokoh yang ada di dalam cerita yang dalam naskah teater, juga dikenal dengan istilah *haupttext* atau teks utama.

Nebentext merupakan teks sampingan atau teks bantu yang berfungsi sebagai petunjuk teknis pelaksanaan pentas atau petunjuk lakuan bagi pemeran. Umumnya, *nebentext* ditulis dalam format yang berbeda dengan penulisan dialog, seperti menggunakan huruf miring, kapital, atau diapit oleh tanda kurung.



Guru bisa memberikan contoh potongan naskah pada QR Code yang terlampir untuk membantu peserta didik memahami lebih dalam mengenai *hauptext* dan *nebentext*.

Terangkan kepada peserta didik bahwa pada contoh naskah di atas, *nebentext* ditulis dengan huruf kapital dan menggunakan tanda kurung. Selanjutnya, setelah peserta didik memahami tentang dialog (*hauptext*) dan *nebentext*, peserta didik bisa mulai proses menulis naskah dengan langkah-langkah sebagai berikut:



Potongan Naskah Kereta Kencana

Langkah 1: Membaca Ulang Kerangka

Pastikan semua anggota kelompok memahami jalan cerita dan pembagian peran

Langkah 2: Menyusun Adegan per Adegan

Susun adegan mulai dari bagian awal (eksposisi) hingga akhir (penyelesaian). Murid bisa menentukan sendiri jumlah adegan di setiap bagian, tergantung pada kebutuhan cerita.

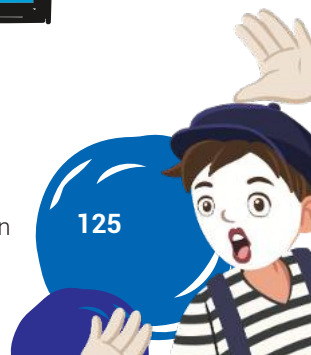
Catatan: untuk kelompok yang lemah atau membutuhkan bimbingan, cukup membuat 1 adegan untuk setiap adegan

Langkah 3: Menulis Dialog & Nebentext

Tulis percakapan antar tokoh yang menggambarkan karakter tokoh, mengembangkan konflik dan mendorong cerita untuk mengalir. Tuliskan juga keterangan untuk ekspresi, nada suara, gerakan, atau perubahan latar.

Langkah 4: Cek Konsistensi dan Alur

Pastikan alur tetap logis dan tokoh bertindak sesuai dengan karakter mereka.



Penulisan naskah bisa dilakukan baik menggunakan *platform* digital seperti *Google Docs*, maupun ditulis pada kertas. guru juga perlu memperhatikan poin-poin yang perlu diingatkan kembali kepada peserta didik, yaitu:

- 1) Jangan lupa untuk menulis judul lakon dan juga menuliskan nama-nama tokoh beserta karakteristik masing-masing tokoh.
- 2) Menulis naskah berdasarkan pengalaman atau isu yang sudah disepakati bersama dalam kelompok.
- 3) Jangan lupa untuk memasukkan pesan yang ingin disampaikan ke dalam naskah.
- 4) Pastikan pembagian tugas dalam kelompok berjalan adil (penulis, editor, pemerhati alur).
- 5) Setelah selesai sampai adegan akhir, jangan lupa untuk mengecek kembali, apakah konfliknya sudah jelas? Apakah ada klimaks dan penyelesaiannya?; Apakah dialog yang dibuat sudah menghidupkan karakter tokoh?; dan lainnya.

e. Kegiatan Penutup

Aktivitas 3.4: Periksa Progres

Di setiap akhir pertemuan, berikan daftar periksa kepada masing-masing kelompok agar guru bisa mengecek sejauh mana progres penulisan berjalan disetiap jam pelajaran. Aktivitas ini juga menjadi sesi refleksi bagi setiap kelompok. Guru bisa menggunakan contoh daftar periksa berikut:

Contoh Daftar Periksa Menyusun Naskah Lakon

Nama kelompok:

Judul lakon:

Tema cerita:

No.	Komponen yang harus ada	Sudah (✓)	Belum (×)
1.	Judul yang sesuai dengan isi cerita		
2.	Penulisan tokoh-tokoh (lengkap dengan deskripsi karakter secara singkat)		
3.	Setting atau latar tempat dan waktu yang jelas pada awal naskah		

No.	Komponen yang harus ada	Sudah (✓)	Belum (x)
4.	Penggunaan <i>nebensatz</i> atau petunjuk panggung		
5.	Bahasa baku, komunikatif, dan mudah dipahami		
6.	Terdapat eksposisi, aksi meningkat, klimaks, aksi menurun dan penyelesaian.		
7.	Pesan yang disampaikan		

Apa kelebihan dan kekurangan dari naskahmu?

.....

.....

.....

Apa yang sudah cukup dan yang perlu diperbaiki dari naskahmu?

.....

.....

.....

Apa yang akan kelompokmu lakukan di pertemuan selanjutnya?

.....

.....

.....

guru bisa membuat atau menambahkan komponen dan pertanyaan tergantung kebutuhan.

f. Diferensiasi

Dalam kegiatan ini, diferensiasi fokus dilakukan pada aspek konten dan proses guna memastikan bahwa setiap peserta didik dapat terlibat secara optimal sesuai dengan kebutuhan, minat, dan tingkat kesiapan mereka.



- 1) **Diferensiasi konten** guru memberi ruang agar peserta didik dapat memilih tema cerita yang relevan dengan pengalaman pribadi, isu sosial di sekitar mereka, atau nilai-nilai yang ingin mereka angkat. Dengan begitu, setiap kelompok dapat bekerja dengan materi yang bermakna bagi mereka.
- 2) **Diferensiasi proses** diterapkan dalam cara kelompok menyusun naskah.
 - a. Guru memberikan beberapa pilihan format kerangka penulisan atau strategi pemecahan tugas, misalnya, membagi peran berdasarkan kekuatan masing-masing anggota (penulis dialog, pengatur alur, editor, pencatat ide, dan lainnya).
 - b. Guru juga dapat memberikan panduan bertingkat sesuai dengan kebutuhan tiap kelompok, seperti kelompok dengan kebutuhan tinggi dapat diberikan kerangka bantu yang lebih rinci, sedangkan kelompok yang lebih mandiri cukup diberi panduan garis besar.

g. Pembelajaran Alternatif

Sambung Adegan

Peserta didik dalam kelompok membuat naskah lakon secara bergiliran. Setiap anggota menulis satu bagian berdasarkan struktur Gustav Freytag, lalu diteruskan oleh temannya. Peserta didik bebas mengekspresikan gaya menulis masing-masing dalam satu naskah kolaboratif. Meskipun bergaya berbeda, mereka harus memastikan cerita tetap padu. Urutan penulisan sebagai berikut:



Gambar 2.12 Sambung Adegan

- 1) Anggota 1: Menulis eksposisi (pengantar tokoh dan latar).
- 2) Anggota 2: Menulis aksi meningkat.
- 3) Anggota 3: Menulis klimaks.
- 4) Anggota 4: Menulis aksi menurun.
- 5) Anggota 5: Menulis penyelesaian.
- 6) Anggota 6: Bersama-sama: menyusun *nebentext* dan *dialog*.

3. **Formatif**

Penilaian formatif pada kegiatan ini berupa portofolio progres pembuatan naskah. Minta peserta didik menyusun portofolio progres penulisan naskah secara bertahap. Portofolio ini mencakup dokumentasi proses dari kerangka naskah, pengembangan adegan, dialog, hingga revisi berdasarkan umpan balik. Setiap kelompok menyusun catatan reflektif dan bukti kerja mereka (contoh: draft naskah, sketsa ide, kutipan dialog, catatan diskusi kelompok). guru dapat memberikan umpan balik terhadap progres naskah tiap kelompok agar peserta didik lebih terarah dan hasil akhir naskah sesuai dan jelas.

Tujuan dari penilaian formatif ini adalah membantu peserta didik menyadari bahwa penulisan naskah merupakan proses yang bertahap dan interaktif. Dengan membuat portofolio, peserta didik tidak hanya menghasilkan produk akhir, tetapi juga belajar meninjau dan mengevaluasi proses kreatif mereka. Guru perlu menjelaskan terkait penilaian formatif ini di awal pembelajaran Kegiatan 3.



Persiapan Presentasi Naskah Lakon

1. **Tujuan Kegiatan**

Kegiatan 4 Presentasi Naskah Lakon bertujuan untuk memberikan ruang bagi peserta didik menampilkan hasil kerja kelompok mereka dalam bentuk presentasi naskah yang telah disusun. Kegiatan ini menjadi tahapan penting dalam proses menuju asesmen sumatif Bab 2, yaitu pembacaan dramatik, karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan isi, struktur, serta pesan naskah secara lisan dan terstruktur. Dalam proses ini, peserta didik dilatih untuk menjelaskan gagasan cerita, tema, dan karakter yang dikembangkan, sekaligus melatih keterampilan berbicara. Selain itu, presentasi naskah memungkinkan terjadinya pertukaran umpan balik antar kelompok secara konstruktif, yang akan digunakan untuk menyempurnakan naskah mereka sebelum naskah dipentaskan. Melalui kegiatan ini, diharapkan peserta didik juga dapat membangun rasa percaya diri terhadap hasil karya yang telah mereka buat, sekaligus memperkuat pemahaman terhadap unsur-unsur lakon dan alur dramatik secara menyeluruh.



2. Langkah-langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 2.8 Pengalaman Belajar Kegiatan 4 Presentasi Naskah Lakon

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 4.1: Tebak Karakter Tokoh	Memahami	Mengasah kemampuan analisis peserta didik terhadap informasi tersirat.
Aktivitas 4.2: Persiapan Pembacaan Dramatik	Mengaplikasikan	Mendorong peserta didik untuk menerapkan hasil karyanya melalui latihan konkret yang menumbuhkan kolaborasi dan tanggung jawab.
Aktivitas 4.3: Satu Kata Untuk Hari ini	Merefleksikan	Mendorong peserta didik untuk mengolah pengalaman belajar secara emosional dan personal melalui ekspresi singkat yang bermakna, serta memperkuat kesadaran diri dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, terutama naskah yang sudah dibuat peserta didik pada Kegiatan 3.
- 3) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.

Kata Kunci:

Latihan
Interpretasi
Refleksi
Kolaborasi

c. Kegiatan Pembukaan

Buka kelas dengan sapaan yang hangat dan jelaskan pada peserta didik bahwa Kegiatan 4 merupakan kegiatan terakhir pada Bab 2 dan merupakan proses lanjutan dari Kegiatan 3, di mana peserta didik akan mulai mempersiapkan diri menuju sumatif akhir bab yaitu pembacaan dramatik dari naskah yang telah disusun. Pada tahap ini, guru perlu menjelaskan rubrik penilaian untuk penilaian sumatif yang akan datang.

Sebelum memulai proses persiapan presentasi naskah, guru perlu memulai dengan memandu aktivitas pemanasan vokal sederhana (seperti vokalisasi A-I-U-E-O dengan ekspresi berbeda), setelah itu ajak peserta didik untuk melakukan aktivitas berikut:

Aktivitas 4.1: Tebak Karakteristik Tokoh

- 1) Pilih 5-10 peserta didik untuk bermain. peserta didik lainnya menjadi penonton dan bisa menjadi pemain di pertemuan selanjutnya.
- 2) Peserta didik diminta untuk membacakan satu atau dua dialog dari tokoh yang mau mereka perankan tanpa menyebut nama tokoh.
- 3) Peserta didik yang menonton menebak karakteristik dari tokoh tersebut berdasarkan gaya bicara, pilihan kata dan emosi yang terdengar.



Gambar 2.13 Tebak Karakteristik Tokoh

d. Kegiatan Inti

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

Aktivitas 4.2: Persiapan Pembacaan Dramatik

Setiap kelompok akan menyiapkan dan mempresentasikan naskah lakon yang sudah dibuat pada penilaian sumatif. Fokus utama adalah pada kejelasan alur, karakterisasi, dan dinamika dialog. guru dan teman-teman dari kelompok lain yang menonton nantinya akan memberikan umpan balik secara langsung menggunakan panduan yang telah disiapkan.

Oleh karena itu, penting bagi peserta didik untuk melakukan latihan persiapan sebelum penilaian sumatif dilakukan. Guru bisa menentukan sendiri jumlah pertemuan untuk melakukan latihan sebelum melakukan penilaian sumatif dengan melihat kondisi para peserta didik.

Sebelum kelompok memulai proses latihan, guru perlu menyampaikan beberapa hal berikut:

Mempersiapkan Pembacaan Dramatik

Pembacaan dramatik adalah bentuk presentasi naskah lakon secara lisan dengan penekanan pada penghayatan karakter, intonasi suara, dan penyampaian emosi. Pada pembacaan dramatik, aktor belum menggunakan kostum ataupun set panggung lengkap seperti pada pementasan utuh.

Agar pembacaan dramatik berjalan maksimal, berikut beberapa hal yang perlu disiapkan oleh peserta didik dan kelompoknya:

1. Naskah Final yang Siap Baca

Pastikan naskah telah selesai, rapi, dan mudah dibaca. Periksa ulang dialog dan petunjuk panggung (nebentext) untuk memastikan alurnya jelas. Jika dibutuhkan, buatlah salinan naskah untuk masing-masing pemain.

2. Pembagian Peran

Tentukan siapa yang akan membaca masing-masing tokoh. Pastikan semua anggota kelompok mendapatkan porsi yang jelas. Jika ada narator, pastikan narator memahami alur cerita dengan baik.

3. Latihan Vokal & Penghayatan

Latih intonasi, volume suara, kecepatan bicara, dan artikulasi. Gunakan jeda dan penekanan kata untuk menciptakan efek dramatik. Selain itu, berlatihlah membaca sambil mengekspresikan emosi sesuai karakter.

4. Ekspresi Wajah dan Gestur Sederhana

Walau tidak penuh akting, gunakan ekspresi wajah dan gerakan tubuh ringan untuk mendukung emosi.

5. Pengaturan Waktu

Hitung durasi pembacaan agar sesuai dengan alokasi waktu. Latih juga transisi antar bagian agar lancar tanpa terlalu banyak jeda kosong.

Jika ingin, kelompok bisa menambahkan elemen suara (efek) atau gerakan sederhana untuk menambah nuansa cerita. Properti ringan seperti kursi atau kertas pun bisa dipakai untuk mendukung situasi.

Untuk memberi gambaran terhadap pembacaan dramatik, peserta didik bisa menonton contoh video pembacaan dramatik berikut:





e. Kegiatan Penutup

Aktivitas 4.3: Satu Kata Untuk Hari Ini

Setiap peserta didik menyampaikan satu kata yang mewakili proses latihan atau pembelajaran mereka di hari itu (misalnya: “seru”, “tertantang”, “belum puas”, dll.) lalu minta peserta didik menjelaskan alasannya secara singkat. Tujuannya untuk memberi ruang refleksi secara ringan, serta untuk melatih keberanian dan kejujuran dalam menyampaikan progres belajar. Aktivitas ini juga bisa dilakukan secara tertulis dengan menuliskan katanya menggunakan kertas atau *sticky note*, maupun secara digital pada *padlet*, *mentimeter*, *jamboard*, dan lainnya.

f. Diferensiasi

Diferensiasi dalam Kegiatan 4 dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam di antara peserta didik melalui pendekatan pada konten, proses, dan produk.

- 1) **Diferensiasi konten** diberikan dengan menyediakan materi pendukung yang bervariasi, seperti contoh-contoh pembacaan dramatik dari video, teks naskah pendek, atau infografik yang menggambarkan teknik vokal dan ekspresi. Materi ini dapat dipilih berdasarkan gaya belajar dan kesiapan peserta didik.

- 2) **Diferensiasi proses**

Peserta didik dapat memilih latihan mandiri dengan bimbingan minimal. Peserta didik juga bisa bekerja dalam kelompok kecil atau dibimbing secara lebih intensif oleh guru untuk mengembangkan kepercayaan diri dan pemahaman mereka terhadap naskah.



- 3) **Diferensiasi produk** terlihat dari bentuk hasil akhir yang fleksibel; peserta didik dapat menampilkan hasil dalam bentuk pembacaan dramatik lisan langsung, rekaman suara (teater audio), atau video tergantung pada kenyamanan, kemampuan teknis, dan minat peserta didik.

g. Pembelajaran Alternatif

Tukar Naskah

Pada kegiatan ini, setiap kelompok akan saling bertukar naskah yang telah ditulis, kemudian setiap kelompok melakukan latihan pembacaan dramatik dari naskah milik kelompok lain. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar peserta didik dapat melihat naskah dari sudut pandang luar, berlatih fleksibilitas bermain peran, sekaligus mengembangkan kemampuan interpretasi teks dan ekspresi.

- 1) Mulai dengan waktu membaca dan memahami naskah kelompok lain secara mandiri atau kelompok, dilanjutkan dengan latihan membaca peran. Tekankan bahwa setiap kelompok hanya akan membacakan 2-3 bagian dari naskah.
- 2) Setelah selesai, tampilkan pembacaan dramatik secara sederhana. Setelah setiap penampilan, kelompok pemilik naskah dapat memberikan masukan atau klarifikasi terhadap penafsiran yang dilakukan kelompok pembaca.

3. Formatif

Pada Kegiatan 4 yang berfokus pada persiapan menuju pembacaan dramatik naskah, penilaian formatif dilakukan melalui dua cara: observasi proses latihan oleh guru dan penulisan jurnal reflektif oleh peserta didik. Kedua bentuk penilaian ini dirancang untuk memberi gambaran menyeluruh tentang keterlibatan, perkembangan, dan pemahaman peserta didik selama proses persiapan berlangsung.

a. Observasi Proses Latihan

Guru mengamati bagaimana peserta didik bekerja sama dalam kelompoknya saat melakukan latihan pembacaan naskah. Fokus observasi meliputi:

- 1) Partisipasi aktif dalam latihan
- 2) Kemampuan membaca dan memahami dialog (intonasi, ekspresi, kejelasan suara)
- 3) Kolaborasi dan tanggung jawab antaranggota kelompok
- 4) Kemampuan menerima dan memberikan masukan selama latihan



Observasi ini dapat dicatat menggunakan lembar observasi sederhana dengan skala penilaian atau catatan anekdot, yang nantinya digunakan sebagai dasar pemberian umpan balik untuk perbaikan sebelum penampilan sumatif.

Guru bisa menggunakan contoh lembar observasi berikut:

Contoh Lembar Observasi Proses Latihan

Kegiatan : Persiapan Pembacaan Dramatik

Nama Kelompok : _____

Tanggal Observasi : _____

Aspek yang Diamati	Indikator	Skor (1-4)	Catatan
Kerja Sama & Koordinasi	Membagi peran dan tanggung jawab secara adil, bekerja sebagai tim		
Pengelolaan Waktu	Menggunakan waktu latihan secara efektif dan efisien		
Diskusi & Pemecahan Masalah	Kelompok dapat berdiskusi dan menyelesaikan kendala dengan baik		

Skala Penilaian:

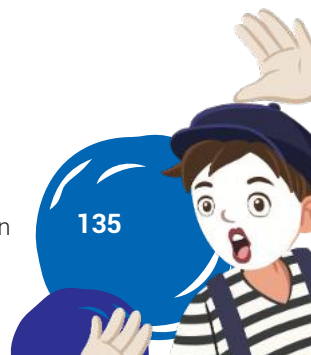
1 = Belum Tampak

2 = Mulai Berkembang

3 = Berkembang

4 = Sangat Berkembang

Guru bisa memodifikasi atau menambahkan aspek yang diamati sesuai dengan kebutuhan.



b. Jurnal Refleksi peserta didik

Setelah sesi latihan, peserta didik diminta menuliskan jurnal reflektif singkat yang mencakup:

- 1) *Apa yang sudah berhasil dilakukan dalam latihan hari ini?*
- 2) *Tantangan apa saja yang dihadapi selama proses latihan?*
- 3) *Apa yang ingin ditingkatkan pada latihan berikutnya?*
- 4) *Bagaimana peran masing-masing anggota kelompok berkembang selama proses latihan?*

Penulisan jurnal ini melatih kesadaran diri, tanggung jawab terhadap proses, serta mendukung penguatan metakognisi (berpikir tentang proses berpikir sendiri). Jurnal ini juga dapat menjadi alat bantu bagi guru dalam memahami kebutuhan dukungan tiap peserta didik secara lebih personal. Jurnal bisa dilakukan secara tertulis pada buku peserta didik atau secara digital menggunakan *Google Docs*, *Padlet*, *Google Form* dan lainnya.

C. Sumatif

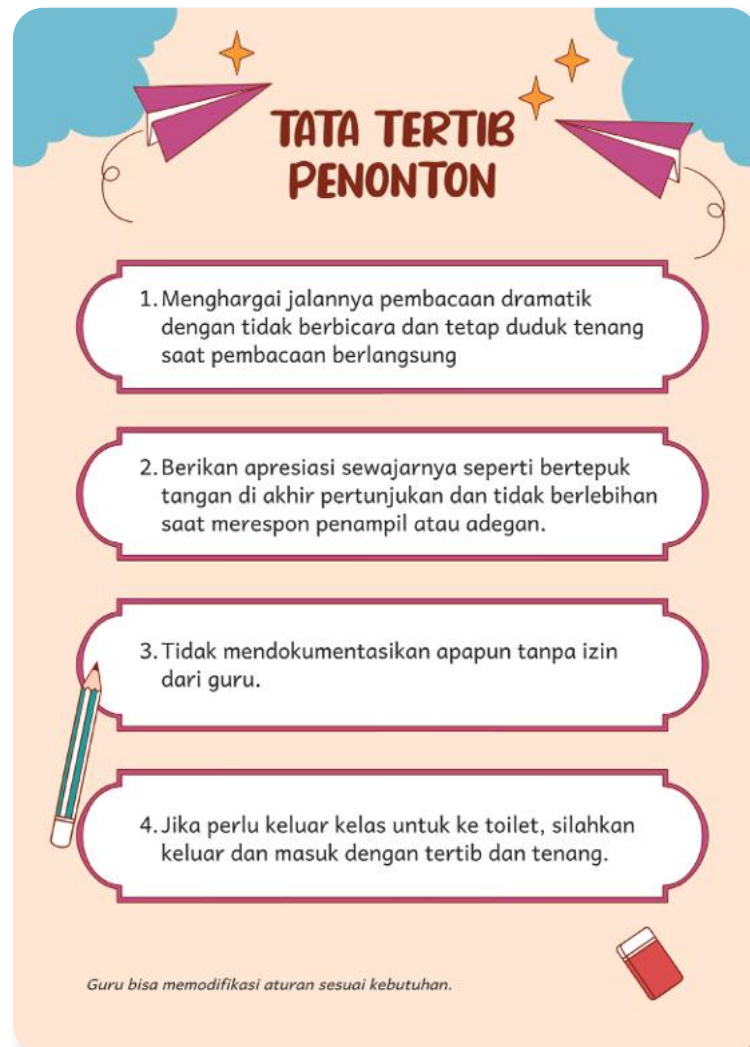
1. Persiapan Asesmen

Agar kegiatan asesmen sumatif “Pembacaan Dramatik” dapat berjalan dengan baik, guru perlu melakukan berbagai persiapan berikut:

- a. Untuk kelompok yang memilih untuk melakukan pembacaan dramatik secara langsung di depan kelas, guru perlu menyiapkan area yang nyaman untuk peserta didik melakukan pembacaan dramatik. Untuk kelompok yang memilih produk lain (seperti rekaman suara atau video), guru perlu menyiapkan alat-alat yang diperlukan seperti laptop, proyektor dan pengeras suara.
- b. Buatlah nomor urut penampilan untuk setiap kelompok (berlaku untuk kelompok yang memilih pembacaan dramatik di depan kelas).
- c. Siapkan lembar evaluasi kelompok yang guru perlu bagikan kepada kelompok yang tidak tampil atau presentasinya belum ditampilkan.



- d. Siapkan peralatan dokumentasi (bisa menggunakan *handphone*) untuk mendokumentasikan penampilan kelompok.
- e. Atur setiap kelompok untuk duduk rapi dan sampaikan beberapa peraturan yang perlu ditaati oleh penonton seperti di bawah ini:



2. Melakukan Asesmen

Lakukan pembacaan dramatik secara berurutan mulai dari urutan pertama hingga terakhir. Di akhir pembacaan dramatik, minta kelompok untuk mempresentasikan atau menceritakan proses pembuatan naskah lakon selama 3 menit. Guru bisa menggunakan beberapa pertanyaan panduan mengenai hal apa saja yang perlu disampaikan oleh setiap kelompok.



Contoh Pertanyaan Panduan Presentasi Proses Pembuatan Naskah Lakon

Bagaimana kelompok kalian menemukan ide cerita untuk naskah lakon ini? Apakah ide cerita terinspirasi dari pengalaman pribadi, lingkungan sekitar, atau isu sosial tertentu?

Bagaimana proses pembagian tugas di dalam kelompok?

Apa tantangan terbesar yang dihadapi saat menulis naskah?

Bagaimana kalian menentukan tokoh, latar, dan konflik cerita?

Apakah ada perubahan tokoh atau konflik selama proses menulis?

Apa bagian favorit kalian dari naskah yang dibuat? Mengapa?

Sesi presentasi proses ini juga perlu dilakukan oleh kelompok yang memilih untuk membuat rekaman suara maupun video. Setelah kelompok menceritakan proses pembuatan naskah lakon, guru bisa memberikan jeda 1-2 menit untuk kelompok selanjutnya mempersiapkan diri sebelum memulai pembacaan, atau untuk guru menyiapkan materi kelompok yang akan ditampilkan.

Minta kelompok yang menonton untuk mengisi lembar evaluasi sambil menunggu kelompok selanjutnya tampil atau ditampilkan oleh guru. Setelah semua kelompok selesai, kumpulkan lembar evaluasi. guru bisa memberikan apresiasi kepada peserta didik yang tampil. guru juga perlu menyiapkan waktu di jam pelajaran selanjutnya untuk setiap kelompok melakukan evaluasi terhadap pengalaman pembacaan dramatik yang sudah dilakukan. Evaluasi ini menjadi bagian dari penilaian sumatif yang perlu dilakukan peserta didik. Guru dapat melihat contoh lembar evaluasi pada bagian lembar kerja peserta didik.

3. Penilaian

Penilaian dalam kegiatan sumatif “Pembacaan Dramatik” terdiri dari dua bagian utama: penilaian individu dan penilaian kelompok. Penilaian individu dan kelompok mengukur pencapaian peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran yang mencakup kemampuan refleksi, penggunaan kosakata teater, penyusunan naskah, dan relevansi karya. Penilaian dilakukan dengan skala 1–4 dan dikonversi ke skor akhir dalam rentang 0–100.

3 Rentang Predikat

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

a. Rubrik Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Penilaian Individu

Tabel 2.9 Tujuan Pembelajaran Penilaian Individu

No.	Tujuan Pembelajaran	Skala
1.	Menjelaskan kelebihan dan kekurangan karyanya secara rinci.	1 - 4
2.	Menyampaikan pendapat dengan menggunakan kosakata seni teater yang lebih berkembang.	1 - 4
3.	Membuat presentasi singkat tentang proses pembuatan karya atau lakon.	1 - 4

Penilaian Kelompok

Tabel 2.10 Tujuan Pembelajaran Penilaian Kelompok

No.	Tujuan Pembelajaran	Skala
1.	Menyusun naskah lakon sederhana dari cerita yang ada di sekitarnya.	1 - 4
2.	Menciptakan karya teater dengan memperhatikan tokoh, alur dan konflik cerita dengan struktur yang jelas.	1 - 4
3.	Bekerja sama dalam tim selama proses kreatif.	1 - 4
4.	Membuat karya teater yang relevan dengan kehidupan sosial di lingkungan terdekat.	1 - 4

b. Cara Menghitung Nilai Akhir

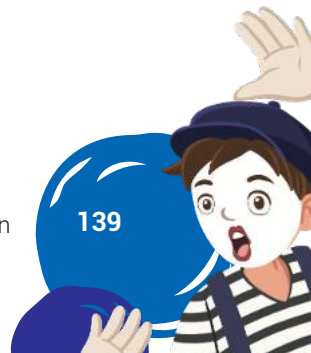
Setiap TP (baik dalam rubrik penilaian individu maupun penilaian kelompok) dinilai dengan skala 1-4.

1 = Mulai Berkembang

3 = Sangat Berkembang

2 = Berkembang

4 = Melampaui Harapan



Total seluruh skor akan dibagi jumlah TP yang hasilnya akan dikonversi ke skor 0-100.

Rumus Perhitungan Total Skor

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

Rumus Perhitungan Nilai Akhir

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Penilaian Individu} + \text{Skor Penilaian Kelompok}}{2}$$

Contoh perhitungan

Adit mendapat skor sebagai berikut:

- Penilaian Individu:

TP 1 = 4

TP 2 = 4

TP 3 = 3

Total: 11

$$\text{Skor Individu} = \left(\frac{11}{3} \right) \times 25 = 91.7$$

- Penilaian Kelompok:

TP 1 = 3

TP 2 = 3

TP 3 = 4

TP 4 = 3

Total: 13

$$\text{Skor Kelompok} = \left(\frac{13}{4} \right) \times 25 = 81.25$$

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

$$\frac{91.7 + 81.25}{2} = 86.475 \rightarrow \text{Mahir}$$

Guru dapat membulatkan nilainya ke atas menjadi **86.5**.

Tabel 2.11 Interval, Ketercapaian dan Tindak Lanjut Bab 2

Interval	Ketercapaian dan Tindak Lanjut
0 - 20	Belum mencapai tujuan pembelajaran. guru bisa berdiskusi bersama peserta didik dan menanyakan tantangan apa yang dihadapi selama proses pembelajaran (perlu remedial dengan mempelajari kembali seluruh kriteria)

Interval	Ketercapaian dan Tindak Lanjut
21 - 40	Belum mencapai tujuan pembelajaran dan perlu remedial dengan mempelajari kembali sebagian besar kriteria.
41 - 60	Hampir mencapai tujuan pembelajaran dan perlu remedial dengan mempelajari kembali kriteria yang masih lemah.
61 - 80	Sudah mencapai tujuan pembelajaran
81 - 100	Sudah mencapai tujuan pembelajaran dan perlu pengayaan.

Contoh Tabel Penilaian Individu

Tabel 2.12 Contoh Tabel Penilaian Individu

No.	Nama peserta didik	TP 1 (2.1)	TP 2 (2.2)	TP 3 (2)	Total	Skor
1.	Adit	4	4	3	11	91.7

Contoh Tabel Penilaian Kelompok

Tabel 2.13 Contoh Tabel Penilaian Kelompok

No.	Nama peserta didik	TP 1 (4.1)	TP 2 (4.2)	TP 3 (4.3)	TP 4 (5.1)	Total	Skor
1.	Adit	3	3	4	3	13	81.25

Contoh Tabel Rekap Nilai Akhir

Tabel 2.14 Contoh Tabel Rekap Nilai Akhir

Nama peserta didik	Skor Individu	Skor Kelompok	Nilai Akhir	Predikat
Adit	91.7	81.25	86.5	Mahir



D. Kunci Jawaban

1. Kunci Jawaban Penilaian Kognitif

1. Mana saja yang termasuk dalam unsur cerita?

- A. tokoh, alur, konflik
- B. properti, kostum, musik
- C. penonton, sutradara, tata artistik
- D. aktor, tema, produser

2. Tokoh utama dalam cerita biasanya disebut sebagai...

- A. penonton
- B. sutradara
- C. protagonis
- D. figuran

3. Yang termasuk struktur dasar sebuah cerita lakon adalah...

- A. diskusi – rapat – laporan
- B. pengantar – konflik – penyelesaian
- C. pembukaan – iklan – penutup
- D. kostum – musik – properti

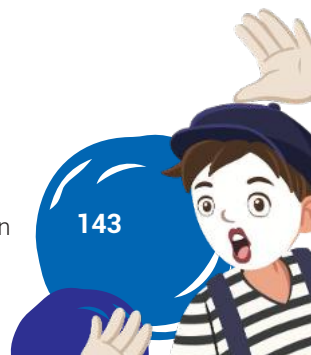
4. Apa fungsi dialog dalam naskah?

- A. membuat cerita lebih panjang
- B. mengisi waktu kosong
- C. menunjukkan latar tempat
- D. menyampaikan pikiran dan perasaan tokoh



2. Kunci Jawaban Kuis Interaktif Kegiatan 3: Menyusun Naskah Lakon

1. Apa yang dimaksud dengan “Plot” dalam sebuah lakon?
 - A. musik pengiring lakon
 - B. susunan kejadian dalam cerita**
 - C. tata panggung dalam pertunjukan
 - D. gaya berbicara tokoh
2. Unsur yang menggambarkan bagaimana tokoh berbicara dalam naskah disebut...
 - A. musik
 - B. aksi
 - C. diksi**
 - D. karakter
3. Bagian awal yang memperkenalkan tokoh, latar, dan konflik awal disebut...
 - A. klimaks
 - B. aksi meningkat
 - C. aksi menurun
 - D. eksposisi**
4. Bagian di mana ketegangan tertinggi terjadi dalam cerita adalah...
 - A. eksposisi
 - B. klimaks**
 - C. aksi meningkat
 - D. penyelesaian
5. Susunan struktur drama menurut Gustav Freytag secara berurutan adalah...
 - A. aksi meningkat – eksposisi – klimaks – aksi menurun – penyelesaian
 - B. eksposisi – klimaks – aksi meningkat – aksi menurun – resolusi
 - C. aksi meningkat – klimaks – eksposisi – resolusi – aksi menurun
 - D. eksposisi – aksi meningkat – klimaks – aksi menurun – penyelesaian**



E. Refleksi

Refleksi guru

1. Pelajaran apa saja yang saya dapatkan selama kegiatan pembelajaran Bab 2 berlangsung?
.....
.....
2. Apa tiga hal terpenting dalam kegiatan pembelajaran Bab 2?
.....
.....
3. Apa pertanyaan yang paling sering muncul dari peserta didik selama kegiatan pembelajaran Bab 2 berlangsung?
.....
.....
4. Kegiatan apa yang paling berkesan untuk saya? Mengapa demikian?
.....
.....
5. Apa saja yang perlu saya ubah untuk memperbaiki proses pelaksanaan dan hasil kegiatan pembelajaran di masa depan?
.....
.....

Refleksi Peserta Didik

1. Apa bagian tersulit dan termudah saat menulis naskah lakon? Mengapa?
.....
.....
2. Apa yang kamu pelajari tentang kerja sama tim dan proses kreatif selama kegiatan ini?
.....
.....



3. Bagaimana proses menulis naskah ini membantumu memahami kehidupan di sekitarmu?

.....
.....

4. Jika diberi kesempatan, bagian mana dari naskah yang ingin kamu perbaiki atau kembangkan?

.....
.....

5. Ceritakan satu hal yang membuatmu bangga dari hasil karya lakonmu.

.....
.....

F. Pengayaan

Mengembangkan Lakon yang Lebih Kaya dan Kompleks

Mengenal Subteks

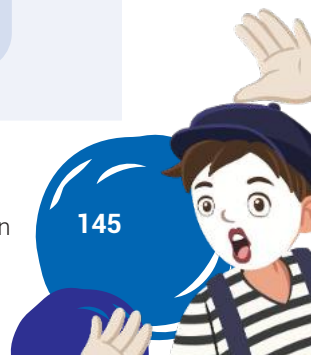
Subteks adalah makna tersembunyi di balik dialog atau tindakan tokoh. Dalam kehidupan nyata, seseorang bisa berkata, “Saya baik-baik saja,” tapi sebenarnya sedang marah atau sedih. Penulis naskah yang mahir mampu menyisipkan emosi dan ketegangan ini tanpa harus menyatakannya secara langsung.

Contoh 1

TOKOH A : “Kamu senang diajak pergi sama dia?”

TOKOH B : “Kenapa nggak? Dia baik, kok.”

Subteks : A sebenarnya cemburu. B mencoba menyembunyikan



Contoh 2

IBU : "Kamu sudah makan?"

ANAK : "Ya, tadi di luar."

Subteks: Ada jarak emosional di antara mereka. Pertanyaan

Struktur Non-Linear dalam Lakon

Lakon biasanya ditulis secara kronologis. Namun, ada juga lakon yang disusun secara *non-linear*, misalnya menggunakan alur mundur (*flashback*) atau lompatan waktu (*time jump*). Struktur seperti ini membuat cerita lebih menarik dan menggugah rasa penasaran penonton.

Contoh Struktur Adegan Non-Linear

Adegan	Latar Waktu	Ringkasan
1.	Masa kini	Raka dewasa membuka kotak tua, membaca surat ayah.
2.	Masa lalu	Raka kecil dimarahi ayah karena nilai jelek.
3.	Masa kini	Raka dewasa menangis diam-diam sambil memegang surat ayah.
4.	Masa lalu	Raka kecil dan ayah bermain layang-layang di sawah.
5.	Masa kini	Raka dewasa menutup surat dan berkata: "Terima kasih, Ayah."

Simbol dalam Cerita Teater

Simbol adalah benda, tempat, atau tindakan yang melambangkan makna lebih dalam. Misalnya, lampu yang selalu redup bisa melambangkan kesedihan atau kenangan. Penambahan simbol bisa memperkaya lapisan makna dalam lakon.



Cuplikan Dialog

TOKOH UTAMA (*berjalan di tengah panggung, membawa lentera kecil*)

“Gelap sekali di sini. Tapi Ayah bilang, selama lentera ini masih menyala, aku tidak akan benar-benar tersesat.”

(*ia menatap cahaya lentera dengan haru*)

“Mungkin ini bukan sekadar cahaya... ini suara Ayah, yang bilang ‘kamu pasti bisa, Naya.’”

Simbol yang digunakan: Lentera - melambangkan harapan dan petunjuk dalam kegelapan.

Penjelasan simbol:

Lentera di sini bukan hanya alat penerangan, tetapi **simbol dukungan keluarga, harapan, dan keyakinan diri**. Meskipun ayah Naya sudah tiada, lentera menjadi simbol warisan semangat dari sang ayah.

Kegiatan Pengayaan

1. Menulis dialog dengan Subteks

Langkah-langkah:

- Pilih dua tokoh yang sedang mengalami konflik, tapi tidak boleh menyatakannya secara langsung.
- Buat satu adegan pendek (3–5 baris dialog) yang tampaknya biasa saja, namun menyimpan ketegangan.
- Tulis penjelasan: Apa yang sebenarnya dirasakan kedua tokoh?

2. Mencoba Alur Non-Linear

Langkah-langkah:

- Buat peta alur cerita dari awal sampai akhir secara kronologis.
- Tentukan bagian mana yang bisa dijadikan flashback atau lompatan waktu.
- Tulis naskahmu berdasarkan urutan alur yang baru (non-linear).



3. Memasukkan Simbol dalam Naskah

Langkah-langkah:

- Pilih satu objek yang akan menjadi simbol (misal: payung, kursi kosong, topeng).
- Tentukan makna simbol tersebut dalam cerita.
- Sisipkan simbol tersebut dalam beberapa adegan dengan cara yang relevan.

G. Sumber Belajar

Tabel 2.15 Sumber Belajar Bab 2

Judul/Topik	Jenis Sumber	Penulis/Penerbit	Tautan
Basic Drama Projects	Buku	Fran Averett Tanner, Ph.D.	Internet archive
Pembelajaran Menulis Naskah Drama Dengan Strategi Menulis Terbimbing	Jurnal	Tuti Kusniarti	UMY
Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama	Skripsi	Sholihuddin	Unnes
Writing a Play Script: Everything You Need To Know	Article	NFI	NFI
How To Write a Script	Video	Twinkle Teaches KS2	YouTube
Cara Menulis Naskah Drama	Video	Sahabat Belajar	YouTube
Cara Membuat Naskah Pertunjukan	Video	Channel Edukasi EKSIS	YouTube

H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)



Untuk LKPD, dapat mengunduh link <https://bukupusbuk.id/s/owjzjx> atau barcode di samping ini.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA 2025
Panduan Guru Seni Teater untuk SD/MI Kelas VI (Edisi Revisi)
Penulis: Mutiara Fallahdani dan Deden Haerudin
ISBN: 978-634-00-3165-2 (jil.6 PDF)

Panduan Khusus

Bab 3

Mewujudkan Tokoh



A. Pendahuluan

Bab 3 disusun untuk memberikan pemahaman dan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam mengembangkan karakter tokoh melalui pembelajaran seni peran. Dalam bab ini, peserta didik diajak untuk mengkontruksi atau membangun tokoh cerita, kemudian menerapkannya ke dalam konteks kehidupan sehari-hari. Proses konstruksi ini mencakup pengembangan kemampuan olah tubuh, olah suara, serta penghayatan emosi yang tepat sesuai dengan karakter yang diperankan.

Pembelajaran pada bab ini terbagi ke dalam empat kegiatan utama yang dirancang secara berurutan untuk membentuk keterampilan peserta didik secara bertahap. Empat kegiatan pertama yang menjadi fokus awal terdiri dari:

- a. Menyelami Karakter
- b. Mempresentasikan Karakter
- c. Memahami Aksi dan Reaksi, dan
- d. Memahami Dasar-Dasar Blocking

Pada Kegiatan 1, peserta didik dibimbing untuk menganalisis tokoh yang akan dimainkan dalam produksi cerita adaptasi. Analisis ini mencakup aspek gerak tubuh, gaya bicara, dan ekspresi emosi yang sesuai dengan karakter tokoh.

Selanjutnya, pada Kegiatan 2, peserta didik mempresentasikan hasil analisis tersebut di hadapan teman-teman sekelas. Dalam kegiatan ini, peserta didik juga berlatih memberikan umpan balik terhadap presentasi teman lain sebagai bagian dari proses pembelajaran reflektif.

Pada Kegiatan 3, peserta didik mempelajari bagaimana menerjemahkan karakter ke dalam bentuk aksi dan reaksi dalam adegan, sehingga interaksi antartokoh dapat ditampilkan secara wajar dan meyakinkan.

Kemudian, Kegiatan 4 memperkenalkan dasar-dasar bloking atau teknik penempatan posisi dan pergerakan pemain di atas panggung. Pemahaman terhadap blocking penting agar adegan dapat tersaji dengan jelas, dinamis, dan mendukung keseluruhan narasi pertunjukan.

Melalui kegiatan-kegiatan tersebut, peserta didik dilatih untuk berpikir kreatif, bekerja sama, dan mengasah kepekaan artistik dalam memerankan sebuah tokoh. guru diharapkan dapat menggunakan bab ini sebagai panduan dalam membangun proses pembelajaran yang aktif, eksploratif, dan menyenangkan, sehingga mendorong tumbuhnya rasa percaya diri dan kemampuan berekspresi peserta didik dalam seni pertunjukan.



1. Tujuan Pembelajaran

- Membuat profil karakter secara lebih rinci berdasarkan hasil pengamatan.
- Mengeksplorasi olah tubuh, vokal dan rasa untuk menciptakan karakter tokoh yang dimainkan.
- Menyampaikan pendapat dengan menggunakan kosakata seni teater yang lebih berkembang.
- Memberikan umpan balik yang membangun terhadap karya teman.
- Bekerja sama dalam tim selama proses kreatif.

2. Pokok Materi

- Profil karakter Tokoh
- Menampilkan karakter
- Memahami Aksi Reaksi
- Memahami & Menyusun Blocking

3. Hubungan Pembelajaran Dengan Materi Lain Di Mata Pelajaran/Bidang Yang Sama

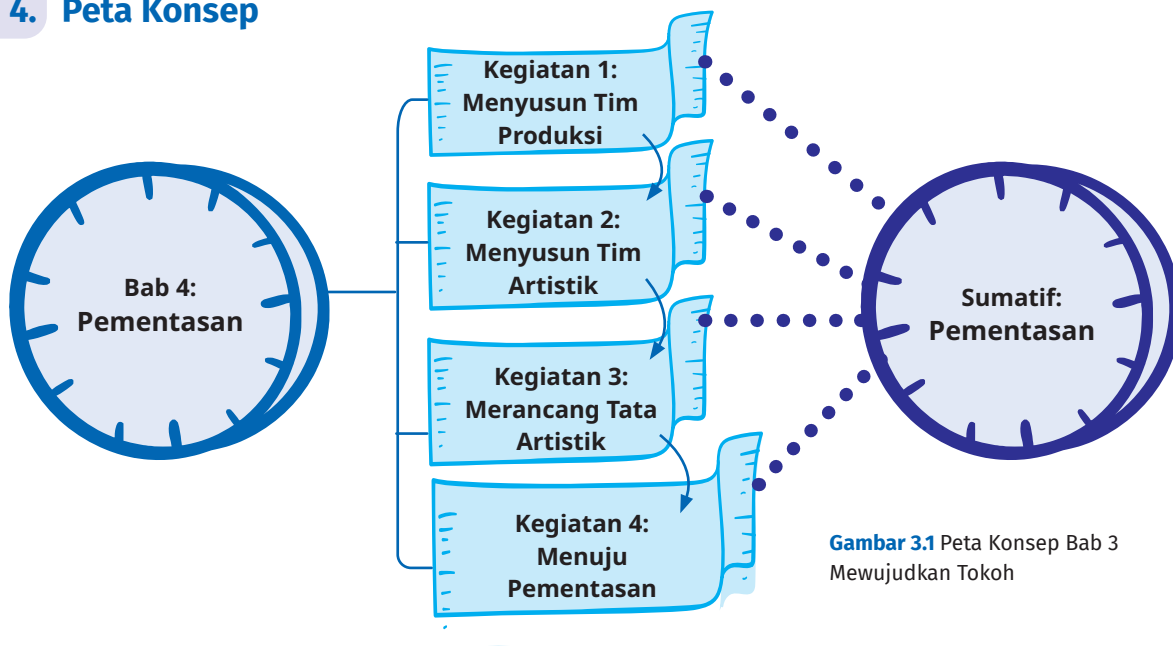
Pembelajaran seni teater, khususnya pada materi karakter tokoh, memiliki keterkaitan erat dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan guru Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Ketiga mata pelajaran ini saling mendukung dalam membentuk peserta didik yang komunikatif, kritis, serta memiliki empati dan nilai-nilai kebangsaan.

- Bahasa Indonesia:** Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik dilatih memahami dan mengapresiasi teks sastra seperti cerpen, drama, dan novel. Analisis tokoh dan watak dalam sastra berhubungan erat dengan seni teater. Melalui teater, peserta didik tidak hanya mengenali tokoh secara kognitif, tetapi juga menghidupkannya lewat ekspresi fisik, suara, dan emosi. Aktivitas seperti membaca dialog, menganalisis naskah, dan memerankan tokoh membantu meningkatkan pemahaman bacaan, keterampilan berbicara, serta kemampuan menginterpretasi karakter secara lisan dan tertulis. Dengan demikian, seni teater memperkuat aspek kebahasaan dan kesastraan, khususnya komunikasi ekspresif dan apresiasi sastra.



- b. Pendidikan Pancasila:** Dalam Pendidikan Pancasila atau PPKn, peserta didik dibekali nilai-nilai seperti toleransi, keadilan, tanggung jawab, kerja sama, dan cinta tanah air. Melalui teater, mereka tidak hanya memahami latar sosial tokoh, tetapi juga nilai moral yang melekat. Pendalaman tokoh membantu peserta didik mengembangkan empati, kesadaran sosial, serta mempraktikkan nilai Pancasila dalam kehidupan. Kerja kelompok pementasan juga melatih hidup demokratis, menghargai pendapat, dan bertanggung jawab, sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila.

4. Peta Konsep



Gambar 3.1 Peta Konsep Bab 3 Mewujudkan Tokoh

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 3 yang berfokus pada penguatan keterampilan olah tubuh, vokal, rasa, serta improvisasi dalam pemeranan untuk mewujudkan karakter tokoh, peserta didik perlu menguasai beberapa konsep dan keterampilan yang telah dikenalkan pada kelas sebelumnya, yaitu Kelas 5, dan juga materi yang telah dipelajari pada bab sebelumnya. Hal ini penting agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara berkelanjutan dan efektif.

Keterampilan Prasyarat yang Diperlukan:

a. Pemahaman Dasar tentang Olah Tubuh

- Mampu melakukan gerakan dasar tubuh secara sadar dan terkontrol (contoh: berjalan, menoleh, berekspresi dengan gestur).
- Mampu membedakan gerakan yang mencerminkan emosi atau karakter.

b. Keterampilan Vokal Dasar

- Mampu mengucapkan kalimat dengan artikulasi yang cukup jelas.
- Mampu menggunakan volume dan intonasi suara yang sesuai dalam konteks ekspresi.

c. Kesadaran Emosi (Olah Rasa)

- Mampu mengenali dan mengekspresikan emosi dasar (senang, sedih, marah, takut) melalui wajah, tubuh, dan suara.

d. Pengalaman Dasar Improvisasi

- Memiliki pengalaman bermain peran secara spontan dalam situasi sederhana.
- Mampu bekerja sama dengan teman dalam adegan tanpa skrip.

e. Sikap Dasar dalam Pembelajaran Teater

- Berani tampil di depan umum.
- Mampu mendengarkan dan memberikan respon terhadap arahan guru dan teman.

7. Kerangka Pembelajaran

a. Praktik Pedagogis

Bab 3 berfokus pada kemampuan peserta didik dalam menciptakan, mendalami, dan mengekspresikan tokoh secara utuh melalui latihan tubuh, vokal, emosi, dan imajinasi. Pembelajaran pada bab ini menekankan eksplorasi mendalam agar peserta didik dapat memahami motivasi, latar belakang, dan karakteristik tokoh, kemudian mewujudkannya dalam bentuk permainan peran.

Strategi Pembelajaran

1) Aktivitas Praktik Langsung (*Hands-On Activities*)

Bab ini sarat dengan kegiatan eksplorasi fisik dan emosional yang dirancang untuk membantu peserta didik menghidupkan tokoh secara utuh. Latihan yang dilakukan mencakup transformasi tubuh sesuai karakter tokoh, pengolahan



intonasi, tempo, dan warna vokal, serta eksperimen ekspresi emosi yang berbeda dalam satu adegan. Selain itu, peserta didik juga diajak melakukan improvisasi dalam situasi sederhana untuk menguji respons tokoh secara spontan. Melalui rangkaian aktivitas ini, peserta didik tidak hanya berlatih aspek teknis pemeranan, tetapi juga mengembangkan empati, keberanian, serta daya cipta dalam mengekspresikan karakter yang diperankannya.

2) Eksplorasi dan Demonstrasi

Guru berperan sebagai model sekaligus fasilitator yang memberikan contoh cara mengolah tubuh, suara, dan emosi sesuai kebutuhan tokoh. Setelah melihat demonstrasi, peserta didik diberi kesempatan untuk bereksperimen dengan versinya sendiri. Dalam proses ini, peserta didik tidak hanya meniru, tetapi juga didorong untuk menafsirkan tokoh sesuai imajinasi dan kreativitas mereka. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik mengalami langsung proses pencarian bentuk karakter, sekaligus membangun rasa percaya diri dalam menghidupkan tokoh di atas panggung.

3) Bermain Peran (*Role Play*)

Strategi ini digunakan untuk membawa peserta didik masuk ke dalam pengalaman nyata sebagai tokoh, di mana mereka mencoba memainkan peran dalam berbagai situasi dramatis. Aktivitas ini mendorong munculnya spontanitas, kreativitas, serta kemampuan bekerja sama dengan teman sekelompok. Selain itu, peserta didik juga dilatih untuk menjaga konsistensi karakter sepanjang adegan, sehingga mereka dapat menghayati peran dengan lebih mendalam dan meyakinkan.

4) Studi Karakter

Dalam kegiatan ini, peserta didik melakukan analisis sederhana terhadap tokoh yang mereka perankan, mencakup latar belakang, tujuan, dan motivasi tokoh, relasi dengan tokoh lain, serta cara berpikir dan bereaksi dalam berbagai situasi. Melalui studi karakter ini, peserta didik dilatih untuk menghubungkan antara teks, imajinasi, dan ekspresi panggung, sehingga pemahaman mereka terhadap tokoh menjadi lebih mendalam dan penampilan di atas panggung terasa lebih hidup dan meyakinkan.

5) Refleksi

Guru memfasilitasi refleksi melalui berbagai cara, seperti diskusi kelompok, catatan harian, atau umpan balik dari teman sebaya. Refleksi bertujuan untuk membantu peserta didik menyadari perkembangan dirinya dalam proses mewujudkan tokoh, sekaligus menumbuhkan budaya saling menghargai dan memberi masukan



secara konstruktif. Melalui refleksi ini pula, peserta didik diajak memahami bahwa setiap interpretasi tokoh memiliki nilai unik, sehingga mereka semakin percaya diri dalam mengembangkan gaya dan ciri khasnya sendiri.

Dalam Bab 3, Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan ruang aman bagi peserta didik untuk bereksplorasi dalam mewujudkan tokoh. Guru juga bertindak sebagai pembimbing teknis yang memberikan arahan terkait penggunaan tubuh, vokal, dan emosi secara tepat dalam membangun karakter. Selain itu, guru berfungsi sebagai observer yang mencatat perkembangan keterampilan pemeranan peserta didik sehingga dapat memberikan umpan balik yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Tidak hanya itu, guru juga berperan sebagai moderator yang mengelola jalannya diskusi dan refleksi agar proses pembelajaran lebih terarah, konstruktif, dan mendorong peserta didik untuk saling menghargai.

b. Kemitraan Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam mewujudkan tokoh secara optimal, guru perlu membangun kemitraan yang melibatkan peserta didik, sesama guru, serta masyarakat. Kemitraan ini mendorong keterlibatan aktif, kolaborasi lintas bidang, serta dukungan lingkungan belajar yang lebih kaya dan relevan.

1) Antar peserta didik

- a) Peserta didik diajak bekerja dalam kelompok untuk mengeksplorasi tokoh melalui latihan improvisasi, permainan peran, maupun dialog.
- b) Dibiasakan saling memberikan umpan balik (*peer review*) secara konstruktif, agar setiap peserta didik dapat memperbaiki cara membawakan karakter.
- c) Melatih komunikasi yang empatik dengan menghargai ide, pendapat, dan interpretasi yang berbeda dari teman satu kelompok.
- d) Menumbuhkan rasa percaya diri melalui kolaborasi, saling mendukung, dan belajar dari keunikan ekspresi masing-masing.

2) Guru dan peserta didik

- a) Guru membangun komunikasi dua arah yang terbuka, sehingga peserta didik merasa aman dalam bereksperimen dan mengekspresikan diri.
- b) Guru berperan sebagai fasilitator yang menuntun eksplorasi, bukan hanya memberi instruksi satu arah.
- c) Memberikan umpan balik rutin yang konstruktif untuk perkembangan artistik, teknik, dan pemahaman karakter peserta didik.



- d) Menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan dan kemampuan individual peserta didik berdasarkan observasi serta asesmen formatif.

3) Guru dan masyarakat

- a) Melibatkan praktisi teater lokal atau komunitas seni sebagai narasumber yang dapat memberikan inspirasi langsung tentang proses mewujudkan tokoh.
- b) Mengajak orang tua/wali peserta didik untuk mendukung anak dalam berlatih di rumah, termasuk dalam menghafal dialog dan membangun karakter.
- c) Mendorong kolaborasi dengan komunitas budaya atau seni tradisi yang relevan, sehingga peserta didik dapat memperkaya pemahaman karakter dengan konteks budaya nyata.

c. Lingkungan Pembelajaran

Pembelajaran seni teater pada Bab 3 *Mewujudkan Tokoh* membutuhkan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi karakter, kebebasan berekspresi, dan interaksi kreatif antar peserta didik. Karena fokus bab ini adalah pendalaman tokoh melalui olah tubuh, olah vokal, dan penghayatan peran, maka ruang belajar harus memungkinkan terjadinya latihan intensif baik secara individu maupun kelompok.

Ruang belajar yang direkomendasikan meliputi:

- 1) Ruang kelas reguler untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut:
 - a) Kursi dan meja dapat diatur ulang atau dipindahkan dengan mudah untuk menciptakan area gerak yang lebih luas.
 - b) Ruangan harus memiliki pencahayaan dan ventilasi yang memadai, sehingga peserta didik nyaman dalam beraktivitas.
 - c) Dapat digunakan untuk diskusi, latihan dialog, dan sesi refleksi tentang perwujudan tokoh.
- 2) Aula sekolah atau teater sekolah (jika tersedia). Menjadi tempat ideal untuk latihan karakter dalam skala lebih besar, terutama yang melibatkan interaksi antar tokoh. Jika aula atau teater tidak tersedia, ruang kelas dapat dimodifikasi sementara menjadi ruang pertunjukan kecil.
- 3) Lapangan atau halaman sekolah dapat digunakan untuk aktivitas pemanasan tubuh, latihan vokal dengan proyeksi suara, dan eksplorasi gerak yang memerlukan ruang lebih luas. Memberi kesempatan peserta didik merasakan dinamika gerak dalam ruang terbuka, yang dapat memperkaya ekspresi tokoh.



d. Pemanfaatan Digital

Pembelajaran pada Bab 3 Mewujudkan Tokoh dapat diperkaya dengan pemanfaatan teknologi digital. Teknologi digunakan bukan hanya sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan aksesibilitas, interaktivitas, serta personalisasi pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. Penggunaan teknologi dirancang untuk melengkapi pengalaman pembelajaran mendalam peserta didik dalam bentuk:

1) Perencanaan Pembelajaran

a) *Learning Management System* (LMS)

guru dapat merancang, menyimpan, dan membagikan rencana pembelajaran, instruksi latihan, serta materi pendukung seperti panduan analisis tokoh melalui platform seperti *Google Classroom* atau *Moodle*.

b) Penggunaan AI untuk pengayaan materi

AI dapat dimanfaatkan untuk menyusun pertanyaan reflektif tentang karakter, menyarankan metode eksplorasi tokoh, atau membuat rubrik penilaian yang lebih terperinci.

c) Sumber Referensi Digital

guru dapat menyediakan akses ke *e-book*, artikel, atau video pendek yang membahas teknik pemeranan, eksplorasi karakter, maupun wawancara dengan aktor profesional.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

a) Penggunaan Video

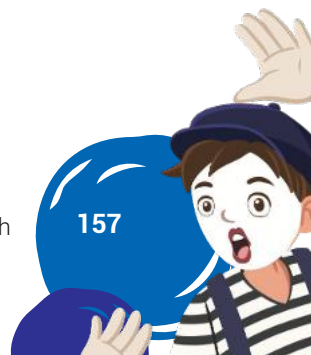
peserta didik dapat menonton cuplikan pertunjukan teater atau film untuk menganalisis cara aktor membangun karakter, ekspresi tubuh, dan intonasi suara.

b) Forum Diskusi Online

Grup diskusi digital (*Google Classroom*, *WhatsApp*, *Telegram*) dapat dimanfaatkan untuk bertukar ide mengenai interpretasi tokoh, berbagi catatan latihan, atau memberikan umpan balik antarpeserta didik.

c) Kolaborasi Virtual

peserta didik dapat menggunakan aplikasi kolaboratif (*Padlet*, *Miro*, *Google Docs*) untuk menyusun profil tokoh, menulis catatan karakter, atau menyiapkan monolog secara bersama-sama meski tidak berada di ruang fisik yang sama.



3) Asesmen Pembelajaran

a) Video Penilaian Mandiri (*Peer Evaluation*)

peserta didik merekam latihan peran kemudian menilai dirinya sendiri atau saling memberi umpan balik berdasarkan rubrik digital yang disediakan guru.

b) Formulir Refleksi Online atau Kuis Interaktif

Digunakan untuk menilai pemahaman peserta didik terhadap konsep olah tubuh, vokal, dan penghayatan rasa. Aplikasi seperti *Google Forms*, *Quizizz*, atau *Kahoot* dapat membuat asesmen lebih menarik.

c) Portfolio Digital

Semua hasil kerja peserta didik (catatan karakter, rekaman video, refleksi tertulis, hingga rubrik penilaian) dapat terdokumentasi dalam bentuk portofolio digital melalui *Google Drive*, *Padlet*, *Google Site* atau blog kelas. Portofolio ini menjadi bukti perkembangan peserta didik dari tahap eksplorasi hingga perwujudan tokoh.

8. Apersepsi

Pada Bab 3 ini, peserta didik akan diajak memasuki tahap penting dalam seni peran, yaitu mewujudkan tokoh. Setelah sebelumnya mereka belajar tentang menulis lakon, menyusun alur, dan menghidupkan cerita melalui tulisan, kini peserta didik mulai mengasah kemampuan untuk membawa tokoh dari teks ke atas panggung dengan lebih nyata.

Proses pembelajaran akan diawali dengan kegiatan mengenal karakter secara mendalam, di mana peserta didik diajak menganalisis tokoh dalam naskah: siapa tokoh tersebut, bagaimana latar belakangnya, apa motivasi tindakannya, serta bagaimana hubungannya dengan tokoh lain dalam cerita. Kegiatan ini bertujuan agar peserta didik memahami bahwa setiap tokoh memiliki dimensi yang kompleks, baik dari sisi fisik, vokal, maupun emosional.

Setelah itu, peserta didik akan mengeksplorasi tubuh, suara, dan emosi sesuai karakter yang diperankan. Misalnya, dengan latihan gerak tubuh yang menunjukkan usia atau status sosial tokoh, melatih intonasi suara untuk menyesuaikan dengan kepribadian tokoh, serta melakukan latihan ekspresi perasaan berdasarkan situasi dalam cerita. Guru dapat memberikan berbagai aktivitas menyenangkan, seperti permainan peran singkat, improvisasi adegan, atau latihan meniru tokoh dari cerita rakyat yang akrab bagi peserta didik.



Di tahap berikutnya, peserta didik akan diajak memadukan aspek tubuh, suara, dan emosi secara utuh dalam simulasi adegan. Mereka berlatih bagaimana menyampaikan karakter sesuai konteks cerita, baik ketika berinteraksi dengan tokoh lain maupun saat tampil sendiri. Proses ini mendorong peserta didik untuk tidak hanya “bermain peran”, tetapi sungguh-sungguh menghidupkan tokoh dengan pemahaman yang mendalam.

Pada tahap akhir, peserta didik diharapkan mampu mewujudkan tokoh secara lebih nyata dan meyakinkan. Dengan bimbingan guru, mereka berlatih menampilkan tokoh dalam situasi dramatik kecil sebagai persiapan menuju pementasan. Melalui proses ini, peserta didik belajar bahwa berperan bukan hanya soal menghafal dialog, tetapi juga memahami, merasakan, dan menyampaikan kehidupan batin tokoh kepada penonton.

9. Formatif Awal

a. Penilaian Kognitif (Pengetahuan Awal)

Sebelum memulai pembelajaran pada Bab 3, guru perlu mengukur sejauh mana peserta didik memahami konsep dasar tentang tokoh dalam cerita serta unsur-unsur pembentuk karakter sebelum masuk ke tahap perwujudan tokoh.

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

Bentuk Soal : Isian singkat

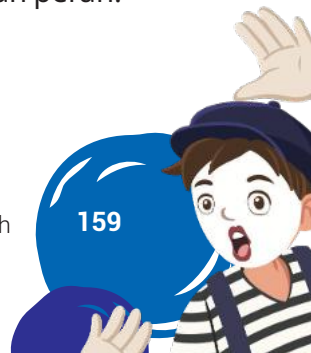
Contoh Pertanyaan*

1. Apa yang dimaksud dengan *tokoh* dalam sebuah lakon/cerita?
2. Apa perbedaan antara tokoh utama dan tokoh tambahan?
3. Menurutmu, hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan untuk memahami karakter tokoh (misalnya: cara bicara, gerak tubuh, emosi, latar belakang)?
4. Jika kamu diminta memerankan seorang raja dan seorang petani, apa perbedaan mendasar yang bisa kamu bayangkan dari kedua tokoh tersebut?

**Guru bisa menambahkan pertanyaan lain sesuai kebutuhan.*

b. Penilaian Nonkognitif (Keterampilan & Sikap Awal)

Penilaian nonkognitif bertujuan untuk mengamati kemampuan awal peserta didik dalam mengekspresikan diri serta sikap yang ditunjukkan dalam proses latihan peran.



Metode : Observasi langsung, aktivitas praktis singkat.

Contoh aktivitas :

✧ **Latihan Gerak Tubuh Singkat**

Guru meminta peserta didik menirukan tokoh sederhana (misalnya: nenek tua, anak kecil, prajurit, atau penjual sayur) hanya melalui gerakan tubuh, tanpa dialog.

Aspek yang dinilai: keberanian, kejelasan gestur, kreativitas.

✧ **Latihan Suara & Ekspresi**

Peserta didik diminta mengucapkan kalimat netral (misalnya: “Saya sudah datang”) dengan emosi berbeda: marah, sedih, gembira, takut.

Aspek yang dinilai: variasi intonasi dan ketepatan ekspresi.

✧ **Sikap dalam Aktivitas**

Guru mengamati bagaimana peserta didik menunjukkan sikap selama kegiatan awal, meliputi:

- Berpartisipasi aktif atau tidak.
- Kemauan bekerja sama dalam kelompok.
- Rasa percaya diri saat mencoba peran.
- Sikap saling menghargai ketika teman tampil.

Tabel 3.1 Instrumen Penilaian Nonkognitif Bab 3

Instrumen Penilaian Nonkognitif Bab 3 (Contoh Rubrik)

Aspek Penilaian	1 Perlu Bimbingan	2 Cukup	3 Baik	4 Sangat Baik
Gerak Tubuh	Hampir tidak melakukan gerakan, perlu banyak arahan.	Gerakan masih terbatas, kurang sesuai dengan karakter.	Gerakan cukup jelas, sesuai karakter, meski kadang kurang konsisten.	Gerakan jelas, sesuai karakter, ekspresif, dan konsisten
Suara & Ekspresi	Suara tidak terdengar jelas, ekspresi datar/ tidak sesuai.	Intonasi kurang tepat, suara kadang tidak jelas, ekspresi terbatas.	Intonasi cukup tepat, suara jelas, ekspresi sesuai sebagian besar waktu.	Intonasi dan ekspresi tepat sesuai emosi tokoh, terdengar jelas, dan variatif.

Aspek Penilaian	1 Perlu Bimbingan	2 Cukup	3 Baik	4 Sangat Baik
Keberanian & Percaya Diri	Enggan mencoba, sangat tergantung arahan guru.	Masih malu-malu, perlu dorongan untuk mencoba.	Cukup percaya diri, kadang masih terlihat ragu-ragu.	Sangat percaya diri, tampil tanpa ragu, tidak takut salah.
Kerja Sama	Tidak menunjukkan kerja sama, pasif, atau mengganggu kelompok.	Jarang terlibat, kontribusi sangat terbatas.	Cukup aktif bekerja sama, sesekali memberi kontribusi.	Sangat aktif berkolaborasi, mendukung teman, dan menghargai pendapat.
Sikap Menghargai	Tidak menghargai, mengganggu, atau mengejek teman.	Sering kurang memperhatikan ketika teman tampil.	Umumnya menghargai teman, kadang masih bercanda sendiri.	Selalu mendengarkan, menghargai, dan memberi respon positif saat teman tampil.

Contoh Catatan Anekdot

Tabel 3.2 Contoh Catatan Anekdot Bab 3

Nama Peserta Didik	Catatan (Perilaku/Sikap yang Terlihat)	Tindak Lanjut
Dian	Berani mencoba meskipun masih malu-malu; mulai bisa menunjukkan gestur sesuai karakter.	Diberi pujian dan motivasi agar lebih percaya diri.
Reno	Memberi banyak ide, kadang mendominasi, tapi masih mau mendengarkan teman.	Dibimbing untuk lebih memberi kesempatan teman bicara.
Akbar	Aktif mencoba berbagai intonasi, ekspresi masih terbatas (sering tertawa sendiri saat tampil).	Ajak latihan berpasangan agar lebih fokus.



B. Kegiatan Pembelajaran



Profil Karakter Tokoh

1. Tujuan Kegiatan

Kegiatan 1 - Profil Karakter Tokoh bertujuan untuk membantu peserta didik mendalami karakter tokoh dalam cerita adaptasi yang sedang mereka garap. Melalui kegiatan ini, peserta didik akan menganalisis sifat dan latar belakang tokoh, serta mengidentifikasi aspek sosiologis dan psikologis yang memengaruhi tindakan dan cara berpikir tokoh tersebut. Selanjutnya, peserta didik diajak untuk mengeksplorasi gerak tubuh, cara bicara, dan ekspresi emosi yang sesuai dengan karakter tokoh, sebagai langkah awal dalam mewujudkan tokoh secara menyeluruh di atas panggung.

2. Langkah-langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 3.3 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 1 Bab 3

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1.1: Karakter	Memahami	Mengembangkan kemampuan analisis dan pemahaman peserta didik terhadap karakter tokoh cerita melalui observasi
Aktivitas 1.2: Permainan Meniru Sosok	Memahami	Menstimulasi kemampuan berpikir analitis peserta didik dalam mengkonstruksi tokoh cerita
Aktivitas 1.3: Analisis Karakter Tokoh	Mengaplikasikan	Mengasah keterampilan dalam mewujudkan tokoh dengan kemampuan olah tubuh, olah vokal dan emosional melalui pengadegan
Aktivitas 1.4: Refleksi Penutup Kegiatan	Merefleksikan	Mendorong peserta didik untuk menyusun pemahaman personal melalui proses refleksi

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.

Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.



c. Kegiatan Pembukaan

Pada aktivitas pembuka guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan antara lain adalah:

- 1) Menganalisis karakter tokoh dalam cerita setiap kelompok;
- 2) Mengidentifikasi aspek sosiologis dan psikologis yang memengaruhi karakter tokoh dalam cerita adaptasi masing-masing kelompok; serta
- 3) Mengeksplorasi gerak tubuh, cara bicara, dan emosi tokoh yang sesuai dengan karakternya

Aktivitas 1.1 Karakter

Pada aktivitas ini, guru perlu memberi pemahaman mengenai definisi karakter dalam sebuah cerita kepada peserta didik. Guru dapat menggunakan bahan bacaan di bawah ini untuk menjelaskan kepada peserta didik. Dari bahan bacaan ini, guru dapat membuat *power point*, *mind-map* atau bentuk lainnya yang memudahkan guru untuk menjelaskan materi “Karakter Dalam Seni Teater” pada QR Code berikut:



Karakter dalam Seni Teater

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 1.2 Permainan Meniru Sosok

- 1) Guru memberi pengarahan pada peserta didik untuk duduk melingkar. Kemudian, mintalah mereka untuk membayangkan satu sosok yang kira-kira diketahui atau dikenal oleh seluruh peserta didik, seperti penjaga sekolah, penjaga kantin, salah satu teman di sekolah, penyanyi, atau



Gambar 3.2 Permainan Meniru Sosok



pemain sepak bola terkenal. Setelah itu, mintalah beberapa peserta didik untuk maju secara bergantian dan meragakan tingkah laku sosok yang dibayangkan. Misalnya, mintalah peserta didik A untuk meragakan cara bicara salah satu temannya yang sangat khas. Kemudian, ajak peserta didik lain untuk menebak sosok yang sedang diperagakan.

Aktivitas 1.3 Analisis Karakter Tokoh

Guru mengondisikan peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya. Kemudian, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan hasil analisis mereka secara lebih terperinci, termasuk mengenai detail karakter yang memengaruhi perkembangan emosi tokoh, cara berbicara tokoh, bahkan cara berjalan tokoh, untuk kemudian diterapkan ke dalam cerita yang telah disusun.

Contoh Analisis Karakter:

Nama tokoh: Adit

Kemungkinan usia: sekitar 11 tahun

Kemungkinan suku/etnik: *Jawa*

Kemungkinan ciri fisik: Rambut cepak, kulit sawo matang, tinggi sedang, tubuh agak kurus.

Kehidupan sosial:

Adit adalah anak kelas 6 yang suka bermain *game online*, futsal, dan nongkrong bareng teman-temannya. Adit tinggal di Jakarta bersama ayah, ibu, dan adik perempuannya yang masih kelas 3 SD. Ayahnya bekerja sebagai sopir ojek online, dan ibunya bekerja di pabrik dekat rumah. Ekonomi keluarganya sederhana, tetapi cukup untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Hubungan keluarganya hangat meski kadang ayahnya sibuk bekerja. Adit punya banyak teman dan cukup aktif di sekolah, meskipun kadang suka menunda PR karena lebih asyik main *gadget*. Ia punya sahabat dekat yang selalu menemani, dan sering jadi jembatan saat teman-temannya bertengkar.

Karakter Adit:

- Ceria, humoris, dan gampang akrab dengan orang lain.
- Kadang kurang disiplin karena terlalu fokus pada hobi.
- Punya sedikit jiwa kepemimpinan di kelompok bermainnya.
- Belajar bertanggung jawab saat harus mempersiapkan ujian akhir SD dan membagi waktu antara main dan belajar.



Pada saat peserta didik menganalisis secara kelompok, guru berkeliling untuk mengecek perkembangan analisis tokoh masing-masing kelompok sambil memberikan kritik dan saran yang diperlukan. Guru juga dapat memancing antusiasme peserta didik dengan melontarkan beberapa pertanyaan terkait tokoh yang akan mereka perankan.

Contoh pertanyaan untuk Adit:

- Apakah latar belakang tokoh utama yang berasal dari keluarga sederhana memengaruhi cara berjalan atau berbicaranya?
- Apakah cara berbicara orang yang ceria berbeda dengan orang yang pemurung pada umumnya?

e. Kegiatan Penutup

Aktifitas 1.4 Refleksi Penutup Kegiatan

Guru mengajak peserta didik untuk merefleksikan kegiatan yang telah dilalui dengan melontarkan sejumlah pertanyaan. Contoh pertanyaan:

- *Apa saja kesulitan yang dihadapi saat menganalisis karakter tokoh?*
- *Apakah lingkungan pergaulan dapat memengaruhi karakter seseorang?*
- *Apakah cara berjalan dan berbicara tokoh yang pemalu berbeda dengan tokoh yang sangat percaya diri?*

Guru meminta setiap kelompok untuk mematangkan kembali hasil analisis tokoh dalam cerita adaptasi mereka, kemudian mempresentasikannya pada kegiatan selanjutnya.

f. Diferensiasi

Diferensiasi dalam Kegiatan 1 dirancang untuk menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik melalui variasi konten, proses, dan produk.

1) Diferensiasi konten

Guru menyediakan sumber belajar yang beragam, seperti teks profil tokoh sederhana, cuplikan naskah yang menampilkan karakter dengan kepribadian berbeda, gambar atau ilustrasi tokoh, serta ringkasan cerita yang familiar. Peserta didik dapat memilih sumber yang paling sesuai dengan gaya belajarnya, baik visual, verbal, maupun kontekstual.



- 2) **Diferensiasi proses** tampak dalam cara peserta didik mengerjakan analisis tokoh. Peserta didik yang lebih mampu dapat menuliskan profil tokoh secara mandiri berdasarkan panduan pertanyaan. Peserta didik yang lain dapat berdiskusi dalam kelompok kecil atau dibantu dengan lembar kerja terstruktur untuk memandu langkah-langkah analisis. Guru juga dapat memfasilitasi peserta didik yang lebih cepat memahami dengan memberikan tantangan tambahan, seperti membandingkan dua tokoh berbeda.
- 3) **Diferensiasi produk** terlihat dari fleksibilitas bentuk hasil akhir: peserta didik dapat menyajikan profil tokoh dalam bentuk tulisan deskriptif, diagram karakter (*mind map*), poster kreatif, atau presentasi lisan singkat di depan kelas. Dengan diferensiasi ini, setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk memahami dan menghidupkan karakter sesuai dengan kemampuan, minat, serta gaya belajarnya masing-masing.

g. Kegiatan Alternatif

- Guru mengundang seorang aktor teater untuk membagi ilmu dan pengalamannya dalam hal mendalami serta mewujudkan karakter tokoh kepada peserta didik. Jika kesulitan mendatangkan aktor ke sekolah, silakan meng-hadirkannya secara daring.
- Guru memandu sesi tanya-jawab antara aktor tersebut dan para peserta didik di kelas. guru meminta peserta didik untuk kembali membuka catatan mengenai hasil analisis tokoh yang sudah dibuat. Kemudian, arahkan peserta didik untuk mengembangkan hasil analisis mereka secara lebih terperinci, termasuk mengenai detail karakter yang memengaruhi perkembangan emosi tokoh, cara berbicara tokoh, bahkan cara berjalan tokoh, untuk kemudian diterapkan ke dalam cerita adaptasi.
- Dalam prosesnya, guru berkeliling untuk mengecek perkembangan analisis tokoh masing-masing kelompok sambil memberikan kritik dan saran yang diperlukan.

3. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini bertujuan untuk menilai pemahaman peserta didik terhadap tokoh yang dipilih melalui penyusunan profil karakter tokoh. Peserta didik diminta menyajikan profil tokoh yang meliputi identitas, sifat atau karakteristik, motivasi, serta hubungan tokoh dengan tokoh lain. Hasil profil dapat dituangkan



dalam bentuk tulisan deskriptif, diagram, tabel, atau poster kreatif sesuai minat peserta didik. Penilaian dilakukan berdasarkan kelengkapan informasi, ketepatan analisis, serta kerapihan dan kreativitas penyajian.

Tujuan dari penilaian formatif ini adalah untuk memberikan gambaran awal sejauh mana peserta didik mampu memahami dimensi tokoh secara mendalam, melatih kemampuan analisis sederhana, dan mendorong peserta didik untuk mengekspresikan pemahaman mereka dengan cara yang menarik dan sesuai gaya belajarnya masing-masing.

Peserta didik bisa menggunakan contoh LKPD untuk menyusun Profil Karakter Tokoh.

Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Profil Karakter Tokoh

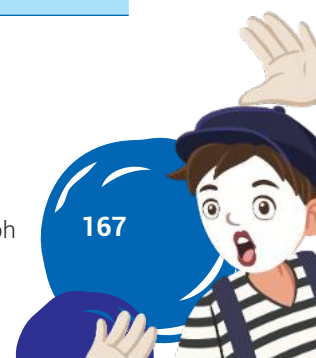
Instrumen Penilaian Profil Karakter Tokoh (Contoh Rubrik)

Aspek Penilaian	1	2	3	4
Identitas Tokoh	Sangat minim/ tidak sesuai tokoh.	Hanya menyebut sebagian unsur.	Unsur-unsur yang disebutkan hampir lengkap	Lengkap (nama, usia, latar, peran jelas).
Sifat/ Karakteristik	Tidak menyebut sifat tokoh	Menulis sifat secara umum, kurang spesifik.	Menulis beberapa sifat secara spesifik	Semua sifat ditulis beserta contoh perilaku.
Motivasi Tokoh	Tidak menyebut motivasi tokoh.	Dijelaskan singkat, kurang tepat.	Dijelaskan cukup sesuai, masih umum.	Sangat jelas & sesuai cerita.
Relasi dengan Tokoh Lain	Tidak menyebut hubungan tokoh.	Hubungan tokoh hanya disebut sepiantas.	Hubungan tokoh dijelaskan, tapi masih terbatas.	Hubungan tokoh dijelaskan lengkap & sesuai konteks.
Kreativitas & Kerapihan	Penyajian tidak rapi, tidak terbaca jelas.	Penyajian sederhana, namun agak sulit dipahami.	Penyajian cukup rapi, ada unsur kreatif.	Penyajian sangat rapi, kreatif.

Skor maksimal = 20

Interpretasi skor:

5 - 8	9 - 12	13 - 16	17 - 20
Perlu Bimbingan	Mulai Berkembang	Berkembang	Sangat Berkembang





Menampilkan Karakter Tokoh

1. Tujuan Kegiatan

Kegiatan 2 Menampilkan Karakter bertujuan untuk mendorong peserta didik memerankan tokoh dalam cerita adaptasi berdasarkan hasil analisis karakter yang telah mereka lakukan sebelumnya. Dalam kegiatan ini, peserta didik akan menerapkan pemahaman mereka tentang karakter melalui akting yang mencerminkan gerak, bicara, dan emosi tokoh secara konsisten dengan konteks cerita. Selain itu, peserta didik juga diajak untuk mengevaluasi kembali hasil analisis karakter bersama kelompoknya guna memastikan kesesuaian antara interpretasi tokoh dan penampilannya. Melalui proses ini, peserta didik diharapkan memahami pentingnya ketepatan dalam memerankan tokoh agar cerita dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton.

2. Langkah-langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 3.5 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 2 Bab 3

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 2.1: Dimensi Karakter	Memahami	Membangun pemahaman peserta didik terkait dimensi karakter tokoh.
Aktivitas 2.2: Permainan Bunyi	Memahami	Menstimulasi peserta didik mengenali variasi bunyi suara serta memahami fungsinya dalam membangun suasana, karakter, dan makna dalam pertunjukan teater.
Aktivitas 2.3: Dari Profil ke Peran	Mengaplikasikan	Melatih peserta didik menerjemahkan profil karakter tokoh ke dalam gerak, suara, dan ekspresi nyata.
Aktivitas 2.4: Apresiasi & Refleksi	Merefleksikan	Membiasakan peserta didik mengevaluasi pengalaman belajar, bermain peran, menghargai penampilan teman, serta menarik pelajaran untuk perbaikan diri.

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran



c. Kegiatan Pembukaan

Aktivitas 2.1 Dimensi Karakter

Pada aktivitas ini, guru memberi pemahaman mengenai dimensi karakter tokoh dalam sebuah cerita kepada peserta didik. guru bisa menggunakan bahan bacaan di bawah ini untuk menjelaskan kepada peserta didik. Dari bahan bacaan ini, guru bisa membuat *power point*, *mind-map* atau bentuk lainnya yang memudahkan guru untuk menjelaskan materi ini ke peserta didik.

Dimensi Pendukung dalam Mewujudkan Karakter Tokoh

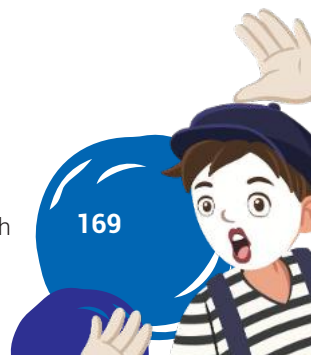
Pembentukan karakter yang meyakinkan dalam teater membutuhkan integrasi dari berbagai dimensi pendukung. Berikut ini adalah dimensi-dimensi utama yang sering dikemukakan oleh para ahli teater dan pedagog seni pertunjukan:

1. Dimensi Psikologis

Menurut Robert Cohen (2007), pengembangan karakter dimulai dari dimensi psikologis: motivasi, tujuan, ketakutan, dan konflik batin. Seorang aktor harus menggali *inner motivation* tokoh melalui pertanyaan: "Apa yang diinginkan tokoh ini?", "Apa yang menghalanginya?", dan "Bagaimana strategi tokoh dalam mencapai tujuannya?"

2. Dimensi Fisiologis (Tubuh dan Gerak)

Karakter diwujudkan secara visual melalui postur, gerak, gestur, dan ekspresi wajah. Viola Spolin (1999) menyatakan bahwa olah tubuh dalam teater memungkinkan aktor membentuk *signature physicality* dari tokoh, misalnya cara berjalan, sikap tubuh, atau ekspresi emosi.



3. Dimensi Vokal dan Suara

Karakter juga dibentuk melalui olah vokal: intonasi, artikulasi, tempo, volume, dan warna suara. Cicely Berry (2001), ahli pelatihan suara dari Royal Shakespeare Company, menekankan bahwa “suara adalah cerminan kejujuran emosi dan niat dari karakter”. Perubahan suara membantu membedakan status sosial, usia, emosi, dan bahkan latar belakang geografis tokoh (dialek/lafal lokal).

4. Dimensi Emosional dan Relasional

Setiap karakter memiliki relasi dengan tokoh lain. Menurut Richard Hornby (1995), hubungan antartokoh sangat penting untuk menguatkan motivasi dan konflik. Oleh karena itu, pengembangan karakter juga harus mencakup relasi emosional: cinta, permusuhan, pengkhianatan, atau kepercayaan. Latihan improvisasi dan *scene study* biasa digunakan untuk mengeksplorasi dinamika hubungan dan membangun kedalaman emosional karakter.

5. Dimensi Sosial-Kultural

Dalam konteks budaya Indonesia, penting untuk memahami bahwa karakter mencerminkan nilai dan norma tertentu. Tokoh wayang dalam teater tradisional, misalnya, membawa simbolisme karakter moral (Pandawa vs Kurawa). Slamet Rahardjo (1993) mengingatkan bahwa tokoh dalam teater tidak dapat dipisahkan dari konteks budaya tempat ia diciptakan. Maka dalam guruhan teater, guru perlu mengajarkan analisis konteks sosial dan budaya yang melandasi karakter.

6. Dimensi Estetik dan Artistik

Karakter juga tampil melalui elemen estetis seperti kostum, tata rias, dan properti. Semua ini memperkuat citra visual dan simbolik karakter. Dalam pedagogi seni, pendekatan visual ini juga menjadi cara untuk mendorong kreativitas peserta didik memahami *persona* tokoh secara utuh.



Aktivitas 2.2 Permainan Bunyi

Mintalah peserta didik untuk duduk dalam lingkaran. Duduklah di tengah-tengah peserta didik dan ajak mereka untuk menjaga ketenangan, lalu perdengarkan beragam bunyi dengan bantuan benda-benda sederhana yang mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Mintalah peserta didik untuk menirukan bebunyian yang telah diperdengarkan menggunakan suara dari mulut mereka. Contoh bunyi:



Gambar 3.3 Permainan Bunyi

Bunyi ritsleting yang dibuka.	Bunyi stapler yang menjepit kertas.	Bunyi balon yang pecah.	Bunyi petikan senar gitar.
Bunyi sol sepatu yang beradu dengan lantai.	Bunyi air yang dituangkan ke ember.	Bunyi suling yang ditiup.	Bunyi sambal yang dikeluarkan dari botol.
Bunyi kertas yang dirobek.	Bunyi pulpen yang beradu.	Bunyi bola yang ditendang.	Bunyi gelas kaca yang pecah.

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 2.3 Dari Profil ke Peran

- 1) Dari profil yang telah dibuat, peserta didik diminta memperagakan gerak tubuh yang sesuai dengan tokoh tersebut selama 15–20 detik (misalnya: berjalan seperti raja, membungkuk seperti nenek, bergerak lincah seperti anak kecil). Setelahnya, minta peserta didik untuk mengucapkan satu kalimat sederhana, misalnya “Saya sudah datang” dengan suara dan ekspresi sesuai karakter tokoh (contoh: gagah seperti ksatria, lembut seperti ibu, keras seperti prajurit).
- 2) Bersama grup, minta peserta didik untuk membuat interaksi singkat (20–30 detik), hanya menggunakan satu gerakan dan satu kalimat sesuai karakter.
- 3) Minta peserta didik bersama grup menampilkannya di depan kelas.



Gambar 3.4 Dari Profil Ke Peran

e. Kegiatan Penutup

Aktivitas 2.4 Apresiasi & Refleksi

Untuk menutup kegiatan, guru mengajak seluruh kelas memberikan apresiasi positif kepada setiap kelompok yang sudah tampil, misalnya dengan “tepuk tangan kompak” atau menyebutkan satu kelebihan dari penampilan teman.

Guru mengajak peserta didik untuk merefleksikan kegiatan yang telah dilalui dengan melontarkan sejumlah pertanyaan. Contoh pertanyaan:

- *Apa saja kesulitan yang ditemukan saat harus memerankan tokoh yang karakteristiknya berbeda dengan karakter personal kalian?*
- *Apakah aktor teater harus bisa memerankan tokoh sesuai dengan karakternya di dalam cerita?*
- *Menurutmu, keterampilan apa yang sudah lebih baik dari sebelumnya (misalnya gerakan, suara, atau ekspresi)?*

Guru mengajak peserta didik untuk bersyukur karena semua pihak masih diberi kesehatan dan dapat menjalani kegiatan pembelajaran dengan lancar.

f. Diferensiasi

Diferensiasi dalam Kegiatan 2 dirancang agar setiap peserta didik dapat menampilkan karakter tokoh sesuai dengan gaya belajar, minat, dan tingkat kesiapan mereka.

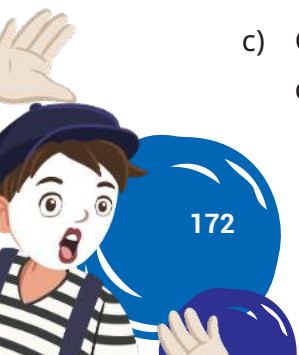
1) Diferensiasi konten

- a) Peserta didik dapat mengandalkan teks deskripsi tokoh yang mereka buat.
- b) Peserta didik dapat memperkuat pemahaman dengan melihat gambar ilustrasi, menonton potongan video pendek, atau menirukan contoh gerak sederhana yang diberikan guru.

Dengan begitu, peserta didik yang lebih visual, auditori, atau kinestetik memiliki cara masing-masing untuk memahami bagaimana karakter diwujudkan.

2) Diferensiasi proses

- a) Peserta didik yang sudah percaya diri dapat langsung mencoba memerankan tokoh dengan improvisasi
- b) Peserta didik yang membutuhkan dukungan lebih bisa berlatih terlebih dahulu dalam kelompok kecil atau dengan arahan langsung dari guru.
- c) Guru juga dapat memberi opsi latihan singkat berpasangan, agar peserta didik bisa saling memberi umpan balik sebelum tampil di depan kelas.



3) Diferensiasi produk

Terlihat dari bentuk penampilan yang dihasilkan.

- a) Peserta didik bisa menampilkan tokoh melalui dialog singkat dengan suara dan ekspresi lengkap
- b) Peserta didik bisa menampilkan tokoh dengan menekankan pada gerakan tubuh saja atau memilih menampilkan tokoh melalui monolog sederhana. Bentuk produk ini fleksibel, sehingga setiap peserta didik tetap bisa menunjukkan pemahamannya terhadap karakter tokoh sesuai dengan kemampuan dan kenyamanannya.

g. Pembelajaran Alternatif

Tokoh Dalam Rekaman

- 1) Guru meminta setiap peserta didik untuk merekam pemeranan yang telah disesuaikan dengan gerak tubuh, cara bicara, dan emosi tokoh dalam bentuk video. Guru meminta setiap peserta didik untuk mengunggah rekaman video tersebut ke YouTube atau Google Drive dan mengirimkan tautannya kepada guru. Guru menyaksikan rekaman video yang telah diunggah dan memberikan kritik serta saran yang diperlukan.



Gambar 3.5 Tokoh Dalam Rekaman

- 2) Guru mengarahkan peserta didik untuk menunjukkan rekaman video tersebut kepada orang tua masing-masing, lalu meminta orang tua untuk mengomentari penampilan peserta didik dengan menjawab pertanyaan, “Apakah anak Bapak/Ibu berhasil memainkan karakter yang berbeda dengan karakter asli mereka di kehidupan sehari-hari?”
- 3) Guru meminta peserta didik untuk merekam komentar orang tua dalam bentuk video, mengunggahnya ke YouTube, lalu mengirimkan tautannya kepada guru.

3. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini bertujuan untuk menilai sejauh mana peserta didik mampu menampilkan tokoh yang dipilih dengan memadukan gerak tubuh, cara bicara, dan ekspresi emosi yang sesuai. peserta didik diminta memperagakan



pemeranan sederhana selama 1–2 menit, di mana mereka menunjukkan usaha untuk membedakan karakter tokoh dari diri mereka sehari-hari.

Jenis penilaian yang digunakan adalah penilaian kinerja (*performance assessment*), di mana kemampuan peserta didik diamati langsung saat mereka menampilkan peran. Penilaian dilakukan berdasarkan kesesuaian gerak tubuh, ketepatan intonasi dan gaya bicara, kejelasan ekspresi emosi, serta rasa percaya diri saat tampil.

Tujuan dari penilaian formatif ini adalah untuk memberikan gambaran kemampuan awal peserta didik dalam menghidupkan tokoh, melatih keberanian tampil di depan orang lain, serta membiasakan peserta didik mengekspresikan pemahaman tokoh secara utuh melalui peran yang dimainkan. guru dapat menggunakan contoh lembar penilaian berupa daftar periksa agar penilaian lebih praktis.

Contoh Lembar Penilaian (Daftar Periksa)

Nama peserta didik : _____

Tokoh yang diperankan : _____

Aspek Penilaian	✓ (Jika Terlihat)	Catatan
Gerak tubuh sesuai dengan karakter tokoh	✓	
Cara bicara (intonasi, volume, gaya) sesuai dengan karakter tokoh	✓	
Ekspresi emosi tokoh jelas	✓	
Percaya diri saat tampil	✓	





Memahami Aksi & Reaksi

1. Tujuan Kegiatan

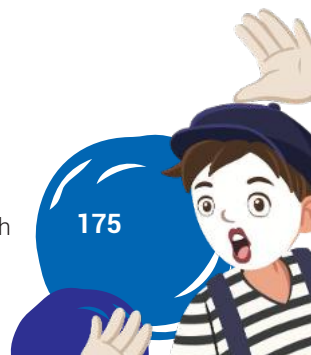
Kegiatan 3: Memahami Aksi Reaksi bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran peserta didik bahwa setiap aksi dan reaksi aktor di atas panggung harus memiliki tujuan dan alasan yang jelas sesuai dengan karakter maupun jalannya cerita. peserta didik diajak memahami berbagai faktor yang dapat memengaruhi aksi dan reaksi, seperti hubungan antar tokoh, situasi adegan, serta emosi yang sedang berlangsung. Selain itu, peserta didik juga akan mencoba merancang konsep blocking untuk seluruh adegan dalam cerita adaptasi yang akan dipentaskan, sehingga penampilan tokoh menjadi lebih hidup, terarah, dan mendukung kelancaran pementasan.

2. Langkah-langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 3.6 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 3 Bab 3

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3.1: Permainan Menanggapi Situasi	Memahami	Menumbuhkan kepekaan peserta didik dalam mengenali aksi dan reaksi melalui pengamatan serta respon terhadap situasi yang diberikan.
Aktivitas 3.3: Menghidupkan Adegan dengan Aksi Reaksi	Mengaplikasikan	Melatih peserta didik mempraktikkan aksi dan reaksi secara langsung dalam adegan untuk menghidupkan interaksi antar tokoh.
Aktivitas 3.3: Jawab Cepat	Merefleksikan	Membantu peserta didik mengingat kembali konsep aksi-reaksi dan mengevaluasi pemahamannya.



b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.



c. Kegiatan Pembukaan

Aktivitas 3.1 Permainan menanggapi situasi

- 1) Kosongkan satu area di dalam atau luar kelas, jika memungkinkan, lalu buat panggung sederhana menggunakan pembatas yang diletakkan di keempat sudutnya.
- 2) Ajak seluruh peserta didik untuk duduk di area penonton dengan posisi tubuh menghadap ke area panggung.
- 3) Narasikan sebuah cerita fiksi. Ketika bercerita, panggil nama peserta didik secara acak, lalu mintalah nama yang dipanggil untuk memainkan peran berdasarkan cerita yang disampaikan dengan spontan. Secara khusus, mintalah peserta didik tersebut untuk memberikan aksi dan reaksi atas situasi atau latar tempat yang dideskripsikan oleh guru.

Contoh kisah yang bisa dibawakan oleh pendidik:

Pendidik:

Pada suatu sore, Sari dan Putri menghabiskan waktu di sebuah taman bunga

Sari dan Putri masuk ke panggung, lalu bergerak seolah-olah mereka sedang ada di taman bunga

Pendidik:

Sari dan Putri asyik mengobrol soal acara televisi favorit mereka

Jono masuk ke panggung. Sari dan Putri bingung melihat Jono yang sedang panik dan menanyakan apa yang terjadi. Jono pun bercerita bahwa ponselnya baru saja hilang.

Pendidik:

Tiba-tiba Jono datang dengan napas ngos-ngosan dan wajah yang terlihat panik. Ternyata, ia baru saja kehilangan ponselnya.

Sari dan Putri mengobrol seru tentang ajang pencarian bakat yang mereka tonton di salah satu stasiun televisi.



d. Kegiatan Inti

Aktivitas 3.2 Menghidupkan Adegan dengan Aksi dan Reaksi

Pada awal kegiatan inti, guru perlu menjelaskan bahwa setiap aksi yang dilakukan oleh pemain harus beralasan. Gunakan bacaan di bawah ini untuk menjelaskan kepada peserta didik.



Gambar 3.6 Aksi Reaksi

Seperti yang ditulis oleh W.S. Rendra dalam bukunya yang berjudul *Seni Drama untuk Remaja* (2009), seorang aktor memiliki dua buah alasan untuk bergerak di atas panggung:

1. Alasan Kewajaran

Contoh:

- Aktor berjalan menuju pintu saat ada orang yang mengetuk pintu itu dari luar.
- Aktor menyeka keringat di wajah setelah berlarian di atas panggung.
- Aktor mengulurkan tangan saat lawan mainnya mengajak bersalaman.

2. Alasan Kejiwaan (Emosional)

Contoh:

- Aktor terus menggoyangkan kakinya saat sedang gelisah.
- Aktor bicara terbata-bata saat sedang panik atau berada dalam tekanan.
- Aktor menggebrak meja saat sedang merasa sangat marah.

Guru mengingatkan pentingnya membedah naskah, memahami alur cerita, serta mendalami nuansa karakter dan emosional tokoh yang diperankan untuk dapat beraksi dengan tepat di atas panggung.

Guru menjelaskan bahwa tugas aktor tidak begitu saja selesai setelah ia mengucapkan dialognya atau memainkan bagiannya di atas panggung. Alih-alih, masih menurut Rendra, aktor juga masih memiliki tugas untuk memberikan reaksi yang tepat terhadap tiga hal berikut:

a) Lawan Main

Seorang aktor harus bisa menanggapi aktor lain yang ada di atas panggung. Misalnya, saat aktor A berbicara, aktor B harus terlihat benar-benar mendengarkan dan memberikan tanggapan pada saat yang tepat.

b) Sifat Adegan

Setiap adegan memiliki sifat yang berbeda, seperti lucu, sedih, gembira, dan sebagainya, lantas seorang aktor harus mampu menyesuaikan diri dengan sifat adegan yang dimainkan. Misalnya, aktor tidak boleh mencoba melucu saat adegan yang menyedihkan sedang berlangsung.

c) Lingkungan Adegan

Jika sebuah adegan mengambil latar di puncak gunung, aktor harus mampu menghidupkan latar tersebut menggunakan gerak tubuh yang tepat, seperti dengan menggosokkan kedua telapak tangannya untuk menunjukkan kesan bahwa aktor sedang menggigil kedinginan.

- 1) Setelah menjelaskan, minta peserta didik untuk berkumpul dengan kelompoknya guna mendiskusikan serta merancang konsep *blocking* dalam setiap adegan yang akan dipentaskan. Secara khusus, setiap kelompok harus merancang konsep



blocking dengan merujuk kepada materi mengenai aksi dan reaksi, serta dasar-dasar *blocking* yang telah dibahas pada kegiatan sebelumnya.

- 2) Dalam prosesnya, guru berkeliling untuk mengamati perkembangan perencanaan konsep *blocking* adegan sambil memberikan kritik dan saran yang diperlukan.

Guru bisa memberikan langkah kerja di bawah ini kepada peserta didik:

Langkah Kerja

1. Baca Ulang Adegan

- a. Baca adegan dari naskah yang akan dipentaskan.
- b. Pahami situasi: siapa tokohnya? di mana latarnya? apa yang sedang terjadi?

2. Tentukan Aksi

- a. Catat aksi yang harus dilakukan tokoh.
- b. Ingat! Setiap aksi harus punya alasan.

3. Tentukan Reaksi

- a. Tuliskan bagaimana tokoh lain harus bereaksi terhadap aksi tersebut.
- b. Pastikan reaksi sesuai dengan:
 - 1) Lawan main (respon pada dialog/aksi teman).
 - 2) Sifat adegan (sedih, lucu, serius, dll).
 - 3) Lingkungan adegan (dingin, panas, di hutan, dll).

4. Rancang *Blocking*

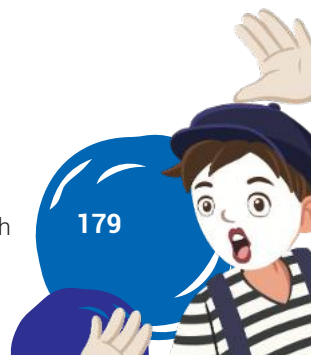
- a. Tentukan posisi awal setiap tokoh (berdiri, duduk, arah hadap).
- b. Tentukan perpindahan (jalan ke mana, kapan bergerak).
- c. Pastikan *blocking* mendukung aksi dan reaksi tadi.

e. Kegiatan Penutup

Aktivitas 3.3 Jawab Cepat

Untuk menutup kegiatan, guru mengajak peserta didik bermain kuis interaktif. Melalui permainan ini, peserta didik diajak mengingat kembali perbedaan antara aksi (alasan kewajaran maupun kejiwaan) dan reaksi (tanggapan terhadap lawan main, sifat adegan, atau lingkungan adegan).

Guru membacakan berbagai situasi singkat, lalu peserta didik harus dengan cepat menjawab apakah itu termasuk aksi atau reaksi.



Daftar pernyataan yang bisa digunakan*:

- | | |
|---|--|
| 1. Menarik kursi lalu duduk. | 1. Tersenyum saat teman main bercerita lucu. |
| 2. Menutup telinga karena suara petir. | 2. Menangis karena melihat teman marah. |
| 3. Melompat mundur karena dikejutkan teman. | 3. Mengikat tali sepatu yang terlepas. |
| 4. Bicara terbata-bata saat gugup | 4. Menangis terharu setelah mendengar kabar bahagia. |
| 5. Menarik napas panjang sebelum berbicara. | 5. Menendang bola ke arah gawang. |

**Jawaban dapat dilihat pada lembar kunci jawaban*

f. Diferensiasi

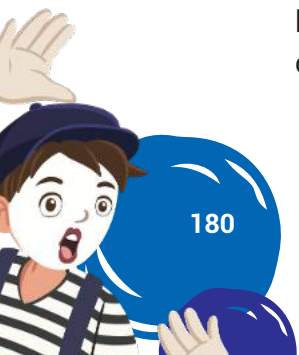
Guru perlu menyadari bahwa setiap peserta didik memiliki kebutuhan belajar, gaya belajar, serta tingkat kesiapan yang berbeda. Oleh karena itu, penerapan diferensiasi dapat membantu semua peserta didik memahami konsep aksi dan reaksi dengan cara yang sesuai bagi peserta didik.

1) Diferensiasi konten

- Bagi peserta didik yang masih membutuhkan dukungan, guru dapat memberikan contoh aksi dan reaksi sederhana, seperti aksi menutup mulut saat menguap atau reaksi menoleh ketika namanya dipanggil.
- Peserta didik dengan kemampuan lebih tinggi dapat diberikan tantangan untuk menganalisis adegan pendek dari sebuah naskah sederhana dan mengidentifikasi aksi serta reaksi yang muncul dalam adegan tersebut.
- Guru juga dapat menggunakan media yang bervariasi, seperti gambar situasi, cuplikan video teater, atau simulasi langsung di kelas, untuk membantu peserta didik memahami perbedaan antara aksi dan reaksi dengan lebih jelas.

2) Diferensiasi proses

- Peserta didik yang lebih nyaman dengan kerja kelompok dapat berlatih melalui diskusi dan improvisasi bersama teman sekelompoknya
- Peserta didik yang cenderung lebih individual dapat mencoba secara mandiri lalu memperlihatkan hasilnya kepada guru atau satu teman sebagai partner latihan.
- Peserta didik kinestetik dapat langsung mencoba aksi-reaksi dengan tubuh.
- Peserta didik visual bisa membuat bagan atau sketsa posisi *blocking*, sedangkan peserta didik auditori dapat lebih terbantu dengan mendiskusikan contoh-contoh adegan sambil mendengarkan instruksi guru atau rekaman audio.



Dengan demikian, setiap peserta didik tetap memiliki ruang untuk belajar sesuai dengan cara yang paling sesuai dengan kebutuhannya.

3) Diferensiasi produk

- a) Kelompok bisa membuat catatan *blocking* sederhana menggunakan simbol-simbol gerakan.
- b) Kelompok bisa memilih menyajikan diagram skema posisi aktor di panggung agar lebih jelas secara visual.
- c) Bagi peserta didik yang memiliki keterampilan lebih lanjut, produk akhir bisa berupa mini-pertunjukan singkat berdurasi 1–2 menit yang menampilkan aksi dan reaksi dalam sebuah adegan sederhana.

Guru bisa menekankan bahwa tujuan utama dari kegiatan ini bukanlah keseragaman bentuk produk, melainkan pemahaman peserta didik tentang pentingnya aksi yang beralasan serta reaksi yang tepat di atas panggung.

g. Pembelajaran Alternatif

Foto Emosi

- 1) Minta peserta didik untuk mencari beberapa gambar atau foto orang dengan ekspresi berbeda (dari majalah, internet, atau gambar kartun). Anggap foto tersebut sebagai sebuah aksi.
- 2) Minta peserta didik berlatih memberikan reaksi dari gambar atau foto tersebut sesuai tokoh yang diperankan (misalnya: melihat foto orang menangis → peserta didik berperan sebagai sahabat yang menghibur).

3. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini bertujuan untuk melihat sejauh mana peserta didik memahami dan mampu mempraktikkan prinsip aksi dan reaksi dalam sebuah adegan. Jenis penilaian yang digunakan adalah refleksi tertulis. peserta didik diminta menuliskan pengalaman mereka, seperti contoh aksi dan reaksi yang sudah dilakukan, kesulitan yang dihadapi, serta strategi perbaikan ke depan.

Tujuan dari penilaian formatif ini adalah untuk membantu peserta didik menyadari pentingnya aksi dan reaksi dalam membangun alur cerita, melatih keterampilan berkomunikasi nonverbal, serta menumbuhkan kesadaran reflektif agar mereka mampu mengevaluasi dan meningkatkan kualitas penampilan secara bertahap.

Guru bisa menggunakan contoh LKPD refleksi pada bagian Lembar Kegiatan peserta didik.





Memahami dan Menyusun *Blocking*

1. Tujuan Kegiatan

Kegiatan 4: Memahami dan Menyusun *Blocking* bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai sembilan area panggung teater sebagai dasar dalam mengatur pergerakan dan posisi aktor. Selain itu, peserta didik juga akan mempelajari prinsip-prinsip dasar *blocking* agar mampu menempatkan diri maupun tokoh lain secara tepat di atas panggung. Dengan pemahaman ini, peserta didik dapat menyusun *blocking* yang mendukung penyampaian cerita serta menciptakan komposisi panggung yang lebih jelas dan menarik bagi penonton.

2. Langkah-langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 3.7 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 4 Bab 3

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 4.1: Permainan Mengisi Panggung	Memahami	Menumbuhkan kesadaran peserta didik terhadap ruang panggung dan hubungan antarposisi pemain melalui pengalaman langsung.
Aktivitas 4.2: Mengenal Area Panggung & Posisi Tubuh Aktor	Memahami	Mengembangkan pemahaman peserta didik tentang pembagian area panggung serta pentingnya arah dan posisi tubuh dalam mendukung penyajian peran.
Aktivitas 4.3: Menyusun <i>Blocking</i>	Mengaplikasikan	Melatih kemampuan peserta didik dalam mengatur pergerakan dan posisi aktor di panggung secara terencana untuk mendukung alur adegan dan penyajian tokoh.
Aktivitas 4.4: <i>Blocking</i> Paling Berkesan	Merefleksikan	Membantu peserta didik untuk mengevaluasi <i>blocking</i> yang telah dibuat, sekaligus memahami peran <i>blocking</i> dalam memperkuat penyajian adegan dan karakter.

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.



c. Kegiatan Pembukaan

Aktivitas 4.1 Permainan Mengisi Panggung

- 1) Kosongkan satu area berbentuk persegi panjang di dalam kelas, lalu letakkan pembatas berupa sepatu, tas, atau objek lain yang ada di dalam kelas pada setiap sudutnya. Jadikan area tersebut sebagai “panggung pementasan” untuk para peserta didik.
- 2) Mintalah setiap kelompok untuk “naik” ke atas panggung secara bergantian. Kemudian, arahkan kelompok yang ada di panggung untuk terus mencari ruang yang masih kosong. Sampaikan bahwa mereka bisa berjalan ke mana saja, sejauh posisinya tidak keluar dari panggung.
- 3) Sampaikan instruksi dalam bentuk angka yang harus diikuti oleh peserta didik.

01

Peserta didik berjalan dengan tempo lambat.

02

Peserta didik berjalan dengan tempo sedang.

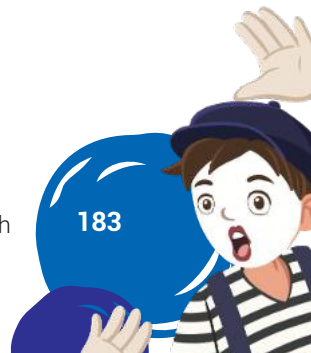
03

Peserta didik berjalan dengan tempo cepat.

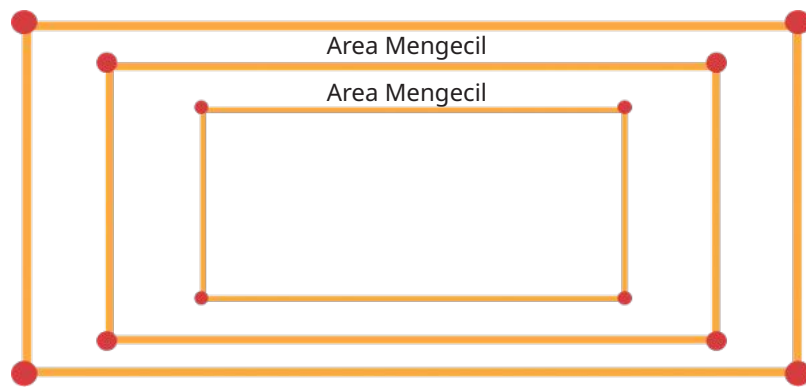
04

Peserta didik harus membeku, berhenti bergerak secara mendadak.

- 4) Variasikan tempo berjalan peserta didik di atas panggung dengan meneriakkan, “Satu,” “Dua,” atau, “Tiga.” Sesekali, teriakan angka, “Empat,” yang mengharuskan peserta didik berdiam di tempat.
- 5) Saat peserta didik membeku, tunjukkan ruang atau area mana yang masih belum terisi. Kemudian, kembalilah mengingatkan peserta didik untuk mengisi ruang yang masih kosong dan melarang mereka untuk berkumpul di sisi-sisi tertentu.
- 6) Secara bertahap, persempit area panggung dengan mendekatkan keempat pembatas yang terletak di sudut panggung



"Panggung"



Gambar 3.7 Permainan Mengisi Panggung

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 4.2 Mengenal Area Panggung & Posisi Tubuh Aktor

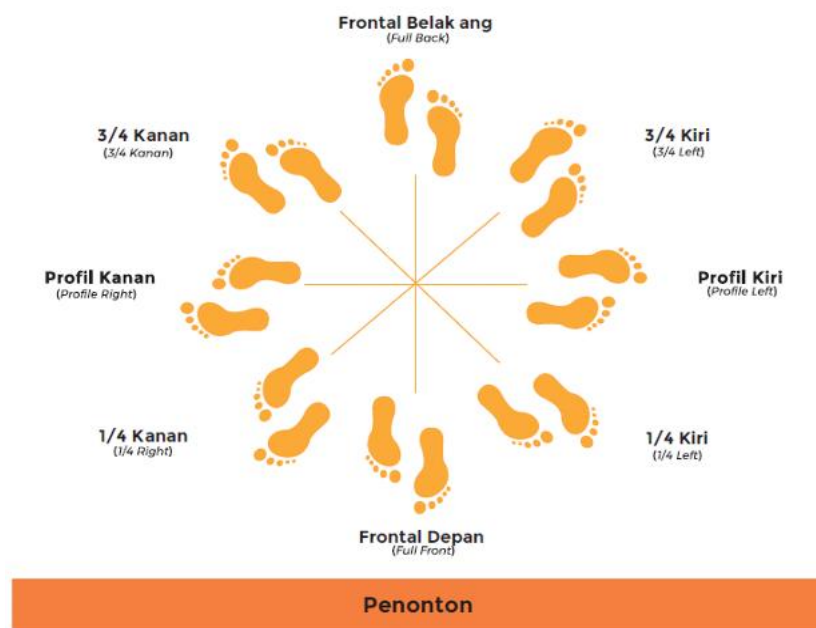
- 1) Guru menggambar panggung teater dengan sembilan area yang berbeda di papan tulis. Panggung yang digambar adalah panggung prosenium berbentuk trapesium. Berikut contoh panggung yang merujuk kepada modul daring Eko Santosa berjudul Teknik Pemeranan 1 (2013):

Belakang Kanan (Upstage Right)	Belakang Tengah (Upstage Center)	Belakang Kiri (Upstage Left)
Kanan (Center Right)	Tengah (Center)	Kiri (Center Left)
Depan Kanan (Downstage Right)	Depan Tengah (Downstage Center)	Depan Kiri (Downstage Left)
PENONTON		

Gambar 3.8 Sembilan Area Panggung

- 2) Guru menjelaskan konsep sembilan area panggung kepada peserta didik.
 - a) Arah kanan dan kiri dalam pembagian area panggung, merujuk kepada sudut pandang pemain yang menghadap ke penonton.

- b) Pergerakan menuju area panggung tertentu dapat memengaruhi daya hadir pemain di mata penonton. Misalnya, pergerakan menuju area panggung yang berdekatan dengan penonton dapat membuat seorang pemain terlihat lebih menonjol atau lebih kuat daripada pemain yang lain. Sementara itu, pergerakan ke bagian tengah panggung akan membuat seorang pemain menjadi pusat perhatian penonton.
- c) Posisi di panggung juga akan memengaruhi kekuatan vokal dan ekspresi wajah pemain. Misalnya, pemain yang berada di area panggung belakang cenderung harus mengeluarkan suara yang lebih keras daripada pemain yang berada di area depan panggung.
- 3) Guru menjelaskan soal beragam posisi tubuh aktor di atas panggung. Bila mengikuti arah mata angin, ada delapan posisi tubuh yang perlu dipahami oleh para aktor, termasuk "*Frontal Depan*" yang berarti tubuh pemain sepenuhnya menghadap ke arah penonton dan "*Frontal Belakang*" yang berarti tubuh pemain sepenuhnya membelakangi penonton. Berikut penggambaran delapan posisi tubuh aktor jika disesuaikan dengan arah mata angin:



Gambar 3.9 Posisi Tubuh Aktor

- 4) Guru juga perlu menjelaskan prinsip-prinsip utama dalam konsep penciptaan blocking teater. Merujuk kepada artikel dari media daring Pojok Seni berjudul "*Teknik Blocking dalam Teater dan Mengapa Aktor Mesti Menguasainya*" yang terbit pada 29 Mei 2020, setidaknya aktor harus memperhatikan empat prinsip *blocking*:



a) Seimbang

Jangan sampai penonton memandang panggung sebagai area yang “berat sebelah”, misalnya karena para pemain hanya berkumpul di salah satu sisi panggung, sementara sisi lainnya dibiarkan kosong. Bahkan, kedudukan properti dan/atau dekorasi panggung dengan posisi berdiri pemain pun harus terlihat seimbang.

b) Utuh

Rancangan blocking harus mampu membantu menciptakan keutuhan di atas panggung. Dengan kata lain, harus ada kaitan antara penempatan posisi pemain, gerak tubuh pemain, dan tata artistik panggung. Misalnya, seorang pemain tidak boleh menutupi tubuh pemain lain atau properti penting dalam sebuah adegan.

c) Variatif

Idealnya, blocking tidak boleh monoton. Meski penempatan pemain di panggung sudah seimbang, penonton akan tetap jenuh jika kedudukan dan pergerakannya tidak variatif atau kurang natural. Untuk meningkatkan variasi blocking, cobalah menggunakan level panggung yang berbeda.

Aktivitas 4.3 Menyusun *Blocking*

- 1) Guru meminta seluruh peserta didik untuk berkumpul dengan kelompoknya guna menyusun *blocking* untuk seluruh adegan dalam cerita yang akan mereka pentaskan.
- 2) Guru mengarahkan setiap kelompok untuk menyusun dan mempraktikkan *blocking* serta rancangan pergerakan yang telah disusun. guru bisa memberikan LKPD kepada masing-masing kelompok untuk mempermudah peserta didik bekerja. Guru berkeliling untuk mengecek perkembangan perencanaan *blocking* adegan setiap kelompok sambil memberikan kritik dan saran yang diperlukan.
- 3) Guru mengingatkan peserta didik untuk menyusun *blocking* dan pergerakan yang sesuai dengan konteks cerita dan karakter tokoh, serta untuk selalu mengisi ruang kosong di panggung dan membuat posisi segitiga jika diperlukan.



Gambar 3.10 Menyusun *Blocking*

- 4) Jangan lupa untuk menyampaikan kepada peserta didik bahwa peserta didik akan menampilkan satu adegan sebagai penilaian sumatif di akhir bab 3 ini. Masing-masing kelompok bisa menentukan sendiri adegan mana yang ingin dipresentasikan untuk penilaian sumatif.
- 5) Beri kebebasan kepada setiap kelompok untuk memilih produk presentasi adegan mereka. peserta didik bisa memilih untuk tampil langsung di depan kelas atau membuat video rekaman adegan dan video rekaman ditampilkan di depan kelas.

e. Kegiatan Penutup

Aktivitas 4.4 *Blocking* Paling Berkesan

- 1) Ajak peserta didik untuk duduk bersama dan minta setiap peserta didik menyebutkan satu *blocking* (posisi/gerak di panggung) yang menurutnya paling efektif atau paling ia sukai dari kegiatan hari ini, lalu menjelaskan alasannya secara singkat.
- 2) Setelah semua peserta didik membagikan pengalamannya, sampaikan kepada peserta didik bahwa *blocking* bukan sekadar berdiri atau bergerak di panggung, tetapi juga cara mengatur posisi tubuh, jarak, dan arah pandang agar cerita lebih mudah dipahami penonton.

f. Diferensiasi

1) Diferensiasi konten

Bagi peserta didik yang masih baru, guru dapat menyediakan contoh *blocking* sederhana untuk adegan dua tokoh, seperti berdiri berhadapan atau berjalan berpapasan. Peserta didik yang lebih mahir dapat ditantang menyusun *blocking* yang lebih kompleks, misalnya mengatur pergerakan beberapa tokoh sekaligus dengan variasi arah hadap dan jarak.

2) Diferensiasi proses

Peserta didik yang membutuhkan lebih banyak bimbingan dapat melakukan latihan *blocking* dengan arahan langkah demi langkah dari guru, bahkan menggunakan sketsa atau denah panggung sebagai panduan visual. Peserta didik yang lebih mandiri dapat langsung mencoba mengimprovisasi *blocking* melalui eksplorasi gerak tubuh dan interaksi dengan rekan kelompok, kemudian mendiskusikan hasilnya bersama. Dengan begitu, setiap peserta didik tetap terfasilitasi sesuai kebutuhan belajarnya.



3) Diferensiasi produk

Diterapkan melalui hasil akhir dari latihan *blocking*. Peserta didik dapat membuat catatan atau gambar denah sederhana posisi pemain di panggung. Peserta didik dapat memperlihatkan hasil melalui demonstrasi singkat. Peserta didik yang lebih percaya diri dapat menampilkan *blocking* yang telah dibuat di depan kelas. Peserta didik yang masih belajar cukup menunjukkan sketsa *blocking* sambil menjelaskan ide mereka.

g. Pembelajaran Alternatif

- 1) Guru meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan dan merancang konsep *blocking* kasar untuk salah satu adegan dari cerita yang akan dibawakan. Artinya, setiap pemain harus merencanakan posisi dan pergerakan mereka di atas panggung saat memainkan sebuah adegan yang spesifik.
- 2) Setiap kelompok mencoba memainkan adegan berdasarkan konsep *blocking* yang telah dibuat. Kemudian, guru juga mengingatkan peserta didik untuk memberikan aksi dan reaksi yang sesuai dengan konteks cerita dan karakter masing-masing tokoh.
- 3) Guru meminta setiap kelompok untuk merekam adegan yang dimainkan, lalu mengunggah rekaman tersebut ke *YouTube* atau *Google Drive* dan mengirimkan tautannya kepada guru.
- 4) Guru menyaksikan rekaman video yang telah diunggah oleh peserta didik, lalu memberikan penilaian, kritik, dan saran yang diperlukan kepada setiap kelompok di kegiatan selanjutnya

3. Formatif

Penilaian formatif pada Kegiatan 4: Memahami & Menyusun Blocking dilakukan melalui presentasi kelompok di mana peserta didik menampilkan hasil penyusunan blocking adegan singkat. Penilaian ini tidak menggunakan skor angka, melainkan berfokus pada catatan anekdotal guru serta umpan balik dari teman sebaya (*peer feedback*).

Guru mencatat hal-hal penting yang muncul selama presentasi, baik berupa kekuatan maupun aspek yang masih dapat dikembangkan, sehingga perkembangan kelompok dapat terpantau secara alami. Sementara itu, peserta didik diajak untuk memberikan apresiasi sekaligus masukan sederhana kepada kelompok lain dengan format kalimat positif, sehingga mereka belajar mengamati, menghargai karya teman, dan mengembangkan kemampuan reflektif.



Contoh Instruksi untuk peserta didik

Setelah kelompok tampil, yuk kita berikan apresiasi & satu masukan singkat.

- Hal yang menarik dari blocking kelompok ini adalah ...
- Saran untuk membuat blocking lebih jelas/menarik adalah ...

*Peserta didik bisa memberikan pendapat secara lisan maupun secara tertulis

C. Sumatif

1. Persiapan Asesmen

Agar kegiatan asesmen sumatif “Presentasi Adegan” dapat berjalan dengan baik, guru perlu melakukan berbagai persiapan berikut:

- Untuk kelompok yang memilih untuk melakukan presentasi adegan secara langsung di depan kelas, guru perlu menyiapkan area yang cukup untuk peserta didik menampilkan adegannya. Untuk kelompok yang memilih produk lain (video), guru perlu menyiapkan alat-alat yang diperlukan seperti laptop, proyektor dan pengeras suara.
- Buatlah nomor urut penampilan untuk setiap kelompok (berlaku untuk kelompok yang memilih presentasi adegan di depan kelas).
- Siapkan Lembar Evaluasi Kelompok yang guru perlu bagikan kepada kelompok yang tidak tampil atau presentasinya belum ditampilkan.
- Siapkan peralatan dokumentasi (bisa menggunakan *handphone*) untuk mendokumentasikan penampilan atau presentasi kelompok.
- Atur setiap kelompok untuk duduk rapi dan sampaikan beberapa peraturan yang perlu ditaati oleh peserta didik seperti di samping ini:



2. Melakukan Asesmen

Lakukan presentasi adegan secara berurutan mulai dari urutan pertama hingga terakhir. Ingatkan setiap kelompok bahwa mereka hanya perlu menampilkan satu adegan dari cerita yang akan mereka tampilkan pada pementasan.

Minta kelompok yang menonton untuk mengisi lembar evaluasi sambil menunggu kelompok selanjutnya presentasi. Setelah semua kelompok selesai, kumpulkan lembar evaluasi. guru bisa memberikan apresiasi kepada peserta didik yang tampil. guru juga perlu menyiapkan waktu di jam pelajaran selanjutnya untuk setiap kelompok melakukan refleksi terhadap pengalaman presentasi adegan yang sudah dilakukan. Evaluasi ini menjadi bagian dari penilaian sumatif yang perlu dilakukan peserta didik. guru bisa melihat contohnya pada bagian refleksi.

3. Penilaian

Penilaian dalam kegiatan sumatif presentasi adegan terdiri dari dua bagian utama: penilaian individu dan penilaian kelompok. Penilaian individu dan kelompok mengukur pencapaian peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran yang mencakup kemampuan refleksi, penggunaan kosakata teater, penyusunan naskah, dan relevansi karya. Penilaian dilakukan dengan skala 1–4 dan dikonversi ke skor akhir dalam rentang 0–100.

3 Rentang Predikat

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

a. Rubrik Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

✂ Penilaian Individu

Tabel 3.8 Tujuan Pembelajaran Penilaian Individu

No.	Tujuan Pembelajaran	Skala
1	Membuat profil karakter secara lebih rinci berdasarkan hasil pengamatan.	1 - 4
2	Mengeksplorasi olah tubuh, vokal dan rasa untuk menciptakan karakter tokoh yang dimainkan.	1 - 4
3	Menyampaikan pendapat dengan menggunakan kosakata seni teater yang lebih berkembang.	1 - 4

✧ Penilaian Kelompok

Tabel 3.9 Tujuan Pembelajaran Penilaian Kelompok

No.	Tujuan Pembelajaran	Skala
1	Memberikan umpan balik yang membangun terhadap karya teman.	1 - 4
2	Melakukan kerjasama dalam tim selama proses kreatif.	1 - 4

b. Cara Menghitung Nilai Akhir

Setiap TP (baik dalam rubrik penilaian individu maupun penilaian kelompok) dinilai dengan skala 1-4.

1 = Mulai Berkembang

3 = Sangat Berkembang

2 = Berkembang

4 = Melampaui Harapan

Total seluruh skor akan dibagi jumlah TP yang hasilnya akan dikonversi ke skor 0-100.

Rumus Perhitungan Total Skor

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

Rumus Perhitungan Nilai Akhir

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Penilaian Individu} + \text{Skor Penilaian Kelompok}}{2}$$

Contoh perhitungan

Vira mendapat skor sebagai berikut:

- Penilaian Individu:

TP 1 = 4

TP 2 = 3

TP 3 = 3

Total: 10

$$\text{Skor Individu} = \left(\frac{10}{3} \right) \times 25 = 83.3$$

- Penilaian Kelompok:

TP 1 = 3

TP 2 = 3

Total: 6

$$\text{Skor Kelompok} = \left(\frac{6}{2} \right) \times 25 = 75$$



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

$$\frac{83,3+75}{2} = 79,15 \rightarrow \text{Cakap}$$

Guru bisa membulatkan nilainya menjadi **79**.

Tabel 3.10 Interval, Ketercapaian dan Tindak Lanjut Bab 3

Interval	Ketercapaian dan Tindak Lanjut
0 - 20	Belum mencapai tujuan pembelajaran. Guru bisa berdiskusi bersama peserta didik dan menanyakan tantangan apa yang dihadapi selama proses pembelajaran (perlu remedial dengan mempelajari kembali seluruh kriteria)
21 - 40	Belum mencapai tujuan pembelajaran dan perlu remedial dengan mempelajari kembali sebagian besar kriteria.
41 - 60	Hampir mencapai tujuan pembelajaran dan perlu remedial dengan mempelajari kembali kriteria yang masih lemah.
61 - 80	Sudah mencapai tujuan pembelajaran
81 - 100	Sudah mencapai tujuan pembelajaran dan perlu pengayaan.

Contoh Tabel Penilaian Individu

Tabel 3.11 Contoh Tabel Penilaian Individu

No.	Nama peserta didik	TP 1 (1.3)	TP 2 (1.4)	TP 3 (2.2)	Total	Skor
1	Vira	3	3	4	10	83.3

Contoh Tabel Penilaian Kelompok

Tabel 3.12 Contoh Tabel Penilaian Kelompok

No.	Nama peserta didik	TP 1 (2.3)	TP 2 (4.3)	Total	Skor
1	Vira	3	3	6	75

Contoh Tabel Rekap Nilai Akhir

Tabel 3.13 Contoh Tabel Rekap Nilai Akhir

Nama peserta didik	Skor Individu	Skor Kelompok	Nilai Akhir	Predikat
Vira	83.3	75	79.15	Cakap



D. Kunci Jawaban

1. Kunci Jawaban Penilaian Kognitif

1. **Apa yang dimaksud dengan *tokoh* dalam sebuah lakon/cerita?**

Tokoh adalah peran atau karakter yang terdapat dalam sebuah cerita atau lakon. Tokoh berfungsi untuk menggerakkan alur cerita dan menyampaikan pesan yang ingin disampaikan penulis.

2. **Apa perbedaan antara tokoh utama dan tokoh tambahan?**

Tokoh utama adalah tokoh yang paling penting dalam cerita, biasanya menjadi pusat perhatian dan mengalami konflik utama. Sedangkan tokoh tambahan adalah tokoh pendukung yang membantu memperjelas cerita, tetapi tidak menjadi fokus utama.

3. **Menurutmu, hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan untuk memahami karakter tokoh (misalnya: cara bicara, gerak tubuh, emosi, latar belakang)?**

Cara bicara: apakah sopan, kasar, pelan, atau tegas.

Gerak tubuh: apakah tenang, lincah, kaku, atau anggun.

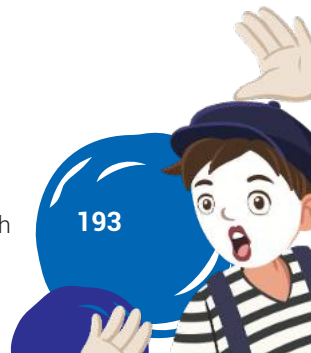
Emosi: apakah sering marah, ceria, sedih, atau penyabar.

Latar belakang: kehidupan keluarga, pekerjaan, status sosial, dan pengalaman hidup.

4. **Jika kamu diminta memerankan seorang raja dan seorang petani, apa perbedaan mendasar yang bisa kamu bayangkan dari kedua tokoh tersebut?**

Raja: biasanya berbicara dengan wibawa, suara lantang, gerak tubuh tenang dan berkuasa, serta penuh percaya diri.

Petani: berbicara lebih sederhana, mungkin dengan logat daerah, gerak tubuh lebih luwes karena terbiasa bekerja keras, dan sikapnya lebih rendah hati.



2. Kunci Jawaban Aktivitas Jawab Cepat

- | | |
|--|--------------------|
| a. Menarik kursi lalu duduk. | • Aksi (Kewajaran) |
| b. Menutup telinga karena suara petir. | • Reaksi |
| c. Melompat mundur karena dikejutkan teman. | • Reaksi |
| d. Bicara terbata-bata saat gugup | • Aksi (Kejiwaan) |
| e. Menarik napas panjang sebelum berbicara. | • Aksi (Kejiwaan) |
| f. Tersenyum saat teman main bercerita lucu. | • Reaksi |
| g. Menangis karena melihat teman marah. | • Reaksi |
| h. Mengikat tali sepatu yang terlepas. | • Aksi (Kewajaran) |
| i. Menangis terharu setelah mendengar kabar bahagia. | • Reaksi |
| j. Menendang bola ke arah gawang. | • Aksi (Kewajaran) |

E. Refleksi

Refleksi Guru

1. Bagaimana perkembangan peserta didik dalam mengekspresikan emosi dan mewujudkan tokoh yang mereka perankan?
.....
.....
2. Bagaimana kerja sama peserta didik dalam proses menciptakan adegan bersama?
.....
.....
3. Apakah strategi diferensiasi sudah diterapkan untuk membantu peserta didik dengan kemampuan yang beragam
.....
.....
4. Kegiatan apa yang paling berkesan untuk saya? Mengapa demikian?
.....
.....



5. Bagian mana dari proses mengajar yang menurut saya berhasil, dan bagian mana yang perlu saya tingkatkan pada pertemuan berikutnya?

.....

.....

Refleksi Peserta Didik

1. Apa hal baru yang kamu pelajari tentang cara memahami dan memerankan tokoh?

.....

.....

2. Apa tantangan terbesar yang kamu alami saat mencoba memerankan tokoh?

.....

.....

3. Bagaimana perasaanmu ketika tampil memerankan tokoh di depan teman-teman?

.....

.....

4. Bagian mana dari latihan (olah tubuh, olah vokal, atau olah rasa) yang paling membantumu membangun karakter?

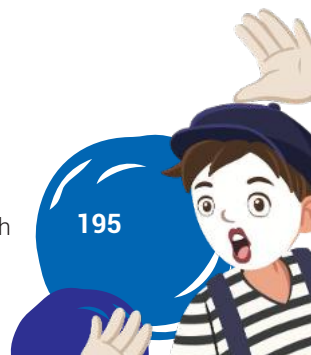
.....

.....

5. Menurutmu, apa yang bisa kamu tingkatkan lagi agar lebih baik saat memerankan tokoh di kesempatan berikutnya?

.....

.....



F. Pengayaan

Memperdalam Karakter Tokoh

Aktor tidak hanya sekadar menirukan tokoh, tetapi juga memahami latar belakang, emosi tersembunyi, dan cara tokoh berinteraksi dengan situasi baru. Pendalaman ini membuat tokoh lebih hidup, meyakinkan, dan mampu meninggalkan kesan mendalam bagi penonton. Ada beberapa hal yang bisa dipertimbangkan dalam memperdalam karakter tokoh, yaitu:

Multi-Peran dalam Satu Pementasan

Seorang aktor yang mahir mampu memerankan lebih dari satu tokoh dalam satu pementasan. Tantangan terbesarnya adalah bagaimana membedakan suara, postur, dan emosi tiap tokoh agar penonton tidak bingung. Misalnya, ketika berganti dari tokoh raja yang berwibawa ke tokoh pengawal yang rendah hati, aktor perlu mengubah intonasi, cara berdiri, dan ekspresi wajah dengan jelas.

Improvisasi Karakter dalam Situasi Baru

Tokoh tidak selalu berada dalam situasi yang sudah tertulis di naskah. Kadang, aktor perlu berimprovisasi ketika ada hal tak terduga, seperti lupa dialog atau adanya reaksi spontan dari lawan main. Kunci dari improvisasi adalah tetap menjaga konsistensi tokoh. Seorang tokoh pemarah, misalnya, harus tetap menunjukkan kemarahan meski situasinya berubah-ubah.

Menciptakan Latar Belakang Tokoh

Tokoh dalam cerita biasanya hanya diperlihatkan dalam sebagian kehidupannya. Namun, seorang aktor bisa memperdalam tokoh dengan membayangkan latar belakangnya: masa kecil, guruan, pekerjaan, hingga pengalaman hidup yang membentuk kepribadian. Dengan cara ini, akting akan terasa lebih alami dan tokoh menjadi lebih hidup di atas panggung.

Kegiatan Pengayaan

1. Latihan Multi-Peran

Langkah-langkah:

- Tentukan dua tokoh yang berbeda, misalnya *raja dan petani, guru dan peserta didik, atau ibu dan anak*.



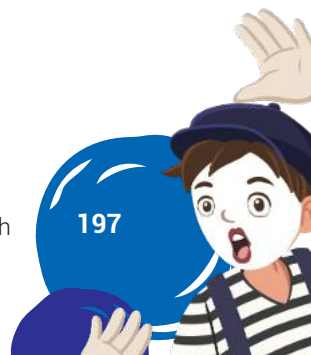
- b) Tuliskan atau pikirkan secara singkat bagaimana cara bicara, gerak tubuh, dan sifat dari masing-masing tokoh.
- c) Ucapkan kalimat yang sama dengan suara berbeda untuk tiap tokoh.
 - Contoh kalimat: *"Hari ini cerah sekali."*
 - Tokoh raja: suara lantang, penuh wibawa.
 - Tokoh petani: suara sederhana, lebih santai.
- d) Coba perankan tokoh pertama selama 10 detik, lalu langsung berganti ke tokoh kedua tanpa berhenti.
- e) Lakukan beberapa kali hingga penonton bisa jelas membedakan kedua tokoh.

2. Eksperimen Latar Belakang Tokoh

Langkah-langkah:

- a) Tentukan satu tokoh dari cerita atau lakon (misalnya raja, petani, anak sekolah, atau pahlawan).
- b) Bayangkan:
 - Bagaimana masa kecil tokoh ini?
 - Siapa keluarganya?
 - Apa pekerjaan atau kesehariannya?
 - Apa mimpi atau cita-citanya?
- c) Buat catatan singkat (3–5 kalimat) tentang latar belakang tokoh.

Contoh: *"Petani ini sejak kecil membantu orang tuanya di sawah. Ia hanya tamat SD, tetapi rajin dan pekerja keras. Ia bermimpi anaknya bisa sekolah lebih tinggi darinya."*
- d) Coba perankan tokoh dengan membawa detail latar belakang itu. Ucapkan dialog sederhana atau lakukan gerakan kecil yang sesuai latar belakang.



G. Sumber Belajar

Tabel 3.14 Sumber Belajar Bab 3

Judul/Topik	Jenis Sumber	Penulis/Penerbit	Tautan
An Actor Prepares	Buku	Stanislavski	Google Books
Building A Character	Buku	Stanislavski	Internet Archive
Catatan Rudolf Puspa Latihan Dasar Teater: Pembagian Panggung dan Sikap Tubuh	Artikel	Pojok Seni	Pojok Seni
Teknik Blocking dalam Teater dan Mengapa Aktor Mesti Menguasainya	Artikel	Pojok Seni	Pojok Seni
Prinsip Dasar Blocking dalam Pemain Teater	Video	Bank Soal Kejarcita	YouTube
Blocking dan Komposisi Panggung	Video	Dosen Nyentrik	YouTube
Basic Drama Projects	Buku	Fran Averett Tanner, Ph.D.	Internet archive

H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)



Untuk LKPD, dapat mengunduh link <https://bukupusbuk.id/s/ouofqi> atau barcode di samping ini.

Pementasan



A. Pendahuluan

Bab 4 merupakan puncak dari seluruh proses pembelajaran seni teater di kelas VI. Setelah peserta didik mempelajari dasar-dasar pemeranan, penulisan naskah, serta latihan-latihan pendukung lainnya, pada bab ini mereka akan diajak untuk merasakan pengalaman sesungguhnya dalam menyiapkan sebuah pementasan teater. Melalui bab ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai aktor di atas panggung, tetapi juga mengenal berbagai unsur penting di balik layar yang membuat sebuah pertunjukan dapat tersaji dengan baik.

Tahap pertama adalah menyusun tim produksi, di mana peserta didik belajar mengenal struktur kerja dan pembagian tugas dalam sebuah pementasan. Selanjutnya, mereka akan mempelajari bagaimana membentuk tim artistik, yaitu kelompok yang bertanggung jawab pada tata panggung, tata busana, tata rias, dan tata cahaya. Selanjutnya, peserta didik diajak lebih jauh untuk merancang tata artistik, sebuah proses kreatif yang melatih imajinasi visual sekaligus keterampilan praktis dalam menciptakan suasana pertunjukan.

Akhirnya, semua persiapan tersebut akan bermuara pada kegiatan Menuju Pementasan, yaitu tahap integrasi antara pemeranan, tata artistik, dan koordinasi produksi. Di sini peserta didik mengalami proses latihan menyeluruh, mulai dari gladi kotor hingga gladi bersih, sebelum akhirnya tampil di depan penonton.

Melalui rangkaian kegiatan ini, peserta didik tidak hanya belajar tentang seni peran, tetapi juga tentang kerja sama, tanggung jawab, komunikasi, dan disiplin. Pementasan di akhir bab bukan sekadar pertunjukan, melainkan wadah pembuktian keterampilan, kreativitas, dan kebersamaan yang telah mereka bangun sepanjang proses belajar teater.

1. Tujuan Pembelajaran

- Menyusun rencana tata artistik berdasarkan alur cerita yang dimainkan
- Membuat dan menata elemen artistik untuk pertunjukan.
- Melakukan kerjasama dalam tim selama proses kreatif.
- Menampilkan hasil karya teater di atas panggung.
- Menyampaikan pesan dan nilai positif melalui pertunjukan yang dimainkan.



2. Pokok Materi

- a. Menyusun Tim Produksi.
- b. Menyusun Tim Artistik.
- c. Merancang Tata Artistik Pementasan.
- d. Menuju Pementasan.

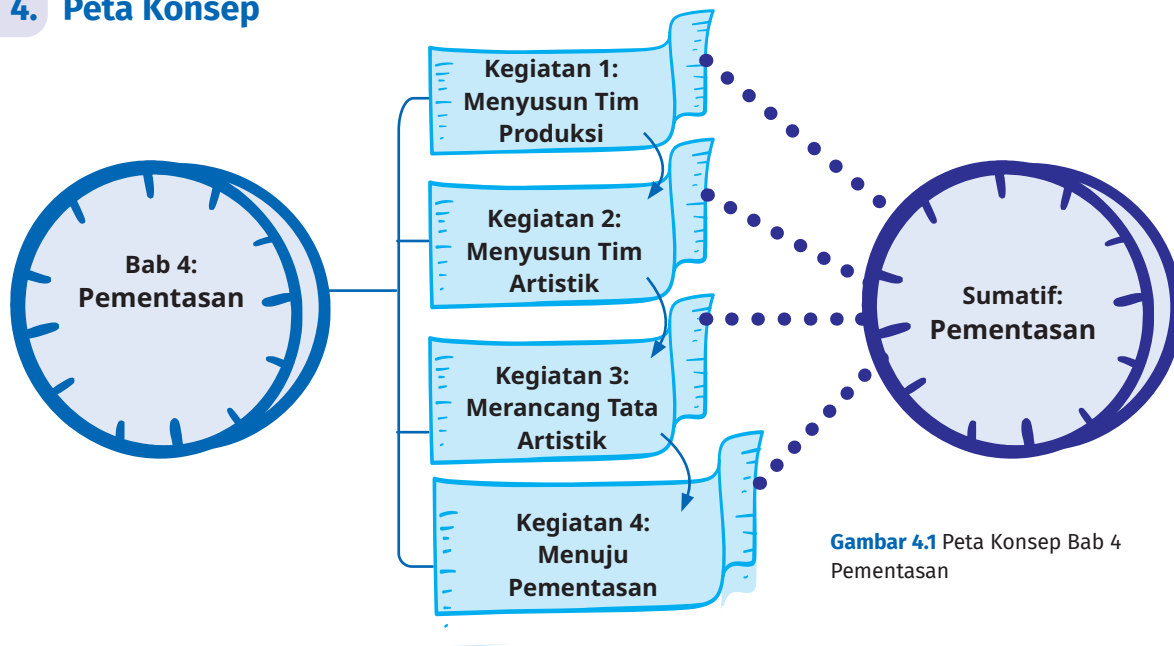
3. Hubungan Pembelajaran dengan Materi Lain Di Mata Pelajaran/Bidang yang Sama

Pembelajaran seni teater, khususnya pada materi pementasan, memiliki keterkaitan erat dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Seni Musik. Ketiga bidang ini saling melengkapi dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, kreativitas, serta kepekaan estetik peserta didik.

- a. **Bahasa Indonesia:** Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik dilatih menguasai keterampilan berbahasa, baik lisan maupun tulisan. Proses menuju pementasan menuntut peserta didik membaca dan memahami naskah, melatih pengucapan dialog, serta menyusun kalimat yang komunikatif saat berinteraksi di atas panggung. Aktivitas ini memperkuat keterampilan berbicara, membaca pemahaman, hingga menulis teks drama atau catatan reflektif. Dengan demikian, seni teater berkontribusi langsung pada peningkatan kecakapan berbahasa Indonesia secara ekspresif, komunikatif, dan kreatif.
- b. **Seni Musik:** Dalam seni musik, peserta didik belajar mengenal ritme, tempo, dan dinamika suara. Unsur-unsur ini memiliki keterkaitan erat dengan teater, khususnya dalam pengaturan tempo dialog, penggunaan musik pengiring, serta penghayatan emosi melalui suara. Kehadiran musik dalam pementasan memperkuat suasana dramatik, sedangkan latihan vokal dalam teater mendukung keterampilan musikal peserta didik dalam mengelola pernapasan dan intonasi. Sinergi antara teater dan musik membantu peserta didik memahami peran bunyi, ritme, dan ekspresi sebagai satu kesatuan dalam karya seni pertunjukan.



4. Peta Konsep



Gambar 4.1 Peta Konsep Bab 4 Pementasan

5. Saran Durasi Pembelajaran

- Total JP per Bab: 24 jam pelajaran (termasuk dengan sumatif).
- 1 kegiatan = 6 jam pelajaran. (Pada kegiatan 1 sampai kegiatan 3, durasi bisa diperpendek menjadi 4 jam pelajaran/kegiatan. Sehingga kegiatan 4 bisa diperpanjang menyesuaikan dengan kebutuhan kelas).
- 1 jam pelajaran = 35 menit.

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Untuk mempelajari materi dalam Bab 4 yang berfokus pada proses menuju pementasan, peserta didik perlu memiliki pemahaman dan pengalaman dasar yang sudah dilatih pada pembelajaran teater kelas sebelumnya, terutama Bab 1–3 di kelas VI. Pengetahuan dan keterampilan tersebut menjadi fondasi penting agar peserta didik mampu bekerja sama, mengekspresikan diri, serta mengelola peran dalam produksi teater sederhana secara efektif dan bertanggung jawab.

Keterampilan Prasyarat yang Diperlukan:

a. Pemahaman Dasar Pemeranan

- Mampu membuat profil karakter tokoh.
- Terampil menggunakan olah tubuh, vokal, dan rasa untuk menghidupkan karakter.

b. Pengalaman Menulis dan Membacakan Lakon

- Sudah menulis naskah lakon pada bab sebelumnya.
- Mampu melakukan pembacaan dramatik dengan intonasi, ekspresi, dan artikulasi yang jelas.

c. Kemampuan Bekerja Sama dalam Kelompok

- Terbiasa berdiskusi, berbagi peran, dan menyelesaikan tugas bersama.
- Mampu menghargai ide serta kontribusi anggota kelompok lain.

d. Kemampuan Mengatur Waktu dan Tanggung Jawab

- Terbiasa menyelesaikan tugas sesuai kesepakatan bersama.
- Mampu menjaga komitmen dalam latihan maupun persiapan pementasan.

e. Sikap Terbuka terhadap Kreativitas dan Umpan Balik

- Berani mencoba ide baru, baik dalam peran maupun rancangan artistik.
- Dapat menerima masukan dengan sikap positif untuk memperbaiki hasil kerja.

7. Kerangka Pembelajaran

a. Praktik Pedagogis

Bab 4 berfokus pada kemampuan peserta didik untuk memahami dan menjalankan proses pementasan secara menyeluruh, mulai dari pembentukan tim produksi, tim artistik, hingga persiapan panggung dan pementasan mini. Pembelajaran pada bab ini menekankan kerja sama, tanggung jawab, dan koordinasi, sehingga peserta didik dapat merasakan pengalaman nyata berteater sebagai sebuah karya kolektif.

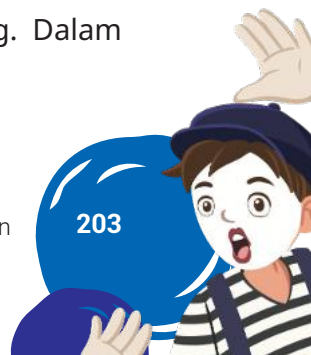
Strategi Pembelajaran;

1) Aktivitas Praktik Langsung (*Hands-On Activities*)

Peserta didik terlibat dalam kegiatan persiapan pementasan secara konkret, seperti menyusun struktur tim produksi dan tim artistik, membagi peran dan tugas, serta merancang tata panggung sederhana. Proses ini melatih peserta didik untuk tidak hanya memahami teori, tetapi juga mempraktikkan keterampilan manajerial, teknis, dan kreatif yang diperlukan dalam sebuah pementasan teater.

2) Eksplorasi dan Demonstrasi

Guru berperan sebagai fasilitator yang menunjukkan contoh pembagian kerja dalam tim produksi maupun artistik. Setelah itu, peserta didik diberi kesempatan untuk mempraktikkan dan menafsirkan tugas mereka masing-masing. Dalam



proses ini, peserta didik tidak hanya meniru, tetapi juga diajak menemukan solusi kreatif sesuai kebutuhan pementasan dan kondisi kelas.

3) Simulasi dan Bermain Peran (*Role Play*)

Strategi ini digunakan agar peserta didik dapat merasakan pengalaman nyata sebagai anggota tim produksi dan artistik. Misalnya, peserta didik mencoba berperan sebagai sutradara, penata cahaya, atau pemain, lalu bekerja sama menyelesaikan tantangan tertentu. Aktivitas ini mendorong munculnya rasa tanggung jawab, keterampilan komunikasi, serta kemampuan menyelesaikan masalah secara kolektif.

4) Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based-Learning*)

Peserta didik melakukan proyek sederhana untuk merancang tata panggung, kostum, dan properti. Proyek ini melatih keterampilan kolaborasi, kreativitas, serta kesadaran estetika. Selain itu, peserta didik juga belajar menghubungkan aspek artistik dengan kebutuhan cerita dan naskah yang akan dipentaskan.

5) Refleksi

Guru memfasilitasi refleksi melalui diskusi kelompok atau catatan pengalaman. Refleksi bertujuan membantu peserta didik menyadari peran dan kontribusinya dalam proses pementasan, sekaligus menghargai kerja sama tim. Dengan cara ini, peserta didik memahami bahwa keberhasilan pementasan bukan hanya hasil individu, melainkan kerja kolektif yang membutuhkan koordinasi dan tanggung jawab bersama.

Dalam Bab 4, guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing teknis, dan koordinator proses. guru memastikan setiap peserta didik memahami perannya dalam tim, mengarahkan jalannya latihan, serta memoderasi diskusi agar tetap fokus pada tujuan pementasan. Selain itu, guru juga bertindak sebagai pengamat yang memberi umpan balik konstruktif sehingga peserta didik dapat mengembangkan keterampilan artistik maupun sikap profesional dalam bekerja sama.

b. Kemitraan Pembelajaran

1) Antar Peserta Didik

- a) Peserta didik diajak bekerja sama dalam tim produksi, artistik, dan pemeranan.
- b) Peserta didik diajarkan untuk belajar berbagi peran dan tanggung jawab.
- c) Saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama.
- d) Mengembangkan keterampilan komunikasi, empati, dan kepemimpinan.



2) Guru dan Peserta Didik

- a) Peserta didik diajak untuk aktif bereksplorasi, guru memberi arahan teknis dan motivasi.
- b) Guru memberikan ruang berekreasi yang aman untuk peserta didik.
- c) Guru memberi umpan balik untuk memperbaiki proses dan hasil kerja peserta didik.

3) Antara Guru Mata Pelajaran Lain

- a) Kolaborasi dengan guru musik membantu dalam penguatan keterampilan untuk membuat musik iringan, atau efek suara yang diperlukan untuk pertunjukan.
- b) Kolaborasi dengan guru seni rupa membantu dalam penguatan keterampilan untuk membuat desain tata panggung, kostum, properti.
- c) Kolaborasi dengan guru bahasa Indonesia membantu dalam keterampilan menulis naskah dan pemilihan kata (diksi).

4) Guru dan Orang Tua

- a) Guru melibatkan orang tua untuk mendukung kebutuhan teknis pementasan, seperti kebutuhan properti dan kostum peserta didik.
- b) Guru meminta orang tua untuk hadir menonton pementasan sebagai bentuk dukungan dan apresiasi terhadap karya peserta didik.

5) Guru dan Masyarakat

- a) Mengajak murid untuk menonton pertunjukan teater lokal agar peserta didik dapat belajar mengapresiasi karya teater sekaligus mendapat gambaran bagaimana sebuah pertunjukan teater diproduksi.
- b) Dalam proses persiapan, guru bisa melibatkan komunitas, sanggar atau tokoh teater sebagai narasumber untuk menambah pengalaman belajar peserta didik.
- c) Jika memungkinkan, guru bisa mengundang sekolah lain, warga sekitar ataupun panti asuhan di sekitar sekolah sebagai penonton.

c. Lingkungan Pembelajaran

Pembelajaran seni teater pada Bab 4 *Pementasan* membutuhkan lingkungan belajar yang mendukung kolaborasi, koordinasi, dan integrasi berbagai unsur produksi. Karena fokus bab ini adalah membentuk tim produksi dan artistik, merancang tata panggung, serta mempersiapkan pementasan, maka ruang belajar harus fleksibel,



terbuka untuk kerja kelompok, dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan persiapan maupun pelaksanaan pementasan.

Ruang belajar yang direkomendasikan meliputi:

- 1) Ruang kelas reguler
 - a) Kursi dan meja dapat dipindahkan agar tercipta ruang untuk diskusi kelompok, perencanaan, dan latihan adegan.
 - b) Digunakan sebagai ruang kerja tim produksi dan tim artistik (membuat sketsa tata panggung, kostum, dan properti).
 - c) Cocok untuk sesi koordinasi, pembagian tugas, dan refleksi setelah latihan.
- 2) Aula atau Teater Sekolah
 - a) Menjadi ruang ideal untuk latihan pementasan skala penuh.
 - b) Memungkinkan peserta didik mempraktikkan tata cahaya, tata suara, dan pergerakan panggung secara nyata.
 - c) Jika aula tidak tersedia, ruang kelas dapat dimodifikasi sementara menjadi panggung mini.
- 3) Lapangan atau Halaman Sekolah
 - a) Digunakan untuk pemanasan tubuh, latihan vokal, dan gladi bersih dalam ruang yang lebih luas.
 - b) Jika tidak ada aula atau teater sekolah, guru bisa menggunakan lapangan sebagai panggung pementasan.
- 4) Ruang Penyimpanan atau Area Kerja Kreatif (*Workshop Area*)
 - a) guru bisa menyediakan tempat penyimpanan dan pengerjaan properti (jika memungkinkan).
 - b) Dapat memanfaatkan ruang kosong di sekolah sebagai area persiapan teknis.

d. Pemanfaatan Digital

Pembelajaran pada Bab 4 *Pementasan* dapat diperkaya dengan pemanfaatan teknologi digital. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan efektivitas koordinasi tim, kreativitas dalam perancangan artistik, serta dokumentasi proses pementasan. Dengan memanfaatkan teknologi, peserta didik dapat lebih mudah berkolaborasi, mengakses referensi, serta menilai kesiapan pementasan secara objektif.



1) Perencanaan Pembelajaran

a) *Learning Management System* (LMS)

Guru dapat menyimpan dan membagikan jadwal latihan, pembagian peran, serta tugas tim produksi dan artistik melalui platform seperti *Google Classroom* atau *Moodle*.

b) Aplikasi Kolaboratif

Peserta didik dapat menggunakan *Google Docs*, *Trello*, atau *Padlet* untuk membuat rencana kerja, daftar kebutuhan properti, dan timeline pementasan secara bersama-sama.

c) Desain Tata Artistik Digital

Aplikasi desain sederhana seperti *Canva*, *SketchUp*, atau aplikasi menggambar digital dapat digunakan untuk membuat rancangan panggung, kostum, dan poster pementasan.

2) Pelaksanaan Latihan dan Produksi

a) Penggunaan Video

peserta didik merekam latihan adegan untuk meninjau penampilan, mengevaluasi ekspresi, gerak, serta koordinasi antar pemain. Selain itu, guru juga bisa merekam pementasan akhir peserta didik sebagai dokumentasi.

b) Forum Diskusi Online

Grup digital seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, atau *Telegram* dimanfaatkan sebagai media komunikasi cepat antar anggota tim produksi dan artistik.

3) Asesmen dan Refleksi

a) Video Evaluasi

Peserta didik menonton kembali rekaman latihan, lalu memberi umpan balik untuk teman sekelompok.

b) Refleksi Online atau Kuis Interaktif

Guru dapat menggunakan *Google Forms*, *Mentimeter*, atau *Kahoot* untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik tentang proses pementasan, kerja tim, dan tanggung jawab peran.

c) Portfolio Digital

Semua hasil kerja, mulai dari rancangan panggung, catatan produksi, dokumentasi latihan, hingga rekaman pementasan, dapat dikumpulkan dalam *Google Drive*, *Google Site*, atau *blog* kelas sebagai bukti proses dan capaian belajar peserta didik.



8. Apersepsi

Pada Bab 4 ini, peserta didik akan memasuki tahap akhir dari perjalanan belajar seni teater di kelas 6: merancang dan mewujudkan sebuah pementasan. Setelah berlatih pemeranan, menulis naskah, dan memahami dasar-dasar teater, kini mereka diajak untuk mengintegrasikan semua keterampilan tersebut dalam sebuah karya kolektif.

Proses pembelajaran dimulai dengan Kegiatan 1 Menyusun Tim Produksi, di mana peserta didik belajar mengenal struktur organisasi pementasan serta pentingnya pembagian peran. Selanjutnya, melalui Kegiatan 2 Menyusun Tim Artistik, peserta didik diperkenalkan pada unsur-unsur pendukung pertunjukan, seperti tata panggung, tata busana, tata rias, dan tata cahaya.

Pada Kegiatan 3 Merancang Tata Artistik, peserta didik diberi kesempatan untuk menyalurkan imajinasi sekaligus keterampilan praktis dalam menciptakan desain visual yang mendukung suasana pertunjukan. Semua proses ini kemudian dipadukan dalam Kegiatan 4 Menuju Pementasan, yaitu tahap latihan menyeluruh mulai dari koordinasi tim, gladi kotor, hingga gladi bersih.

Seluruh rangkaian kegiatan bermuara pada pementasan akhir tahun sebagai bentuk penilaian sumatif. Melalui pengalaman ini, peserta didik tidak hanya tampil di panggung, tetapi juga belajar tentang arti kerja sama, tanggung jawab, disiplin, serta kebersamaan dalam menciptakan sebuah karya seni.

9. Formatif Awal

a. Penilaian Kognitif (Pengetahuan Awal)

Sebelum memasuki proses pembelajaran pada Bab 4, penting bagi guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai konsep dasar pementasan teater. Penilaian ini berfokus pada aspek pengetahuan yang sudah dimiliki peserta didik, seperti pemahaman tentang peran aktor dan tim di balik layar, fungsi pembagian tugas dalam pementasan, serta pengenalan unsur-unsur artistik seperti tata panggung, tata busana, dan tata rias.



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

Bentuk soal : Isian singkat

Contoh Pertanyaan*

1. Kalau ada pertunjukan, siapa saja yang bekerja di belakang panggung supaya pertunjukan bisa berjalan lancar?
2. Menurutmu, kenapa penting ada pembagian tugas dalam sebuah pementasan teater?
3. Menurutmu, Apa perbedaan orang yang tampil di atas panggung (aktor) dengan orang yang bekerja di belakang panggung?
4. Menurutmu, apa tugas seorang penata artistik?

**Guru bisa menambahkan pertanyaan lain sesuai kebutuhan.*

b. Penilaian Nonkognitif (Keterampilan & Sikap Awal)

Penilaian nonkognitif dilakukan dengan cara mengamati perilaku peserta didik ketika bekerja sama dalam kelompok kecil, berkomunikasi dengan teman, serta menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap tugas sederhana yang diberikan. Penilaian ini ditujukan untuk melihat kesiapan peserta didik dalam hal keterampilan kerja sama, komunikasi, dan sikap menghadapi proses pementasan.

Metode: Observasi langsung.

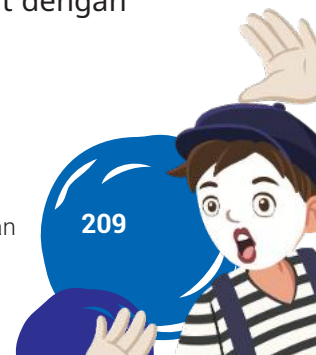
Contoh aktivitas:

✂ Diskusi Kelompok

Guru meminta peserta didik untuk duduk bersama kelompok pementasan. Setiap kelompok diminta membayangkan bahwa mereka akan membuat pementasan mini. Lalu minta peserta didik untuk berdiskusi dan membagi peran dalam kelompok, siapa yang akan menjadi pimpinan produksi, sutradara, manajer panggung, bendahara, penata bunyi, dan penata artistik. Berikan waktu 10-15 menit untuk kelompok berdiskusi.

Selama diskusi, guru menilai sikap peserta didik selama kegiatan dengan memperhatikan hal berikut:

- **Kerja sama:** Apakah peserta didik aktif terlibat dalam diskusi kelompok?
- **Komunikasi:** Apakah peserta didik mau menyampaikan pendapat dengan sopan dan mendengarkan teman?
- **Sikap menghargai:** Apakah mereka menerima perbedaan pendapat dengan baik?



- **Inisiatif & tanggung jawab:** Apakah ada peserta didik yang mau mengambil peran tanpa harus ditunjuk (sukarela)?

Guru bisa mengobservasi peserta didik dengan mengacu pada contoh rubrik berikut:

Tabel 4.1 Instrumen Penilaian Nonkognitif Bab 4

Daftar Periksa Penilaian Nonkognitif Bab 4 (Contoh Rubrik)

No.	Nama Peserta Didik	Kerja Sama	Komunikasi	Sikap Menghargai	Tanggung Jawab dan Inisiatif	Catatan
1	Peserta didik 1	☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	
2	Peserta didik 2	☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	
3	dst	☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	☐ Baik ☐ Cukup ☐ Kurang	

B. Kegiatan Pembelajaran



Menyusun Tim Produksi

1. Tujuan Kegiatan

Kegiatan 1 Menyusun Tim Produksi bertujuan untuk memperkenalkan peserta didik pada suatu susunan tim produksi dalam pementasan teater beserta tugas masing-masing seksi di dalamnya. Melalui kegiatan ini, peserta didik dilatih untuk bekerja sama dalam kelompok secara efektif agar setiap peran dapat dijalankan dengan baik. Selain itu, peserta didik juga diajak memahami pentingnya komunikasi dan koordinasi dalam tim, sehingga dapat menghindari kesalahan yang dapat menghambat jalannya persiapan maupun pelaksanaan pementasan.

2. Langkah-langkah Kegiatan

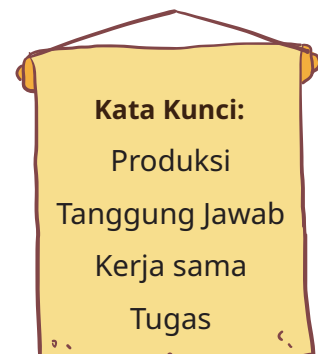
a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 4.2 Tabel Pengalaman Belajar Kegiatan 1 Bab 4

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1.1: Permainan Joget Koran	Memahami	Melatih pemahaman peserta didik tentang pentingnya kerja sama dan komunikasi melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.
Aktivitas 1.2: Mengenali Tim Produksi Teater	Memahami	Mengembangkan pemahaman peserta didik tentang peran dan fungsi setiap anggota tim produksi dalam pementasan teater.
Aktivitas 1.3: Simulasi Produksi Teater	Mengaplikasikan	Melatih keterampilan peserta didik dalam menerapkan peran produksi melalui praktik langsung.
Aktivitas 1.4: Satu Hal Baru	Merefleksikan	Mendorong peserta didik mengevaluasi pengalaman belajar.

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.



c. Kegiatan Pembukaan

Aktivitas 1.1 Permainan Joget Koran

Bagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang masing-masingnya berisi tiga sampai empat orang dengan jenis kelamin yang sama.

- 1) Berikan dua lembar kertas koran kepada setiap kelompok. Kemudian, arahkan seluruh anggota kelompok untuk berdiri di atas lembaran koran tersebut. Larang mereka untuk menginjakkan kaki di luar area koran. Mainkan sebuah musik dan mintalah peserta didik berjoget ketika musik dimainkan.



- 2) Secara berkala, hentikan alunan musik. Ketika musik berhenti, mintalah peserta didik untuk melipat lembaran koran agar ruang yang mereka miliki terus mengecil hingga permainan berakhir.



Gambar 4.2 Permainan Joget Koran

- 3) Selagi mengecilnya luas area, arahkan peserta didik untuk bekerja sama agar tetap bisa berdiri di atas lembaran koran, seperti dengan cara berjinjit. Kemudian, sampaikan bahwa kelompok yang tidak bisa bertahan di atas lembaran koran akan gugur.
- 4) Teruslah memainkan dan menghentikan musik hingga menemukan kelompok yang menjadi pemenang. Pahami bahwa permainan ini dilakukan untuk melatih kemampuan bekerja sama antar peserta didik dengan cara yang menyenangkan.

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 4.2 Mengenali Tim Produksi teater

Pada awal kegiatan, guru perlu menjelaskan mengenai tim produksi teater. Pendidik bisa menggunakan bacaan di bawah untuk menjelaskan kepada peserta didik.

Dalam buku Kitab Teater: Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan (2011), Nano Riantiarno menjelaskan perbedaan dan fungsi kedua tim tersebut:

1. Tim Artistik

Tim ini bertugas untuk mengurus hal-hal yang berkaitan langsung dengan pertunjukan, termasuk mengenai cara memilih dan/atau menulis naskah yang akan dipentaskan, cara menyutradarai pertunjukan dan mengatur tata musik, tata artistik panggung, dan tata cahaya panggung.

2. Tim Produksi (Nonartistik)

Tim ini bertugas untuk mewujudkan visi kelompok artistik, seperti dengan mencari tempat latihan, mengurus ketersediaan konsumsi, melakukan promosi dan publikasi, serta mencari sponsor.

Guru menjelaskan susunan tim produksi teater sederhana kepada peserta didik. Silahkan pindai QR code yang tertera untuk membaca penjelasan mengenai jabatan pada tim produksi.



Aktivitas 4.3 Simulasi Produksi Teater

- 1) Guru meminta para peserta didik untuk berkumpul dengan kelompok mereka masing-masing. Kemudian, setiap peserta didik dalam kelompok diminta untuk memilih satu jabatan dalam tim produksi teater (dalam daftar yang telah ditetapkan oleh guru) yang sesuai dengan keinginannya. Berikut contoh daftarnya:

- a. Pimpinan Produksi
- b. Bendahara Produksi
- c. Sekretaris Produksi
- d. Seksi Rumah Tangga
- e. Seksi Akomodasi
- f. Seksi Dokumentasi

Catatan:

Dari daftar ini, guru bisa menyesuaikan kebutuhannya dengan kondisi peserta didik dan sekolah. Sehingga guru bisa memodifikasi daftar jabatan yang bisa ditawarkan kepada peserta didik.

- 2) Ingatkan bahwa, peserta didik dalam kelompok tidak hanya menjadi aktor tapi juga mengambil peran sebagai tim produksi dan nantinya tim artistik untuk pementasan mereka sendiri.
- 3) Guru membagikan beberapa lembar koran atau majalah bekas kepada setiap kelompok, atau guru bisa juga memberikan tautan situs internet yang diperlukan. Di bawah arahan



Gambar 4.3 Simulasi Produksi Teater

peserta didik yang berperan menjadi pemimpin produksi, setiap kelompok harus merancang konsep sebuah pertunjukan teater dengan cara sekreatif mungkin, menggunakan gambar-gambar yang ada di koran, majalah bekas atau mengambil dari tautan situs internet yang sudah disediakan guru.

- 4) Setelah itu, pemimpin produksi harus mencari gambar sebuah gedung yang nantinya akan dijadikan lokasi pertunjukan (jika penampilan berlokasi di sekolah, maka pimpinan bisa memilih gambar sekolahnya sendiri), sementara anggota tim produksi lain harus mencari gambar yang mampu menggambarkan jabatan mereka. Kemudian, peserta didik diarahkan untuk menggunting seluruh gambar yang mereka temukan dan menempelkannya di atas secarik kertas.
- 5) Mintalah setiap kelompok untuk mempresentasikan konsep pertunjukan mereka dengan cara sekreatif mungkin di depan kelas, dengan memanfaatkan gambar-gambar yang telah mereka cari dan tempel di kertas atau di dokumen digital.

Contoh materi presentasi untuk kelompok yang berisi 4 orang anggota:

Peserta didik 1

Jabatan : Pemimpin Produksi.

Gambar: Pusat perbelanjaan ternama di Jakarta

Materi presentasi:

"Tim kami berencana untuk mengadakan pementasan di mal. Pengunjung yang datang ke mal ini sangat banyak, jadi jumlah penontonnya pasti akan sangat banyak. Secara khusus, cerita yang kelompok kami akan pentaskan, sangat cocok dipentaskan di tengah-tengah pusat pembelajaran agar siapapun yang lewat bisa ikut menonton."



Peserta didik 2

Jabatan : Bendahara Produksi.

Gambar: Orang memegang uang

Presentasi: *"Tugas saya mencatat pengeluaran dan pemasukan selama proses produksi pementasan berlangsung. Gambar yang saya bawa ini menunjukkan bahwa tim kami punya dana yang banyak untuk membuat pementasan."*



Peserta didik 3

Jabatan: Seksi Rumah Tangga.

Gambar: Pelayan membawa makanan

Presentasi: *"Saya akan mengurus konsumsi para pemain dan kru selama proses produksi pementasan berlangsung."*



Peserta didik 4

Jabatan: Seksi Dokumentasi.

Gambar: Orang sedang memegang kamera

Presentasi: *"Saya bertugas untuk mengambil foto-foto kegiatan dan juga menyiapkan peralatan dokumentasi saat hari pementasan."*



Catatan:

- Selain peserta didik yang memilih jabatan sebagai pemimpin produksi, kemungkinan besar, peserta didik lain akan memilih jabatannya berdasarkan gambar yang mereka temukan di koran atau internet. Oleh karena itu, guru bisa memberikan masukan mengenai jabatan yang dipilih dan atau gambar yang digunakan untuk presentasi.
- Peserta didik boleh berimajinasi dan mempresentasikan materi dengan cara sekreatif mungkin. Dalam prosesnya, guru boleh memancing antusiasme peserta didik dengan melontarkan pertanyaan terkait perincian tugas dan fungsi sebuah jabatan. Setelah satu kelompok selesai mempresentasikan materinya, guru bisa memandu sesi tanya jawab antarpeserta didik.

e. Kegiatan Penutup**Aktivitas 4.4 Satu Hal Baru**

Pada akhir jam pelajaran, guru menekankan bahwa kerja sama, komunikasi, dan saling menghargai adalah kunci keberhasilan sebuah pementasan. Tekankan juga bahwa tidak ada peran yang lebih penting atau lebih rendah, karena semua memiliki kontribusi yang sama agar pementasan berjalan baik.

Lalu, guru mengajak peserta didik duduk melingkar dan mendiskusikan pengalaman mereka setelah menyusun tim produksi. Minta peserta didik menuliskan di kertas kecil:

- Satu hal baru yang mereka pelajari tentang tim produksi.
- Peran produksi apa yang menurut mereka paling menantang dan mengapa.

Setelah peserta didik selesai, tutup kelas dengan motivasi: *"Kalian hari ini sudah mencoba menyusun sebuah tim produksi. Ingat, seperti sebuah pertunjukan, setiap orang punya peran penting. Mari kita terus belajar agar pementasan kita nanti bisa berjalan sukses karena kerja sama kita semua."*

f. Diferensiasi

Diferensiasi dalam kegiatan ini dirancang agar seluruh peserta didik dapat memahami peran dan fungsi Tim Produksi sesuai kemampuan, minat, dan gaya belajarnya masing-masing.



1) **Diferensiasi konten** diberikan dengan menyediakan sumber belajar yang bervariasi mengenai struktur Tim Produksi, seperti bagan organisasi sederhana, deskripsi tertulis tentang tugas setiap peran, video pendek yang menampilkan kerja tim produksi dalam sebuah pementasan, serta kartu peran berisi penjelasan singkat. Dengan demikian, peserta didik yang lebih senang belajar secara visual, verbal, atau kinestetik dapat memilih media yang paling membantu pemahamannya.

2) **Diferensiasi proses**

Peserta didik yang lebih mandiri dapat langsung menganalisis pembagian tugas berdasarkan contoh pementasan. Peserta didik yang membutuhkan bimbingan dapat menggunakan lembar kerja terstruktur yang memandu langkah-langkah pengenalan peran. Guru juga dapat memberikan tantangan tambahan untuk peserta didik yang lebih cepat memahami, seperti membuat alternatif pembagian peran produksi sesuai kondisi kelas atau mensimulasikan diskusi pembagian tugas.

3) **Diferensiasi produk** terlihat dari fleksibilitas hasil akhir. Pemahaman peserta didik dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, misalnya membuat bagan tim produksi di kertas karton, membuat poster kreatif, atau membuat presentasi bisa dalam bentuk dokumen digital maupun dengan video.

Dengan variasi produk ini, peserta didik diberi keleluasaan mengekspresikan pemahamannya sesuai kekuatan dan kreativitas masing-masing.

g. **Pembelajaran Alternatif**

Membentuk Tim Produksi Impian

- 1) Guru memberikan lembar bahan bacaan tentang tim produksi.
- 2) Guru meminta setiap kelompok untuk berdiskusi dan merancang sebuah konsep pertunjukan teater dengan cara yang kreatif mungkin. Secara khusus, setiap anggota kelompok harus memilih satu jabatan dalam tim produksi yang sesuai dengan keinginannya, dan harus ada satu orang peserta didik yang berperan sebagai pemimpin produksi di setiap kelompok.
- 3) Setiap kelompok diminta menuliskan konsep pertunjukan mereka di atas kertas, meliputi judul naskah yang akan dipentaskan, lokasi pementasan, waktu berlangsungnya pementasan, dan peran setiap anggota tim.



Contoh konsep pertunjukan untuk kelompok yang berisi lima orang:

Judul Pementasan: Malin Anak Sekolah

Sinopsis:

Malin, seorang anak yatim dan miskin yang sejak kecil tinggal Padang menerima beasiswa untuk berkuliah di luar negeri. Alhasil, ia pun pergi meninggalkan ibunya seorang diri di kampung dan baru pulang ke kampung setelah kurang lebih 20 tahun. Sepulang dari luar negeri, Malin yang telah sukses dan kaya raya bertemu kembali dengan ibunya yang masih miskin. Tiba-tiba, Malin menolak mengakui ibunya karena merasa malu. Malin pun pergi begitu saja dan kembali ke rumahnya di luar negeri. Tak lama, usahanya bangkrut dan Malin kembali jatuh miskin. Sang anak yang durhaka pun terkena batunya.

Lokasi Pementasan: Gedung Teater Kecil, Jakarta.

Tim Produksi:

1. Pemimpin Produksi: Dian

Tugas: Mengoordinasi pekerjaan seluruh anggota tim produksi.

2. Bendahara Produksi: Ivany

Tugas: Mencatat pemasukan dan pengeluaran selama proses produksi pementasan Malin Kundang Anak Sekolah berlangsung.

3. Seksi Rumah Tangga: Melinda

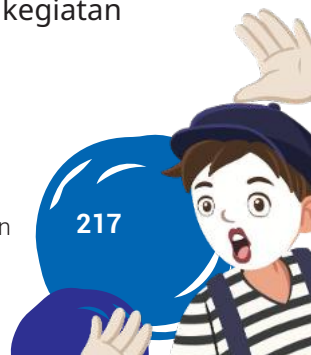
Tugas: Mengurus konsumsi pemain dan kru selama latihan dan saat pementasan berlangsung, serta memberikan vitamin kepada kru dan pemain secara rutin untuk memastikan kesehatan seluruh anggota tetap terjaga hingga hari pementasan tiba.

4. Seksi Dokumentasi: Doni

Tugas: Mengambil dokumentasi berupa foto dan atau video di sepanjang proses latihan dan pada hari pementasan.

3. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini bertujuan untuk menilai sejauh mana peserta didik memahami peran dan fungsi tim produksi dalam pementasan teater serta merefleksikan pengalaman mereka saat bekerja dalam kelompok. Peserta didik diminta menulis jurnal refleksi yang berisi pemahaman mereka mengenai perbedaan tim produksi dan tim artistik, alasan memilih peran tertentu dalam tim, tantangan yang dihadapi, pengalaman kerja sama, serta rencana perbaikan diri untuk kegiatan berikutnya.



Hasil refleksi dapat dituangkan dalam bentuk tulisan naratif sederhana atau jawaban poin-poin sesuai kenyamanan peserta didik. Penilaian dilakukan berdasarkan kelengkapan jawaban, kedalaman refleksi, keterhubungan pengalaman dengan materi yang dipelajari, serta kejelasan penyampaian.

Peserta didik bisa menuliskan jurnal refleksi pada buku tulis, melalui *Google docs*, dan aplikasi lainnya.

Contoh pertanyaan panduan yang bisa diajukan:

- Apa yang kamu pahami tentang perbedaan **tim produksi** dan **tim artistik** dalam pementasan teater?*
- Peran apa yang kamu pilih dalam tim produksi? Mengapa kamu memilih peran itu?*
- Bagaimana strategi yang kelompokmu gunakan agar semua anggota bisa berkontribusi?*
- Apa hal baru yang kamu pelajari dari kegiatan ini?*
- Jika ada kesempatan berikutnya, apa yang ingin kamu lakukan lebih baik lagi?*



Menyusun Tim Artistik

1. Tujuan Kegiatan

Kegiatan 2 Menyusun Tim Artistik bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada susunan tim artistik dalam pementasan teater beserta tugas masing-masing anggotanya, seperti penata panggung, penata busana, penata rias, penata cahaya, dan penata musik. Dalam kegiatan ini, peserta didik juga dilatih untuk bekerja sama dalam kelompok agar dapat mewujudkan konsep artistik secara selaras dengan kebutuhan pementasan. Selain itu, peserta didik diajak memahami pentingnya komunikasi dan koordinasi yang baik guna menghindari kesalahan yang dapat mengganggu hasil artistik maupun keseluruhan jalannya pementasan.



2. Langkah-langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 2.1: Permainan Instruksi Suara	Memahami	Menstimulasi kepekaan peserta didik dalam mendengar, memahami, dan merespons instruksi suara dengan tepat.
Aktivitas 2.2: Pengenalan Tim Artistik	Memahami	Mengembangkan pemahaman peserta didik tentang peran, fungsi, dan tanggung jawab anggota tim artistik dalam pementasan teater.
Aktivitas 2.3: Membuat Miniatur Panggung	Mengaplikasikan	Melatih kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam menerapkan konsep tata panggung melalui pembuatan model sederhana.
Aktivitas 2.4: Refleksi Penutup	Merefleksikan	Mendorong peserta didik untuk menilai pengalaman belajar, mengidentifikasi pemahaman baru, serta menyadari peran penting tim artistik dalam pementasan.

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.

Kata Kunci:

Artistik
Komunikasi
Koordinasi
Kreativitas

c. Kegiatan Pembukaan

Aktivitas 2.1 Permainan Instruksi Suara

- 1) Mintalah setiap peserta didik untuk berkumpul dengan kelompoknya, dan arahkan setiap kelompok untuk duduk berjauhan. Jika memungkinkan, mintalah setiap kelompok untuk duduk di setiap sudut kelas.
- 2) Minta setiap kelompok untuk memilih satu anggota, dan arahkan peserta didik yang terpilih untuk maju ke depan sambil membawa satu barang miliknya, seperti tas, buku, atau kotak pensil.



Gambar 4.4 Permainan Instruksi Suara

- 3) Tutup mata peserta didik yang terpilih dengan sehelai kain. Ambil barang yang mereka bawa, lalu sembunyikan barang tersebut di area kelas mana pun.
- 4) Minta peserta didik yang terpilih untuk memutar tubuhnya sebanyak lima kali.
- 5) Lalu, arahkan peserta didik untuk mencari barang yang disembunyikan dengan hanya mengandalkan instruksi berupa suara dari anggota kelompoknya yang lain. Permainan ini ditujukan untuk melatih kemampuan berkomunikasi peserta didik dan meningkatkan kepercayaan mereka saat harus bekerja dalam tim.

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 2.2 Pengenalan Tim Artistik Teater

Guru kembali mengingatkan peserta didik akan perbedaan tim artistik dan tim produksi dalam pertunjukan teater. Lalu jelaskan kepada peserta didik terkait tim artistik. Guru bisa membaca penjelasan mengenai jabatan pada tim artistik dengan memindai QR Code yang tertera.



Jabatan Tim Artistik

Aktivitas 2.3 Membuat Miniatur Panggung

- 1) Pada aktivitas ini, guru meminta setiap kelompok untuk berdiskusi dan memilih satu jabatan dalam tim artistik teater (dalam daftar yang telah ditetapkan oleh guru) yang sesuai dengan keinginannya. Berikut contoh daftarnya:

- a. Sutradara
- b. Penata Artistik
- c. Penata Bunyi
- d. Penata Kostum
- e. Aktor
- f. Musikus

Catatan:

Dari daftar ini, guru bisa menyesuaikan kebutuhannya dengan kondisi peserta didik dan kelompoknya. Sehingga guru bisa memodifikasi daftar jabatan yang bisa ditawarkan kepada peserta didik.

- 2) Guru meminta setiap kelompok untuk merancang tata panggung dalam adegan apa pun dengan cara kreatif mungkin. Misalnya, ada kelompok yang membuat tata panggung untuk adegan dengan latar rumah ketua RT. Sementara itu, ada pula kelompok yang membuat tata panggung untuk adegan dengan latar

sebuah kerajaan di Eropa. Apa pun adegannya, rancangan tata panggung harus disesuaikan dengan peristiwa yang ingin digambarkan, tokoh yang terlibat dalam peristiwa tersebut, serta properti yang mampu mendukung penggambaran adegan tersebut.

- 3) Guru meminta setiap kelompok untuk mewujudkan rancangan tersebut menjadi miniatur panggung sederhana yang terbuat dari kertas karton dan atau kardus. Secara khusus, peserta didik harus membuat miniatur tokoh dan properti yang diperlukan, lalu meletakkan miniatur tersebut di atas panggung.



Gambar 4.5 Membuat Miniatur Panggung

e. Kegiatan Penutup

Aktivitas 2.4 Refleksi Penutup

Guru mengajak peserta didik untuk merefleksikan kegiatan yang telah dilalui dengan melontarkan sejumlah pertanyaan.

Contoh pertanyaan:

- 1) Sulitkah memahami peran dan tugas yang ada di dalam tim artistik teater?
- 2) Apa gunanya mempelajari peran dan tugas yang ada di dalam tim artistik teater?
- 3) Apa yang terjadi jika anggota tim artistik teater tidak bisa bekerja sama dengan baik?

Guru mengajak peserta didik untuk bersyukur karena semua pihak masih diberi kesehatan dan dapat saling bekerja sama untuk menggali kreativitas artistik dalam kegiatan pembelajaran ini.



f. Diferensiasi

1) **Diferensiasi konten** diberikan dengan menyediakan sumber belajar yang beragam, seperti penjelasan tertulis mengenai peran tim artistik, bagan struktur tim artistik, video pendek tentang proses produksi teater, hingga contoh gambar tata panggung dari pementasan nyata. Dengan begitu, peserta didik dapat memilih sumber yang paling sesuai dengan gaya belajarnya, baik visual, auditori, maupun membaca-teks.

2) Diferensiasi proses

Peserta didik yang lebih mandiri dapat langsung membuat rancangan berdasarkan potongan naskah. Untuk peserta didik yang membutuhkan lebih banyak dukungan dapat menggunakan lembar kerja dengan panduan langkah-langkah, seperti menentukan lokasi adegan, menata posisi properti, dan menandai jalur aktor. Guru juga dapat memfasilitasi peserta didik yang memiliki pemahaman lebih cepat dengan tantangan tambahan, misalnya merancang tata cahaya atau efek suara untuk adegan tersebut.

3) **Diferensiasi produk** tampak pada fleksibilitas bentuk hasil akhir rancangan. peserta didik dapat menyajikan hasilnya berupa gambar tata panggung manual di kertas, sketsa digital sederhana, maket tiga dimensi dari kertas atau barang bekas, atau bahkan presentasi lisan dengan penjelasan visual sederhana.

g. Pembelajaran Alternatif

Merancang Panggung Impian

Guru membagikan potongan naskah teater kepada setiap kelompok. Kemudian, setiap kelompok harus menggambar rancangan tata panggung untuk salah satu adegan dalam potongan naskah tersebut dengan cara sekreatif mungkin. peserta didik bisa menggambar di atas kertas atau menggunakan aplikasi digital yang mereka kuasai.

Contoh potongan naskah teater Raja Hutan karya Viriya Singgih

Lampu perlahan menyala di ruang rapat dewan penasihat kerajaan.

Monyet tua, burung hantu tua, rubah tua, ular tua, dan serigala tua tengah membicarakan mandat almarhum raja singa untuk mengadakan sayembara guna memilih raja hutan baru. Perdebatan sengit terjadi di antara mereka.



Serigala tua : Pokoknya, menurutku tidak perlu ada sayembara!

Monyet tua : Kau sudah gila.

Serigala tua : Sayembara hanya buang-buang waktu dan tenaga.

Monyet tua : Tapi itu mandat terakhir raja!

Lampu perlahan menyala di ruang rapat dewan penasihat kerajaan.

Monyet tua, burung hantu tua, rubah tua, ular tua, dan serigala tua tengah membicarakan mandat almarhum raja singa untuk mengadakan sayembara guna memilih raja hutan baru. Perdebatan sengit terjadi di antara mereka.

Serigala tua : Pokoknya, menurutku tidak perlu ada sayembara!

Monyet tua : Kau sudah gila.

Serigala tua : Sayembara hanya buang-buang waktu dan tenaga.

Monyet tua : Tapi itu mandat terakhir raja!

Lampu perlahan menyala di ruang rapat dewan penasihat kerajaan.

Monyet tua, burung hantu tua, rubah tua, ular tua, dan serigala tua tengah membicarakan mandat almarhum raja singa untuk mengadakan sayembara guna memilih raja hutan baru. Perdebatan sengit terjadi di antara mereka.

Serigala tua : Pokoknya, menurutku tidak perlu ada sayembara!

Monyet tua : Kau sudah gila.

Serigala tua : Sayembara hanya buang-buang waktu dan tenaga.

Monyet tua : Tapi itu mandat terakhir raja!

Serigala tua : Maksudmu almarhum raja. Dia sudah wafat. Sekarang, yang berhak menentukan nasib kerajaan hutan ini ya kita sendiri, sekumpulan binatang bijak yang telah ditunjuk oleh rakyat menjadi anggota dewan yang terhormat.

Monyet tua : Kita akan kehilangan kehormatan kalau mengingkari pesan-pesan almarhum raja!

Serigala tua : Lebay.

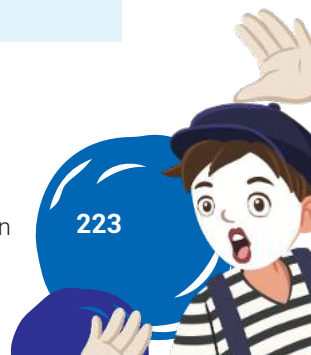
Monyet tua : Apa kamu bilang?

Serigala tua : Aku tidak bilang apa-apa.

Monyet tua : Coba ulang sekali lagi apa yang kamu bilang tadi!

Serigala tua : Tidak. Aku tidak bilang apa-apa.

Monyet tua : Jangan bohong!



Serigala tua mendekati si monyet tua.

Serigala tua: Aku bilang kamu lebay! Raja singa itu sudah mati. Kata-katanya sudah tak lagi berarti. Biarkan saja sekarang kita yang mengurus nasib kerajaan ini. Rakyat pun pasti mengerti.

Monyet tua habis kesabaran dan bermaksud menyerang si serigala tua. Tiga anggota dewan lain segera berusaha meleraikan.

Rubah tua: Sudah! Sudah!

Ular tua: Kalian ini seperti anak kecil saja!

Burung hantu tua: Semua bisa dibicarakan baik-baik. Tidak perlu ribut-ribut.

Monyet tua dan serigala tua terdiam dengan muka masam.

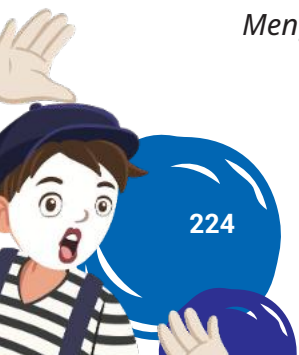
- 1) Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan rancangan tata panggung yang telah mereka buat secara bergantian.
- 2) Setelah satu kelompok selesai mempresentasikan materinya, guru bisa memberikan kritik dan saran yang diperlukan, seperti perihal kesesuaian properti dengan peristiwa yang berlangsung dalam sebuah adegan, serta memandu sesi tanya-jawab antarpeserta didik.

3. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini bertujuan untuk menilai pemahaman peserta didik terhadap peran dan fungsi tim artistik dalam pementasan teater melalui penulisan jurnal refleksi. peserta didik diminta menuliskan pengalaman belajarnya selama mengikuti kegiatan, termasuk pemahamannya tentang perbedaan tim artistik dan tim produksi, peran-peran dalam tim artistik (sutradara, manajer panggung, penata artistik, penata bunyi, musikus, dan aktor), serta bagaimana peran tersebut saling bekerja sama dalam mendukung jalannya pertunjukan.

Contoh pertanyaan panduan yang bisa diajukan:

- a. *Apa hal baru yang kamu pelajari tentang tim artistik dalam teater?*
- b. *Menurutmu, peran tim artistik mana yang paling menarik atau paling menantang? Mengapa?*



- c. *Bagaimana pengalamanmu saat membuat rancangan tata panggung atau miniatur panggung dalam kelompok?*
- d. *Apa yang kamu rasakan ketika bekerja sama dengan teman untuk menjalankan peran masing-masing dalam tim artistik?*

Guru bisa memodifikasi pertanyaan sesuai kebutuhan dan kondisi peserta didik.



Merancang Tata Artistik Pementasan

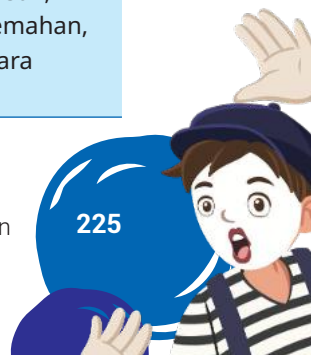
1. Tujuan Kegiatan

Kegiatan 3 Merancang Tata Artistik bertujuan untuk melatih peserta didik dalam melakukan pembagian tugas yang berkaitan dengan urusan artistik maupun nonartistik, serta memahami tanggung jawab dari masing-masing peran. Melalui kegiatan ini, peserta didik diajak untuk merancang konsep pementasan teater sesuai dengan peran yang dimiliki, sehingga mereka dapat berlatih menuangkan ide kreatif ke dalam bentuk rancangan yang nyata. Selain itu, kegiatan ini juga menekankan pentingnya kerja sama dalam kelompok, di mana setiap peserta didik belajar berkoordinasi, mendengarkan gagasan teman, dan menyatukan ide demi mewujudkan tata artistik yang selaras dengan kebutuhan pementasan.

2. Langkah-langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3.1: Mengintip Dunia Artistik	Memahami	Mengembangkan pemahaman peserta didik tentang elemen artistik teater dan fungsinya dalam mendukung pementasan.
Aktivitas 3.2: Dari Naskah ke Panggung	Mengaplikasikan	Melatih kemampuan peserta didik dalam menerjemahkan naskah menjadi rancangan tata artistik yang konkret.
Aktivitas 3.4: Periksa Progres	Merefleksikan	Mendorong peserta didik untuk menilai perkembangan hasil rancangan artistik, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta merencanakan perbaikan secara berkelanjutan.



b. Persiapan Mengajar

- 1) Membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.
- 4) Membaca dan memahami panduan K3 di bawah sebelum memulai kegiatan.

Panduan K3 untuk Pendidik dalam Kegiatan Tata Artistik Pementasan

Dalam proses menyiapkan tata artistik (set, properti, kostum dan elemen lain), guru perlu memperhatikan aspek kesehatan dan keselamatan kerja (K3) agar kegiatan berjalan aman, nyaman, dan mendukung kreativitas peserta didik. Berikut hal-hal yang perlu diperhatikan:

1. Keselamatan Kerja di Ruang Kelas/Studio

- a. Pastikan ruang kerja bebas dari benda tajam atau berbahaya yang tidak diperlukan.
- b. Sediakan area khusus untuk pembuatan set atau properti agar murid dapat bekerja dengan leluasa tanpa mengganggu lalu lintas di kelas.
- c. Atur sirkulasi udara agar murid tidak terpapar bau cat, lem, atau bahan kimia terlalu lama.

2. Penggunaan Alat dan Bahan

- a. Berikan pengarahan terlebih dahulu tentang cara menggunakan alat (gunting, *cutter*, lem tembak, dll.) dengan benar dan aman. Peserta didik hanya boleh menggunakan alat tajam di bawah pengawasan guru atau jika peserta didik bekerja di rumah, guru harus meminta orang tua mengawasi kegiatan peserta didik.
- b. Hindari penggunaan bahan kimia berbahaya (misalnya cat semprot dalam ruangan tertutup). Jika harus digunakan, lakukan di area terbuka.
- c. Gunakan bahan alternatif yang lebih ramah lingkungan dan aman, seperti kardus, kertas, kain bekas, atau botol plastik.

3. Pembuatan Set dan Properti

- a. Pastikan ukuran set atau properti sesuai dengan ruang panggung agar tidak membahayakan saat digunakan.
- b. Hindari penggunaan material berat yang dapat jatuh atau melukai peserta didik saat dipindahkan.
- c. Semua properti yang digunakan di atas panggung harus stabil dan tidak memiliki sisi tajam.



4. Kostum dan Tata Rias

- Kostum yang dibuat harus nyaman dipakai, tidak terlalu ketat, dan tidak mengganggu pergerakan aktor.
- Hindari penggunaan bahan yang mudah terbakar.
- Jika menggunakan aksesoris, pastikan tidak memiliki ujung runcing atau mudah patah.
- Jika menggunakan tata rias (*make-up*) hanya boleh menggunakan produk yang aman di kulit, tidak menimbulkan alergi, serta mudah dibersihkan.

5. Simulasi Keamanan Pementasan

- Latih peserta didik untuk masuk dan keluar panggung secara teratur agar tidak saling bertabrakan.
- Pastikan posisi lampu atau kabel (jika ada) ditata dengan rapi agar tidak menimbulkan risiko tersandung.
- Sediakan kotak P3K sederhana di ruang latihan atau area kerja.

6. Peran Pendidik dalam Mengawasi K3

- Pendidik bertugas memberikan instruksi yang jelas, mengawasi penggunaan alat, dan menegur bila ada perilaku yang membahayakan.
- Jadikan K3 sebagai bagian dari pembelajaran: murid tidak hanya berkarya, tetapi juga belajar bertanggung jawab terhadap keselamatan diri dan orang lain.
- Dorong murid untuk bekerja sama menjaga kebersihan area kerja setelah kegiatan selesai.

c. Kegiatan Pembukaan

Aktivitas 3.1 Mengintip Dunia Artistik

- 1) Guru memulai dengan menunjukkan beberapa gambar atau cuplikan video pementasan teater dengan tata artistik yang berbeda-beda (tata panggung, tata busana, tata rias, tata cahaya, dan tata bunyi). Selanjutnya, guru mengajak peserta didik berdiskusi:

- *"Apa yang pertama kali kamu perhatikan dari gambar/video ini?"*
- *"Bagaimana suasana pementasan bisa terbentuk melalui tata panggung, busana, atau cahaya?"*



Gambar 4.6 Mengintip Dunia Artistik

- 2) Guru menanyakan apakah peserta didik pernah menonton pementasan teater, drama sekolah, atau pertunjukan lain sebelumnya. Lalu tanyakan kepada peserta didik apa saja elemen artistik yang mereka ingat dari pertunjukan tersebut.
- 3) Selanjutnya, guru menjelaskan bahwa pada kegiatan ini peserta didik akan belajar merancang tata artistik untuk mendukung cerita dalam sebuah naskah teater, dengan memperhatikan unsur kreativitas, kesesuaian dengan cerita, serta kerja sama tim.

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 3.2 Dari Naskah Ke Panggung

- 1) Guru membagikan LKPD dan menginstruksikan peserta didik dalam kelompok untuk mendiskusikan konsep pementasan berdasarkan naskah yang telah dibuat.
- 2) Minta peserta didik menuangkan ide mereka dalam bentuk visual sederhana (sketsa tata panggung, desain kostum, daftar properti, pilihan musik). Tekankan bahwa rancangan tidak harus sempurna secara artistik, tetapi harus jelas memperlihatkan hubungan antara ide dan naskah.
- 3) Berikan waktu bagi tiap kelompok untuk meramu rancangan tata artistik kelompoknya dan minta setiap kelompok mempresentasikan hasil rancangannya sebagai penilaian formatif di akhir kegiatan 3.

Contoh pengisian LKPD

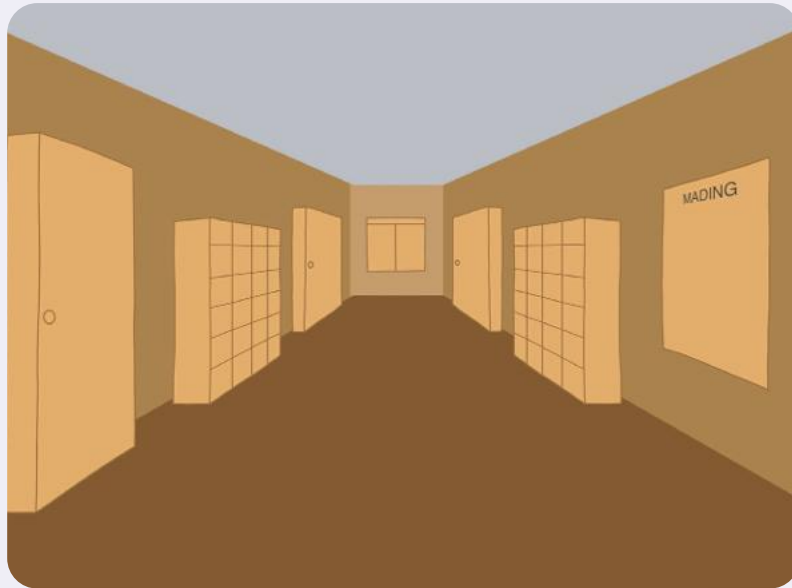
Judul Naskah/Pementasan: Kisah Di Lorong Sekolah

Unsur Artistik yang Dirancang:

- **Tata Panggung:** *Lorong sekolah dengan bangku panjang, loker terbuat dari kardus, papan mading, pintu kelas terbuat dari kardus.*
- **Properti:** *Buku, kertas coretan yang ditempel di loker, tas, bangku panjang.*
- **Kostum:** *Seragam sekolah (ada perbedaan detail kostum pada pemeran antagonis dan protagonis).*
- **Musik/suara:** *Rekaman suara ejekan samar-samar dan ketukan sepatu yang keras, alunan musik sedih.*



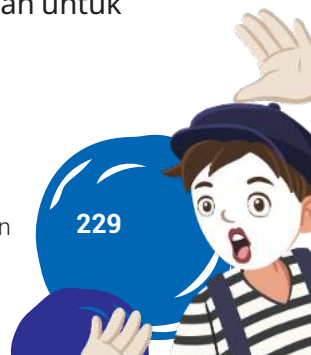
Rancangan Visual



Desain Kostum



- 4) Minta juga murid untuk mendata properti apa saja yang mereka perlukan dalam pementasan, lalu mengidentifikasi properti apa saja yang perlu mereka buat ataupun pinjam baik meminjam ke sekolah atau meminjam ke teman-teman kelas yang mempunyai properti tersebut. Guru bisa menggunakan LKPD terpisah untuk mendata properti.



- 5) Setelah peserta didik selesai membuat rancangan, peserta didik bisa langsung mengerjakan kebutuhan tata artistiknya sesuai dengan yang ditulis pada LKPD. guru bisa mulai menyiapkan material-material yang bisa digunakan oleh peserta didik untuk berkarya. Perlu diingat bahwa material-material tersebut merupakan material yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar.

e. Kegiatan Penutup

Aktivitas 3.3 Periksa Progres

Sebelum menutup kelas, ajak peserta didik untuk kembali berkumpul bersama kelompoknya dan meninjau hasil rancangan tata artistik yang sudah mereka kerjakan pada hari itu. guru membagikan LKPD Progres Rancangan Tata Artistik kepada tiap kelompok. peserta didik diminta menandai bagian yang sudah selesai, masih dalam proses, atau belum dikerjakan, lalu menuliskan catatan singkat tentang ide baru atau perbaikan yang dibutuhkan.

Setelah itu, guru dapat memandu sesi refleksi bersama dengan beberapa pertanyaan sederhana, misalnya:

- *"Apa elemen artistik yang paling menantang untuk kelompokmu hari ini?"*
- *"Apa yang sudah berjalan dengan baik?"*
- *"Apa rencana kelompokmu untuk pertemuan berikutnya?"*

Dengan cara ini, peserta didik terbiasa mengevaluasi progres secara terstruktur, sambil melatih keterampilan komunikasi dan kerja sama. Kegiatan penutup ini juga menjadi kesempatan untuk mengapresiasi usaha setiap kelompok serta memastikan bahwa proses merancang tata artistik berlangsung berkesinambungan dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya.

f. Diferensiasi

- 1) **Diferensiasi konten** diberikan dengan cara guru menyediakan berbagai sumber referensi tentang tata artistik. Misalnya, gambar tata panggung dari pertunjukan teater profesional, cuplikan video pementasan dengan konsep artistik berbeda, deskripsi tertulis mengenai tata cahaya, tata suara, kostum, dan properti, serta denah panggung sederhana yang bisa diadaptasi. Peserta didik dapat memilih sumber belajar yang sesuai dengan gaya belajarnya: visual (melalui gambar atau denah), auditori (melalui penjelasan atau video), maupun tekstual (melalui ringkasan tertulis).

- 2) **Diferensiasi proses** tampak dalam cara murid mengembangkan rancangan tata artistik. Peserta didik yang terbiasa bekerja mandiri dapat langsung menyusun rancangan berdasarkan instruksi. Peserta didik yang membutuhkan dukungan dapat menggunakan lembar kerja terstruktur yang memandu tahap-tahap (misalnya: menentukan tema → memilih elemen visual → menyesuaikan dengan naskah). Diskusi kelompok juga difasilitasi agar murid dapat saling bertukar ide. Bagi murid yang lebih cepat memahami, guru dapat memberikan tantangan tambahan, seperti menambahkan alasan artistik di balik setiap pilihan desain atau membandingkan dua alternatif konsep panggung.
- 3) **Diferensiasi produk** terlihat dari bentuk hasil rancangan yang fleksibel. Peserta didik dapat menyajikan hasil tata artistik dalam bentuk gambar desain sederhana, kolase/gabungan foto dari sumber, maket mini panggung dari bahan seadanya, Peserta didik dapat menyaksikan hasil tata artistik dalam bentuk presentasi lisan yang menjelaskan ide artistik mereka. Fleksibilitas ini memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengekspresikan kreativitasnya sesuai kemampuan, minat, serta gaya belajar masing-masing.

g. Pembelajaran Alternatif

Jika peserta didik tidak memungkinkan untuk membuat rancangan tata artistik dalam bentuk maket atau gambar sketsa secara detail, guru dapat menggunakan pendekatan “Rancang Tata Artistik Digital dan Improvisasi Ruang”.

1) Menggunakan Media Digital

- a) Peserta didik diminta merancang tata panggung, tata cahaya, dan tata properti dengan bantuan aplikasi sederhana (misalnya *PowerPoint*, *Google Slides*, *Canva*, atau aplikasi menggambar digital di tablet atau ponsel).
- b) Mereka bisa menggunakan bentuk-bentuk sederhana (kotak, lingkaran, garis) untuk mewakili posisi panggung, kursi, meja, atau properti lain.
- c) Guru memberi contoh tata letak dasar lalu peserta didik memodifikasi sesuai kebutuhan cerita.

2) Improvisasi Ruang

- a) Jika tidak ada media digital, peserta didik dapat menggunakan ruang kelas atau lorong sekolah untuk langsung menandai posisi properti dengan kertas berlabel (misalnya kertas bertuliskan *pintu*, *meja*, *kursi*). Setelah jadi, guru bisa mengambil gambar dari rancangan yang sudah dibuat oleh peserta didik.
- b) Dengan cara ini, peserta didik bisa berimajinasi seolah-olah sedang berada di panggung dan memvisualisasikan bagaimana elemen artistik yang mendukung jalannya cerita.



Setiap kelompok mempresentasikan rancangan mereka secara singkat (3–5 menit) kepada kelompok lain. Presentasi bisa berupa penjelasan gambar digital, penataan kertas label di lantai, atau bahkan simulasi sederhana dengan tubuh peserta didik sebagai properti (misalnya peserta didik berperan jadi “pohon” atau “pintu”).

3. Formatif

Pada formatif kegiatan ini, peserta didik diminta mempresentasikan hasil rancangan tata artistik yang telah dibuat secara berkelompok. Setiap kelompok menjelaskan konsep panggung, tata cahaya, tata suara, properti, dan kostum yang mereka rancang sesuai dengan potongan naskah atau tema yang diberikan.

Kegiatan ini berfungsi sebagai evaluasi formatif untuk melihat sejauh mana peserta didik memahami fungsi elemen artistik dalam pementasan, mampu merancang konsep artistik yang sesuai, dan mampu menghubungkan hasil rancangan dengan kebutuhan cerita. Guru bisa menggunakan contoh instrumen penilaian berikut:

Aspek Penilaian	1 Perlu Bimbingan	2 Cukup	3 Baik	4 Sangat Baik
Kesesuaian dengan Konsep Cerita	Elemen artistik tidak sesuai atau tidak mendukung cerita	Hanya beberapa elemen artistik yang sesuai dengan cerita.	Sebagian besar elemen artistik mendukung suasana & pesan cerita.	Semua elemen artistik sepenuhnya mendukung suasana & pesan cerita.
Kelengkapan & Detail Rancangan	Rancangan sangat terbatas, hanya mencakup 1–2 elemen artistik saja.	Rancangan masih kurang lengkap, beberapa elemen belum jelas.	Rancangan cukup lengkap, hanya ada sedikit elemen yang kurang detail.	Rancangan lengkap, mencakup semua elemen artistik dengan detail jelas.
Kreativitas	Rancangan kurang jelas dan minim kreativitas.	Rancangan masih terbatas, hanya menampilkan ide dasar tanpa pengembangan.	Rancangan cukup kreatif dan sesuai dengan kebutuhan cerita.	Rancangan sangat kreatif dan menunjukkan ide segar yang mendukung cerita.
Catatan:				

Guru bisa memodifikasi instrumen penilaian sesuai dengan kebutuhan.



Menuju Pementasan

1. Tujuan Kegiatan

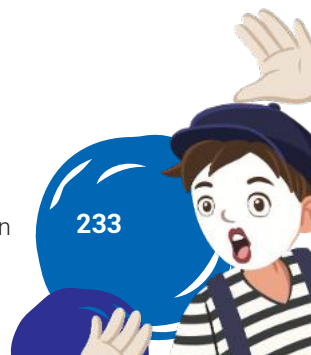
Kegiatan 4 Menuju Pementasan bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi pementasan teater melalui proses latihan yang intensif dan menyeluruh. Dalam kegiatan ini, peserta didik dilatih untuk menguasai setiap adegan yang telah disusun dalam cerita adaptasi kelompoknya, mulai dari pengucapan dialog yang jelas, pengaturan blocking, hingga aksi dan reaksi yang mendukung penghayatan peran di atas panggung. peserta didik juga berkesempatan berlatih dengan menggunakan musik serta properti sesuai kebutuhan cerita, sehingga mereka dapat lebih memahami bagaimana elemen artistik mendukung jalannya pementasan.

Selain itu, kegiatan ini mendorong peserta didik untuk menjalani proses latihan dengan penuh konsentrasi dan disiplin, agar mampu memperbaiki detail-detail kecil yang berhubungan dengan aspek artistik maupun nonartistik. Melalui kerja sama yang erat dalam kelompok, peserta didik belajar untuk saling memberi masukan, mengatasi hambatan, serta menyatukan visi agar pementasan dapat berlangsung dengan baik dan sesuai dengan konsep yang telah dirancang.

2. Langkah-langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3.1: Mengintip Dunia Artistik	Memahami	Menstimulasi kepekaan peserta didik dalam mendengar, memahami, dan merespons instruksi suara dengan tepat.
Aktivitas 3.2: Pengenalan Tim Artistik	Memahami	Mengembangkan pemahaman peserta didik tentang peran, fungsi, dan tanggung jawab anggota tim artistik dalam pementasan teater.



Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3.3: Membuat Miniatur Panggung	Mengaplikasikan	Melatih kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam menerapkan konsep tata panggung melalui pembuatan model sederhana.
Aktivitas 3.4: Refleksi Penutup	Merefleksikan	Mendorong peserta didik untuk menilai pengalaman belajar, mengidentifikasi pemahaman baru, serta menyadari peran penting tim artistik dalam pementasan.

b. Persiapan Mengajar

- 1) Guru membaca instruksi pada aktivitas-aktivitas pembelajaran.
- 2) Menyiapkan material/bahan ajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyiapkan ruangan yang cukup, aman dan nyaman untuk mengakomodasi proses pembelajaran.



c. Kegiatan Pembukaan

Aktivitas 4.1 Pemanasan Tubuh dan Suara

- 1) Melakukan gerakan sederhana mulai dari jari kaki hingga kepala: menggoyangkan pergelangan kaki, menekuk lutut, memutar pinggang, menggoyangkan bahu, menggerakkan tangan, hingga peregangan leher.
- 2) Melakukan *shake out* (menggoyangkan tangan dan kaki dengan ritme cepat lalu melambat) untuk melepaskan ketegangan.
- 3) Ajak peserta didik melakukan latihan pernapasan dengan menarik napas dalam melalui hidung, hembuskan perlahan lewat mulut dengan suara "sssss".
- 4) Selanjutnya, minta peserta didik mengulang rangkaian vokal (a-i-u-e-o) dengan intonasi naik-turun, lalu melakukan *tongue twisters* (pembeli lidah) seperti "*kuku kaki kakekku kaku-kaku*" untuk melatih kejelasan artikulasi.
- 5) Setelah melakukan rangkaian pemanasan di atas, guru meminta peserta didik untuk berjalan di ruangan sambil mengucapkan kalimat pendek dari naskah mereka, memperhatikan artikulasi, intonasi, dan ekspresi tubuh. guru memberi arahan untuk mengombinasikan gerakan tubuh dengan pengucapan suara agar energi dan fokus peserta didik siap untuk latihan.



Catatan:

- Pemanasan dilakukan secara menyenangkan, bisa dengan iringan musik atau permainan sederhana agar peserta didik tetap termotivasi.
- Guru dapat menyesuaikan durasi tiap bagian sesuai kebutuhan waktu dan kondisi kelas.

d. Kegiatan Inti

Aktivitas 4.2 Latihan Pementasan



Gambar 4.7 Latihan Pementasan

- 1) Guru meminta peserta didik untuk berkumpul dengan kelompoknya guna melatih seluruh adegan yang akan dipentaskan.
- 2) Secara khusus, peserta didik yang berperan sebagai sutradara harus mengawasi proses latihan kelompoknya dan menjamin bahwa para aktor dalam kelompoknya telah menghafal dialog, blocking, dan pergerakan di setiap adegan.
- 3) Para aktor mulai berlatih menggunakan properti, termasuk properti yang dibawa oleh aktor maupun yang digunakan sebagai dekorasi panggung.
- 4) Para aktor mulai berlatih menggunakan lagu atau musik yang sesuai dengan kebutuhan cerita, seperti lagu untuk membuka pementasan, lagu untuk mengiringi adegan sedih, serta lagu untuk menutup pementasan.
- 5) Peserta didik yang berperan sebagai penata bunyi bertugas untuk memainkan lagu atau musik yang sesuai dengan kebutuhan cerita. Jika peserta didik berperan ganda, yaitu sebagai penata bunyi dan pemain, ia boleh meminta bantuan kepada guru atau peserta didik dari kelompok lain untuk memutar lagu saat sedang beradegan di atas panggung.

- 6) Peserta didik yang berperan sebagai seksi dokumentasi bertugas untuk mengambil foto dan atau video selagi proses latihan berlangsung. Jika peserta didik berperan ganda, yaitu sebagai seksi dokumentasi dan pemain, ia boleh meminta bantuan kepada guru atau peserta didik dari kelompok lain untuk mendokumentasikan proses latihan.
- 7) Guru berkeliling untuk mengecek perkembangan proses latihan setiap kelompok dan memberikan kritik atau saran yang diperlukan, seperti mengenai dialog, gerak tubuh, atau blocking pemain.

Kegiatan latihan ini dilakukan berulang dalam beberapa pertemuan sampai hasilnya layak untuk dipentaskan.

e. Kegiatan Penutup

Aktivitas 4.3 Lingkaran Refleksi

- 1) Minta peserta didik untuk duduk bersama dalam lingkaran dengan rileks, setelah itu pandu peserta didik untuk melakukan pernapasan dalam dan peregangan ringan agar tubuh kembali rileks.
- 2) Ajak peserta didik menutup mata sejenak, mengingat momen latihan yang paling mereka rasakan hari itu sambil tetap mengatur pernapasan.
- 3) Setelah itu, guru memandu sesi refleksi dengan pertanyaan sederhana yang bisa dijawab secara lisan atau ditulis di kertas kecil, seperti:
 - a) Apa yang sudah berjalan baik hari ini?
 - b) Apa tantangan terbesar yang kamu rasakan dalam latihan?
 - c) Apa yang ingin kamu perbaiki di latihan berikutnya?
- 4) Setelah sesi refleksi singkat, minta peserta didik menuliskan satu catatan kecil di "Jurnal Latihan Pementasan" tentang pengalaman mereka hari itu, bisa berupa kalimat, kata kunci, atau bahkan gambar singkat.
- 5) Guru menutup dengan memberi apresiasi, misalnya: "Hari ini *blocking* sudah mulai lebih rapi" atau "Dialog kalian semakin hidup." untuk memotivasi peserta didik pada pertemuan selanjutnya.



f. Diferensiasi

Diferensiasi dalam Kegiatan 4 dirancang untuk menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik melalui variasi konten, proses, dan produk.

1) Diferensiasi konten diberikan dengan:

- a) Guru menyediakan bahan latihan yang bervariasi, misalnya teks naskah lengkap untuk peserta didik yang sudah siap menghafal.
- b) Guru menyediakan potongan dialog singkat untuk peserta didik yang membutuhkan latihan bertahap.
- c) Guru menyediakan rekaman audio untuk mendukung latihan vokal, serta ilustrasi *blocking* atau denah panggung untuk membantu peserta didik dengan gaya belajar visual.
- d) Peserta didik dapat memilih materi mana yang paling sesuai untuk mendukung persiapan perannya dalam pementasan.

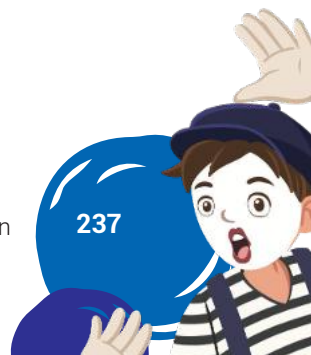
2) Diferensiasi proses

- a) Peserta didik dapat berlatih secara individu dengan fokus pada artikulasi dan penghayatan tokoh.
- b) Peserta didik yang lain dapat bekerja berpasangan atau berkelompok untuk melatih reaksi antar tokoh.
- c) Guru dapat memfasilitasi peserta didik dengan kebutuhan khusus melalui bimbingan lebih terstruktur, seperti latihan pengulangan kalimat secara bertahap.
- d) Peserta didik yang lebih cepat berkembang dapat diberi tantangan tambahan, misalnya mengatur *blocking* kelompok atau memimpin latihan improvisasi dengan properti.

3) Diferensiasi produk

- a) Peserta didik dapat menampilkan progres melalui pementasan mini dalam kelompok kecil
- b) Peserta didik dapat menunjukkan peningkatan lewat rekaman video latihan vokal atau gerak.
- c) Peserta didik dapat membuat catatan perbaikan diri (jurnal refleksi latihan).

Dengan pilihan produk ini, setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk mengekspresikan kemajuan belajarnya sesuai kemampuan, gaya belajar, dan kreativitas masing-masing.



g. Pembelajaran Alternatif

- 1) Alih-alih langsung berlatih di panggung, ajak peserta didik duduk melingkar bersama kelompoknya dan melakukan pembacaan naskah bersama (*table read*). Setelah itu, setiap kelompok mendiskusikan intonasi, emosi, serta kemungkinan *blocking* yang sesuai.
- 2) Guru bisa menambahkan musik latar untuk membantu peserta didik membayangkan suasana.
- 3) Peserta didik berlatih dialog dengan direkam menggunakan HP atau perangkat perekam suara, lalu mendengarkan ulang untuk mengevaluasi volume, artikulasi, dan ekspresi suara. Mereka juga bisa mencoba menambahkan efek musik atau suara latar untuk menyesuaikan suasana adegan.

3. Formatif

Pada formatif kegiatan ini, guru melakukan observasi langsung terhadap proses latihan yang dilakukan peserta didik dalam kelompok. Aspek yang diamati meliputi pengucapan dialog, ketepatan *blocking*, ekspresi emosi, penggunaan properti, serta kemampuan bekerja sama dengan anggota kelompok. Observasi ini membantu guru mengidentifikasi perkembangan, kekuatan, serta area yang masih perlu diperbaiki dari setiap peserta didik.

Selain observasi, peserta didik juga diminta menuliskan refleksi individu di akhir sesi latihan. Refleksi ini berisi catatan sederhana mengenai pengalaman mereka selama latihan, kesulitan yang dihadapi, serta hal-hal yang berhasil mereka lakukan dengan baik. Dengan cara ini, peserta didik belajar menilai diri sendiri sekaligus menyadari progres mereka dari pertemuan ke pertemuan.

Contoh pertanyaan refleksi individu:

- *Hal apa yang sudah lebih baik dari latihan sebelumnya*
- *Hal apa yang masih sulit dilakukan*
- *Rencana perbaikan untuk pertemuan berikutnya*

Contoh lembar observasi:

Aspek yang Diamati	Deskripsi	Catatan
Pengucapan Dialog	Kejelasan artikulasi, volume suara, dan intonasi	
Blocking & Gerak	Ketepatan posisi di panggung, keluwesan gerak, koordinasi dengan lawan main	
Ekspresi & Emosi	Kemampuan menampilkan ekspresi wajah dan emosi sesuai adegan	

Aspek yang Diamati	Deskripsi	Catatan
Penggunaan Properti	Cara memanfaatkan properti dengan tepat dan mendukung cerita	
Kerja Sama & Konsentrasi	Kekompakan dengan kelompok, fokus dalam latihan, disiplin waktu	
Ringkasan Observasi dan Rekomendasi Perbaikan		

C. Sumatif

1. Persiapan Asesmen

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

- Guru perlu menyiapkan area yang cukup untuk peserta didik menampilkan adegannya.
- Buatlah nomor urut penampilan untuk setiap kelompok.
- Siapkan peralatan dokumentasi (bisa menggunakan ponsel) untuk mendokumentasikan penampilan atau presentasi kelompok.
- Atur setiap kelompok untuk duduk rapi di area belakang panggung atau area tunggu yang sudah ditentukan.
- Sampaikan beberapa peraturan yang perlu ditaati oleh penonton seperti di samping ini:



2. Melakukan Asesmen

Lakukan pementasan secara berurutan mulai dari urutan pertama hingga terakhir. Berikan jeda 3-5 menit di akhir penampilan setiap kelompok untuk memberikan waktu persiapan kepada kelompok yang akan tampil selanjutnya. Setelah semua kelompok selesai guru menutup rangkaian acara pementasan dan bisa memberikan apresiasi kepada peserta didik yang tampil.

3. Penilaian

Penilaian dalam kegiatan sumatif Pementasan terdiri dari dua bagian utama: penilaian individu dan penilaian kelompok. Penilaian individu dan kelompok mengukur pencapaian peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan skala 1–4 dan dikonversi ke skor akhir dalam rentang 0–100.

3 Rentang Predikat

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

a. Rubrik Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

✧ Penilaian Individu

Tabel 4.3 Tujuan Pembelajaran Penilaian Individu

No.	Tujuan Pembelajaran	Skala
1	Menampilkan hasil karya teater di atas panggung	1 - 4
2	Menyampaikan pesan dan nilai positif melalui pertunjukan yang dimainkan	1 - 4

✧ Penilaian Kelompok

Tabel 4.4 Tujuan Pembelajaran Penilaian Kelompok

No.	Tujuan Pembelajaran	Skala
1	Menyusun rencana tata artistik berdasarkan alur cerita yang dimainkan	1 - 4
2	Membuat dan menata elemen artistik untuk pertunjukan.	1 - 4
3	Melakukan kerjasama dalam tim selama proses kreatif.	1 - 4

b. Cara Menghitung Nilai Akhir

Setiap TP (baik dalam rubrik penilaian individu maupun penilaian kelompok) dinilai dengan skala 1-4.

1 = Mulai Berkembang

3 = Sangat Berkembang

2 = Berkembang

4 = Melampaui Harapan

Total seluruh skor akan dibagi jumlah TP yang hasilnya akan dikonversi ke skor 0-100.

Rumus Perhitungan Total Skor

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

Rumus Perhitungan Nilai Akhir

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Penilaian Individu} + \text{Skor Penilaian Kelompok}}{2}$$

Contoh perhitungan

Tiara mendapat skor sebagai berikut:

- Penilaian Individu:

TP 1 = 4

TP 2 = 4

Total: 8

$$\text{Skor Individu} = \left(\frac{8}{2} \right) \times 25 = 100$$

- Penilaian Kelompok:

TP 1 = 3

TP 2 = 3

TP 3 = 4

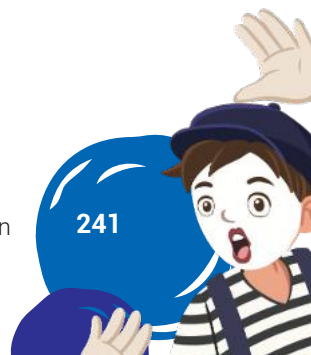
Total: 6

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

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

$$\frac{100 + 83,3}{2} = 91,65 \rightarrow \text{Mahir}$$

Guru bisa membulatkan nilainya menjadi **92**.



Tabel 4.5 Interval, Ketercapaian dan Tindak Lanjut Bab 3

Interval	Ketercapaian dan Tindak Lanjut
0 - 20	Belum mencapai tujuan pembelajaran. guru bisa berdiskusi bersama peserta didik dan menanyakan tantangan apa yang dihadapi selama proses pembelajaran (perlu remedial dengan mempelajari kembali seluruh kriteria)
21 - 40	Belum mencapai tujuan pembelajaran dan perlu remedial dengan mempelajari kembali sebagian besar kriteria.
41 - 60	Hampir mencapai tujuan pembelajaran dan perlu remedial dengan mempelajari kembali kriteria yang masih lemah.
61 - 80	Sudah mencapai tujuan pembelajaran
81 - 100	Sudah mencapai tujuan pembelajaran dan perlu pengayaan.

Contoh Tabel Penilaian Individu

Tabel 4.6 Contoh Tabel Penilaian Individu

No.	Nama peserta didik	TP 1 (4.4)	TP 2 (5.2)	Total	Skor
1	Tiara	4	4	8	100

Contoh Tabel Penilaian Kelompok

Tabel 4.7 Contoh Tabel Penilaian Kelompok

No.	Nama peserta didik	TP 1 (3.1)	TP 2 (3.2)	TP 3 (4.3)	Total	Skor
1	Tiara	3	3	4	10	83.3

Contoh Tabel Rekap Nilai Akhir

Tabel 4.8 Contoh Tabel Rekap Nilai Akhir

Nama peserta didik	TP 1 (4.4)	TP 2 (5.2)	Total	Skor
Tiara	100	83.3	92	Mahir



D. Kunci Jawaban

1. Kunci Jawaban Penilaian Kognitif

1. Kalau ada pertunjukan, siapa saja yang bekerja di belakang panggung supaya pertunjukan bisa berjalan lancar?

Sutradara, penata artistik, manajer panggung, musikus, kru, penata kostum

2. Menurutmu, kenapa penting ada pembagian tugas dalam sebuah pementasan teater?

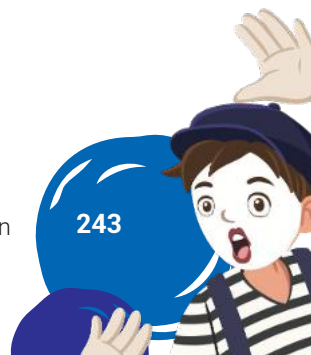
Agar semua pekerjaan bisa selesai dengan baik, memudahkan koordinasi serta Membuat pertunjukan lebih teratur dan lancar.

3. Menurutmu, Apa perbedaan orang yang tampil di atas panggung (aktor) dengan orang yang bekerja di belakang panggung?

Aktor tampil di atas panggung, memerankan tokoh, berinteraksi dengan penonton. Sedangkan kru di belakang panggung mendukung jalannya pertunjukan (set, kostum, cahaya, suara, properti, pengaturan teknis), tidak terlihat langsung oleh penonton.

4. Menurutmu, apa tugas seorang penata artistik?

Mendesain dan menyiapkan elemen visual pertunjukan (panggung, set, kostum, properti, tata rias), membantu menciptakan suasana sesuai cerita/ naskah.



E. Refleksi

Refleksi Guru

1. Momen apa saja yang membuat peserta didik merasa kesulitan untuk menyelesaikan tugasnya?
.....
.....
2. Bagaimana cara peserta didik mengatasi masalah tersebut, dan apa saja peran saya pada momen-momen tersebut?
.....
.....
3. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung?
.....
.....
4. Apa saja yang harus saya ingat saat mempersiapkan kegiatan pembelajaran baru di masa depan?
.....
.....
5. Apa saja yang perlu saya ubah untuk memperbaiki pelaksanaan dan hasil kegiatan pembelajaran di masa depan?
.....
.....

Refleksi Peserta Didik

1. Apa hal baru yang kamu pelajari tentang kerja sama tim selama mempersiapkan pementasan??
.....
.....



2. Bagian apa dari proses menuju pementasan yang menurutmu paling menantang? Mengapa?

.....
.....

3. Bagaimana perasaanmu saat tampil atau berkontribusi dalam pementasan? Jelaskan alasannya.

.....
.....

4. Menurutmu, apa hal yang sudah berjalan baik dalam pementasan kelompokmu, dan apa yang bisa diperbaiki untuk berikutnya?

.....
.....

5. Jika diberi kesempatan mementaskan ulang, peran apa yang ingin kamu coba (misalnya aktor, penata kostum, penata cahaya, dsb.)? Mengapa?

.....
.....

F. Pengayaan

Memahami Jenis Panggung Teater

Setidaknya, ada tiga jenis panggung yang lazim digunakan sebagai latar sebuah pementasan atau pertunjukan teater, yaitu prosenium, *thrust*, dan arena. Oleh karena setiap panggung memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, suatu kelompok teater harus memiliki kejelian dalam memilih panggung, terutama karena panggung yang digunakan harus mampu memenuhi kebutuhan artistik pementasan, serta mampu mengakomodasi perkiraan jumlah penonton dan sesuai dengan konteks acara. Berikut perbedaan ketiga panggung tersebut menurut M. Sinar Hadi dalam bukunya yang berjudul *Ayo, Kita Bermain Drama* (2018):



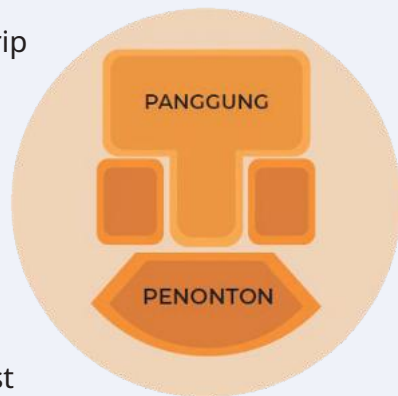
1. Panggung Prosenium

Panggung prosenium merupakan panggung dengan bingkai persegi panjang di sekitarnya. Bingkai itulah yang membedakan ruang bagi pelakon dengan ruang bagi penonton. Selagi pementasan berlangsung, penonton akan menyaksikan penampilan para pelakon melalui bingkai tersebut, yang dalam istilah teater lazim disebut sebagai “lengkung prosenium”. Panggung model ini bisa ditemukan pada berbagai gedung pementasan di Indonesia, seperti Gedung Kesenian Jakarta dan Graha Bhakti Budaya di Taman Ismail Marzuki, Jakarta.



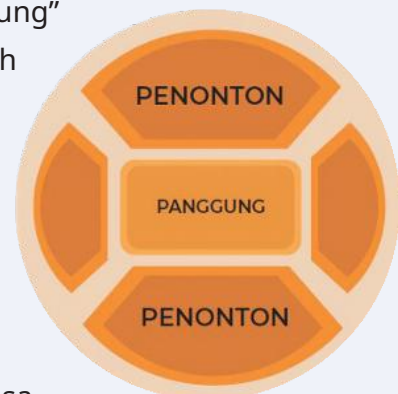
2. Panggung Thrust

Panggung *thrust* memiliki bentuk yang mirip dengan prosenium. Hanya saja, dua pertiga bagian depan panggung sengaja dibuat menjorok ke arah penonton. Berbekal model panggung semacam itu, umumnya penonton akan menyaksikan pertunjukan dari area kiri dan kanan panggung yang menjorok ke luar. Umumnya, panggung thrust digunakan sebagai arena konser musik.



3. Panggung Arena

Jenis panggung ini dikelilingi atau “dikepung” oleh penonton di segala sisinya. Agar seluruh pemain dapat terlihat dengan jelas dari segala sisi, pelaku teater tidak bisa menggunakan set panggung berupa bangunan tertutup vertikal, karena set panggung semacam itu tentu saja akan menghalangi pandangan penonton di salah satu sisi (umumnya sisi belakang panggung). Panggung jenis ini bisa kita temukan di Teater Arena, Taman Budaya Jawa Tengah di Surakarta, Jawa Tengah.



✂ Kegiatan Pengayaan

1. Observasi Visual

Langkah-langkah:

- Peserta didik diperlihatkan beberapa gambar/foto/denah dari ketiga jenis panggung.
- Peserta didik diminta mengamati dan mencatat posisi penonton, letak panggung, serta ruang gerak aktor.
- Minta peserta didik untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan panggung yang mereka dapat, dilihat dari perspektif aktor, penonton, dan tim artistik.

2. Membuat Sketsa Blocking Panggung

Langkah-langkah:

- Peserta didik membuat mini sketsa blocking panggung (bisa berupa gambar sederhana atau menggunakan meja/ruang kelas sebagai simulasi).
- Peserta didik mencontohkan bagaimana posisi aktor dan properti akan ditata agar pementasan bisa berjalan efektif di panggung itu.

G. Sumber Belajar

Tabel 4.9 Sumber Belajar Bab 4

Judul/Topik	Jenis Sumber	Penulis/Penerbit	Tautan
Stage Management: The Essential Handbook	Buku	Gail Pallin	Internet Archive
Basic Drama Projects	Buku	Fran Averett Tanner, Ph.D.	Internet archive
Pengetahuan Teater 1: Sejarah dan Unsur Teater	Modul	Eko Santosa	Repositori Kemendikdasmen



Judul/Topik	Jenis Sumber	Penulis/Penerbit	Tautan
Manajemen Seni Pertunjukan	e-book	M. Jazuli	Research Gate
Modul: Manajemen Pertunjukan	Modul	Pusat Pengembangan SOM Kebudayaan	Repositori Kemendikdasmen
Sekilas Tentang Fungsi Manajemen Produksi	Artikel	Pojok Seni	Pojok Seni

H. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)



Untuk LKPD, dapat mengunduh link <https://bukupusbuk.id/s/d6bip8> atau barcode di samping ini.

Glosarium

- Adegan** : Bagian kecil atau sebagian dari keseluruhan pertunjukan drama atau teater.
- Aksi** : Gerakan, tindakan, atau perbuatan yang dilakukan aktor di atas panggung untuk menyampaikan maksud tertentu.
- Alur** : Rangkaian peristiwa dalam sebuah cerita atau pertunjukan yang saling berhubungan dari awal hingga akhir.
- Apresiasi** : Kemampuan untuk memahami, menilai, dan menghargai karya seni atau penampilan teater.
- Area** : Ruang atau bagian tertentu di panggung yang digunakan untuk bermain atau menampilkan adegan.
- Arena** : Panggung yang dikelilingi oleh penonton dari segala sisi.
- Artikulasi** : Lafal, pengucapan kata.
- Artistik** : Segala sesuatu yang berhubungan dengan seni, keindahan, dan kreativitas dalam sebuah pertunjukan.
- Blocking** : Pengaturan posisi dan gerak aktor dalam suatu pertunjukan drama.
- Dialog** : Percakapan lisan yang digunakan oleh dua karakter atau lebih untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan tindakan.
- Dimensi** : Aspek atau sisi tertentu dari sebuah karya atau penampilan, seperti ruang, waktu, emosi, atau karakter.
- Eksplorasi** : Proses mencoba, mencari, dan menemukan berbagai kemungkinan dalam gerak, suara, atau ide teater.
- Eksposisi** : Bagian awal karya sastra yang berisi keterangan tentang tokoh dan latar; paparan.
- Ekspresi** : Cara seseorang menyampaikan perasaan, pikiran, atau karakter melalui suara, gerak, dan mimik.
- Estetika** : Nilai keindahan yang terkandung dalam sebuah karya seni atau penampilan teater.
- Gagasan** : Pikiran, ide, atau konsep dasar yang menjadi landasan dalam menciptakan karya teater.

Hauptext	: Teks utama dalam naskah teater yang berisi dialog atau ucapan para tokoh.
Ide	: Pemikiran awal atau inspirasi yang dapat dikembangkan menjadi karya atau penampilan teater.
Identifikasi	: Proses mengenali, memahami, atau menyesuaikan diri dengan tokoh, situasi, atau perasaan dalam teater.
Imajinasi	: Daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.
Improvisasi	: Penggambaran karakter atau adegan yang dilakukan secara spontan tanpa latihan atau persiapan.
Interpretasi	: Cara memahami dan menyampaikan makna naskah atau peran sesuai sudut pandang aktor atau sutradara.
Intonasi	: Naik-turun nada suara saat berbicara yang memberi penekanan, makna, atau emosi tertentu.
Karakter	: Tokoh dalam sebuah lakon yang memiliki sifat, perilaku, dan peran khusus.
Kerangka	: Susunan atau struktur dasar yang menjadi acuan dalam pementasan atau penyusunan cerita.
Klimaks	: Puncak dari suatu hal, kejadian, keadaan, dan sebagainya yang berkembang secara berangsur-angsur.
Kepribadian	: Ciri khas yang membedakan seseorang dalam berpikir, bersikap, dan bertindak.
Kolaborasi	: Kerja sama untuk membuat sesuatu.
Kreativitas	: Kemampuan menghasilkan gagasan, bentuk, atau cara baru yang unik dan bermanfaat.
Lakon	: Cerita atau kisah yang dimainkan di panggung sebagai pertunjukan teater.
Monolog	: Percakapan yang dilakukan sendirian oleh satu tokoh.
Motivasi	: Dorongan dari dalam diri atau luar diri yang membuat seseorang melakukan sesuatu, termasuk dalam memainkan peran.
Naskah	: Teks tertulis berisi dialog, petunjuk, dan cerita yang menjadi dasar pementasan teater.

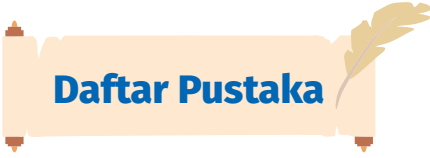


Nebentext	: Teks sampingan atau teks bantu yang berfungsi sebagai petunjuk teknis pelaksanaan pentas atau petunjuk lakuan bagi pemeran.
Panggung	: Tempat atau ruang khusus tempat aktor menampilkan pertunjukan di hadapan penonton.
Pementasan	: Lakon atau aksi teatrikal yang ditampilkan di atas panggung.
Peran	: Tugas atau karakter yang dimainkan aktor dalam sebuah pementasan teater.
Plot	: Alur; perjalanan cerita dari awal, tengah, dan akhir.
Posisi	: Letak atau kedudukan tubuh aktor di panggung yang berhubungan dengan arah, jarak, dan gerakan.
Presentasi	: Penyampaian karya, ide, atau penampilan teater di depan orang lain, baik guru maupun penonton.
Produksi	: Keseluruhan proses mewujudkan pertunjukan teater, mulai dari persiapan, latihan, hingga pementasan.
Properti	: Benda atau perlengkapan yang digunakan aktor di panggung untuk mendukung penampilan peran.
Prosenium	: Panggung dengan bingkai persegi panjang yang memberi jarak antara aktor dan penonton.
Profil	: Gambaran atau deskripsi tentang tokoh, aktor, atau kelompok teater yang menjelaskan ciri khasnya.
Reaksi	: Tanggapan spontan aktor terhadap situasi, peristiwa, atau dialog yang terjadi di panggung.
Refleksi	: Proses mengingat kembali, memikirkan, mempertimbangkan, dan membuat penilaian terhadap pengalaman yang telah dilalui.
Respon	: Jawaban atau sikap yang diberikan terhadap suatu aksi, ucapan, atau keadaan dalam teater.
Set	: Istilah untuk seperangkat artistik panggung.
Situasi	: Keadaan atau kondisi tertentu yang menjadi latar sebuah adegan di panggung.
Spontan	: Tindakan atau ucapan yang muncul secara langsung tanpa direncanakan sebelumnya.
Stimulus	: Rangsangan untuk menjadi aktif.



- Struktur** : Susunan bagian-bagian cerita atau pementasan agar runtut dan mudah dipahami.
- Tema** : Pokok pikiran; dasar cerita.
- Tempo** : Pemegang peran (peran utama) dalam roman atau drama.
- Thrust** : Panggung yang dua pertiga bagian depannya sengaja dibuat menjorok ke arah penonton.
- Tokoh** : Sosok atau individu dalam cerita teater yang memiliki nama, sifat, dan peran tertentu.





Daftar Pustaka

- Alinea TV. "Pembacaan Dramatik 'Aku Diponegoro' Oleh Landung Simatupang." YouTube, March 8, 2015. https://www.youtube.com/watch?v=D_7adEXCYsE.
- Bank Soal kejarcita. "Prinsip Dasar Blocking Dalam Pemain Teater | Contoh Soal Seni Teater | Seni Teater SD." YouTube, April 23, 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=OD04gPjJCyo>.
- Channel Edukasi EKSIS. "'Mengenal Improvisasi Dalam Seni Teater' - Seni Teater." YouTube, April 27, 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=pA4r0XRpdA4>.
- . "Cara Membuat Naskah Pertunjukkan - Seni Teater." YouTube, July 21, 2022. https://www.youtube.com/watch?v=hNJ_bFLEwqQ.
- Dim, Herry. Modul: *Manajemen Pertunjukan*. Pusat Pengembangan SDM Kebudayaan, 2014.
- Dosen Nyentrik. "Blocking Dan Komposisi Panggung." YouTube, October 9, 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=yZF-FILmb-Q>.
- Drama Notebook. "Improv Games for Kids and Teens." Drama Notebook, October 17, 2024. <http://www.dramanotebook.com/drama-curriculum/improv/50-improv-games/>.
- Farmer, David. "01 More Drama Games and Activities." Accessed June 11, 2025. <https://dramaresource.com/101-MORE-drama-games.pdf>.
- Fran Averett Tanner. *Basic Drama Projects*. Vol. 8th Edition. Perfection Learning, 2009.
- Goldie, Alison. *The Improv Book*. Bloomsbury Publishing, 2015.
- Jazuli, M. *Manajemen Seni Pertunjukan*. 1st ed. Graha Ilmu, 2014.
- Konstantin Stanislavski. *An Actor Prepares*. 1936. Reprint, London: Bloomsbury, 2014.
- . *Building a Character. Reprint*. London: Bloomsbury Academic, 2013.
- KS2, Twinkl Teaches. "How to Write a Script: Step-By-Step with Examples." YouTube, 2021. https://www.youtube.com/watch?v=Ixppshnt_x0.
- Kusniarti, Tuti. "Pembelajaran Menulis Naskah Drama Dengan Strategi Menulis Terbimbing (SMT) Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Bersastra," April 2015.
- Marciano, S.Sn., M.Sn., Roci, and Moh. Mujib Alfirdaus, S.Pd., M.Pd. *Belajar Monolog Persiapan Menuju Pementasan Monolog*. Wilwatikta Press, 2019.
- McCaslin, Nellie. "Creative Drama in the Classroom and Beyond." *Creative Drama in the Classroom and Beyond*, n.d. https://www.academia.edu/5488200/Creative_Drama_in_the_Classroom_and_Beyond.

- Nano Riantiarno. *Kitab Teater*. Gramedia Widiasarana, 2011.
- Pallin, Gail. *Stage Management : The Essential Handbook*. London: Nick Hern, 2011.
- Pasulka, Adam. "Everything You Should Know about Improv." www.backstage.com, October 16, 2017. <https://www.backstage.com/magazine/article/everything-know-improv-3218/>.
- Pojok Seni | Wadah Seni Nusantara. "Catatan Rudolf Puspa Latihan Dasar Teater: Pembagian Panggung Dan Sikap Tubuh." [Pojokseni.com](http://pojokseni.com), 2020. <https://www.pojokseni.com/2020/04/catatan-rudolf-puspa-latihan-dasar.html>.
- . "Sekilas Tentang Fungsi Dan Struktur Manajemen Produksi Pementasan Teater." [Pojokseni.com](http://pojokseni.com), 2019. <http://pojokseni.com/2019/02/sekilas-tentang-fungsi-dan-struktur.html>.
- . "Teknik Blocking Dalam Teater Dan Mengapa Aktor Mesti Menguasainya." [Pojokseni.com](http://pojokseni.com), 2020. <https://www.pojokseni.com/2020/05/teknik-blocking-dalam-teater-dan.html>.
- Rendra, W S. *Seni Drama Untuk Remaja*. Burungmerak Press, 2009.
- Sahabat Belajar. "Cara Menulis Naskah Drama - Kelas 8 SMP | Sahabat Belajar." YouTube, September 4, 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=qQdepcyKhy4>.
- Santosa, Eko. "IMPROVISASI DALAM TEATER ANTARA TEKNIK PEMERANAN DAN PERTUNJUKAN." *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema* 14, no. 2 (August 3, 2019). <https://doi.org/10.24821/tnl.v14i2.3099>.
- . *Pengetahuan Teater 1 Sejarah Dan Unsur Teater*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan , 2013.
- SD TA'MIRUL ISLAM. "Belajar Monolog | Klinik Teater Anak." YouTube, September 2, 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=16xmN03GI50>.
- Sholihuddin . "Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Satu Babak Dengan Teknik Picture and Picture Melalui Media Gambar Berseri Pada Siswa Kelas VIII B MTs Manbaul Ilmin Nafi Gunung Mulyo Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang Tahun Pelajaran 2012/2013." 2013.
- Spolin, Viola. *Theater Games for the Classroom : A Teacher's Handbook*. Evanston, Ill.: Northwestern University Press, 1986.
- Team, NFI. "Writing a Play Script: Everything You Need to Know - NFI." NFI, July 27, 2021. <https://ftp.nfi.edu/writing-a-play-script/>.



Daftar Sumber Gambar

APIC. *Konstantin Stanislavsky*. 1925, Getty Images.

<https://www.britannica.com/biography/Konstantin-Stanislavsky>

De Agostini, A. Dagli Orti. *Aristotle*. n.d. *Getty Images*. <https://www.britannica.com/biography/Aristotle>.

Jusuf, Widodo S. *Butet Kartaredjasa*. 2017. *ANTARA FOTO*. <https://img.antarafoto.com/cache/1200x799/2017/01/10/butet-kartaredjasa-baca-puisi-e6fl-dom.webp>.

Nurdiansah. *Slamet Rahardjo Djarot*. 2018. *TempoSTR*. <https://www.gettyimages.com/%20detail/news-photo/konstantin-stanislavsky-russian-comedian-co-founder-of-the-news-photo/112084767?adppopup=true>.

Setyawan, Hendra A. *Putu Wijaya*. n.d. *IDWRITERS*. <https://idwriters.com/writers/putu-wijaya/>.

Profil Pelaku Perbukuan

Nama Lengkap : **Mutiara Fallahdani, S.Hum.**
Email : **fallahdani@gmail.com**
Instansi : Global Jaya School
Alamat Instansi : Jl. Emerald Boulevard, Bintaro Sektor 9
Bidang Keahlian : Seni Teater & Tari



Riwayat Pekerjaan/Profesi:

1. [2017-2020] Sekolah Global Jaya:
Guru IB MYP Drama kelas 7-10
2. [2020-2023] Sekolah Cikal:
Guru Teater dan Tari untuk Jenjang
SD dan SMP
3. [2023-Sekarang] Sekolah Global Jaya:
Guru IB MYP & DP Theater kelas 7-12
4. [2024-Sekarang] Pengajar Performing
Arts - Potensi Arts Academy

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S1: Program Studi Jepang, Universitas
Indonesia 2012-2017

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Panduan Guru Seni Teater Kelas V SD,
Kemendikbud 2021
2. Panduan Guru Seni Teater Kelas V SD
(Edisi Revisi), Kemendikbudristek 2024

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

Tidak Ada

Informasi Lain dari Penulis:

Pengalaman Keaktoran & Produksi Teater:

1. Sketsa Yang Hilang dan Tersisa, Uji
Pentas Kelas Akting I Salihara (2018).
2. Hati yang Meracau karya Edgar Allan
Poe, Uji Pentas Virtual Kelas Akting II
Salihara (2021)
3. Asisten Sutradara "Hairspray" Mini
Musical, Sekolah Global Jaya (2018)
4. Technical Director "Annie Jr" Drama
Musical, Sekolah Global Jaya (2019)
5. Tim Produser Eksekutif "Playground of
Mataram" Sekolah Cikal (2023).
6. Sutradara "Mary Poppins Jr" Drama
Musical, Sekolah Global Jaya (2025)

Pengalaman Lainnya:

1. Lokakarya "Penciptaan Teater Berbasis
Riset" oleh Teater Garasi di Fakultas
Ilmu Budaya Universitas Indonesia
(2016).
2. Penulis Naskah Teater "Nifas", hasil dari
Kelas Menulis Lakon Salihara 2023 dan
dipentaskan untuk Uji Pentas Kelas
Akting Salihara 2023

Nama Lengkap : **Dr. Deden Haerudin, S.Sn., M.Sn**

Email : **dedenhaerudin@unj.ac.id**

Instansi : FBS-Universitas Negeri Jakarta

Alamat Instansi : Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur

Bidang Keahlian : Seni Teater



Riwayat Pekerjaan/Profesi:

1. Dosen tetap di Prodi Pendidikan Tari FBS UNJ
2. Sutradara dan Penulis Naskah Teater

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

- S1: Teater STSI Bandung 1997
S2: Penciptaan Seni Pasca Sarjana ISI Yogyakarta 2009
S3: Pengkajian Seni Pasca Sarjana ISI Yogyakarta 2019

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Konstruksi Seni Teater, LPPM—UNJ Press, 2015
2. Buku Peserta didik dan Buku Guru Seni Budaya (Teater) Untuk Kelas VII SMP Kurikulum Kemendikbud, 2013
3. Buku Peserta didik dan Buku Guru Seni Budaya (Teater) Untuk Kelas VIII SMP Kurikulum Kemendikbud, 2013.
4. Panduan Guru Seni Teater kelas VIII dan XI Kurikulum Merdeka, Kemendikbud 2021.
5. Buku Panduan Guru teater kelas VIII (Edisi Revisi), Kemendikbudristek 2024.
6. Transformasi seni, Penerbit Mitra Palupi Jakarta 2025

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Reinterpretasi dalam pertunjukan Lenong Betawi, Jurnal PANGGUNG ISBI Bandung (2025)
2. Sirkus Anjing as a Model of Urban Theater for Criticizing Social Context Metadiscourse Analysis, Proceeding ISOALLEAC USU Medan, 2023
3. Aplikasi Role-Play Melalui Teknik Olah Tubuh Imaji, DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 6 (2), 105-112, (2019)
4. Pengelolaan Pertunjukan Teater di Jakarta tahun 1972 hingga tahun 2017
5. "Sirkus Anjing" Social Political Criticize of Kubur Theater Group In New Order Regime (Dramaturgy Review), The Journal of ASEAN Research in Arts and Design (JARAD) Srinakharinwirot University Bangkok, 16(2), (Juli-Desember 2014)



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

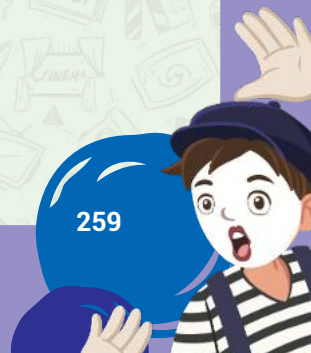
Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

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 Timur 11
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:

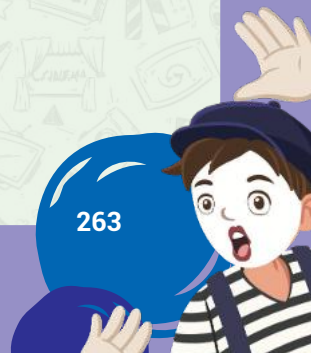
S2 – Ilmu Kimia, Universitas Indonesia
(2016 – 2018)

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



Catatan



Handwriting practice lines consisting of multiple sets of three horizontal dotted lines for writing practice.

Catatan

Handwriting practice lines consisting of 20 sets of three horizontal lines (top, middle, and bottom) for text entry.

