



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA  
2023

**Panduan Guru**

# **SENI TARI**

**Edisi Revisi**

**Trianti Nugraheni  
Dyan Indah Purnama Sari**

**SD/MI KELAS IV**

**Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia**  
Dilindungi Undang-Undang

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

**Panduan Guru Seni Tari untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)**

**Penulis**

Trianti Nugraheni  
Dyan Indah Purnama Sari

**Penelaah**

Elindra Yetti  
Wenti Nuryani

**Penyelia/Penyelarass**

Supriyatno  
Lenny Puspita Ekawaty  
NPM Yuliarti Dewi  
Awaliyah Nurina Utami Umri

**Kontributor**

Kondrat Lumban Tobing  
Ayu Ridho Saraswati

**Ilustrator**

Aditya Candra Kartika

**Editor**

Erminawati

**Editor Visual**

Siti Wardiyah

**Desainer**

Erwin

**Penerbit**

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

**Dikeluarkan oleh**

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

**Edisi Revisi, 2023**

ISBN 978-623-118-421-4 (no.jil.lengkap PDF)  
ISBN 978-623-118-423-8 (jil.4 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Sans 11/18 pt., SIL Open Font License & Apache License.  
xvi, 240 hlm.: 21 × 29,7 cm.

## Kata Pengantar

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

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

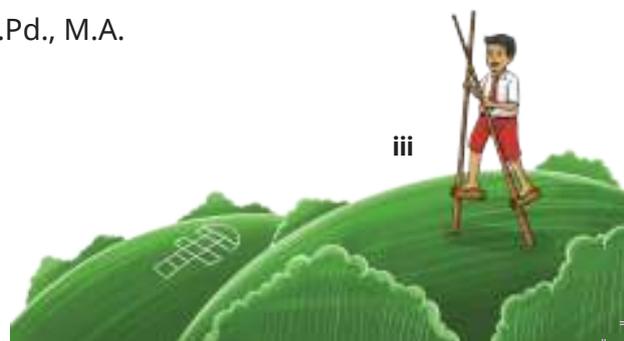
Buku teks utama, sebagai salah satu sarana membangun dan meningkatkan budaya literasi masyarakat Indonesia, perlu mendapatkan perhatian khusus. Pemerintah perlu menyiapkan buku teks utama yang mengikuti perkembangan zaman untuk semua mata pelajaran wajib dan mata pelajaran peminatan, termasuk Pendidikan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

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

Jakarta, Desember 2023

Kepala Pusat Perbukuan,

Supriyatno, S.Pd., M.A.



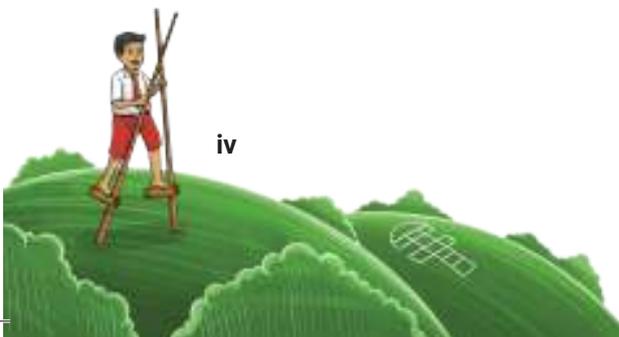
## Prakata

Terlebih dahulu penulis ucapkan puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas karunia dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyusun buku ini. Terima kasih diucapkan pula kepada Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Penelaah, Pengolah data, Pengolah buku, Penyusun audio dan video, dan beberapa pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, sehingga penyusunan buku ini dapat terlaksana dengan baik.

Buku ini disusun untuk para guru yang mengajar Seni Tari untuk Sekolah Dasar kelas 4. Buku ini berisi mengenai pengetahuan dan kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan langsung untuk pembelajaran di kelas. Buku ini menuntun guru untuk memahami konsep yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran.

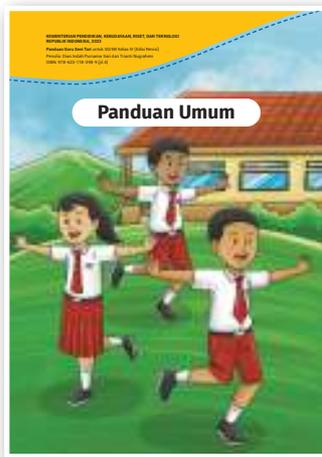
Penulis berharap melalui buku ini dapat membantu guru dalam mengembangkan materi dan pembelajaran seni yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta sekaligus sebagai upaya untuk melestarikan seni tradisi setempat dan nusantara. Semoga buku ini dapat menginspirasi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni di Sekolah Dasar.

Penulis



# Daftar Isi

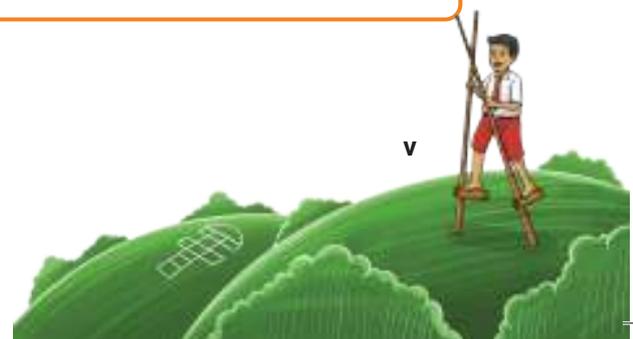
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>iii</b>
<b>Prakata.....</b>	<b>iv</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>v</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>vii</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>x</b>
<b>Petunjuk Penggunaan Buku .....</b>	<b>xiii</b>



<b>Panduan Umum .....</b>	<b>1</b>
A. Pendahuluan.....	2
B. Capaian Pembelajaran.....	7
C. Strategi Pembelajaran .....	10
D. Asesmen .....	12



<b>Bab I Mengenal Gerak dan Makna pada Permainan Tradisional Egrang.....</b>	<b>13</b>
A. Pendahuluan.....	14
B. Skema Pembelajaran .....	19
C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran.....	24
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dengan Masyarakat.....	71
E. Asesmen .....	72
F. Remedial dan Pengayaan.....	80
G. Refleksi Guru .....	84
H. Lembar Kerja Peserta Didik.....	85
I. Bahan Bacaan .....	87



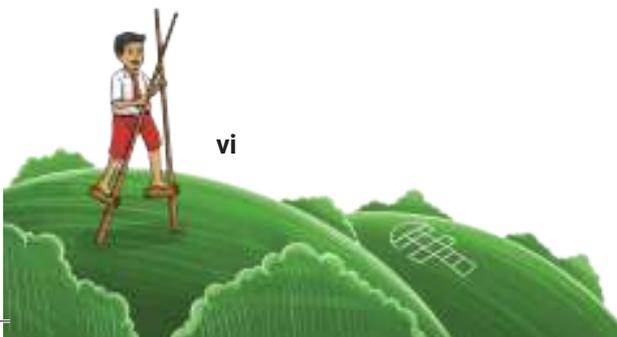


<b>Bab II Mengenal Gerak dan Makna Permainan Tradisional Engklek .....</b>	<b>89</b>
A. Pendahuluan .....	90
B. Skema Pembelajaran .....	95
C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran.....	101
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat.....	143
E. Asesmen .....	144
F. Remedial dan Pengayaan.....	153
G. Refleksi Guru .....	156
H. Lembar Kerja Peserta Didik.....	157
I. Bahan Bacaan .....	160



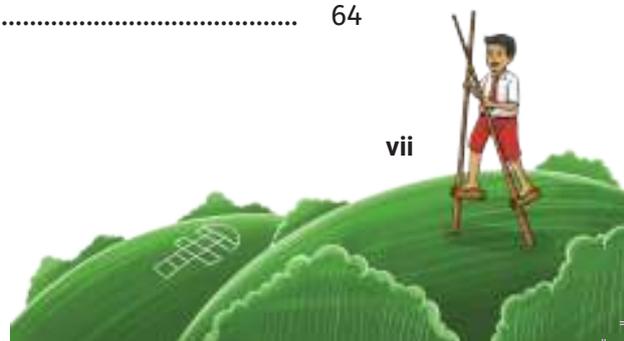
<b>Bab III Mengenal Tari Melalui Cerita Fabel .....</b>	<b>163</b>
A. Pendahuluan .....	164
B. Skema Pembelajaran .....	169
C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran.....	174
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat.....	211
E. Refleksi Guru .....	211
F. Asesmen .....	212
G. Remedial dan Pengayaan.....	220
H. Lembar Kegiatan Peserta Didik .....	222
I. Bahan Bacaan .....	224

<b>Glosarium .....</b>	<b>227</b>
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>229</b>
<b>Indeks.....</b>	<b>232</b>
<b>Pelaku Perbukuan .....</b>	<b>233</b>



## Daftar Gambar

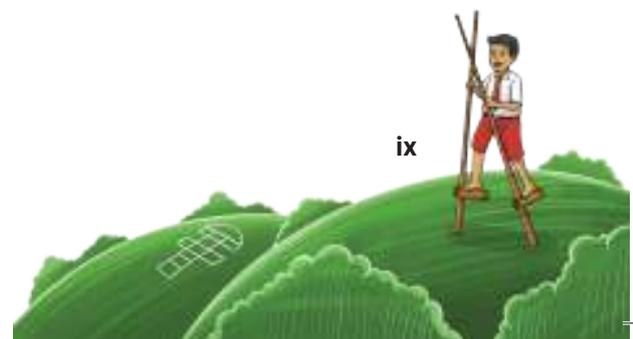
<b>Gambar 1</b>	Profil Pelajar Pancasila .....	2
<b>Gambar 1.1</b>	Pokok Materi .....	16
<b>Gambar 1.2</b>	Peta Konsep .....	17
<b>Gambar 1.3</b>	Peta langkah kerja yang direkomendasikan kegiatan pembelajaran 1.....	26
<b>Gambar 1.4</b>	Peta langkah yang direkomendasikan kegiatan pembelajaran 2.....	31
<b>Gambar 1.5</b>	Berat Tubuh di Kedua Kaki .....	33
<b>Gambar 1.6</b>	Berat Tubuh di Kaki Kiri .....	33
<b>Gambar 1.7</b>	Berat Tubuh di Kaki Kiri/Belakang.....	34
<b>Gambar 1.8</b>	Berat Tubuh di Kaki Kanan/Depan.....	34
<b>Gambar 1.9</b>	Peta Langkah.....	38
<b>Gambar 1.10</b>	Tumpuan tangan dan tumpuan kaki pada egrang .....	40
<b>Gambar 1.11</b>	Egrang sebagai stimulasi lintasan .....	40
<b>Gambar 1.12</b>	Egrang sebagai petunjuk lintasan .....	41
<b>Gambar 1.13</b>	Egrang sebagai petunjuk lintasan dengan pola lintasan lurus.....	42
<b>Gambar 1.14</b>	Egrang sebagai petunjuk lintasan dengan pola lintasan berbelok..	42
<b>Gambar 1.15</b>	Peta Langkah Kegiatan 4.....	45
<b>Gambar 1.16</b>	Peta Langkah Kegiatan 5.....	49
<b>Gambar 1.17</b>	Pijakan dari Bambu .....	50
<b>Gambar 1.18</b>	Peta Langkah.....	54
<b>Gambar 1.19</b>	Notasi Ketukan $\frac{1}{4}$ .....	56
<b>Gambar 1.20</b>	Notasi Ketukan $\frac{1}{8}$ .....	56
<b>Gambar 1.21</b>	Notasi Ketukan 0 dan $\frac{1}{4}$ .....	56
<b>Gambar 1.22</b>	Notasi Ketukan $\frac{1}{4}$ , $\frac{1}{8}$ , dan 0 .....	57
<b>Gambar 1.23</b>	Gerak Berbasis Pola Ritme Bunyi.....	58
<b>Gambar 1.24</b>	Peta Langkah Kegiatan 7 .....	61
<b>Gambar 1.25</b>	Bersalaman .....	63
<b>Gambar 1.26</b>	Melambaikan Tangan.....	64
<b>Gambar 1.27</b>	Berdoa .....	64
<b>Gambar 1.28</b>	Menggelengkan Kepala .....	64



<b>Gambar 1.29</b>	Menganggukan Kepala.....	64
<b>Gambar 1.30</b>	Naik Tangga.....	64
<b>Gambar 1.31</b>	Turun Tangga.....	65
<b>Gambar 1.32</b>	Peta Langkah Kegiatan 8.....	69
<b>Gambar 1.33</b>	Cara Memainkan Gasing.....	82
<b>Gambar 1.34</b>	Anak Bermain Egrang.....	85
<b>Gambar 1.35</b>	Anak Bermain Egrang.....	88
<b>Gambar 2.1</b>	Pokok Materi .....	92
<b>Gambar 2.2</b>	Peta Konsep .....	93
<b>Gambar 2.3</b>	Peta Langkah Kerja KP 1.....	103
<b>Gambar 2.4</b>	Tampilan Aplikasi Tandola .....	105
<b>Gambar 2.5</b>	Tampilan dalam Aplikasi.....	105
<b>Gambar 2.6</b>	Peta Langkah Kerja KP 1.....	109
<b>Gambar 2.7</b>	Pola 8 Kotak dengan 1 Pola Busur.....	111
<b>Gambar 2.8</b>	Gerakan <i>Tengak</i> .....	112
<b>Gambar 2.9</b>	Gerakan <i>Brok</i> .....	112
<b>Gambar 2.10</b>	Lintasan Loncatan Pemain Engklek.....	112
<b>Gambar 2.11</b>	Arah Hadap Pemain Saat Bermain Engklek.....	113
<b>Gambar 2.12</b>	Peta Langkah Mengajar KP 3 .....	116
<b>Gambar 2.13</b>	Alur Dramatik untuk Menyusun Gerak.....	120
<b>Gambar 2.14</b>	Pengembangan Gerak Engklek .....	121
<b>Gambar 2.15</b>	Proses Penjelajahan Gerak.....	121
<b>Gambar 2.16</b>	Peta Langkah Kerja KP 4.....	125
<b>Gambar 2.17</b>	Peta Langkah Kerja KP 5.....	131
<b>Gambar 2.18</b>	Peta Langkah Kerja KP 6.....	137
<b>Gambar 2.19</b>	Peta Langkah Kerja KP 7.....	141
<b>Gambar 2.20</b>	Anak Bermain Engklek.....	157
<b>Gambar 2.21</b>	Pola Engklek.....	161
<b>Gambar 3.1</b>	Pokok Materi .....	166
<b>Gambar 3.2</b>	Peta Konsep .....	167
<b>Gambar 3.3</b>	Peta Langkah Kerja KP 1.....	175
<b>Gambar 3.4</b>	Tokoh Anak Rusa.....	177
<b>Gambar 3.5</b>	Tokoh Ular Naga .....	178
<b>Gambar 3.6</b>	Adegan Ular Naga sedang Berinteraksi.....	178
<b>Gambar 3.7</b>	Adegan Ular Naga Menyelamatkan Anak Rusa.....	178

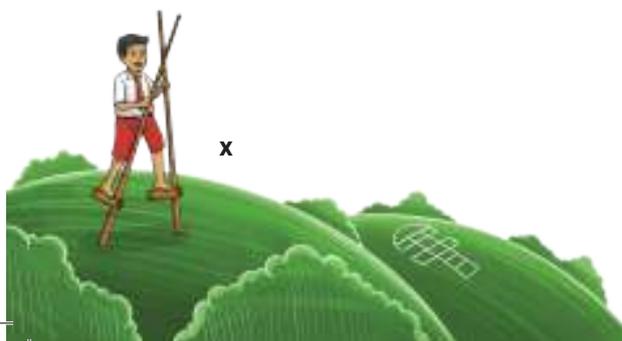


<b>Gambar 3.8</b>	Peta langkah yang direkomendasikan kegiatan pembelajaran 2.....	181
<b>Gambar 3.9</b>	Notasi Lagu Ular Naga .....	183
<b>Gambar 3.10</b>	Peta langkah yang direkomendasikan kegiatan pembelajaran 3.....	188
<b>Gambar 3.11</b>	Peta langkah yang direkomendasikan kegiatan pembelajaran 4.....	194
<b>Gambar 3.12</b>	Pose “Gerbang” .....	196
<b>Gambar 3.13</b>	Barisan Panjang Ular Naga .....	197
<b>Gambar 3.14</b>	Ekor Tertangkap oleh Gerbang.....	197
<b>Gambar 3.15</b>	Gerbang sedang Berkomunikasi dengan Ekor.....	197
<b>Gambar 3.16</b>	Proses Merebutkan Ekor oleh Gerbang.....	198
<b>Gambar 3.17</b>	Proses Serang dan Tahan saat Perebutan Ekor.....	198
<b>Gambar 3.18</b>	Peta Langkah Kegiatan 5.....	201
<b>Gambar 3.19</b>	Topeng Naga .....	202
<b>Gambar 3.20</b>	Topeng Rusa.....	202
<b>Gambar 3.21</b>	Peta Langkah Kerja KP 6.....	205
<b>Gambar 3.22</b>	Peta Langkah Kerja KP 7.....	109

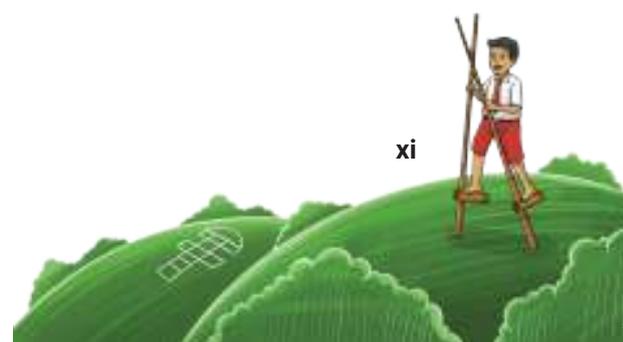


## Daftar Tabel

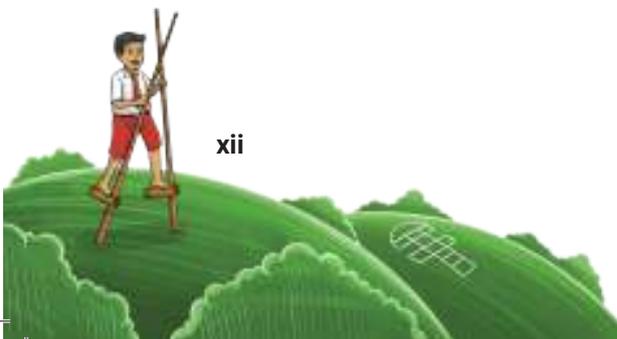
<b>Tabel 1</b>	Sebaran Profil Pelajar Pancasila.....	3
<b>Tabel 2</b>	ATP Fase B .....	9
<b>Tabel 3</b>	CP Fase B Berdasarkan Elemen.....	9
<b>Tabel 1.1</b>	Tujuan Pembelajaran dan Kedudukan dalam ATP.....	14
<b>Tabel 1.2</b>	Skema Pembelajaran Bab 1 .....	19
<b>Tabel 1.3</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	26
<b>Tabel 1.4</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	32
<b>Tabel 1.5</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	39
<b>Tabel 1.6</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	45
<b>Tabel 1.7</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	49
<b>Tabel 1.8</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	54
<b>Tabel 1.9</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	62
<b>Tabel 1.10</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	69
<b>Tabel 1.11</b>	Contoh Asesmen Diagnostik Kognitif Awal Pembelajaran.....	73
<b>Tabel 1.12</b>	Contoh Asesment Formatif di Prosedur Kegiatan Pembelajaran 1.....	74
<b>Tabel 1.13</b>	Contoh Hasil Akhir Penilaian Aspek Kognitif Pilihan Ganda dan Esai..	78
<b>Tabel 1.14</b>	Contoh Hasil Akhir Penilaian Aspek Kognitif.....	78
<b>Tabel 1.15</b>	Contoh Pedoman Penilaian Makna Gerak pada Permainan Egrang.....	78
<b>Tabel 1.16</b>	Contoh Rubrik Penilaian Makna Gerak pada Permainan Egrang .....	79
<b>Tabel 1.17</b>	Contoh Pedoman Penilaian Nilai Karakter pada Permainan Egrang.....	79
<b>Tabel 1.18</b>	Contoh Rubrik Penilaian Nilai Karakter pada Permainan Egrang.....	80
<b>Tabel 2.1</b>	Tujuan Pembelajaran dan Kedudukan dalam ATP.....	90
<b>Tabel 2.2</b>	Skema Pembelajaran.....	95
<b>Tabel 2.3</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	103
<b>Tabel 2.4</b>	Contoh Ide Karya Berdasarkan Langkah Bermain dan Komposisi Permainan.....	106



<b>Tabel 2.5</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	110
<b>Tabel 2.6</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	116
<b>Tabel 2.7</b>	Pengamatan Video .....	118
<b>Tabel 2.8</b>	Hasil Temuan Gerak.....	122
<b>Tabel 2.9</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	126
<b>Tabel 2.10</b>	Asesmen Penilaian Awal.....	131
<b>Tabel 2.11</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	132
<b>Tabel 2.12</b>	Kategori Riasan Berdasarkan Jenisnya .....	133
<b>Tabel 2.13</b>	Asesmen Penilaian Awal.....	136
<b>Tabel 2.14</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	137
<b>Tabel 2.15</b>	Desain Pola Lantai Pada Tari Engklek .....	138
<b>Tabel 2.16</b>	Asesmen Penilaian Awal.....	140
<b>Tabel 2.17</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	141
<b>Tabel 2.18</b>	Contoh Asesmen Awal Kognitif di Awal Pembelajaran .....	145
<b>Tabel 2.19</b>	Contoh Asesmen Formatif di Kegiatan Pembelajaran 1 .....	145
<b>Tabel 2.20</b>	Contoh Hasil Akhir Penilaian Aspek Kognitif.....	151
<b>Tabel 2.21</b>	Contoh Hasil Akhir Penilaian Aspek Kognitif.....	151
<b>Tabel 2.22</b>	Contoh Pedoman Penilaian Makna Gerak pada Permainan Engklek....	152
<b>Tabel 2.23</b>	Contoh Rubrik Penilaian Makna Gerak pada Permainan Engklek.....	152
<b>Tabel 2.24</b>	Contoh Pedoman Penilaian Nilai Karakter pada Permainan Engklek...	152
<b>Tabel 2.25</b>	Contoh Rubrik Penilaian Nilai Karakter pada Permainan Engklek.....	153
<b>Tabel 3.1</b>	Tujuan Pembelajaran dan Kedudukan dalam ATP .....	164
<b>Tabel 3.2</b>	Skema Pembelajaran Bab 3 .....	169
<b>Tabel 3.3</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	176
<b>Tabel 3.4</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	181
<b>Tabel 3.5</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	188
<b>Tabel 3.6</b>	Contoh Rangkaian Gerak berdasarkan Elemen Komposisi Tari.....	189
<b>Tabel 3.7</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam aktivitas Pembelajaran.....	195
<b>Tabel 3.8</b>	Contoh Gerak Pengembangan.....	196
<b>Tabel 3.9</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	201



<b>Tabel 3.10</b>	Asesmen Penilaian Awal.....	205
<b>Tabel 3.11</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	206
<b>Tabel 3.12</b>	Karakter Tokoh Ular Naga dan Rusa.....	208
<b>Tabel 3.13</b>	Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran .....	209
<b>Tabel 3.14</b>	Contoh Asesmen Diagnostik Kognitif di Awal Pembelajaran .....	212
<b>Tabel 3.15</b>	Contoh Asesmen Formatif di Prosedur Kegiatan Pembelajaran 1 .....	213
<b>Tabel 3.16</b>	Contoh Hasil Akhir Penilaian Aspek Kognitif Pilihan Ganda dan Esai..	217
<b>Tabel 3.17</b>	Contoh Hasil Akhir Penilaian Aspek Kognitif.....	218
<b>Tabel 3.18</b>	Contoh Pedoman Penilaian Makna Gerak pada Cerita Binatang/Fabel.....	218
<b>Tabel 3.19</b>	Contoh Rubrik Penilaian Makna Gerak pada Cerita Binatang/Fabel ....	218
<b>Tabel 3.20</b>	Contoh Pedoman Penilaian Nilai-Nilai pada Cerita Binatang/Fabel ....	219
<b>Tabel 3.21</b>	Contoh Rubrik Penilaian Nilai-Nilai pada Cerita Binatang/Fabel.....	219



# Petunjuk Penggunaan Buku

Buku panduan guru ini berfungsi sebagai referensi kegiatan pembelajaran di kelas. Petunjuk penggunaan buku panduan guru sebagai berikut.

## Panduan Umum

Bagian ini berisi pedoman buku secara umum yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan setiap materi pembelajaran.



## Judul Bab

Bagian ini berisi judul bab yang memberi gambaran umum materi pembelajaran yang akan dibahas.



Berikut bagian yang terdapat dalam setiap bab.

## Pendahuluan

Berisi hubungan materi pembelajaran disertai peta konsep.

**A. Pendahuluan**

Bab 1 berjudul "Mengenal Gerak dan Mekanika pada Permainan Tradisional Eyang" merupakan rangkuman pembelajaran agar peserta didik mampu mengenali, mengidentifikasi, mengklasifikasi, mengembangkan, dan menerapkan konsep ketidaksihan gerak pada permainan tradisional, baik individu maupun kelompok. Permainan ini mengedukasi unsur utama sari, mela, jawa, dan mela-mela budaya. Materi akan dilaksanakan dalam 8 kegiatan pembelajaran. Pembagian pembelajaran didasarkan pada elemen konten pembelajaran yaitu konsep, materi, konsep, berpikir kritis, mengkomunikasikan, dan berkolaborasi.

**1. Tujuan Pembelajaran dan Keterampilan dalam Alur Tujuan Pembelajaran**

Keterampilan TP dalam Alur Tujuan Pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.1 Tujuan Pembelajaran dan Keterampilan dalam ATP**

Kejuruan	Tujuan Pembelajaran	ATP Mata pelajaran kelas 4
Mengungkap (Eksplorasi)	1. Peserta didik mengenali (C1) bentuk permainan sari.	1. Peserta didik mengidentifikasi atau berkolaborasi untuk persiapan (sari) (mengungkap).
	2. Peserta didik mengidentifikasi (C2) karakteristik bentuk permainan sari.	2. Peserta didik mengidentifikasi unsur utama sari sesuai dengan level perubahan arah hadap dan desain (sari).
	3. Peserta didik mengenali (C1) bentuk level gerak, perubahan arah hadap, dan desain sari.	3. Peserta didik mengidentifikasi unsur utama sari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain sari.
	4. Peserta didik mengidentifikasi unsur utama sari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain sari.	3. Peserta didik mengidentifikasi unsur utama sari, level, dan perubahan arah hadap (sari).
Mendiskusikan (Elaborasi)	1. Peserta didik mengungkap kembali (C1) unsur utama sari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain sari.	4. Peserta didik mengungkap kembali unsur utama sari, level, dan perubahan arah hadap (sari).
	2. Peserta didik mengungkap (C2) bentuk level gerak, perubahan arah hadap dan desain sari.	5. Peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan saling menghargai diri.
	3. Peserta didik mampu menyimpulkan (C2) hasil percobaan dengan di dalam arena pembelajaran sari.	

14 Panduan Guru dan Siswa Kelas 4 SD/MI Kelas IV

## Skema Pembelajaran

Berisi gambaran umum isi bab.

**Tabel 1.2 Skema Pembelajaran Bab 1**

**Skema Pembelajaran**

Kejuruan	Tujuan Pembelajaran	Keterampilan	Materi	Penilaian
Mengungkap (Eksplorasi)	1. Peserta didik mengenali (C1) bentuk permainan sari.	1. Mengidentifikasi	1. Materi Permainan Tradisional Eyang	1. Penilaian
	2. Peserta didik mengidentifikasi (C2) karakteristik bentuk permainan sari.	2. Mengkomunikasikan	2. Materi Permainan Tradisional Eyang	2. Penilaian
Mendiskusikan (Elaborasi)	3. Peserta didik mengenali (C1) bentuk level gerak, perubahan arah hadap, dan desain sari.	3. Mengkomunikasikan	3. Materi Permainan Tradisional Eyang	3. Penilaian
	4. Peserta didik mengidentifikasi unsur utama sari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain sari.	4. Mengkomunikasikan	4. Materi Permainan Tradisional Eyang	4. Penilaian
Mendiskusikan (Elaborasi)	1. Peserta didik mengungkap kembali (C1) unsur utama sari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain sari.	5. Mengkomunikasikan	5. Materi Permainan Tradisional Eyang	5. Penilaian
	2. Peserta didik mengungkap (C2) bentuk level gerak, perubahan arah hadap dan desain sari.	6. Mengkomunikasikan	6. Materi Permainan Tradisional Eyang	6. Penilaian
	3. Peserta didik mampu menyimpulkan (C2) hasil percobaan dengan di dalam arena pembelajaran sari.	7. Mengkomunikasikan	7. Materi Permainan Tradisional Eyang	7. Penilaian

Panduan Guru dan Siswa Kelas 4 SD/MI Kelas IV 19

## Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Berisi kegiatan pembelajaran dan pembelajaran alternatif.

**C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran**

**1. Kegiatan Pembelajaran 1**

**A. Kegiatan Mengajar**

Guru mempersiapkan materi permainan eyang, media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi, model pembelajaran yang digunakan, rubrik penilaian, dan sarana prasarana untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Adapun kebutuhan persiapan kegiatan pembelajaran 1 dapat dilihat di dalam diagram grafik di bawah ini.

- Bahan Ajar**
  - Materi Permainan Tradisional Eyang
  - Video Permainan Tradisional
- Media, Alat, Sarana/ Peralatan**
  - Proyektor
  - Aktif Bermain Eyang
- Model Pembelajaran**
  - Creative Learning dan Kooperatif (CLAK)
- Rubrik Penilaian**
  - Rubrik Penilaian Integrasi awal
  - Rubrik Penilaian Berbasis

Catatan: kegiatan pembelajaran 1 memuatkan pembelajaran guru untuk bermain eyang menggunakan alat dan bahan sederhana yang dimiliki.

24 Panduan Guru dan Siswa Kelas 4 SD/MI Kelas IV

## Interaksi dengan Orang Tua/Wali dengan Masyarakat

Bentuk interaksi yang dapat membantu kegiatan pembelajaran dengan orang tua/wali dengan masyarakat.

Guru mengajak peserta didik untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari di rumah sebagai penerapan kemampuan pembelajaran di kegiatan pembelajaran 1.

**6. Refleksi Peserta Didik**

- 1) Apakah peserta didik memunculkan sikap percaya diri, belajar keras, dan bertanggung jawab ketika dipercaya pengalaman misi dalam penciptaan karya kreatif?
- 2) Apakah peserta didik dapat memahami nilai keberanian, nilai keuletan pada permainan egrang?
- 3) Apakah peserta didik dapat mengaitkan nilai keberanian, nilai keuletan pada permainan egrang dengan kehidupan?
- 4) Apakah peserta didik dapat menyampaikan pendapatnya ketika belajar sama dengan tem sebangkunya, saat menerima strategi, saat menyusun kerangka konsep karya hingga merangkai gerak.

**Halaman Khuntah Pembelajaran 8**

Guru mengaitkan sikap yang terbentuk di permainan tradisional egrang ini dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Untuk mendapatkan nilai-nilai yang terdapat di permainan egrang, guru dapat mengaitkan kembali kegiatan permainan di lapangan, kemudian mengaitkan nilai yang terkandung pada setiap gerak dan langkah permainan hingga ketika mencipta karya gerak tari permainan egrang.

Guru memberikan contoh permainan lain yang sarat akan makna, pesan, dan nilai karakter dan nilai moral berdasarkan ciri Profil Pelajar Pancasila.

**D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dengan Masyarakat**

Selain Mengenal Gerak dan Makna pada Permainan Tradisional Egrang mengaitkan pandangan orang tua dan lingkungan masyarakat dalam proses pembelajaran. Materi tentang permainan tradisional egrang sangat erat hubungannya dengan anak sehingga membutuhkan bantuan dan pandangan tiga ruang pendidikan (guru, orang tua, dan masyarakat).

Permainan tradisional egrang menggunakan properti atau alat bermain yang proses pembuatan dan proses pelatihan bermutu juga membutuhkan

**72** *Permainan Egrang* dan Makna pada Permainan Tradisional Egrang

pendampingan dan kerja sama orang tua dan guru. Orang tua mendampingi peserta didik untuk membuat alat bermain egrang dan berlatih di rumah, sedangkan guru mendampingi peserta didik di sekolah.

Ki Hajar Dewantara mengemukakan konsep tri sentra pendidikan terkait tiga ruang anak menerima pendidikan, belajar, dan mendapatkan dampak. Selain itu, mendeskripsikan perkembangan belajar mengaitkan, menapaki dan mengembangkan keterampilan, sikap, pengetahuan dari ruang keluarga, ruang pendidikan (sekolah) dan ruang sosial. Kerjasama antara tiga ruang anak terdapat keaktifan untuk mengaitkan lingkungan pendidikan pembelajaran yang kondusif. Ketiga ruang ini memiliki peran yang penting dalam mengaitkan konsep. Kegiatan Profil Pelajar Pancasila.

Beberapa kegiatan pembelajaran yang membutuhkan pendampingan orang tua ada di beberapa kegiatan pembelajaran seperti membuat egrang di rumah bersama orang tua. Tidak hanya membuat namun juga belajar tentang keseimbangan menggunakan egrang. Selain itu, ada kegiatan pembelajaran lain yang dilatih oleh orang tua, guru, dan masyarakat seperti kegiatan pembelajaran merumuskan gerak wahon lain serta membuat properti dan kostum.

**E. Asesmen**

Asesmen adalah serangkaian prosedur yang dirancang untuk mengevaluasi peserta didik secara holistik. Kegiatan asesmen berfokus pada pengembangan keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis, berkolaborasi (problem solving), dan berpikir kreatif. Selain itu, prosedur asesmen ini diharapkan dapat memotivasi, memandu, dan strategi pembelajaran maupun pembelajaran berkelompok dengan alat dan teknik serta mendapatkan umpan balik dari peserta didik. Beberapa jenis penilaian yang digunakan dalam pembelajaran adalah penilaian diagnostik, penilaian formatif, dan penilaian sumatif.

**1. Asesmen Diagnostik**

Asesmen awal pembelajaran adalah penilaian sebelum pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait keterampilan kelainan, sikap, dan keterampilan serta pengetahuan. Hasil penilaian ini digunakan sebagai bahan dalam merancang metode dan strategi pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik (diagnostik).

**72** *Permainan Egrang* dan Makna pada Permainan Tradisional Egrang

## Asesmen

Ditujukan sebagai kegiatan dalam mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

## Remedial dan Pengayaan

Berisi materi pengayaan untuk peserta didik yang telah menuntaskan materi pembelajaran.

**F. Remedial dan Pengayaan**

**1. Remedial**

Remedial merupakan kegiatan yang disediakan bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan remedial ini dilakukan untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan kompetensi yang belum tercapai dalam unit pembelajaran yang diajarkan. Guru melakukan identifikasi terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dengan melakukan wawancara (tara belajar) dan পর্যയ (kesulitan belajar), pengamatan, beberapa tes, dan lain sebagainya.

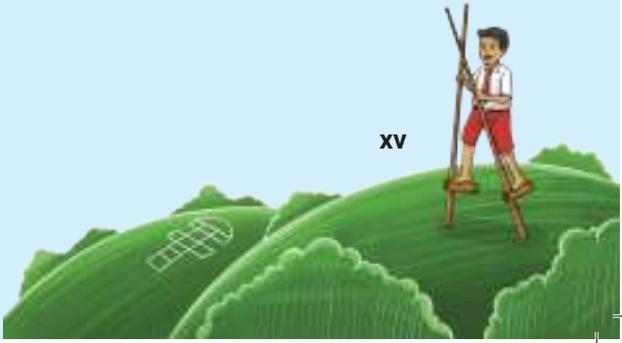
Setelah guru menemukan penyebab kesulitan belajar peserta didik, langkah berikutnya guru memberikan pembelajaran remedial sesuai dengan jenis, tingkat kesulitan dan kemampuan peserta didik, yang dapat dilakukan melalui beberapa cara, yaitu di lingkungan khusus secara individu, di lingkungan berkelompok, di lingkungan kembali pembelajaran dengan menggunakan materi yang disesuaikan, metode dan media yang berbeda serta memperhatikan hasil atau pertanyaan, dan di pemanfaatan tutor sebaya dalam kegiatan pembelajaran. Berikut salah satu contoh bentuk pelaksanaan remedial yang dapat dilakukan guru.

- a. Peserta didik diminta untuk mengaitkan kembali pada latihan permainan egrang melalui buku gambar.
- b. Peserta didik diminta untuk menjelaskan tentang berbagai jenis permainan egrang.
- c. Peserta didik diminta untuk menjelaskan tentang kategori permainan kelompok hasil dan permainan kelompok besar.
- d. Peserta didik diminta mengaitkan kembali salah satu susunan tari dengan unsur pengaitan pola lantai.
- e. Peserta didik diminta mengaitkan makna nilai sosial dan budaya dalam karya tari egrang menurut pemahaman mereka.

**2. Pengayaan**

Pengayaan merupakan kegiatan pembelajaran yang disediakan bagi peserta didik yang telah menuntaskan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil capaian asesmen di unit pembelajaran. Materi pengayaan merupakan materi tambahan yang berupa penguatan materi maupun pengembangan materi di unit pembelajaran yang telah dipelajari. Egrang adalah salah satu permainan tradisional yang hanya bisa

**82** *Permainan Egrang* dan Makna pada Permainan Tradisional Egrang



## Refleksi

Berisi aktivitas yang merefleksikan kegiatan pembelajaran.



Video tari permainan anak

QR tari permainan anak



Video tari permainan anak

QR tari permainan anak

**C Refleksi Guru**

1. Apakah seluruh peserta didik mampu untuk menguraikan berbagai jenis gerak pada permainan tradisional egrang?
2. Apakah seluruh peserta didik dapat menjelaskan gerak bermakna pada permainan tradisional egrang?
3. Apakah seluruh peserta didik mampu menyuarai ungkapan gerak bermakna yang berwujud dari permainan tradisional egrang?
4. Apakah seluruh peserta didik mampu untuk memahami nilai-nilai budaya pada permainan tradisional egrang?
5. Apakah seluruh peserta didik mampu mengaitkan nilai-nilai budaya pada permainan egrang dengan kehidupannya?
6. Apakah peserta didik mampu menguasai dan mengembangkan motif gerak permainan tradisional egrang?
7. Apakah peserta didik mampu merefleksikan diri dan teman di kelompoknya?

Penilaian Kelas: Bab 1 Mengetahui dan Menikmati Permainan Tradisional Egrang 83

## Bahan Bacaan

Berisi bahan bacaan yang disediakan sebagai referensi bacaan guru.

**6. Kegiatan Pembelajaran 6**

- a) Cobalah membuat properti yang tepat untuk menampilkan karya tari!
- b) Coba pilihlah kostum yang tepat untuk menampilkan karya tari!

**7. Kegiatan Pembelajaran 7**

- a) Tampilkan karya tari di depan guru dan teman-temanmu!
- b) Mintalah pendapat guru dan teman-temanmu terkait hasil tari yang telah kamu pertunjukkan!

**8. Kegiatan Pembelajaran 8**

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

- a) Apabila kamu memenangkan lomba adu kecepatan egrang, apa yang akan kamu lakukan?
- b) Apabila kamu kalah dalam lomba adu kecepatan egrang, apa yang akan kamu lakukan?
- c) Menurutmu, lomba adu kompetisi apa yang pernah kamu hadapi?
- d) Apakah kita boleh sombong ketika menang dalam suatu perlombaan?

**L Bahan Bacaan**

**Bahan Bacaan Sub 1 Egrang**

**Kegiatan Pembelajaran 1**

Hal pertama yang perlu dilakukan guru adalah dengan memilih permainan tradisional Indonesia yang terdapat di antara peserta didik. Pada unit ini akan dipelajari permainan egrang sebagai materi ajar. Perkembangan permainannya, karena permainan egrang terdapat di beberapa daerah di Indonesia dan masih banyak dilakukan hingga saat ini. Bahkan egrang masih dipajang di dalam pesia rakyat sebagai lomba lomba untuk memperingati peringatan hari kemerdekaan Indonesia pada bulan Agustus.

Di kalangan masyarakat Betawi, egrang dimainkan saat karnaval dengan berjalan berbarisan yang terdapat koreografi. Saat perayaan kemerdekaan RI, masyarakat Betawi pun kerap melombakan permainan egrang. Di Jawa Tengah, tradisi

Penilaian Kelas: Bab 1 Mengetahui dan Menikmati Permainan Tradisional Egrang 83

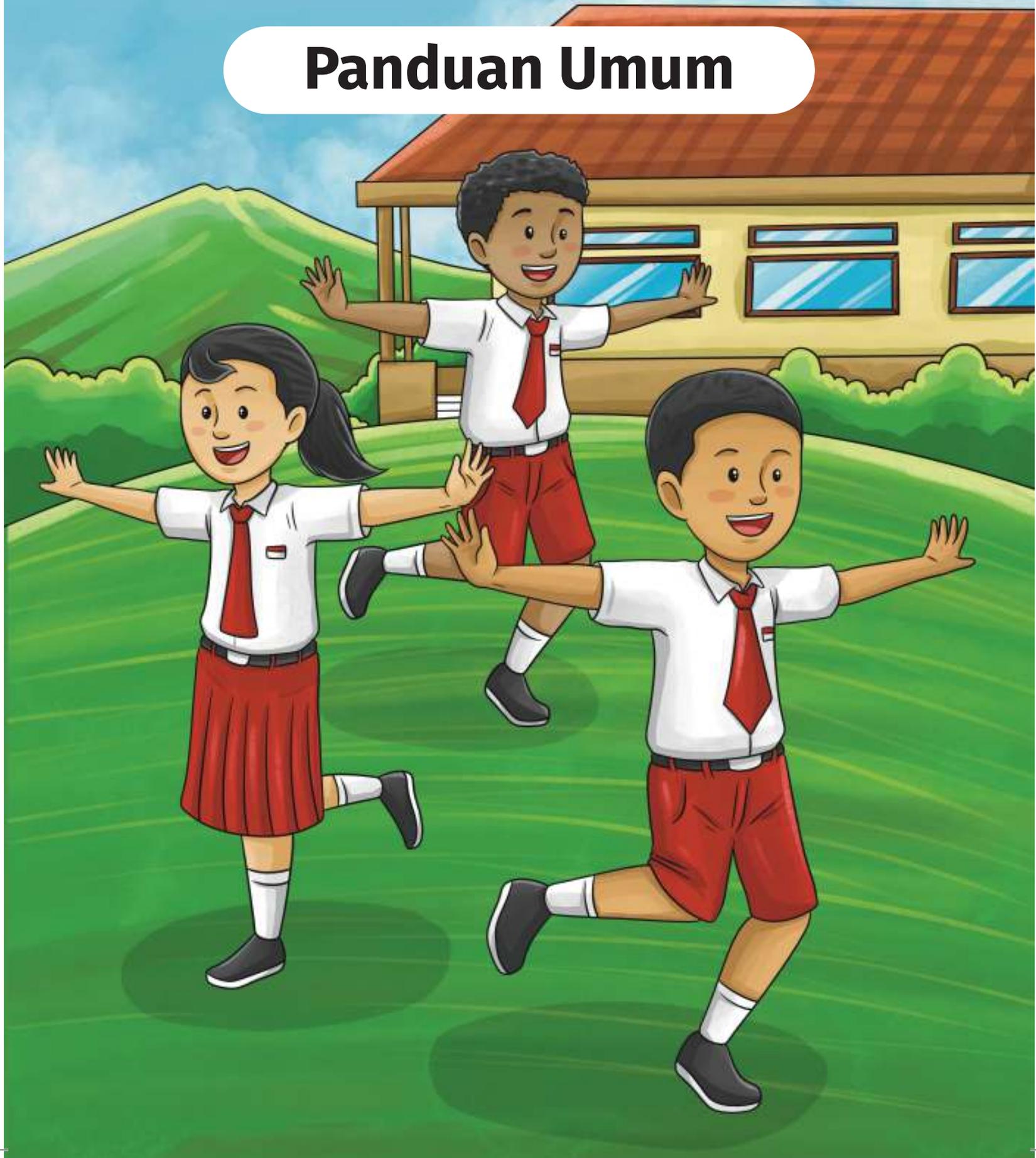


KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Panduan Guru Seni Tari untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)

Penulis: Dian Indah Purnama Sari dan Trianti Nugraheni  
ISBN: 978-623-118-423-8 (jil.4 PDF)

# Panduan Umum



## A. Pendahuluan

### 1. Latar Belakang dan Tujuan Panduan Guru

Buku ini dapat digunakan oleh guru SD yang mengajar seni tari di kelas 4. Bagi guru yang belum mempunyai pengalaman seni dapat menerapkan secara langsung langkah-langkah yang termuat dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat memodifikasi materi dan langkah dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik. Buku ini memuat rekomendasi aktivitas pembelajaran yang mengacu pada alur tujuan pembelajaran di untuk akhir fase di kelas 4. Komponen dalam kegiatan pembelajaran berupa bahan ajar, metode, dan model pembelajaran, media pembelajaran, alat dan bahan ajar, serta alokasi waktu merupakan rekomendasi yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai dengan karakteristik dan kondisi peserta didik.

Buku ini dikemas dengan mempertimbangkan ketersediaan fasilitas belajar di beberapa daerah, sehingga lebih mengutamakan pengembangan seni gerak (kreasi) dan apresiasi, serta penghargaan seni. Dengan demikian guru mengedepankan konsep dan strategi belajar, sedangkan media dapat menggunakan fasilitas yang ada di lingkungan guru dan peserta didik. Begitu pula konsep yang dikemukakan dalam buku ini, dapat diterapkan di sekolah umum yang mempunyai potensi seni yang beragam dan kelompok peserta didik dalam jumlah besar hingga 30 orang.

Buku ini membantu guru untuk mengolah konten seni, menggali kreativitas, dan sensitivitas siswa, menyusun strategi, dan metode pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik melalui pembelajaran seni tari.

### 2. Profil Pelajar Pancasila

Pada fase B ini, pencapaian kompetensi kepribadian peserta didik difokuskan pada dimensi: a. Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, khususnya pada elemen akhlak pribadi, dan akhlak kepada manusia; b. Berkebhinekaan global, khususnya pada elemen mengenal dan menghargai budaya; dan komunikasi dan interaksi antarbudaya.

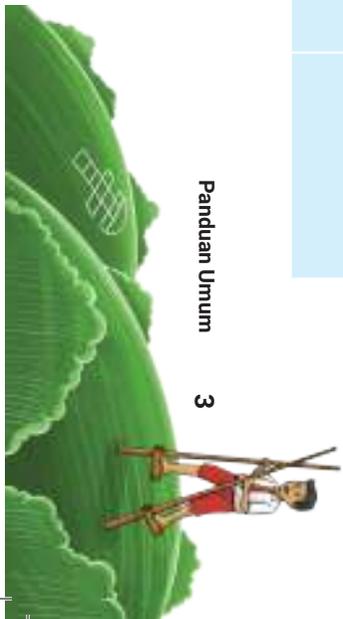


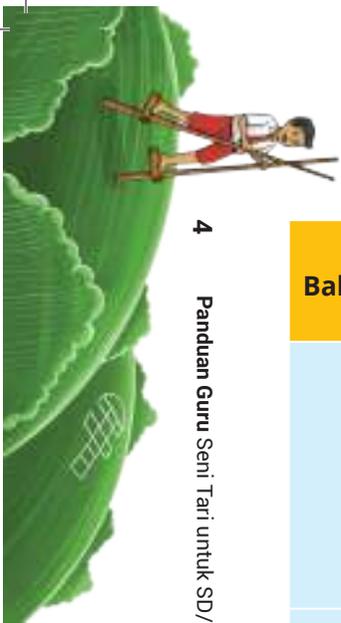
Gambar 1. Profil Pelajar Pancasila



**Tabel 1** Sebaran Profil Pelajar Pancasila

Bab	Dimensi	Elemen	Sub Elemen	Implementasi		
				Bab 1	Bab 2	Bab 3
I	Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak mulia.	Akhlak Pribadi	Integritas: Membiasakan melakukan refleksi tentang pentingnya bersikap jujur dan berani menyampaikan kebenaran atau fakta.	KP 1,2,3,4,5,6,7,8	KP 1,2,3,4,5,6,7	KP 1,2,3,4,5,6,7
		Akhlak kepada manusia	Mengutamakan persamaan dengan orang lain dan menghargai perbedaan: Terbiasa mengidentifikasi hal-hal yang sama dan berbeda yang dimiliki diri dan temannya dalam berbagai hal serta memberikan respons secara positif.	KP 1,2,3,4,5,6,7,8	KP 1,2,3,4,5,6,7	KP 1,2,3,4,5,6,7
			Berempati kepada orang lain: Terbiasa memberikan apresiasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.	KP 6,7,8	KP 1,2,3,4,5,6,7,	KP 3,4,5,6,7
	Berkebhinekaan Global.	Mengenal dan menghargai budaya.	Mendalami budaya dan identitas budaya: Mengidentifikasi dan mendeskripsikan ide-ide tentang dirinya dan berbagai kelompok di lingkungan sekitarnya, serta cara orang lain berperilaku dan berkomunikasi dengannya.	KP 1,2,3,4,5,6,7,8	KP 1,2,3,4,5,6,7,8	KP 1,2,3,4,5,6,7

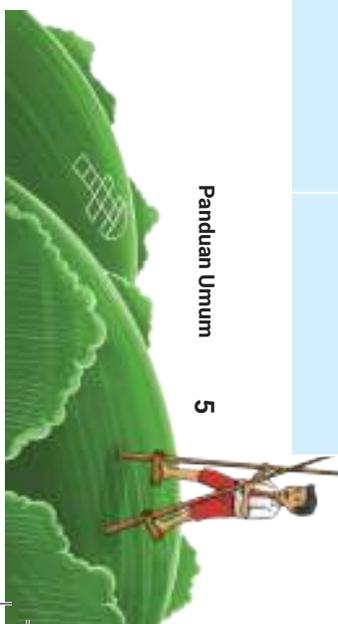


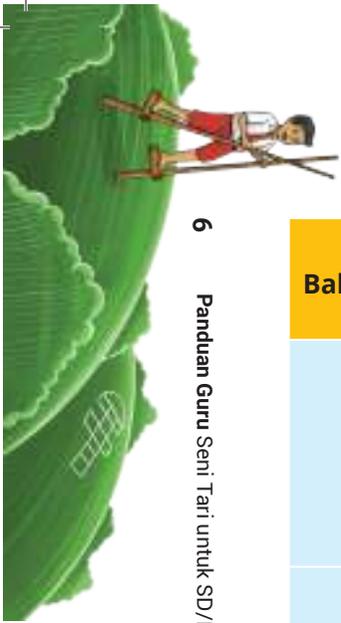


4 Panduan Guru Seni Tari untuk SD/MI Kelas IV

Bab	Dimensi	Elemen	Sub Elemen	Implementasi		
				Bab 1	Bab 2	Bab 3
			Mengeksplorasi dan membandingkan pengetahuan budaya, kepercayaan, serta praktiknya: Mengidentifikasi dan membandingkan praktik keseharian diri dan budayanya dengan orang lain di tempat dan waktu/era yang berbeda.	KP 6,7,8	KP 1,2,3,4,5,6,7,	KP 3,4,5,6,7
			Menumbuhkan rasa menghormati terhadap keanekaragaman budaya: Memahami bahwa kemajemukan dapat memberikan kesempatan untuk memperoleh pengalaman dan pemahaman yang baru.	KP 6,7,8	KP 1,2,3,4,5,6,7,	KP 3,4,5,6,7
		Komunikasi dan interaksi antar budaya.	Berkomunikasi antar budaya: Mendeskripsikan penggunaan kata, tulisan dan bahasa tubuh yang memiliki makna yang berbeda di lingkungan sekitarnya dan dalam suatu budaya tertentu.		KP 3,4,5,6,7	KP 5,6,7
			Mempertimbangkan dan menumbuhkan berbagai perspektif: Mengekspresikan pandangannya terhadap topik yang umum dan dapat mengenal sudut pandang orang lain. Mendengarkan dan memperkirakan sudut pandang orang lain yang berbeda dari dirinya pada situasi di ranah sekolah, keluarga, dan lingkungan sekitar.		KP 3,4,5,6,7	KP 5,6,7

Bab	Dimensi	Elemen	Sub Elemen	Implementasi		
				Bab 1	Bab 2	Bab 3
II	Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak mulia.	Akhlak Pribadi	Integritas: Membiasakan melakukan refleksi tentang pentingnya bersikap jujur dan berani menyampaikan kebenaran atau fakta.	KP 1,2,3,4,5,6,7,8	KP 1,2,3,4,5,6,7	KP 1,2,3,4,5,6,7
		Akhlak kepada manusia	Mengutamakan persamaan dengan orang lain dan menghargai perbedaan: Terbiasa mengidentifikasi hal-hal yang sama dan berbeda yang dimiliki diri dan temannya dalam berbagai hal serta memberikan respons secara positif.	KP 1,2,3,4,5,6,7,8	KP 1,2,3,4,5,6,7	KP 1,2,3,4,5,6,7
			Berempati kepada orang lain: Terbiasa memberikan apresiasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.	KP 7,8	KP 1,2,3,4,5,6,7,	KP 4,5,6,7
	Berkebhinekaan Global	Mengenal dan menghargai budaya.	Mendalami budaya dan identitas budaya: Mengidentifikasi dan mendeskripsikan ide-ide tentang dirinya dan berbagai kelompok di lingkungan sekitarnya, serta cara orang lain berperilaku dan berkomunikasi dengannya.	KP 7,8	KP 1,2,3,4,5,6,7,	KP 4,5,6,7
			Mengeksplorasi dan membandingkan pengetahuan budaya, kepercayaan, serta praktiknya: Mengidentifikasi dan membandingkan praktik keseharian diri dan budayanya dengan orang lain di tempat dan waktu/era yang berbeda.	KP 7,8	KP 1,2,3,4,5,6,7,	KP 4,5,6,7





Bab	Dimensi	Elemen	Sub Elemen	Implementasi		
				Bab 1	Bab 2	Bab 3
			Menumbuhkan rasa menghormati terhadap keanekaragaman budaya: Memahami bahwa kemajemukan dapat memberikan kesempatan untuk memperoleh pengalaman dan pemahaman yang baru.	KP 7,8	KP 1,2,3,4,5,6,7,	KP 4,5,6,7
		Komunikasi dan interaksi antarbudaya	Berkomunikasi antar budaya: Mendeskripsikan penggunaan kata, tulisan, dan bahasa tubuh yang memiliki makna yang berbeda di lingkungan sekitarnya dan dalam suatu budaya tertentu.	KP 7,8	KP 1,2,3,4,5,6,7,	KP 4,5,6,7
			Mempertimbangkan dan menumbuhkan berbagai perspektif: Mengekspresikan pandangannya terhadap topik yang umum dan dapat mengenal sudut pandang orang lain. Mendengarkan dan memperkirakan sudut pandang orang lain yang berbeda dari dirinya pada situasi di ranah sekolah, keluarga, dan lingkungan sekitar.	KP 7,8	KP 1,2,3,4,5,6,7,	KP 4,5,6,7

### 3. Karakteristik Mata Pelajaran

Pembelajaran seni tari untuk SD kelas 4 berisi beberapa materi seni untuk meningkatkan kompetensi seni dan kompetensi kepribadian peserta didik. Peningkatan kedua kompetensi ini dilakukan melalui rangkaian kegiatan apresiasi dan kreasi. Materi yang dipilih pada mata pelajaran seni tari, dimulai dari materi "Mengenal Gerak dan Makna pada Permainan Tradisional" dan selanjutnya "Mengenal Tari melalui Cerita Fabel", berisi tentang pengenalan nilai-nilai kearifan budaya. Dengan demikian melalui tari, peserta didik menyadari pesan dan makna budaya. Peningkatan wawasan, keterampilan, dan kepribadian peserta didik diperoleh melalui rangkaian pembelajaran apresiasi dan kreasi yang dijabarkan dalam elemen pembelajaran mengalami, mencipta, berpikir dan bekerja artistik, merefleksi, dan berdampak.

## B. Capaian Pembelajaran

### 1. Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran adalah muara yang diharapkan dapat terwujud setelah dilakukan pembelajaran. Capaian pembelajaran memuat tujuan pewujudan kompetensi seni dan kompetensi kepribadian. Untuk pewujudan kompetensi seni, pada akhir pembelajaran peserta didik mampu menilai hasil pencapaian diri melalui pengamatan bentuk penyajian tari berdasarkan latar belakang serta pengidentifikasian dalam menerapkan unsur utama tari, level, perubahan arah, sebagai bentuk ekspresi tari kelompok yang dapat menumbuhkan rasa cinta pada seni tari. Untuk mendasari pencapaian kompetensi kepribadian peserta didik, menginduk pada profil pelajar Pancasila.

Capaian pembelajaran untuk SD kelas 4 termasuk pada fase B, yaitu pada akhir fase, peserta didik mampu mengamati, mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan mengembangkan unsur utama tari, level, perubahan arah, dan desain lantai dalam bentuk penyajian tari berdasarkan latar belakang sebagai pengetahuan dasar dalam memeragakan gerak tari kelompok. Peserta didik mampu menerima proses pembelajaran yang menumbuhkan usaha agar berdampak pada kemampuan diri dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari.

Alur Capaian Pembelajaran didasarkan atas kelima elemen pembelajaran.

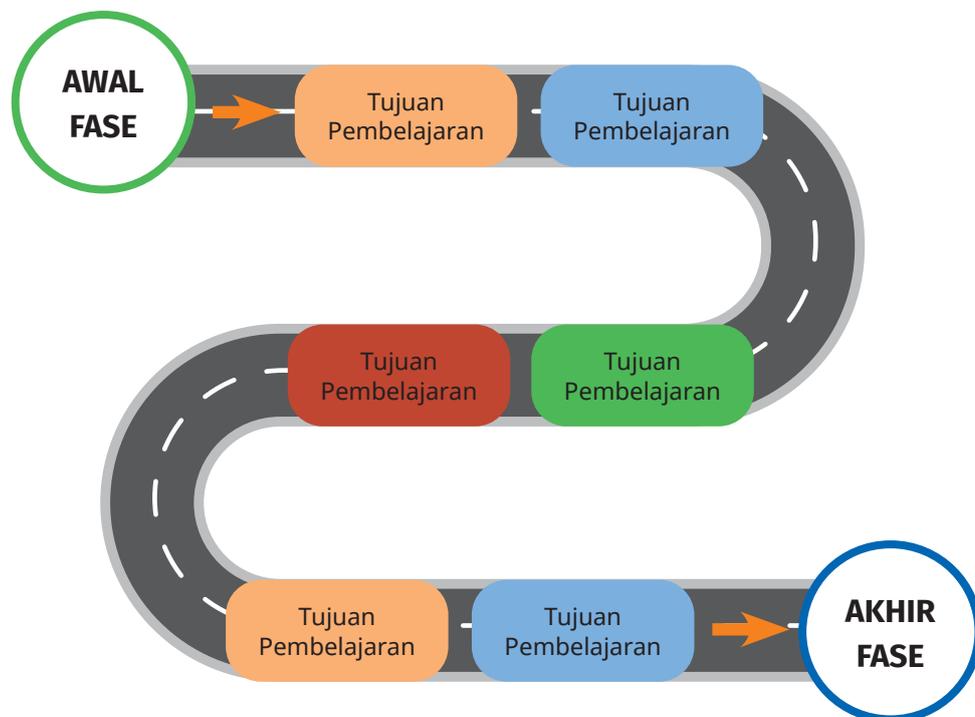
- 1) Pada elemen mengalami, peserta didik mampu mengamati bentuk penyajian tari berdasarkan latar belakang serta mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai.



- 2) Pada elemen menciptakan, peserta didik mampu mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap.
- 3) Pada elemen merefleksikan, peserta didik mampu mengenal dan mengidentifikasi unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai serta menilai pencapaian diri saat melakukan aktivitas pembelajaran tari.
- 4) Pada elemen berpikir dan bekerja artistik, peserta didik mampu meragakan hasil tari kelompok dengan bekerja secara kooperatif untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama.
- 5) Pada elemen berdampak, peserta didik menerima proses pembelajaran sehingga tumbuh rasa ingin tahu dan dapat menunjukkan usaha yang berdampak pada kemampuan diri dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari.

Untuk memenuhi capaian pembelajaran ini, maka dilakukan dalam tiga bab pembelajaran. Bab pertama dan kedua, yaitu mengenal gerak dan makna pada permainan tradisional ditujukan agar peserta didik mampu memperagakan gerak pada permainan tradisional baik individu maupun kelompok yang mengandung makna, pesan dan nilai-nilai budaya. Bab ketiga mengenal tari melalui cerita fabel ditujukan agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan literasi dan gerak tari berdasarkan cerita fabel.

## 2. Alur Tujuan Pembelajaran



**Tabel 2** ATP Fase B

ATP Fase B di Kelas 4	
<b>Semester I</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengidentifikasi latar belakang sebuah penyajian tari (Mengalami).</li> <li>• Peserta didik mengeksplorasi unsur utama tari sesuai dengan level, perubahan arah hadap dan desain lantai (Mengalami).</li> <li>• Peserta didik mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (Mencipta).</li> <li>• Peserta didik merangkai gerak berdasarkan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (Mencipta).</li> </ul>
<b>Semester II</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama (Berpikir dan bekerja artistik).</li> <li>• Peserta didik mempresentasikan karya tari kelompok sesuai dengan desain lantai (Berpikir dan bekerja artistik).</li> <li>• Peserta didik mengingat kembali unsur utama tari sesuai dengan level gerak, perubahan arah hadap dan desain lantai (Merefleksikan).</li> <li>• Peserta didik mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari (Berdampak)".</li> </ul>

Dalam merumuskan Alur Tujuan Pembelajaran, maka guru dapat mempertimbangkan beberapa hal berikut: 1) ATP dirumuskan berdasar pada kebutuhan dan potensi peserta didik di sekolah masing-masing; 2) ATP dikembangkan dari contoh-contoh yang disediakan oleh pemerintah; dan 3) Menggunakan contoh ATP yang disediakan oleh pemerintah.

**Tabel 3** CP Fase B Berdasarkan Elemen

Capaian Pembelajaran Fase B Berdasarkan Elemen	
Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami	Pada akhir fase, peserta didik mengamati bentuk penyajian tari berdasarkan latar belakang serta mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai.
Mencipta	Pada akhir fase ini, peserta didik mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap.
Berpikir dan bekerja artistik	Pada akhir fase ini, peserta didik meragakan hasil tari kelompok dengan bekerja secara kooperatif untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama.



Elemen	Capaian Pembelajaran
Merefleksikan	Pada akhir fase ini, peserta didik mengenal dan mengidentifikasi unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai serta menilai pencapaian diri saat melakukan aktivitas pembelajaran tari.
Berdampak	Pada akhir fase ini, peserta didik menerima proses pembelajaran sehingga tumbuh rasa ingin tahu dan dapat menunjukkan usaha yang berdampak pada kemampuan diri dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari

### C. Strategi Pembelajaran

Buku ini berisi beberapa strategi untuk guru dalam menerapkan pembelajaran seni budaya dan keterampilan. Buku ini diharapkan dapat membantu guru menemukan langkah dalam mempersiapkan dan mengolah materi ajar seni dan menyusun metode pembelajaran seni. Berpedoman pada buku ini, diharapkan guru SD kelas 4, dapat menerapkan buku ini untuk pembelajaran seni di kelas. Bagi guru kelas yang berlatar belakang seni tari, diharapkan mampu untuk mengembangkan materi ajar yang terdapat pada buku ini sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik, bahkan diharapkan pula dapat mengolah materi lain sebagai bahan ajar di kelas.

Pada Bab 1 dan 2 diuraikan mengenai permainan tradisional dan Bab 3 mengenai cerita fabel. Materi pada ketiga bab tersebut dimiliki oleh daerah-daerah yang ada di Nusantara dengan berbagai bentuk dan ragamnya. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesadaran pada peserta didik bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa yang Bhineka Tunggal Ika, kaya akan beraneka ragam permainan tradisional dan cerita fabel. Melalui rangkaian pembelajaran yang terjabarkan dalam 22 kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat menyadari dan menghargai kebhinekaan.

Hal ini selaras dengan dimensi Berkebhinekaan Global, khususnya pada elemen mengenal dan menghargai budaya; komunikasi dan interaksi antarbudaya. Mata Pelajaran Seni Tari merupakan pembelajaran yang mengasah kompetensi keterampilan seni tari dan kompetensi kepribadian peserta didik. Melalui kegiatan apresiasi dan kreasi, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan yang komprehensif dengan mengalami, mencipta, berpikir artistik, mampu merefleksikan dan berdampak pada kehidupan sehari-harinya. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat mengasah kreativitas dan sensitivitas peserta didik.



Rangkaian prosedur kegiatan pembelajaran dalam buku ini ditujukan dalam mencapai pembelajaran fase B. Capaian pembelajaran fase B, yaitu pada akhir fase, peserta didik mampu mengamati, mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan mengembangkan unsur utama tari, level, perubahan arah, dan desain lantai dalam bentuk penyajian tari berdasarkan latar belakang sebagai pengetahuan dasar dalam memeragakan gerak tari kelompok.

Peserta didik mampu menerima proses pembelajaran yang menumbuhkan usaha agar berdampak pada kemampuan diri dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran seni tari. Alur Capaian Pembelajaran didasarkan atas kelima elemen pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Pada elemen mengalami, peserta didik mampu mengamati bentuk penyajian tari berdasarkan latar belakang serta mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai.
- 2) Pada elemen menciptakan, peserta didik mampu mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, perubahan arah hadap.
- 3) Pada elemen merefleksikan, peserta didik mampu mengenal dan mengidentifikasi unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai serta menilai pencapaian diri saat melakukan aktivitas pembelajaran tari.
- 4) Pada elemen berpikir dan bekerja artistik, peserta didik mampu meragakan hasil tari kelompok dengan bekerja secara kooperatif untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama.
- 5) Pada elemen berdampak, peserta didik menerima proses pembelajaran sehingga tumbuh rasa ingin tahu dan dapat menunjukkan usaha yang berdampak pada kemampuan diri dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari.

Buku ini membantu guru untuk mengolah konten seni, menggali kreativitas dan sensitivitas siswa, menyusun strategi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik melalui pembelajaran seni tari. Buku ini menggunakan strategi dan berbagai metode pembelajaran, yaitu *project based learning*, *problem based learning*, dan pembelajaran kreatif. Pada setiap bagian unit pembelajaran guru diarahkan untuk menganalisis beberapa hal, yaitu 1) Potensi pengetahuan, minat, keterampilan peserta didik pada mata pelajaran seni tari; 2) Materi seni tari yang sesuai kebutuhan peserta didik; 3) Strategi dan metode yang sesuai dalam membelajarkan seni tari sekaligus menanamkan nilai-nilai kearifan lokal yang termuat; 4) Memilih dan menyusun media pendukung pembelajaran seni tari; dan 5) Menetapkan cara untuk melakukan evaluasi pembelajaran seni tari.



## D. Asesmen

Asesmen dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Pada tujuan pembelajaran termuat beberapa indikator kompetensi seni dan kepribadian peserta didik yang akan ditingkatkan. Melalui rubrik penilaian yang telah disusun berdasarkan indikator kompetensi keterampilan muatan seni tari dan kompetensi kepribadian, maka guru dapat melakukan penilaian terhadap peserta didik.

Pada buku seni tari SD kelas 4, memuat tiga macam penilaian, yaitu 1) Penilaian di awal pembelajaran; 2) Penilaian pada saat proses kegiatan pembelajaran (formatif); dan 3) Penilaian setelah peserta didik mengalami pembelajaran selama satu semester (sumatif).

Penilaian awal pembelajaran kurikulum merdeka dilaksanakan sebelum proses pembelajaran dimulai. Tujuannya untuk menganalisis tingkat kompetensi peserta didik di dalam pembelajaran, serta mengetahui minat, bakat, dan potensi peserta didik.

Penilaian awal dilakukan melalui beberapa jenis penilaian, misalnya observasi, dan wawancara secara verbal atau anekdot atau tertulis. Hasil penilaian awal ini dapat membantu guru mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terkait materi yang diajarkan dan menentukan metode dan model pembelajaran yang tepat.

Penilaian saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan, dapat pula disebut tes formatif yang diwujudkan dalam bentuk refleksi bagi peserta didik. Indikator yang dinilai pada penilaian saat pembelajaran ini dapat mengacu pada capaian tujuan pembelajaran. Adapun penilaian pada akhir semester atau sumatif, dilakukan oleh guru, apabila peserta didik sudah mengalami dan menuntaskan seluruh rangkaian kegiatan di setiap bab. Rekomendasi indikator beserta instrumen dan rubrik penilaian dapat dilihat di akhir bab.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Panduan Guru Seni Tari untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)

Penulis: Dian Indah Purnama Sari dan Trianti Nugraheni  
ISBN: 978-623-118-423-8 (jil.4 PDF)

**Bab**



# Mengenal Gerak dan Makna pada Permainan Tradisional Egrang



## A. Pendahuluan

Bab I berjudul “Mengenal Gerak dan Makna pada Permainan Tradisional Egrang” merupakan rangkaian pembelajaran agar peserta didik mampu mengamati, mengidentifikasi, mengklasifikasi, mengembangkan, dan meragakan karya tari dari gerak pada permainan tradisional, baik individu maupun kelompok. Permainan ini mengandung unsur utama tari, makna, pesan, dan nilai-nilai budaya. Materi ajar dilaksanakan dalam 8 kegiatan pembelajaran. Pembagian pembelajaran didasarkan pada elemen konten pembelajaran yakni tahap mengalami, mencipta, berpikir artistik, merefleksikan, dan berdampak.

### 1. Tujuan Pembelajaran dan Kedudukan dalam Alur Tujuan Pembelajaran

Kedudukan TP dalam Alur Tujuan Pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.1** Tujuan Pembelajaran dan Kedudukan dalam ATP

Elemen	Tujuan Pembelajaran	ATP mata pelajaran Kelas 4
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	1. Peserta didik mengamati (C1) bentuk penyajian tari.	1. Peserta didik mengidentifikasi latar belakang sebuah penyajian tari (mengalami).
	2. Peserta Didik mengidentifikasi (C2) latarbelakang sebuah penyajian tari.	2. Peserta didik mengeksplorasi unsur utama tari sesuai dengan level, perubahan arah hadap dan desain lantai (mengalami).
	3. Peserta didik mengenal (C1) bentuk level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai.	3. Peserta didik mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).
	4. Peserta didik mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai.	4. Peserta didik merangkai gerak berdasarkan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	1. Peserta didik mengingat kembali (C1) unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai.	5. Peserta didik mampu mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi
	2. Peserta didik menjelaskan (C2) bentuk level gerak, perubahan arah hadap dan desain lantai.	
	3. Peserta didik mampu menyimpulkan (C2) hasil pencapaian dirinya di dalam proses pembelajaran tari.	



Elemen	Tujuan Pembelajaran	ATP mata pelajaran Kelas 4
Berpikir dan bekerja artistik ( <i>Thinking and working artistically</i> )	1. Peserta didik mampu meragakan gerak tari sesuai level dan arah hadap secara individu.	tercapainya tujuan bersama (berpikir dan bekerja artistik). 6. Peserta didik mempresentasikan karya tari kelompok sesuai dengan desain lantai (berpikir dan bekerja artistik). 7. Peserta didik mengingat kembali unsur utama tari sesuai dengan level gerak, perubahan arah hadap dan desain lantai (merefleksikan).
	2. Peserta didik mampu mempresentasikan karya tari kelompok sesuai dengan desain lantai.	
	3. Peserta didik mampu mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama	
Menciptakan ( <i>Creating</i> )	1. Peserta didik mampu secara mandiri membuat bentuk gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap	8. Peserta didik mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari (berdampak).
	2. Peserta didik mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap	
	3. Peserta didik merangkai gerak berdasarkan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap	
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	1. Peserta didik menunjukkan antusiasme dalam proses pembelajaran sehingga tumbuh rasa ingin tahu	
	2. Peserta didik mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari	

## 2. Pokok Materi dan Hubungan Antarpokok Materi

Kegiatan pembelajaran bab 1 ini disusun secara berjenjang untuk meningkatkan kompetensi seni peserta didik. Prosedur kegiatan pembelajaran 1, 2, dan 3 adalah pewujudan dari elemen mengalami. Pembelajarannya difokuskan untuk memberikan pengalaman seni pada peserta didik, agar peserta didik secara fisik dan emosional mendapatkan wawasan dan pengalaman mengenai materi. Kegiatan pembelajaran 4 didasarkan pada elemen berdampak. Kegiatan pembelajaran 5, 6, 7 didasarkan pada elemen berpikir dan bekerja artistik. Prosedur kegiatan pembelajaran 6



didasarkan pada elemen mencipta. Kegiatan pembelajaran 8 didasarkan pada elemen merefleksikan.

Setelah mengalami kegiatan pembelajaran 1 hingga 8, guru dapat mengarahkan peserta didik untuk menyadari nilai-nilai, pesan, dan makna yang terkandung dalam seni, kemudian mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik. Pengaturan kegiatan pembelajaran ini tidak bersifat mutlak, namun dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik dan guru di kelas. Penilaian yang akan digunakan, yaitu penilaian proses dan produk. Pada akhir bab diberikan beberapa contoh rubrik penilaian proses dan produk berdasarkan dua materi permainan tradisional yang disajikan. Pada unit pembelajaran ini dipilih dua materi permainan tradisional yang mewakili permainan individu dan kelompok. Adapun sebaran pokok materi serta hubungan antar pokok materi dapat dilihat pada bagan berikut.



**Gambar 1.1** Pokok Materi

Urutan pokok materi pada gambar 1.1 disusun sesuai dengan langkah mencipta tari berdasarkan model *creative dance* dan *project based learning* yang disesuaikan dengan 5 elemen, yaitu mengidentifikasi, stimulasi (untuk elemen mengalami), eksplorasi, konstruksi (elemen mencipta), evaluasi (elemen merefleksikan dan berdampak), dan presentasi (elemen berpikir dan bekerja artistik). Struktur elemen pada bab 1 ini mengarahkan peserta didik untuk membuat proyek karya tari permainan tradisional egrang. Walaupun kegiatan pembelajaran ini sudah disusun sedemikian rupa sesuai dengan model dan langkah tertentu, namun guru dapat menentukan sendiri model



apa yang tepat dan cocok dengan kondisi peserta didik serta memilih kegiatan mana terlebih dahulu yang ingin diajarkan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

### 3. Peta Materi atau Peta Konsep

Peta materi merupakan alur penyajian materi bab dan subbab. Peta konsep merupakan jabaran umum konsep-konsep esensial dalam bab dan subbab. Peta materi atau peta konsep ditampilkan dalam bentuk yang menarik seperti infografik.



Gambar 1. 2 Peta Konsep

### 4. Saran Periode atau Waktu Pembelajaran untuk Satu Bab

Berikut contoh alokasi waktu yang disarankan untuk menyelesaikan 1 bab.

Sekolah	:	Sekolah Dasar/SD
Kelas	:	4
Rekomendasi Alokasi Waktu	:	16 JP

Rekomendasi waktu di atas merupakan rentang jam yang disarankan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam 1 bab pembelajaran akhir fase B. Bab 1 merekomendasikan 16 JP untuk 8 prosedur kegiatan pembelajaran. Rekomendasi ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi, potensi, dan kemampuan individu



peserta didik dan dinamika kelas. Misalnya guru memilih aktivitas atau kegiatan pembelajaran sesuai dengan waktu yang direkomendasikan seperti elemen mengalami dan mencipta dilaksanakan 2 JP, dan berpikir dan bekerja artistik mendapat porsi besar di bab 1 pada kegiatan pembelajaran diselesaikan selama 6 JP. Sedangkan, elemen mengalami merefleksi dan berdampak cukup dilakukan dengan 2-4 JP saja.

## 5. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi tentang mengembangkan gerak permainan tradisional. Guru perlu memahami konsep materi pokok yang perlu dipahami pada setiap kegiatan pembelajaran untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran. Pada bab 1 ini peserta didik perlu memahami keterampilan meniru, memodifikasi, mengkreasi, dan mencipta sebuah karya tari. Guru dan peserta didik tidak harus bisa menari untuk dapat menciptakan sebuah karya tari. Setiap manusia memiliki keterampilan bergerak, baik gerak yang dilakukan secara alamiah atau gerak yang disusun untuk kepentingan tertentu misalnya tari.

Pada bab 1 ada properti berupa egrang, artinya properti ini adalah sumber konsep karyanya. Guru minimal menguasai konsep keseimbangan pada permainan egrang dan cara memainkan. Pemanfaatan properti egrang sama dengan mengembangkan tidak hanya gerak memainkan egrang namun penggunaan properti egrang. Guru juga diarahkan untuk menguasai pemahaman konsep gerak yang dibagi menjadi dua, yaitu gerak murni dan gerak maknawi.

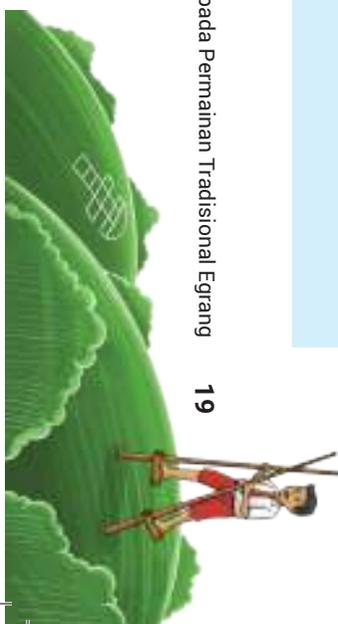
Guru perlu memahami gerakan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan mengandung makna tertentu yang disebut gerak maknawi. Sedangkan, gerak yang sengaja dibuat dan disusun untuk kepentingan sebuah tujuan artistik disebut dengan gerak murni. Pemahaman terkait permainan tradisional egrang dan dasar dasar gerak serta komposisi seni tari dapat membantu guru dalam mengelola materi yang ada pada bab.

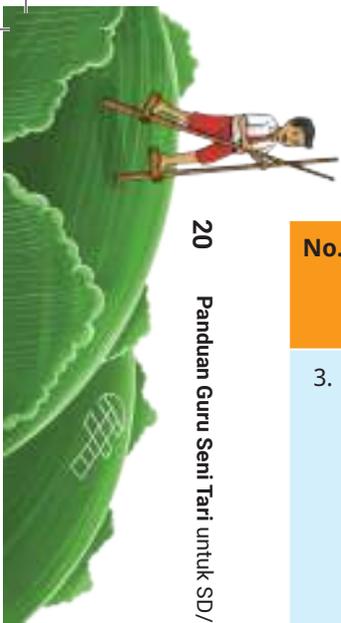


## B. Skema Pembelajaran

Tabel 1.2 Skema Pembelajaran Bab 1

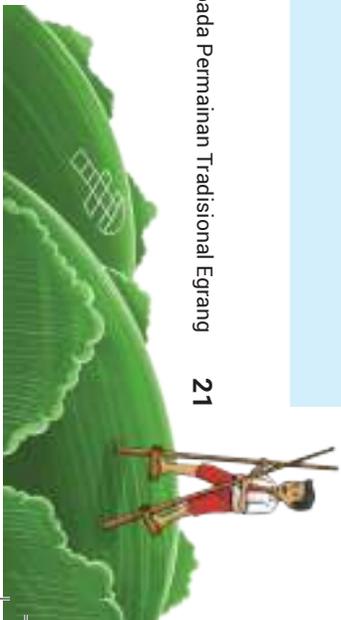
No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu yang Disarankan	Pokok Materi	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Pembelajaran	Sumber Belajar	Asesmen
1.	Peserta didik mampu mengidentifikasi latar belakang sebuah penyajian tari (Mengalami).	Mengidentifikasi latar belakang sebuah penyajian tari.	2JP	Permainan egrang, Penyajian tari melalui permainan tradisional.	Permainan tradisional, permainan egrang.	1. Mengapresiasi permainan tradisional egrang. 2. Mendiskusikan pengertian permainan tradisional dan bentuk serta penggunaan permainan egrang.	Menggunakan tongkat pramuka atau lainnya yang ringan.	Bahan bacaan aplikasi Ipusnas	Penilaian awal: Lembar Observasi Kognitif Formatif: Lembar Pengamatan/ diskusi kelompok
2.	Peserta didik mampu mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap dan desain lantai (mengalami).	Mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap dan desain lantai.	3JP	Permainan egrang, unsur utama tari sesuai dengan level gerak, eksplor perubahan arah, dan desain lantai.	Permainan egrang, gerak ditempat, gerak lokomotor, desain lantai.	1. Mengapresiasi Permainan tradisional egrang. 2. Menirukan gerakan dan melakukan perpindahan gerak. 3. Bermain egrang.	Mengetahui permainan tradisional yang lain dan melakukan gerakan serta perpindahan gerak secara sederhana.	Bahan bacaan materi permainan tradisional video	Penilaian awal: Lembar Observasi Kognitif Formatif: Lembar Pengamatan/ diskusi kelompok

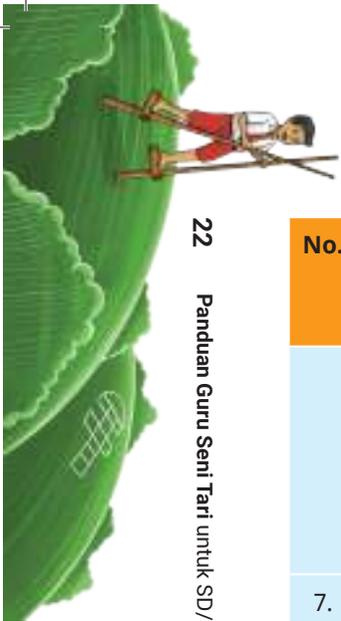




No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu yang Disarankan	Pokok Materi	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Pembelajaran	Sumber Belajar	Asesmen
3.	Peserta didik mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap dan desain lantai (mengalami).	Mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap dan desain lantai.	2-4 JP	Konsep bermain egrang, unsur tari, level gerak, desain lantai, konsep arah, dan lintasan.	Permainan egrang, konsep arah, lintasan arah.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengapresiasi permainan tradisional egrang.</li> <li>2. Mendiskusikan bentuk dan ciri-ciri egrang.</li> <li>3. Mendiskusikan arah dan lintasan gerak.</li> <li>4. Mempraktekkan lintasan secara berkelompok.</li> </ol>	Memahami konsep arah dan lintasan sederhana.	Bahan bacaan materi permainan tradisional	<p>Penilaian awal: Lembar Observasi Kognitif</p> <p>Formatif: Lembar Pengamatan/ diskusi kelompok</p>
4.	Peserta didik mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari (berdampak)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analisis nilai budaya dalam permainan tradisional.</li> <li>2. menghargai nilai budaya Indonesia.</li> </ol>	2 JP	Nilai yang terkandung permainan tradisional.	Permainan egrang, nilai sportivitas, nilai keberanian, nilai keuletan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengapresiasi permainan tradisional egrang.</li> <li>2. Menyimak nilai positif dengan muatan gerak bermakna dari gerak sehari-hari.</li> <li>3. Mendiskusikan Nilai sportivitas, nilai keberanian, nilai keuletan pada permainan egrang.</li> </ol>	Menelaah beberapa nilai yang terkandung dalam permainan egrang secara sederhana.	Bahan bacaan materi permainan tradisional P3	<p>Penilaian awal: Lembar Observasi Kognitif</p> <p>Formatif: Lembar Pengamatan/ diskusi kelompok</p>

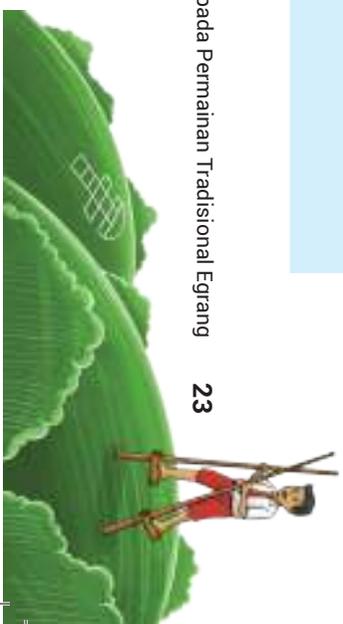
No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu yang Disarankan	Pokok Materi	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Pembelajaran	Sumber Belajar	Asesmen
5.	Peserta didik mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama (berpikir dan bekerja artistik)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi unsur pendukung tari.</li> <li>2. Menggunakan atribut tari sesuai dengan ciri khas permainan tradisional.</li> </ol>	2JP	Penggunaan properti dan penentuan kostum berdasarkan bentuk dan warna serta mempertimbangkan makna untuk tari.	Properti, bahan pendukung properti, dan arti warna pada properti.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengapresiasi tentang bahan yang digunakan dalam pembuatan egrang.</li> <li>2. Memperagakan rangkaian gerak bermakna.</li> <li>3. Mendiskusikan konsep atau tema gerak bermakna.</li> <li>4. Memilih properti yang sesuai dengan konsep karya yang dilakukan oleh peserta didik.</li> </ol>	Mencari alternatif pengganti permainan berupa alat dan bahan sederhana	Bahan bacaan materi permainan tradisional	<p>Penilaian awal: Lembar Observasi Kognitif</p> <p>Formatif: Lembar Pengamatan/ diskusi kelompok</p>
6.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Peserta didik mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).</li> <li>2) Peserta didik merangkai gerak berdasarkan unsur utama tari, level, dan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi/riset konten karya (permainan tradisional)</li> <li>2. Eksplorasi gerak permainan tradisional</li> <li>3. Merancang gerak tari sesuai dengan desain</li> </ol>	2-4 JP	Pengembangan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap serta mempresentasikan karya tari	unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenali bunyi.</li> <li>2. Menirukan tepukan tangan agar mampu mengenali bunyi.</li> <li>3. mendiskusikan jenis atau pola ritme bunyi pada lagu egrang.</li> </ol>	Mencari lagu yang memiliki melodi dan ritme sederhana serta menyusun gerak tari yang sederhana dan bermakna.	Bahan bacaan materi permainan tradisional, video tutorial	<p>Penilaian awal: Lembar Observasi Kognitif</p> <p>Formatif: Lembar Pengamatan/ diskusi kelompok</p>





No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu yang Disarankan	Pokok Materi	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Pembelajaran	Sumber Belajar	Asesmen
	perubahan arah hadap (mencipta).	4. Mempresen-tasikan hasil tari kelompok	lantai bersama kelompok	kelompok sesuai dengan desain lantai		4. menirukan dan mempraktikkan pola ritme musik dengan beberapa gerakan 5. Menyusun gerakan tari.			
7.	Peserta didik mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama (berpikir dan bekerja artistik).	1. Merancang gerak tari sesuai dengan desain lantai bersama kelompok 2. Mempresen-tasikan hasil tari kelompok	3 JP	Pemilihan tema, keterkaitan tema dengan gerak bermakna.	Gerak bermakna, lintasan langkah, rangkaian gerak permainan egrang	1. Mengidentifikasi gerakan yang memiliki makna. 2. Mendiskusikan makna isi dari syair bermain egrang. 3. Mengidentifikasi gerakan sehari-hari yang bermakna. 4. Mengamati dan mempraktikkan kembali gerak naik ke permukaan yang levelnya lebih tinggi. 5. Membuat rangkaian gerak bermakna dari permainan egrang.	Merangkai gerak bermakna dan lintasan secara sederhana.	Bahan Bacaan, Materi Permainan Tradisional, Youtube	Penilaian awal: Lembar Observasi Kognitif Formatif: Lembar Pengamatan/ diskusi kelompok

No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu yang Disarankan	Pokok Materi	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Pembelajaran	Sumber Belajar	Asesmen
8.	Peserta didik mengingat kembali unsur utama tari sesuai dengan level gerak, perubahan arah hadap dan desain lantai (Merefleksikan)	<p>1. Mengulang kembali gerak permainan tradisional.</p> <p>2. Mendiskusikan kesan selama pembelajaran gerak dan makna permainan tradisional.</p> <p>3. Mengapresiasi hasil karya bersama kelompok maupun kelompok teman sekelas lainnya</p>	3 JP	Permainan egrang, nilai yang terdapat pada permainan egrang, unsur utama tari, level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai	Permainan egrang, unsur utama tari, level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai	<p>1. Melakukan diskusi terkait nilai yang didapat setelah bermain egrang.</p> <p>2. Melakukan refleksi bersama terkait pengalaman setelah bermain egrang.</p> <p>3. Mendiskusikan tentang pesan dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional egrang.</p> <p>4. Mempresentasikan hasil kerja sama dengan tim kelompoknya, dalam mengatur strategi dan menyusun kerangka konsep karya hingga merangkai gerak.</p>	Guru dapat mengulang kembali kegiatan bermain egrang dan menanyakan pengalaman yang telah didapat.	Bahan Bacaan, Materi Permainan Tradisional	<p>Penilaian awal: Lembar Observasi Kognitif</p> <p>Formatif: Lembar Pengamatan/ diskusi kelompok</p>



## C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

### 1. Kegiatan Pembelajaran 1

#### a. Persiapan Mengajar

Guru mempersiapkan materi permainan egrang, media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi, model pembelajaran yang digunakan, rubrik penilaian, dan sarana prasarana untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Adapun kebutuhan persiapan mengajar kegiatan pembelajaran 1 dapat dilihat di dalam diagram grafis di bawah ini.



Catatan: kegiatan pembelajaran 1 membutuhkan pendampingan guru untuk bermain egrang menggunakan alat dan bahan sederhana yang dimiliki.



## **b. Apersepsi**

Untuk memotivasi peserta didik semangat belajar, guru bersama peserta didik melakukan *ice breaking* dengan menyanyikan lagu-lagu Nasional atau lagu daerah Nusantara sebagai bentuk sikap nasionalisme dan cinta tanah air.

Apersepsi lainnya adalah peserta didik diberikan pertanyaan pemantik mengenai permainan egrang sebelum mengamati video singkat tentang permainan egrang. Pertanyaan pemantik tersebut di antaranya sebagai berikut.

- 1) Di mana kamu biasa bermain bersama teman-teman?
- 2) Permainan apa yang biasa kamu mainkan?
- 3) Apakah kamu pernah bermain egrang?

Selain beberapa kegiatan apersepsi di atas, guru dapat mengembangkan alternatif apersepsi lain yang lebih bervariasi terkait materi yang akan diberikan serta kebutuhan peserta didik di kegiatan pembelajaran 1 ini.

## **c. Penilaian Sebelum Pembelajaran**

Asesmen awal adalah penilaian sebelum pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait kelemahan, kekuatan, sikap, dan keterampilan serta pengetahuan. Hasil penilaian ini digunakan sebagai bahan untuk merancang metode dan strategi pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik (diferensiasi). Misalnya, dalam bab 1 aktivitas pembelajaran 1, guru ingin mengetahui kemampuan peserta didik dalam pemahaman awal peserta didik terkait kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor tentang:

- 1) Apakah kamu mengenal permainan tradisional egrang?
- 2) Apakah kamu pernah memainkannya?
- 3) Apa yang kamu ketahui tentang langkah bermain egrang?

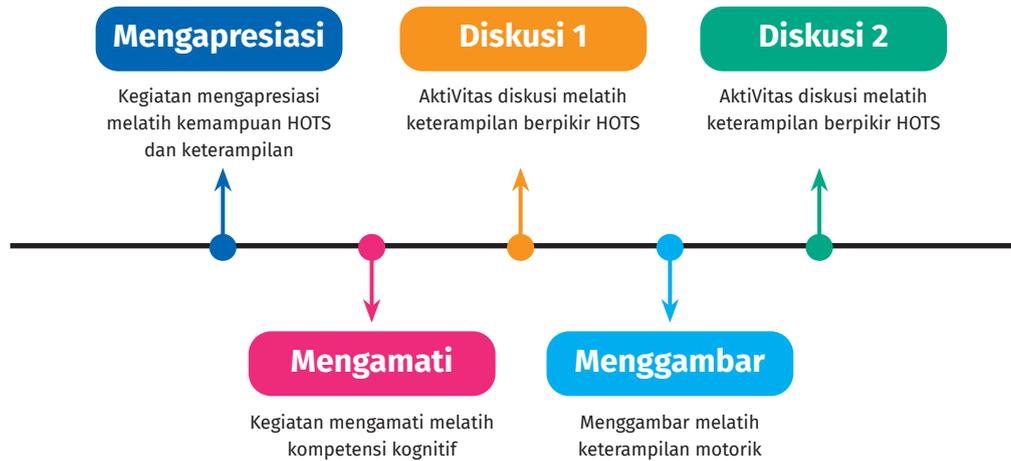
## **d. Kegiatan Inti**

Berikut beberapa langkah kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS peserta didik.



# Peta Langkah yang Direkomendasikan

TP : Peserta didik mampu mengidentifikasi latar belakang sebuah penyajian tari (mengalami)



**Gambar 1.3** Peta langkah kerja yang direkomendasikan kegiatan pembelajaran 1.

**Tabel 1.3** Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mengidentifikasi latar belakang sebuah penyajian tari (mengalami)
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati permainan tradisional permainan egrang</li> <li>2. Mengidentifikasi permainan tradisional di Indonesia</li> </ol>
Aktivitas yang dilakukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengapresiasi permainan tradisional egrang</li> <li>2. Mendiskusikan pengertian permainan tradisional dan bentuk serta penggunaan permainan egrang</li> <li>3. Menggambar egrang</li> <li>4. Mendiskusikan pertanyaan yang telah disediakan oleh guru</li> </ol>
Dimensi P3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernalar kritis</li> <li>2. Berkebhinekaan global</li> </ol>
Subelemen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan</li> <li>1.2 Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya</li> <li>2.1 Mendalami budaya dan identitas budaya</li> <li>2.2 Menumbuhkan rasa menghormati terhadap keanekaragaman budaya</li> </ol>



### 1) Aktivitas Inti

Egrang merupakan permainan tradisional yang menggunakan properti bambu, terdapat di beberapa etnis di Indonesia dan beberapa negara. Di Indonesia terdapat beberapa istilah egrang, di antaranya di Sumatera Barat dikenal dengan istilah 'tengkak-tengkak' dari kata 'tengkak' (pincang); di Sumatera Utara menyebut egrang dengan 'jangkungan', istilah ini diperkirakan dari orang Jawa yang berada di Sumatera Utara; di Suku Kaili, Sulawesi Tengah disebut *tilako*. Diperkirakan egrang berasal dari bahasa Lampung yang mempunyai arti *terompah pancung* yang terbuat dari bambu yang panjang. Pada zaman dahulu, tukang pos mengantarkan surat-surat menggunakan egrang.

### 2) Kegiatan Mengapresiasi

Guru menceritakan kisah singkat tentang sejarah serta latar belakang permainan egrang yang dimainkan di masa lalu. Guru juga menjelaskan bahwa egrang adalah permainan yang menggunakan alat berupa kayu bersama dengan tongkat di bawahnya yang digunakan untuk berjalan. Terkait ungkapan di atas, bagaimana peserta didik merespons dan mengapresiasi permainan tradisional egrang? Arahkan peserta didik untuk mencoba dan belajar tentang keseimbangan dengan melakukan aktivitas meniti tongkat dan berusaha memiliki keterampilan khusus agar bisa bermain egrang dengan baik.

### 3) Ayo, Mengamati!

Putarlah video pendek yang menunjukkan permainan egrang dimainkan oleh anak-anak dalam budaya tertentu. Hal ini akan membantu peserta didik untuk memahami secara visual tentang permainan tersebut dilakukan. Sorotlah QR code permainan egrang berikut.

### 4) Ayo, Berdiskusi!

Untuk memulai diskusi terdapat pertanyaan mengenai permainan tradisional egrang yang pernah dilihat baik secara langsung maupun melalui media, ataupun yang ada di sekitar lingkungannya seperti berikut.

- "Apa yang kamu lihat dalam video tadi?"
- "Bagaimana pendapatmu tentang cara bermain egrang?"
- "Apa yang menarik dari permainan egrang?"

Pindai Aku



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



Mengidentifikasi permainan egrang yang telah diapresiasi dengan mengajukan pertanyaan mengenai alat yang digunakan pada permainan egrang

- a) "Apa nama alat yang digunakan dalam permainan egrang?"
- b) "Bagaimana bentuk alat egrang?"
- c) "Dari bahan apa biasanya egrang dibuat?"
- d) "Berapa banyak egrang yang digunakan dalam satu permainan egrang?"

#### Kemungkinan respons peserta didik:

1. Peserta didik antusias bermain egrang dan memahami cerita singkat tentang permainan egrang.
2. Peserta didik paham tentang langkah bermain egrang.

#### 5) Yuk, Menggambar!

Ayo, mewarnai alat yang digunakan pada permainan egrang, agar lebih memahami bentuk secara langsung. Kesempatan mencoba mewarnai gambar egrang dengan tujuan membantu berinteraksi dengan konsep permainan ini secara lebih langsung.

#### 6) Mari, Berdiskusi!

Setelah materi permainan tradisional egrang dipahami, guru dapat mengarahkan diskusi peserta didik dan menguatkan peserta didik mengenai: a) definisi permainan tradisional egrang; b) bentuk permainan egrang. Kemudian, kerjakan tugas esai atau pertanyaan yang diberikan guru.

### Peringatan!

#### Keselamatan dan Kesehatan Kerja K3

1. Kegiatan pembelajaran 1 diperlukan pendampingan guru dalam permainan egrang.
2. Guru menerangkan dampak kecelakaan (*result of accident*) dalam penyalahan langkah atau prosedur berupa pemberhentian pembelajaran.



### e. Asesmen Formatif dan Sumatif

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

### f. Tindak Lanjut Peserta Didik

Guru memberikan kegiatan atau tugas rumah untuk membuat egrang bersama orang tua kemudian belajar untuk memainkannya di rumah. Dalam aktivitas pembelajaran di atas, peserta didik sudah diminta untuk meniti sebuah tongkat untuk memahami konsep keseimbangan. Agar peserta didik mengalami kebenaran konsep keseimbangan, dan level dalam permainan egrang maka guru dapat memberikan tugas kepada peserta didik untuk bermain egrang di rumah dengan pengawasan orang tua.

### g. Refleksi Peserta Didik

- 1) Apakah kamu mengenal permainan tradisional yang menggunakan bambu?
- 2) Apakah kamu mampu menguasai penggunaan egrang dan mendeskripsikan alat bambu yang digunakan dalam bermain egrang?
- 3) Apakah materi egrang mudah dipahami dan menyenangkan?

### Kegiatan Alternatif Pembelajaran 1

Selain meniti tongkat untuk memahami konsep keseimbangan, guru dapat mempersiapkan egrang yang terbuat dari bambu.

Apabila egrang sulit dibuat di daerah tersebut, maka dapat pula digunakan tongkat pramuka atau sejenisnya yang ringan sebagai properti dan tidak harus dinaiki, namun hanya sebagai properti tari egrang. Adapun eksplorasi keseimbangan tubuh sebagai esensi dari permainan egrang tetap dapat dilakukan dengan cara menggunakan kedua kaki peserta didik.

## 2. Kegiatan Pembelajaran 2

### a. Persiapan Mengajar

Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran, guru juga menyediakan egrang atau meminta peserta didik membawa egrang yang ditugaskan pada pertemuan



sebelumnya. Adapun kebutuhan persiapan mengajar kegiatan pembelajaran 2 dapat dilihat di dalam diagram grafis berikut.



Catatan: kegiatan pembelajaran 2 membutuhkan pendampingan guru pada saat bermain egrang yang berkaitan dengan keseimbangan tubuh

## b. Apersepsi

*Ice breaking* disediakan sebagai kegiatan pembuka yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar, membuat suasana kondusif dan memotivasi peserta didik dalam memulai pembelajaran. *Ice breaking* dapat berupa permainan dan menyanyikan lagu-lagu yang menyenangkan. Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik mengenai gambar egrang atau egrang secara langsung!

- 1) Apakah bahan yang digunakan untuk membuat egrang?
- 2) Berapakah panjang egrang?
- 3) Berapakah berat egrang?
- 4) Adakah peserta didik yang dapat menggunakan egrang?
- 5) Manakah bagian untuk tempat kaki berpijak?
- 6) Manakah bagian untuk tempat tangan?



Selain beberapa kegiatan apersepsi di atas, guru dapat mengembangkan alternatif apersepsi lainnya yang lebih bervariasi terkait materi yang akan diberikan serta kebutuhan peserta didik di kegiatan pembelajaran 2 ini.

### c. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Di penilaian awal guru ingin mengetahui kemampuan peserta didik dalam pemahaman awal peserta didik terkait kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor tentang:

- 1) Apakah peserta didik dapat menjelaskan cara bermain permainan tradisional egrang?
- 2) Apakah peserta didik memahami konsep perpindahan berat tubuh saat berdiri dan tentang gerak lokomotor yang dirasakan pada saat bermain egrang?

Untuk mengetahui hal tersebut guru membuat tabel observasi awal kompetensi dengan memberikan centangan (contoh rubrik dapat dilihat di akhir prosedur pembelajaran).

### d. Kegiatan Inti

Untuk melihat kompetensi atau keterampilan dalam kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk dapat melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat dari peta langkah kerja berikut.



Gambar 1.4 Peta langkah yang direkomendasikan kegiatan pembelajaran 2.



**Tabel 1.4** Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap dan desain lantai (mengalami).
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengamati permainan tradisional egrang.</li><li>2. Mengeksplorasi ragam gerak permainan tradisional sesuai dengan level, arah, hadap, dan desain lantai.</li><li>3. Memeragakan ragam gerak permainan tradisional.</li></ol>
Aktivitas yang Dilakukan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengapresiasi permainan tradisional egrang.</li><li>2. Menirukan gerakan dan melakukan perpindahan gerak.</li><li>3. Bermain egrang bersama teman.</li></ol>
Dimensi P3	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bernalar kritis.</li><li>2. Berkebhinekaan global.</li></ol>
Subelemen	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan.</li><li>1.2. Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya.</li><li>2.1. Mendalami budaya dan identitas budaya.</li></ol>

### 1) Aktivitas Inti

Permainan egrang dapat dilakukan secara individu maupun kelompok kecil yang terdiri atas 2-6 orang. Apabila dilakukan secara kelompok kecil, maka aturan permainan egrang dapat dibagi menjadi dua, yaitu perlombaan adu kecepatan dan pertandingan untuk saling menjatuhkan dengan cara saling memukulkan kaki-kaki bambu. Perlombaan adu kecepatan biasanya dilakukan oleh anak-anak yang berusia antara 7-11 tahun dengan jumlah 2-5 orang. Adapun, permainan untuk saling menjatuhkan lawan biasanya dilakukan oleh anak-anak yang berusia antara 11-13 tahun dengan menggunakan sistem kompetisi.

Apabila permainan hanya berupa adu kecepatan, maka diawali dengan berdirinya 3-4 pemain di garis start sambil menaiki egrang. Dari kedua permainan yang dilakukan, baik untuk perlombaan adu kecepatan ataupun pertandingan untuk saling menjatuhkan, keduanya membutuhkan ketahanan dan keseimbangan yang baik dari pemain egrang. Dengan demikian, modal utama sebagai pemain egrang, yaitu memiliki keseimbangan tubuh yang baik.



2) Mari Menirukan Beberapa Gerakan

- a) Peserta didik untuk berdiri tegak dengan kedua kaki sebagai penumpunya. Dari pose gerak ini peserta didik diharapkan dapat merasakan bahwa kedua kakinya merupakan penumpu berat tubuhnya. Gerak ini untuk menunjukkan level sedang yang bertumpu pada kedua kaki.



**Gambar 1.5** Berat Tubuh di Kedua Kaki

- b) Langkah selanjutnya untuk merasakan perpindahan berat tubuh saat berdiri (gerak di tempat). Pertama, peserta didik diminta berdiri di atas satu kaki, agar dapat merasakan bahwa berat tubuh ada di satu kaki misalnya di kaki kiri terlebih dahulu. Setelahnya, guru dapat pula meminta peserta didik untuk memindahkan berat badannya ke kaki kanannya.

**Gerak ini sekaligus untuk merasakan adanya perubahan level dari gambar 1.5 menjadi gambar 1.6**



**Gambar 1.6** Berat Tubuh di Kaki Kiri



- c) Peserta didik diarahkan untuk mengalami proses memindahkan berat tubuh saat berjalan (gerak lokomotor). Untuk ini guru dapat meminta peserta didik untuk merasakan perpindahan berat badan saat melangkah ke depan, pada awalnya berat tubuh ada di kaki belakang, dan setelah melangkah berat tubuh ada di kaki depan.



**Gambar 1.7** Berat Tubuh di Kaki Kiri/  
Belakang



**Gambar 1.8** Berat Tubuh di Kaki  
Kanan/Depan

- d) Apabila perpindahan berat tubuh dari kaki kiri ke kaki kanan ataupun sebaliknya, diperlukan keseimbangan tubuh agar tidak terjatuh.
- e) Kegiatan tahap a hingga c dapat diulangi dengan posisi kaki jinjit. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat merasakan dan menyadari bahwa mempertahankan keseimbangan tubuh dengan permukaan yang lebih sempit akan terasa lebih sulit, karena itu diperlukan pemusatan tenaga ke titik yang lebih sempit.
- f) Mari merasakan berat tubuh di kedua telapak kaki yang berjinjit.
- g) Rasakan perpindahan berat tubuh dari kaki kanan ke kaki kiri ataupun sebaliknya dengan posisi kedua telapak kaki berjinjit.
- h) Kemudian peserta didik diminta untuk merasakan perpindahan berat tubuh saat berjalan atau melangkah ke depan dengan kedua telapak kaki berjinjit. Perubahan berat tubuh dengan kaki jinjit, untuk memberikan pengalaman mengolah level tinggi.

#### Kemungkinan respons peserta didik:

1. Peserta didik antusias mempraktikkan perubahan arah hadap.
2. Peserta didik paham tentang pentingnya keseimbangan tubuh dalam bermain egrang.



- 3) Ayo, Bermain!
- Cobalah naik egrang agar kamu dapat merasakan keseimbangan tubuh.
  - Setelah dapat menaiki egrang, gerakan kaki kanan dan kiri secara bergantian dengan berjalan di tempat.
  - Apabila kamu sudah dapat melakukan gerak berjalan di tempat dengan egrangnya, maka cobalah melangkah ke depan dengan tempo lambat.
  - Apabila sudah melakukan gerak melangkah ke depan, maka setelah itu buatlah lintasan lurus ke depan.
  - Setelah membuat lintasan lurus ke depan, maka buatlah lintasan berputar.
  - Apabila sudah melakukan berjalan ke depan, maka lakukan gerak melangkah ke samping kanan dan kiri ataupun serong kanan dan kiri.
  - Apabila sudah menguasai berbagai ketrampilan melangkah dengan egrang, maka lakukan gerak melangkah menggunakan tempo sedang hingga cepat.

### Peringatan!

#### Keselamatan dan Kesehatan Kerja K3

- Kegiatan pembelajaran 2 diperlukan pendampingan orang tua dan guru dalam permainan egrang.
- Guru memberikan aturan permainan, terkait langkah, busana yang dikenakan saat bermain, dan tata cara dalam bermain.
- Guru menerangkan dampak kecelakaan (*result of accident*) dalam penyalahan langkah atau prosedur berupa pemberhentian pembelajaran.

#### e. Miskonsepsi

Miskonsepsi dalam pembelajaran tentang tari terkait dengan eksplorasi unsur utama tari, level gerak, perubahan arah, dan desain lantai bisa muncul ketika peserta didik salah memahami konsep gerak, interpretasi lantai, atau arti perubahan arah dalam konteks tari. Guru harus memberikan penjelasan yang tepat dan jelas mengenai unsur-unsur tari, termasuk level gerak, perubahan arah, dan desain lantai. Konsep-konsep ini perlu dijelaskan dengan detail dan diilustrasikan secara visual.



#### **f. Asesmen Formatif dan Sumatif**

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

#### **g. Tindak lanjut peserta didik**

Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran yang sudah berlangsung terkait konsep gerak, interpretasi level, arah hadap, dan pola lantai atau arti perubahan arah dapat didampingi secara khusus dengan mengulang kembali dan memberikan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang sudah berlangsung.

#### **h. Refleksi peserta didik**

- 1) Apakah kamu dapat meragakan keseimbangan dengan menggunakan egrang, baik gerak di tempat, ataupun berjalan ke depan atau ke samping?
- 2) Apakah peserta didik dapat menjelaskan tentang cara menjaga keseimbangan tubuh saat menggunakan egrang?
- 3) Apakah peserta didik dapat memilih egrang yang sesuai dengan tubuhnya, baik dengan pertimbangan jenis bambu, panjang bambu dikaitkan dengan tinggi pemain, diameter bambu dikaitkan dengan berat tubuh pemain egrang?

### **Kegiatan Alternatif Pembelajaran 2**

Apabila di daerah tempat tinggal peserta didik mempunyai bentuk permainan tradisional individu yang lain, maka guru dapat mengolah materi tersebut dengan berdasarkan pada langkah-langkah: 1) membedah, mengurai, dan mengolah materi berdasarkan unsur-unsur pembangun gerak; dan 2) metode untuk meningkatkan kompetensi seni peserta didik.

## **3. Kegiatan Pembelajaran 3**

### **a. Persiapan Mengajar**

Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa materi media pembelajaran dan sarana prasarana seperti egrang atau cetak foto properti egrang. Guru mempersiapkan beberapa cara bermain egrang, baik berupa video ataupun peragaan secara langsung. Adapun kebutuhan persiapan mengajar kegiatan pembelajaran 3 dapat dilihat dalam diagram grafis berikut.



### Bahan Ajar

- Materi Cara Bermain Egrang
- Video Permainan Egrang

### Media, Alat, Sarana/ Prasarana

- Foto Properti Egrang
- Egrang
- Proyektor
- Ruang Bermain (*Indoor/Outdoor*)

### Model Pembelajaran

- *Creative Dance* (Eksplorasi)

### Rubrik Penilaian

- Rubrik Penilaian Awal
- Rubrik Penilaian Formatif

Catatan : kegiatan pembelajaran 3 membutuhkan pendampingan orang tua dan guru untuk mengakses gadget yang digunakan sebagai media pembelajaran.

#### b. Apersepsi

- 1) *Ice breaking* disediakan sebagai kegiatan pembuka yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar, membuat suasana kondusif, dan memotivasi peserta didik dalam memulai pembelajaran. *Ice breaking* dapat berupa permainan dan menyanyikan lagu-lagu yang menyenangkan.
- 2) Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik mengenai gambar egrang atau Egrang secara langsung!
  - a) Apakah bahan yang digunakan untuk membuat egrang?
  - b) Berapakah panjang egrang?
  - c) Berapakah berat egrang?
  - d) Adakah peserta didik yang dapat menggunakan egrang?
  - e) Manakah bagian untuk tempat kaki berpijak?



- f) Manakah bagian untuk tempat tangan?
- g) Bagaimanakah arah hadap dalam bermain egrang?

Selain beberapa kegiatan apersepsi di atas guru dapat mengembangkan alternatif apersepsi lainnya yang lebih bervariasi terkait materi yang akan diberikan serta kebutuhan peserta didik di kegiatan pembelajaran 3 ini.

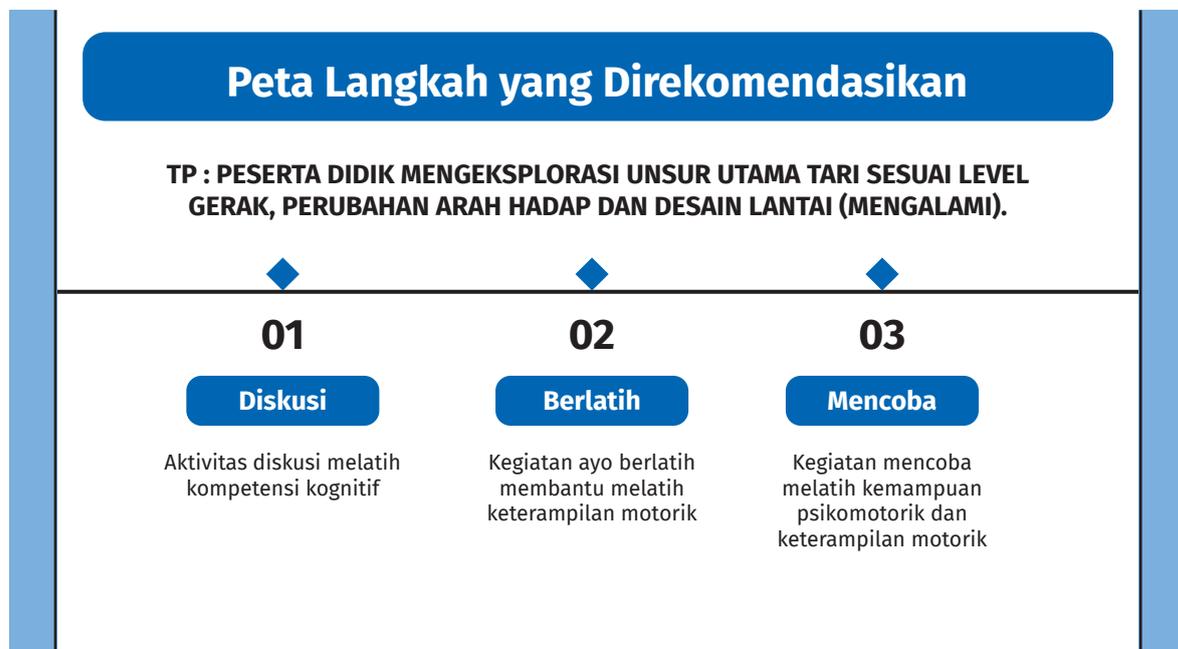
**c. Penilaian Sebelum Pembelajaran**

Guru direkomendasikan mengobservasi untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pemahaman awal peserta didik terkait kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor tentang:

- 1) Apakah peserta didik dapat menjelaskan cara bermain permainan tradisional egrang?
- 2) Apakah peserta didik memahami konsep perpindahan berat tubuh saat berdiri dan tentang gerak lokomotor yang dirasakan pada saat bermain egrang?

**d. Kegiatan Inti**

Untuk mengukur ketercapaian kompetensi yang diharapkan dapat dilihat dari beberapa indikator kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran pada tabel skema pembelajaran.



Gambar 1.9 Peta Langkah



**Tabel 1.5** Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap dan desain lantai (mengalami).
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengidentifikasi permainan tradisional di Indonesia.</li><li>2. Mengeksplorasi ragam gerak permainan tradisional sesuai level arah hadap dan desain lantai.</li></ol>
Aktivitas yang Dilakukan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mendiskusikan bentuk dan ciri-ciri egrang.</li><li>2. Mendiskusikan arah dan lintasan gerak.</li><li>3. Mempraktikkan lintasan egrang secara berkelompok.</li></ol>
Dimensi P3	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bernalar kritis</li><li>2. Berkebhinekaan global</li><li>3. Kreatif</li><li>4. Bergotong royong</li></ol>
Subelemen	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan.</li><li>1.2. Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya.</li><li>2.1. Mendalami budaya dan identitas budaya.</li><li>3.1. Menghasilkan gagasan yang orisinal.</li><li>4.1 Kerja sama</li><li>4.2 Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama.</li></ol>

### 1) Aktivitas Inti

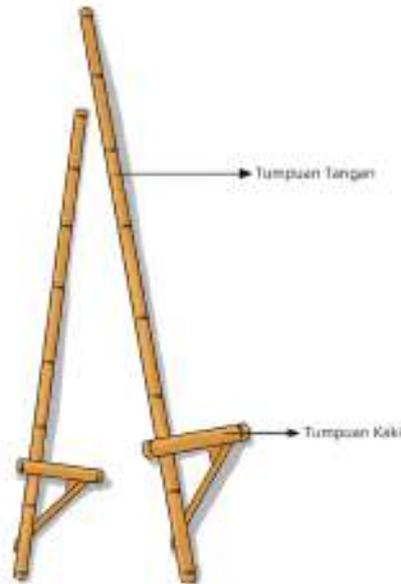
Tujuan utama dari materi ini adalah mengajak peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai gerakan dalam tari, sambil belajar mengenai konsep arah, hadap, dan desain lantai. Dalam pembelajaran seni harus menggabungkan unsur kesenangan, kreativitas, dan pengetahuan.

Dalam permainan ini, peserta didik akan menggunakan alat khusus berupa dua potongan kayu panjang yang diikatkan pada alas, sehingga mereka dapat berjalan dengan cara yang tak biasa. Selanjutnya, peserta didik diajak untuk menjelajahi berbagai gerakan yang dapat mereka lakukan dengan egrang. Mereka akan belajar berjalan lurus, berbelok, berputar, atau bahkan melompat dengan alat ini. Ini adalah kesempatan bagi mereka untuk mengeksplorasi kemampuan bergerak mereka secara kreatif sambil merasakan sensasi unik dari bermain egrang. Selain itu, materi ini juga akan membahas konsep arah dan hadap.



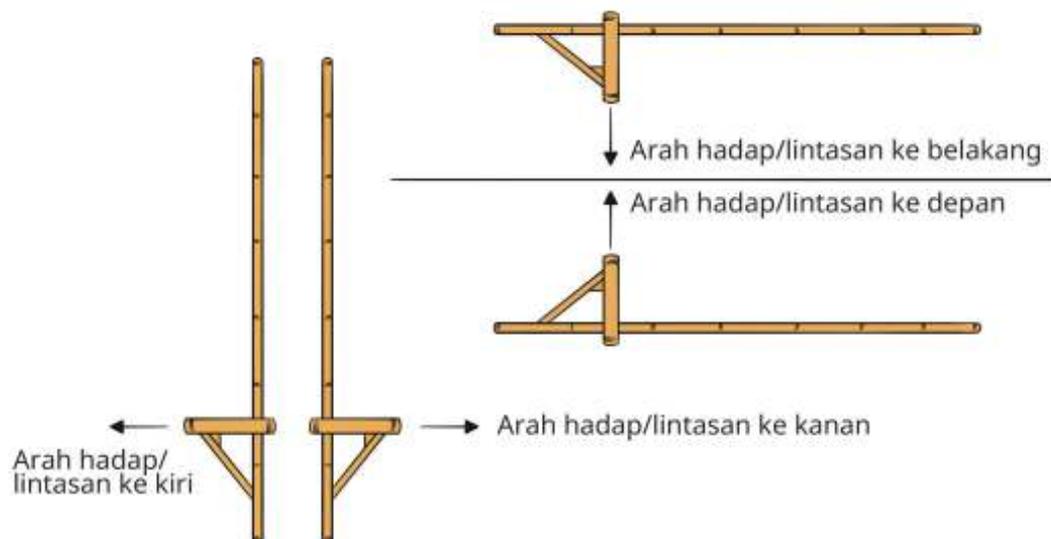
2) Ayo, Berdiskusi!

a) Berikut adalah bentuk dan ciri-ciri egrang, ada bagian yang menjadi tumpuan tangan dan ada bagian yang menjadi tumpuan kaki.



**Gambar 1.10** Tumpuan tangan dan tumpuan kaki pada egrang.

b) Berikut gambar egrang sebagai stimulasi peserta didik untuk mengetahui arah dan lintasan, properti egrang yang menjadi tumpuan kaki dijadikan stimulasi untuk menentukan arah hadap dengan contoh sebagai berikut.



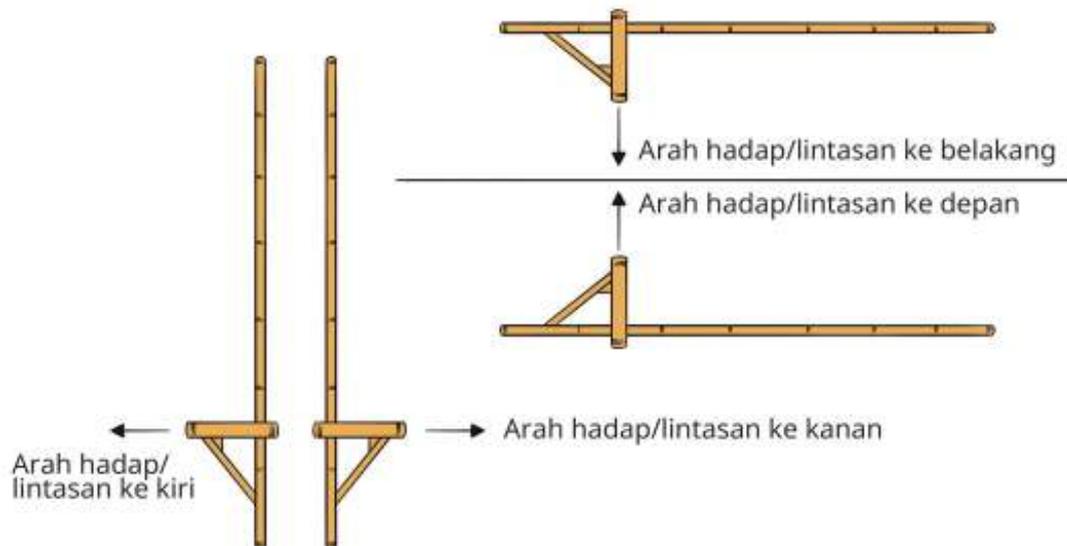
**Gambar 1.11** Egrang sebagai stimulasi lintasan.



Diskusikan 2 kegiatan diatas bersama rekan kelompokmu, kemudian uraikan atau presentasikan didepan kelas.

### 3) Ayo, Berlatih!

Ayo berlatih berjalan menentukan lintasan dan arah hadap seperti maju, mundur, ke kanan, dan ke kiri sesuai dengan petunjuk arah yang diberikan. Berikut adalah gambar egrang sebagai petunjuk lintasan sederhana di lantai.



**Gambar 1.12** Egrang sebagai petunjuk lintasan.

#### Kemungkinan respons peserta didik:

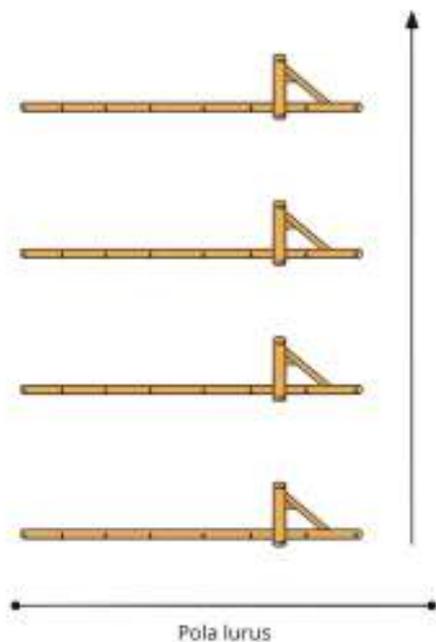
1. Peserta didik antusias berdiskusi mengenai properti egrang.
2. Peserta didik memahami pola lintasan bergerak egrang setelah melihat contoh yang diberikan.

### 4) Ayo, Mencoba!

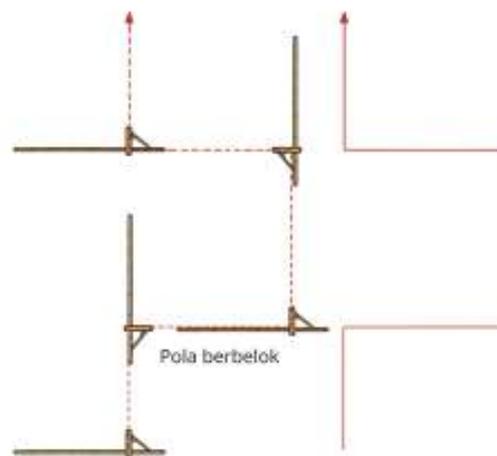
Susunlah kelompok kecil untuk mempraktikkan lintasan dengan kelompok masing-masing. Guru membuat pola lintasan untuk diikuti peserta didik sesuai dengan instruksi, pola lintasan berupa lurus atau berbelok.

Berjalanlah mengikuti petunjuk arah hadap sepanjang lintasan. Ulangi beberapa kali sampai peserta didik merasa nyaman mengikuti arah lintasan.





**Gambar 1.13** Egrang sebagai petunjuk lintasan dengan pola lintasan lurus.



**Gambar 1.14** Egrang sebagai petunjuk lintasan dengan pola lintasan berbelok.

### Peringatan!

#### Keselamatan dan Kesehatan Kerja K3

1. Kegiatan pembelajaran 3 diperlukan pendampingan guru dalam permainan egrang.
2. Guru menjelaskan aturan permainan, busana yang digunakan.
3. Guru menerangkan dampak kecelakaan (*result of accident*) dalam penyalahan langkah atau prosedur berupa pemberhentian pembelajaran.

#### e. Asesmen Formatif dan Sumatif

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

#### f. Tindak Lanjut Peserta Didik

Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memaknai lintasan gerak egrang, sehingga guru memberikan tugas di rumah terkait praktik bermain egrang dengan lintasan yang berbeda atau lintasan yang dibuat oleh peserta didik dan orang tua.



### g. Refleksi Peserta Didik

- 1) Apakah peserta didik dapat melakukan gerak dengan lintasan ke depan?
- 2) Apakah peserta didik dapat melakukan gerak dengan lintasan ke belakang?
- 3) Apakah peserta didik dapat melakukan gerak dengan lintasan ke samping kanan atau ke kiri?
- 4) Apakah peserta didik dapat melakukan gerak dengan lintasan berputar?
- 5) Apakah peserta didik dapat melakukan gerak dengan kombinasi lintasan?

### Kegiatan Alternatif Pembelajaran 3

Apabila ada peserta didik yang bisa menggunakan egrang, lebih baik diujicobakan beserta arah hadap yang telah ditentukan sebelumnya. Dengan menambahkan elemen egrang, kegiatan ini akan lebih interaktif dan dapat membantu peserta didik memahami konsep arah dan lintasan secara lebih mendalam mengembangkan keterampilan penggunaan egrang. Pastikan keamanan selalu diutamakan selama penggunaan egrang dalam kegiatan pembelajaran ini.

## 4. Kegiatan Pembelajaran 4

### a. Persiapan Mengajar

Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa materi, media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan sarana untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Referensi ini disediakan untuk mengenalkan nilai-nilai pada permainan egrang yang terkait Profil Pelajar Pancasila. Guru membaca buku tentang Profil Pelajar Pancasila, khususnya mengenai kesadaran introspeksi diri, menghargai orang lain, dan menghargai lingkungannya.

Adapun kebutuhan persiapan mengajar kegiatan pembelajaran 4 dapat dilihat dalam diagram grafis berikut.

### Pindai Aku



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/ProjekPenguatan3P>



### **Bahan Ajar**

- Materi Nilai yang Terkandung dalam Permainan Egrang

### **Media, Alat, Sarana/ Prasarana**

- Proyektor

### **Rubrik Penilaian**

- Rubrik Penilaian Awal
- Rubrik Penilaian Formatif

## **b. Apersepsi**

- 1) *Ice Breaking*, buatlah lagu bermain egrang dan nyanyikan bersama guru dan teman sekelas.
- 2) Berikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik.

Menyimak pesan dan nilai positif yang termuat dalam gerak bermakna dari gerak sehari-hari, misalnya tentang mengganggu kepala.

- (1) Menurutmu, apakah arti kepala mengganggu?
- (2) Apabila kamu sependapat dengan pernyataan orang, apakah akan mengganggu kepala?

Selain beberapa kegiatan apersepsi di atas guru dapat mengembangkan alternatif apersepsi lainnya yang lebih bervariasi terkait materi yang akan diberikan serta kebutuhan peserta didik di kegiatan pembelajaran 4 ini.

## **c. Penilaian Sebelum Pembelajaran**

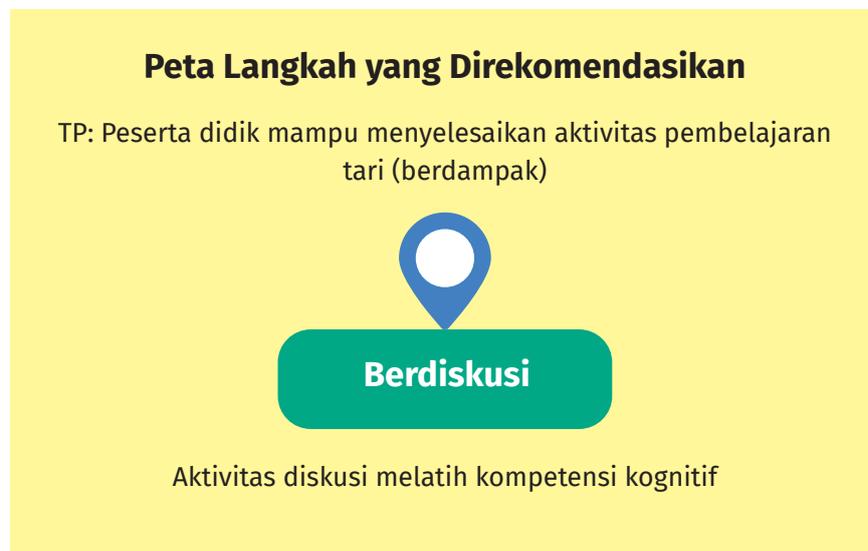
Asesmen awal adalah penilaian sebelum pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait kelemahan, kekuatan, sikap, dan keterampilan serta pengetahuan. Hasil penilaian diagnostik ini digunakan sebagai bahan dalam merancang metode dan strategi pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik (diferensiasi). Misalnya pada aktivitas ini guru ingin mengetahui kemampuan peserta didik dalam pemahaman awal peserta didik terkait kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor tentang:



- 1) Apakah peserta didik dapat menjelaskan nilai sportivitas, nilai keberanian, dan nilai keuletan dalam bermain egrang?
- 2) Apakah peserta didik memahami konsep gerak bermain dari gerak yang dilakukan sehari-hari?

#### d. Kegiatan Inti

Berikut beberapa kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk dapat melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat dari peta langkah kerja berikut.



**Gambar 1.15** Peta Langkah Kegiatan 4

**Tabel 1.6** Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari (berdampak).
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menganalisis nilai budaya dalam permainan tradisional.</li> <li>2. Menghargai nilai budaya Indonesia.</li> <li>3. Menghargai pendapat orang lain.</li> </ol>
Aktivitas yang Dilakukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimak nilai positif dengan muatan gerak bermakna dari gerak sehari-hari.</li> <li>2. Mendiskusikan Nilai sportivitas, nilai keberanian, nilai keuletan pada permainan egrang.</li> </ol>
Dimensi P3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernalar kritis</li> <li>2. Berkebhinekaan global</li> <li>3. Bergotong royong</li> </ol>



Subelemen	1.1 Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan. 1.2. Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya. 2.1 Mendalami budaya dan identitas budaya. 2.2 Menumbuhkan rasa menghormati terhadap keanekaragaman budaya. 3.1 Kerja sama
-----------	---

Buatlah kelompok kecil peserta didik, lalu diskusikan beberapa pertanyaan berikut!

- 1) Jelaskan nilai sportivitas pada lomba kecepatan egrang, misalnya melalui pertanyaan “Apakah kamu akan merasa marah apabila kalah saat adu kecepatan?”
- 2) Tunjukkan keberanian pada saat menaiki egrang, dapat melalui pertanyaan “Apakah kamu berani untuk naik egrang?”
- 3) Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan nilai keuletan saat menjaga keseimbangan tubuh, misalnya melalui pertanyaan, “a) Apakah kamu merasa sulit menjaga keseimbangan tubuh saat bermain egrang? b) Apakah keseimbangan tubuhmu semakin sulit dijaga saat berjalan menggunakan egrang?”

#### Kemungkinan respons peserta didik:

1. Peserta didik antusias menjelaskan nilai yang terkandung dalam permainan tradisional.
2. Peserta didik mampu mengaitkan nilai yang terkandung dalam gerakan sehari-hari pada rangkaian gerakan yang akan disusun sebagai tarian.

#### e. Asesmen Formatif dan Sumatif

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

#### f. Tindak Lanjut Peserta Didik

Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran yang sudah berlangsung terkait nilai sportivitas, keuletan dengan mengulang kembali dan memberikan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang sudah berlangsung.



### g. Refleksi Peserta Didik

- 1) Apakah peserta didik dapat mengaitkan tentang nilai sportivitas pada permainan egrang dengan kehidupan peserta didik?
- 2) Apakah peserta didik dapat mengaitkan tentang nilai keberanian pada permainan egrang dengan kehidupan peserta didik?
- 3) Apakah peserta didik mampu mengaitkan tentang nilai keuletan pada permainan egrang dengan kehidupan peserta didik?

#### Kegiatan Alternatif Pembelajaran 4

Apabila peserta didik sudah menerapkan beberapa nilai yang termuat dalam egrang secara individu, maka pemahaman nilai dapat dilanjutkan pada permainan egrang secara berkelompok pada adu egrang.

Apabila peserta didik kesulitan untuk menemukan nilai yang terdapat pada permainan egrang, maka guru dapat memfokuskan pada salah satu nilai yang dimengerti oleh peserta didik, misalnya dikaitkan dengan permainan yang biasa dilakukan oleh peserta didik.

Apabila guru ingin menerapkan materi lain sebagai stimulus dalam memahami nilai budaya, maka guru dapat melakukan analisis nilai-nilai yang terdapat pada konten dengan terlebih dulu menemukan nilai utama dan pendukungnya.

## 5. Kegiatan Pembelajaran 5

### a. Persiapan Mengajar

Adapun kebutuhan persiapan mengajar kegiatan pembelajaran 5 dapat dilihat dalam diagram grafis berikut.



### Model Pembelajaran

- *Creative Dance* (Eksplorasi dan Konstruksi)

### Rubrik Penilaian

- Rubrik Penilaian Awal
- Rubrik Penilaian Formatif

#### b. Apersepsi

- 1) *Ice breaking* disediakan sebagai kegiatan pembuka yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar, suasana kondusif, dan memotivasi peserta didik memulai pembelajaran. *Ice breaking* dapat berupa permainan dan menyanyikan lagu-lagu yang menyenangkan.
- 2) Berikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik!
  - a) Apakah kamu tahu bahan untuk membuat egrang?
  - b) Apakah di sekelilingmu ada tumbuhan bambu panjang?
  - c) Apakah kamu tahu bambu apus atau bambu wulung?

Selain beberapa kegiatan apersepsi di atas guru dapat mengembangkan alternatif apersepsi lainnya yang lebih bervariasi terkait materi yang akan diberikan serta kebutuhan peserta didik di kegiatan pembelajaran 3 ini.

#### c. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Misalnya pada aktivitas ini guru ingin mengetahui kemampuan peserta didik dalam pemahaman awal peserta didik terkait kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor tentang:

- 1) Apakah peserta didik dapat menjelaskan bahan yang digunakan dalam membuat egrang?
- 2) Apakah peserta didik mengaitkan rangkaian gerak dengan properti dan kostum?

#### d. Kegiatan Inti

Berikut beberapa kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk dapat melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat dari peta langkah kerja berikut.





**Gambar 1.16** Peta Langkah Kegiatan 5

**Tabel 1.7** Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama (berpikir dan bekerja artistik).
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi unsur pendukung tari.</li> <li>2. Menggunakan atribut tari sesuai dengan ciri khas permainan tradisional.</li> <li>3. Merancang gerak.</li> </ol>
Aktivitas yang Dilakukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperagakan rangkaian gerak bermakna.</li> <li>2. Mendiskusikan konsep atau tema gerak bermakna.</li> <li>3. Mendiskusikan pemilihan properti yang sesuai dengan konsep karya.</li> </ol>
Dimensi P3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bergotong royong</li> <li>2. Kreatif</li> <li>3. Bernalar kritis</li> </ol>
Subelemen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Kerja sama.</li> <li>2.1 Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.</li> <li>2.2 Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan.</li> <li>3.1 Mengidentifikasi mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan.</li> </ol>



### 1) Aktivitas Inti

Permainan egrang dapat dilakukan oleh anak-anak, remaja, dan dewasa. Pada awalnya permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki yang berusia 7-13 tahun, namun pada perkembangannya dilakukan pula oleh anak perempuan. Permainan egrang menggunakan bilah bambu panjang yang berukuran kurang lebih 2,5 meter. Sekitar 50 cm dari bawah, dibuat tempat berpijak kaki yang rata dengan lebar kurang lebih 20 cm.

Bambu yang biasa dipakai untuk permainan ini adalah bambu apus atau bambu wulung. Sebenarnya banyak jenis bambu tumbuh di negeri kita. Misalnya bambu petung atau bambu ori yang lebih besar. Bambu jenis lain mudah patah, sehingga jarang sekali digunakan, kecuali dalam keadaan terpaksa. Cara membuatnya adalah sebagai berikut. Mula-mula bambu dipotong menjadi dua bagian yang panjangnya masing-masing sekitar 2½-3 meter. Setelah itu, dipotong lagi bambu yang lain menjadi dua bagian dengan ukuran masing-masing sekitar 20-30 cm untuk dijadikan pijakan kaki.



**Gambar 1.17** Pijakan dari Bambu

### 2) Ayo, Bergerak!

Peragakan rangkaian gerak bermakna yang telah dipelajari di prosedur sebelumnya, kemudian jelaskan keterkaitan gerak dengan maknanya.

#### Kemungkinan respons peserta didik:

1. Peserta didik antusias membuat dan menjelaskan rangkaian gerak bermakna.
2. Peserta didik paham tentang keterkaitan antara gerakan dan properti yang akan digunakan.

### 3) Ayo, Berdiskusi!

- a) Buatlah konsep atau tema rangkaian gerak bermakna. Jelaskan konsep tersebut di depan kelas, mintalah gurumu untuk menyempurnakan konsep yang kamu buat!
- b) Pilihlah properti yang sesuai dengan konsep karyamu, misalnya egrang maka properti yang kamu pilih adalah alat bermain egrang yang terbuat dari bambu. Diskusikan bersama kelompokmu mengenai penggunaan properti dan penentuan kostum berdasarkan bentuk dan warna serta mempertimbangkan makna



tertentu dari aspek kedaerahan atau etnis. Beberapa hal dapat mengarahkan peserta didik memahami keterkaitan properti dengan tema karya tari. Perhatikan beberapa pertanyaan di bawah ini:

- (1) Mengapa memilih properti tersebut?
- (2) Terbuat dari bahan apa properti itu? Seperti apa bentuknya?
- (3) Apakah warnanya?
- (4) Bagaimana arti warna merah di daerahmu?
- (5) Apakah warna merah sesuai dengan sifat keberanian?
- (6) Apakah warna merah sesuai untuk menunjukkan semangat?
- (7) Setelah merangkai gerak dan menetapkan properti serta kostumnya. Jelaskan keterkaitan konsep gerak dan makna.

### Peringatan!

#### Keselamatan dan Kesehatan Kerja K3

1. Kegiatan pembelajaran 5 diperlukan pendampingan guru dalam bergerak dan menentukan property serta kostum.
2. Guru menerangkan dampak kecelakaan (*result of accident*) dalam penyalahan langkah atau prosedur berupa pemberhentian pembelajaran.

#### 3) Miskonsepsi

Dalam konteks pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai dalam mencapai tujuan bersama, miskonsepsi bisa muncul saat peserta didik tidak sepenuhnya memahami pentingnya kolaborasi, apresiasi terhadap kerja bersama, dan nilai-nilai artistik.

#### e. Asesmen Formatif dan Sumatif

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

#### f. Tindak Lanjut Peserta Didik

Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami cara memperagakan gerak bermakna, mengaitkan gerak bermakna dengan properti, dan memahami



pentingnya kolaborasi dan kerja sama dapat didampingi secara khusus. Caranya dengan mengulang kembali dan memberikan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang sudah berlangsung. Guru juga dapat memberi tugas di rumah agar peserta didik dapat mengasah keterampilan di luar kelas.

#### **g. Refleksi Peserta Didik**

- 1) Apakah peserta didik memahami arti warna?
- 2) Apakah peserta didik dapat mengaitkan arti warna dengan kehidupan keseharian?
- 3) Apakah peserta didik dapat memahami keterkaitan warna dengan gerak?

#### **Kegiatan Alternatif Pembelajaran 5**

Apabila guru kesulitan untuk mendapatkan egrang, maka dapat digunakan tongkat pramuka sebagai alternatif pengganti.

### **6. Kegiatan Pembelajaran 6**

#### **a. Persiapan Mengajar**

Prosedur kegiatan pembelajaran 6 ditujukan untuk memberi pengalaman peserta didik dalam menciptakan gerak berbasis pola ritme bunyi yang terdapat pada lagu. Untuk menciptakan gerak tari, peserta didik perlu mendapatkan pemahaman dan pengalaman tentang tempo dan ritme yang terdapat pada lagu. Guru mempersiapkan alat sederhana untuk penetap tempo, notasi dengan berbagai nilai ketukan, audio bunyi dengan berbagai nilai ketukan, notasi pola ritme sederhana, dan audio ritme sederhana.

#### **Bahan Ajar**

- Materi Tempo dan Ritme
- Video Gerak Berbasis Ritme Bunyi

#### **Media, Alat, Sarana/ Prasarana**

- Proyektor
- Alat Sederhana sebagai Penetap Tempo



### Model Pembelajaran

- *Creative Dance* (Eksplorasi dan Konstruksi)

### Rubrik Penilaian

- Rubrik Penilaian Awal
- Rubrik Penilaian Formatif

#### b. Apersepsi

- 1) *Ice breaking* disediakan sebagai kegiatan pembuka yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar, membuat suasana kondusif, dan memotivasi peserta didik dalam memulai pembelajaran. *Ice breaking* dapat berupa permainan dan menyanyikan lagu-lagu yang menyenangkan.
- 2) Berikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik!
  - a) Apakah kamu dapat bergerak pelan? Coba praktikkan!
  - b) Apakah kamu dapat bergerak cepat, kemudian cepat sekali? Coba praktikkan!
  - c) Bunyi-bunyian apa yang sering kamu dengar di sekelilingmu? Apakah kamu mengenali bunyi? Apakah bunyi tersebut terdengar pelan atau cepat?

Selain beberapa kegiatan apersepsi di atas guru dapat mengembangkan alternatif apersepsi lainnya yang lebih bervariasi terkait materi yang akan diberikan serta kebutuhan peserta didik di kegiatan pembelajaran 6.

#### c. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Pada aktivitas ini guru ingin mengetahui kemampuan peserta didik dalam pemahaman awal peserta didik terkait kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor tentang:

- 1) Apakah peserta didik dapat menjelaskan arti bunyi dan notasi ketukan?
- 2) Apakah peserta didik mengaitkan pola ritme dengan gerakan sederhana?

#### d. Kegiatan Inti

Berikut beberapa kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk dapat melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat dari peta langkah kerja berikut.





**Gambar 1.18** Peta Langkah

**Tabel 1.8** Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).</li> <li>2. Peserta didik merangkai gerak berdasarkan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).</li> <li>3. Peserta didik mempresentasikan karya tari kelompok sesuai dengan desain lantai (berpikir dan bekerja artistik).</li> </ol>
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eksplorasi gerak permainan tradisional.</li> <li>2. Merangkai gerak tari sesuai dengan hasil eksplorasi.</li> <li>3. Mempresentasikan hasil tari kelompok.</li> </ol>
Aktivitas yang Dilakukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenali bunyi.</li> <li>2. Menirukan tepukan tangan agar mampu mengenali bunyi.</li> <li>3. Mendiskusikan jenis atau pola ritme bunyi pada lagu egrang.</li> </ol>



	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Menirukan dan mempraktikkan pola ritme musik dengan beberapa gerakan.</li> <li>5. Menyusun gerakan tari.</li> </ol>
Dimensi P3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernalar kritis</li> <li>2. Bergotong royong</li> <li>3. Kreatif</li> </ol>
Subelemen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan.</li> <li>1.2 Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya.</li> <li>2.1 Kerja sama</li> <li>2.2 Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama.</li> <li>3.1 Menghasilkan gagasan yang orisinal.</li> <li>3.2 Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.</li> <li>3.3 Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan</li> </ol>

### 1) Aktivitas Inti

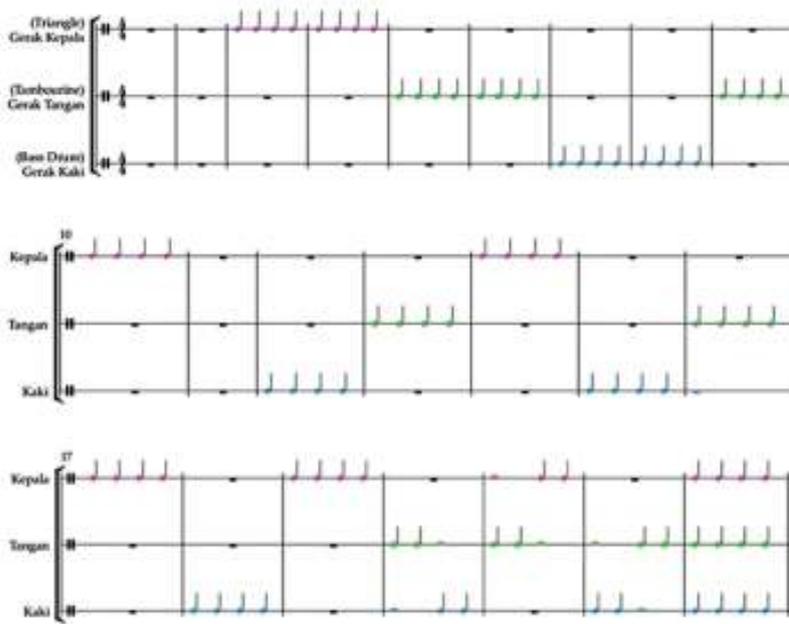
Untuk menciptakan gerak tari dapat didasarkan pada beberapa stimulus, seperti stimulus bunyi, ide, visual, dan kinestetik. Pada prosedur kegiatan pembelajaran 6 dipilih bunyi sebagai stimulus dalam menciptakan gerak tari. Sebelum menciptakan gerak, guru perlu memahami beberapa hal yang terdapat pada lagu, di antaranya pola ritme bunyi, tempo, dan dinamika yang terdapat pada lagu. Pemahaman tentang pola ritme bunyi dapat dijadikan pijakan bagi guru untuk membuat pola ritme gerak. Pemahaman tentang tempo lagu dapat diselaraskan dengan tempo gerak tari. Pemahaman tentang dinamika pada lagu dapat dikaitkan dengan pengolahan tenaga saat bergerak.

### 2) Ayo, Menirukan!

Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan tepukan tangan dengan tempo sedang. Perhatikan instruksi berikut.

- a) Bertepuk dengan ketukan  $\frac{1}{4}$  dalam birama  $\frac{4}{4}$ . Hal ini dapat dilakukan sebanyak 2-4 kali pengulangan.





**Gambar 1.19** Notasi Ketukan  $\frac{1}{4}$

Pindai Aku



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/NotasiKetukan1per4>

b) Bertepuk dengan ketukan  $\frac{1}{8}$ . Hal ini dapat dilakukan sebanyak 2-4 kali pengulangan.

1		2		3		4	
$\frac{1}{8}$							

**Gambar 1.20** Notasi Ketukan  $\frac{1}{8}$

Pindai Aku



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/NotasiKetukan1per8>

c) Bertepuk dengan ketukan 0 dan  $\frac{1}{4}$ . Hal ini dapat dilakukan sebanyak 2-4 kali pengulangan.

1	2	3	4
$\frac{1}{4}$	0	$\frac{1}{4}$	0

**Gambar 1.21** Notasi Ketukan 0 dan  $\frac{1}{4}$

Pindai Aku



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/NotasiKetukan0&1per4>



- d) Bertepuk dengan kombinasi ketukan  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{8}$ , dan 0. Hal ini dapat dilakukan sebanyak 2-4 kali pengulangan.

1	2	3		4	5	6	7		8
$\frac{1}{4}$	0	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	0	$\frac{1}{4}$	0	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{8}$	0
									

**Gambar 1.22** Notasi Ketukan  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{8}$ , dan 0

- e) Lakukan bertepuk kombinasi dengan tempo sedang.  
 f) Lakukan bertepuk kombinasi dengan tempo cepat.  
 g) Lakukan bertepuk kombinasi dengan tempo sedang kemudian bertambah cepat.  
 h) Lakukan bertepuk kombinasi dengan tempo cepat kemudian berkurang kecepatannya menjadi sedang.

3) Ayo, Berdiskusi!

Dengarkan audio lagu egrang kemudian identifikasilah bersama temanmu berapa jumlah jenis atau pola ritme bunyi pada lagu egrang?



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

**Kemungkinan respons peserta didik:**

1. Peserta didik antusias menjelaskan pola ritme bunyi secara sederhana.
2. Peserta didik mampu mempraktikkan gerakan sederhana menggunakan pola ritme yang sederhana.

4) Ayo, Bermain!

Tirukan berbagai pola ritme bunyi yang terdapat pada lagu egrang dengan menggunakan tepukan tangan.

5) Ayo, Menirukan!

- a) Cobalah untuk mengisi pola ritme musik 1 dari lagu egrang dengan gerak kepala.
- b) Cobalah untuk mengisi pola ritme musik 2 dari lagu egrang dengan gerak tangan.
- c) Cobalah untuk mengisi pola ritme musik 3 dari lagu egrang dengan gerak kaki.



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



- d) Cobalah untuk mengisi 1 motif pola ritme musik dengan rangkaian gerak kepala, bahu, tangan, dan kaki. Misalnya gerak dapat diwujudkan seperti gambar berikut ini.

1	2		3	4	5	6		7	8
1/4	1/8-1/8		0	1/4	1/4	1/8-1/8		0	1/4
									
Kepala tengok kanan	Bahu kanan naik	Bahu kiri naik	Diam	Langkah kaki kanan	Kepala tengok kiri	Bahu kanan naik	Bahu kiri naik	Diam	Langkah kaki kiri
									

Gambar 1.23 Gerak Berbasis Pola Ritme Bunyi

- 6) Ayo, Berlatih Menyusun Gerak Tari!

Lakukan kegiatan secara bersama temanmu untuk menyusun beberapa pola gerak yang terbentuk dari beberapa pola ritme musik dalam satu susunan karya tari. Berlatihlah bersama temanmu kemudian presentasikan karya tari mu bersama kelompok.

### Peringatan!

#### Keselamatan dan Kesehatan Kerja K3

1. Kegiatan pembelajaran 6 diperlukan pendampingan guru dalam praktik menirukan ritme dan tempo serta merangkai gerak tari berdasarkan ritme dan tempo.
2. Guru menerangkan dampak kecelakaan (*result of accident*) dalam penyalahan langkah atau prosedur berupa pemberhentian pembelajaran.

- 7) Miskonsepsi

Miskonsepsi dalam konteks pengembangan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap bisa muncul ketika peserta didik tidak memahami atau



mengaplikasikan prinsip-prinsip tempo, ritme, dan hubungan bunyi dengan gerak tari. Miskonsepsi ini dapat diatasi melalui refleksi peserta didik.

#### e. Asesmen Formatif dan Sumatif

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

#### f. Tindak Lanjut Peserta Didik

Guru melakukan kegiatan tindak lanjut peserta didik dengan memberikan tugas di rumah dan menelusuri peserta didik yang mengalami kesulitan dalam ritme dalam pengembangan karya tari. Guru mendampingi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan pembelajaran ke-6 ini dengan memberikan banyak informasi terkait materi yang diberikan.

#### g. Refleksi Peserta Didik

- 1) Apakah peserta didik dapat membunyikan tepukan dengan nilai  $\frac{1}{4}$ ?
- 2) Apakah peserta didik dapat membunyikan tepukan dengan nilai  $\frac{1}{8}$ ?
- 3) Apakah peserta didik dapat membunyikan kombinasi tepukan  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{8}$ , dan 0?
- 4) Apakah peserta didik dapat merasakan perubahan tempo dari sedang menjadi cepat?
- 5) Apakah peserta didik dapat merasakan perubahan tempo dari cepat menjadi sedang?

### Kegiatan Alternatif Pembelajaran 6

Untuk menstimulasi gerak peserta didik, maka guru dapat mencari lagu yang bermelodi dan berpola ritme sederhana dan sesuai untuk peserta didik SD kelas IV. Guru dapat pula membuat lagu sederhana untuk menstimulus gerak peserta didik dengan instrumen musik ataupun sumber-sumber bunyi yang terdapat di sekolah.

## 7. Kegiatan Pembelajaran 7

### a. Persiapan Mengajar

Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa materi dari bahan ajar, gambar, dan foto gerak sehari-hari yang mempunyai makna serta bersiap memperagakan beberapa gerak bermakna. Referensi lain yang perlu

Pindai Aku



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



dipersiapkan yakni berupa materi makna dan simbol. Media pembelajaran dan sarana prasarana seperti audio bermain egrang yang terdapat pada buku ini.

### Bahan Ajar

- Materi Makna Simbolik dari Gerak Sehari-hari
- Materi Permainan Egrang
- Gerak Bermakna

### Media, Alat, Sarana/ Prasarana

- Proyektor
- Audio, Video
- Buku Kelas 4

### Model Pembelajaran

- *Creative Dance* (Eksplorasi)

### Rubrik Penilaian

- Rubrik Penilaian Diagnostik
- Rubrik Penilaian Formatif

## b. Apersepsi

- 1) *Ice breaking* disediakan sebagai kegiatan pembuka yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar, suasana menjadi kondusif, dan memotivasi peserta didik dalam memulai pembelajaran. *Ice breaking* dapat berupa permainan dan menyanyikan lagu-lagu yang menyenangkan.
- 2) Berikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik!
  - a) Apakah kamu dapat berjalan dengan satu kaki?
  - b) Dapatkah kamu berjalan dengan seimbang di atas titian kayu?
  - c) Apakah kamu mengetahui makna dari gerak keseharianmu?
  - d) Apakah setiap gerak yang kamu lakukan bermakna? Atau hanya dilakukan secara spontan dan tanpa makna? Coba kamu jelaskan!



Selain beberapa kegiatan apersepsi di atas guru dapat mengembangkan alternatif apersepsi lainnya yang lebih bervariasi terkait materi yang akan diberikan serta kebutuhan peserta didik di kegiatan pembelajaran 7.

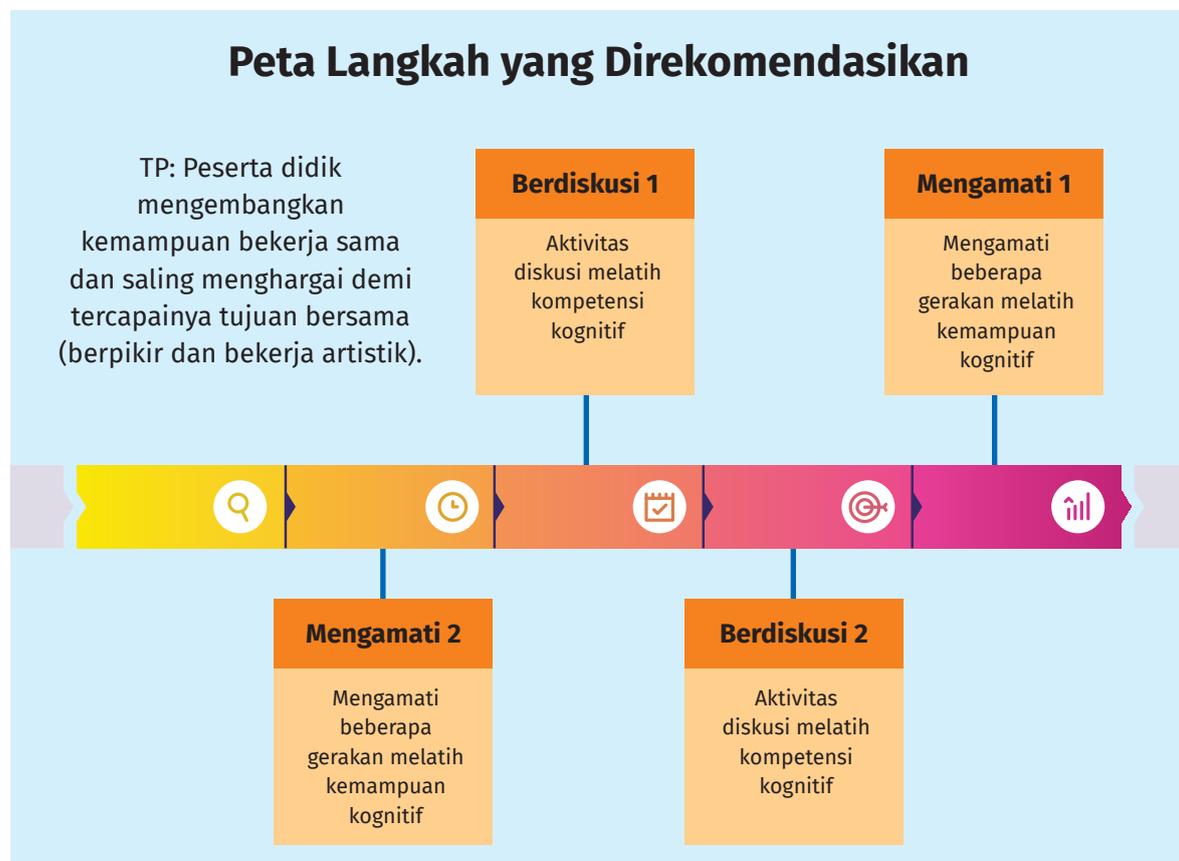
### c. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Guru dapat mengetahui kemampuan atau pemahaman awal peserta didik terkait kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor dengan cara memberikan pertanyaan berikut.

- 1) Apakah peserta didik dapat menjelaskan makna dari gerak yang dilakukan sehari-hari.
- 2) Apakah peserta didik mengaitkan gerakan permainan egrang dengan makna-makna yang terkandung dalam permainan tersebut?

### d. Kegiatan Inti

Beberapa kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat pada peta langkah kerja berikut.



Gambar 1.24 Peta Langkah Kegiatan 7



**Tabel 1.9** Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama (berpikir dan bekerja artistik).
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merancang gerak tari sesuai dengan desain lantai bersama kelompok.</li> <li>2. Mempresentasikan hasil tari kelompok.</li> </ol>
Aktivitas yang Dilakukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi gerakan yang memiliki makna.</li> <li>2. Mendiskusikan makna isi dari syair bermain egrang.</li> <li>3. Mengidentifikasi gerakan sehari-hari yang bermakna.</li> <li>4. Mengamati dan mempraktekkan kembali gerak naik ke permukaan yang levelnya lebih tinggi.</li> <li>5. Membuat rangkaian gerak bermakna dari permainan egrang.</li> </ol>
Dimensi P3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernalar kritis</li> <li>2. Bergotong royong</li> <li>3. Kreatif</li> </ol>
Subelemen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan.</li> <li>1.2 Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya.</li> <li>2.1 Kerja sama</li> <li>2.2 Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama</li> <li>3.2 Menghasilkan gagasan yang orisinal</li> <li>3.3 menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal</li> <li>3.4 Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan</li> </ol>

### 1) Aktivitas Inti

Gerak tari adalah gerak hasil stilasi atau distorsi dari gerak di kehidupan. Gerak distorsi adalah gerak yang dalam pengolahannya menjadi lebih jelek atau kasar dari gerak sebenarnya. Adapun gerak distilir, yaitu gerak yang dalam pengolahannya diperindah dari gerak sebenarnya. Oleh sebab itu, dalam sebuah tarian terdapat beberapa kategori gerak di antaranya gerak murni (*Pure Movement*), gerak bermakna (*Gesture*), gerak berpindah tempat (*Locomotor*). (Penjelasan lengkap baca di bahan bacaan).



2) Ayo, Berdiskusi!

Setelah mendengarkan audio dan lirik lagu bermain egrang yang diputar oleh gurumu, mari diskusikan makna isi dari syair bermain egrang.

Kemungkinan respons peserta didik:

1. Peserta didik antusias makna dari gerakan sehari-hari.
2. Peserta didik mampu mempraktikkan sikap saling menghormati dan bekerja sama sesuai dengan gerakan yang dilakukan sehari-hari.

3) Ayo, Mengamati!

Perhatikan beberapa gambar di bawah ini, mari mengidentifikasi beberapa gerak sehari-hari yang bermakna. Kemudian, temukan gerak sehari-hari yang bermakna (pada kegiatan ini pemahaman dasar diajarkan bahwa pada dasarnya dalam tari terdapat pula gerak yang mempunyai makna atau pesan tertentu).



Gambar 1.25 Bersalaman





**Gambar 1.26** Melambaikan Tangan



**Gambar 1.27** Berdoa



**Gambar 1.28** Menggelengkan Kepala



**Gambar 1.29** Menganggukan Kepala

#### 4) Ayo, Mengamati Kembali!

Mari mengamati gerak naik tangga atau lakukanlah gerak naik ke permukaan yang lebih tinggi levelnya. Setelah itu analogikan kegiatan tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari!

(Proses naik level merupakan sebagai proses keberhasilan seseorang atau mengawali sebuah proses kehidupan. Pemahaman peserta didik dapat diarahkan bagaimana perasaan peserta didik saat proses naik, terasa lebih berat dan harus menjaga fokus, baik fokus tenaga ataupun pikiran).

Amatilah gerak turun tangga atau lakukan gerak turun dari permukaan yang lebih tinggi ke permukaan



**Gambar 1.30** Naik Tangga



yang rendah. Setelah itu analogikan kegiatan tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari!

(Proses turun level atau tangga sebagai simbol kegagalan atau dapat juga berarti mengakhiri sebuah kegiatan. Pemahaman peserta didik dapat diarahkan bahwa saat turun akan terasa lebih ringan, dan tetap harus menjaga keseimbangan agar tidak jatuh, karena lutut menopang seluruh berat tubuh)

5) Ayo, Berdiskusi!

Menjaga keseimbangan tubuh saat bermain egrang seperti halnya menjaga keseimbangan hidup. Apabila berhasil harus bersyukur, tetap rendah hati dan hati-hati.

Pada saat kita menyelesaikan kegiatan atau menemui kegagalan, maka harus tetap sabar dan tetap hati-hati agar tidak terjatuh. Pahami makna simbolik dari berbagai gerak sehingga harapannya peserta didik dapat membuat rangkaian gerak bermakna yang bersumber dari esensi gerak simbolik permainan egrang dengan tema tertentu. Misalnya peserta didik dapat memilih tema "Juara Lomba Egrang", rangkaian gerak sebagai berikut.

- a) Pertama, latihan bermain egrang dengan tempo langkah yang masih lambat dan belum lancar.
- b) Kedua, gerak yang bermakna peningkatan ketrampilan yang ditunjukkan dengan perubahan langkah yang semakin cepat.
- c) Ketiga, momen berlomba yang ditunjukkan dengan kemenangan.
- d) Keempat, keriangan pemain egrang dengan cara mengangkat properti egrang di atas pundaknya. Sorotlah QR code bermain egrang dengan tempo lambat.
- e) Berikut ini diberikan contoh karya tari yang mengambil gerak-gerak egrang, baik gerak murni, berpindah tempat, dan bermakna.



Gambar 1.31 Turun Tangga

Pindai Aku



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

Pindai Aku



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



## Peringatan!

### Keselamatan dan Kesehatan Kerja K3

1. Kegiatan pembelajaran 7 diperlukan pendampingan guru dalam kegiatan menirukan dan melakukan gerak murni, gerak bermakna dan gerak lokomotor.
2. Guru menerangkan dampak kecelakaan (*result of accident*) dalam penyalahan langkah atau prosedur berupa pemberhentian pembelajaran.

#### e. Miskonsepsi

Miskonsepsi dalam konteks pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai bisa muncul ketika peserta didik tidak sepenuhnya memahami nilai-nilai yang ingin diajarkan. Miskonsepsi dapat juga terjadi jika mereka kurang merasakan pentingnya kerja sama dan saling menghargai dalam mencapai tujuan bersama.

#### f. Asesmen Formatif dan Sumatif

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

#### g. Tindak Lanjut Peserta Didik

Guru dapat mendampingi peserta didik yang mengalami kesulitan mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menasihati demi tercapainya tujuan bersama. Selain itu, peserta didik yang mengalami kesulitan mengetahui makna dari gerakan sehari-hari. Pendampingan secara khusus dapat dilakukan dengan mengulang kembali dan memberikan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang sudah berlangsung.

#### h. Refleksi Peserta Didik

- 1) Apakah peserta didik dapat menjelaskan alasan pemilihan tema?
- 2) Apakah peserta didik dapat menjelaskan keterkaitan tema dengan gerak bermakna ciptaannya?



## Kegiatan Alternatif Pembelajaran 7

Apabila guru kesulitan untuk mengarahkan peserta didik untuk merangkai gerak bermakna, maka pembelajaran dapat diarahkan untuk dapat merangkai gerak bermakna berdasarkan lintasan langkah. Misalnya garis lurus dapat diartikan harus fokus pada satu titik agar dapat mencapai tujuan dengan cepat dan tepat.

Guru dapat pula membahas mengenai lintasan langkah yang berupa lingkaran, hal ini dapat diartikan bahwa segala sesuatu yang terjadi merupakan siklus kehidupan yang akan berulang, dapat pula memberikan contoh kegiatan berulang peserta didik yang dialami mulai dari bangun tidur hingga tidur lagi di malam hari.

## 8. Kegiatan Pembelajaran 8

### a. Persiapan Mengajar

Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa materi media pembelajaran dan sarana prasarana untuk mengenal nilai-nilai pada permainan egrang yang terkait Profil Pelajar Pancasila. Guru membaca buku tentang Profil Pelajar Pancasila dan khususnya mengenai kesadaran introspeksi diri, menghargai orang lain, dan menghargai lingkungannya. Sorotlah QR code buku panduan pengembangan proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

#### Pindai Aku



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/ProjekPenguatan3P>

#### Bahan Ajar

- Materi Makna Simbolik dari Gerak Sehari-hari
- Materi Permainan Egrang

#### Media, Alat, Sarana/ Prasarana

- Proyektor

#### Rubrik Penilaian

- Rubrik Penilaian Awal
- Rubrik Penilaian Formatif



## **b. Apersepsi**

- 1) *Ice breaking* disediakan sebagai kegiatan pembuka yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar, membuat suasana kondusif, dan memotivasi peserta didik dalam memulai pembelajaran. *Ice breaking* dapat berupa permainan dan menyanyikan lagu-lagu yang menyenangkan.
- 2) Berikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik!
  - a) Apakah kamu tahu nilai apa yang kamu dapat setelah bermain egrang?
  - b) Apakah kamu merasa sedih jika tidak bisa bermain di luar bersama teman?
  - c) Apakah menyenangkan bermain egrang?

Selain beberapa kegiatan apersepsi di atas guru dapat mengembangkan alternatif apersepsi lainnya yang lebih bervariasi terkait materi yang akan diberikan serta kebutuhan peserta didik di kegiatan pembelajaran 8 ini.

## **c. Penilaian Sebelum Pembelajaran**

Hasil penilaian ini digunakan sebagai bahan dalam merancang metode dan strategi pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik (diferensiasi). Misalnya guru ingin mengetahui kemampuan peserta didik dalam pemahaman awal terkait kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor tentang:

- 1) Apakah peserta didik dapat menjelaskan makna dari gerak yang dilakukan sehari-hari serta nilai yang terkandung dalam gerakan?
- 2) Apakah peserta didik mempraktikkan kembali gerakan yang sudah dibuat serta menjelaskan makna yang terkandung dalam gerakan serta dikaitkan dengan properti yang digunakan.

## **d. Kegiatan Inti**

Berikut beberapa kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk dapat melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat dari peta langkah kerja berikut.



## Peta Langkah yang Direkomendasikan

TP: peserta didik mengingat kembali unsur utama tari sesuai dengan level gerak, perubahan arah hadap dan desain lantai (merefleksikan)



Gambar 1.32 Peta Langkah Kegiatan 8

Tabel 1.10 Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mengingat kembali unsur utama tari sesuai dengan level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai (merefleksikan).
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang kembali gerak permainan tradisional.</li> <li>2. Mendiskusikan kesan selama pembelajaran gerak dan makna permainan tradisional.</li> <li>3. Mengapresiasi hasil karya bersama kelompok maupun kelompok teman sekelas lainnya.</li> </ol>
Aktivitas yang Dilakukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan refleksi bersama terkait pengalaman setelah bermain egrang.</li> <li>2. Mendiskusikan tentang pesan dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional egrang.</li> <li>3. Mempresentasikan hasil kerja sama dengan tim kelompoknya, dalam mengatur strategi dan menyusun kerangka konsep karya hingga merangkai gerak.</li> </ol>
Dimensi P3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernalar kritis</li> <li>2. Bergotong royong</li> <li>3. Kreatif</li> </ol>



Subelemen	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.1 Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya.</li> <li>1.2 Berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan bersama.</li> <li>2.1 Kerja sama.</li> <li>2.2 Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama.</li> <li>3.1 Keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan.</li> </ul>
-----------	--

### 1) Aktivitas Inti

Ceritakan kembali pengalaman bermain egrang dan pengalamanmu selama membuat karya tari dengan tema permainan tradisional kelompok egrang.

#### Kemungkinan respons peserta didik:

1. Peserta didik antusias menjelaskan nilai yang terkandung dalam permainan egrang.
2. Peserta didik mampu menjelaskan kembali materi yang sudah diberikan.

### 2) Ayo, Berdiskusi!

Mintalah peserta didik melakukan diskusi bersama teman di kelas tentang pesan dan nilai-nilai yang termuat dalam permainan tradisional egrang. Apakah nilai kesabaran dan ketekunan termasuk di dalamnya? Mintalah mereka menguraikan pendapat di depan kelas. Hal ini dapat melatih peserta didik berani menyampaikan pendapat dan menanggapi pendapat dengan baik dan sopan. Selain itu, peserta didik menghargai dirinya sendiri dan menghormati pendapat teman sekelompoknya.

#### **e. Asesmen Formatif dan Sumatif**

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

#### **f. Tindak Lanjut Peserta Didik**

Kegiatan pembelajaran 8 adalah kegiatan pembelajaran terakhir pada bab 1, sehingga tindak lanjut untuk peserta didik hanya kepada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memaknai nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional egrang.



Guru mengajak peserta didik untuk meghubungan dengan kehidupan sehari-hari dirumah sebagai penyerapan kemampuan pembelajaran di kegiatan pembelajaran 8.

#### **g. Refleksi Peserta Didik**

- 1) Apakah peserta didik menunjukkan sikap percaya diri, bekerja keras, dan bertanggung jawab ketika dipercaya menjalankan misi dalam penciptaan karya kreatif?
- 2) Apakah peserta didik dapat memahami nilai keberanian, nilai keuletan pada permainan egrang?
- 3) Apakah peserta didik dapat mengaitkan nilai keberanian, nilai keuletan pada permainan egrang dengan kehidupan?
- 4) Apakah peserta didik dapat menyampaikan pendapatnya ketika bekerja sama dengan tim kelompoknya, saat mengatur strategi, saat menyusun kerangka konsep karya hingga merangkai gerak.

#### **Kegiatan Alternatif Pembelajaran 8**

Guru mengaitkan sikap yang terbentuk dari permainan tradisional egrang ini dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Untuk mendapatkan nilai secara langsung, guru dapat mengulang kembali kegiatan permainan di lapangan, kemudian menjelaskan nilai yang terkandung pada setiap gerak dan langkah permainan hingga ketika mencipta karya gerak tari permainan anak.

Guru memberikan contoh permainan lain yang sarat akan makna, pesan, dan nilai karakter dan nilai moral berdasarkan ciri Profil Pelajar Pancasila.

#### **D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dengan Masyarakat**

Bab Mengenal Gerak dan Makna pada Permainan Tradisional Egrang mengikutsertakan pendampingan orang tua dan lingkungan masyarakat dalam proses pembelajaran. Materi konten permainan tradisional egrang sangat erat hubungannya dengan anak sehingga membutuhkan bantuan dan pendampingan tiga ruang pendidikan (guru, orang tua, dan masyarakat).

Permainan tradisional egrang menggunakan properti atau alat bermain yang proses pembuatan dan proses pelatihan bermainnya juga membutuhkan



pendampingan dan kerja sama orang tua dan guru. Orang tua mendampingi peserta didik untuk membuat alat bermain egrang dan berlatih di rumah, sedangkan guru mendampingi peserta didik di sekolah.

Ki Hadjar Dewantara mengemukakan konsep tri sentra pendidikan terkait tiga ruang anak menerima pendidikan, belajar, dan mendapatkan dampak. Selain itu, mendapatkan perlindungan untuk belajar mengenal, mengasah, dan mengembangkan keterampilan, sikap, pengetahuan dari ruang keluarga, ruang pendidikan/ perguruan dan ruang sosial. Kerja sama antara tiga ruang anak ini perlu terjalin untuk menciptakan lingkungan pendidikan pembelajaran yang kondusif. Ketiga ruang ini memiliki peran yang penting dalam menguatkan projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Beberapa kegiatan pembelajaran yang membutuhkan pendampingan orang tua ada di beberapa kegiatan pembelajaran seperti membuat egrang di rumah bersama orang tua. Tidak hanya membuat namun juga belajar tentang keseimbangan menggunakan egrang. Selain itu, ada kegiatan pembelajaran lain yang didampingi oleh orang tua, guru, dan masyarakat seperti kegiatan pembelajaran menirukan gerak sehari hari serta membuat properti dan kostum.

## E. Asesmen

Asesmen adalah serangkaian prosedur yang dirancang untuk mengevaluasi peserta didik secara holistik. Kegiatan asesmen berfokus pada pengembangan keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis, berpikir solutif (*problem solving*), dan berpikir serta bekerja kreatif. Selain itu, prosedur asesmen ini diharapkan dapat merefleksi, metode, dan strategi pembelajaran supaya pembelajaran terlaksana dengan aktif dan efektif serta mendapatkan umpan balik dari peserta didik. Beberapa jenis penilaian yang digunakan dalam pembelajaran adalah penilaian diagnostik, penilaian formatif, dan penilaian sumatif.

### 1. Asesmen Diagnostik

Asesmen awal pembelajaran adalah penilaian sebelum pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait kelemahan, kekuatan, sikap, dan keterampilan serta pengetahuan. Hasil penilaian ini digunakan sebagai bahan dalam merancang metode dan strategi pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik (diferensiasi).



Asesmen diagnostik terdiri atas dua jenis, yaitu asesmen nonkognitif yang bertujuan mengetahui latar belakang kehidupan peserta didik, gaya belajar peserta didik, kondisi keluarga, dan kondisi psikis serta sosial emosional peserta didik. Penilaian ini dapat dilakukan jika diperlukan identifikasi. Sedangkan, asesmen kognitif bertujuan untuk mengetahui kesiapan peserta didik dalam memahami materi yang ada, untuk menyesuaikan pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran yang berdiferensiasi. Misalnya, dalam pembelajaran bab 1 dengan materi permainan tradisional egrang, guru ingin mengetahui kemampuan peserta didik dalam pemahaman kognitif tentang permainan tradisional egrang dan cara memainkannya. Untuk mengetahui hal tersebut guru membuat tabel kompetensi dengan memberikan tabel untuk dicentang seperti berikut.

**Tabel 1.11** Contoh Asesmen Diagnostik Kognitif Awal Pembelajaran

No.	Nama Peserta Didik	Jenis Permainan	Jumlah Pemain	Cara Memainkan
1.	Rani	✓	✓	✓
2.	Sofia	✓	✓	
3.	Andy	✓		✓
4.	Robby	✓	✓	
5.	Dst...			

Pertanyaan:

1. Permainan individu apa yang kamu ketahui?
2. Coba sebutkan beberapa permainan tradisional kemudian sebutkan jumlah pemainnya?
3. Apakah kamu mengetahui cara bermain permainan egrang? Jika ya, coba jelaskan!

## 2. Asesmen Formatif

Asesmen formatif adalah prosedur evaluasi yang mengukur proses belajar peserta didik. Asesmen formatif bertujuan memantau dan merefleksi perkembangan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis projek. Pembelajaran diskusi, kegiatan pembelajaran berkala, dan kegiatan lainnya yang terlaksana dalam setiap prosedur pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Misalnya, asesmen formatif ini dapat dipetakan seperti contoh berikut.



## Lembar Pengamatan/Diskusi Kelompok

Mata pelajaran : Seni Tari

Kelas : 4

Kelompok : 1

Hari/tanggal :

Ketentuan asesmen formatif:

- a. Peserta didik mampu mendiskusikan kegiatan apresiasi permainan egrang.
- b. Peserta didik mampu mendiskusikan latar belakang permainan egrang.

*Berikanlah skor untuk setiap aspek!*

**Tabel 1.12** Contoh Asesment Formatif di Prosedur Kegiatan Pembelajaran 1

No.	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian						Keterangan
		Ketepatan Analisis		Kemampuan HOTS		Kerjasama Kelompok		
		1	2	1	2	1	2	
1.	Dinda		✓		✓		✓	
2.	Rian	✓			✓	✓		
3.	Rani	✓			✓		✓	
4.	Putra		✓		✓	✓		
Jumlah Skor								
Rerata Skor								

Berilah tanda centang pada kolom yang tersedia jika peserta didik sudah menunjukkan sikap atau perilaku tersebut.

Keterangan:

1. Kriteria penilaian:
  - 1 = Belum memenuhi
  - 2 = Sudah memenuhi
2. Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran.
3. Hasil penilaian ini digunakan untuk mengetahui tingkat aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung.



Rubrik di atas merupakan rekomendasi, guru dapat menggunakan jenis penilaian berbeda disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik.

### 3. Asesmen Sumatif

Asesmen sumatif adalah prosedur evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan di akhir pembelajaran. Asesmen sumatif ini bertujuan untuk mengukur capaian pembelajaran di akhir bab dengan menggunakan alat ukur berupa tes tertulis, refleksi, esai, poster, dan catatan anekdot. Asesmen dilakukan untuk memetakan taraf perkembangan dan kemajuan keterampilan kognitif, psikomotor, afektif peserta didik. Selain itu, untuk mengetahui tingkat efektivitas dari metode pengajaran yang telah digunakan dalam proses pembelajaran selama jangka waktu tertentu. Berikut adalah tiga contoh penilaian aspek kognitif, psikomotor, dan afektif kompetensi seni tari untuk unit 1 bab permainan tradisional.

#### a. Contoh Penilaian Aspek Kognitif

Penilaian kompetensi pengetahuan atau kognitif adalah penilaian yang dilakukan oleh guru untuk mengukur ketercapaian peserta didik dalam aspek pengetahuan yang meliputi kemampuan mengingat (*remembering*), konseptual atau pemahaman (*understanding*), penerapan (*applying*), analisis (*analyzing*), penciptaan (*creating*), dan evaluasi (*evaluating*).

Kemampuan tersebut dapat diukur dengan teknik penilaian berupa tes tertulis (soal pilihan ganda, esai, LKPD, dan uraian), observasi (tanya jawab, diskusi, dan dialog), dan penugasan (pekerjaan rumah) yang berbasis HOTS. Guru dapat menyesuaikan teknik penilaian sesuai dengan kondisi guru, peserta didik dan lingkungan yang memungkinkan untuk mengubah materi pokok kegiatan sehingga teknik dan instrumen penilaian juga mengikuti kondisi tersebut.

**Rekomendasi contoh teknik penilaian aspek kognitif soal dari tes pilihan ganda dan esai.**

#### A. Pilihan Ganda Berbasis HOTS

1. Egrang merupakan permainan tradisional yang terdapat di beberapa etnis di Indonesia serta di beberapa negara. Permainan tradisional ini terbuat dari ....
  - a. kayu
  - b. bambu
  - c. rotan
  - d. besi



2. Permainan egrang dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Permainan ini dilakukan untuk saling menjatuhkan lawan dengan cara saling memukulkan kaki-kaki bambu. Dengan demikian, modal utama sebagai pemain egrang adalah ....
  - a. daya otot
  - b. kekuatan
  - c. daya lentur
  - d. keseimbangan
3. Tidak hanya sebagai permainan, egrang juga memperkenalkan pada nilai warisan budaya. Adapun nilai budaya yang terkandung dalam permainan egrang, *kecuali* ....
  - a. sportivitas
  - b. kerja sama
  - c. manipulasi
  - d. keuletan
4. Dalam sebuah tarian terdapat beberapa kategori gerak. Gerak yang tidak mempunyai makna dan hanya berfungsi untuk memperindah merupakan pengertian dari gerak ....
  - a. distorsi
  - b. distilir
  - c. bermakna
  - d. murni
5. Permainan tradisional egrang memiliki nama atau istilah yang berbeda-beda di setiap daerahnya. Nama egrang berasal dari bahasa ....
  - a. Sumatera
  - b. Jawa
  - c. Sulawesi
  - d. Kalimantan

#### B. Esai Berbasis HOTS

1. Egrang merupakan salah satu permainan tradisional yang terdapat di beberapa daerah di Indonesia dan beberapa negara di dunia. Berdasarkan pernyataan tersebut, jelaskan yang kamu ketahui tentang permainan tradisional egrang.
2. Dalam permainan egrang baik untuk perlombaan adu kecepatan maupun pertandingan untuk saling menjatuhkan, keduanya membutuhkan ketahanan dan keseimbangan tubuh yang baik. Jelaskan mengapa keseimbangan tubuh sangat diperlukan saat bermain egrang?
3. Praktikkan permainan egrang! Jelaskan apa yang kamu rasakan setelah memainkan permainan tersebut?
4. Dalam sebuah tarian terdapat beberapa kategori gerak di antaranya gerak murni (*Pure Movement*), gerak bermakna (*Gesture*), gerak berpindah tempat (*Locomotor*). Jelaskan ketiga gerak tersebut!



5. Permainan tradisional muncul dari budaya yang sudah tertanam di masyarakat, sehingga memiliki banyak nilai yang dapat kita ambil dan pelajari. Menurut pemahaman kamu, nilai budaya apa saja yang terkandung dalam karya tari egrang? Jelaskan!

### Kunci Jawaban

#### A. Pilihan Ganda Berbasis HOTS

1. b            3. c            5. a
2. d            4. d

#### B. Esai Berbasis HOTS

1. Egrang merupakan permainan tradisional yang menggunakan properti bambu, terdapat di beberapa daerah di Indonesia dan beberapa negara. Diperkirakan egrang berasal dari bahasa Lampung yang mempunyai arti *terompah pancung* yang terbuat dari bambu yang panjang.
2. Keseimbangan tubuh sangat diperlukan saat bermain egrang, jika pemain tidak dapat menjaga keseimbangan, ia akan sering terjatuh.
3. Uraian pendapat atau pandangan peserta didik
4. Dalam sebuah tarian terdapat beberapa kategori gerak di antaranya gerak murni (*Pure Movement*), gerak bermakna (*Gesture*), gerak berpindah tempat (*Locomotor*).
  - a. Gerak murni, yaitu gerak yang tidak mempunyai makna dan hanya berfungsi untuk memperindah.
  - b. Gerak berpindah tempat, yaitu gerak yang digunakan untuk berpindah tempat oleh penari.
  - c. Gerak bermakna adalah gerak yang mempunyai makna tertentu. Arti makna tertentu, yaitu makna yang disepakati atau dimengerti oleh sebagian orang di daerah tertentu.
5. Nilai budaya yang terkandung dalam karya tari egrang adalah kerja keras, keuletan, keberanian, dan sportivitas. Nilai kerja keras tercermin dari semangat para pemain yang berusaha agar dapat mengalahkan lawannya. Nilai keuletan tercermin dari proses menjaga keseimbangan tubuh saat berjalan di atas egrang. Adapun, nilai sportivitas tercermin tidak hanya dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang saat berlangsungnya permainan, dan mau menerima kekalahan dengan lapang dada.



**Tabel 1.13** Contoh Hasil Akhir Penilaian Aspek Kognitif Pilihan Ganda dan Esai

No.	Nama Peserta didik	Nilai		
		Pilihan Ganda	Essay	Nilai Akhir
1.				
2.				
Rata-rata				
Daya serap (%)				

Keterangan:

$$\text{Nilai akhir penilaian aspek kognitif} = \frac{\text{Pilihan Ganda} + \text{Esai}}{2} \times 100 = \dots$$

### Rekomendasi contoh penilaian aspek kognitif soal dari LKPD

- Instrumen Soal LKPD
- Instrumen Tes Evaluasi

**Tabel 1.14** Contoh Hasil Akhir Penilaian Aspek Kognitif

No.	Nama Peserta didik	Nilai		
		LKPD	Tes Evaluasi	Nilai Akhir
1.				
2.				
Rata-rata				
Daya serap (%)				

Keterangan:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor LKPD} + \text{Evaluasi}}{2} \times 100 = \dots$$

### b. Contoh Penilaian Aspek Psikomotor

**Tabel 1.15** Contoh Pedoman Penilaian Makna Gerak pada Permainan Egrang

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Melakukan contoh gerak bermakna pada kehidupan sehari-hari.				



Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Mempraktikkan gerak bermakna pada permainan egrang.				
Merangkai gerak bermakna dengan tema permainan.				

**Tabel 1.16** Contoh Rubrik Penilaian Makna Gerak pada Permainan Egrang

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Melakukan contoh gerak bermakna pada kehidupan sehari-hari.	Mampu melakukan lima contoh gerak.	Mampu melakukan 3 contoh gerak.	Tidak mampu melakukan contoh gerak.
Mempraktikkan gerak bermakna pada permainan egrang.	Mampu mempraktikkan 3 gerak bermakna.	Mampu mempraktikkan 1 gerak bermakna.	Tidak mampu mempraktikkan gerak bermakna.
Merangkai gerak bermakna dengan tema permainan.	Mampu merangkai gerak bermakna tema permainan.	Hanya mampu merangkai beberapa gerak bermakna tema permainan.	Tidak mampu merangkai gerak bermakna tema permainan.

### c. Contoh Penilaian Aspek Afektif

**Tabel 1.17** Contoh Pedoman Penilaian Nilai Karakter pada Permainan Egrang

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Peserta didik mampu menghargai perbedaan pendapat di dalam proses penciptaan tari.				
Peserta didik turut berperan aktif dalam proses karya.				



**Tabel 1.18** Contoh Rubrik Penilaian Nilai Karakter pada Permainan Egrang

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Peserta didik mampu menghargai perbedaan pendapat di dalam proses penciptaan tari.	Peserta didik mampu menghargai perbedaan pendapat di dalam proses penciptaan tari.	Peserta didik kurang mampu menghargai perbedaan pendapat di dalam proses penciptaan tari.	Peserta didik tidak mampu menghargai perbedaan pendapat di dalam proses penciptaan tari.
Peserta didik turut berperan aktif dalam proses karya.	Peserta didik mampu berperan aktif dalam proses karya di dalam kelompok.	Peserta didik kurang mampu berperan aktif dalam proses karya di dalam kelompok.	Peserta didik tidak mampu berperan aktif dalam proses karya di dalam kelompok.

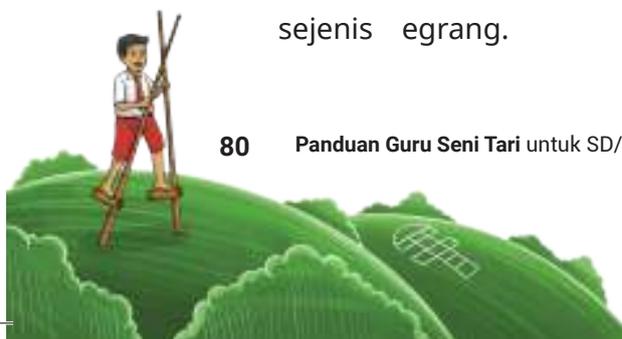
## F. Remedial dan Pengayaan

### 1. Remedial

Remedial merupakan kegiatan yang disediakan bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan remedial ini ditujukan untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan kompetensi yang belum tercapai dalam unit pembelajaran yang disampaikan. Guru melakukan identifikasi terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dengan melakukan wawancara (latar belakang dan penyebab kesulitan belajar), pengamatan, beberapa tes, dan lain sebagainya.

Setelah guru menemukan penyebab kesulitan belajar peserta didik, langkah berikutnya guru memberikan pembelajaran remedial sesuai dengan jenis, tingkat kesulitan dan kemampuan peserta didik, yang dapat dilakukan melalui beberapa cara, yaitu a) bimbingan khusus secara individu, b) bimbingan berkelompok, c) mengulang kembali pembelajaran dengan menggunakan materi yang disederhanakan, metode dan media yang berbeda serta penyederhanaan test atau pertanyaan, dan d) pemanfaatan tutor sebaya dalam kegiatan pembelajaran. Berikut salah satu contoh bentuk pelaksanaan remedial yang dapat dilakukan guru:

- Peserta didik diminta untuk menjelaskan kembali pola lintasan permainan egrang melalui buku bergambar.
- Peserta didik diminta untuk menjelaskan tentang berbagai jenis permainan sejenis egrang.



- c. Peserta didik diminta untuk menjelaskan tentang kategori permainan kelompok kecil dan permainan kelompok besar.
- d. Peserta didik diminta memperagakan kembali salah satu susunan tarian dengan unsur pengolahan pola lantai.
- e. Peserta didik diminta menjelaskan makna nilai sosial dan budaya dalam karya tari egrang menurut pemahaman mereka.

## 2. Pengayaan

Pengayaan merupakan kegiatan pembelajaran yang disediakan bagi peserta didik yang telah menuntaskan tujuan pembelajaran berdasarkan dengan hasil capaian asesmen di unit pembelajaran. Materi pengayaan merupakan materi tambahan yang berupa penguatan materi maupun pengembangan materi di unit pembelajaran yang telah dipelajari. Egrang adalah salah satu permainan tradisional yang hanya bisa dimainkan sendiri, sehingga egrang dikategorikan sebagai permainan tradisional kelompok kecil. Dari pendapat tersebut guru dapat mencari bahan pengayaan terkait permainan tradisional kelompok kecil lainnya seperti materi pengayaan berikut.

### Gasing

Gasing merupakan sebuah permainan yang berasal dari melayu, kemudian menyebar ke berbagai daerah di Indonesia. Permainan ini pernah menjadi idola pada masanya, permainan yang populer, dan banyak diminati.

Pada saat ini permainan gasing sudah tergeser oleh permainan modern, permainan gasing biasanya dimainkan oleh anak laki-laki. Kata gasing berasal dari dua suku kata yaitu 'gang' dan 'sing', gang artinya lorong atau lokasi lahan dan sing artinya suara, maka gasing adalah sebuah permainan yang dimainkan di sebuah lokasi atau tempat yang kosong dan mengeluarkan bunyi. Permainan ini dapat dilakukan secara individual atau berkelompok, dalam kelompok permainan gasing yang menang adalah gasing yang berputarnya paling lama.

Di beberapa daerah lain gasing terbuat dari bambu, namun gasing tradisional umumnya terbuat dari kayu dan memainkannya menggunakan tali yang terbuat dari kulit pohon. Jenis kayu yang biasanya dipakai untuk membuat gasing, yaitu menggeris, pelawan, kayu besi, leban, mentigi, dan sejenisnya.

Di setiap daerah gasing memiliki nama berbeda-beda, di Jawa Barat dan Jakarta disebut dengan 'gangsing' atau 'panggal'. 'pukang' di daerah Lampung, 'begasing'



di Kalimantan Timur, 'aipong' di Maluku, 'magasing' di Sulawesi Selatan dan Nusa Tenggara Barat, di Lombok disebut dengan 'gansing', di Sulawesi Selatan menyebutnya paki, 'kekehan' di Jawa Timur, di Yogyakarta jika terbuat dari kayu disebut 'pathon' dan 'gansingan' jika terbuat dari bambu. Gangsing banyak digunakan di daerah Jambi, Bengkulu, Sumatera Barat, Tanjung Pinang, dan Kepulauan Riau.



**Gambar 1.33** Cara Memainkan Gasing

### Layang-layang

Layang-layang merupakan salah satu permainan tradisional dari Indonesia. Layang-layang sering dimainkan oleh anak-anak di tanah lapang. Tidak hanya anak-anak, orang dewasa, dan orang tua juga ikut bermain layang-layang. Setiap daerah memiliki keunikan atau ciri khas tentang layang-layang.

Layang-layang dapat dibuat dari dua batang yang ditutupi dengan bahan layar atau dibuat dalam konfigurasi yang membutuhkan kerangka kerja yang kompleks. Bahan untuk membuat layang-layang, seperti bambu atau kayu, kain atau kertas, dan tali. Pada dasarnya tidak berubah selama lebih dari 2.000 tahun. Saat ini, layang-layang sering dibangun dengan bahan sintesis.

Ada beberapa ciri-ciri pada layang-layang, yaitu memiliki dua pasang sisi yang sama panjang. Terdapat sepasang sudut berhadapan yang sama besar. Terdapat satu sumbu simetri yang merupakan diagonal terpanjang. Salah satu dari diagonalnya membagi dua sama panjang diagonal lainnya secara tegak lurus. Diagonal-diagonal yang dimiliki oleh bangun layang-layang saling tegak lurus. Diagonal yang menghubungkan sudut puncak membagi dua bagian sudut-sudut puncak dan layang-layang menjadi dua buah bagian yang besarnya sama.

Berikut cara bermain layang-layang: Siapkan peralatan berupa layang-layang dan benang. Melihat potensi adanya angin, karena bermain layang-layang sangat ditentukan oleh angin dan lokasi permainan. Posisi badan layang-layang harus



membelakangi arah angin. Layangan dapat mudah terangkat melayang naik ke udara. Jika permainan layangan diadu', maka benang yang disiapkan adalah benang yang diolah dengan cara melekatkan pecahan kaca halus menggunakan lem. Benang diolah hingga menjadi tajam. Ketika menaikkan layangan tidak untuk bertanding, atau biasanya sekedar hobi, maka tidak perlu menggunakan benang begelas tapi cukup benang biasa atau benang bola atau tangsi.

Rekomendasi materi pengayaan berupa link, yaitu:

<p>Video permainan tradisional</p>	<p>QR permainan tradisional jamuran</p> <div data-bbox="920 653 1231 994" style="text-align: center;">  <p><b>Pindai Aku</b></p> </div> <p><a href="https://buku.kemdikbud.go.id/s/DolananJamuran">https://buku.kemdikbud.go.id/s/DolananJamuran</a></p>
<p>Video tari permainan anak</p>	<p>QR tari permainan anak</p> <div data-bbox="920 1131 1231 1472" style="text-align: center;">  <p><b>Pindai Aku</b></p> </div> <p><a href="https://buku.kemdikbud.go.id/s/TariJathilan">https://buku.kemdikbud.go.id/s/TariJathilan</a></p>
<p>Video tari permainan anak</p>	<p>QR tari permainan anak</p> <div data-bbox="920 1606 1231 1947" style="text-align: center;">  <p><b>Pindai Aku</b></p> </div> <p><a href="https://buku.kemdikbud.go.id/s/TariKreasiPermainanTradisional">https://buku.kemdikbud.go.id/s/TariKreasiPermainanTradisional</a></p>



## G. Refleksi Guru

1. Apakah seluruh peserta didik mampu untuk mengenali berbagai jenis gerak pada permainan tradisional egrang?
2. Apakah seluruh peserta didik dapat menjelaskan gerak bermakna pada permainan tradisional egrang?
3. Apakah seluruh peserta didik mampu menyusun rangkaian gerak bermakna yang bersumber dari permainan tradisional egrang?
4. Apakah seluruh peserta didik mampu untuk memahami nilai-nilai budaya pada permainan tradisional egrang?
5. Apakah seluruh peserta didik mampu mengaitkan nilai-nilai budaya pada permainan egrang dengan kehidupannya?
6. Apakah peserta didik mampu menguasai dan mengembangkan motif gerak permainan tradisional egrang?
7. Apakah peserta didik mampu merefleksi diri dan teman di kelompoknya?
8. Apakah peserta didik mampu mengaitkan nilai-nilai budaya permainan egrang dengan kehidupannya?
9. Apakah peserta didik mampu menguasai konsep makna dalam gerakan permainan egrang untuk dijadikan sebuah karya tari?
12. Apakah peserta didik mampu menguasai dan mengembangkan gerakan dalam permainan tradisional egrang menjadi sebuah karya tari?
13. Apakah peserta mampu memahami konsep level, arah hadap, dan pola lantai dengan benar?
14. Apakah guru sudah memberikan bimbingan yang baik di setiap pembelajaran?
15. Apakah semua materi yang diberikan guru dapat ditangkap dengan baik oleh peserta didik?
16. Apakah materi dan model pembelajaran sudah tepat diberikan untuk peserta didik?
17. Apakah guru menyampaikan materi dengan gaya yang menyenangkan sehingga peserta didik termotivasi di dalam pembelajaran?



## H. Lembar Kerja Peserta Didik

### 1. Kegiatan Pembelajaran 1

Perhatikan gambar di samping.

Berdasarkan di samping, jawablah pertanyaan berikut:

- Permainan egrang berasal dari daerah?
- Bahan apa yang digunakan untuk membuat egrang?
- Menurutmu, apakah egrang termasuk benda yang berat atau ringan?
- Apakah kamu pernah menggunakan egrang?

Jika pernah, bagaimana perasaanmu saat menggunakannya?



Gambar 1.34 Anak Bermain Egrang

### 2. Kegiatan Pembelajaran 2

Hubungkanlah gambar yang sesuai dengan keterangannya!



*Berjinjit dengan satu kaki*



*Berjinjit dengan satu kaki tangan direntang*



*Berjinjit dengan dua kaki*



*Berjinjit dengan dua kaki dan tangan direntangkan*



Ayo, praktikkan gerakan di bawah ini dan tulislah kesanmu saat:

- Berdiri tegak dengan kedua telapak kaki. Apakah tubuhmu seimbang?
- Berdiri dengan salah satu telapak kaki. Apakah tubuhmu masih seimbang?
- Berdiri dengan kedua kaki berjinjit. Apakah tubuhmu merasa seimbang?

### 3. Kegiatan Pembelajaran 3

Coba praktikkan gerakan di bawah ini menggunakan egrang!

- Melangkah ke depan dengan tempo lambat.  
Apakah kamu kesulitan menggunakan egrang dengan tempo lambat?
- Melangkah ke depan dengan tempo sedang.  
Apakah kamu kesulitan menggunakan egrang dengan tempo sedang?
- Melangkah ke samping kanan dan kiri.  
Menurutmu, lebih sulit melangkah ke depan atau ke samping?
- Melangkah dengan lintasan lurus dan lintasan lingkaran.  
Menurutmu lebih sulit melangkah dengan lintasan lurus atau lintasan lingkaran?

### 4. Kegiatan Pembelajaran 4

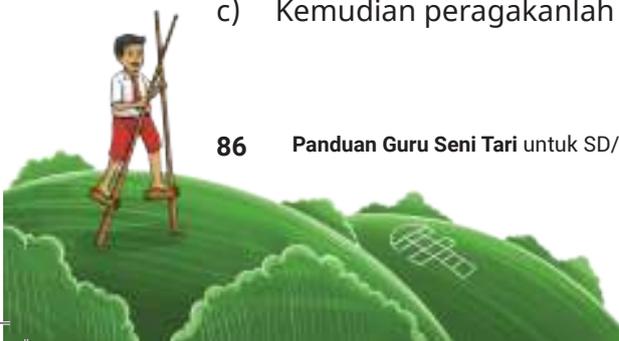
- Bagaimana perasaanmu saat menggunakan egrang?
- Bagaimana perasaanmu saat turun dari egrang?
- Coba bayangkan saat kamu naik keatas panggung untuk menerima hadiah. Apakah rasanya akan sama ketika naik egrang? Artinya apakah keberhasilan keduanya sama?
- Menurutmu bila keberhasilan itu terjadi, apa yang akan kamu rasakan?

Ayo peragakan!

- Buatlah masing-masing satu pola gerak di tempat dan pola gerak berjalan! Coba peragakan gerak tersebut di depan gurumu!
- Tuliskan makna dari kedua gerakan tersebut?

### 5. Kegiatan Pembelajaran 5

- Buatlah kelompok yang beranggotakan 3-4 orang.
- Gabungkanlah semua gerakan yang telah kamu buat dengan teman kelompokmu.
- Kemudian peragakanlah gerakan tersebut dengan musik yang telah disediakan.



## 6. Kegiatan Pembelajaran 6

- Cobalah membuat properti yang tepat untuk menampilkan karya tarimu!
- Coba pilihlah kostum yang tepat untuk menampilkan karya tarimu!

## 7. Kegiatan Pembelajaran 7

- Tampilkan karya tarimu didepan guru dan teman-temanmu!
- Mintalah pendapat guru dan teman-temanmu terkait hasil tari yang telah kamu tampilkan!

## 8. Kegiatan Pembelajaran 8

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

- Apabila kamu memenangkan lomba adu kecepatan egrang, apa yang akan kamu lakukan?
- Apabila kamu kalah dalam lomba adu kecepatan egrang, apa yang akan kamu lakukan?
- Menurutmu, lomba, atau kompetisi apa yang pernah kamu hadapi?
- Apakah kita boleh sombong ketika menang dalam suatu perlombaan?

### I. Bahan Bacaan

#### Bahan Bacaan Bab 1 Egrang

##### Kegiatan Pembelajaran 1

Hal pertama yang perlu dilakukan guru adalah dengan memilih permainan tradisional individu yang terdapat di sekitar peserta didik. Pada unit ini akan dipilih permainan egrang sebagai materi ajar. Pertimbangan penempatannya, karena permainan egrang terdapat di beberapa daerah di Indonesia dan masih marak dilakukan hingga saat ini. Bahkan egrang masih dipakai di dalam pesta rakyat ataupun lomba-lomba untuk memeriahkan peringatan hari kemerdekaan Indonesia pada bulan Agustus.

Pindai Aku



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



Di kalangan masyarakat Betawi, egrang dimainkan saat karnaval dengan berjalan bersama iring-iringan boneka Ondel-ondel. Saat perayaan kemerdekaan RI, masyarakat Betawi pun kerap melombakan permainan egrang. Di Jawa Tengah, tradisi memainkan egrang selalu dilakukan masyarakat Surakarta saat festival kebudayaan di daerah setempat.

Egrang merupakan permainan tradisional yang menggunakan properti bambu, terdapat di beberapa etnis di Indonesia dan beberapa negara. Di Indonesia terdapat beberapa istilah egrang, di antaranya di Sumatera Barat disebut dengan istilah 'tengkak-tengkak' dari kata 'tengkak' (pincang); di Sumatera Utara menyebut egrang dengan 'jangkungan', istilah ini diperkirakan dari orang Jawa yang berada di Sumatera Utara; di Bengkulu disebut 'ingkau', berarti sepatu bambu; di Jawa Tengah disebut 'jangkungan', berasal dari nama burung berkaki panjang; di Jawa Barat disebut "Jajangkungan", yang berarti alat untuk membuat tinggi; di Kalimantan Selatan dinamakan 'batungkau' (dari bahasa Banjar); di Suku Kaili, Sulawesi Tengah disebut tilako. Diperkirakan egrang berasal dari bahasa Lampung yang mempunyai arti *terompah pancung* yang terbuat dari bambu yang panjang. Pada zaman dahulu, tukang pos mengantarkan surat-surat menggunakan egrang.



**Gambar 1.35** Anak Bermain Egrang



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Panduan Guru Seni Tari untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)

Penulis: Dian Indah Purnama Sari dan Trianti Nugraheni  
ISBN: 978-623-118-423-8 (jil.4 PDF)

**Bab**



# Mengenal Gerak dan Makna Permainan Tradisional Engklek



## A. Pendahuluan

Tujuan pembelajaran dan kedudukan dalam alur tujuan pembelajaran kedudukan TP dalam alur tujuan pembelajaran dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 2.1** Tujuan Pembelajaran dan Kedudukan dalam ATP

Elemen	Tujuan Pembelajaran	ATP mata pelajaran Kelas 4
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	1. Peserta didik mengamati (C1) bentuk penyajian tari.	1. Peserta didik mengidentifikasi latar belakang sebuah penyajian tari (mengalami).
	2. Peserta Didik mengidentifikasi (C2) latar belakang sebuah penyajian tari.	2. Peserta didik mengeksplorasi unsur utama tari sesuai dengan level, perubahan arah hadap dan desain lantai (mengalami).
	3. Peserta didik mengenal (C1) bentuk level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai.	3. Peserta didik mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).
	4. Peserta didik mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai.	4. Peserta didik merangkai gerak berdasarkan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	1. Peserta didik mengingat kembali (C1) unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai	<b>5. Peserta didik mampu mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama (berpikir dan bekerja artistik).</b>
	2. Peserta didik menjelaskan (C2) bentuk level gerak, perubahan arah hadap dan desain lantai.	
	3. Peserta didik mampu menyimpulkan (C2) hasil pencapaian dirinya di dalam proses pembelajaran tari.	
Berpikir dan bekerja artistik ( <i>Thinking and working artistically</i> )	1. Peserta didik mampu meragakan gerak tari sesuai level dan arah hadap secara individu.	6. Peserta didik mempresentasikan karya tari kelompok sesuai dengan desain lantai (berpikir dan bekerja artistik).
	2. Peserta didik mampu mempresentasikan karya tari kelompok sesuai dengan desain lantai.	
	3. Peserta didik mampu mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama.	



Elemen	Tujuan Pembelajaran	ATP mata pelajaran Kelas 4
Menciptakan ( <i>Creating</i> )	1. Peserta didik mampu secara mandiri membuat bentuk gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap.	7. Peserta didik mengingat kembali unsur utama tari sesuai dengan level gerak, perubahan arah hadap dan desain lantai (merefleksikan). 8. Peserta didik mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari (berdampak).
	2. Peserta didik mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap.	
	3. Peserta didik merangkai gerak berdasarkan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap.	
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	1. Peserta didik menunjukkan antusiasme dalam proses pembelajaran sehingga tumbuh rasa ingin tahu.	
	2. Peserta didik mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari.	

Keterangan: Tulisan yang ditebalkan adalah tujuan pembelajaran yang bersifat situasional, artinya boleh digunakan atau tidak di bab 2.

### 1. Pokok Materi dan Hubungan Antarpokok Materi

Gambar 2.1 adalah pokok materi dan hubungan antarpokok materi dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam bab 2. Bab 2 yang berjudul “Mengenal Gerak dan Makna Permainan Tradisional Engklek” yang terdiri atas 7 kegiatan pembelajaran yang terbagi menjadi dua tujuan pembelajaran elemen mengamati pada kegiatan pembelajaran 1 dan 2. Dua tujuan pembelajaran elemen mencipta pada kegiatan pembelajaran 3 dan 4. Satu tujuan pembelajaran elemen berpikir dan bekerja artistik pada kegiatan pembelajaran 5. Kemudian, 1 tujuan pembelajaran elemen merefleksikan pada kegiatan pembelajaran 6 dan terakhir 1 tujuan pelajaran elemen berdampak pada kegiatan pembelajaran 7.

Terdapat beberapa materi esensial yang disebar dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebaran materi pokok pada bab 2 ini merupakan materi yang direkomendasikan untuk mencapai satu tujuan pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran. Guru dapat memilih, mengemas, atau memutuskan materi yang diperlukan sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik. Adapun sebaran pokok materi dan hubungan antarpokok materi dapat dilihat pada bagan berikut.





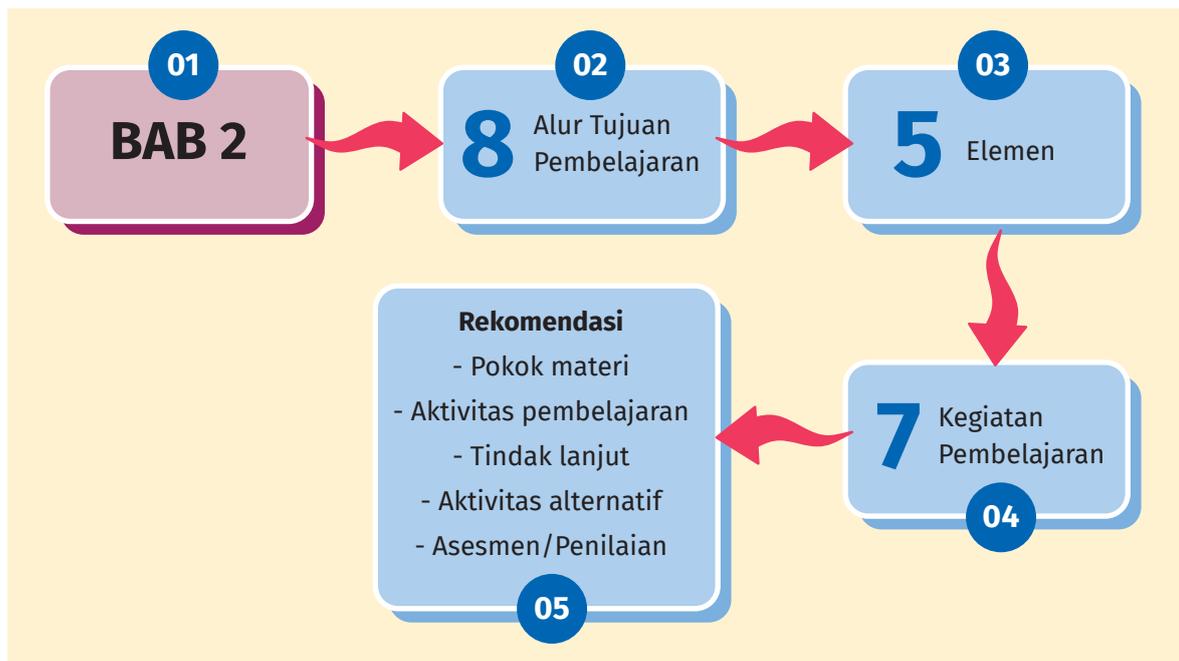
**Gambar 2.1** Pokok Materi

Urutan pokok materi seperti gambar di atas disusun sesuai dengan langkah mencipta tari berdasarkan *model creative dance* yang dihilirisasikan ke model *project based learning*, kooperatif tipe STAD, atau *problem based learning*. Ketiga model tersebut digunakan disesuaikan dengan kondisi peserta didik. *Output* pembelajaran adalah proses dan produk karya tari permainan engklek. Model ini disesuaikan dengan 5 elemen, yaitu mengidentifikasi, stimulasi (untuk elemen mengalami), eksplorasi, konstruksi (elemen mencipta), evaluasi (elemen merefleksikan dan berdampak), dan presentasi (elemen berpikir dan bekerja artistik). Walaupun kegiatan pembelajaran ini sudah disusun sesuai dengan model dan langkah tertentu, namun guru dapat memilih kegiatan mana terlebih dahulu yang ingin diajarkan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

## 2. Peta Materi/Peta Konsep

Peta materi merupakan alur penyajian materi bab dan subbab. Peta konsep merupakan jabaran umum konsep-konsep esensial dalam bab dan subbab. Peta materi/peta konsep ditampilkan dalam bentuk yang menarik seperti infografik.





Gambar 2.2 Peta Konsep

### 3. Saran Periode/Waktu Pembelajaran untuk Satu Bab

Berikut contoh alokasi waktu yang disarankan untuk menyelesaikan 1 bab.

Sekolah	:	Sekolah Dasar/SD
Kelas	:	4
Rekomendasi Alokasi Waktu	:	16 JP

Rekomendasi waktu di atas merupakan rentang jam yang disarankan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam 1 bab pembelajaran di akhir fase B. Bab 1 merekomendasikan 16 JP untuk 7 prosedur kegiatan pembelajaran. Rekomendasi ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi, potensi, kemampuan individu peserta didik, dan dinamika kelas. Misalnya guru memilih aktivitas atau kegiatan pembelajaran sesuai dengan waktu yang direkomendasikan seperti untuk elemen mencipta dan berpikir dan bekerja artistik pada kegiatan pembelajaran diselesaikan selama 4-6 JP. Sedangkan, elemen mengalami merefleksi dan berdampak cukup dilakukan dengan 2-4 JP saja.



#### 4. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi tentang mengembangkan gerak permainan tradisional, guru perlu memahami konsep materi pokok yang perlu dipahami pada setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran. Pada bab 2 ini peserta didik perlu memahami keterampilan meniru, memodifikasi, mengkreasi, dan mencipta sebuah karya tari.

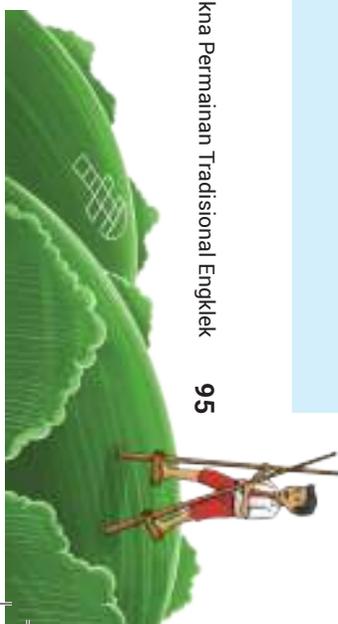
Guru dan peserta didik tidak harus bisa menari untuk menciptakan sebuah karya tari. Setiap manusia memiliki keterampilan bergerak, baik gerak yang dilakukan secara alamiah atau gerak yang disusun untuk kepentingan tertentu misalnya tari. Dalam tari, gerak dibagi menjadi dua, yaitu gerak murni dan gerak maknawi. Guru hanya perlu memahami gerak-gerak yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan mengandung makna tertentu dikatakan sebagai gerak maknawi. Sedangkan, gerak yang sengaja dibuat dan disusun untuk kepentingan sebuah tujuan artistik disebut dengan gerak murni. Pemahaman terkait dasar dasar gerak serta komposisi seni tari dapat membantu guru dalam mengelola materi yang ada di bab 2 ini.

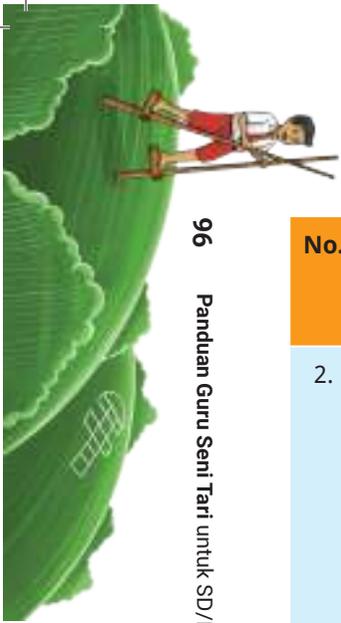


## B. Skema Pembelajaran

Tabel 2.2 Skema Pembelajaran

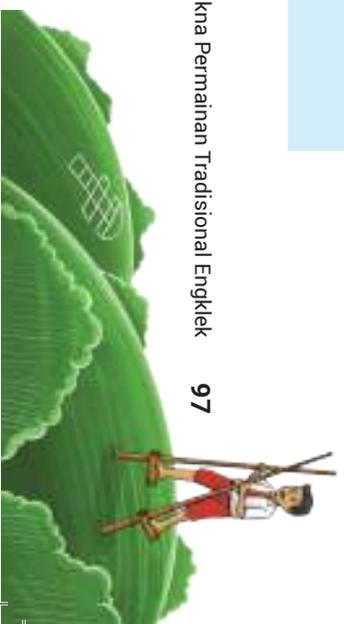
No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu yang Disarankan	Pokok Materi	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Pembelajaran	Sumber Belajar	Asesmen
1.	Peserta didik mampu mengidentifikasi latar belakang sebuah penyajian tari (Mengalami).	<p>a. Menganalisis permainan tradisional Indonesia.</p> <p>b. Mengklasifikasi permainan tradisional kelompok kecil dan kelompok besar.</p> <p>c. Mengapresiasi permainan tradisional engklek berbasis teknologi AR.</p> <p>d. Mengkategorikan beberapa permainan engklek berdasarkan daerah asalnya.</p>	2 JP	Permainan Tradisional Kelompok Besar dan Kecil, Permainan Engklek, sejarah dan perkembangan engklek.	Permainan tradisional, permainan engklek, permainan kelompok besar, permainan kelompok kecil	<p>1. Mengapresiasi Permainan tradisional engklek.</p> <p>2. Mendiskusikan permainan tradisional berdasarkan kelompok besar dan kelompok kecil.</p> <p>3. Mengidentifikasi permainan tradisional engklek berdasarkan daerah asalnya.</p>	<p>1. Mengapresiasi dan mengidentifikasi permainan kelompok kecil lainnya sesuai dengan minat serta permainan tradisional yang tersedia di lingkungan anak dan sekolah.</p> <p>2. Integrasi teknologi AR dapat diganti dengan melakukan pembelajarana dengan gaya audio visual lainnya seperti menonton melalui youtube.</p>	Bahan Bacaan, Materi Permainan Tradisional di Aplikasi Tandola, Aplikasi Ipusnas	<p>Diagnostik: Lembar Observasi Kognitif/Non Kognitif</p> <p>Formatif: Lembar Pengamatan/ Diskusi Kelompok</p>

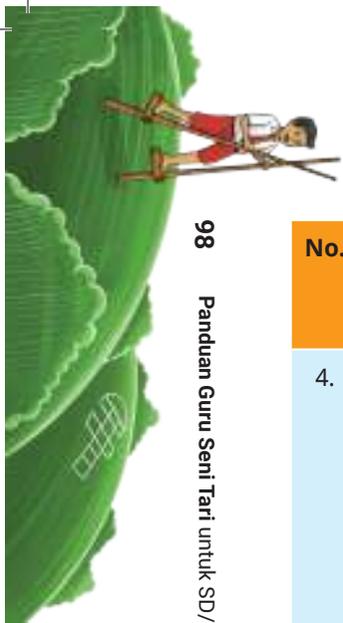




No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu yang Disarankan	Pokok Materi	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Pembelajaran	Sumber Belajar	Asesmen
2.	Peserta didik mampu mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap dan desain lantai (mengalami).	<p>a. Mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level, arah hadap dan desain lantai.</p> <p>b. Memeragakan ragam gerak permainan tradisional.</p> <p>c. Membuat lintasan perpindahan posisi serta arah hadap dalam permainan engklek.</p>	2 JP	<p>1. Eksplorasi Level, arah hadap dan desain lantai</p> <p>2. Membuat Lintasan Pola lantai</p> <p>3. Memeragakan ragam gerak permainan engklek.</p>	Level, arah hadap, desain lantai	<p>1. Mempraktikkan permainan engklek.</p> <p>2. Menganalisis lintasan perpindahan posisi pemain menjadi lintasan pola lantai.</p> <p>3. Membuat lintasan perpindahan posisi serta arah hadap dalam permainan engklek.</p>	<p>1. Menganalisis permainan berbeda yang memiliki pola perpindahan tempat, arah hadap serta tinggi rendah tubuh pemain (level).</p> <p>2. Membuat lintasan variasi pola kotak permainan engklek dari daerah yang berbeda.</p>	Bahan Bacaan, buku rujukan Level, Pola Lantai, Materi permainan engklek	<p>Diagnostik: Lembar Observasi Kognitif</p> <p>Formatif: Lembar Pengamatan/ Keterampilan</p>
3.	Peserta didik mampu mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).	<p>1. Mengamati unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap melalui video tari.</p> <p>2. Memeragakan gerak berpindah (lokomotor) dan</p>	2-4 JP	<p>1. Menirukan gerak lokomotor dan non-lokomotor</p> <p>2. Membangun gerak engklek menjadi gerak tari</p>	Gerak lokomotor, gerak non-lokomotor, alur, pengembangan gerak	<p>1. Mengapresiasi unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap melalui video tari.</p> <p>2. Menirukan gerak berpindah (lokomotor) dan</p>	1. Melakukan berbagai variasi gerak lokomotor dan nonlokomotor selain dari contoh yang diberikan.	Bahan Bacaan, video tari, artikel seni tari, buku seni pertunjukan dan buku	<p>Diagnostik: Lembar Observasi Kognitif</p> <p>Formatif: Lembar Pengamatan/ Keterampilan</p>

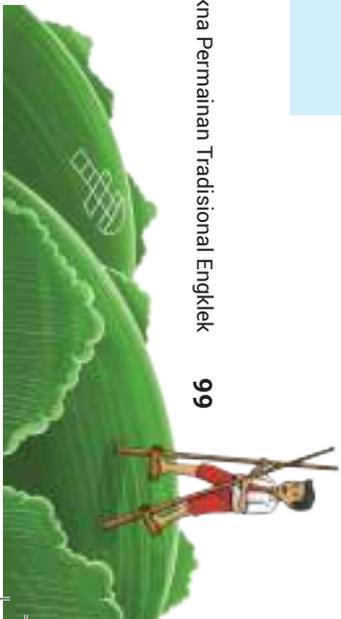
No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu yang Disarankan	Pokok Materi	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Pembelajaran	Sumber Belajar	Asesmen
		gerak ditempat (nonlokomotor)  3. Mengembangkan gerak permainan tradisional menjadi gerak tari berdasarkan alur.				gerak ditempat (nonlokomotor)  3. Mengembangkan gerak permainan tradisional menjadi gerak tari berdasarkan alur.	2. Pembelajaran praktik ini dapat dilakukan di dalam atau di luar kelas, secara individu maupun berkelompok dan dapat dicontohkan melalui sumber visual atau langsung diajarkan oleh guru dengan gaya belajar kinestetik.	panduan guru muatan seni tari kelas 4	

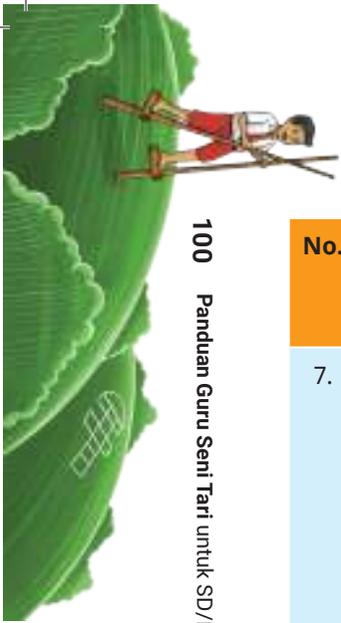




No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu yang Disarankan	Pokok Materi	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Pembelajaran	Sumber Belajar	Asesmen
4.	Peserta didik mampu merangkai gerak berdasarkan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merangkai gerak hasil eksplorasi</li> <li>2. Mengevaluasi hasil proses merangkai gerak bersama kelompok</li> </ol>	4-5 JP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apresiasi</li> <li>2. Komposisi tari</li> <li>3. Tari kreatif</li> </ol>	Komposisi tari, tari kreatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati video karya tari</li> <li>2. Merangkai gerak tari sesuai dengan alur permainan engklek.</li> </ol>	1. Kegiatan apresiasi mengamati kembali karya tari dapat dilakukan dengan mengunjungi sanggar tari atau komunitas tari di sekitar sekolah.	Bahan Bacaan, video tari, Buku pedoman guru muatan seni tari	Diagnostik: Lembar Observasi Kognitif Formatif: Lembar Pengamatan/ Keterampilan
5.	Peserta didik mampu mempresentasikan karya tari kelompok sesuai dengan desain lantai (berpikir dan bekerja artistik).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi unsur pendukung tari.</li> <li>2. Menggunakan atribut tari sesuai dengan ciri khas permainan tradisional.</li> <li>3. Merancang gerak tari sesuai dengan desain lantai bersama kelompok.</li> </ol>	4 JP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Unsur pendukung tari.</li> <li>2. Presentasi karya tari.</li> <li>3. Seni pertunjukan.</li> <li>4. Tari kelompok</li> </ol>	Tata rias, tata busana, tata panggung, desain lantai	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengkategorikan riasan berdasarkan jenis riasnya.</li> <li>2. Menganalisis busana kebutuhan pertunjukan.</li> <li>3. Membuat rancangan panggung.</li> </ol>	1. Kostum dengan memanfaatkan baju bekas dan atau menyewa kostum di daerah terdekat.	Bahan bacaan, video tari, artikel, dan sumber buku lainnya	Diagnostik: Lembar Observasi Kognitif Formatif: Lembar Pengamatan/ Keterampilan

No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu yang Disarankan	Pokok Materi	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Pembelajaran	Sumber Belajar	Asesmen
		4. Mempresentasikan hasil tari kelompok							
6.	Peserta didik mampu mengingat kembali unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai (merefleksikan).	<p>1. Mengulang kembali gerak permainan tradisional.</p> <p>2. Mendiskusikan kesan selama pembelajaran gerak dan makna permainan tradisional.</p> <p>3. Mengapresiasi hasil karya bersama kelompok maupun kelompok teman sekelas lainnya.</p>	2 JP	<p>1. unsur utama tari</p> <p>2. kekayaan seni</p> <p>3. seni pertunjukan</p>	Level, perubahan arah hadap, desain lantai	<p>1. Mendiskusikan perubahan arah hadap pada karya tari engklek</p> <p>2. Membuat desain pola lantai</p>	Mengapresiasi video pembelajaran tentang level, pola lantai dan arah hadap.	Bahan bacaan, profil pelajar Pancasila	<p>Diagnostik: Lembar Observasi Kognitif</p> <p>Formatif: Lembar Pengamatan/ Keterampilan</p>





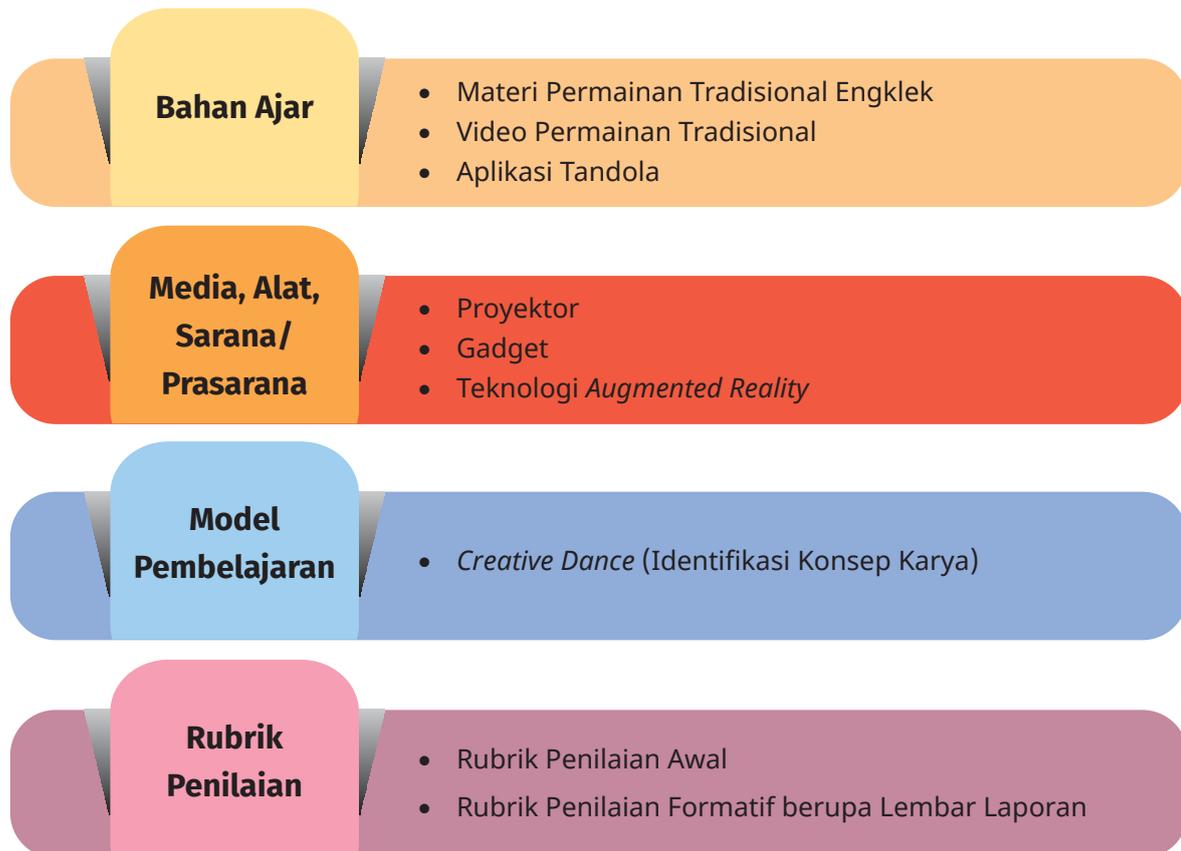
No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu yang Disarankan	Pokok Materi	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Pembelajaran	Sumber Belajar	Asesmen
7.	Peserta didik mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari (berdampak).	1. Menganalisis nilai budaya dalam permainan tradisional. 2. Menghargai nilai budaya Indonesia 3. Menghargai pendapat orang lain.	2 JP	Nilai sosial budaya, profil pelajar pancasila, manfaar permainan tradisional	nilai budaya, pendapat orang lain, permainan tradisional	Menguraikan makna sosial dan budaya pada permainan tradisional	1. Memahami makna dan nilai sosial budaya pada permainan tradisional. 2. Memahami konsep Tri Kon Ki Hadjar Dewantara.	Bahan bacaan, ipusnas, aplikasi tandola	Diagnostik: Lembar Observasi Kognitif  Formatif: Lembar Pengamatan/ Keterampilan

## C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

### 1. Kegiatan Pembelajaran 1

#### a. Persiapan Mengajar

Adapun kebutuhan persiapan mengajar kegiatan pembelajaran 1 dapat dilihat dalam diagram grafis berikut.



Catatan: kegiatan pembelajaran 1 membutuhkan pendampingan guru untuk bermain egrang menggunakan alat dan bahan sederhana yang dimiliki.

### Integrasi Teknologi

Integrasi Pembelajaran berbasis proyek dengan pemanfaatan teknologi untuk mendukung efektivitas dan keberhasilan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi gen Z, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan berkesan. Teknologi yang digunakan adalah teknologi *Augmented Reality*.



## **b. Apersepsi**

Untuk memotivasi peserta didik untuk semangat belajar, guru dan peserta didik bersama-sama melakukan ice breaking dengan menyanyikan lagu-lagu permainan seperti berikut.

- 1) Injit-injit semut
- 2) Ular naga
- 3) Cublak cublak suweng sebagai pengantar pembelajaran.

Apersepsi lainnya adalah dengan memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik:

- 1) Apakah kamu sudah pernah bermain engklek?
- 2) Di manakah biasanya kamu bermain engklek?
- 3) Kapan terakhir kali kamu bermain permainan engklek?

Selain beberapa kegiatan apersepsi di atas guru dapat mengembangkan alternatif apersepsi lainnya yang lebih bervariasi terkait materi yang akan diberikan serta kebutuhan peserta didik di kegiatan pembelajaran 1 ini.

## **c. Penilaian Sebelum Pembelajaran**

Hasil penilaian awal digunakan sebagai bahan dalam merancang metode dan strategi pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik (diferensiasi). Misalnya dalam bab 2 aktivitas pembelajaran 1, guru ingin mengetahui kemampuan peserta didik dalam pemahaman awal peserta didik terkait kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor tentang:

- 1) Apakah peserta didik dapat menjelaskan cara bermain permainan tradisional engklek?
- 2) Apakah peserta didik dapat mengenali pola kotak permainan tradisional engklek?
- 3) Apakah peserta didik dapat memeragakan permainan tradisional engklek?
- 4) Apakah peserta didik memahami konsep sportivitas dan dapat merealisasikannya dalam permainan?

Guru membuat tabel observasi awal kompetensi dengan memberikan rubrik untuk dicentang (contoh rubrik dapat dilihat di akhir prosedur pembelajaran).



#### d. Kegiatan Inti

Berikut beberapa kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk dapat melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat dari peta langkah kerja berikut.



Gambar 2.3 Peta Langkah Kerja KP 1

Tabel 2.3 Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mengidentifikasi latar belakang sebuah penyajian tari.
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"><li>Menganalisis permainan tradisional Indonesia.</li><li>Mengklasifikasikan permainan tradisional kelompok kecil dan kelompok besar.</li><li>Mengapresiasi permainan tradisional engklek berbasis teknologi AR.</li><li>Mengkategorikan beberapa permainan engklek berdasarkan daerah asalnya.</li></ol>
Aktivitas yang dilakukan	<ol style="list-style-type: none"><li>Mengapresiasi permainan tradisional engklek.</li><li>Mendiskusikan permainan tradisional berdasarkan kelompok besar dan kelompok kecil.</li><li>Mengidentifikasi permainan tradisional engklek berdasarkan daerah asalnya.</li></ol>



Dimensi P3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernalar kritis</li> <li>2. Berkebhinekaan global</li> </ol>
Subelemen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan.</li> <li>1.2 Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya.</li> <li>2.1 Mendalami budaya dan identitas budaya.</li> <li>2.2 Menumbuhkan rasa menghormati terhadap keanekaragaman budaya.</li> </ol>

### 1) Kegiatan Mengapresiasi!

Kegiatan mengapresiasi ini menggunakan gaya belajar audio visual, pembelajaran gaya lain dapat dilakukan dengan menonton melalui youtube dengan konten yang sama sebagai bentuk diferensiasi dalam aktivitas pembelajaran.

Peserta didik mengamati permainan tradisional dengan menggunakan aplikasi Tandola (Taman Dolanan). Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen (jumlah anggota perkelompok dapat disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik peserta didik maupun kelas). Setiap kelompok diminta untuk memegang 1 atau 2 android/gawai. Kemudian, ikuti langkah berikut.

- a) Pastikan peserta didik mendapatkan izin guru dan orang tua untuk membawa dan menggunakan gadget.
- b) Arahkan untuk membuka *google playstore* kemudian cari aplikasi tandola atau scan kode QR berikut (aktivitas ini dilakukan dengan pemantauan penuh oleh guru).
- c) Instal atau unduh aplikasi Tandola di HP/gadget, kemudian buka aplikasinya
- d) Setelah terbuka, unduh buku di sudut kiri atas layar HP untuk mendapatkan marker atau QR *augmented reality*.
- e) Layar pertama ada pemberitahuan peringatan pendampingan dalam menggunakan teknologi *AR (augmented reality)*.
- f) Temukan halaman marker permainan engklek, arahkan gawai ke marker tersebut maka permainan engklek berbasis teknologi *AR* terlihat di layar gawai.



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





**Gambar 2.4** Tampilan Aplikasi Tandola



**Gambar 2.5** Tampilan dalam Aplikasi

- g) Bacalah latar belakang, langkah permainan, ragam permainan, dan manfaat permainan engklek kemudian diskusikan bersama teman kelompokmu.

Kemungkinan respons peserta didik:

1. Peserta didik antusias menggunakan teknologi AR.
2. Peserta didik paham menggunakan teknologi AR.

## 2) Ayo, Bermain!

Permainan memasang nama engklek dengan daerah asalnya. Potong kertas menjadi 14 lembar, lalu 7 lembar ditulis nama permainan engklek, 7 lembar ditulis nama daerahnya, kemudian digulung dan dibagikan ke 14 orang. lalu bermain menemukan pasangan nama engklek dengan daerahnya (materi dapat ditemukan di bahan bacaan).

- |                   |                     |
|-------------------|---------------------|
| a. Ingkak ingking | a) Kulonprogo       |
| b. Cenge-cenge    | b) Betawi           |
| c. Engkek-engkek  | c) Dompu            |
| d. Istatak        | d) Belitung         |
| e. Dampu bulan    | e) Maluku Utara     |
| f. Mpaa gopa      | f) Kalimantan Barat |
| g. Sondah         | g) Pekanbaru        |



### 3) Ayo, Berdiskusi!

Permainan tradisional terbagi menjadi dua berdasarkan jumlah pemainnya, yaitu permainan kelompok kecil dan permainan kelompok besar. Contoh permainan kelompok kecil adalah dakon/congklak, injit-injit semut, engklek, dan lain sebagainya. Permainan kelompok besar terdiri atas ular naga, petak umpet, gobak sodor, dan lain sebagainya. Berdasarkan penjelasan di atas, kerjakan kegiatan ini berdasarkan instruksi di bawah ini!

Buatlah tabel dengan kategori permainan yang tergolong kelompok kecil (kurang dari atau sama dengan 3) dan permainan kelompok besar (lebih dari 3 orang) yang pernah dimainkan atau dilihat. Kemudian jelaskan cara bermainnya. Perhatikan tabel berikut.

**Tabel 2.4** Contoh Ide Karya Berdasarkan Langkah Bermain dan Komposisi Permainan

Permainan Tradisional	Langkah Permainan (Ide Gagasan)	Jenis Permainan berdasarkan Komposisi Pemain	
		Kelompok Kecil	Kelompok Besar
Engklek			
Ular Naga			
Patuk Lele			
Bola Bekel			
Dakon			

### e. Miskonsepsi

Miskonsepsi dalam situasi ini mungkin muncul jika peserta didik kesulitan memahami atau mengaitkan pengalaman yang mereka dapatkan dalam mengamati bentuk penyajian tari berdasarkan latar belakang dengan penggunaan teknologi seperti aplikasi Tandola dan integrasi *Augmented Reality* (AR).



#### f. Asesmen Formatif dan Sumatif

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

#### g. Tindak Lanjut Peserta Didik

Dampingi peserta didik yang kesulitan dalam menggunakan gadget dan mengakses aplikasi Tandola dengan mengulang kembali dan memberikan informasi langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi Tandola. Setelah melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran 1, guru dapat memberikan tugas yang dapat didiskusikan bersama teman kelompok di luar kelas untuk membuat atau merancang sebuah konsep sederhana berdasarkan hasil apresiasi permainan tradisional engklek. Hal ini merupakan langkah awal dalam membuat sebuah proyek kinerja berupa karya pertunjukan seni tari.

#### h. Refleksi Peserta didik

- 1) Apakah kamu menguasai hasil pengamatan permainan engklek dari teknologi *Augmented Reality* (AR)?
- 2) Apakah menyenangkan belajar dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR)?
- 3) Apakah materi engklek mudah dipahami?

#### Kegiatan Alternatif Pembelajaran 1

Mengapresiasi dan mengidentifikasi permainan kelompok kecil lainnya sesuai dengan minat serta permainan tradisional yang tersedia di lingkungan anak dan sekolah.

Integrasi teknologi AR dapat diganti dengan melakukan pembelajaran dengan gaya audio visual lainnya seperti menonton melalui youtube.

## 2. Kegiatan Pembelajaran 2

#### a. Persiapan Mengajar

Adapun kebutuhan persiapan mengajar kegiatan pembelajaran 2 dapat dilihat pada diagram grafis berikut.



### Bahan Ajar

- Materi Permainan Tradisional Engklek.
- Materi Tari (Arah hadap dan Pola Lantai).

### Media, Alat, Sarana/ Prasarana

- Ruang Bermain (dalam atau luar ruangan)
- Pecahan Genting (sebagai gacuk)
- Kapur atau Spidol (jika bermain di dalam ruangan)  
*disclaimer: jika bermain di luar ruangan tidak memungkinkan.*

### Model Pembelajaran

- *Creative Dance* (Stimulasi konsep dan stimulasi gerak)

### Rubrik Penilaian

- Rubrik Penilaian Awal
- Rubrik Penilaian Formatif

## b. Apersepsi

Untuk memotivasi peserta didik untuk semangat belajar, guru dan peserta didik melakukan *ice breaking* dengan permainan "*sambung cerita*" atau "*sambung kata*" kata atau cerita dapat diambil dari kegiatan sehari-hari peserta didik mulai dari bangun tidur pagi hingga kembali tidur lagi di malam hari, contohnya "*sambung kata*" : A: saya bangun tidur.... (disambung) B: di pagi hari, saya kemudian... (disambung) C: pergi mandi, selesai mandi saya... dan seterusnya.<sup>1)</sup> Apakah bahan yang digunakan untuk membuat egrang?

Apersepsi lainnya dengan memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik:

- 1) Bagaimana langkah dalam bermain engklek, jelaskan!
- 2) Apakah kamu dapat menjelaskan langkah permainan engklek?
- 3) Apakah kamu memahami lintasan pola lantai dan arah hadap di permainan engklek?



Selain beberapa kegiatan *ice breaking* dan apersepsi di atas guru dapat mengembangkan alternatif *ice breaking* dan apersepsi lainnya yang lebih bervariasi terkait materi yang akan diberikan serta kebutuhan peserta didik di kegiatan pembelajaran 1 ini.

### c. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Bab 2 aktivitas pembelajaran 2, asesmen awal nonkognitif diberikan kepada peserta didik terkait kesiapan belajar dalam kegiatan pembelajaran 2, guru dapat memberikan pertanyaan tentang:

- 1) Bagaimana perasaan peserta didik pada hari ini?
- 2) Apakah peserta didik pergi ke sekolah diantar oleh orang tua?

Penilaian awal kognitif juga dapat diberikan terkait dengan materi yang akan dipelajari pada kegiatan pembelajaran ke 2. Untuk mengetahui hal tersebut guru membuat tabel observasi awal kompetensi dengan memberikan rubrik untuk dicentang (contoh rubrik dapat dilihat di akhir bab pada subbab asesmen).

### d. Kegiatan Inti

Berikut beberapa kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk dapat melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat dari peta langkah kerja berikut.



Gambar 2.6 Peta Langkah Kerja KP 1



**Tabel 2.5** Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap dan desain lantai (mengalami).
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"><li>Mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level, arah hadap dan desain lantai.</li><li>Memeragakan ragam gerak permainan tradisional engklek.</li><li>Membuat lintasan perpindahan posisi serta arah hadap dalam permainan engklek.</li></ol>
Aktivitas yang Dilakukan	<ol style="list-style-type: none"><li>Mempraktikkan permainan engklek.</li><li>Menganalisis lintasan perpindahan posisi pemain menjadi lintasan pola lantai.</li><li>Membuat lintasan perpindahan posisi serta arah hadap dalam permainan engklek.</li></ol>
Dimensi P3	<ol style="list-style-type: none"><li>Berkebhinekaan global</li><li>Kreatif</li></ol>
Subelemen	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1 Mendalami budaya dan identitas budaya.</li><li>1.2 Mengeksplorasi dan membandingkan pengetahuan budaya, kepercayaan, dan praktiknya.</li><li>2.1 Menghasilkan gagasan yang orisinal.</li><li>2.2 Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.</li></ol>

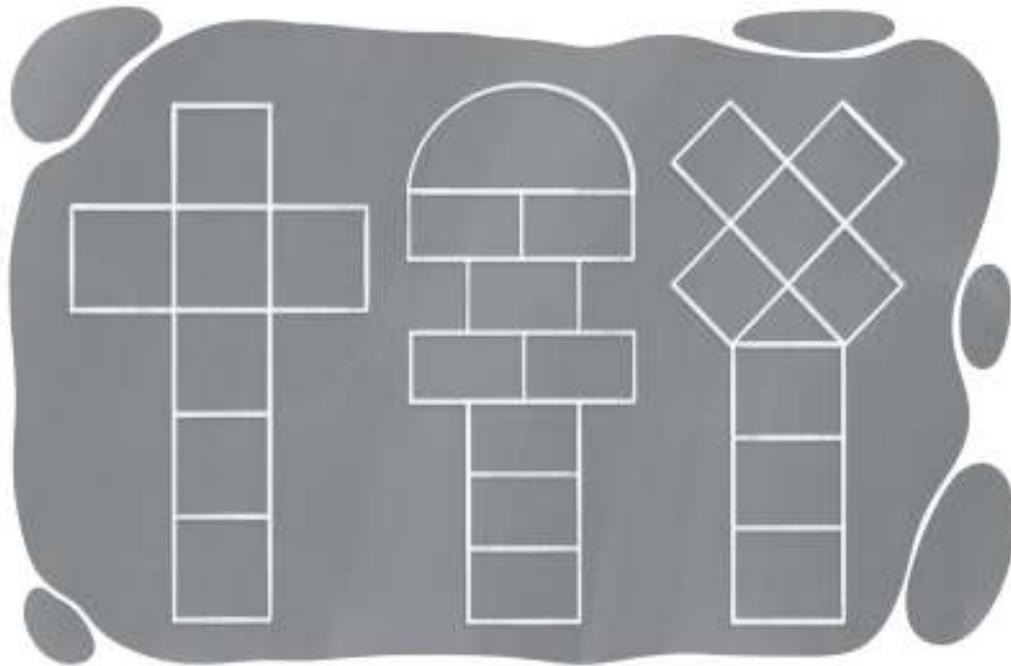
### 1) Aktivitas Inti

Dalam proses penciptaan karya tari kreatif, konsep merupakan hal yang paling dasar. Menemukan konsep diperlukan sebuah riset yang dilakukan dengan cermat dan mendalam. Lebih baik lagi dengan melakukan pengamatan secara langsung. Setelah melakukan riset, pencipta tari melakukan proses stimulasi. Stimulasi adalah langkah yang dilalui oleh seorang pencipta karya tari untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan baik dari konsep maupun gerak.

Tujuan stimulasi pada penciptaan tari kreatif terbagi menjadi dua, yaitu untuk menstimulasi imajinasi untuk mengembangkan konsep karya, dan kedua menstimulasi gerak yakni mengaktifkan setiap bagian anggota tubuh agar siap untuk merespons stimulasi dalam bergerak dan beraktivitas ringan maupun berat. Ada beberapa macam stimulus di dalam tari antara lain stimulus audio, stimulus visual, stimulus kinestetik, dan stimulus ideolisme.



Kegiatan stimulasi dalam kegiatan pembelajaran 2 dapat dilakukan dengan pengamatan dan mencoba langsung permainan engklek. Hal ini agar tubuh dan pikiran dapat langsung merasakan bagaimana langkah bermain engklek. Dalam hal ini adalah engklek gunung (dengan 8 kotak lintasan dengan 1 pola busur membentuk gunung pada bagian paling atas).



**Gambar 2.7** Pola 8 Kotak dengan 1 Pola Busur

- a) Peserta didik diajak untuk melakukan kegiatan pemanasan berupa *brain dance* yang bertujuan menstimulasi tubuh agar siap untuk bergerak.
  - b) Membentuk kelompok bermain berjumlah 3-4 orang per kelompok kemudian mencari lokasi yang tepat untuk bermain engklek. Lokasi bermain disarankan di luar ruangan (jika ada kondisi tertentu dapat dilakukan di dalam ruangan).
- 2) Mari Menirukan Beberapa Gerakan

Istilah *tengkak* atau kaki diangkat sebelah dan *brok* (posisi kedua kaki menginjak kotak secara bersamaan adalah istilah loncatan pada permainan engklek. Praktikkan permainan ini bersama teman dan guru di luar kelas.



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





**Gambar 2.8** Gerakan *Tenghak*



**Gambar 2.9** Gerakan *Brok*

**Kemungkinan respons peserta didik:**

1. Peserta didik antusias bermain engklek bersama teman-temannya diluar kelas.

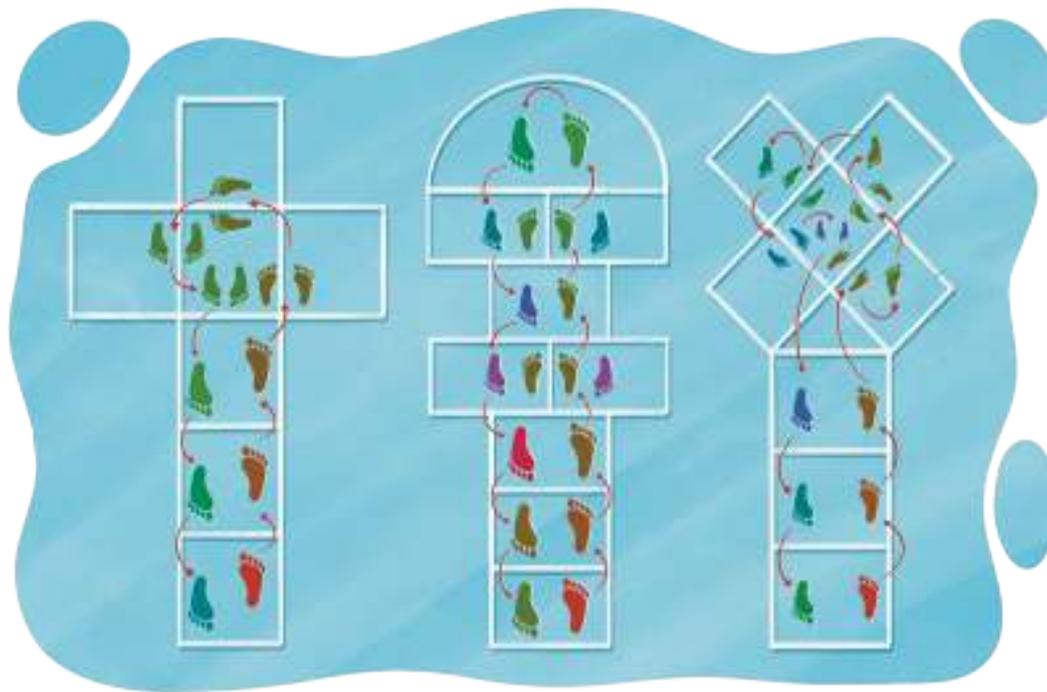
3) Ayo, Menganalisis!

Permainan engklek memiliki lintasan yang dilalui oleh pemain untuk menyelesaikan putaran permainannya. Setiap pola kotak engklek (engklek gunung), (materi dan cara bermain ada di bahan bacaan) yang berbeda memiliki lintasan yang berbeda pula. Lintasan tersebut dapat dijadikan dasar dalam membuat lintasan pola lantai dalam tari. Buatlah lintasan pola lantai dari lintasan permainan engklek yang telah dimainkan serta berikan penjelasan kemana sajakah arah hadap saat melalui lintasan permainan engklek kemudian uraikan jawabanmu ke dalam tulisan. Perhatikan contoh berikut.



**Gambar 2.10** Lintasan Loncatan Pemain Engklek





**Gambar 2.11** Arah Hadap Pemain Saat Bermain Engklek

### Peringatan!

#### Keselamatan dan Kesehatan Kerja K3

1. Permainan engklek dilakukan dengan pendampingan guru.
2. Guru memberi aturan dalam permainan, terkait langkah, busana yang dikenakan, dan tata cara dalam bermain.
3. Guru menerangkan dampak kecelakaan (*result of accident*) dalam penyalahan langkah atau prosedur berupa jeda dan istirahat bermain.

#### e. Asesmen Formatif dan Sumatif

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

#### f. Tindak Lanjut Peserta Didik

Guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik agar lebih memahami langkah-langkah permainan engklek bersama orang tua dan teman di sekitar rumah (sebagai bentuk penguatan konsep karya) dan guru juga mendampingi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menerjemahkan informasi permainan engklek.



### g. Refleksi Peserta Didik

- 1) Apakah kamu memahami langkah bermain engklek?
- 2) Apakah kamu dapat menuliskan dengan benar lintasan bermain engklek?
- 3) Apakah kamu dapat menjelaskan dengan benar arah hadap saat bermain engklek.

### Kegiatan Alternatif Pembelajaran 2

Kegiatan alternatif lain dengan menganalisis konsep karya secara tuntas, mencari tau terkait sinopsis dan makna gerak pada sebuah karya tari.

Membuat gambar lintasan pola kotak permainan engklek dari berbagai daerah di Indonesia.

## 3. Kegiatan Pembelajaran 3

### a. Persiapan Mengajar

Adapun kebutuhan persiapan mengajar kegiatan pembelajaran 3 dapat dilihat dalam diagram grafis berikut.



## **b. Apersepsi**

- 1) *Ice breaking* disediakan sebagai kegiatan pembuka yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar, kondusifitas serta memotivasi peserta didik dalam memulai pembelajaran. *Ice breaking* dapat berupa permainan dan menyanyikan lagu-lagu yang menyenangkan.
- 2) Berikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik.
  - a) Apakah kamu pernah melihat tari permainan tradisional? Jika iya, sebutkan tari apa?
  - b) Apakah kamu pernah gerak berjinjit dan melompat? Kapan kamu melakukannya?
  - c) Apakah kekompakan dan keseimbangan penting pada sebuah karya tari?
  - d) Bandingkanlah dugaan atau pendapat kamu dengan jawaban atau argumen teman-teman di kelas!

## **c. Penilaian Sebelum Pembelajaran**

Penilaian awal kognitif pada pembelajaran 3 diberikan terkait dengan materi yang akan dipelajari pada kegiatan pembelajaran 3, guru dapat memberikan pertanyaan tentang:

- 1) Apakah kamu mengetahui gerak lokomotor?
- 2) Apakah kamu mengetahui gerak nonlokomotor?
- 3) Apakah kamu pernah menari? Jika ya, tari apa sebutkan!

Guru dapat membuat tabel observasi awal kompetensi dengan memberikan tanda centang (contoh rubrik dapat dilihat di akhir bab pada subbab asesmen).

## **d. Kegiatan Inti**

Berikut beberapa kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk dapat melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat dari peta langkah kerja berikut.



## Peta Langkah Kerja yang Direkomendasikan

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).



**Gambar 2.12** Peta Langkah Mengajar KP 3

**Tabel 2.6** Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap melalui video tari.</li> <li>2. Meragakan gerak berpindah (lokomotor) dan gerak di tempat (nonlokomotor).</li> <li>3. Mengembangkan gerak permainan tradisional menjadi gerak tari berdasarkan alur.</li> </ol>
Aktivitas yang Dilakukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengapresiasi unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap melalui video tari.</li> <li>2. Menirukan gerak berpindah (lokomotor), dan gerak ditempat (nonlokomotor).</li> <li>3. Mengembangkan gerak permainan tradisional menjadi gerak tari berdasarkan alur.</li> </ol>
Dimensi P3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernalar Kritis</li> <li>2. Kreatif</li> <li>3. Bergotong royong</li> </ol>



Subelemen	1.1 Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan. 1.2 Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya. a. Menghasilkan gagasan yang orisinal. b. Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal. 3.1 Kerja sama 3.2 Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama.
-----------	--

### 1) Aktivitas Inti

Tahap eksplorasi pada model *creative dance* adalah tahapan proses menemukan sesuatu dengan menjelajah setiap kemungkinan dari gerak-gerak yang muncul dari hasil temuan identifikasi gerak pada konsep yang dirancang. Kegiatan eksplorasi ini merupakan sebuah visualisasi kreativitas dalam menuangkan gagasan dan imajinasi sesuai dengan pengalaman dan apresiasi. Sesuai dengan asas Tri N Ki Hajar Dewantara, yaitu *nambahi* atau mengembangkan dari *niteni* dan *nirokke*.

Gerak di tempat (nonlokomotor) merupakan gerakan tari yang tidak berpindah tempat, tetap di posisi awal. Gerak nonlokomotor, yaitu gerak tari yang melibatkan beberapa anggota tubuh yang digerakkan. Contoh gerakan pada kehidupan sehari-hari, yaitu gerak mendorong, memutar, menarik, menggelengkan kepala, melipat, dan lain-lain.

Gerak berpindah (lokomotor), yaitu gerakan tari yang mengandung unsur melangkah, melompat, dan berjinjit. Gerak berpindah (lokomotor) merupakan gerakan perpindahan dari posisi awal ke posisi yang lain atau suatu gerakan memindahkan tubuh dari tempat awal ke tempat lain. Gerak berpindah juga dapat didefinisikan sebagai keterampilan perpindahan gerak seseorang dari satu tempat ke tempat yang lain.

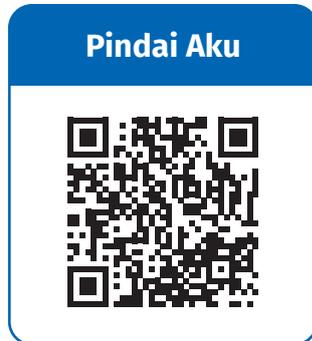
### 2) *Grouping*

Pembentukan kelompok dibagi menjadi beberapa kelompok tari secara heterogen (jumlah anggota per kelompok dapat disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik peserta didik maupun kelas) atau kelompok yang sudah dibagi dipertemuan sebelumnya. Lakukan pemanasan terlebih dahulu untuk menghindari *strain* (salah urat) atau cedera lainnya.



3) Ayo, Mengamati!

Mintalah peserta didik mengamati dan apresiasi video tari berikut bersama kelompok, kemudian mengisi jawabannya pada tabel berikut.



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



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

**Tabel 2.7** Pengamatan Video

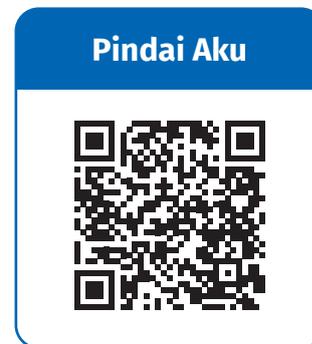
No.	Instruksi Pengamatan	Video 1	Video 2
1.	Apakah kamu melihat gerak permainan di video tersebut?		
2.	Permainan apa yang kamu lihat? Sebutkan!		
3.	Berapa jumlah penari pada video?		
4.	Apakah ada perpindahan posisi? Jika ada sebutkan ada berapa perpindahan posisinya!		
5.	Apakah posisi menari para penari ada yang duduk atau jongkok (level bawah).		
6.	Apakah para penari berputar arah hadap?		
7.	Apakah tari tersebut bagus, kompak, dan seimbang?		

Keterangan: berikan jawaban di dalam kolom tabel

4) Ayo, Menirukan Gerak!

Ikutilah dan tirukan instruksi gerak berikut.

- a) Lakukan gerakan tepuk tangan sambil menoleh ke kanan dan ke kiri dengan posisi diam di tempat (nonlokomotor).



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/TepukTangan&Menoleh>



- b) Lakukan gerak melompat di tempat disertai dengan tepukan kanan ke atas dan ke bawah (nonlokomotor).

**Pindai Aku**



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

- c) Bagi kelompok menjadi dua sisi kanan dan kiri saling berhadapan. Kemudian, lakukan gerak berjalan sambil berjinjit bersama-sama hingga kembali ke posisi semula (lokomotor).

**Pindai Aku**



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

- d) Masih di posisi kanan kiri saling berhadapan, lakukan kegiatan meloncat dengan sebelah kaki sampai ujung dan kembali lagi ke posisi awal (lokomotor).

**Pindai Aku**



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

- e) Lakukan gerak berjalan kemudian berputar berjalan dan berputar lagi hingga kembali ke posisi semula (lokomotor).

**Pindai Aku**



- f) Lakukan gerakan lainnya yang menggambarkan gerak lokomotor dan nonlokomotor.

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



4) Ayo, Menemukan dan Mengembangkan Gerak!

Proses kreativitas di dalam tari adalah proses menemukan dan mengembangkan kemungkinan gerak dari konsep karya. Ikuti instruksi di bawah ini, kemudian temukan gerakmu sendiri lalu kembangkan bersama kelompokmu!

- a) Buatlah sebuah alur dramatik untuk mempermudah menyusun gerak, misalnya alur 1 beberapa anak berkumpul di lapangan → alur 2 beberapa anak bergembira bermain bersama → alur 3 kelompok terpisah, ada kelompok permainan berbasis gadget dan ada kelompok permainan tradisional → alur 4 kelompok permainan tradisional bermain dengan gembira → alur 5 kelompok permainan gadget selalu emosi → alur 6 dan seterusnya.



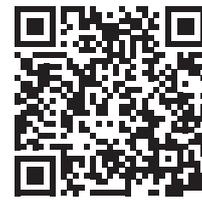
**Gambar 2.13** Alur Dramatik untuk Menyusun Gerak

- b) Bagilah tugas ke setiap peserta didik dalam kelompok untuk mengikuti alur yang telah dibuat. Misalnya tanggung jawab alur 1 diserahkan kepada Toni dan Ira untuk mencari gerak anak saling menyapa bertemu dan bercanda.



- c) Setelah semua mendapatkan tugas untuk menemukan gerak, lakukan proses stimulasi bersama teman kelompokmu mengenai pengembangan gerak engklek melalui sumber video, sumber buku, atau apresiasi langsung pertunjukan tari.

Pindai Aku

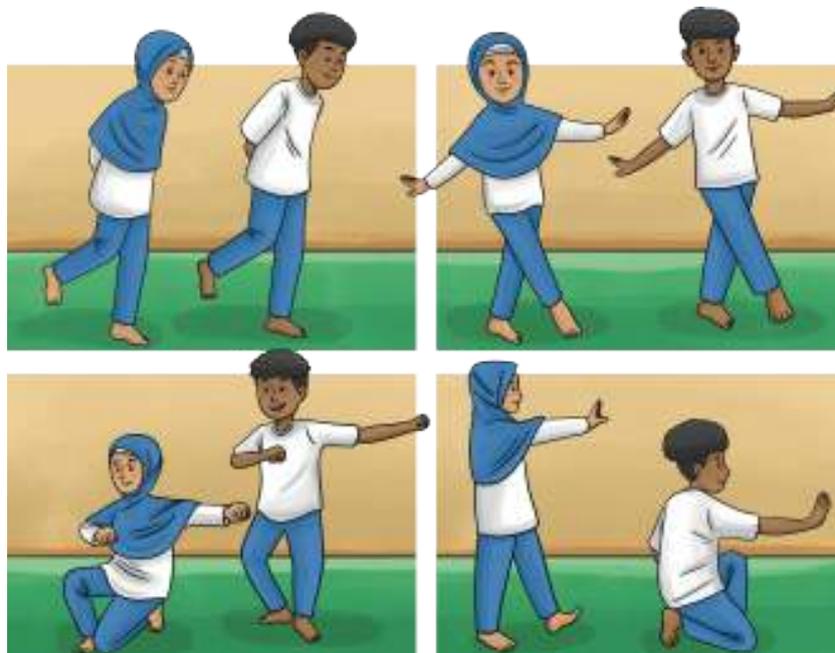


<https://buku.kemdikbud.go.id/s/PengembanganGerakEngklek>



**Gambar 2.14** Pengembangan Gerak Engklek

- d) Lakukan proses penjelajahan gerak, untuk menemukan kemungkinan gerak engklek ke dalam gerak tari.



**Gambar 2.15** Proses Penjelajahan Gerak



e) Tuliskan hasil temuan gerak ke dalam tabel contoh seperti berikut.

**Tabel 2.8** Hasil Temuan Gerak

No.	Nama Gerak Engklek	Hasil Temuan dan Pengembangan Gerak	Nama Ragam Gerak
1.	Lompat satu kaki	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melompat satu kaki bergantian ke samping kanan dan kiri arah hadap ke depan disertai dengan gerak tangan kanan dan kiri bergantian di depan dada.</li> <li>- Lompat satu kaki ke depan kemudian kemudian berputar ke belakang bergantian kakinya.</li> <li>- dst</li> </ul>	<p>Ragam 1 gerak kaki (gerak kanan kiri)</p> <p>Ragam 2 gerak belakang (gerak depan belakang) dst.</p>
2.			
dst			

Keterangan: nama ragam bisa dirancang sesuai dengan hasil pengembangan gerakannya.

### Peringatan!

#### Keselamatan dan Kesehatan Kerja K3

1. Pemanasan dan eksplorasi gerak permainan dilakukan dengan pendampingan guru.
2. Guru memberi aturan dalam permainan, terkait langkah, busana yang dikenakan, dan tata cara dalam praktik tari.
3. Guru menerangkan dampak kecelakaan (*result of accident*) dalam penyalahan langkah atau prosedur dalam bergerak akan mengakibatkan strain atau salah urat atau cedera lainnya. Oleh karena itu, guru memiliki hak memberhentikan proses pembelajaran.

#### e. Miskonsepsi

Miskonsepsi dapat muncul saat peserta didik kesulitan mengaitkan konsep gerak lokomotor dan nonlokomotor. Selain itu, komposisi tari kelompok dengan pengembangan gerak dalam mencipta sebuah karya tari. Untuk mengatasi miskonsepsi



melalui refleksi peserta didik. Peserta didik perlu merefleksikan bagaimana konsep keseimbangan dan kekompakan terkait dengan gerak lokomotor dan nonlokomotor yang mereka pelajari. Bagaimana konsep ini tercermin dalam gerakan yang mereka ciptakan.

#### **f. Asesmen Formatif dan Sumatif**

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

#### **g. Tindak Lanjut Peserta Didik**

Guru memberikan tugas dirumah kepada peserta didik untuk melihat video pengembangan gerak engklek berdasarkan alur yang telah di disusun. Kegiatan ini didampingi oleh orang tua karena menggunakan akse penggunaan gadget/gawai.

#### **h. Refleksi Peserta Didik**

- 1) Apakah kamu memahami konsep keseimbangan dan kekompakan pada tari kelompok?
- 2) Apa yang kamu menguasai konsep gerak di tempat (nonlokomotor) dan gerak berpindah tempat (lokomotor)?
- 3) Apakah kamu merasa kesulitan dalam mengembangkan motif gerak engklek ke dalam bentuk karya tari di dalam kelompok?jika ya, bagian mana yang tidak kamu kuasai!
- 4) Apakah kamu menemukan kesulitan dalam merangkai gerak tari engklek?

### **Kegiatan Alternatif Pembelajaran 3**

Eksplorasi gerak bermakna dapat ditemukan melalui kegiatan sehari-hari di rumah mulai dari bangun tidur, mandi, berpamitan dengan orang tua untuk berangkat ke sekolah, hingga kembali lagi ke rumah.

Kegiatan apresiasi boleh dilakukan di luar kegiatan pembelajaran sekolah.

Kegiatan menirukan gerak lokomotor dan lokomotor boleh dikembangkan dengan penggunaan level arah hadap, level, dan pola lantai sederhana.



## 4. Kegiatan Pembelajaran 4

### a. Persiapan Mengajar

Inti dari kegiatan pembelajaran 4 di kelas berupa kegiatan menyusun gerak tari bersama kelompok secara kreatif. Kemudian, peserta didik mampu menjelaskan ke dalam komposisi tari. Adapun kebutuhan persiapan mengajar kegiatan pembelajaran 4 dapat dilihat dalam diagram grafis berikut.



### b. Apersepsi

- 1) *Ice Breaking* disediakan sebagai kegiatan pembuka yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar, membuat suasana kondusif, dan memotivasi peserta didik memulai pembelajaran. *Ice breaking* dapat berupa permainan dan menyanyikan lagu-lagu yang menyenangkan.
- 2) Berikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik.
  - a) Apakah kamu tahu dengan konsep pindah posisi di dalam tari?
  - b) Apakah kamu tahu dengan konsep arah hadap di dalam tari?



- c) Apakah kamu tahu dengan konsep tinggi rendah tubuh penari di dalam tari kelompok?
- d) Bandingkanlah dugaan atau pendapat kamu dengan jawaban atau argumen teman-teman di kelas!

**c. Penilaian Sebelum Pembelajaran**

Penilaian sebelum pembelajaran atau asesmen awal pada Bab 2 Aktivitas pembelajaran 4, guru ingin mengetahui kemampuan peserta didik dalam pemahaman awal peserta didik terkait kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor tentang kesiapan mental peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran 4 adalah kegiatan praktik merangkai gerak, menyatukan keseluruhan hasil temuan gerak sehingga dibutuhkan kemampuan berpikir kreatif dan bekerja sama dalam kelompok. Contoh rubrik penilaian awal dapat dilihat di subbab asesmen di akhir bab.

**d. Kegiatan Inti**

Berikut beberapa kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk dapat melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat dari peta langkah kerja berikut.

**Peta Langkah Kerja yang Direkomendasikan**

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu merangkai gerak berdasarkan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).



**Gambar 2.16** Peta Langkah Kerja KP 4



**Tabel 2.9** Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu merangkai gerak berdasarkan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).
Indikator KKTP	a. Merangkai gerak hasil eksplorasi. b. Mengevaluasi hasil proses merangkai gerak bersama kelompok.
Aktivitas yang Dilakukan	1. Mengamati video karya tari. 2. Merangkai gerak tari sesuai dengan alur permainan engklek.
Dimensi P3	1. Kreatif 2. Bergotong-royong
Subelemen	1.1 Menghasilkan gagasan yang orisinal. 1.2 Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal. 2.1 Kerja sama 2.2 Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama.

#### 1) Aktivitas Inti

Proses konstruksi ini sama dengan proses membangun sebuah bangunan, peserta didik merangkai satu persatu gerak hasil eksplorasi menjadi sebuah rangkaian gerak kreatif (tari kreatif). Selain merangkai gerak, pada fase konstruksi ini peserta didik bersama kelompok merangkai gerak, dengan desain dramatik, desain lantai, desain atas, musik pengiring tari, serta menyertakan elemen pendukung lain seperti rias, busana, properti, dan *setting* panggung.

#### 2) Ayo, Mengamati!

Peserta didik memulai kegiatan pembelajaran dengan berkumpul ke dalam kelompok yang telah dibagi di pembelajaran sebelumnya. Kemudian, mengingat kembali gerak-gerak yang telah ditemukan di prosedur sebelumnya. Peserta didik juga mengapresiasi dan mengamati kembali karya tari lainnya untuk merangsang kreativitas peserta didik dalam proses merangkai tari. Amati dan apresiasi video tari berikut bersama kelompokmu!



### 3) Ayo, Merangkai Gerak Bersama Teman!

Proses merangkai gerak tari untuk anak usia sekolah dasar membutuhkan kerja sama tim. Ikuti instruksi di bawah ini, kemudian lakukan bersama kelompokmu!

- a) Berdasarkan pembelajaran sebelumnya, setiap peserta didik sudah mendapatkan tugas menemukan gerak berdasarkan alur dramatik yang telah dibuat. Mintalah peserta didik menyusun karya tari berdasarkan alur yang telah mereka buat! Perhatikan contoh kerja berikut.



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

#### Kemungkinan respons peserta didik:

1. Peserta didik antusias mengikuti petunjuk pada video yang diberikan.
2. Peserta didik bersemangat mencoba merangkai gerak.

- b) Peserta didik melengkapi karya tari dengan unsur level (tinggi rendah tubuh penari).



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

- c) Peserta didik membuat gambar desain pola lantai kemudian melengkapi karya tari dengan unsur pola lantai (perpindahan posisi).



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



- d) Melengkapi karya tari dengan unsur arah hadap.

Pindai Aku



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

### Peringatan!

#### Keselamatan dan Kesehatan Kerja K3

1. Pemanasan dan eksplorasi gerak permainan dilakukan dengan pendampingan guru.
2. Guru memberi aturan dalam permainan, terkait langkah, busana yang dikenakan, dan tata sara dalam praktik tari.
3. Guru menerangkan dampak kecelakaan (*result of accident*) dalam penyalahan langkah atau prosedur dalam bergerak akan mengakibatkan strain atau salah urat atau cedera lainnya. Oleh karena itu, guru memiliki hak memberhentikan proses pembelajaran.

#### e. Miskonsepsi

Miskonsepsi mungkin terjadi ketika peserta didik kesulitan mengaitkan pembelajaran sebelumnya tentang unsur tari, level, dan perubahan arah hadap dengan praktik merangkai gerak tari secara kreatif. Terutama dalam hal merancang dan menyusun karya tari. Untuk mengatasi miskonsepsi ini melalui refleksi peserta didik. Peserta didik perlu merefleksikan bagaimana pengetahuan mereka tentang unsur tari, level, dan arah gerak sebelumnya berkontribusi dalam merangkai gerak tari bersama kelompok. Bagaimana mereka mengintegrasikan konsep-konsep tersebut dalam karya tari yang mereka ciptakan.

#### f. Asesmen Formatif dan Sumatif

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.



### g. Tindak Lanjut Peserta Didik

Guru memberikan tugas kepada peserta didik di rumah untuk memahami konsep unsur pendukung tari seperti, tata rias, kostum, dan panggung. Setelah memahami konsep, peserta didik bersama kelompok merancang kostum rias dan panggung yang sesuai dengan konsep karya tari engklek. Tugas ini terstruktur dan berhubungan dengan elemen berpikir dan bekerja artistik yang akan dilaksanakan pada pembelajaran berikutnya.

### h. Refleksi Peserta Didik

Guru melakukan refleksi kepada peserta didik sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses menyusun gerak tari berdasarkan pendapatmu?
- 2) Apakah kamu menemukan kesulitan selama proses menyusun gerak bersama kelompok?
- 3) Apakah kamu bisa bekerja sama dengan baik dengan tim kelompokmu?
- 4) Apakah kamu menguasai cara melengkapi tari dengan konsep perpindahan posisi (pola lantai)?
- 5) Apakah kamu menguasai cara melengkapi tari dengan konsep arah hadap?
- 6) Apakah kamu menguasai cara melengkapi tari dengan konsep tinggi rendah tubuh penari (level)?
- 7) Apakah kamu menemukan kesulitan dalam merangkai gerak tari engklek?

### Kegiatan Alternatif Pembelajaran 4

Mengaitkan konsep pola lantai, arah hadap, dan level dengan kegiatan sehari-hari, atau benda di lingkungan terdekat. Misalnya konsep level tinggi benda apa yang mewakili level tinggi (tiang listrik, pohon akasia, dan lain-lain).

Apresiasi video dapat diganti dengan apresiasi langsung mengunjungi sanggar atau tempat pelatihan tari secara langsung.

## 5. Kegiatan Pembelajaran 5

### a. Persiapan Mengajar

Guru mempersiapkan materi berupa unsur pendukung tari, seni pertunjukan, presentasi karya tari, tari kelompok, dan menyusun kegiatan menjadi 7 aktivitas. Inti dari kegiatan pembelajaran ke 5 di kelas berupa kegiatan merencanakan serta



membuat kelengkapan tarian berupa unsur rias, busana, properti jika ada, musik dan identifikasi ruang pertunjukan atau panggung. Setelah semua unsur dirasa telah dilengkapai peserta didik mempresentasikan keseluruhan hasil karya.

### Bahan Ajar

- Materi Unsur Pendukung Tari
- Materi Seni Pertunjukan
- Materi Tari Kelompok

### Media, Alat, Sarana/ Prasarana

- Beberapa Alat Rias
- Kelengkapan Kostum
- Alat dan Bahan Kebutuhan *Background* Panggung (*disclaimer*: panggung dapat di mana saja atau memanfaatkan sudut sekolah)

### Model Pembelajaran

- *Creative Dance* (Konstruksi/Merangkai)

### Rubrik Penilaian

- Rubrik Penilaian Awal
- Rubrik Penilaian Formatif berupa Lembar Laporan Kerja

## b. Apersepsi

Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik seperti berikut.

- 1) Apakah kamu tahu dengan konsep rias dan busana dalam pertunjukan tari?
- 2) Apakah kamu memahami peran dan makna rias dan busana dalam pertunjukan tari?
- 3) Apakah kamu sudah pernah mengapresiasi atau menonton sebuah pertunjukan tari?

## c. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran atau pra-asesmen disebut sebagai penilaian awal. Penilaian awal terdiri atas dua jenis, yaitu asesmen awal kognitif dan nonkognitif. Rubrik terkait penilaian awal ini dapat dilihat di akhir bab.



**Tabel 2.10** Asesmen Penilaian Awal

Tujuan Asesmen awal	
Asesmen awal kognitif	Asesmen awal non-kognitif
Mengidentifikasi capaian kompetensi peserta didik	Memahami gaya belajar peserta didik
Menyesuaikan pembelajaran dikelas dengan kompetensi peserta didik	Mengetahui latar belakang kondisi dan kesejahteraan keluarga
Memantau kesiapan belajar peserta didik	Mengetahui karakter peserta didik
Menilai kemampuan awal peserta didik	Mengetahui minat dan bakat peserta didik
Menyediakan kegiatan pembelajaran tambahan untuk peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran	Mengetahui aktifitas dan lingkungan belajar peserta didik di luar sekolah

**d. Kegiatan Inti**

Berikut beberapa kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk dapat melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat dari peta langkah kerja berikut.



**Gambar 2.17** Peta Langkah Kerja KP 5



## e. Aktivitas Pembelajaran

**Tabel 2.11** Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mempresentasikan karya tari kelompok sesuai dengan desain lantai (berpikir dan bekerja artistik).
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengidentifikasi unsur pendukung tari.</li><li>2. Menggunakan atribut tari sesuai dengan ciri khas permainan tradisional.</li><li>3. Merancang gerak tari sesuai dengan desain lantai bersama kelompok.</li><li>4. Mempresentasikan hasil tari kelompok.</li></ol>
Aktivitas yang Dilakukan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengkategorikan riasan berdasarkan jenis riasnya.</li><li>2. Menganalisis busana kebutuhan pertunjukan.</li><li>3. Membuat rancangan panggung.</li></ol>
Dimensi P3	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kreatif</li><li>2. Bergotong-royong</li></ol>
Subelemen	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1 Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.</li><li>1.2 Menghasilkan gagasan yang orisinal.</li><li>2.1 Kerja sama</li><li>2.2 Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama.</li></ol>

### 1) Ayo, Berdiskusi!

Diskusikan bersama kelompokmu mengenai rancangan rias, busana, musik (gunakan musik yang sesuai dengan tema permainan anak) dan tata panggung kebutuhan karya tari kelompok, selanjutnya presentasikan di depan kelas.

#### Kemungkinan respons peserta didik:

1. Peserta didik antusias membuat rias, busana, dan panggung pertunjukan.
2. Peserta didik bersemangat mempresentasikan karya di ruang pertunjukan.

### 2) Ayo, Latihan!

Tata rias bertujuan menonjolkan bagian wajah yang indah kemudian menutupi bagian wajah yang dirasa kurang mendukung rasa percaya diri. Tata rias merupakan



unsur penting dalam mendukung sebuah pertunjukan tari. Hal ini bertujuan untuk memperkuat peran dan karakter sebuah penokohan di dalam sebuah pertunjukan termasuk pertunjukan tari. Ada beberapa jenis rias di antaranya rias aksen, rias jenis, rias bangsa, rias usia, rias tokoh, rias watak, rias temporal, dan rias lokal (Iwan Pranoto, 2019). Kategorikan riasan berikut berdasarkan jenisnya secara mandiri!

**Tabel 2.12** Kategori Riasan Berdasarkan Jenisnya

No .	Contoh Rias	Jenis rias
1.	Ilustrasi rias jenis	
2.	Ilustrasi rias usia	
3.	Ilustrasi rias aksen	
4.	Ilustrasi rias bangsa	
5.	Ilustrasi rias tokoh	
6.	Ilustrasi rias local	
7.	Ilustrasi rias watak	

Tata busana di dalam sebuah pertunjukan bertujuan untuk memperkuat karakter tokoh agar dapat dengan mudah dipersepsikan oleh penonton. Selain itu, kostum juga dapat memberikan ciri khas jika ada perbedaan karakter di dalam sebuah karya tari. Tentukan busana yang tepat digunakan untuk beberapa karakter tokoh dalam pertunjukan tari berikut bersama kelompokmu!

- a) Tari kesatria
- b) Tari permainan anak
- c) Tari putri
- d) Tari kijang
- e) Tari malin kundang

3) Ayo, Berkarya!

Mintalah peserta didik membuat desain sebuah panggung pertunjukan sederhana bersama guru dan teman-teman sekelas! Kemudian, realisasikan bersama teman-teman dan guru! Presentasikan karya di panggung yang telah dirancang bersama!



## Peringatan!

### Keselamatan dan Kesehatan Kerja K3

1. Menggunakan alat bahan rias busana dan panggung dengan pendampingan guru.
2. Guru memberi aturan dalam permainan, terkait langkah, busana yang dikenakan, dan tata cara dalam praktik tari.
3. Guru menerangkan dampak kecelakaan (*result of accident*) dalam penyalahan langkah atau prosedur dalam pembelajaran dan memiliki hak untuk memberhentikan proses pembelajaran.

#### e. Miskonsepsi

Miskonsepsi mungkin muncul ketika peserta didik kesulitan mengaitkan persiapan pertunjukan. Seperti lokasi pertunjukan, rias, dan busana dengan proses pengembangan tarian kelompok serta ekspresi kreatif mereka dalam penampilan pertunjukan.

#### f. Asesmen Formatif dan Sumatif

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

#### g. Tindak Lanjut Peserta Didik

Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat gambar perpindahan pola lantai pada tari yang telah dibuat bersama orang tua. Guru mengapresiasi dan memantau pemahaman peserta didik terkait konsep dan penciptaan unsur pendukung tari secara berkala.

#### h. Refleksi Peserta Didik

- 1) Bagaimana pengalamanmu bersama kelompok dalam menampilkan karya tari engklek?
- 2) Apakah kamu memahami peran tata rias dan busana di dalam pertunjukan tari?



- 3) Apakah kamu memahami konsep dan peran panggung pertunjukan di sekolah?
- 4) Apakah kamu menemukan kesulitan selama proses ini?

### Kegiatan Alternatif Pembelajaran 5

Lokasi ruang pertunjukan dapat diadakan di dalam kelas maupun di luar kelas. Dapat juga di luar sekolah memanfaatkan taman atau tempat umum yang tidak merugikan orang lain dan sudah mendapat izin.

Jika tidak cukup waktu menciptakan busana, properti atau rias silahkan cari alternatif dengan menyediakan rias dan kostum sesuai dengan konsep karya

## 6. Kegiatan Pembelajaran 6

### a. Persiapan Mengajar

Adapun kebutuhan persiapan mengajar kegiatan pembelajaran 6 dapat dilihat di dalam diagram grafis berikut.



### b. Apersepsi

- 1) *Ice breaking* disediakan sebagai kegiatan pembuka yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar, suasana lebih kondusif, dan memotivasi peserta didik dalam memulai pembelajaran. *Ice breaking* dapat berupa permainan dan menyanyikan lagu-lagu yang menyenangkan.



- 2) Beri pertanyaan pemantik kepada peserta didik.
  - a) Apakah kamu pernah menuliskan pola lantai pada sebuah tari?
  - b) Apakah kamu mampu menyelesaikan seluruh tugas yang diberikan?
  - c) Apakah kamu mampu menerima materi dengan baik?

### c. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran atau pra-asesmen disebut sebagai penilaian awal. Penilaian awal terdiri atas dua jenis, yaitu asesmen awal kognitif dan nonkognitif. Rubrik terkait penilaian awal dapat dilihat di akhir bab.

**Tabel 2.13** Asesmen Penilaian Awal

Tujuan Asesmen awal	
Asesmen awal kognitif	Asesmen awal non-kognitif
Mengidentifikasi capaian kompetensi peserta didik.	Memahami gaya belajar peserta didik.
Menyesuaikan pembelajaran di kelas dengan kompetensi peserta didik.	Mengetahui latar belakang kondisi dan kesejahteraan keluarga.
Memantau kesiapan belajar peserta didik.	Mengetahui karakter peserta didik.
Menilai kemampuan awal peserta didik	Mengetahui minat dan bakat peserta didik.
Menyediakan kegiatan pembelajaran tambahan untuk peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran.	Mengetahui aktifitas dan lingkungan belajar peserta didik di luar sekolah.

### d. Kegiatan Inti

Berikut beberapa kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk dapat melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat dari peta langkah kerja.



## Peta Langkah Kerja yang Direkomendasikan

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu mengingat kembali unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai (merefleksikan).



Gambar 2.18 Peta Langkah Kerja KP 6

Tabel 2.14 Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mengingat kembali unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai (merefleksikan).
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang kembali gerak permainan tradisional.</li> <li>2. Mendiskusikan kesan selama pembelajaran gerak dan makna permainan tradisional.</li> <li>3. Mengapresiasi hasil karya bersama kelompok maupun kelompok teman sekelas lainnya.</li> </ol>
Aktivitas yang Dilakukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendiskusikan perubahan arah hadap pada karya tari engklek.</li> <li>2. Membuat desain pola lantai.</li> </ol>
Dimensi P3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernalar Kritis</li> <li>2. Bergotong-royong</li> </ol>
Subelemen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya.</li> <li>1.2 Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri.</li> <li>2.1 Kerja sama</li> <li>2.2 Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama.</li> </ol>



1) Ayo, Berdiskusi!

Mintalah peserta didik berkumpul ke dalam kelompok, kemudian memulai kegiatan pembelajaran dengan mengidentifikasi perubahan arah hadap di dalam karya tari engklek. Kemudian, menjelaskan di depan kelas bersama teman kelompok.

Kemungkinan respons peserta didik:

1. Peserta didik memberikan *feedback* terkait refleksi yang dirasakan selama pembelajaran tari.
2. Peserta didik bersemangat membuat desain pola lantai.

2) Ayo, Latihan!

Buatlah desain pola lantai pada tari engklek di dalam tabel di bawah ini! (perhatikan kegiatan pembelajaran 4 dan 5 untuk melihat alur dramatik).

**Tabel 2.15** Desain Pola Lantai Pada Tari Engklek

No.	Ragam Tari/Alur Tari	Desain Pola Lantai
1.	Alur 1	
2.	Alur 2	
3.	Alur 3	
4.	Alur 4	
5.	Alur 5	

**e. Asesmen Formatif dan Sumatif**

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

**f. Tindak Lanjut Peserta Didik**

Guru melacak kesulitan yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran tari. Peserta didik diberikan tugas untuk merefleksikan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari bersama orang tua dan lingkungan di rumah. Peserta didik merasakan manfaat dari pembelajaran tari seperti senang, meningkatnya kemampuan literasi dan numerik, kemampuan sosial, dan lain sebagainya.



### g. Refleksi Peserta Didik

Selama proses kegiatan pembelajaran peserta didik diberikan refleksi sebagai berikut.

- 1) Apakah kamu dapat mengapresiasi dirimu dan juga temanmu?
- 2) Apakah kamu mampu menuliskan desain pola lantai dengan benar?
- 3) Apakah kamu dapat menjelaskan perubahan arah hadap dengan benar?

#### Kegiatan Alternatif Pembelajaran 6

Memberikan video terkait pola lantai dan arah hadap.

Memberikan apresiasi kepada kelompok yang paling bersemangat dan paling berinisiatif.

## 7. Kegiatan Pembelajaran 7

### a. Persiapan Mengajar

Adapun kebutuhan persiapan mengajar kegiatan pembelajaran 7 dapat dilihat pada diagram grafis berikut.



## b. Apersepsi

- 1) *Ice breaking* disediakan sebagai kegiatan pembuka yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar, membuat suasana kondusif, dan memotivasi peserta didik dalam memulai pembelajaran. *Ice breaking* dapat berupa permainan dan menyanyikan lagu-lagu yang menyenangkan.
- 2) Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik.
  - a) Apakah yang kamu ketahui tentang nilai sosial dan budaya?
  - b) Tentukan apakah makna sosial dan budaya yang terkandung dalam permainan engklek sudah tepat!
  - c) Bandingkanlah dugaan atau pendapat kamu dengan jawaban atau argumen teman-teman di kelas!

## c. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran atau pra-asesmen disebut sebagai penilaian awal. Penilaian awal terdiri atas dua jenis, yaitu asesmen awal kognitif dan nonkognitif. Rubrik terkait penilaian awal dapat dilihat di akhir bab.

**Tabel 2.16** Asesmen Penilaian Awal

Tujuan Asesmen awal	
Asesmen awal kognitif	Asesmen awal non-kognitif
Mengidentifikasi capaian kompetensi peserta didik	Memahami gaya belajar peserta didik
Menyesuaikan pembelajaran dikelas dengan kompetensi peserta didik	Mengetahui latar belakang kondisi dan kesejahteraan keluarga
Memantau kesiapan belajar peserta didik	Mengetahui karakter peserta didik
Menilai kemampuan awal peserta didik	Mengetahui minat dan bakat peserta didik
Menyediakan kegiatan pembelajaran tambahan untuk peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran	Mengetahui aktifitas dan lingkungan belajar peserta didik di luar sekolah



#### d. Kegiatan Inti

Berikut beberapa kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk dapat melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat dari peta langkah kerja berikut.

### Peta Langkah Kerja yang Direkomendasikan

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari (berdampak).



Gambar 2.19 Peta Langkah Kerja KP 7

Tabel 2.17 Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari (berdampak).
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menganalisis nilai budaya dalam permainan tradisional.</li><li>2. Menghargai nilai budaya Indonesia.</li><li>3. Menghargai pendapat orang lain.</li></ol>
Aktivitas yang Dilakukan	Menguraikan makna sosial dan budaya pada permainan tradisional.
Dimensi P3	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bernalar kritis</li><li>2. Berkebhinekaan global</li></ol>
Subelemen	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1 Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan.</li><li>1.2 Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya.</li><li>2.1 Mendalami budaya dan identitas budaya.</li><li>2.2 Menumbuhkan rasa menghormati terhadap keanekaragaman budaya.</li></ol>



### 1) Ayo, Berdiskusi!

Permainan tradisional adalah salah satu warisan budaya di Indonesia. Bermain permainan tradisional bersama teman memiliki banyak manfaat pada tubuh dan kemampuan sosial. Selain mengembangkan keterampilan motorik, permainan tradisional juga melatih kreativitas, melatih kecerdasan sosio emosional, serta menumbuhkan rasa mencintai untuk melestarikan budaya sendiri. Berdasarkan ungkapan pernyataan di atas diskusikan bersama teman kelompok tentang nilai sosial dan budaya yang ada di dalam permainan tradisional engklek.

- a) Peserta didik diarahkan bersama kelompoknya untuk mengerjakan lembar kerja peserta didik.
- b) Peserta didik menjelaskan hasil diskusi kelompok mengenai nilai sosial maupun budaya yang dapat diambil dari permainan tradisional
- c) Guru memberikan penguatan pada peserta didik terkait makna sosial dan budaya dalam karya tari engklek.

Setelah mendengarkan materi yang diberikan oleh guru silakan kamu uraikan makna nilai sosial dan budaya pada permainan tradisional. Kaitkan nilai tersebut dengan karya tari engklek dan mengaitkan tentang makna tari dengan kehidupan sehari-hari.

### e. Asesmen Formatif dan Sumatif

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

### f. Tindak Lanjut

Guru merangkul serta mengajak berdiskusi seluruh peserta didik di akhir bab, untuk memastikan seluruh materi dapat diserap dengan baik.

### g. Refleksi Peserta Didik

- 1) Apa yang kamu pahami terkait nilai sosial dan budaya pada permainan tradisional engklek?
- 2) Apakah kamu merasakan manfaat dari belajar memahami makna dari permainan tradisional?
- 3) Adakah hal yang sulit atau tidak dipahami selama pembelajaran? Jika ada silahkan disampaikan secara tertulis maupun verbal!



- 4) Apakah kamu dapat mempraktikkan nilai sosial budaya pada permainan tradisional di kehidupan sehari-hari?

### Kegiatan Alternatif Pembelajaran 7

Guru mengaitkan sikap yang terbentuk dari permainan tradisional engklek ini dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Untuk mendapatkan nilai secara langsung, guru dapat mengulang kembali kegiatan permainan di lapangan. Kemudian, menjelaskan nilai yang terkandung pada setiap gerak dan langkah permainan hingga ketika mencipta karya gerak tari permainan anak.

Guru memberikan contoh permainan lain yang sarat akan makna, pesan, dan nilai karakter dan nilai moral berdasarkan ciri Profil Pelajar Pancasila.

## D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Ki Hajar Dewantara mengemukakan konsep tri sentra pendidikan terkait tiga ruang anak menerima pendidikan, belajar dan mendapatkan dampak serta perlindungan untuk belajar mengenal, mengasah, dan mengembangkan keterampilan, sikap, pengetahuan dari ruang keluarga, ruang pendidikan dan ruang sosial. Kerja sama antara tiga ruang anak ini perlu terjalin untuk menciptakan lingkungan pendidikan pembelajaran yang kondusif. Ketiga ruang ini memiliki peran yang penting dalam menguatkan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Bab Pengembangan Gerak Permainan Tradisional Engklek mengikutsertakan pendampingan orang tua dan lingkungan masyarakat dalam proses pembelajaran. Materi konten permainan tradisional sangat erat hubungannya dengan anak sehingga membutuhkan bantuan dan pendampingan tiga ruang pendidikan (guru, orang tua, dan masyarakat). Beberapa interaksi di dalam aktivitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik serta turut mengikutsertakan orang tua dan lingkungan masyarakat misalnya ada pada prosedur pembelajaran ke 1 yang menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

Penggunaan teknologi ini membutuhkan pendampingan orang tua agar peserta didik tidak kebingungan dalam mengoperasikan gadget dan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi ini masih di bawah pengawasan orang tua. Prosedur kegiatan lain, biasanya masyarakat berperan dalam memantau aktivitas peserta didik yang



belajar di luar lingkungan keluarga dan sekolah. Sanggar atau komunitas juga sangat membantu peserta didik dalam proses apresiasi di dalam pembelajaran. Interaksi-interaksi ini disesuaikan dengan kebutuhan pendalaman materi pada setiap subbab.

## E. Asesmen

Beberapa jenis penilaian yang digunakan dalam pembelajaran adalah penilaian awal, penilaian formatif, dan penilaian sumatif.

### 1. Asesmen Awal

Asesmen awal adalah penilaian sebelum pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait kelemahan, kekuatan, sikap, dan keterampilan serta pengetahuan. Hasil penilaian ini digunakan sebagai bahan dalam merancang metode dan strategi pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik (diferensiasi).

Asesmen awal terdiri atas dua jenis, yaitu tipe nonkognitif yang bertujuan mengetahui latar belakang kehidupan peserta didik, gaya belajar peserta didik, kondisi keluarga, dan kondisi pikis serta sosial emosional peserta didik (penilaian ini bisa dilakukan jika dibilang perlu untuk diidentifikasi). Sedangkan, tipe kognitif bertujuan untuk mengetahui kesiapan peserta didik dalam memahami materi di bab terlaksana, dan untuk menyesuaikan pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran yang berdiferensiasi. Misalnya, dalam pembelajaran bab 2 dengan materi permainan tradisional engklek, guru ingin mengetahui kemampuan peserta didik dalam pemahaman kognitif tentang jenis-jenis permainan tradisional engklek dan cara memainkannya, untuk mengetahui hal tersebut guru membuat tabel kompetensi dengan memberikan centangan seperti contoh berikut.

Contoh pertanyaan beserta rubrik penilaian yang diberikan untuk asesmen awal peserta didik:

1. Apakah kamu tahu permainan (sebutkan permainan apa saja yang kemudian dijawab peserta didik).
2. Berapakah jumlah pemain pada permainan berikut?
3. Bagaimanakah cara bermain permainan berikut?



**Tabel 2.18** Contoh Asesmen Awal Kognitif di Awal Pembelajaran

No.	Nama Peserta Didik	Jenis Permainan	Jumlah Pemain	Cara Memainkan
1.	Rani	✓	✓	✓
2.	Sofia	✓	✓	
3.	Andy	✓		✓
4.	Robby	✓	✓	
5.	Dst...			

## 2. Asesmen Formatif

Asesmen formatif adalah prosedur evaluasi yang mengukur proses belajar peserta didik. Asesmen formatif bertugas memantau dan merefleksi perkembangan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran diskusi, kegiatan pembelajaran berkala, dan kegiatan lainnya yang terlaksana dalam setiap prosedur pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Misalnya, asesmen formatif ini dapat dipetakan seperti contoh berikut.

**Tabel 2.19** Contoh Asesmen Formatif di Kegiatan Pembelajaran 1

### Lembar Pengamatan/Diskusi Kelompok

Mata pelajaran : Seni Tari

Kelas : 4

Kelompok : 1

Hari/tanggal :

Ketentuan asesmen formatif :

- Peserta didik mampu mendiskusikan kegiatan apresiasi permainan engklek.
- Peserta didik mampu mendiskusikan latar belakang permainan engklek.

Berikanlah skor untuk setiap aspek!

No.	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian						Keterangan
		Ketepatan Analisis		Kemampuan HOTS		Kerja Sama Kelompok		
		1	2	1	2	1	2	
1.	Dinda		✓		✓		✓	
2.	Rian	✓			✓	✓		



No.	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian						Keterangan
		Ketepatan Analisis		Kemampuan HOTS		Kerja Sama Kelompok		
		1	2	1	2	1	2	
3.	Rani	✓			✓		✓	
4.	Putra		✓		✓	✓		

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia jika peserta didik sudah menunjukkan sikap/perilaku tersebut.

Keterangan:

- Kriteria penilaian:
  - 1 = Belum memenuhi
  - 2 = Sudah memenuhi
- Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran.
- Hasil penilaian ini digunakan untuk mengetahui tingkat aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

## 2. Asesmen Sumatif

Asesmen sumatif adalah prosedur evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan di akhir pembelajaran. Asesmen sumatif ini bertujuan untuk mengukur Capaian Pembelajaran di akhir Bab dengan menggunakan alat ukur berupa tes tertulis, refleksi, esai, poster, dan catatan anekdot.

Asesmen dilakukan untuk memetakan taraf perkembangan dan kemajuan keterampilan kognitif, psikomotor, dan afektif. Peserta didik serta untuk mengetahui tingkat efektivitas dari metode pengajaran yang telah digunakan dalam proses pembelajaran selama jangka waktu tertentu. Berikut adalah tiga contoh penilaian aspek kognitif, psikomotor, dan afektif kompetensi seni tari untuk bab 2 permainan tradisional:



**a. Contoh penilaian aspek kognitif dari soal pilihan ganda dan esai.**

**Instrumen Soal dan Pedoman Penilaian**

Mata Pelajaran : Seni Tari  
Kelas/ Semester : IV/ 2  
Teknik Penilaian : Tes Tertulis  
Bentuk Soal/ Instrumen : Pilihan Ganda dan Uraian

**Petunjuk Umum**

- a. Instrumen penilaian berupa lembar tes pilihan ganda dan esai
- b. Instrumen ini diisi oleh peserta didik

**Contoh soal**

**A. Pilihan ganda**

1. Berasal dari daerah manakah kata *istatak* (engklek)?
  - a. Bangka
  - b. Betawi
  - c. Kulonprogo
  - d. Pekanbaru
2. Manakah yang bukan bagian dari gerak di tempat ....
  - a. berjinjit di tempat
  - b. melompat
  - c. berlari
  - d. diam
3. Manakah yang bukan pola kotak engklek ....
  - a. baling-baling
  - b. sepatu
  - c. menara
  - d. gunung
4. Berikut adalah jenis tari kelompok, *kecuali* ....
  - a. tari kecak
  - b. tari topeng kelana
  - c. tari piring
  - d. tari tor-tor



5. Berikut ini yang bukan bagian dari gerak bermakna adalah ....
  - a. berdoa
  - b. melambaikan tangan
  - c. bersalaman
  - d. ukel
  
6. Tata busana tari adalah atribut yang dikenakan penari di atas panggung. Manakah di bawah ini yang termasuk dalam busana tari ....
  - a. gelang
  - b. stagen
  - c. anting-anting
  - d. mahkota
  
7. Tari kelompok adalah tari yang terdiri dari beberapa orang yang saling bekerja sama demi menampilkan tari yang bagus. Bagaimanakah kamu bersikap di dalam kelompok agar proses penciptaan berjalan dengan baik?
  - a. kooperatif
  - b. malas
  - c. destruktif
  - d. pasif
  
8. Tri Kon adalah tiga kemampuan mencintai budaya oleh Ki Hadjar Dewantara berikut, *kecuali* ....
  - a. kontinyu
  - b. konvergen
  - c. kontinental
  - d. konsentris
  
9. Berikut adalah nilai sosial dari permainan engklek, *kecuali* ....
  - a. telaten
  - b. pemalu
  - c. sportif
  - d. jujur



10. Berikut adalah beberapa macam pola lantai, *kecuali* ....
- random
  - lengkung
  - horizontal
  - vertikal

**B. Esai**

1. Bagaimanakah proses membuat properti engklek?
2. Bagaimanakah langkah bermain engklek! Uraikan jawabanmu dengan terperinci!

**Pedoman Penilaian Tes Tertulis**

**A. Pilihan ganda**

Kunci jawaban

1. d   3. b   5. d   7. a   9. b  
2. c   4. b   6. b   8. c   10. a

Keterangan bobot skor:

- a. Jika benar skor 5
- b. Jika salah/tidak menjawab skor 0
- c. Jumlah skor total 50

**B. Esai**

Kunci jawaban

Soal no 2

“Dalam proses penciptaan karya tari kreatif, konsep merupakan hal yang paling dasar. Menemukan konsep diperlukan sebuah riset yang dilakukan dengan cermat dan mendalam. Lebih baik lagi dengan melakukan pengamatan secara langsung. Seperti halnya mengetahui langkah bermain engklek gunung (ada 8 kotak lintasan dengan 1 pola busur membentuk gunung pada bagian paling atas) di antaranya:

- a. Langkah pertama pemain yang berjumlah minimal dua orang melakukan suit atau hompimpah untuk menentukan siapa yang pertama bermain, setelah itu pemain terpilih melemparkan pecahan genting (gacuk) ke arah busur no 9.



- b. Permainan dimulai dengan melompat 1 kaki ke kotak 1, 2, dan 3 kemudian melompat ke kotak no 4 dan 5 bersamaan menggunakan 2 kaki horizontal.
- c. Setelah itu pemain melompat kembali menggunakan 1 kaki ke kotak no 6 dan 2 kaki ke kotak 7 dan 8 secara bersamaan.
- d. Setelah tiba di kotak 7 dan 8, pemain berbalik arah membelakangi pola busur tempat gacuk berada. Kemudian, pemain mengambil gacuk tanpa melihat ke belakang, sehingga pemain meraba posisi gacuk dimana, di sini pemain berusaha mendapatkan gacuk untuk dapat kembali ke kotak nomor 1 dengan melakukan lompatan yang sama.
- e. Ketika tiba di titik awal pemain melempar gacuk ke arah kotak 1, sehingga kotak 1 ini tidak boleh diinjak atau dilewati kemudian langsung melompat ke kotak 2 dan 3 dengan 1 kaki kanan atau kiri.
- f. Setelah melewati kotak ke 2 dan 3 pemain melompat ke kotak 4 dan 5 yang posisinya sejajar/horizontal dengan menggunakan dua kaki secara bersamaan.
- g. Selanjutnya pemain melompat kembali dengan menggunakan 1 kaki ke kotak ke 6 dan 2 kaki ke kotak 7 dan 8 terakhir di busur no 9.
- h. Pemain yang berada di busur no 9 biasanya diberikan kebebasan bergerak dengan 2 kaki di kotak yang sama tidak seperti kotak kotak 1-8.
- i. Setelah itu pemain kembali ke kotak nomor 1 untuk mengambil gacuk kemudian membalik gacuk dari telapak tangan ke punggung dan membelakangi pola permainan lalu melemparkan gacuk mengarah ke salah satu kotak dari nomor 1 hingga 9, yang apabila gacuk menempati salah satu kotak, maka kotak tersebut menjadi milik pemain tersebut. Setelah mendapatkan rumahnya pemain meneruskan ke kotak no 2 dan seterusnya.
- j. Permainan ini berhenti jika gacuk menyentuh garis atau keluar dari garis, dan pemain menginjak garis atau menginjak rumah temannya.

Keterangan bobot skor:

1. Jika benar dan lengkap 1 soal skor 35
2. Jika benar kurang lengkap 1 soal skor 10
3. Jika salah skor 1 soal 5
4. Jumlah skor total 50



**b. Contoh Hasil Akhir Penilaian Aspek Kognitif Unit 1**

**Tabel 2.20** Contoh Hasil Akhir Penilaian Aspek Kognitif

No.	Nama Peserta Didik	Nilai		
		Pilihan Ganda	Essay	Nilai Akhir
1.				
2.				
Rata-rata				
Daya serap (%)				

**Keterangan:**

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Pilihan Ganda} + \text{Essay}}{2} \times 100 = \dots$$

**c. Contoh Penilaian Aspek Kognitif Soal dari LKPD**

- Instrumen Soal LKPD
- Instrumen Tes Evaluasi

**Tabel 2.21** Contoh Hasil Akhir Penilaian Aspek Kognitif

No.	Nama Peserta didik	Nilai		
		LKPD	Tes Evaluasi	Nilai Akhir
1.				
2.				
Rata-rata				
Daya serap (%)				

**Keterangan:**

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor LKPD} + \text{Evaluasi}}{2} \times 100 = \dots$$



#### d. Contoh penilaian aspek psikomotor

**Tabel 2.22** Contoh Pedoman Penilaian Makna Gerak pada Permainan Engklek

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Melakukan contoh Gerak Bermakna pada Kehidupan Sehari-hari				
Mempraktekkan Gerak Bermakna pada Permainan Engklek				
Merangkai Gerak Bermakna dengan Tema permainan				

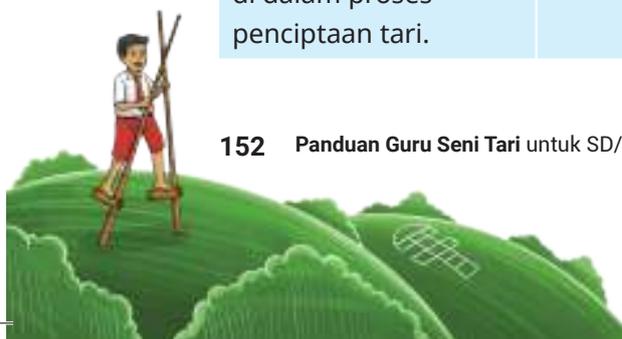
**Tabel 2.23** Contoh Rubrik Penilaian Makna Gerak pada Permainan Engklek

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Melakukan contoh gerak bermakna pada kehidupan sehari-hari.	Mampu melakukan lima contoh gerak.	Mampu melakukan 3 contoh gerak.	Tidak mampu melakukan contoh gerak.
Mempraktikkan gerak bermakna pada permainan engklek.	Mampu mempraktikkan 3 gerak bermakna.	Mampu mempraktikkan 1 gerak bermakna.	Tidak mampu mempraktikkan gerak bermakna.
Merangkai gerak bermakna dengan tema permainan.	Mampu merangkai gerak bermakna tema permainan.	Hanya mampu merangkai beberapa gerak bermakna tema permainan.	Tidak mampu merangkai.

#### e. Contoh penilaian aspek afektif

**Tabel 2.24** Contoh Pedoman Penilaian Nilai Karakter pada Permainan Engklek

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Peserta didik mampu menghargai perbedaan pendapat di dalam proses penciptaan tari.				



Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Peserta didik turut berperan aktif dalam proses karya.				

**Tabel 2.25** Contoh Rubrik Penilaian Nilai Karakter pada Permainan Engklek

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Peserta didik mampu menghargai perbedaan pendapat di dalam proses penciptaan tari.	Peserta didik mampu menghargai perbedaan pendapat di dalam proses penciptaan tari.	Peserta didik kurang mampu menghargai perbedaan pendapat di dalam proses penciptaan tari.	Peserta didik tidak mampu menghargai perbedaan pendapat di dalam proses penciptaan tari.
Peserta didik turut berperan aktif dalam proses karya.	Peserta didik mampu berperan aktif dalam proses karya di dalam kelompok.	Peserta didik kurang mampu berperan aktif dalam proses karya di dalam kelompok.	Peserta didik tidak mampu berperan aktif dalam proses karya di dalam kelompok.

## F. Remedial dan Pengayaan

### 1. Remedial

Remedial merupakan kegiatan yang disediakan bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan remedial ini ditujukan untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan kompetensi yang belum tercapai dalam unit pembelajaran yang disampaikan. Guru melakukan identifikasi terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dengan melakukan wawancara (latar belakang dan penyebab kesulitan belajar), pengamatan, beberapa tes dan lain sebagainya.

Setelah guru menemukan penyebab kesulitan belajar peserta didik, langkah berikutnya guru memberikan pembelajaran remedial sesuai dengan jenis tingkat kesulitan dan kemampuan peserta didik. Pendampingan yang dapat dilakukan guru ada beberapa cara, yaitu 1) bimbingan khusus secara individu, 2) bimbingan berkelompok, 3) mengulang kembali pembelajaran dengan menggunakan materi yang disederhanakan, metode dan media yang berbeda serta penyederhanaan tes atau pertanyaan, dan 4) pemanfaatan tutor sebaya dalam kegiatan pembelajaran.



Berikut salah satu contoh bentuk pelaksanaan remedial yang dapat dilakukan guru:

- a. Peserta didik diminta untuk menjelaskan kembali pola lintasan permainan engklek melalui buku bergambar.
- b. Peserta didik diminta untuk menyebutkan minimal lima macam pola kotak permainan engklek dari berbagai daerah di Indonesia.
- c. Peserta didik diminta memperagakan kembali gerak engklek yang telah mengalami pengembangan gerak atau distilasi.
- d. Peserta didik diminta memperagakan kembali salah satu susunan tarian dengan unsur pengolahan pola lantai.
- e. Peserta didik diminta menjelaskan makna nilai sosial dan budaya dalam karya tari engklek menurut pemahaman mereka.

## 2. Pengayaan

Pengayaan merupakan kegiatan pembelajaran yang disediakan bagi peserta didik yang telah menuntaskan tujuan pembelajaran berdasarkan dengan hasil capaian asesmen di unit pembelajaran. Materi pengayaan merupakan materi tambahan yang berupa penguatan materi maupun pengembangan materi di unit pembelajaran yang telah dipelajari.

Engklek merupakan permainan tradisional yang dapat dimainkan di dalam atau luar ruangan dan bukan permainan individual. Engklek dapat dimainkan oleh tiga orang atau lebih, sehingga engklek dikategorikan sebagai permainan tradisional kelompok besar. Dari pendapat tersebut guru dapat mencari bahan pengayaan terkait permainan tradisional kelompok besar lainnya seperti materi pengayaan di berikut.

### Permainan Ular Naga

Permainan ular naga merupakan salah satu permainan yang populer di Indonesia. Dalam permainan ini, anak berbaris dengan berpegangan pada "bahu", artinya berpegangan pada ujung baju atau pinggang anak yang berada di depan. Salah satu anak yang paling besar berperan sebagai "induk" dan berada di barisan paling depan. Selain itu, terdapat dua orang anak yang berperan sebagai "gerbang" dengan cara saling berhadapan dan mengangkat tangan ke atas kepala. Induk dan gerbang diambil dari anak-anak yang terampil, karena salah satu daya tarik permainan ini adalah percakapan yang mereka lakukan. Barisan pemain akan bergerak berputar-putar



seperti naga dan terutama di sekitar gerbang berdiri di tengah sambil menyanyikan lagu-lagu.

Permainan ular naga diartikan sebagai perjuangan manusia untuk mendapatkan anggota. Terdapat beberapa aturan permainan untuk mendapatkan anggota. Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah seluruh benda yang menempel pada tubuh pemain. Permainan ini memerlukan area yang sangat luas, biasanya pemainnya berjumlah 10 orang atau lebih, makin banyak pemain maka permainan makin menarik dan seru. Permainan ular naga membawa banyak manfaat dan mengajarkan banyak nilai seperti kerja sama, solidaritas, keramahan, melatih otak dan masih banyak manfaat positif lainnya.

### Permainan Gobak Sodor

Gobak Sodor mempunyai dua suku kata, yaitu “gobak” yang berarti gerak dan “sodor” yang berarti tombak. Permainan gobak sodor merupakan permainan tradisional yang terdiri atas dua kelompok, yaitu kelompok penjaga dan kelompok penyerang. Setiap pemain dalam kelompok penjaga bertugas menjaga dengan membentuk pelindung di belakangnya sambil mengulurkan tangan agar lawan tidak bisa lewat. Pemain lain bertanggung jawab agar garis tengah bergerak tegak lurus dengan pemain bertahan lainnya. Permainan gobak sodor mengajarkan menjadi anak yang jujur. Terkadang ada anak yang tidak mengaku disentuh oleh temannya, dan ada juga anak yang berhati-hati dan terkadang berbohong saat menyentuh anak yang sedang bermain.

Aturan permainan dan cara bermain gobak sodor sebagai berikut.

1. Kumpulkan 8 hingga 10 teman di bagi menjadi dua tim.
2. Setiap kelompok memilih satu anak untuk menjadi ketua tim.
3. Kedua ketua tim melakukan kombinasi ping untuk menentukan tim mana yang berhak maju lebih dulu dan tim mana yang berperan mempertahankan garis.
4. Sebelum memulai permainan, buatlah garis berbentuk kotak atau persegi. Bagilah kotak menjadi dua bagian dengan garis vertikal dan bagi lagi dengan garis horizontal. Jumlah garis horizontal disesuaikan dengan jumlah anggota kelompok.
5. Ketua tim membagi timnya untuk menjaga setiap garis.
6. Peserta akan mendapat poin jika melewati garis finis atau meninggalkan area.
7. Tim dengan poin terbanyak adalah pemenangnya.



Rekomendasi materi pengayaan berupa link, yaitu:

Video permainan tradisional	<p><b>Pindai Aku</b></p>  <p><a href="https://buku.kemdikbud.go.id/s/PermainanTradisionalNdogNdogan">https://buku.kemdikbud.go.id/s/PermainanTradisionalNdogNdogan</a></p>
Video tari permainan anak	<p><b>Pindai Aku</b></p>  <p><a href="https://buku.kemdikbud.go.id/s/TariEngklek">https://buku.kemdikbud.go.id/s/TariEngklek</a></p>
Video tari permainan anak	<p><b>Pindai Aku</b></p>  <p><a href="https://buku.kemdikbud.go.id/s/TariSlepdur">https://buku.kemdikbud.go.id/s/TariSlepdur</a></p>

## G. Refleksi Guru

1. Apakah peserta didik mampu menguasai dan mengembangkan motif gerak permainan tradisional engklek?
2. Apakah peserta didik mampu bekerja sama dengan kelompok dalam proses menciptakan tari engklek?
3. Apakah peserta didik mampu merefleksi diri dan teman di kelompoknya?
4. Apakah peserta didik merasa merdeka dalam mengembangkan gerak engklek?



5. Apakah peserta didik mampu mengaitkan nilai-nilai budaya permainan engklek dengan kehidupannya?
6. Apakah peserta didik mampu menguasai dan mengembangkan gerakan dalam permainan tradisional engklek menjadi sebuah karya tari?
7. Apakah peserta mampu memahami konsep level, arah hadap, dan pola lantai dengan benar?
8. Apakah guru sudah memberikan bimbingan yang baik di setiap pembelajaran?
9. Apakah semua materi yang diberikan guru dapat ditangkap dengan baik oleh peserta didik?
10. Apakah materi dan model pembelajaran sudah tepat diberikan untuk peserta didik?
11. Apakah guru menyampaikan materi dengan gaya yang menyenangkan sehingga peserta didik termotivasi di dalam pembelajaran?

## H. Lembar Kerja Peserta Didik

### 1. Kegiatan Pembelajaran 1

Perhatian gambar berikut.



**Gambar 2.20** Anak Bermain Engklek

- a. Berdasarkan gambar di atas, jawablah pertanyaan berikut:
  - 1) Permainan apakah yang sedang dimainkan anak tersebut?
  - 2) Ada berapa kotakkah pola kotak pada gambar tersebut?
  - 3) Permainan engklek termasuk permainan kelompok apa?



- 4) Bagaimanakah cara bermainnya?
  - 5) Disebut apakah permainan tersebut di daerahmu?
- b. Amati permainan tradisional engklek kemudian tuliskan hasil pengamatanmu pada kolom di bawah ini!

No.	Indikator Pengamatan	Deskripsi Hasil Pengamatan
1.	Nama permainan	
2.	Aturan main	
3.	Cara main	
4.	Jumlah pemain	

## 2. Kegiatan Pembelajaran 2

Amatilah beberapa motif ragam gerak permainan engklek, lalu tuliskan hasil pengamatanmu pada kolom berikut!

## 3. Kegiatan Pembelajaran 3

- a. Kembangkanlah motif gerak permainan engklek bersama teman kelompokmu!

No.	Nama Gerak Engklek	Deskripsi Pengembangan Gerak Engklek
1.		
2.		
3.		
4.		



- b. Buatlah gerakan sehari-hari yang menjadi bagian atau dapat disebut ke dalam kategori gerak lokomotor dan gerak nonlokomotor!

No.	Lokomotor	Nonlokomotor

#### 4. Kegiatan Pembelajaran 4

- a. Pola kotak lintasan merupakan gambar pola yang digunakan untuk bermain engklek. Gambarlah bentuk pola kotak permainan engklek sesuai dengan kreativitasmu!
- b. Langkah awal membuat sebuah karya adalah menemukan konsep karya. Jika konsep karyamu adalah permainan engklek, maka buatlah alur cerita untuk membantumu merangkai gerak menjadi satu tarian utuh bersama kelompokmu!

#### 5. Kegiatan Pembelajaran 5

Tampilkan karya tarimu dalam kelompok di depan guru dan teman-temanmu! Kemudian berilah penilaian untuk karya teman-temanmu berdasarkan beberapa instrumen penilaian berikut.

No.	Nama Kelompok	Kekompakan	Pengembangan Level	Pengembangan Arah hadap	Pengembangan Pola Lantai
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					



## 6. Kegiatan Pembelajaran 6

Ceritakanlah pengalamanmu ketika menciptakan gerak tari dengan konsep permainan engklek dan kesulitan apa yang kamu hadapi!

## 7. Kegiatan Pembelajaran 7

Diskusikan bersama teman kelompokmu kemudian uraikan pada kolom di bawah ini nilai sosial maupun budaya yang dapat diambil dari permainan tradisional engklek.

### I. Bahan Bacaan

#### Kegiatan Pembelajaran 1

Bermain adalah aktivitas anak yang dilakukan dengan riang gembira dan tanpa paksaan, sehingga melalui aktivitas bermain anak dengan mudah menyerap proses pembelajaran. Bermain merupakan kodrat anak, belajar dengan bermain akan menjadikan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan.

Bermain merupakan kegiatan yang paling dekat dengan dunia anak, dan materi permainan tradisional dipilih berdasarkan pertimbangan asas konseptual agar peserta didik mudah mencerna materi gerak yang diberikan. Permainan tradisional sering dijadikan sebagai pijakan konsep sebuah karya tari anak. Permainan anak banyak sekali jenisnya.

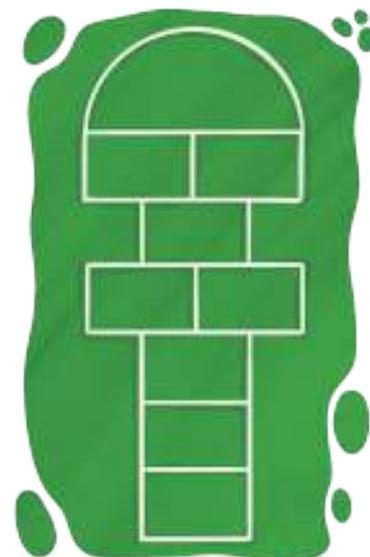


Ada beberapa permainan yang menirukan orang dewasa seperti bermain masak-masakan, ada pula permainan yang bersifat olahraga menggunakan kekuatan fisik, seperti kasti atau gobak sodor. Selain itu, ada permainan yang menggunakan tembang dan lagu, seperti ular naga, cublak-cublak suweng, dan lain sebagainya. Engklek merupakan salah satu permainan yang menggunakan kekuatan fisik. Pertimbangan penetapan engklek sebagai salah satu contoh materi karena permainan engklek dimiliki oleh beberapa daerah di Indonesia dan masih banyak dimainkan hingga saat ini.

Permainan Sunda manda atau engklek merupakan permainan yang menggunakan lompatan kaki untuk melintasi pola yang sudah digambar di tanah dengan cara melompat. Pola lompatan yang digambar di tanah ini beraneka motif dengan nama yang berbeda seperti, pola gunung, pola kotak biasa, pola pesawat, dan lainnya.

Permainan engklek ini juga membutuhkan gacuk atau beti yang dibuat dari pecahan genteng sebagai properti yang digunakan untuk menandakan tempat yang tidak boleh dilompati. Gacuk harus memiliki bentuk berbeda antara satu anak dengan anak yang lain agar tidak tertukar. Selain dengan gacuk, permainan ini dapat menggunakan batu, pecahan gerabah, atau keramik.

Pecahan keramik atau gerabah ini di Betawi bernama *beti*, di Dompu bernama *oro genteng*, *pincek* di Bangka, dan lain sebagainya. Pada setiap daerah permainan engklek mempunyai nama yang berbeda-beda seperti *istatak* (Pekanbaru), *gedrek* (Belitang, Sumatera Selatan), *engkek-engkek* (Kalimantan Barat), *cak lingking*, *Tago* (Bangka), *ingkak ingking* (Belitung), *ingkling* (Yogyakarta), *dampu bulan* (Betawi), *dengkleng* (Bali), *gili-gili* (Merauke), *gedrik* (Banyuwangi), *sondah* (Kulon Progo), *cengkah-cengkah* (Sumatera Utara), *mpaa gopa* (Dompu) dan *cenge-cenge* (Maluku Utara). Cara bermain engklek di tiap daerah sama, yaitu menggunakan lompatan satu kaki namun yang membuat berbeda aturan bermain yang sudah mengalami pengembangan sebagai ciri khas dari daerah-daerah tersebut. Permainan tradisional engklek biasanya dimainkan di luar ruangan, di atas tanah, atau lantai semen yang kemudian dibuat pola lintasan permainannya.



Gambar 2.21 Pola Engklek



Materi permainan tradisional dianalogikan sebagai koreografi “Komposisi tari kelompok”. Koreografi kelompok adalah sebuah komposisi gerak yang secara kooperatif dilakukan oleh beberapa penari, penari-penari ini saling memiliki ikatan demi memberikan nafas kepada karya tari kelompok ini. Para penari memiliki peran dan tugasnya masing-masing, saling mendukung, membantu, mengisi hingga memadupadankan setiap unsur tari sehingga tercipta karya tari yang harmonis. Koreografi kelompok dapat diidentifikasi menjadi dua jenis, yaitu koreografi kelompok kecil (*Small Group Compositions*) yang diperagakan oleh dua (genap/ berpasangan) hingga tiga (ganjil) penari, dan koreografi kelompok besar (*Large Group Compositions*) yang diperagakan lebih dari tiga penari.

Penentuan jumlah penari pada koreografi kelompok bersifat relatif misal beberapa koreografi kelompok kecil digabungkan menjadi satu, maka dinamakan kelompok besar, begitu pula sebaliknya apabila koreografi kelompok besar berjumlah 6 orang penari dibagi menjadi dua kelompok, maka komposisi tersebut dinamakan komposisi kelompok kecil. Materi prosedur kegiatan pembelajaran 2-7 dengan link sebagai berikut.

**Pindai Aku**



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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Panduan Guru Seni Tari untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)

Penulis: Dian Indah Purnama Sari dan Trianti Nugraheni  
ISBN: 978-623-118-423-8 (jil.4 PDF)

**Bab**



# Mengenal Tari Melalui Cerita Fabel



## A. Pendahuluan

Unit pembelajaran cerita fabel merupakan rangkaian pembelajaran agar peserta didik mampu membuat gerak tari berdasarkan pada cerita fabel, secara individu maupun kelompok. Dalam pembelajaran ini, mengangkat ular naga sebagai materi mewakili cerita fabel sebagai stimulus gerak tari. Untuk ini, peserta didik diperkenalkan sebuah cerita binatang yang berjudul “Ular Naga si Banyak Kawan”.

### 1. Tujuan Pembelajaran dan Kedudukan dalam Alur Tujuan Pembelajaran

Kedudukan TP dalam Alur Tujuan Pembelajaran dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 3.1** Tujuan Pembelajaran dan Kedudukan dalam ATP

Elemen	Tujuan Pembelajaran	ATP mata pelajaran Kelas 4
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	1. Peserta didik mengamati (C1) bentuk penyajian tari.	1. Peserta didik mengidentifikasi latar belakang sebuah penyajian tari (mengalami).
	2. Peserta didik mengidentifikasi (C2) latar belakang sebuah penyajian tari.	2. Peserta didik mengeksplorasi unsur utama tari sesuai dengan level, perubahan arah hadap dan desain lantai (mengalami).
	3. Peserta didik mengenal (C1) bentuk level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai.	3. Peserta didik mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).
	4. Peserta didik mengeksplorasi unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai.	
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	1. Peserta didik mengingat kembali (C1) unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai	4. Peserta didik merangkai gerak berdasarkan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).
	2. Peserta didik menjelaskan (C2) bentuk level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai.	5. Peserta didik mampu mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama (berpikir dan bekerja artistik).



Elemen	Tujuan Pembelajaran	ATP mata pelajaran Kelas 4
	3. Peserta didik mampu menyimpulkan (C2) hasil pencapaian dirinya di dalam proses pembelajaran tari.	6. Peserta didik mempresentasikan karya tari kelompok sesuai dengan desain lantai (berpikir dan bekerja artistik). 7. Peserta didik mengingat kembali unsur utama tari sesuai dengan level gerak, perubahan arah hadap dan desain lantai (merefleksikan). 8. Peserta didik mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari (berdampak).
Berpikir dan bekerja artistik ( <i>Thinking and working artistically</i> )	1. Peserta didik mampu meragakan gerak tari sesuai level dan arah hadap secara individu.	
	2. Peserta didik mampu mempresentasikan karya tari kelompok sesuai dengan desain lantai.	
	3. Peserta didik mampu mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama.	
Menciptakan ( <i>Creating</i> )	1. Peserta didik mampu secara mandiri membuat bentuk gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap.	
	2. Peserta didik mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap.	
	3. Peserta didik merangkai gerak berdasarkan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap.	
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	1. Peserta didik menunjukkan antusiasme dalam proses pembelajaran sehingga tumbuh rasa ingin tahu.	
	2. Peserta didik mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari.	

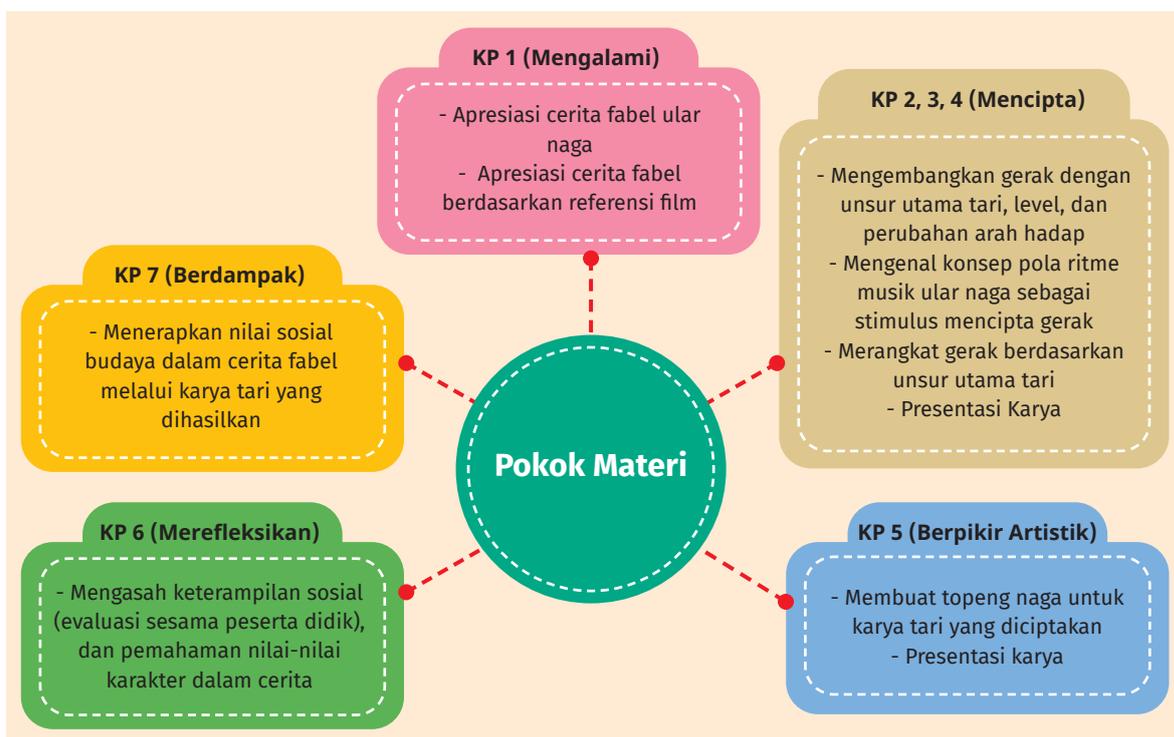
## 2. Pokok Materi dan Hubungan Antarpokok Materi

Secara keseluruhan pembelajaran merupakan perpaduan dari lagu, dialog, dan gerak yang akan dimainkan secara berkelompok. Materi ajar dilaksanakan dalam 7 prosedur kegiatan pembelajaran. Pembagian pembelajaran didasarkan pada elemen konten pembelajaran, yaitu tahap mengalami, mencipta, berpikir, dan bekerja artistik, merefleksikan, dan berdampak. Prosedur kegiatan pembelajaran disusun secara berjenjang untuk meningkatkan kompetensi seni peserta didik.



Prosedur kegiatan pembelajaran 1 adalah pewujudan dari elemen mengalami. Pembelajarannya difokuskan untuk memberikan pengalaman mengapresiasi seni pada peserta didik, agar para peserta didik secara fisik dan emosional mendapatkan wawasan dan pengalaman mengenai materi. Prosedur kegiatan pembelajaran 2, 3, 4, didasarkan pada elemen mencipta. Prosedur kegiatan pembelajaran 5 didasarkan pada elemen berpikir artistik. Prosedur kegiatan pembelajaran 6 didasarkan pada elemen berefleksi dan prosedur kegiatan pembelajaran 7 didasarkan pada elemen berdampak.

Dengan demikian setelah mengalami kegiatan pembelajaran 1 hingga 7, guru dapat mengarahkan peserta didik untuk menyadari nilai-nilai, pesan, makna yang terkandung dalam seni dan kemudian mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik. Pengaturan kegiatan pembelajaran ini tidak bersifat mutlak, namun disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik dan guru di kelas. Penilaian yang akan digunakan, yaitu penilaian proses dan produk. Pada akhir bab diberikan beberapa contoh rubrik penilaian proses dan produk berdasarkan dua materi cerita fabel yang disajikan. Pada unit pembelajaran ini dipilih dua materi cerita fabel yang mewakili permainan individu dan kelompok. Adapun sebaran pokok materi serta hubungan antarpokok materi dapat dilihat pada bagan berikut.



**Gambar 3.1** Pokok Materi

Urutan pokok materi seperti gambar diatas disusun sesuai dengan langkah mencipta tari berdasarkan model tari kreatif, *problem based learning*, kooperatif tipe STAD, dan *project based learning* yang disesuaikan dengan 5 elemen, yaitu



mengidentifikasi, stimulasi (untuk elemen mengalami), eksplorasi, konstruksi (elemen mencipta), evaluasi (elemen merefleksikan dan berdampak), dan presentasi (elemen berpikir dan bekerja artistik).

Pembelajaran difokuskan pada kegiatan peserta didik dalam melakukan eksplorasi seluruh materi, baik lagu, maupun gerak. Eksplorasi tersebut meliputi kemampuan mengelola ruang, misalnya mengenai aspek pola lantai, arah hadap, dan tinggi rendah tubuh.

Pengaturan prosedur kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru tidak harus sama persis dengan urutan pada buku ini. Namun, disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik dan guru di kelas. Setelah peserta didik mendapatkan cerita, maka peserta didik akan bersama-sama menerapkan permainan ular naga. Gerak tari dipraktikkan secara berkelompok. Melalui bermain anak-anak diberikan ruang imajinasi, mengembangkan ide-ide kreatif, dan belajar melakukan pemecahan masalah secara kreatif. Selain itu, melalui bermain merupakan strategi untuk menumbuhkan kreativitas anak khususnya dalam menemukan dan mengembangkan ide gerak tari (Dewi, 2013).

### 3. Peta Materi/Peta Konsep

Peta materi merupakan alur penyajian materi bab dan subbab. Peta konsep merupakan jabaran umum konsep-konsep esensial dalam bab dan subbab. Peta materi/peta konsep ditampilkan dalam bentuk yang menarik seperti infografik.



Gambar 3.2 Peta Konsep



#### 4. Saran Periode/Waktu Pembelajaran untuk Satu Bab

Berikut contoh alokasi waktu yang disarankan untuk menyelesaikan 1 bab:

Sekolah	:	Sekolah Dasar/SD
Kelas	:	4
Rekomendasi Alokasi Waktu	:	16 JP

Rekomendasi waktu di atas merupakan rentang jam yang disarankan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam 1 bab pembelajaran. Bab 3 merekomendasikan 16 JP untuk 7 prosedur kegiatan pembelajaran. Untuk melaksanakan setiap prosedur kegiatan pembelajaran yang didasarkan dari elemen mengalami dapat tercapai maksimal apabila dilakukan selama 2 JP. Waktu untuk melaksanakan setiap prosedur kegiatan pembelajaran yang didasarkan pada elemen mencipta dapat dilakukan selama 4-8 JP. Untuk elemen mencipta lebih banyak memerlukan waktu pembelajaran, hal ini perlu dilakukan agar guru dapat mengasah kreativitas setiap peserta didik. Prosedur kegiatan pembelajaran yang didasarkan pada elemen merefleksikan dan berdampak, dapat dilakukan selama 4 JP.

#### 5. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

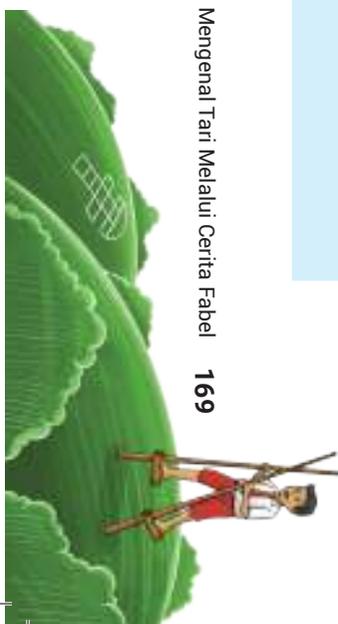
Sebelum mempelajari materi tentang mengembangkan gerak melalui stimulus cerita fabel, guru perlu memahami konsep materi pokok yang perlu dipahami pada setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran. Pada bab 3 ini peserta didik perlu memahami keterampilan meniru, memodifikasi, mengkreasi, dan mencipta sebuah karya tari. Guru dan peserta didik tidak harus bisa menari untuk dapat menciptakan sebuah karya tari. Setiap manusia memiliki keterampilan bergerak, baik gerak yang dilakukan secara alamiah atau gerak yang disusun untuk kepentingan tertentu misalnya tari.

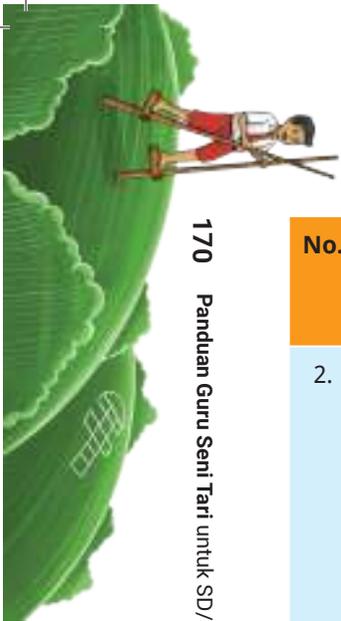


## B. Skema Pembelajaran

Tabel 3.2 Skema Pembelajaran Bab 3

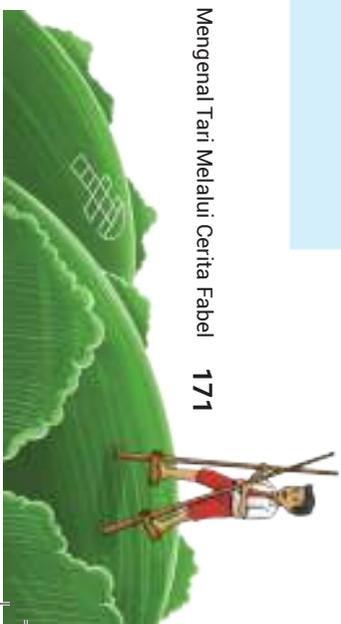
No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu yang Disarankan	Pokok Materi	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Pembelajaran	Sumber Belajar	Asesmen
1.	Peserta didik mampu mengidentifikasi latar belakang sebuah penyajian tari (mengalami).	Mengidentifikasi latar belakang sebuah penyajian tari.	2 JP	Apresiasi cerita fabel ular naga.	Cerita fabel, Cerita Ular naga.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengapresiasi cerita fabel ular naga.</li> <li>2. Menceritakan kembali cerita fabel ular naga.</li> <li>3. Mendiskusikan tokoh yang terdapat dalam cerita fabel ular naga.</li> <li>4. Mengapresiasi cerita fabel.</li> <li>5. Mendiskusikan pengertian cerita fabel dan bentuk serta penggunaan permainan ular naga.</li> </ol>	Dapat menggunakan alternatif cerita lain, atau menggunakan cerita fabel lain selain cerita fabel ular naga	Bahan Bacaan	<p>Penilaian awal: Lembar Observasi Kognitif</p> <p>Formatif: Lembar Pengamatan/ diskusi kelompok</p>

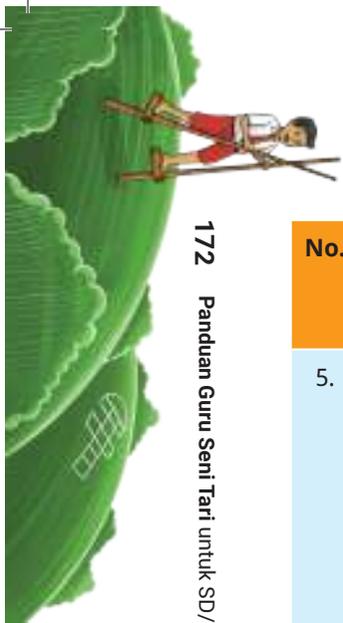




No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu yang Disarankan	Pokok Materi	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Pembelajaran	Sumber Belajar	Asesmen
2.	Peserta didik mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi atau riset konten karya (permainan tradisional).</li> <li>2. Eksplorasi gerak permainan tradisional.</li> <li>3. Merancang gerak tari sesuai dengan desain lantai bersama kelompok.</li> </ol>	2 JP	Pengembangan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap, serta mempresentasikan karya tari kelompok sesuai dengan desain lantai.	Unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernyanyi syair lagu naga mencari teman.</li> <li>2. Mengenal tempo lagu.</li> <li>3. Memperagakan pola ritme lagu dengan gerakan.</li> </ol>	Dapat membuat beberapa pola ritme bunyi dari audio lagu Ular Naga yang terdapat pada buku ini.	Bahan Bacaan, Materi Cerita fabel P3	<p>Penilaian awal: Lembar Observasi Kognitif</p> <p>Formatif: Lembar Pengamatan/ diskusi kelompok</p>
3.	Peserta didik merangkai gerak berdasarkan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap melalui video tari.</li> <li>2. Memeragakan gerak berpindah (lokomotor) dan gerak di tempat (nonlokomotor).</li> </ol>	2-4 JP	Desain gerak, desain lantai, desain dramatik, desain kelompok, desain musik, dinamika.	Elemen komposisi tari	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berkarya dan berkreasi tari.</li> <li>2. Diskusi kelompok.</li> <li>3. Presentasi kelompok.</li> </ol>	Pembelajaran dapat diarahkan untuk memahami lintasan langkah.	Bahan Bacaan	<p>Penilaian awal: Lembar Observasi Kognitif</p> <p>Formatif: Lembar Pengamatan/ diskusi kelompok</p>

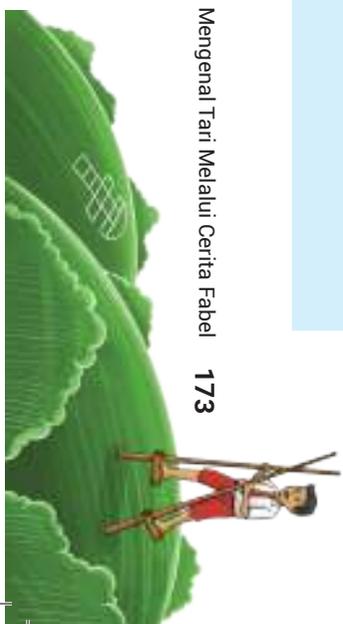
No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu yang Disarankan	Pokok Materi	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Pembelajaran	Sumber Belajar	Asesmen
		3. Mengembangkan gerak permainan tradisional menjadi gerak tari berdasarkan alur.							
4.	<p>1. Peserta didik mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).</p> <p>2. Peserta didik merangkai gerak berdasarkan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).</p>	<p>1. Mengidentifikasi atau riset konten karya (cerita fabel).</p> <p>2. Eksplorasi gerak cerita fabel.</p> <p>3. Merancang gerak tari sesuai dengan desain lantai bersama kelompok.</p> <p>4. Mempresen-tasikan hasil tari kelompok.</p>	2-4 JP	<p>1. Menirukan gerak gerbang dan gerak ular, berdasarkan permainan ular naga.</p> <p>2. Mengembangkan gerak dari permainan ular naga menjadi gerak tari.</p>	Gerak lokomotor, gerak non-lokomotor, alur, pengembangan gerak	<p>1. Mengapresiasi unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap melalui video tari.</p> <p>2. Menirukan gerak berpindah (lokomotor) dan gerak ditempat (nonlokomotor).</p> <p>3. Mengembangkan gerak permainan tradisional menjadi gerak tari berdasarkan alur.</p>	Melakukan berbagai variasi gerak lokomotor dan non lokomotor selain dari contoh yang diberikan.	Bahan Bacaan, video tari, artikel seni tari, buku seni pertunjukan dan buku panduan guru muatan seni tari kelas 4.	<p>Diagnostik: Lembar Observasi Kognitif</p> <p>Formatif: Lembar Pengamatan/ Keterampilan</p>





No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu yang Disarankan	Pokok Materi	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Pembelajaran	Sumber Belajar	Asesmen
5.	<p>1. Peserta didik mampu mengembangkan kemampuan bekerja sama dan saling menghargai demi tercapainya tujuan bersama (berpikir dan bekerja artistik).</p> <p>2. Peserta didik mempresentasikan karya tari kelompok (berpikir dan bekerja artistik).</p>	<p>1. Mengidentifikasi unsur pendukung tari</p> <p>2. Menggunakan atribut tari sesuai dengan ciri khas Cerita fabel</p>	2 JP	Penggunaan properti dan penentuan kostum berdasarkan bentuk dan warna serta mempertimbangkan makna untuk tarian.	Properti, bahan pendukung properti, dan arti warna pada properti	<p>1. Mengapre-siasi tentang bahan yang digunakan dalam pembuatan topeng.</p> <p>2. Memperaga-kan rangkaian gerak bermakna.</p> <p>3. Mendiskusi-kan konsep atau tema gerak bermakna.</p> <p>4. Memilih properti yang sesuai dengan konsep karya yang dilakukan oleh peserta didik.</p>	1. Kegiatan apresiasi mengamati kembali karya tari dapat dilakukan dengan mengunjungi sanggar tari atau komunitas tari di sekitar sekolah.	Mencari alternatif topeng sebagai properti tari.	<p>Penilaian awal: Lembar Observasi Kognitif</p> <p>Formatif: Lembar Pengamatan/ diskusi kelompok</p>
6.	Peserta didik mengingat kembali unsur utama tari sesuai dengan level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai (merefleksikan).	<p>1. Mengulang kembali gerak Cerita fabel</p> <p>2. Mendiskusi-kan kesan selama pembelajaran gerak dan makna cerita fabel</p>	3 JP		Ular naga, Nilai Karakter, keterampilan sosial	<p>1. Melakukan diskusi terkait nilai yang didapat setelah bermain.</p> <p>2. Melakukan refleksi bersama terkait pengalaman setelah berkarya.</p>	Dapat membuat daftar nilai-nilai tersebut dan menjelaskan bagaimana karakter dalam cerita mencerminkan nilai-nilai tersebut.	Bahan Bacaan, Materi Cerita fabel	<p>Penilaian awal: Lembar Observasi Kognitif</p> <p>Formatif: Lembar Pengamatan/ diskusi kelompok</p>

No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu yang Disarankan	Pokok Materi	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Pembelajaran	Sumber Belajar	Asesmen
		3. Mengapresiasi hasil karya bersama kelompok maupun kelompok teman sekelas lainnya				3. Mendiskusikan tentang pesan dan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita fabel. 4. Mempresentasikan hasil kerja sama dengan tim kelompoknya, dalam mengatur strategi dan menyusun kerangka konsep karya hingga merangkai gerak.			
7.	Peserta didik mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari (berdampak).	1. Menganalisis nilai budaya dalam permainan tradisional. 2. Menghargai nilai budaya Indonesia. 3. Menghargai pendapat orang lain.	2 JP	Nilai sosial budaya, profil pelajar pancasila, manfaa permainan tradisional	Nilai budaya, pendapat orang lain, permainan tradisional	1. Menguraikan makna sosial dan budaya pada permainan tradisional.	1. Memahami makna dan nilai sosial budaya pada permainan tradisional. 2. Memahami konsep Tri Kon Ki Hadjar Dewantara	Bahan bacaan, ipusnas,	Diagnostik: Lembar Observasi Kognitif Formatif: Lembar Pengamatan/ diskusi kelompok



## C. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

### 1. Kegiatan Pembelajaran 1

#### a. Persiapan Mengajar

Adapun kebutuhan persiapan mengajar kegiatan pembelajaran 1 dapat dilihat dalam diagram berikut.



#### b. Apersepsi

Untuk memotivasi peserta didik semangat belajar, guru bersama peserta didik melakukan *ice breaking* dengan menyanyikan lagu-lagu Nasional atau lagu daerah Nusantara sebagai bentuk sikap nasionalisme dan cinta tanah air.

Apersepsi lainnya adalah peserta didik diberikan pertanyaan pemantik mengenai cerita fabel, guru dapat mengajukan pertanyaan pemantik tersebut di antaranya:



- Di mana kamu biasa bermain bersama teman-teman?
- Apakah kamu mengetahui cerita fabel?
- Cerita apa yang kamu sukai?

Selain beberapa kegiatan apersepsi di atas guru dapat mengembangkan alternatif apersepsi lainnya yang lebih bervariasi terkait materi yang akan diberikan serta kebutuhan peserta didik di kegiatan pembelajaran 1 ini.

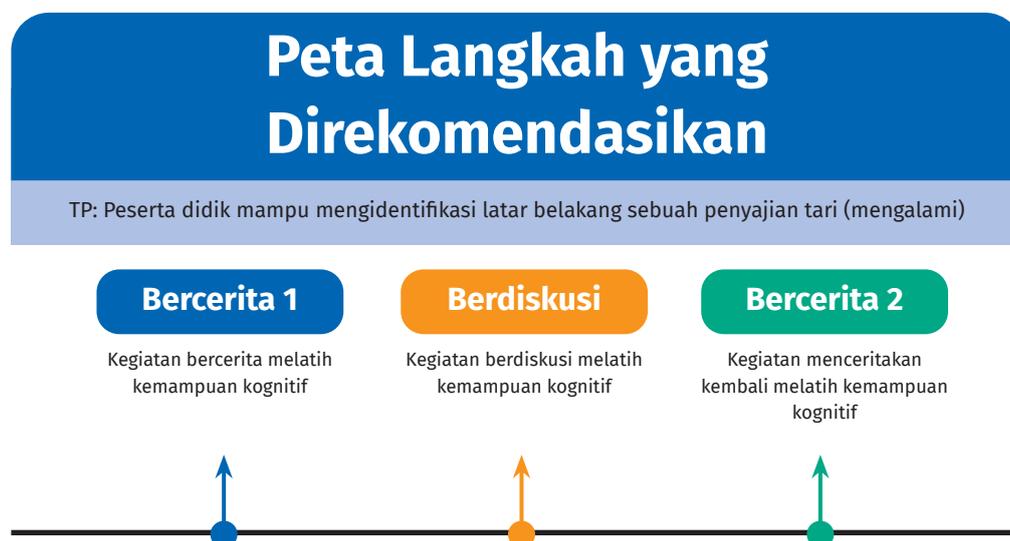
### c. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Bab 3 aktivitas pembelajaran 1, guru ingin mengetahui kemampuan peserta didik dalam pemahaman awal peserta didik terkait kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor tentang:

- Apakah kamu mengetahui cerita fabel?
- Apakah kamu pernah menceritakan sebuah cerita?
- Apa yang kamu mengetahui beberapa judul cerita fabel?

### d. Kegiatan Inti

Berikut beberapa kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk dapat melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat dari peta langkah kerja berikut.



Gambar 3.3 Peta Langkah Kerja KP 1



### 1) Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran pada kegiatan pembelajaran 1 direkomendasikan menggunakan model pembelajaran *creative dance* dan *problem based learning* atau kooperatif tipe STAD. Kegiatan pembelajaran 1 bertujuan agar peserta didik mampu mengidentifikasi latar belakang sebuah penyajian tari (mengalami). Aktivitas dalam kegiatan pembelajaran berikut yang direkomendasikan untuk mencapai alur tujuan pembelajaran.

**Tabel 3.3** Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mengidentifikasi latar belakang sebuah penyajian tari (mengalami).
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengetahui cerita rakyat Indonesia.</li><li>2. Mengetahui tokoh tokoh karakter di dalam cerita rakyat.</li><li>3. Membedakan jenis cerita rakyat.</li></ol>
Aktivitas yang dilakukan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengapresiasi cerita fabel ular naga.</li><li>2. Menceritakan kembali cerita fabel ular naga.</li><li>3. Mendiskusikan tokoh yang terdapat dalam cerita fabel ular naga.</li><li>4. Mengapresiasi cerita fabel.</li><li>5. Mendiskusikan pengertian cerita fabel dan bentuk serta penggunaan permainan egrang.</li></ol>
Dimensi P3	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bernalar kritis</li><li>2. Berkebhinekaan global</li></ol>
Subelemen	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1 Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan.</li><li>1.2 Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya.</li><li>2.1 Mendalami budaya dan identitas budaya.</li></ol>

### 2) Ayo, Bercerita tentang Kegiatanmu!

Coba ceritakan hal yang kamu lakukan sebelum pergi ke sekolah. Beberapa pertanyaan pemantik untuk mengarahkan cerita peserta didik:

- a) Apa saja yang kamu lakukan?
- b) Coba urutkan kegiatan yang kamu lakukan.
- c) Siapa saja orang yang ada di sekitar kamu saat akan ke sekolah?
- d) Apakah kamu pernah mendengarkan cerita tentang binatang?



- e) Cerita apa sajakah yang kamu ketahui?
  - f) Ada berapa tokoh dalam cerita tersebut?
- 3) Ayo, Berdiskusi!

Apresiasi cerita fabel dari guru (contoh materi dapat dilihat dari bahan bacaan guru pada prosedur kegiatan pembelajaran 1). Beberapa pertanyaan pemantik untuk mengapresiasi cerita fabel.

- a) Coba temukan ada berapa jumlah tokoh dalam cerita?
- b) Siapa sajakah tokoh dalam cerita?
- c) Bagaimanakah karakter tokoh?
- d) Tokoh manakah yang kamu sukai?
- e) Tokoh manakah yang kamu tidak suka?



Gambar 3.4 Tokoh Anak Rusa

**Kemungkinan respons peserta didik:**

- 1. Peserta didik antusias mengapresiasi cerita fabel.
- 2. Peserta didik bersemangat berdiskusi untuk menemukan tokoh dalam cerita fabel yang diapresiasi.

- 4) Ayo, Ceritakan Kembali!

Menceritakan kembali cerita fabel melalui beberapa pertanyaan pemantik yang dapat disampaikan guru seperti berikut.

- a) Bagian cerita manakah yang disukai?





**Gambar 3.5** Tokoh Ular Naga



**Gambar 3.6** Adegan Ular Naga sedang Berinteraksi

b) Bagian cerita manakah yang tidak disukai?



**Gambar 3.7** Adegan Ular Naga Menyelamatkan Anak Rusa



### e. Asesmen Formatif dan Sumatif

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

### f. Tindak Lanjut Peserta Didik

Guru mengarahkan serta mengajak berdiskusi seluruh peserta didik di akhir kegiatan pembelajaran, untuk memastikan seluruh materi dapat diserap dengan baik. Apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam menyerap informasi guru memberikan informasi tambahan untuk pendampingan kepada peserta didik tersebut.

### g. Refleksi Peserta Didik

Guru melakukan refleksi sebagai berikut.

- 1) Apakah peserta didik dapat menjelaskan kegiatannya?
- 2) Apakah peserta didik dapat mendiskusikan isi cerita fabel?
- 3) Apakah peserta didik dapat menceritakan kembali cerita fabel?

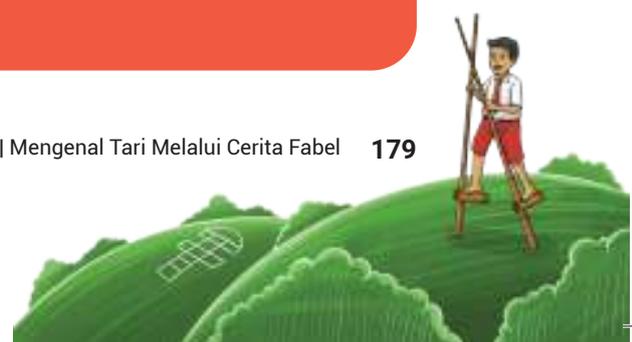
### Kegiatan Alternatif Pembelajaran 1

Guru direkomendasikan untuk memilih cerita fabel yang lain. Guru dapat pula menyusun cerita fabel yang baru sesuai dengan kondisi lingkungan terdekat dengan peserta didik.

## 2. Kegiatan Pembelajaran 2

### a. Persiapan Mengajar

Adapun kebutuhan persiapan mengajar kegiatan pembelajaran 2 dapat dilihat dalam diagram grafis berikut.



### Model Pembelajaran

- *Creative Dance* (Eksplorasi dan Konstruksi)

### Rubrik Penilaian

- Rubrik Penilaian Awal
- Rubrik Penilaian Formatif

#### b. Apersepsi

- 1) *Ice breaking* disediakan sebagai kegiatan pembuka yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar, membuat suasana kondusif, dan memotivasi peserta didik dalam memulai pembelajaran. *Ice breaking* dapat berupa permainan dan menyanyikan lagu-lagu yang menyenangkan.
- 2) Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik!
  - a) Apakah kamu dapat bergerak pelan? Coba praktikkan!
  - b) Apakah kamu dapat bergerak cepat, kemudian cepat sekali? Coba praktikkan!
  - c) Bunyi-bunyian apa yang sering kamu dengar di sekelilingmu? Apakah kamu mengenali bunyi? Apakah terdengar pelan atau cepat?

Selain beberapa kegiatan apersepsi di atas guru dapat mengembangkan alternatif apersepsi lainnya yang lebih bervariasi terkait materi yang akan diberikan serta kebutuhan peserta didik di kegiatan pembelajaran 2 ini.

#### c. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran 2 guru harus mengetahui kemampuan peserta didik dalam pemahaman awal terkait kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor.

- 1) Apakah peserta didik dapat menjelaskan arti bunyi dan notasi ketukan?
- 2) Apakah peserta didik mengaitkan pola ritme dengan gerakan sederhana?



#### d. Kegiatan Inti

Berikut beberapa rekomendasi kegiatan pembelajaran untuk dapat melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat dari peta langkah kerja berikut.



Gambar 3.8 Peta langkah yang direkomendasikan kegiatan pembelajaran 2.

Aktivitas pembelajaran di kegiatan pembelajaran 2 direkomendasikan untuk menggunakan model *creative dance* dan *project based learning* karena ada praktik proyek menyanyikan lagu ular naga bersama kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 3.4 Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

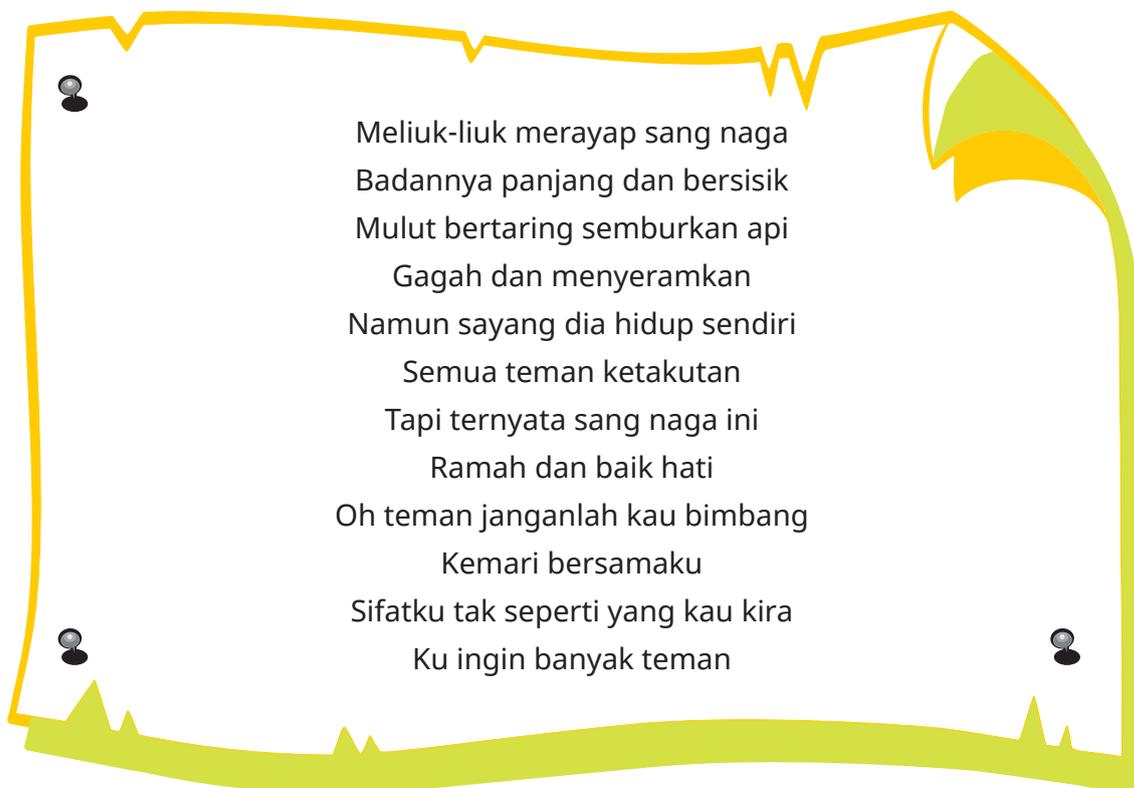
Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Identifikasi gerak penokohan.</li><li>2. Eksplorasi gerak penokohan.</li><li>3. Merangkai temuan gerak karakter penokohan.</li><li>4. Mengevaluasi hasil temuan-temuan baik individu maupun kelompok.</li></ol>



Aktivitas yang Dilakukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernyanyi syair lagu naga mencari teman.</li> <li>2. Mendengarkan lagu kemudian mengidentifikasi jumlah instrumennya.</li> <li>3. Mengenal dan mengidentifikasi tempo lagu.</li> <li>4. Memperagakan pola ritme lagu dengan gerakan.</li> <li>5. Memeragakan gerak berdasarkan pola ritme.</li> </ol>
Dimensi P3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kreatif</li> <li>2. Bergotong-royong</li> </ol>
Subelemen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.</li> <li>1.2 Menghasilkan gagasan yang orisinal.</li> <li>2.1 Kerja sama</li> <li>2.2 Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama.</li> </ol>

### 1) Ayo, Bernyanyi!

Sebelumnya, peserta didik dapat mendengarkan terlebih dahulu lagu ular naga dari audio yang disiapkan oleh guru. Untuk mengarahkan apresiasi peserta didik, maka dapat disampaikan beberapa kalimat pemantik, misalnya coba disimak syair lagu yang ada di papan tulis!



# Naga Mencari Teman

Cipt. Bye's Saprudin  
copyright 2020

$\text{♩} = 80$

me li uk li uk me ra yap sang Na ga ba dan nya pan jang dan ber si sik \_\_\_

9 mu lut ber ta ring sem bur kan a pi ga gah dan me nye ram kan \_\_\_ na mun sa yang

18 di a hi dup sen di ri se mu a te man ke ta ku tan \_\_\_ ta pi ter nya ta

27 sang Na ga i ni ra mah dan ba ik ha ti \_\_\_ oh te man ja ngan lah kau bim bang\_

36 ke ma ri ber sa ma ku \_\_\_ si fat ku tak se per ti yang

43 kau ki ra ku i ngin ba nyak te man

Gambar 3.9 Notasi Lagu Ular Naga

## 2) Ayo, Dengarkan Lagu!

Peserta didik dapat mengidentifikasi jumlah bunyi instrumen dalam lagu ular naga. Untuk mengidentifikasi bunyi, dapat disampaikan beberapa kalimat pemantik, misalnya coba kamu dengarkan lagu ini, ada berapa jenis bunyinya? Coba kamu tirukan bunyi yang ada di lagu tersebut!

## 3) Mengidentifikasi Tempo pada Lagu

Untuk mengenali tempo lagu, maka dapat disampaikan pertanyaan, di antaranya, "Nah, coba kita simak dan rasakan, lagu ini cepat atau lambat ya lagunya?"



Kemungkinan respons peserta didik:

1. Peserta didik antusias menyanyikan lagu ular naga bersama guru dan teman.
2. Peserta didik bersemangat mengidentifikasi tempo pada lagu ular naga.

4) Ayo, Bunyikan!

Mengidentifikasi pola ritme, beberapa kalimat pemantik, di antaranya, “Mari kita bunyikan melalui tepukan tangan, pola bunyi 1, 2, dan 3 berikut ini.” Nah, coba ulangi beberapa kali ketiga pola bunyi ini, ya!

### ULAR NAGA

Composed by. Nadine Rizkita



Pindai Aku



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/PolaRitme1>

### ULAR NAGA

Composed by. Nadine Rizkita



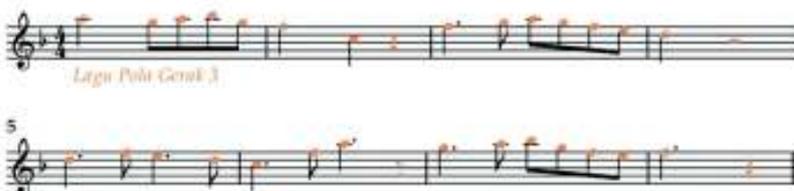
Pindai Aku



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/PolaRitme2>

### ULAR NAGA

Composed by. Nadine Rizkita



Pindai Aku



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/PolaRitme3>



### 5) Ayo, Peragakan!

Meragakan 1 motif gerak berdasarkan pola ritme 1.

Beberapa kalimat pemantik dapat disampaikan misalnya, “Apakah kamu masih ingat tepukan tangan dengan pola bunyi 1?” “Coba kita bunyikan sekali lagi ya! Nah, sekarang coba buatlah gerak tangan dan kaki yang mengikuti pola bunyi 1, bisakan?”

Pindai Aku



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/GerakPolaRitme1>

Meragakan 1 motif gerak berdasarkan pola ritme 2

Beberapa kalimat pemantik dapat disampaikan misalnya, “Apakah kamu masih ingat tepukan tangan dengan pola bunyi 2?”, “Coba kita bunyikan sekali lagi ya! Nah, sekarang buatlah gerak tangan dan kaki yang mengikuti pola bunyi 2?”

Pindai Aku



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/GerakPolaRitme2>

Meragakan 1 motif gerak berdasarkan pola ritme 3.

Beberapa kalimat pemantik dapat disampaikan misalnya, “Apakah kamu masih ingat tepukan tangan dengan pola bunyi 3?”, “Coba bunyikan sekali lagi ya! Nah, sekarang coba buatlah gerak tangan dan kaki yang mengikuti pola bunyi 3, ayo siapa yang mau coba ke depan?”

Pindai Aku



<https://buku.kemdikbud.go.id/s/GerakPolaRitme3>

### e. Miskonsepsi

Miskonsepsi dapat muncul ketika peserta didik mengalami kesulitan mengaitkan audio lagu ular naga, syair lagu, dan notasi lagu dengan konsep yang ingin disampaikan. Untuk mengatasi miskonsepsi tersebut melalui refleksi peserta didik. Peserta didik perlu merefleksikan bagaimana audio lagu ular naga membantu mereka dalam memahami karakteristik, suasana, atau cerita yang terkait dengan ular naga. Bagaimana penggunaan audio ini memperkaya pemahaman mereka terhadap konsep ular naga.



#### **f. Asesmen Formatif dan Sumatif**

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

#### **g. Tindak Lanjut Peserta Didik**

Guru mengarahkan serta mengajak berdiskusi terkait lagu ular naga, bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam bernyanyi atau menerjemahkan tempo, guru harus mengajarkan lebih lambat dari sebelumnya, atau mencari alternatif lain agar peserta didik mengerti. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk latihan menyanyikan lagu ular naga, didampingi oleh orang tua di rumah. Guru memastikan seluruh materi dapat diserap dengan baik.

#### **h. Refleksi Peserta Didik**

Guru dapat melakukan refleksi sebagai berikut.

- 1) Apakah peserta didik dapat menyanyikan lagu ular naga?
- 2) Apakah peserta didik dapat merasakan tempo lagu ular naga?
- 3) Apakah peserta didik dapat menirukan pola ritme lagu ular naga?
- 4) Apakah peserta didik dapat memeragakan gerak berdasarkan pola ritme lagu ular naga?

### **Kegiatan Alternatif Pembelajaran 2**

Guru dapat pula membuat beberapa pola ritme bunyi dari audio lagu ular naga yang terdapat pada buku ini. Guru dapat menggunakan lagu lain yang sesuai dengan cerita fabel yang disiapkan sebagai materi pembelajaran.

## **3. Kegiatan Pembelajaran 3**

### **a. Persiapan Mengajar**

Adapun kebutuhan persiapan mengajar kegiatan pembelajaran 3 dapat dilihat dalam diagram grafis berikut.



<b>Bahan Ajar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi Gerak Lokomotor dan Nonlokomotor</li> <li>• Materi Tari Kreatif</li> <li>• Materi Komposisi Tari</li> </ul>
<b>Media, Alat, Sarana/ Prasarana</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyektor</li> <li>• Gadget</li> <li>• Teknologi <i>Augmented Reality</i></li> </ul>
<b>Model Pembelajaran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Creative Dance</i> (Eksplorasi)</li> </ul>
<b>Rubrik Penilaian</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrik Penilaian Awal</li> <li>• Rubrik Penilaian Formatif berupa Lembar Proses Praktik</li> </ul>

## b. Apersepsi

- 1) *Ice breaking* disediakan sebagai kegiatan pembuka yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar, membuat suasana kondusif, dan memotivasi peserta didik dalam memulai pembelajaran. *Ice breaking* dapat berupa permainan dan menyanyikan lagu-lagu yang menyenangkan
- 2) Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik.
  - a) Apakah kamu pernah melihat tari permainan tradisional? Jika iya, sebutkan tari apa?
  - b) Apakah kamu pernah gerak berjinjit dan melompat? Kapan kamu melakukannya?
  - c) Apakah kekompakan dan keseimbangan penting pada sebuah karya tari?
  - d) Bandingkanlah dugaan atau pendapat kamu dengan jawaban atau argumen teman-teman di kelas!

## c. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian awal kognitif pada pembelajaran 3 diberikan terkait dengan materi yang akan dipelajari pada kegiatan pembelajaran 3, guru dapat memberikan pertanyaan tentang:



- 1) Apakah kamu mengetahui gerak lokomotor?
- 2) Apakah kamu mengetahui gerak nonlokomotor?
- 3) Apakah kamu pernah menari? Jika ya, tari apa sebutkan!

Guru dapat membuat tabel observasi awal kompetensi dengan memberikan rubrik untuk dicentang. (Contoh rubrik dapat dilihat di akhir bab pada subbab asesmen).

#### d. Kegiatan Inti

Untuk melihat kompetensi atau keterampilan dalam kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk dapat melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat dari peta langkah kerja berikut.

## Peta Langkah yang Direkomendasikan

TP: Peserta didik mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (Mencipta)



**Gambar 3.10** Peta langkah yang direkomendasikan kegiatan pembelajaran 3.

**Tabel 3.5** Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mengembangkan gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (mencipta).
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifikasi gerak penokohan.</li> <li>2. Eksplorasi gerak penokohan.</li> <li>3. Merangkai temuan gerak karakter penokohan.</li> <li>4. Mengevaluasi hasil temuan-temuan baik individu maupun kelompok.</li> </ol>



Aktivitas yang Dilakukan	1. Berkarya mengingat dan mengulang lagu ular naga kemudian mengidentifikasi gerak sesuai komposisi tari.
Dimensi P3	1. Kreatif 2. Bergotong-royong
Subelemen	1.1 Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal. 1.2 Menghasilkan gagasan yang orisinal. 2.1 Kerja sama 2.2 Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama.

## 2) Ayo, Berkarya!

Peserta didik mengingat dan mengulang kembali lagu naga mencari teman yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Kemudian, identifikasi gerak sesuai dengan elemen-elemen komposisi tari, lakukan eksplorasi gerak sesuai dengan kreativitas kelompok masing-masing. Sebagai referensi perhatikan tabel contoh rangkaian gerak yang dapat dikembangkan seperti tabel berikut.

**Tabel 3.6** Contoh Rangkaian Gerak berdasarkan Elemen Komposisi Tari

Elemen Komposisi Tari	Contoh Rangkaian Gerak
Desain Gerak	<p>Peserta didik menggunakan desain tinggi: Penari 'gerbang' saling menempelkan kedua tangannya yang diletakkan tinggi di atas kepala membentuk terowongan.</p> <p>Peserta didik menggunakan desain statis: Kaki dapat digerakkan seperti jalan di tempat, tangan penari 'gerbang' tetap di atas kepala dengan saling menempel.</p> <p>Peserta didik menggunakan desain.</p>
Desain Lantai	<p>Permainan ular naga memiliki pola lantai yang sarat nilai kebersamaan, kekompakan, tanggung jawab, dan demokrasi. Guru dapat mengeksplor penggunaan pola lantai yang dapat mencerminkan nilai-nilai tersebut. Misal, menggunakan pola: Lingkaran lengkung Lurus atau diagonal Huruf V Angka 8</p>



Elemen Komposisi Tari	Contoh Rangkaian Gerak
Desain Dramatik	<p>Peserta didik memberikan alur cerita dalam karya tari sesuai dengan tahapan permainan ular naga. Pembuka, kesiapan ular untuk memasuki 'gerbang'.</p> <p>Peserta didik yang menjadi 'gerbang' bersiap untuk menangkap anak ular pada akhir syair. Klimaks lalu penutup.</p>

#### Kemungkinan respons peserta didik:

1. Peserta didik antusias melakukan praktik sesuai dengan komposisi tari.
2. Peserta didik bersemangat mengaplikasikan mencoba beberapa pola lantai.

Elemen Komposisi Tari	Contoh Rangkaian Gerak
Desain Kelompok	<p>Peserta didik mengaplikasikan desain kelompok yang terdiri atas:</p> <p><i>Unison</i> (kompak)  <i>Balance</i> (seimbang)  <i>Broken</i> (terpecah/memisah)  <i>Alternate</i> (selang-seling)  <i>Cannon</i> (berurutan)  <i>Proportion</i> (proporsi)</p> <p>Contoh:  Gerakan ular memasuki terowongan diberikan desain kompak dan <i>alternate</i>, kompak ketika mereka harus memegang bahu kawan, selang-seling diberikan untuk pemberian motif sehingga 'ular' terkesan meliuk-liuk.</p>
Desain Musik	<p>Peserta didik dapat menghafal lirik atau syair lagu yang menjadi kekuatan pada permainan ini. Syair lagu menceritakan kisah ular naga dan nilai yang terkandung dalam permainan.</p>
Dinamika	<p>Peserta didik memberikan sentuhan emosi, ekspresi pada gerak-gerak tari yang bersumber pada gerak permainan. Ekspresi yang ditampilkan bersumber dari syair lagu.</p>
Kostum, tata rias, tata panggung	<p>Peserta didik merancang dan membuat kostum dan tata rias yang akan digunakan dalam karya tari ular naga.</p>



## Peringatan!

### Keselamatan dan Kesehatan Kerja K3

1. Pemanasan dan eksplorasi gerak permainan dilakukan dengan pendampingan guru.
2. Guru memberi aturan dalam permainan, terkait langkah, busana yang dikenakan, dan tata cara dalam praktik tari.
3. Guru menerangkan dampak kecelakaan (*result of accident*) dalam penyalahan langkah atau prosedur dalam bergerak akan mengakibatkan strain atau salah urat atau cedera lainnya. Oleh karena itu, guru memiliki hak memberhentikan proses pembelajaran.

#### e. Miskonsepsi

Miskonsepsi yang mungkin muncul adalah kurangnya keterlibatan peserta didik dalam praktik langsung gerakan khas dan komposisi tari karena fokus pada contoh-contoh yang disiapkan oleh guru. Upaya-upaya untuk mengatasi miskonsepsi ini bisa melalui refleksi peserta didik yang melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran tari. Peserta didik perlu merefleksikan sejauh mana mereka terlibat dalam praktik gerakan khas dan komposisi tari selama pembelajaran. Evaluasi apakah mereka telah aktif dalam mempraktikkan gerakan tersebut dengan bantuan panduan guru.

#### f. Asesmen Formatif dan Sumatif

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

#### g. Tindak Lanjut Peserta Didik

Guru mengajak seluruh peserta didik berdiskusi di akhir bab. Hal ini dilakukan untuk memastikan seluruh materi dapat diserap dengan baik.



## h. Refleksi Peserta Didik

Guru juga dapat melakukan refleksi sebagai berikut.

- 1) Apakah peserta didik dapat melakukan eksplorasi gerak sesuai dengan elemen dasar tari?
- 2) Apakah peserta didik memahami setiap gerakan yang dibuat?
- 3) Apakah peserta didik dapat mempresentasikan gerak tari yang sudah dieksplorasi?

### Kegiatan Alternatif Pembelajaran 3

Apabila guru kesulitan untuk mengarahkan peserta didik ke makna gerak, maka pembelajaran dapat diarahkan untuk memahami lintasan langkah. Misalnya garis lurus dapat diartikan harus fokus pada satu titik agar dapat mencapai tujuan dengan cepat dan tepat.

Guru dapat pula membahas mengenai lintasan langkah yang berupa lingkaran, hal ini dapat diartikan bahwa segala sesuatu yang terjadi merupakan siklus kehidupan yang akan berulang.

## 4. Kegiatan Pembelajaran 4

### a. Persiapan Mengajar

Dalam kegiatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang sangat aktif dalam mempersiapkan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Pertama-tama, guru mempersiapkan sebuah video yang mengulas ragam gerak permainan ular naga.

Video ini akan menjadi sumber inspirasi bagi peserta didik dalam mengenal dan memahami gerakan-gerakan khas dalam permainan tersebut. Selain itu, guru juga menyiapkan beberapa stimulus tambahan untuk memperluas pemahaman peserta didik tentang gerak.

Stimulus ini dapat berupa alat atau objek yang dapat digunakan peserta didik dalam latihan gerak, seperti tali, bola, bahkan gambar-gambar yang mengilustrasikan gerakan-gerakan yang perlu dipelajari. Dengan persiapan ini, guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang beragam dan interaktif, memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan gerak mereka dengan cara yang kreatif dan mendalam.



### Bahan Ajar

- Materi Komposisi Tari
- Materi Tari Kreatif
- Materi Tari Kelompok

### Media, Alat, Sarana/ Prasarana

- Ruang Latihan (*Indoor/Outdoor*)

### Model Pembelajaran

- *Creative Dance* (Konstruksi/Merangkai)

### Rubrik Penilaian

- Rubrik Penilaian Awal
- Rubrik Penilaian Formatif berupa Lembar Laporan Kerja

## b. Apersepsi

- 1) *Ice breaking* disediakan sebagai kegiatan pembuka yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar, membuat suasana kondusif, dan memotivasi peserta didik untuk memulai pembelajaran. *Ice breaking* dapat berupa permainan dan menyanyikan lagu-lagu yang menyenangkan.
- 2) Berikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik.
  - a) Apakah kamu tahu dengan konsep pindah posisi di dalam tari?
  - b) Apakah kamu tahu dengan konsep arah hadap di dalam tari?
  - c) Apakah kamu tau dengan konsep tinggi rendah tubuh penari di dalam tari kelompok?
  - d) Bandingkanlah dugaan atau pendapatmu dengan jawaban atau argumen teman-teman di kelas!



### c. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Guru harus mengetahui kemampuan peserta didik dalam pemahaman awal peserta didik terkait kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor tentang kesiapan mental dan psikis peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran 4, kegiatan praktis merangkai gerak, menyatukan keseluruhan hasil temuan gerak sehingga dibutuhkan kemampuan berpikir kreatif dan bekerja sama dalam kelompok. Contoh rubrik penilaian awal dapat dilihat pada subbab asesmen di akhir bab.

### d. Kegiatan Inti

Untuk melihat kompetensi atau keterampilan dalam kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk dapat melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat dari peta langkah kerja berikut.



Gambar 3.11 Peta langkah yang direkomendasikan kegiatan pembelajaran 4.

Aktivitas pembelajaran di kegiatan pembelajaran 4 menggunakan model pembelajaran yang direkomendasikan seperti *creative dance* dan *project based learning*. Aktivitas pembelajaran berupa pengembangan gerak bersama kelompok.



**Tabel 3.7** Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mengembangkan dan merangkai gerak dengan unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap (Mencipta).
Indikator KKTP	1) Mengamati unsur utama tari, level, dan perubahan arah hadap melalui video tari. 2) Memeragakan gerak berdasarkan pose gerbang dan ular naga. 3) Mengembangkan gerak dari permainan tradisional ular naga menjadi gerak tari berdasarkan elemen komposisi tari.
Aktivitas yang Dilakukan	1) Menirukan gerak berdasarkan elemen komposisi tari. 2) Mengembangkan gerak permainan tradisional menjadi gerak tari berdasarkan alur.
Dimensi P3	1) Bernalar kritis 2) Kreatif 3) Bergotong royong
Subelemen	1.1 Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan. 1.2 Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya. 2.1 Menghasilkan gagasan yang orisinal. 2.2 Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal. 3.1 Kerja sama 3.2 Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama.

1) **Ayo, Bermain!**

Kegiatan ini merupakan sebuah rangkaian pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain, refleksi, identifikasi, dan kreativitas. Pertama-tama, buatlah kelompok kecil, kemudian lakukan permainan ular naga bersama kelompok. Ceritakan pengalamanmu saat bermain ular naga. Tujuannya agar peserta didik menyadari dan memahami rangkaian gerak dan ekspresi yang terlibat dalam permainan ini.

2) **Ayo, Berkarya!**

Setelah peserta didik mampu menjelaskan rangkaian gerak dari permainan ular naga, guru melanjutkan dengan membimbing mereka untuk mengidentifikasi komposisi



dari permainan tersebut. Seperti lirik lagu, jumlah peserta, gerak, arah hadap, dan pola lantai. Kemudian, peserta didik secara bergantian meragakan gerak-gerak tersebut sehingga mereka dapat merasakan dan memahami gerakan yang sebenarnya.

Guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk mengembangkan gerak-gerak permainan ular naga menjadi gerak tari. Dalam tahap ini, peserta didik memiliki kesempatan untuk melakukan eksplorasi dalam proses pengembangan gerakan tersebut. Hal ini memungkinkan mereka untuk berkreasi dan menghasilkan gerak tari yang unik berdasarkan inspirasi dari permainan ular naga. Kegiatan ini tidak hanya melibatkan fisik, tetapi memicu kemampuan analitis, interpretatif, dan kreatif peserta didik dalam konteks seni tari. Sebagai referensi gerak yang dapat dikembangkan, guru dapat mengarahkan gerak berdasarkan tabel berikut.

**Kemungkinan respons peserta didik:**

1. Peserta didik antusias mengidentifikasi komposisi permainan ular naga.
2. Peserta didik bersemangat mengembangkan gerak permainan ular naga.

**Tabel 3.8** Contoh Gerak Pengembangan

Gerak Asal	Contoh Gerak Pengembangan
 <p><b>Gambar 3.12</b> Pose “Gerbang” <i>Sumber: Ayu (2020)</i></p>	<p>Gerak tangan dapat diayunkan ke kanan dan ke kiri disertai dengan gerak kaki.</p>



Gerak Asal	Contoh Gerak Pengembangan
 <p><b>Gambar 3.13</b> Barisan Panjang Ular Naga Sumber: Ayu (2020)</p>	<p>Penggunaan level rendah tinggi, ketika peserta didik yang berperan menjadi ular melakukan gerak merunduk. Lintasan dapat membentuk angka 8.</p>
 <p><b>Gambar 3.14</b> Ekor Tertangkap oleh Gerbang Sumber: Ayu (2020)</p>	<p>Ketika ada salah satu yang tertangkap, peserta didik lain dapat membuat gerak tangan ke atas melambai kanan kiri sambil bertepuk tangan, arah kepala dapat disesuaikan dengan arah gerak tangan.</p>
 <p><b>Gambar 3.15</b> Gerbang sedang Berkomunikasi dengan Ekor Sumber: Ayu (2020)</p>	<p>Terdapat proses menghargai hak pilih yang dilakukan oleh para 'gerbang', contohnya: "kamu pilih nanas atau apel (para 'gerbang' menggunakan <i>clue</i> jenis buah untuk memudahkan ular yang tertangkap memilih). Pada kegiatan negosiasi itu dapat dihadirkan dalam bentuk gerak, misalnya ketika bernegosiasi anak-anak yang menunggu di belakang 'gerbang' dapat bergerak seperti orang menguping, meletakkan tangan di telinga, lalu melakukan gerak selang-seling (<i>alternate</i>) dalam barisan.</p>



Gerak Asal	Contoh Gerak Pengembangan
 <p><b>Gambar 3.16</b> Proses Merebutkan Ekor oleh Gerbang</p> <p>Sumber: Ayu (2020)</p>	<p>'gerbang' yang memiliki jumlah anak ular paling sedikit akan mencoba untuk mendapatkan anak ular pada 'gerbang' yang memiliki anak ular banyak.</p>
 <p><b>Gambar 3.17</b> Proses Serang dan Tahan saat Perebutan Ekor</p> <p>Sumber: Ayu (2020)</p>	<p>Terjadi serang-tahan pada tahap ini. Masing-masing kelompok akan bertahan pada induk masing-masing, sang induk (gerbang) akan berusaha melindungi serangan dari kelompok lawan.</p> <p>Pada gerak ini, peserta didik dapat mengembangkan gerak permainan menjadi gerak bermakna dalam tari. Seperti, gerak dengan tenaga kuat dan tempo yang cepat untuk gerak menyerang. Gerak dengan ruang yang lebar, tangan direntangkan lebar oleh induk/gerbang yang bertahan. Kemudian, gerakan kaki dan arah badan mengikuti gerak si penyerang.</p>

### e. Miskonsepsi

Miskonsepsi dapat terjadi ketika peserta didik mungkin tergantung pada contoh yang disiapkan oleh guru dan kurang mengembangkan kreativitas mereka dalam mengeksplorasi gerakan tari ular naga.

### f. Asesmen Formatif dan Sumatif

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.



### **g. Tindak Lanjut Peserta Didik**

Guru merangkul serta mengajak berdiskusi seluruh peserta didik diakhir bab, untuk memastikan seluruh materi dapat diserap dengan baik.

### **h. Refleksi Peserta Didik**

Guru dapat melakukan refleksi peserta didik sebagai berikut.

- 1) Apakah peserta didik dapat melakukan eksplorasi gerak berkelompok?
- 2) Apakah peserta didik memahami setiap gerakan yang dibuat?
- 3) Apakah peserta didik dapat mempresentasikan gerak tari yang sudah dieksplorasi secara berkelompok?
- 4) Apakah peserta didik sudah memahami arah dan lintasan yang sudah dibuat saat proses eksplorasi?

#### **Kegiatan Alternatif Pembelajaran 4**

Sebagai alternatif dalam pembelajaran seni tari, jika guru menghadapi kesulitan dalam mengarahkan peserta didik untuk menciptakan karya tari baru, maka kegiatan dapat difokuskan pada menyusun ulang urutan gerak karya tari dalam video atau buku yang digunakan sebagai referensi. Peserta didik akan diajak untuk memahami dengan lebih dalam gerakan-gerakan yang telah ada dalam karya tari tersebut.

## **5. Kegiatan Pembelajaran 5**

### **a. Persiapan Mengajar**

Mempersiapkan materi dengan memahami cerita “Ular Naga si Banyak Kawan” dengan baik. Perlu dipersiapkan juga bahan-bahan untuk kegiatan artistik, seperti gambar topeng naga yang sudah dicetak, pensil warna, gunting, karet atau tali, dan lain sebagainya. Perlu dipastikan juga bahwa kelas sudah dalam kondisi yang baik untuk kegiatan pembelajaran. Ini termasuk menata meja dan kursi, serta memastikan semua alat dan bahan yang diperlukan tersedia.



### Bahan Ajar

- Materi Unsur Pendukung Tari
- Materi Seni Membuat Topeng
- Materi Tari Kelompok

### Media, Alat, Sarana/ Prasarana

- Kelengkapan Kostum
- Alat dan Bahan Kebutuhan *Background* Panggung (*disclaimer*: panggung dapat di mana saja atau memanfaatkan sudut sekolah)

### Model Pembelajaran

- *Creative Dance* (Konstruksi/Merangkai)

### Rubrik Penilaian

- Rubrik Penilaian Awal
- Rubrik Penilaian Formatif berupa Lembar Laporan Kerja

## b. Apersepsi

Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik.

- 1) Apakah kamu tahu dengan konsep busana di dalam pertunjukan tari?
- 2) Apakah kamu memahami peran dan makna busana di dalam pertunjukan tari?
- 3) Apakah kamu sudah pernah mengapresiasi atau menonton sebuah pertunjukan tari?

## c. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran atau pra-asesmen disebut sebagai penilaian awal. Penilaian awal terdiri atas dua jenis, yaitu asesmen awal kognitif dan nonkognitif. Rubrik terkait penilaian awal ini dapat dilihat di akhir bab.



#### d. Kegiatan Inti

Berikut beberapa kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk dapat melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat dari peta langkah kerja berikut.



Gambar 3.18 Peta Langkah Kegiatan 5

Tabel 3.9 Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mempresentasikan karya tari kelompok (berpikir dan bekerja artistik)
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengidentifikasi unsur pendukung tari</li><li>2. Menggunakan atribut tari sesuai dengan ciri khas Cerita fabel</li></ol>
Aktivitas yang Dilakukan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengapresiasi tentang bahan yang digunakan dalam pembuatan topeng.</li><li>2. Mempraktikkan topeng sebagai unsur pendukung tari.</li><li>3. Mendiskusikan karakteristik pada lagu ular naga.</li><li>4. Memilih properti yang sesuai dengan konsep karya yang dilakukan oleh peserta didik.</li></ol>
Dimensi P3	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kreatif</li><li>2. Bergotong-royong</li><li>3. Bernalar kritis</li></ol>



Subelemen	1.1 Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal 1.2 Menghasilkan gagasan yang orisinal 2.1 Kerja sama 2.2 Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama 3.1 Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan 3.2 Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya
-----------	---

1) Ayo, Berdiskusi!

Memulai pelajaran dengan mereviu kembali cerita “Ular Naga si Banyak Kawan” kepada peserta didik. Setelah itu, guru dapat mengadakan diskusi tentang cerita ini. Pertanyaan-pertanyaan seperti, “Siapa tokoh utama dalam cerita ini?” atau “Apa karakteristik ular naga dalam cerita ini?” dapat membantu peserta didik memahami cerita dengan lebih baik.

2) Ayo, Berkarya

Setelah berdiskusi, ajak peserta didik untuk berpikir artistik melalui membuat karya. Peserta didik diminta untuk membuat karya dalam bentuk topeng naga atau topeng rusa. Peserta didik dapat membuat kreasi topeng naga atau topeng rusa sesuai dengan keinginan masing-masing. Langkah-langkahnya sebagai berikut.

- a) Menyiapkan alat bahan, seperti gunting, tali atau karet, dan pensil warna.
- b) Dapat mencetak *template* gambar topeng naga pada link atau qr code berikut ini (disarankan dicetak menggunakan kertas yang agak tebal seperti concorde dan jasmin).

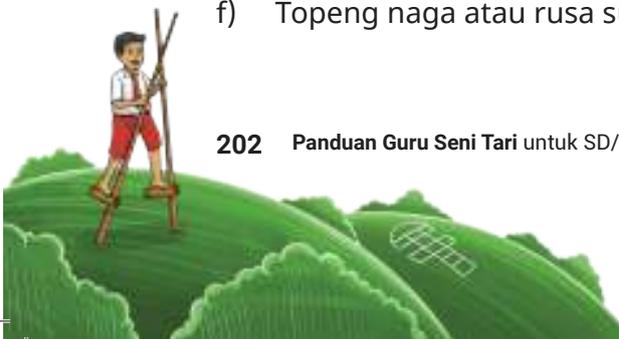


Gambar 3.19 Topeng Naga



Gambar 3.20 Topeng Rusa

- c) Buatlah karakter naga atau rusa sesuai dengan keinginan masing-masing dengan memberikan warna pada topeng tersebut.
- d) Gunting pola topeng sesuai dengan bentuk gambar.
- e) Berikan tali pada topeng yang sudah digunting.
- f) Topeng naga atau rusa sudah dapat digunakan.



Kemungkinan respons peserta didik:

1. Peserta didik antusias membuat topeng fabel naga dan rusa.
2. Peserta didik bersemangat mempresentasikan karya topengnya.

3) Ayo, Latihan!

Presentasikan topeng hasil karya kelompok/individu masing-masing. Kemudian, lakukan gerak dengan menggunakan topeng. Ini merupakan bagian penting dalam memahami bagaimana kostum dapat mendukung penokohan dalam cerita.

#### e. Asesmen Formatif dan Sumatif

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

#### f. Tindak Lanjut Peserta Didik

Guru merangkul serta mengajak berdiskusi seluruh peserta didik di akhir bab, untuk memastikan seluruh materi dapat diserap dengan baik.

#### g. Refleksi Peserta Didik

Guru dapat melakukan refleksi sebagai berikut.

- 1) Apakah peserta didik dapat membuat topeng naga dan rusa sesuai dengan karakter?
- 2) Apakah peserta didik memahami karakter dari cerita fabel yang disampaikan?
- 3) Apakah peserta didik dapat mempresentasikan topeng yang telah dibuat?
- 4) Apakah peserta didik dapat melakukan pentas dengan topeng dan gerak tari yang sudah di eksplorasi secara berkelompok?

### Kegiatan Alternatif Pembelajaran 5

Jika waktu memungkinkan, peserta didik dapat membaca cerita “Ular Naga si Banyak Kawan” secara bersama-sama atau secara individu sebelum atau setelah kegiatan berpikir artistik. Hal ini dapat membantu mereka lebih memahami karakter dan cerita. Setelah kegiatan membuat topeng naga selesai, peserta didik dapat melakukan pementasan kecil dengan topeng naga mereka untuk menghidupkan cerita “Ular Naga si Banyak Kawan.”



## 6. Kegiatan Pembelajaran 6

### a. Persiapan Mengajar

Perlu memahami materi yang akan diajarkan, termasuk aspek keterampilan dalam menari dan nilai-nilai karakter dalam cerita “Ular Naga.” Guru juga harus menyiapkan panduan untuk melakukan evaluasi tarian yang dilakukan oleh setiap peserta didik.

#### Bahan Ajar

- Materi Level
- Materi Perubahan Arah Hadap
- Materi Desain Lantai

#### Media, Alat, Sarana/ Prasarana

- Proyektor

#### Rubrik Penilaian

- Rubrik Penilaian Diagnostik
- Rubrik Penilaian Formatif dan Sumatif

### b. Apersepsi

- 1) *Ice breaking* disediakan sebagai kegiatan pembuka yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar, membuat suasana kondusif dan memotivasi peserta didik memulai pembelajaran. *Ice breaking* dapat berupa permainan dan menyanyikan lagu-lagu yang menyenangkan.
- 2) Berikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik.
  - a) Apakah kamu sudah pernah menuliskan pola lantai pada sebuah tari?
  - b) Apakah kamu sudah mampu menyelesaikan seluruh tugas yang diberikan.
  - c) Apakah kamu mampu menerima materi dengan baik.

### c. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Penilaian sebelum pembelajaran atau pra asesmen disebut sebagai penilaian awal. Penilaian awal terdiri atas dua jenis, yaitu asesmen awal kognitif dan nonkognitif. Rubrik terkait penilaian awal dapat dilihat di akhir bab.



**Tabel 3.10** Asesmen Penilaian Awal

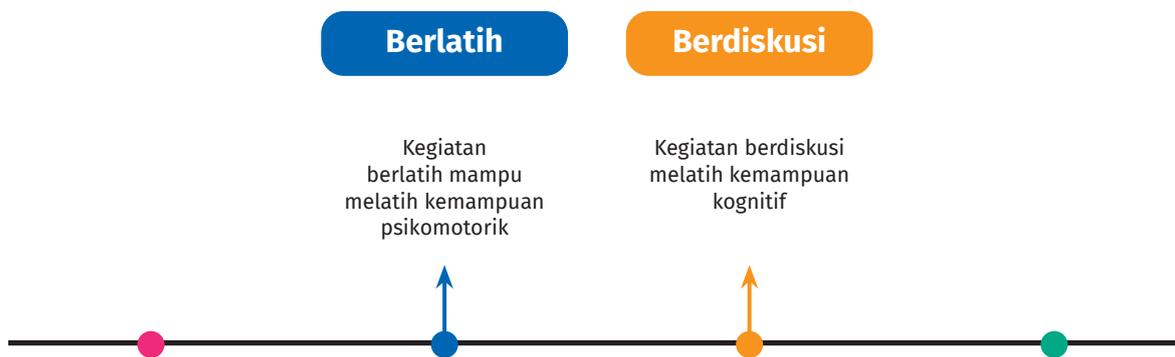
Tujuan Asesmen awal	
Asesmen awal kognitif	Asesmen awal non-kognitif
Mengidentifikasi capaian kompetensi peserta didik.	Memahami gaya belajar peserta didik.
Menyesuaikan pembelajaran di kelas dengan kompetensi peserta didik.	Mengetahui latar belakang kondisi dan kesejahteraan keluarga.
Memantau kesiapan belajar peserta didik.	Mengetahui karakter peserta didik.
Menilai kemampuan awal peserta didik.	Mengetahui minat dan bakat peserta didik.
Menyediakan kegiatan pembelajaran tambahan untuk peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran.	Mengetahui aktivitas dan lingkungan belajar peserta didik di luar sekolah.

**d. Kegiatan Inti**

Berikut beberapa kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk dapat melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat dari peta langkah kerja berikut.

## Peta Langkah yang Direkomendasikan

TP: Peserta didik mengingat kembali unsur utama tari sesuai dengan level gerak, perubahan arah hadap dan desain lantai (Merefleksikan)



**Gambar 3.21** Peta Langkah Kerja KP 6



**Tabel 3.11** Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mengingat kembali unsur utama tari sesuai level gerak, perubahan arah hadap, dan desain lantai (merefleksikan).
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengulang kembali gerak.</li><li>2. Mendiskusikan kesan selama pembelajaran gerak dan makna.</li><li>3. Mengapresiasi hasil karya bersama kelompok maupun kelompok teman sekelas lainnya.</li></ol>
Aktivitas yang Dilakukan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mendiskusikan perubahan arah hadap pada karya tari engklek.</li><li>2. Membuat desain pola lantai.</li></ol>
Dimensi P3	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bernalar kritis</li><li>2. Bergotong-royong</li></ol>
Subelemen	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1 Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya.</li><li>1.2 Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri.</li><li>2.1 Kerja sama</li><li>2.2 Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama.</li></ol>

1) Ayo, Latihan!

Mulai kegiatan dengan memberikan pengantar tentang keterampilan menari kepada setiap peserta didik. Hal ini meliputi penjelasan mengenai gerakan dasar, postur tubuh yang benar, lintasan, arah hadap, dan ekspresi wajah saat menari. Kemudian, memberikan waktu kepada peserta didik untuk berlatih gerakan-gerakan yang telah diciptakan pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Guru dapat memberikan contoh gerakan dan mendampingi peserta didik dalam latihan.

2) Ayo, Berdiskusi!

Setelah latihan, guru meminta peserta didik untuk menampilkan tarian yang mereka pelajari kepada teman-teman sekelas. Setelah setiap penampilan, diskusikan dengan memberikan umpan balik konstruktif tentang tarian yang telah ditampilkan. Umpan balik ini harus fokus pada keterampilan menari, seperti arah hadap, lintasan, dan level.

Hubungkan tarian dengan nilai-nilai karakter dalam cerita "Ular Naga." Kegiatan ini bertujuan untuk menggabungkan pembelajaran keterampilan fisik (menari), keterampilan sosial (evaluasi sesama peserta didik), dan pemahaman nilai-nilai karakter dalam cerita. Hal ini akan membantu peserta didik mengembangkan keterampilan



menari, kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman tentang pentingnya karakter dalam kehidupan sehari-hari.

#### **e. Asesmen Formatif dan Sumatif**

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

#### **f. Tindak Lanjut Peserta Didik**

Guru merangkul serta mengajak berdiskusi seluruh peserta didik di akhir bab, untuk memastikan seluruh materi dapat diserap dengan baik.

#### **g. Refleksi Peserta Didik**

Guru dapat melakukan refleksi sebagai berikut.

- 1) Apakah peserta didik memahami dapat melakukan gerak tari sesuai dengan instruksi?
- 2) Apakah peserta didik dapat mempresentasikan gerak tari secara berkelompok?
- 3) Apakah peserta didik dapat memberikan tanggapan dari setiap karya tari yang dipresentasikan?
- 4) Apakah peserta didik dapat memberikan evaluasi dari setiap karya tari yang dipresentasikan?

### **Kegiatan Alternatif Pembelajaran 6**

Setelah presentasi tarian dan evaluasi, guru dapat meminta peserta didik untuk berdiskusi lebih dalam tentang nilai-nilai karakter dalam cerita "Ular Naga." Mereka dapat membuat daftar nilai-nilai tersebut dan menjelaskan bagaimana karakter dalam cerita mencerminkan nilai-nilai tersebut.

## **7. Kegiatan Pembelajaran 7**

### **a. Persiapan Mengajar**

Mengumpulkan materi yang diperlukan, termasuk cerita "Ular Naga si Banyak Kawan" dan gambar karakter ular naga dan rusa. Guru juga perlu menyiapkan kalimat yang berisi nilai karakter pada tokoh dalam cerita yang digunakan dalam kegiatan pencocokan nantinya. Karakter dari tokoh ular naga dan rusa adalah sebagai berikut.



**Tabel 3.12** Karakter Tokoh Ular Naga dan Rusa

No.	Karakter Ular Naga	Karakter Rusa
1.	Baik Hati	Penyayang
2.	Sabar	Tidak Percaya
3.	Pemaaf	Berburuk sangka
4.	Menolong sesama teman	

### Bahan Ajar

- Materi Level
- Materi Perubahan Arah Hadap
- Materi Desain Lantai

### Media, Alat, Sarana/ Prasarana

- Proyektor

### Rubrik Penilaian

- Rubrik Penilaian Diagnostik
- Rubrik Penilaian Formatif dan Sumatif

## b. Apersepsi

- 1) *Ice breaking* disediakan sebagai kegiatan pembuka yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar, membuat suasana kondusif serta memotivasi peserta didik dalam memulai pembelajaran. *Ice breaking* dapat berupa permainan dan menyanyikan lagu-lagu yang menyenangkan.
- 2) Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik.
  - a) Apakah yang kamu ketahui tentang nilai sosial dan budaya?
  - b) Tentukan apakah makna sosial dan budaya yang terkandung dalam permainan engklek sudah benar dan tepat!
  - c) Bandingkanlah dugaan atau pendapatmu dengan jawaban atau argumen teman-teman di kelas!



### c. Penilaian Sebelum Pembelajaran

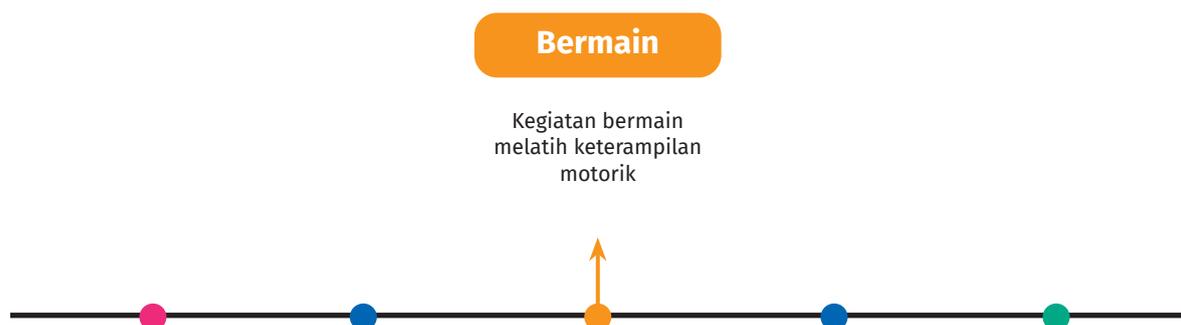
Penilaian sebelum pembelajaran atau pra-asesmen disebut sebagai penilaian awal. Penilaian awal terdiri atas dua jenis, yaitu asesmen awal kognitif dan nonkognitif. Rubrik terkait penilaian awal dapat dilihat di akhir bab.

### d. Kegiatan Inti

Berikut beberapa kegiatan pembelajaran yang direkomendasikan untuk dapat melatih keterampilan literasi, kompetensi, dan HOTS yang dapat dilihat dari peta langkah kerja berikut.

## Peta Langkah yang Direkomendasikan

TP: Peserta didik mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari (Berdampak)



Gambar 3.22 Peta Langkah Kerja KP 7

Tabel 3.13 Pedoman Tujuan Pembelajaran dalam Aktivitas Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran tari (berdampak).
Indikator KKTP	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Analisis nilai budaya dalam cerita rakyat.</li><li>2. Menghargai nilai budaya Indonesia.</li><li>3. Menghargai perbedaan karakter dan pendapat orang lain.</li><li>4. Merefleksikan pembelajaran seni tari bersama kelompok dan teman sekelas.</li></ol>
Aktivitas yang Dilakukan	Memaknai nilai-nilai dalam cerita tercermin dalam tindakan mereka.



Dimensi P3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernalar Kritis</li> <li>2. Berkebhinekaan global</li> </ol>
Subelemen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan.</li> <li>1.2 Menganalisis dan mengevaluasi penalaran dan prosedurnya.</li> <li>2.1 Mendalami budaya dan identitas budaya.</li> <li>2.2 Menumbuhkan rasa menghormati terhadap keanekaragaman budaya.</li> </ol>

Ayo, Bermain!

- 1) Permainan ini dibagi menjadi beberapa kelompok.
- 2) Berikan set kartu yang berisi kalimat-kalimat yang menggambarkan karakter ular naga dan rusa dalam cerita.
- 3) Tempelkan gambar karakter ular naga dan rusa di papan tulis atau dinding kelas.
- 4) Mintalah setiap kelompok untuk mencari kalimat-kalimat yang sesuai dengan karakter ular naga dan rusa dalam cerita. Lalu cocokkan kalimat tersebut dengan gambar yang tepat.
- 5) Setelah semua kalimat telah dicocokkan dengan benar, diskusikan mengapa kalimat tersebut sesuai dengan karakter ular naga atau rusa. Ajak peserta didik untuk berbicara tentang karakteristik masing-masing tokoh dan bagaimana nilai-nilai dalam cerita tercermin dalam tindakan mereka.

#### e. Asesmen Formatif dan Sumatif

Contoh rubrik dan bentuk penilaian yang direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat di akhir bab.

#### f. Tindak Lanjut Peserta Didik

Guru merangkul serta mengajak berdiskusi seluruh peserta didik di akhir bab, untuk memastikan seluruh materi dapat diserap dengan baik.

#### g. Refleksi Peserta Didik

Guru dapat melakukan refleksi sebagai berikut.

- 1) Apakah peserta didik memahami karakter dari cerita fabel yang disampaikan?
- 2) Apakah peserta didik dapat mencocokkan karakter dari setiap tokoh dalam cerita?



- 3) Apakah peserta didik dapat memberikan ulasan dari setiap karakter yang dipilih pada setiap tokoh dalam cerita?

### Kegiatan Alternatif Pembelajaran 7

Pembelajaran dapat dilakukan di luar kelas guru dapat menyebarkan, karakter setiap tokoh secara acak, dan meminta peserta didik untuk melakukan eksplorasi dalam mencari kalimat yang tersembunyi. Selain itu, fasilitasi diskusi kelompok kecil tentang pengalaman peserta didik dalam mengimplementasikan nilai-nilai dari cerita tersebut dalam situasi sehari-hari mereka. Selanjutnya, mintalah mereka untuk berbagi pengalaman mereka dengan seluruh kelas.

## D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Kegiatan pembelajaran seni tari untuk SD kelas 4 dapat melibatkan peran orangtua atau wali, dan juga masyarakat. Bentuk interaksi ini, misalnya pada kegiatan pembelajaran yang didasarkan dari elemen mengalami. Guru dapat mengarahkan peserta didik untuk mencari data dari orang tua atau wali atau masyarakat. Bentuk interaksi lain, misalnya pada kegiatan pembelajaran yang didasarkan dari elemen mencipta, maka kegiatan penampilan dan penyajian karya peserta didik dapat ditampilkan di depan orang tua atau masyarakat.

## E. Refleksi Guru

- 1) Apakah seluruh peserta didik mampu mengidentifikasi jenis cerita fabel yang ada di daerah masing-masing?
- 2) Apakah seluruh peserta didik dapat menceritakan kembali cerita fabel yang mereka ketahui?
- 3) Apakah seluruh peserta didik dapat membuat cerita binatang atau fabel sesuai dengan pengalaman masing-masing?
- 4) Apakah seluruh peserta didik dapat menyusun gerak tari dengan alur cerita binatang yang telah dikembangkan dan dengan sumber gerak dari permainan ular naga?
- 5) Apakah seluruh peserta didik dapat menjelaskan pesan moral yang ada dalam cerita binatang?



- 6) Apakah seluruh peserta didik mampu mengaitkan gerak sehari-hari dengan pesan moral dalam cerita?

## F. Asesmen

Asesmen adalah serangkaian prosedur yang dirancang untuk mengevaluasi peserta didik secara holistik. Kegiatan asesmen berfokus pada pengembangan keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis, berpikir solutif (*problem solving*) dan berpikir serta bekerja kreatif. Selain itu, prosedur asesmen ini diharapkan dapat merefleksi, metode, dan strategi pembelajaran supaya pembelajaran terlaksana dengan aktif dan efektif serta mendapatkan umpan balik dari peserta didik. Beberapa jenis penilaian yang digunakan dalam pembelajaran adalah penilaian diagnostik, penilaian formatif, dan penilaian sumatif.

### 1. Asesmen Awal

Asesmen awal adalah penilaian sebelum pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait kelemahan, kekuatan, sikap, dan keterampilan serta pengetahuan. Asesmen awal ini terdiri atas dua jenis, yaitu asesmen nonkognitif yang bertujuan mengetahui latar belakang kehidupan peserta didik, gaya belajar peserta didik, kondisi keluarga, dan kondisi fisik serta sosial emosional peserta didik (penilaian ini dapat dilakukan jika perlu untuk identifikasi), dan asesmen kognitif bertujuan untuk mengetahui kesiapan peserta didik dalam memahami materi di bab terlaksana, dan untuk menyesuaikan pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran yang berdiferensiasi.

Misalnya, dalam pembelajaran bab 3 dengan materi mengenal tari melalui cerita fabel, guru ingin mengetahui kemampuan peserta didik dalam pemahaman tentang cara membuat gerak tari berdasarkan pada cerita fabel secara individu maupun kelompok, maka untuk mengetahui hal tersebut guru membuat tabel kompetensi seperti contoh berikut.

**Tabel 3.14** Contoh Asesmen Diagnostik Kognitif di Awal Pembelajaran

No.	Nama Peserta Didik	Membaca Cerita Fabel		Judul Cerita Fabel	Tokoh Cerita
		Pernah	Belum Pernah		
1.	Rani				
2.	Sofia				
3.	Dst...				



Keterangan soal:

1. Apakah kamu mengetahui apakah fabel itu?
2. Apakah kamu pernah membaca cerita fabel?
3. Sebutkan salah satu cerita fabel yang kamu ketahui!
4. Siapakah tokoh dalam cerita fabel tersebut?

## 2. Asesmen Formatif

Asesmen formatif adalah prosedur evaluasi yang mengukur proses belajar peserta didik. Asesmen formatif bertugas memantau dan merefleksi perkembangan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran diskusi, kegiatan pembelajaran berkala, dan kegiatan lainnya yang terlaksana dalam setiap prosedur pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Asesmen formatif ini dapat dipetakan seperti contoh berikut.

### Lembar Pengamatan/Diskusi Kelompok

Mata pelajaran : Seni Tari

Kelas : 4

Kelompok : 1

Hari/tanggal :

Ketentuan asesmen formatif :

- a. Apakah kamu dapat menirukan ekspresi ular naga saat menangis?
- b. Apakah kamu dapat mengekspresikan ular naga saat kesepian

*Berikanlah skor untuk setiap aspek!*

**Tabel 3.15** Contoh Asesmen Formatif di Prosedur Kegiatan Pembelajaran 1

No.	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian						Keterangan
		Ketepatan analisis		Kemampuan HOTS		Kerja Sama kelompok		
		1	2	1	2	1	2	
1.	Dinda		✓		✓		✓	
2.	Rian	✓			✓	✓		
3.	Dst							
Jumlah skor								
Rerata skor								



Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia jika peserta didik sudah menunjukkan sikap atau perilaku tersebut.

Keterangan:

1. Kriteria penilaian:
  - 1 = Belum memenuhi
  - 2 = Sudah memenuhi
2. Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran.
3. Hasil penilaian ini digunakan untuk mengetahui tingkat aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

### 3. Asesmen Sumatif

Asesmen sumatif adalah prosedur evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan di akhir pembelajaran. Asesmen sumatif ini bertujuan untuk mengukur capaian pembelajaran di akhir bab dengan menggunakan alat ukur berupa tes tertulis, refleksi, esai, poster, dan catatan anekdot.

Asesmen dilakukan untuk memetakan taraf perkembangan dan kemajuan keterampilan kognitif, psikomotor, dan afektif. Peserta didik serta untuk mengetahui tingkat efektifitas dari metode pengajaran yang telah digunakan dalam proses pembelajaran selama jangka waktu tertentu. Berikut adalah tiga contoh penilaian aspek kognitif, psikomotor, dan afektif kompetensi seni tari untuk unit 1 bab permainan tradisional.

#### a. Contoh Penilaian Aspek Kognitif

Penilaian kompetensi pengetahuan atau kognitif adalah penilaian yang dilakukan oleh guru untuk mengukur ketercapaian peserta didik dalam aspek pengetahuan yang meliputi kemampuan mengingat (*remembering*), konseptual atau pemahaman (*understanding*), penerapan (*applying*), analisis (*analyzing*), penciptaan (*creating*), dan evaluasi (*evaluating*).

Kemampuan tersebut dapat diukur dengan teknik penilaian berupa tes tertulis (soal pilihan ganda, esai, LKPD, dan uraian), observasi (tanya jawab, diskusi, dan dialog), dan penugasan (pekerjaan rumah) yang berbasis HOTS. Guru dapat menyesuaikan teknik penilaian sesuai dengan kondisi guru, peserta didik dan lingkungan yang memungkinkan untuk mengubah materi pokok kegiatan sehingga teknik dan instrumen penilaian juga mengikuti kondisi tersebut.



### A. Pilihan Ganda Berbasis HOTS

1. Fabel merupakan salah satu bentuk cerita rakyat yang berkembang di Indonesia. Fabel terbagi menjadi dua jenis, yaitu ....
  - a. fabel klasik dan sejarah
  - b. fabel kuno dan fabel rakyat
  - c. fabel inovasi dan modern
  - d. fabel klasik dan modern
2. Cerita “Ular Naga Si Banyak Kawan” merupakan cerita binatang modern yang dikembangkan dari cerita ....
  - a. cerita rakyat
  - b. cerita legenda
  - c. cerita pendek
  - d. cerita pengalaman
3. Dari pola ritme yang terdapat pada musik beserta syair dari lagu “Naga Mencari Teman”, maka dapat dibuat beberapa gerak, yaitu ....
  - a. cara berjalan ular naga
  - b. cara bernyanyi ular naga
  - c. cara menyamakan tempo ular naga
  - d. cara mencari teman bermain
4. Permainan Ular Naga memiliki pola lantai yang sarat akan nilai kebersamaan, kekompakan, tanggung jawab, dan demokrasi. Contoh penggunaan pola yang menggambarkan nilai kebersamaan, kekompakan, tanggung jawab, demokrasi adalah sebagai berikut, *kecuali* ....
  - a. lingkaran lengkung
  - b. lurus atau diagonal
  - c. huruf v
  - d. zigzag
5. Lintasan langkah garis lurus dapat diartikan ....
  - a. segala sesuatu yang terjadi merupakan siklus kehidupan yang akan berulang.
  - b. mengesankan bahaya
  - c. ringan, dinamis
  - d. harus fokus pada satu titik agar dapat mencapai tujuan dengan cepat dan tepat



## B. Esai Berbasis HOTS

1. Kancil merupakan cerita fabel yang secara turun temurun diceritakan ke anak-anak, baik sebagai dongeng pengantar tidur ataupun hanya sebatas cerita di dalam pembelajaran. Si kancil merupakan hewan cerdas dan pintar, dari cerita kancil banyak pesan moral yang disampaikan. Jelaskan menurut pemahamanmu pengertian dari fabel klasik!
2. Lagu ular naga panjangnya sering dinyanyikan dengan santai dan riang gembira, sedangkan lagu si kancil anak nakal sering dinyanyikan dengan tempo cepat dan semangat. Dari kedua judul lagu tersebut jelaskan yang kamu ketahui tentang tempo lagu!
3. Sebuah karya tari merupakan rangkaian komposisi yang terdiri atas unsur-unsur di dalamnya. Sebuah karya tari akan terlihat lebih indah jika dilengkapi dengan unsur-unsur pendukung tari. Dari ungkapan tersebut sebutkan satu contoh unsur pendukung tari bermain ular naga!
4. Gerak permainan tradisional ular naga dilakukan bersama beberapa anak, membentuk 2 gerbang dan barisan ular naga. Deskripsikan pengembangan gerak-gerak permainan ular naga menjadi gerak tari.
5. Apakah kamu sudah membaca cerita fabel ular naga? Apakah menarik, jika kamu sudah membaca cerita ular naga, jelaskan karakter dari tokoh ular naga dalam cerita "Ular Naga" di bab III?

## Kunci Jawaban

### A. Pilihan Ganda Berbasis HOTS

1. d
2. a
3. a
4. e
5. d

### B. Esai Berbasis HOTS

1. Fabel Klasik adalah cerita binatang yang sudah ada sejak jaman dahulu, yang diwariskan turun temurun secara lisan oleh budaya tertentu.
2. Pengertian tempo lagu adalah kecepatan lagu.
3. Contoh unsur pendukung tari bermain ular naga, yaitu penggunaan properti topeng naga.



4. Contoh pengembangan gerak-gerak permainan Ular Naga Ekor Tertangkap oleh Gerbang menjadi gerak tari adalah Ketika ada salah satu yang tertangkap, peserta didik lain dapat membuat gerak tangan ke atas melambai kanan kiri sambil bertepuk tangan, arah kepala dapat disesuaikan dengan arah gerak tangan.
5. Karakter dari tokoh ular naga dalam cerita "Ular Naga" di antaranya baik hati, sabar, pemaaf dan menolong sesama teman.

**Tabel 3.16** Contoh Hasil Akhir Penilaian Aspek Kognitif Pilihan Ganda dan Esai

No.	Nama Peserta didik	Nilai		
		Pilihan Ganda	Essay	Nilai Akhir
1.				
2.				
Rata-rata				
Daya serap (%)				

Keterangan:

$$\text{Nilai akhir penilaian aspek kognitif} = \frac{\text{Pilihan Ganda} + \text{Esai}}{2} \times 100 = \dots$$

#### Rekomendasi contoh penilaian aspek kognitif soal dari LKPD

- a. Instrumen Soal LKPD
- b. Instrumen Tes Evaluasi

**Tabel 3.17** Contoh Hasil Akhir Penilaian Aspek Kognitif

No.	Nama Peserta Didik	Nilai		
		LKPD	Tes Evaluasi	Nilai Akhir
1.				
2.				
Rata-rata				
Daya serap (%)				

Keterangan:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor LKPD} + \text{Evaluasi}}{2} \times 100 = \dots$$



## b. Contoh Penilaian Aspek Psikomotor

**Tabel 3.18** Contoh Pedoman Penilaian Makna Gerak pada Cerita Binatang/Fabel

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Melakukan contoh gerak bermakna pada kehidupan sehari-hari.				
Mempraktikkan gerak bermakna pada karya tari yang dikembangkan dari cerita binatang/fabel ular naga.				
Merangkai gerak bermakna dengan tema tertentu.				

**Tabel 3.19** Contoh Rubrik Penilaian Makna Gerak pada Cerita Binatang Fabel

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Memperagakan gerak ular naga.	Mampu memperagakan lima contoh gerak ular naga.	Mampu memperagakan dua contoh gerak ular naga.	Tidak mampu memperagakan contoh gerak ular naga.
Mempraktikkan gerak ular naga.	Mampu mempraktikkan tiga gerak ular naga.	Mampu mempraktikkan satu gerak ular naga.	Tidak mampu mempraktikkan gerak ular naga.
Merangkai gerak ular naga.	Mampu merangkai gerak ular naga.	Hanya mampu merangkai beberapa gerak ular naga.	Tidak mampu merangkai gerak ular naga.



### c. Contoh Penilaian Aspek Afektif

**Tabel 3.20** Contoh Pedoman Penilaian Nilai-Nilai pada Cerita Binatang/Fabel

Indikator Capaian Kompetensi	Kualitas Capaian Kompetensi			Keterangan
	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1	
Mampu mengkualifikasi pesan dan nilai dalam cerita ular naga.				
Siswa mampu mengaitkan pesan dan nilai pada cerita ular naga dengan kehidupan sehari-hari.				

**Tabel 3.21** Contoh Rubrik Penilaian Nilai-Nilai pada Cerita Binatang/Fabel

Kriteria	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
Mampu mengkualifikasi pesan dan nilai dalam cerita ular naga.	Siswa selalu mampu mengkualifikasi pesan dan nilai dalam cerita ular naga.	Siswa terkadang mampu mengkualifikasi pesan dan nilai dalam cerita ular naga.	Siswa tidak mampu mengkualifikasi pesan dan nilai dalam cerita ular naga.
Mampu mengaitkan pesan dan nilai pada cerita ular naga dengan kehidupan sehari-hari.	Siswa mampu mengaitkan seluruh pesan dan nilai pada cerita ular naga dengan kehidupan sehari-hari.	Siswa hanya dapat mengaitkan satu mengaitkan pesan dan nilai pada cerita ular naga dengan kehidupan sehari-hari.	Siswa tidak dapat mengaitkan pesan dan nilai pada cerita ular naga dengan kehidupan sehari-hari.



## G. Remedial dan Pengayaan

### 1. Remedial

Remedial merupakan kegiatan yang disediakan bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan remedial ini ditujukan untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan kompetensi yang belum tercapai dalam unit pembelajaran yang disampaikan.

Guru melakukan identifikasi terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dengan melakukan wawancara (latar belakang dan penyebab kesulitan belajar), pengamatan, beberapa tes, dan lain sebagainya. Setelah guru menemukan penyebab kesulitan belajar peserta didik, langkah berikutnya guru memberikan pembelajaran remedial sesuai dengan jenis, tingkat kesulitan dan kemampuan peserta didik, yang dapat dilakukan melalui beberapa cara, yaitu 1) bimbingan khusus secara individu, 2) bimbingan berkelompok, 3) mengulang kembali pembelajaran dengan menggunakan materi yang disederhanakan, metode dan media yang berbeda serta penyederhanaan tes atau pertanyaan, dan 4) pemanfaatan tutor sebaya. Berikut salah satu contoh bentuk pelaksanaan remedial yang dapat dilakukan guru.

- a. Peserta didik diminta untuk menceritakan kembali cerita fabel (fabel) yang dipilih berdasarkan ketertarikan peserta didik terhadap cerita fabel dari daerah yang diketahui.
- b. Peserta didik diminta untuk mempraktikkan kembali gerak salah satu tokoh cerita fabel yang menjadi pilihan peserta didik (misalnya, Kancil si Anak Nakal).
- c. Peserta didik diminta mencontohkan kembali rangkaian gerak berdasarkan elemen komposisi tari yang bersumber dari cerita fabel dengan sumber cerita yang berbeda.

### 2. Pengayaan

Pengayaan merupakan kegiatan pembelajaran yang disediakan bagi peserta didik yang telah menuntaskan tujuan pembelajaran berdasarkan dengan hasil capaian asesmen di unit pembelajaran. Materi pengayaan merupakan materi tambahan yang berupa penguatan materi maupun pengembangan materi di unit pembelajaran yang telah dipelajari. Guru dapat memberikan beberapa cerita binatang atau fabel yang berkembang di Indonesia.



## Si Kancil dan Buaya

Pada suatu hari Kancil sedang berjalan-jalan di hutan. Tiba-tiba perutnya terasa lapar. Lalu ia melihat ada banyak buah segar yang ada di seberang sungai deras. Kancil pun bingung, bagaimana caranya ia dapat melewati sungai untuk mendapatkan makanan. Akhirnya, Kancil menemukan ide cemerlang untuk dapat menyeberangi sungai. Lalu Kancil pun memanggil seekor Buaya yang tinggal di dalam sungai.

“Hey Buaya keluarlah, aku punya kabar gembira.”

Mendengar suara Kancil, akhirnya seekor Buaya keluar dan mendekati Kancil. “Ada apa Kancil, kau mengganggu tidurku!” sahut sang Buaya.

“Aku akan membagikan banyak daging segar untuk kalian,” kata Kancil dengan wajah ceria.

“Di mana daging itu?” jawab Buaya dengan raut wajah buasnya.

“Sepertinya dagingnya cukup banyak, kau harus memanggil teman-temanmu untuk memakannya juga.

Akhirnya Buaya besar itu memanggil kawanannya Buaya yang lain. Setelah semua berkumpul, Kancil meminta mereka untuk berbaris rapi.

“Untuk apa kami harus berbaris?” tanya sang Buaya.

“Aku harus menghitung berapa jumlah kalian untuk membagikan daging secara merata,”

Kancil pun berhasil meyakinkan buaya-buaya tersebut, mereka membuat barisan seperti membentuk sebuah jembatan.

“Baik aku akan mulai menghitung, satu... dua... tiga...,” kata Kancil sambil menginjak satu per satu Buaya melewati aliran sungai yang deras.

Kancil pun berhasil menyeberangi sungai dengan melewati sekumpulan Buaya itu. Setelah itu ia tertawa terbahak-bahak.

“Hahahaha sebenarnya aku tak membawa daging sedikit pun, aku hanya ingin kalian berbaris agar aku dapat menyeberangi sungai. Ternyata, mudah sekali memanfaatkan kalian!” kata Kancil.

Sekelompok Buaya tersebut akhirnya marah dan hendak memakan Kancil. Tetapi, sudah terlambat karena Kancil sudah lari menjauh dari mereka.

Cerita ini membuktikan bahwa kecerdikan dapat mengalahkan kekuatan.



## H. Lembar Kegiatan Peserta Didik

### 1. Kegiatan Pembelajaran 1

a. Mengenali Cerita fabel

Isilah beberapa pertanyaan berikut ini.

- 1) Apakah kamu pernah mendengar cerita fabel Nusantara?
- 2) Apakah kamu dapat menyebutkan jenis-jenis cerita fabel yang ada di Indonesia?
- 3) Apakah terdapat cerita fabel yang mengisahkan binatang yang berkembang di daerahmu?
- 4) Apakah kamu dapat membuat cerita binatang dari pengalamanmu?

b. Mengenali Cerita Binatang

Yuk, kita coba buat cerita tentang binatang dan tulislah kesanmu tentang:

- 1) Cerita binatang apa yang dapat kamu kembangkan dari cerita fabel daerahmu?
- 2) Kita ambil contoh cerita "Ular Naga Si Banyak Kawan", apakah kamu dapat memahami alur cerita tersebut?
- 3) Apakah kamu dapat menyebutkan tokoh dalam cerita?
- 4) Apakah kamu dapat menggambarkan tokoh dan karakter tokoh dalam cerita?
- 5) Pesan moral apa yang dapat dari cerita tersebut?

### 2. Kegiatan Pembelajaran 2

a. Memeragakan motif gerak.

Ayo, peragakan motif gerak berdasarkan pola ritme!

b. Mengenali pola ritme dari audio lagu ular naga.

Coba jawablah pertanyaan di bawah ini!

- 1) Setelah bernyanyi, dapatkah kamu merasakan tempo lagu ular naga?
- 2) Dapatkah kamu memeragakan gerak berdasarkan pola ritme lagu ular naga?

### 3. Kegiatan Pembelajaran 3

Mengenali gerak bermakna dalam kehidupan sehari-hari.

- a. Sebutkan dua gerak keseharianmu yang mempunyai makna!
- b. Coba peragakan gerak yang bermakna tersebut!
- c. Menurutmu, apa makna dari gerak tersebut?



- d. Apakah kamu pernah melakukan gerak bermakna bersama dengan temanmu? Jika ya, uraikan gerak tersebut!

#### 4. Kegiatan Pembelajaran 4

Coba amati permainan ular naga!

- Apa yang kamu rasakan saat bermain ular naga bersama teman?
  - Apa yang kamu rasakan apabila gerak bersama dilakukan sendiri seperti meliuk?
  - Bagaimana kamu melakukan kerja sama dengan teman dalam permainan ini?
  - Apa yang terjadi ketika tidak memegang bahu teman saat gerakan meliuk?
  - Apa yang terjadi ketika kamu tersentuh tangan lawan ketika kamu berada di belakang temanmu yang mencoba melindungi dengan gerak rentangan tangan?
  - Bagaimana peran dan karakter ular naga di cerita "Ular Naga si Banyak Kawan"?
  - Bagaimana karakter gerak ular naga sebagai hewan raksasa yang kuat?
- Peragakan bersama teman kelompokmu!

#### 5. Kegiatan Pembelajaran 5

Merangkai gerak bermakna dengan tema tertentu.

- Dari dua gerak bermakna, gabungkanlah dengan gerak bermakna dari 3-4 temanmu!
- Peragakanlah dengan audio yang disediakan dengan ular naga mencari teman!
- Hafalkan pula syair dalam musik iringan yang berjudul "Naga Mencari Teman"!
- Memilih properti atau kostum yang sesuai dengan rangkaian gerak bermakna karya siswa.
- Coba pilihlah properti yang tepat untuk menampilkan karya tarimu!
- Coba pilihlah kostum yang tepat untuk menampilkan karya tarimu!
- Buatlah kepala naga sederhana bersama guru dan kelompokmu sesuai dengan karakter "Ular Naga Si Banyak Kawan"!

#### 6. Kegiatan Pembelajaran 6

Mengenal nilai-nilai pada permainan ular naga.

- Saat bermain ular naga, makna apa saja yang kamu pahami?
- Saat kamu melakukan permainan kelompok ini secara individu, apa yang kamu rasakan?
- Saat bermain ular naga dan kamu tertangkap lawan, apa yang lakukan?



## 7. Kegiatan Pembelajaran 7

Menyadari keterkaitan nilai dengan kehidupan siswa.

- Menurutmu, kerja sama apa yang pernah kamu alami?
- Apakah kita boleh saling menyalahkan ketika melakukan kegiatan kelompok dengan teman?
- Apakah kita boleh memaksakan kehendak dan berjalan sendiri dalam kegiatan yang mengharuskan berkelompok?
- Apabila kamu berada dalam satu kelompok dan bekerja sama dengan banyak orang, sikap apa yang harus kamu utamakan?

### I. Bahan Bacaan

Bahan bacaan merupakan materi yang direkomendasikan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Bahan bacaan tersedia dalam setiap prosedur kegiatan pembelajaran sebagai salah satu bahan ajar. Guru dapat memanfaatkan materi dalam bahan bacaan untuk mempertegas kegiatan pembelajaran perpertemuan. Bahan bacaan pada bab 3 meliputi materi cerita fabel, gerak lokomotor, dan nonlokomotor. Unsur utama tari seperti level, arah hadap dan desain lantai, tari kelompok, profil pelajar pancasila, dan lain sebagainya. Berikut beberapa bahan bacaan yang disediakan beserta link yang dapat diakses untuk membaca lebih lengkap:

- Materi prosedur kegiatan pembelajaran.
- Materi prosedur kegiatan pembelajaran dengan link barcode sebagai berikut.

Cerita binatang atau disebut juga dengan istilah fabel terdiri atas fabel klasik dan modern. Fabel Klasik adalah cerita binatang yang sudah ada sejak jaman dahulu, yang diwariskan turun temurun secara lisan oleh budaya tertentu. Adapun fabel modern adalah cerita binatang yang muncul relatif lebih baru, dan ditulis oleh pengarang tertentu sebagai ekspresi kesastraan (Burhan, 2005). Untuk generasi yang lahir sebelum jaman modern seperti sekarang ini, pasti masih teringat kedua orang tuanya atau neneknya menceritakan kisah-kisah binatang di saat menjelang tidur atau di sela-sela bermain.

Pindai Aku



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



Kisah yang dibawakan misalnya si kancil, yang terkenal sebagai binatang yang cerdas. Kalau contoh fabel modern tentu lebih bervariasi, bentuk ceritanya juga sudah diterbitkan dalam bentuk cetakan dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang menarik. Ketika anak-anak mendengar cerita tersebut selain menangkap pesan yang terkandung dalam cerita, juga bisa menstimulus anak untuk membayangkan gerak fisik binatang yang dimaksud. Selain binatang yang dalam bentuk nyata, terdapat tokoh binatang imajinatif yang sering muncul dalam mitos-mitos lokal nusantara.

Salah satunya adalah sosok Ular Naga. Sosoknya menjadi tokoh binatang yang dikaitkan dengan sejarah, kepercayaan dan tradisi budaya masing-masing yang terjadi di masa lampau. Misalnya di Lampung (Legenda Kelelep Gangsa), Kutai (Ular Lembu), Jawa Tengah (Baru Klinting), Bali (Naga Besukih) dan Papua (Gadis Yomngga dan Ular Naga). Dalam budaya timur melihat naga sebagai dewa berpengetahuan dan berkuasa atas angin topan dan badai. Selain itu, mereka juga melihat naga sebagai makhluk yang kuat, baik, dan bisa menangkal kejahatan (Putri, 2020).

Dongeng adalah media efektif untuk menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai pada anak-anak. Mereka menyukai dongeng, karena ceritanya sarat imajinasi dan mudah mengingat nasehat-nasehat yang diceritakan melalui dongeng. Dalam fabel, tokoh-tokoh yang disajikan adalah kehidupan binatang yang diceritakan seolah memiliki akal, tingkah laku, watak yang sama dengan manusia. Ada yang berkarakter baik dan buruk.

Pesan moral yang disampaikan di antaranya tanggung jawab, kejujuran, disiplin, kerja sama, dan lain-lain. Selain mencermati cerita, dialog dalam cerita membuat anak-anak bisa berimajinasi terhadap karakter binatang tersebut. Materi ajar yang akan diterapkan yakni dongeng fabel berjudul "Ular Naga si Banyak Kawan", secara ringkas menceritakan seekor ular naga yang baik-hati tetapi kesepian. Bentuk fisiknya yang berbeda dengan ular yang biasanya, membuat dia ditakuti oleh binatang lainnya. Padahal dia ingin memiliki banyak teman dan bersahabat dengan siapapun.

Berdasarkan cerita tersebut, peserta didik akan belajar perjuangan sang ular naga untuk mendapatkan banyak teman bermain, selanjutnya bagaimana peserta didik bermain bersama ular naga. Aktivitas gerak yang dilakukan dapat mengambil permainan kelompok ular naga untuk menerapkan cerita fabel. Melalui permainan ular naga, anak berjalan meliuk-liuk menyerupai ular, disertai nyanyian yang menceritakan tentang ular.

Secara keseluruhan materi ini merupakan perpaduan antara nyanyian, gerak dan permainan. Dari sisi materi gerak peserta didik akan belajar banyak gerak dalam permainan. Dari bagian bagian tubuh, yaitu kaki (statis dan berjalan atau lokomotor), tangan, kepala, dan wajah. Selain itu juga permainan pola lantai, arah hadap, dan level.



Manfaat tambahan adalah peserta didik harus mampu menghafal dan menyanyikan lagu Ular Naga yang harus dinyanyikan saat permainan berlangsung. Selain itu, dalam permainan terdapat bagian dialog-dialog sederhana antarpemain yang akan menambah kemampuan berbahasa dan berkomunikasi antar peserta didik.

Berikut cerita Ular Naga si Banyak Kawan: “ Di sebuah hutan yang sangat lebat hiduplah seekor Ular Naga yang panjang dan besar sekali. Kulit tubuhnya berwarna hijau keemasan dan bagian sisik-sisiknya tampak berujung tajam. Di bagian kepala memiliki jambul atau mahkota yang dilengkapi dua tanduk runcing, sorot matanya dan lidahnya menjulur panjang. Oleh karena itu, Ular Naga terlihat seperti hewan yang menyheramkan, meski hatinya sebenarnya sangat baik.

Akibat fisiknya, maka hewan lain di hutan menjadi takut padanya dan menjauh, bahkan tidak mau berteman dengan sang Ular Naga. Hal ini membuatnya sangat sedih. Pada suatu hari, di sisi hutan tampaklah segerombolan Rusa sedang bermain, ada bapak dan ibu Rusa juga anak-anak Rusa yang masih kecil. Saat anak-anak Rusa sedang asyik bermain, tiba-tiba salah satu anak Rusa terperosok ke jurang yang cukup dalam. Bapak dan ibu Rusa pun bingung, bagaimana cara mengangkat anak Rusa kembali ke darat. Lalu mereka berteriak mencari pertolongan.

Lengkingan suara minta tolong terdengar di telinga Ular Naga. Bergegas dia mencari arah suara dan segera mendekat pada keluarga Rusa. Keluarga Rusa awalnya takut mendengar dentuman suara Ular Naga mendekat. Tetapi, rasa takut akhirnya mereda saat Ular Naga bertanya tentang apa yang terjadi. Ular Naga bersama keluarga Rusa menuju jurang, dan dengan cepat menjulurkan kepalanya ke dasar jurang. Anak Rusa tadinya takut melihat kepala Naga sudah ada di depannya, tapi Ular Naga berbisik tenang mempersilahkan anak Rusa naik ke jambul atau mahkota di kepalanya. Pelan-pelan Ular Naga mengangkat kepalanya dan menurunkan anak Rusa di dekat bapak dan ibu Rusa. Anak Rusa dan keluarga Rusa sangat gembira dan mengucapkan terima kasih pada Ular Naga.

Setelah itu mereka juga meminta maaf pada Ular Naga, karena selama ini sudah berburuk sangka pada Ular Naga. Mereka tidak menyangka, meski bentuk Ular Naga seram, ternyata baik hati dan senang menolong. Ular Naga dengan senang hati memaafkan sikap mereka selama ini, dan sebagai gantinya Ular Naga meminta diijinkan bermain bersama keluarga Rusa dan juga hewan yang lainnya.

Setelah kejadian itu, Ular Naga selalu bermain dengan seluruh hewan di hutan tersebut, semua hidup rukun dan bahagia. Nama permainan yang sering dimainkan adalah Ular Naga Panjang, sebuah permainan berupa barisan panjang yang meliuk-liuk seperti Ular Naga.



## Glosarium

<i>alternate</i>	selang-seling, <i>alternate</i> berarti bergantian atau melakukan sesuatu secara bergiliran. Dalam tari, ini dapat merujuk pada pola gerakan di mana penari melakukan gerakan atau langkah tertentu secara bergantian antara sisi tubuh, kaki, atau anggota tubuh lainnya.
<i>balance</i>	seimbang, dalam tari merujuk pada distribusi berat badan penari yang merata di antara kaki atau titik-titik pendukung lainnya.
<i>broken</i>	terpecah/memisah, dalam tari, "broken" dapat merujuk pada pola gerakan yang terputus-putus atau terfragmentasi.
<i>cannon</i>	berurutan, dalam tari, "canon" mengacu pada teknik di mana satu atau lebih penari mulai melakukan gerakan atau langkah tertentu, dan kemudian penari lainnya mengikuti dengan gerakan yang sama dengan penundaan waktu tertentu.
<i>discovery based learning</i>	<i>discovery based learning</i> atau pembelajaran berbasis penemuan adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa diberikan kesempatan untuk menemukan konsep atau prinsip sendiri melalui eksperimen dan pengamatan.
diferensiasi	penyesuaian instruksi untuk memenuhi kebutuhan individu yang beragam
eksplorasi gerak elemen komposisi tari	proses pencarian atau penjelajahan gerak/menemukan elemen komposisi tari merujuk pada unsur-unsur dasar yang digunakan dalam menciptakan sebuah karya tari. Ini mencakup elemen seperti gerakan, ruang, waktu, ritme, dinamika, ekspresi wajah, dan kostum.
fabel	sebuah cerita pendek, biasanya dalam bentuk narasi, yang menggambarkan karakter binatang atau objek lain yang berperilaku seperti manusia.
<i>gesture</i>	gerak yang memiliki makna tertentu.

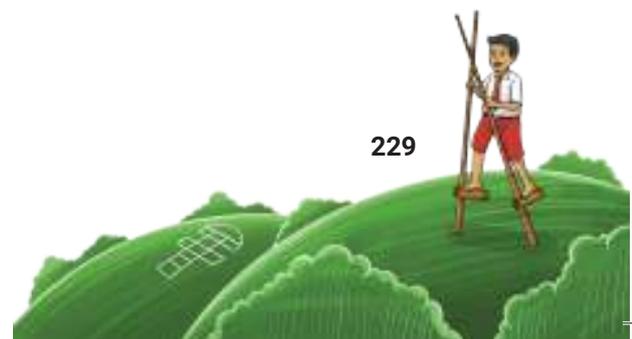


<i>ice breaking</i>	aktivitas yang dilakukan bertujuan untuk mencairkan suasana, atau membangkitkan semangat
konstruksi gerak	proses menyusun, merangkai gerak menjadi sebuah satu kesatuan
<i>inquiry based learning</i>	pendekatan dalam proses belajar di mana siswa didorong untuk mengembangkan pertanyaan mereka sendiri, menjalani penelitian, dan mengejar pemahaman mereka sendiri tentang suatu topik.
<i>locomotor</i>	gerak yang secara sadar dibuat untuk berpindah tempat atau posisi
nambahi niteni	proses modifikasi, kreasi dan pengembangan proses mengamati, pengenalan, dan apresiasi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik
<i>nirokke</i>	proses menirukan untuk memberikan pengalaman
<i>nonlocomotor</i>	gerak statis atau gerak ditempat tanpa berpindah posisi atau tempat
<i>problem based learning</i>	metode pembelajaran di mana siswa dihadapkan pada masalah nyata atau studi kasus yang memerlukan pemecahan.
<i>problem solving</i>	berpikir solutif, memberi solusi, penyelesaian masalah
<i>project based learning</i>	<i>project based learning</i> atau pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran di mana siswa belajar melalui proyek-proyek praktis yang berorientasi pada solusi.
<i>proportion</i>	proporsi, dalam tari adalah konsep yang berhubungan dengan hubungan ukuran, panjang, atau intensitas antara berbagai elemen gerakan, kelompok penari, atau bagian dari koreografi.
<i>pure movement</i>	gerak tidak bermakna dan hanya mengutamakan unsur keindahan
ritme	ritme dalam konteks tari adalah pola berulang dari gerakan atau suara yang mengatur waktu dalam koreografi atau penampilan.
<i>strain</i>	salah urat
<i>unison</i>	serempak. Dalam konteks tari atau gerakan, "unison" mengacu pada saat dua atau lebih penari melakukan gerakan yang sama secara bersamaan atau secara sinkron.



## Daftar Pustaka

- Achroni, K. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera, 2012.
- Adhani & Hidayah. *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Ular-Ularan*. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Volume 1, Nomor 2 (2014), hal 76-146.
- Andewi, K. *Mengenal Seni Tari*. Semarang: Mutiara Aksara, 2019.
- Damar, S. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta : Kepel Press, 2008.
- Dewantara, K. H. *Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka I Pendidikan*. Yogyakarta: UST Press & Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa, 2013.
- Dewi, Melina. *Dimensi Kreatif dalam Pembelajaran Seni Tari*. Jakarta Paskaikj, 2013.
- Fad, A. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif Penebar Swadaya Group, 2004.
- Hadi, Sumandyo. *Aspek-Aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Yogyakarta: eLKAPHI, 2003.
- Herawati, E. N. *Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Dolanan Anak Pada Festival Dolanan Anak Se-DIY 2013*. Imaji (2015) 13-27.
- Hermans, Carolien. *Show don't tell: imitative learning in dance*. 2012, [https://www.academia.edu/38149137/Show\\_don\\_t\\_tell\\_imitative\\_learning\\_indance](https://www.academia.edu/38149137/Show_don_t_tell_imitative_learning_indance)
- Iswinarti. *Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar*. Naskah Publikasi Penelitian Dasar Keilmuan, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang [jurnalbba.kemdikbud.go.id](http://jurnalbba.kemdikbud.go.id), 2010.
- Jasmin. *Brain Dance Adaptations & Variations*. 1 Agustus 2020. <https://www.creativedance.org/class/braindance-adaptations-variations/>
- Kasnadi dan Sutejo. *Kitab Permainan Tradisional (Mengurai Nilai Menyemai Makna membentuk Karakter)*. Yogyakarta: Terakata, 2017.
- Kurnita, Taat Yeiningsih. *Pendidikan Seni Tari*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2018.
- Kusnanto. *Sendratari Indonesia*. Semarang: ALPRIN, 2010.



- Lilis, M. *Bermain dan Permainan I (untuk anak)*. Jakarta: Prenada Group, 2002.
- Lindqvist, G. *The Relationship between Play and Dance. Research in Dance Education*, 21, 41-52. 2001. <https://doi.org/10.1080/14647890120058302>
- Masunah, J. Tari Pendidikan. Bahan Ajar Mata kuliah. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2012.
- McCutchen, Brenda Pugh. *Teaching Dance as Art in Education*. United Sates. Human Kinetics, 2006.
- Melina, Dewi Surya. *Meningkatkan Hasil Belajar Menari Kreatif Melalui Pendekatan Pembelajaran Piaget dan Vygotsky*. Jurnal Seni dan Budaya Pangung. Vol.23. No. 1 (2013).
- Merry, L. *Dances Composition the Basic Elements*, terj. Soedarsono. Akademi Seni Tari Indonesia, 1986.
- Mulyani, S. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013.
- Narawati, Tati. Wajah Tari Sunda dari Masa ke Masa, Bandung: Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Seni Tradisional P4ST UPI, 2003.
- Nurdiah. *Struktur Pertunjukan Dramatari Spirit Ibu Pertiwi Karya Asia Prapanca*. Makasar:Universitas negeri Makasar, 2019. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/16474>
- Nurgiantoro, Burhan. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2005.
- Pamadhi, Hadjar. *Pendidikan Seni di SD*. Banten: Universitas Terbuka, 2014.
- Paradisa, T. *Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka Sebagai Media Pelaksanaan Proses Game Stage Di Sd Negeri 94 Pekanbaru*. JOM FISIP (2017) 1-15.
- Pranoto, Iwan. Bahan Ajar Tata Rias & Busana (Seni Drama, Tari, dan Musik). Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Purwasih, Yefi., Indasah, dan Nurdina. The Effect of Gobak Sodor and Engklek Games on Rude Motor Development and Cognitive Improvement in Class 4 Children SDN Pojok 1 Kediri. *Journal for Research in Public Health*, Volume 2, Issue 1, July (2020), pp: 69-76. <https://www.jrph.org/index.php/JRPH/article/view/30/31>
- Restian, Arina. *Pembelajaran Seni Tari di Indonesia dan Mancanegara*. Malang: UMM press, 2017.
- Santosa, Eko dkk. *Seni Teater Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2013



- Sari, D. I. P., & Indriyanti, P. Implementasi Model Creative Dance pada Pembelajaran Seni Tari Mahasiswa PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(2), (2019), 357–364. <https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5582>
- Sari, Dyan. *Implementasi Pembelajaran Tari Kreatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Luar Biasa Ganda Slb-C-G "Daya Ananda" Yayasan Sayap Ibu Cabang Daerah Istimewa Yogyakarta*. *Jurnal Trihayu*, 32 (2016) 122-128. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/issue/view/132>
- Sukirman, & Damar. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press, 2008.
- Sukirman, Dharmamulya, D. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press, 2005.
- Wahyudi, Ilham. Kembangkan Permainan Tradisional, Kreasikan Egrang Jadi Tarian Estetik. *Radar Digital*, 10 Juni 2023. <https://radarjember.jawapos.com/seni-budaya/791128563/kembangkan-permainan-tradisional-kreasikan-egrang-jadi-tarian-estetik>
- Wardani. *Permainan Tradisional yang Mendidik*. Yogyakarta: Cakrawala, 2010.



# Indeks

## A

*Alternate* 190–226

## B

*Balance* 190–226

*Brok* 112–162

*Broken* 190–226

## C

*Cannon* 190–226

## E

*Egrang* 190–226

Elemen komposisi tari 170–226

*Engklek* 190–226

## G

*Gasing* 81–88

*Gerak murni* 77–88

## L

*Layang-layang* 82–88

## T

*Tengkak* 112–162

*Topeng naga* 202–226

## U

*Unison* 190–226





**Email** : trianti\_nugraheni@upi.edu  
**Instansi** : Universitas Pendidikan Indonesia  
**Alamat Instansi** : Jln. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154  
**Bidang Keahlian** : Pendidikan Seni Tari

## Penulis



**Prof. Dr. Trianti Nugraheni,  
M.Si.**

### **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)**

1. Universitas Pendidikan Indonesia. Dosen Pendidikan Tari, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, tahun 1997 – sekarang, Mengajar mata kuliah: Estetika Tari, Notasi Tari, Tari Jawa dan Bali, Etnokoreologi, Sejarah Tari, dan Kritik Tari.
2. Universitas Terbuka Bandung, Unit Program Belajar Jarak Jauh, Tutor, tahun 1999 – sekarang, Mengajar mata kuliah: Pendidikan Seni di SD, dan Keterampilan Musik Tari dan Musik.
3. Far Eastern Federal University Russia. Dosen, tahun 2013 – 2014, Mengajar mata kuliah: Kajian Budaya Asia Tenggara.

### **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar**

1. Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. S3 Prodi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, 2010.
2. Universitas Padjadjaran Bandung. S2 Prodi Sosiologi-Antropologi, Jurusan Ilmu Sosial, 2001.
3. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. S1 Prodi Tari Nusantara, Jurusan Seni Tari, 1994.

### **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)**

1. Eksotika Angklung Sered: Dari Adu Kojor Menjadi Seni Pertunjukan Wisata. Bandung: CV Bintang Warliartika, 2023.
2. Karakter Putri dalam Wayang Wong Yogyakarta, Gambuh, dan Wayang Wong Priangan. Bandung: Sinar Artha Pustaka Indonesia, 2021.
3. Buku Panduan Guru Seni Tari untuk SD Kelas IV. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021.
4. Buku Panduan Guru Seni Tari untuk SD Kelas III. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021.



## Penulis



**Dyan Indah Purnama Sari,  
M.Pd.**



**Email** : dyan.indah@ustjogja.ac.id  
**Instansi** : Universitas Sarjanawiyata  
Tamansiswa  
**Alamat Instansi** : Jl. Batikan UH-III/1043,  
Tuntungan, Tahunan,  
Kec. Umbulharjo, Kota  
Yogyakarta  
**Bidang Keahlian** : Pendidikan Seni Tari

### **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)**

1. Guru SMA, 2010-2015
2. Pamong Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, 2015-Sekarang

### **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar**

1. S1 Pendidikan Sendratari di Universitas Islam Riau, 2011
2. S2 Pendidikan Seni di Universitas Pendidikan Indonesia, 2015

### **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)**

1. Pembelajaran tari kreatif angger terhadap pembentukan karakter anak usia sekolah dasar, 2022
2. Kontribusi *Creative dance* dalam Kegiatan Workshop Cipta Karya Lagu dan Sastra Anak Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Pendidikan, 2022
3. Buku Panduan Orang Tua dalam Mendukung Perkembangan Motorik Anak melalui Permainan Tradisional berbasis Aplikasi Tandola, 2022
4. Buku panduan inkubator kreatif melalui *Augmented Reality* Dolanan Anak berbasis Budaya Nusantara, 2022
5. Respon Penggunaan Aplikasi Tandola dalam Mendampingi Perkembangan Motorik Anak Usia Dini, 2022
6. Rancangan Teknologi AR (*Augmented Reality*) Aplikasi Tandola, 2021
7. Kontribusi *creative dance* dalam menumbuhkan karakter anak Merdeka, 2021
8. *Brain dance* sebagai alternatif stimuli untuk menumbuhkan rasa percaya diri, 2020
9. Implementasi Model *Creative Dance* dalam Penciptaan Karya Tari Anak untuk Menumbuhkan Kepercayaan Diri Mahasiswa PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, 2019
10. Implementasi Model Imitatif melalui Tari Kreasi Anak sebagai Penanaman Karakter Kerja Sama Siswa Tuna Grahita Ringan di SLB Pembina Yogyakarta, 2017





**Email** : elindrayetti@gmail.com  
**Instansi** : Universitas Negeri Jakarta  
**Alamat Instansi** : Jln. Rawamangun Muka  
Raya Kec. Pulo Gadung,  
Kota Jakarta Timur, Daerah  
Khusus Ibukota Jakarta  
13220  
**Bidang Keahlian** : Pendidikan Seni Tari Anak  
Usia Dini

## Penelaah



**Prof. Dr. Elindra Yetti, M.Pd.**

### **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)**

1. Lembaga Akreditasi Mandiri Pendidikan (LAMDIK). Asesor, 2022–sekarang.
2. Kementerian Keuangan. Reviewer Beasiswa LPDP, 2016–sekarang.
3. Tim Penilai Apresiasi Guru dan Kepala Sekolah PAUD Inspiratif, 2015–sekarang.
4. Universitas Negeri Jakarta. Koordinator Program Doktor PAUD, 2019–2023.
5. Universitas Negeri Jakarta. Koordinator Program Magister PAUD, 2017–2019.

### **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar**

1. Universitas Negeri Jakarta. S3 Teknologi Pendidikan, 2011.
2. Universitas Negeri Jakarta. S2 Pendidikan Anak Usia Dini, 2003
3. Institut keguruan dan ilmu pendidikan (IKIP) Padang. DIII Pendidikan Sendratasik, 1990.
4. Institut Keguruan dan Ilmu Kependidikan (IKIP) Yogyakarta. S1 Pendidikan Seni Tari, 1993.

### **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)**

1. Tari Pendidikan: Paradigma Baru Melejitkan Potensi Anak. Bogor: CV Sinar Artha Pustaka Indonesia, 2022.
2. Tari Pendidikan Anak Usia Dini. Tangerang: CV Media Edukasi Indonesia, 2021.
3. Proses Kreativitas Seni Pertunjukan. Yogyakarta: New Transmedia, 2018.

### **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)**

1. Penguatan Pendidikan Multikultural Melalui Braindance Berbasis Etnopedagogi, 2023.
2. Tari Pendidikan Berbasis Pendidikan Multikultural untuk Anak Usia Dini, 2022.
3. Pengaruh Braindance dan Fleksibilitas Kognitif Terhadap Perilaku Kreatif Anak Usia Dini, 2021.



## Penelaah



**Dr. Dra. Wenti Nuryani, M.Pd.**



**Email** : wentinuryani@uny.ac.id  
**Instansi** : Universitas Negeri Yogyakarta  
**Alamat Instansi** : Jln. Colombo Yogyakarta No. 1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281  
**Bidang Keahlian** : Pendidikan Seni Tari

### **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)**

1. Universitas Negeri Yogyakarta. Dosen Pendidikan Seni Tari, 1992–sekarang.
2. Universitas Negeri Yogyakarta. Instruktur PPG Dalam Jabatan/PPG Prajabatan, 2014–sekarang.
3. Universitas Negeri Yogyakarta. Staf Ahli Bidang Seni, Wakil Rektor Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni.

### **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar**

1. Universitas Negeri Yogyakarta. S3 Ilmu Pendidikan, 2020.
2. Universitas Negeri Yogyakarta. S2 Penelitian dan Evaluasi, 2007.
3. Institut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta. S1 Pendidikan Seni Tari, 1992.

### **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)**

1. Modul untuk PPG Dalam Jabatan: Pembelajaran Praktek Tari Terintegrasi dengan Teknologi Digital, Model TPACK, Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kemendikbud, 2019.
2. Modul untuk PPG Dalam Jabatan: Pembelajaran Pengetahuan Tari, Estetika Tari, dan Kreativitas Tari, Model TPACK. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kemendikbud, 2019.

### **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)**

1. Evaluasi pencapaian Prestasi Bidang Seni tahun 2023: Upaya meningkatkan Peran UKM Bidang Seni, 2023.
2. Seni Tari dan Pendidikan: Tinjauan Hermeneutik terhadap Srimpi Ngayogyakarta, 2018.
3. Penelusuran Alumni Jurusan Pendidikan Seni Tari, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2011–2014.
4. Penciptaan Karya Seni: Karya Tari Srimpen Sekar Arum, 2015.



## Ilustrator



**Email** : aditya.aceka@gmail.com  
**Instansi** : SMK Marsudirini  
Marganingsih Surakarta  
**Alamat Instansi** : Jl. Madyotaman 1/22  
Surakarta  
**Bidang Keahlian** : Seni Rupa dan Desain



**Aditya Candra Kartika, S.Pd.**

### Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Guru Seni Lukis SD Negeri Bumi No. 67 Surakarta (2018-2019)
2. Guru Mapel Produktif DKV dan Seni Budaya di SMK Marsudirini Marganingsih Surakarta (2018-sekarang)

### Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. SD Negeri Gamping 2 Tulungagung (2006)
2. SMP Negeri 1 Campurdarat Tulungagung (2009)
3. SMA Negeri 1 Pakel Tulungagung (2012)
4. S1 Pendidikan Seni Rupa FKIP UNS Surakarta (2016)

### Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Buku Panduan Guru PJOK Kelas VI, Kemendikbudristek (Ilustrator, 2022)
2. Buku Panduan Guru PJOK Kelas XII, Kemendikbudristek (Ilustrator, 2022)
3. Buku Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila Kelas VII (Ilustrator, 2022)
4. Buku Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila Kelas VIII, Kemendikbudristek (Ilustrator, 2022)
5. Buku Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila Kelas IX, Kemendikbudristek (Ilustrator, 2022)
6. Buku Siswa Pendidikan Pancasila Kelas II, Kemendikbudristek (Ilustrator, 2023)
7. Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila Kelas II, Kemendikbudristek (Ilustrator, 2023)



## Editor



**Erminawati, S.Pt., M.Pd.**



**Email** : erminazahra@gmail.com  
**Bidang Keahlian** : Menulis dan mengedit Buku Pengetahuan, Cerpen, dan buku anak (PAUD)

### **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)**

1. 2010 - sekarang : Editor dan Penulis Freelance
2. 2006 - 2010 : Editor dan Penulis di CV Ricardo publishing
3. 2005 : Guru Fisika dan Biologi di SMK Pelayaran Pesisir Tengah

### **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar**

1. Tahun 1999-2003 S1 Peternakan IPB
2. Tahun 2004-2005 Akta 4 di Ibnu Khaldun, Bogor
3. Tahun 2019-2021 S2 Magister Teknologi Pendidikan Ibn Khaldun Bogor

### **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)**

1. BS dan BG Pendidikan Pancasila Kelas 1, Kemdikbudristek, 2023
2. Dasar-Dasar Teknik Furnitur untuk SMK Semester 1, Kemdikbudristek, 2022
3. Sang Penjaga Raflesia, PT. Educarindo Compuniaga Nusantara, 2021
4. Monster Pemakan Koin, Sandiarta Sukses, 2021
5. Tirta Sahabatku, PT Multisarana Nusa Persada, 2021

### **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)**

1. Pengembangan Multimedia Flipbook dalam Rangka Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini Paudqu Al-Fatah Bogor, Universitas Ibn Khaldun Bogor, 2021
2. Monograf pengembangan multimedia flipbook buku cerita anak, Widina Bhakti Persada Bandung, 2022
3. Analysis of Andragogy Theory and Practice, Proceedings of the 1st UMGESHIC International Seminar on Health, Social Science and Humanities (UMGESHIC-ISHSSH 2020), Published by Atlantis Press.
4. Pengembangan Multimedia Flipbook Dalam Rangka Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini Paudqu Al-Fatah Bogor, Jurnal Teknologi Pendidikan 12 (1), 163-175.





**Email** : dunkisabri@ gmail.com  
**Instansi** : SMP Islam Al Azhar 1  
**Alamat Instansi** : Jl. Sisingamangaraja,  
RT.2/Rw.1 Selong,  
Kebayoran Baru,  
Jakarta Selatan, DKI Jakarta  
12110  
**Bidang Keahlian** : Guru dan praktisi seni rupa,  
ilustrasi dan desain

## Editor Visual



**Siti Wardiyah, S.Pd.**

### **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)**

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

### **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar**

Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta

### **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)**

1. Ilustrator Sashi Hatsyi (series Books), Tiga Serangkai 2018.
2. Ilustrator Perangkat Lunak dan Internet Keterampilan pilihan Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas IX SMPLB Kemdikbudristek 2020.
3. Ilustrator Buku Bahasa Indonesia SD Kelas II, Pusat Perbukuan Kemdikbudristek 2021.
4. Tim Evaluasi Desain dan Ilustrasi Buku Teks Utama Pusat Perbukuan Kemdikbudristek Tahun 2021-2022.
5. Editor Visual Buku Pendidikan Pancasila SD/MI Kelas I, II, III Perbukuan Kemdikbudristek 2023.
6. Editor Visual Buku Non Teks Jenjang D & E, Pusat Perbukuan Kemdikbudristek 2023.

### **Karya Pameran dan Workshop Tahun Pelaksanaan (10 Tahun Terakhir)**

1. Pameran Nasional, " Sang Subjek", Bentara Budaya Bali, 2018.
2. Pameran & Workshop Batik Day Fest, Podomoro University di Neo Soho Mall, 2019.
3. Pameran "The Myth Story of Nusantara With Gutta Tamarind Batik" Bandung Connex, 2020.

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

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

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



## Desainer



**Erwin**



**Email** : niwre1507@gmail.com  
**Bidang Keahlian** : Desain

### **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)**

1. Sekarang : Freelancer
2. 2012-2014 : Layouter CV Bintang Anaway
3. 2004-2012 : Layouter CV Regina Bogor

### **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar**

SMA

### **Buku yang Pernah Dilayout (10 Tahun Terakhir)**

1. BS dan BG Pendidikan Pancasila Kelas V, Kemdikbudristek, 2023
2. SBMPTN 2014
3. TPA Perguruan Tinggi Negeri & Swasta
4. Matematika Kelas VII CV. Bintang Anaway
5. Siap USBN PAI dan Budi Pekerti untuk SMP CV. Eka Prima Mandiri

