



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

Panduan Guru

SENI TEATER

Edisi Revisi

Rifqi Risnadyatul Hudha
Musthofa Kamal

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 Teater untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)

Penulis

Rifqi Risnadyatul Hudha
Musthofa Kamal

Penelaah

Else Liliani
Arif Hidajad

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno
Lenny Puspita Ekawaty
Nening Daryati
Devi Deratama

Kontributor

Esliana Anul
Azizah Faradila

Ilustrator

Yol Yulianto
Aditya Candra Kartika
Farid Surya Madjid

Editor

Nidaul Jannah

Editor Visual

Siti Wardiyah

Desainer

Ingrid Pangestu

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

ISBN 978-623-118-405-4 (jil.4 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Sans 11 pt, Open Font License & Apache License.
xii, 260 hlm.: 21 x 29,7 cm.

Kata Pengantar

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

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

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

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

Jakarta, Desember 2023

Kepala Pusat Perbukuan,

Supriyatno, S.Pd., M.A.

Prakata

Buku ini berisi panduan mengajar Seni Teater kelas IV SD/MI. Kehadiran buku ini diharapkan dapat membantu Sahabat Guru dalam mengajar berbagai teknik dasar akting (pemeranan). Buku ini juga akan memandu Sahabat Guru mengenalkan aneka peran yang berbeda untuk menghasilkan suatu pertunjukan. Melalui pengalaman ini, peserta didik diharapkan mampu berkolaborasi untuk mengadakan pertunjukan dengan mengenal peran dan fungsinya masing-masing, serta mampu mengendalikan emosi dalam berkolaborasi. Setelah melakukan pementasan, peserta didik diharapkan dapat mengasah daya pikir (berimajinasi dan bernalar kritis), serta mengenali dan mengembangkan potensi diri untuk meningkatkan cita rasa dan kepercayaan diri yang tinggi.

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

Pembelajaran Seni Teater di kelas IV SD/MI difokuskan pada pembelajaran keaktoran atau pemeranan. Terdapat tiga bab pada pembelajaran Seni Teater di kelas IV ini, yaitu Bab I Bermain Peran Binatang dan Peristiwa Alam, Bab II Bermain Peran dari Cerita Kehidupan Sehari-hari, serta Bab III Bermain Peran dari Cerita Fabel dan Legenda. Pada setiap akhir bab, peserta didik akan melakukan kegiatan pentas. Pada saat proses pentas itulah terdapat penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Kegiatan yang terdapat pada buku ini dapat dimodifikasi sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungan. Selamat berinovasi dan berkreasi di kelas seni!

Penulis

Daftar Isi

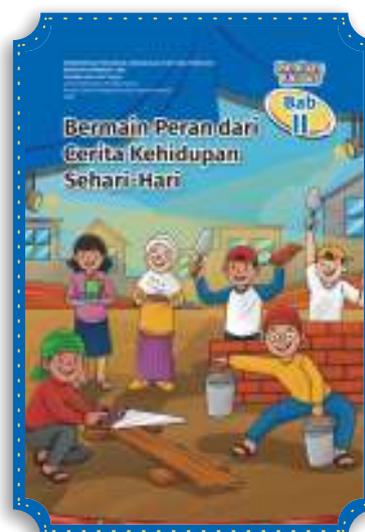
Kata Pengantar	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vii
Daftar Tabel	viii
Petunjuk Penggunaan Buku	ix

Panduan Umum	1
A. Pendahuluan	2
B. Capaian Pembelajaran	6
C. Strategi Pembelajaran	9
D. Asesmen	12



Panduan Khusus	
Bab I Bermain Peran Binatang dan Peristiwa Alam	13
A. Pendahuluan	14
B. Skema Pembelajaran	15
C. Prosedur Kegiatan	19
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	50
E. Asesmen/Penilaian	50
F. Pengayaan	54
G. Remedial	55
H. Refleksi Guru	58
I. Lembar Kegiatan Peserta Didik	60
J. Bahan Bacaan Peserta Didik	65
K. Bahan Bacaan Guru	75

Panduan Khusus	
Bab II Bermain Peran dari Cerita Kehidupan Sehari-Hari	85
A. Pendahuluan	86
B. Skema Pembelajaran	87
C. Prosedur Kegiatan	91
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	122
E. Asesmen/Penilaian	123
F. Pengayaan	126
G. Remedial	128
H. Refleksi Guru	130
I. Lembar Kegiatan Peserta Didik	133
J. Bahan Bacaan Peserta Didik	141
K. Bahan Bacaan Guru	150





Panduan Khusus

Bab III Bermain Peran dari Cerita Fabel dan Legenda

Bab III Bermain Peran dari Cerita Fabel dan Legenda	155
A. Pendahuluan	156
B. Skema Pembelajaran	157
C. Prosedur Kegiatan	161
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	196
E. Asesmen/Penilaian	196
F. Pengayaan	199
G. Remedial	202
H. Refleksi Guru	204
I. Lembar Kegiatan Peserta Didik	206
J. Bahan Bacaan Peserta Didik	222
K. Bahan Bacaan Guru	239
Glosarium	241
Daftar Pustaka	243
Indeks	245
Profil Pelaku Perbukuan	246

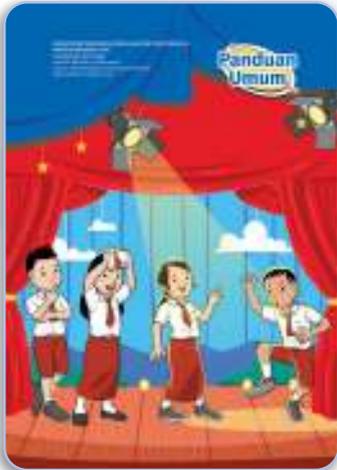
Daftar Gambar

Gambar 1	Alur Tujuan Pembelajaran Fase B Kelas IV	7
Gambar 1.1	Anak berperan menjadi pohon kelapa. Ada angin yang kencang. Pohon kelapa mengikuti arah angin.	21
Gambar 1.2	Anak sedang bermain pantomim menjadi kucing. Dia mengendap mengambil ikan.	30
Gambar 1.3	Anak sedang bermain pantomim menjadi kupu-kupu.....	30
Gambar 1.4	Peserta didik membentuk formasi melingkar. Salah satu anak sedang mendongeng dengan menggunakan boneka tangan.....	35
Gambar 1.5	Peserta didik menggunakan topeng kucing, harimau, awan, dan petir.	40
Gambar 1.6	Contoh Sketsa Binatang	56
Gambar 1.7	Peserta didik berperan menjadi semut.	57
Gambar 1.8	Peserta didik berperan menjadi laron.	57
Gambar 2.1	Bermain Peran Menjadi Peserta Didik dan Guru.....	129
Gambar 2.2	Bermain Ekspresi Khawatir	129
Gambar 2.3	Bermain Ekspresi Memohon.....	130
Gambar 3.1	Bermain Peran sebagai Raja Kura-Kura.....	203
Gambar 3.2	Bermain Peran sebagai Nyi Rengganis dan Penjaga Istana.....	203

Daftar Tabel

Tabel 1	Profil Pelajar Pancasila dalam Proses Pembelajaran Seni Teater Kelas IV	3
Tabel 2	Capaian Pembelajaran Fase B	8
Tabel 3	Strategi Pembelajaran Seni Teater Kelas IV dan Tahapannya	10
Tabel 4	Teknik Penilaian Seni Teater Kelas IV	12
Tabel 1.1	Aktivitas Pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik Bab I	17
Tabel 1.2	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab I Kegiatan 1	23
Tabel 1.3	Contoh Adegan Pantomim Binatang, Kegiatan Sehari-hari, dan Peristiwa Alam	29
Tabel 1.4	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab I Kegiatan 2	31
Tabel 1.5	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab I Kegiatan 3	36
Tabel 1.6	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab I Kegiatan 4	42
Tabel 1.7	Instrumen Penilaian Akhir Pembelajaran Bab I (Kegiatan 5)	48
Tabel 1.8	Format Penilaian Formatif dan Sumatif Bab I	51
Tabel 1.9	Contoh Penilaian Sikap Pembelajaran Bab I	52
Tabel 1.10	Contoh Kegiatan Remedial Pembelajaran Bab I	55
Tabel 1.11	Refleksi Guru Bab I	58
Tabel 2.1	Aktivitas Pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik Bab II	89
Tabel 2.2	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab II Kegiatan 1	94
Tabel 2.3	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab II Kegiatan 2	100
Tabel 2.4	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab II Kegiatan 3	105
Tabel 2.5	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab II Kegiatan 4	112
Tabel 2.6	Instrumen Penilaian Akhir Pembelajaran Bab II (Kegiatan 5)	119
Tabel 2.7	Format Penilaian Formatif dan Sumatif Bab II	124
Tabel 2.8	Contoh Penilaian Sikap Pembelajaran Bab II	125
Tabel 2.9	Contoh Kegiatan Remedial Pembelajaran Bab II	128
Tabel 2.10	Refleksi Guru Bab II	131
Tabel 3.1	Aktivitas Pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik Bab III	159
Tabel 3.2	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab III Kegiatan 1	165
Tabel 3.3	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab III Kegiatan 2	170
Tabel 3.4	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab III Kegiatan 3	175
Tabel 3.5	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab III Kegiatan 4	181
Tabel 3.6	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab III Kegiatan 5	186
Tabel 3.7	Instrumen Penilaian Akhir Pembelajaran Bab III (Kegiatan 6)	193
Tabel 3.8	Format Penilaian Formatif dan Sumatif Bab III	197
Tabel 3.9	Contoh Penilaian Sikap Pembelajaran Bab III	198
Tabel 3.10	Contoh Kegiatan Remedial Pembelajaran Bab III	202
Tabel 3.11	Refleksi Guru Bab III	204

Petunjuk Penggunaan Buku



Panduan Umum

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

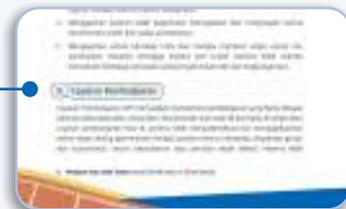
Pendahuluan

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



Capaian Pembelajaran

Bagian ini memuat capaian pembelajaran Fase B dan alur tujuan pembelajaran.



Strategi Pembelajaran

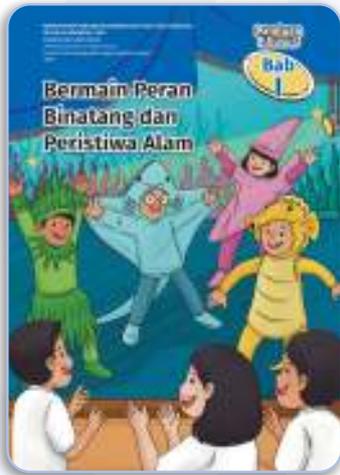
Bagian ini berisi tentang berbagai strategi pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran Seni Teater kelas IV SD/MI.



Asesmen

Bagian asesmen pada Panduan Umum berisi seputar penilaian yang digunakan dalam pembelajaran Seni Teater kelas IV SD/MI. Asesmen pada bagian ini dipaparkan secara detail pada bagian Panduan Khusus.





Panduan Khusus

Panduan Khusus berisi prosedur kegiatan tiap bab yang meliputi pendahuluan, skema pembelajaran, prosedur kegiatan, interaksi dengan orang tua/wali, asesmen/penilaian, pengayaan, remedial, refleksi guru, lembar kerja peserta didik, bahan bacaan peserta didik, dan bahan bacaan guru.

Pendahuluan

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



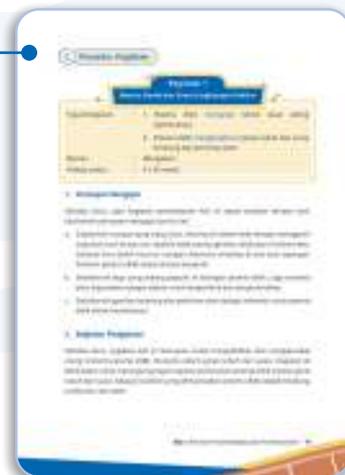
Skema Pembelajaran

Skema pembelajaran memuat tujuan pembelajaran, kata kunci, peta konsep, alokasi waktu pembelajaran, pokok materi pembelajaran, aktivitas pembelajaran dan lembar kerja peserta didik, sumber belajar, serta asesmen.



Prosedur Kegiatan Pembelajaran

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



Interaksi dengan Orang Tua/Wali

Bentuk interaksi yang dapat dilakukan oleh guru kepada orang tua/wali dan masyarakat yang berkaitan dengan aktivitas pembelajaran.



Asesmen/Penilaian

Bagian ini berisi informasi tentang asesmen, yaitu penilaian awal, penilaian saat pembelajaran (formatif), dan penilaian setelah pembelajaran (sumatif).



Pengayaan

Berisi materi pengayaan yang dapat digunakan guru untuk peserta didik yang sudah tuntas mencapai tujuan pembelajaran.



Remedial

Berisi kegiatan remedial yang dapat digunakan guru untuk peserta didik yang belum tuntas mencapai tujuan pembelajaran.

Refleksi Guru

Refleksi yang harus dilakukan guru sebagai tindak lanjut untuk memperbaiki pembelajaran selanjutnya.



Lembar Kegiatan Peserta Didik

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



Bahan Bacaan

Bagian ini memuat bahan bacaan untuk peserta didik dan guru. Bahan bacaan untuk peserta didik diperbanyak sesuai kebutuhan. Bahan bacaan guru menjelaskan pengayaan dari materi esensial untuk peserta didik.



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

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

Penulis: Rifqi Risnadyatul Hudha, Musthofa Kamal
ISBN: 978-623-118-405-4 (jil.4 PDF)

Panduan Umum



A. Pendahuluan

1. Latar Belakang dan Tujuan

Seni teater adalah ekspresi manusia yang menggabungkan semua bidang seni, baik seni tari, musik, akting, seni rupa, maupun multimedia. Teater diajarkan sejak usia dini sebagai bentuk pengenalan, pemahaman, pengolahan, peniruan, dan pengekspresian emosi melalui tubuhnya. Dengan bermain seni teater, peserta didik dapat mengasah daya pikir (berimajinasi dan bernalar kritis), mengenali dan mengembangkan potensi diri untuk meningkatkan cita rasa, serta kepercayaan diri yang tinggi.

Pembelajaran seni sangat penting untuk membangun kemampuan olah rasa peserta didik sehingga mereka mampu meregulasi dirinya, memiliki sifat mencintai lingkungan, menghargai keberagaman, dan menjunjung perdamaian. Mata pelajaran seni berfokus pada kemampuan seseorang untuk merespons sebuah situasi atau konflik melalui visual (seni rupa), bunyi (seni musik), pola dan gerak (seni tari), kesatuan gerak, ekspresi, serta suara (seni teater).

Pembelajaran seni teater juga berfungsi melatih peserta didik untuk berpikir kritis, mengolah imajinasi dan rasa, menumbuhkan empati, merasakan, membayangkan situasi yang dialami orang lain, serta mengelola konflik dengan terstruktur. Seni teater mengajarkan cara berkomunikasi, baik secara verbal maupun nonverbal sehingga peserta didik dapat berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya serta mampu menyampaikan pesan dengan efektif dan menarik melalui olah gerak tubuh, ekspresi, dan suara. Hal ini dipraktikkan dalam bentuk eksperimen pertunjukan di kelas, kegiatan bermain peran, menulis naskah, dan latihan repetisi dalam gladi bersih.

Seni teater mendukung terbentuknya Profil Pelajar Pancasila. Peserta didik mengenal dan mengembangkan diri sendiri, terbiasa mengamati dan menanggapi persoalan di lingkungan sekitarnya dengan emosi yang tepat, menunjukkan empati, dan kreatif mencari solusi. Dengan bermain peran, peserta didik membangun sikap hormat dan toleransi pada kebinekaan sebagai bagian dari masyarakat global. Peserta didik juga dimotivasi untuk bergotong royong dan proaktif dalam bekerja sama. Seni teater sangat menghargai dan merayakan keunikan setiap individu, pembelajaran berpusat pada peserta didik, dan memiliki fleksibilitas bagi peserta didik serta satuan pendidikan.

Pembelajaran Seni Teater memiliki tujuan sebagai berikut.

- a. Peserta didik mampu menunjukkan kepekaan terhadap persoalan diri dan lingkungan sekitar untuk mencari solusi kreatif melalui ekspresi diri.

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

- b. Peserta didik mampu mengeksplorasi diri dan melakukan permainan peran dengan menggunakan imajinasi dan sumber daya yang dimilikinya (tubuh, suara, rasa, dan lingkungan), menguasai teknik, eksplorasi alat, bahan, serta teknologi yang diperlukan untuk menciptakan sebuah karya seni teater.
- c. Peserta didik mampu mengomunikasikan gagasan atau pesan melalui sebuah karya seni teater.
- d. Peserta didik mampu menggunakan berbagai sudut pandang dalam melihat suatu permasalahan di lingkungannya melalui permainan peran.
- e. Peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran bahwa setiap karya dapat berdampak, baik bagi dirinya maupun orang lain.

2. Profil Pelajar Pancasila

Sahabat Guru, untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dan tujuan jangka panjang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, pada pembelajaran Seni Teater kelas IV ini terdapat implementasi Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila didasarkan pada nilai-nilai luhur Pancasila yang diharapkan dapat diraih oleh peserta didik. Peserta didik kelas IV berada pada Fase B Profil Pelajar Pancasila. Berikut ini dijabarkan implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam proses pembelajaran seni teater.

Tabel 1 Profil Pelajar Pancasila dalam Proses Pembelajaran Seni Teater Kelas IV

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
I	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia	Akhlak beragama	Mengenal dan mencintai Tuhan Yang Maha Esa	Kegiatan 1
		Akhlak kepada manusia	Menghargai perbedaan dengan orang lain	Kegiatan 1
	Kebinekaan global	Berkeadilan sosial	Berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan bersama	Kegiatan 5
	Bergotong royong	Kolaborasi	Kerja sama	Kegiatan 2

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
	Mandiri	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	Mengembangkan refleksi diri	Kegiatan 1
		Regulasi diri	Percaya diri, tangguh, dan adaptif	Kegiatan 1 Kegiatan 2 Kegiatan 3 Kegiatan 4 Kegiatan 5
	Bernalar kritis	Memperoleh serta memproses informasi dan gagasan	Mengidentifikasi, mengklasifikasi, mengolah informasi dan gagasan	Kegiatan 1 Kegiatan 2 Kegiatan 5
	Kreatif	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Kegiatan 1 Kegiatan 2 Kegiatan 3 Kegiatan 5
II	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia	Akhlak beragama	Mengenal dan mencintai Tuhan Yang Maha Esa	Kegiatan 1 Kegiatan 2
		Akhlak kepada manusia	Menghargai perbedaan dengan orang lain	Kegiatan 1 Kegiatan 4 Kegiatan 5
	Kebinekaan global	Berkeadilan sosial	Berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan bersama	Kegiatan 4 Kegiatan 5
	Bergotong royong	Kolaborasi	Kerja sama	Kegiatan 4 Kegiatan 5
	Mandiri	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	Mengembangkan refleksi diri	Kegiatan 1 Kegiatan 2 Kegiatan 3
		Regulasi diri	Percaya diri, tangguh, dan adaptif	Kegiatan 1 Kegiatan 2 Kegiatan 3 Kegiatan 4 Kegiatan 5

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
	Bernalar kritis	Memperoleh serta memproses informasi dan gagasan	Mengidentifikasi, mengklasifikasi, mengolah informasi dan gagasan	Kegiatan 1 Kegiatan 2 Kegiatan 3
	Kreatif	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Kegiatan 4 Kegiatan 5
III	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia	Akhlak beragama	Mengenal dan mencintai Tuhan Yang Maha Esa	Kegiatan 1
		Akhlak kepada manusia	Menghargai perbedaan dengan orang lain	Kegiatan 1 Kegiatan 2 Kegiatan 3 Kegiatan 4 Kegiatan 5 Kegiatan 6
	Kebinekaan global	Berkeadilan sosial	Berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan bersama	Kegiatan 4 Kegiatan 5 Kegiatan 6
	Bergotong royong	Kolaborasi	Kerja sama	Kegiatan 4 Kegiatan 5 Kegiatan 6
	Mandiri	Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	Mengembangkan refleksi diri	Kegiatan 1 Kegiatan 2 Kegiatan 3
		Regulasi diri	Percaya diri, tangguh, dan adaptif	Kegiatan 1 Kegiatan 2 Kegiatan 3 Kegiatan 4 Kegiatan 5 Kegiatan 6

Bab	Dimensi	Elemen	Subelemen	Implementasi
	Bernalar kritis	Memperoleh serta memproses informasi dan gagasan	Mengidentifikasi, mengklasifikasi, mengolah informasi dan gagasan	Kegiatan 3 Kegiatan 4 Kegiatan 5 Kegiatan 6
	Kreatif	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Kegiatan 5 Kegiatan 6

3. Karakteristik Mata Pelajaran

Karakteristik mata pelajaran Seni Teater adalah sebagai berikut.

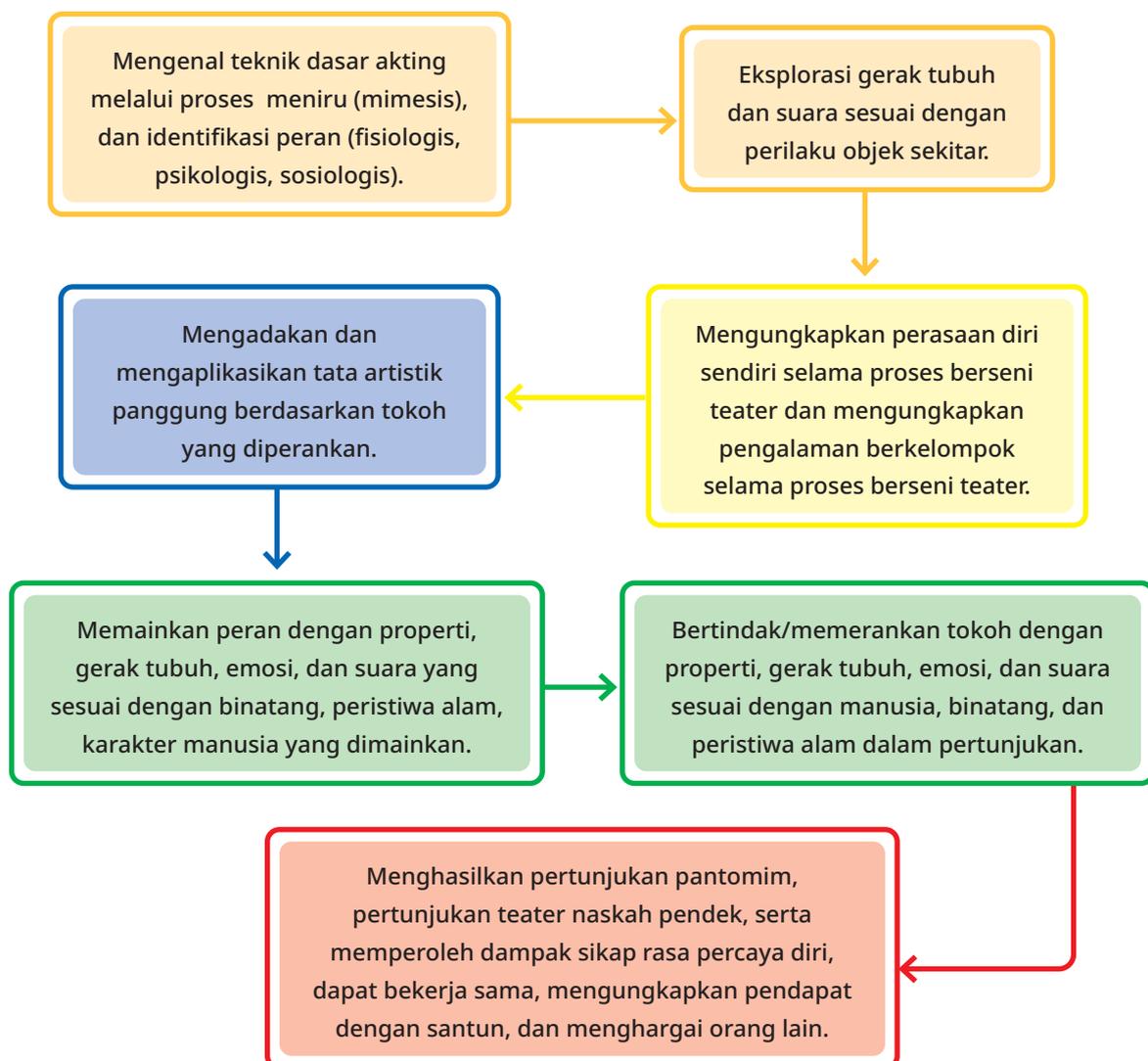
- Memberikan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi, talenta, minat, dan karakter individu.
- Relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- Terhubung dengan disiplin ilmu lain yang terkait dengan kemampuan literasi dan numerasi melalui kegiatan menulis, membaca dan memahami naskah cerita atau mendesain tata artistik panggung, serta kostum menggunakan skala numerasi.
- Terhubung dengan aspek psikologi, sosial, budaya, sejarah, atau politik. Seni teater memberikan kontribusi untuk mengenalkan, mengomunikasikan legenda, sejarah, budaya, atau isu dalam masyarakat.
- Mengajarkan peserta didik bagaimana menciptakan dan menghayati semua karakterisasi tokoh dan sudut pandangnya.
- Mengajarkan untuk bersikap kritis dan mampu memberi solusi untuk menyelesaikan masalah sehingga melalui seni teater peserta didik mampu memahami berbagai persoalan yang terjadi dalam diri dan lingkungannya.

B. Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada akhir setiap fase. Fase B terdiri dari kelas III dan kelas IV. Pada akhir capaian pembelajaran Fase B, peserta didik mengidentifikasi dan mengaplikasikan teknik dasar akting (pemeranan) melalui proses meniru (mimesis), eksplorasi gerak, dan suara/vokal, sesuai tokoh/peran atau perilaku objek sekitar. Peserta didik

mengidentifikasi fungsi tata artistik, inti cerita, dan perbedaan peran dalam sebuah naskah cerita. Peserta didik mengeksplorasi mimik wajah, suara, dan gerak tubuh sehingga tumbuh rasa empati terhadap peran yang dibawakan. Selanjutnya, peserta didik dapat memainkan sebuah peran berdasarkan hasil pengamatannya terhadap lingkungan sekitar.

Untuk memudahkan terwujudnya capaian pembelajaran, maka disusunlah Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) per fase. ATP berfungsi mengarahkan Sahabat Guru dalam merencanakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pembelajaran secara keseluruhan sehingga capaian pembelajaran dapat diperoleh secara sistematis, konsisten, terarah, dan terukur. Fase B terdiri dari kelas III dan kelas IV, maka ketercapaian Capaian Pembelajaran Fase B terbagi menjadi dua, yakni kelas III dan kelas IV.



Gambar 1 Alur Tujuan Pembelajaran Fase B Kelas IV

Alur Tujuan Pembelajaran pada Gambar 1 tersebut diturunkan dari lima elemen, yaitu (1) mengalami, (2) merefleksikan, (3) berpikir dan bekerja secara artistik, (4) menciptakan, serta (5) berdampak. Warna oranye adalah elemen Mengalami. Warna kuning muda adalah elemen Merefleksikan. Warna biru adalah elemen Berpikir dan Bekerja secara Artistik. Warna hijau adalah elemen Menciptakan. Warna merah adalah elemen Berdampak. Berikut ini adalah tabel elemen dan capaian pembelajaran Fase B.

Tabel 2 Capaian Pembelajaran Fase B

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (<i>experiencing</i>)	Peserta didik mengenal teknik dasar akting (pemeranan) melalui proses meniru (<i>mimesis</i>), eksplorasi gerak tubuh, dan suara/vokal sesuai tokoh/peran atau perilaku objek sekitar. Peserta didik mengidentifikasi inti cerita dan peran yang berbeda dalam sebuah naskah.
Merefleksikan (<i>reflecting</i>)	Peserta didik mengenali pengalaman dan emosi selama proses berseni teater. Peserta didik mampu menceritakan sebuah karya dengan kosakata seni teater yang telah dipelajari.
Berpikir dan bekerja secara artistik (<i>thinking artistically</i>)	Peserta didik menggunakan tata artistik panggung sesuai dengan tokoh yang diperankan dan alur cerita.
Menciptakan (<i>making/creating</i>)	Peserta didik mengeksplorasi beragam peran mengenai tokoh di sekitar atau rekaan dan memainkan sebuah lakon pertunjukan. Peserta didik bertindak sebagai pelakon dalam pertunjukan.
Berdampak (<i>impacting</i>)	Peserta didik menghasilkan karya teater (naskah atau lakon) berdasarkan minat, pengamatan, dan pengalaman sehingga memberi dampak positif bagi dirinya dan keluarganya.

C. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah cara menyampaikan materi dalam lingkungan pembelajaran yang meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Setiap kegiatan pembelajaran menggunakan strategi yang berbeda. Strategi yang digunakan pada buku ini adalah strategi *Contextual Teaching and Learning* (CTL) atau pembelajaran kontekstual, strategi pembelajaran kooperatif, dan strategi *Project Based Learning* (PjBL). Berikut ini dipaparkan ketiga strategi tersebut. Sahabat Guru juga dapat memodifikasi atau mengembangkan strategi pembelajaran yang lain, yang cocok untuk pembelajaran Seni Teater.

Strategi pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah strategi menemukan materi yang dipelajari, kemudian dihubungkan dengan situasi kehidupan nyata sehingga peserta didik dimotivasi untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Suprijono, 2009). Pembelajaran kontekstual membantu guru dalam mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan memotivasi peserta didik menghubungkan pengetahuannya dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Strategi pembelajaran kedua adalah pembelajaran kooperatif atau dapat diartikan sebagai kegiatan belajar bersama-sama. Menurut Bern & Erickson (2001:5), pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisasi pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil. Peserta didik bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar. Strategi ini dilakukan agar peserta didik saling membantu satu sama lain dalam kegiatan belajar. Keberhasilan belajar dalam kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok. Penggunaan strategi kooperatif dalam buku ini menuntut peserta didik untuk saling bekerja sama dalam satu kelompok, misalnya saat mempersiapkan properti, kostum, dan pentas.

Strategi pembelajaran ketiga adalah pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran ini diawali dari pertanyaan mendasar dan diakhiri dengan sebuah produk. *Project Based Learning* (PBL) bersumber dari *Project Method* yang dicetuskan oleh Kilpatrick (Krajcik & Blumenfeld, 2006). Dalam setiap sintaks model ini, peserta didik merupakan pusat pembelajaran dan memiliki keleluasaan dalam belajar. Model pembelajaran ini membuat peserta didik dapat lebih

memaknai pengetahuannya sehingga keterampilan berpikir kritisnya meningkat (Wals & Jickling, 2002). Objek yang dijadikan material *project based learning* bersifat kontekstual dan berada di lingkungan sekitar peserta didik. Melalui metode ini, pembelajaran diharapkan dapat memberi dampak pada peningkatan kemampuan berpikir kritis dalam diri peserta didik.

Tabel 3 Strategi Pembelajaran Seni Teater Kelas IV dan Tahapannya

No	Strategi	Tahapan	Keterangan
1.	<i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i>	<p>Sintaks model pembelajaran CTL adalah sebagai berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Modelling</i> (pemusatan perhatian, motivasi, penyampaian kompetensi-tujuan, pengarahan-petunjuk, rambu-rambu, dan contoh). • <i>Questioning</i> (eksplorasi, membimbing, menuntun, mengarahkan, mengembangkan, dan generalisasi). • <i>Learning community</i> (seluruh peserta didik partisipatif dalam belajar kelompok/ individual, mengerjakan). • <i>Inquiry</i> (identifikasi, investigasi, dan menemukan). • <i>Constructivism</i> (membangun pemahaman sendiri dan mengonstruksi konsep/ aturan). • <i>Reflection</i> (reviu, rangkuman, dan tindak lanjut). • <i>Authentic assessment</i> (penilaian proses belajar dan penilaian objektif). 	<ul style="list-style-type: none"> • Bab I Kegiatan 1, 2, 3, dan 4 • Bab II Kegiatan 1, 2, 3, dan 4 • Bab III Kegiatan 1, 2, 3, 4, dan 5

No	Strategi	Tahapan	Keterangan
2.	Pembelajaran Kooperatif	<p>Menurut Bern & Erickson (2001), sintaks model pembelajaran kooperatif terdiri dari enam fase, yaitu sebagai berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik. • Guru memberi informasi. • Guru mengorganisasi peserta didik ke dalam kelompok belajar. • Guru membimbing kerja kelompok dan belajar. • Guru melakukan evaluasi. • Guru memberikan pengakuan atau penghargaan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bab I Kegiatan 5 • Bab II Kegiatan 5 • Bab III Kegiatan 6
3.	<i>Project Based Learning</i> (PjBL).	<p>Menurut DeFiillippi (2001), sintaks model ini adalah sebagai berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengajukan pertanyaan mendasar. • Peserta didik menyusun proyek. • Peserta didik merencanakan proyek. • Peserta didik mengerjakan proyek. • Guru melakukan monitoring. • Guru melakukan evaluasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bab I Kegiatan 5 • Bab II Kegiatan 5 • Bab III Kegiatan 6

D. Asesmen

Sahabat Guru, terdapat tiga asesmen yang dipaparkan dalam buku ini, yaitu asesmen sebelum pembelajaran, asesmen saat pembelajaran (formatif), dan asesmen akhir pembelajaran/semester (sumatif). Di buku ini juga dipaparkan rubrik penilaian sikap. Bila ingin memberi catatan sikap berdasarkan Profil Pelajar Pancasila, Sahabat Guru dapat menggunakan rubrik tersebut atau dapat memodifikasinya sesuai kebutuhan. Secara rinci, penggunaan asesmen dalam buku ini tampak pada tabel berikut.

Tabel 4 Teknik Penilaian Seni Teater Kelas IV

Bab	Teknik Penilaian	Aktivitas
I	Asesmen sebelum pembelajaran	Sebelum kegiatan 1
	Asesmen saat pembelajaran (formatif)	Kegiatan 1, 2, 3, 4
	Asesmen akhir pembelajaran	Kegiatan 5
	Penilaian sikap	Akhir kegiatan 5
II	Asesmen sebelum pembelajaran	Sebelum kegiatan 1
	Asesmen saat pembelajaran (formatif)	Kegiatan 1, 2, 3, 4
	Asesmen akhir pembelajaran	Kegiatan 5
	Penilaian sikap	Akhir kegiatan 5
III	Asesmen sebelum pembelajaran	Sebelum kegiatan 1
	Asesmen saat pembelajaran (formatif)	Kegiatan 1, 2, 3, 4, 5
	Asesmen akhir pembelajaran	Kegiatan 6
	Penilaian sikap	Akhir kegiatan 6

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

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

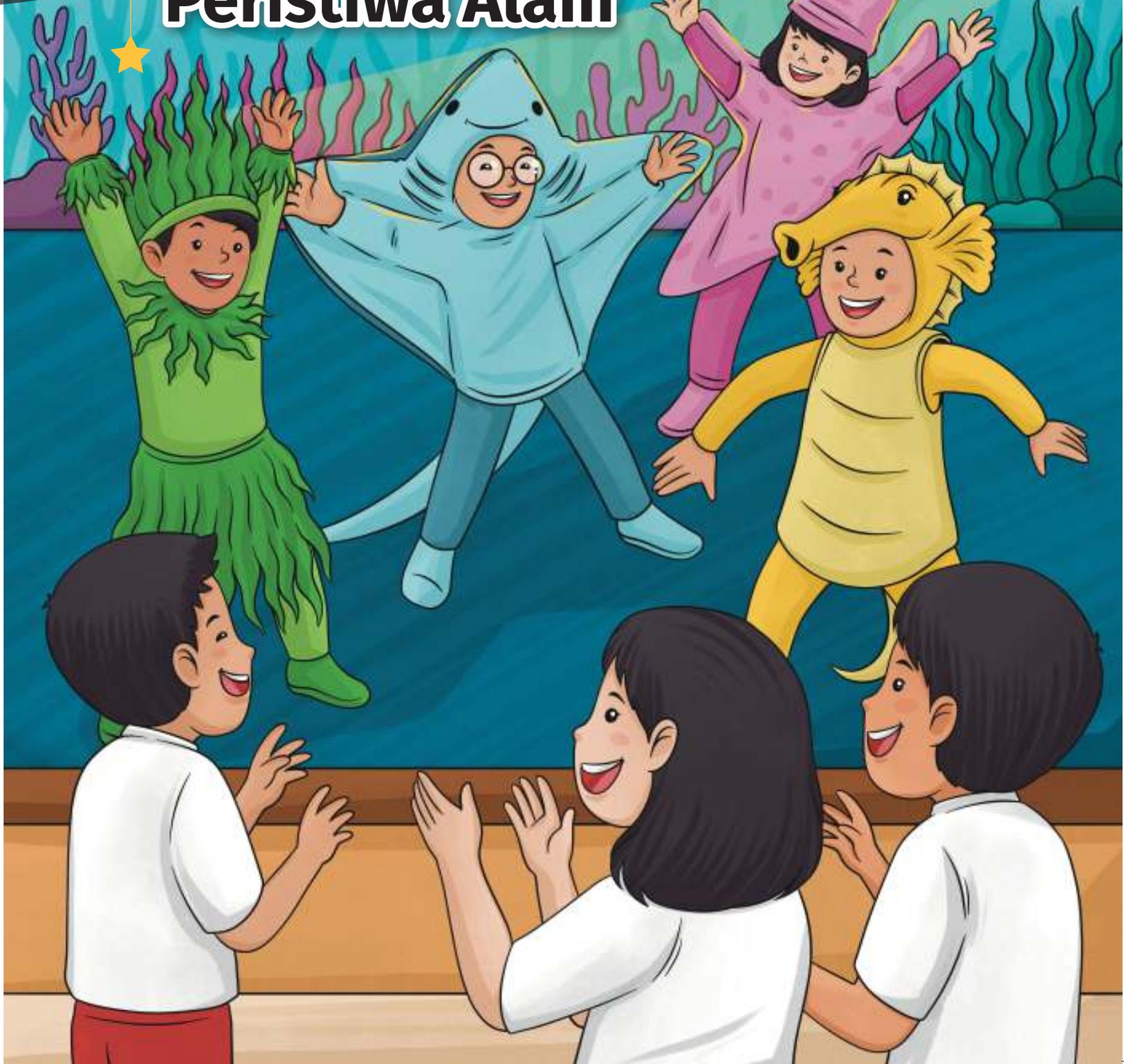
Penulis: Rifqi Risnadyatul Hudha, Musthofa Kamal
ISBN: 978-623-118-405-4 (jil.4 PDF)

Panduan
Khusus

Bab

I

Bermain Peran Binatang dan Peristiwa Alam



A. Pendahuluan

Sahabat Guru, bab ini merupakan bab perkenalan pada jenjang kelas IV SD/MI. Kegiatan pada bab ini menitikberatkan pada kemampuan meniru, bermain, berimajinasi, dan berimprovisasi. Terdapat lima kegiatan pada bab ini, yaitu (1) meniru gerak dan suara lingkungan sekitar, (2) melakukan pantomim binatang, (3) mendongeng, (4) membuat topeng binatang dan peristiwa alam, serta (5) mementaskan pantomim peristiwa alam dan karakter binatang.

Pada **Kegiatan 1**, Sahabat Guru akan mengajarkan kegiatan meniru gerak dan suara binatang dan peristiwa alam. Peniruan ini disesuaikan dengan kemampuan psikis peserta didik kelas IV SD/MI yang pada dasarnya sudah cermat dalam melakukan pencerminan terhadap apa pun yang dilihat, didengar, dan diamatinya. Peniruan tersebut kemudian akan dikembangkan dengan cara menerapkannya pada unsur dasar pembentuk teater, yaitu tubuh dan suara.

Sahabat Guru akan mengajak peserta didik bermain dengan memanfaatkan gerak tubuh dan suaranya secara maksimal melalui permainan meniru gerak binatang dan tumbuhan, suara binatang dan tumbuhan, serta suara-suara peristiwa yang ada di alam. Hal ini selaras dengan daya motorik peserta didik kelas IV SD/MI yang relatif kuat dan aktif untuk digunakan dalam kegiatan olah tubuh yang pastinya membutuhkan energi cukup banyak.

Pada **Kegiatan 2**, peserta didik mulai melakukan kegiatan mengamati dan menerapkan sebagai bagian dari proses berekspresi serta mengenali secara mandiri unsur-unsur tubuh dan suara. Pada tahap ini, peserta didik diharapkan menyadari bahwa tubuh dan suara dapat dijadikan sebagai alat ekspresi artistik, terutama dengan teknik pantomim. Permainan pada kegiatan ini akan menggunakan teknik-teknik meniru binatang dan dasar-dasar pantomim.

Pada **Kegiatan 3**, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik mendongeng yang diarahkan pada gestur dan gerak binatang. Selain itu, peserta didik juga akan diajak merangkai imajinasi mengenai sebuah karakter binatang. Peserta didik tidak diharuskan untuk menulis cerita khayalannya, tetapi mampu menyampaikannya secara lisan dalam bentuk dialog-dialog. Suara binatang juga tak kalah pentingnya, seperti suara auman, jeritan, lolongan, dan siulan. Demikian pula dengan bunyi-bunyian alami, seperti bunyi air hujan, halilintar, badai, dan ombak.

Pada **Kegiatan 4**, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik untuk memaksimalkan imajinasi dari cerita yang telah dikembangkan pada kegiatan sebelumnya. Jika pada kegiatan sebelumnya peserta didik diarahkan untuk

mengimajinasikan cerita-cerita binatang, pada kegiatan ini peserta didik akan diarahkan untuk memanfaatkan ekspresi gambar. Peserta didik diarahkan untuk menggambar wajah karakter binatang dan peristiwa alam sesuai pilihannya. Gambar tersebut akan digunakan sebagai topeng. Topeng tersebut berfungsi sebagai properti pementasan.

Pada **Kegiatan 5**, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik untuk melakukan pementasan pantomim. Kegiatan ini merupakan puncak dari semua persiapan yang telah dilakukan sejak kegiatan pertama. Pantomim yang dipentaskan peserta didik adalah pantomim karakter binatang dan meniru peristiwa alam.

B. Skema Pembelajaran

Berikut ini adalah skema pembelajaran Bab I yang meliputi tujuan pembelajaran, kata kunci, peta konsep, rekomendasi waktu, pokok materi, aktivitas pembelajaran dan lembar kerja peserta didik, sumber belajar, serta asesmen.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut.

- Peserta didik **mengenal** teknik dasar akting (pemeranan).
- Peserta didik **mengeksplorasi** dan **mengidentifikasi** gerak tubuh dan suara binatang dan peristiwa alam.
- Peserta didik **mengenal dan menceritakan** gerak dan suara binatang dan peristiwa alam.
- Peserta didik **menggunakan** tata artistik panggung sesuai dengan tokoh yang diperankan dan alur cerita.
- Peserta didik **menghasilkan** pertunjukan cerita binatang dan peristiwa alam sehingga memberi **dampak positif** berupa sikap percaya diri, kreatif, dapat bekerja sama, serta menghasilkan pertunjukan.

2. Kata Kunci

Peran, gerak, binatang, dan peristiwa alam.

3. Peta Konsep

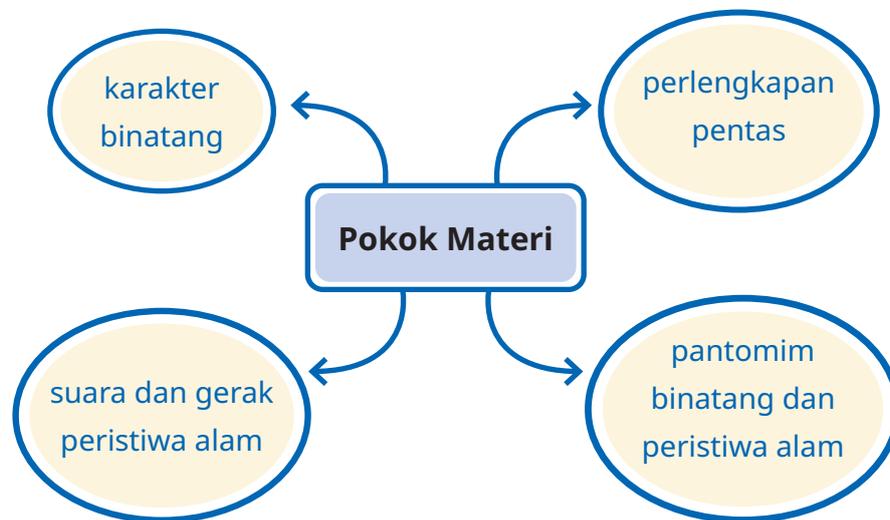


4. Rekomendasi Waktu

Alokasi waktu pada bab ini adalah 30 x 35 menit. Guru dapat menyesuaikan dengan kondisi aktual pembelajaran. Guru dapat memperhatikan keragaman kondisi, potensi, kemampuan individu peserta didik, dan dinamika kelas.

5. Pokok Materi

Pokok materi pada bab ini meliputi karakter binatang, suara dan gerak peristiwa alam, pantomim binatang dan peristiwa alam, serta perlengkapan pentas.



6. Aktivitas Pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik

Berikut ini adalah aktivitas pembelajaran dan lembar kerja peserta didik pada Bab I.

Tabel 1.1 Aktivitas Pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik Bab I

No.	Kegiatan	Lembar Kerja Peserta Didik
1.	Kegiatan 1: Meniru gerak dan suara lingkungan sekitar	Ayo, meniru peristiwa alam!
2.	Kegiatan 2: Bermain pantomim binatang	Mendaftar pantomim binatang yang sudah bisa dimainkan.
3.	Kegiatan 3: Mendongeng	Ayo, mendongeng!
4.	Kegiatan 4: Membuat topeng binatang dan peristiwa alam	Ayo, menggambar binatang!
5.	Kegiatan 5: Mementaskan pantomim peristiwa alam dan karakter binatang	Ayo, memberi pendapat dengan santun!

7. Sumber Belajar

Sahabat Guru dapat memanfaatkan referensi berikut untuk menambah wawasan seputar bab ini.

- a. Anirun, S. *Menjadi Aktor: Pengantar kepada Seni Peran untuk Pentas dan Sinema*. Bandung: Rekamedia Multiprakarsa, 1998.
- b. Anirun, S. *Menjadi Sutradara*. Bandung: STSI Press, 2002.
- c. Boleslavsky, R. *Enam Peladjaran Pertama bagi Tjalon Aktor*. Jakarta: Djaja Sakti, 1960.
- d. Rendra, W.S. *Seni Drama untuk Remaja*. Bandung: Pustaka Jaya, 1993.
- e. Rendra, W.S. *Tentang Bermain Drama*. Bandung: Pustaka Jaya, 2017.
- f. Stanislavski, C. *Persiapan Seorang Aktor*. Bandung: Pustaka Jaya, 1980.
- g. Stanislavski, C. *Membangun Tokoh*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2008.

8. Asesmen

Untuk melakukan penilaian pada kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, ada tiga macam asesmen yang dapat digunakan, yaitu asesmen sebelum pembelajaran, asesmen saat pembelajaran (formatif), dan asesmen akhir pembelajaran/semester (sumatif). Rubrik penilaian sikap juga dipaparkan di dalam buku ini. Bila mau memberi penilaian sikap berdasarkan Profil Pelajar Pancasila, Sahabat Guru dapat menggunakan rubrik tersebut atau dapat memodifikasinya sesuai kebutuhan. Asesmen sebelum pembelajaran terdapat di awal Kegiatan 1. Asesmen saat pembelajaran terdapat pada Kegiatan 1, 2, 3, dan 4. Asesmen sumatif terdapat pada kegiatan 5. Untuk penilaian sikap, guru dapat mengamati sikap peserta didik dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir.

C. Prosedur Kegiatan

Kegiatan 1

Meniru Gerak dan Suara Lingkungan Sekitar

Tujuan kegiatan	:	1. Peserta didik mengenal teknik dasar akting (pemeranan).
		2. Peserta didik mengeksplorasi gerak tubuh dan suara binatang dan peristiwa alam.
Elemen	:	Mengalami
Alokasi waktu	:	4 × 35 menit

1. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, agar kegiatan pembelajaran kali ini dapat berjalan dengan baik, lakukanlah persiapan mengajar berikut ini!

- Siapkanlah ruangan yang cukup luas, misalnya di dalam kelas dengan menggeser meja dan kursi ke satu sisi. Apabila tidak memungkinkan dilakukan di dalam kelas, Sahabat Guru boleh mencari ruangan alternatif, misalnya di aula atau lapangan. Pastikan peserta didik dapat leluasa bergerak.
- Sediakanlah lagu yang sedang populer di kalangan peserta didik. Lagu tersebut akan digunakan sebagai ajakan untuk bergembira dan bergerak bebas.
- Sediakanlah gambar binatang dan peristiwa alam sebagai referensi untuk peserta didik dalam berimajinasi.

2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan kali ini bertujuan untuk mengaktifkan dan menggunakan energi motorik peserta didik, terutama dalam gerak tubuh dan suara. Kegiatan ini difokuskan untuk merangsang daya imajinasi pemeranan peserta didik melalui gerak tubuh dan suara. Adapun karakter yang diimajinasikan peserta didik adalah binatang, tumbuhan, dan alam.

a. Kegiatan Pembukaan

Sahabat Guru, daya imajinasi peserta didik tidak akan keluar secara maksimal jika peserta didik tidak merasa rileks dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siapkanlah ruangan yang relatif luas sehingga peserta didik dapat leluasa bergerak dan dapat merenggangkan anggota tubuhnya. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, Sahabat Guru dapat melakukan penilaian sebelum pembelajaran.

Untuk **penilaian sebelum pembelajaran**, Sahabat Guru dapat menggunakan pertanyaan berikut atau memodifikasinya sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungan sekitar.

- 1) Binatang apa yang sering kamu lihat di sekitarmu?
- 2) Bagaimana suara dan gerakannya?
- 3) Peristiwa alam apa saja yang kamu lihat?
- 4) Bagaimana suaranya?

Pertanyaan tersebut hanyalah sebagai pancingan agar peserta didik dapat mempraktikkan gerak dan suara binatang. Setelah itu, bimbinglah peserta didik untuk mempraktikkan gerak dan suara tersebut. Sahabat Guru dapat ikut serta dalam permainan tersebut.

Setelah melakukan asesmen sebelum pembelajaran, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan pembukaan berikut ini. Tujuannya adalah untuk menggerakkan tubuh dan mengolah suara peserta didik. Tubuh dan suara dapat digunakan untuk mengekspresikan peran. Oleh karena itu, tubuh perlu latihan bergerak. Suara juga perlu dilatih untuk membentuk kemampuan vokal yang bagus.

- 1) Setelah peserta didik membentuk formasi melingkar dan mempunyai ruang gerak yang leluasa, Sahabat Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan gerakan seperti senam.
- 2) Setelah itu, pandulah peserta didik mengucapkan huruf vokal (*a, i, u, e, o*).
- 3) Mintalah peserta didik secara bergantian untuk mengucapkan satu kata yang kemudian ditirukan oleh teman-temannya yang lain.

- 4) Ajaklah peserta didik melakukan permainan “zip-zap-zop”. Caranya, saat salah satu peserta didik menunjuk temannya dengan mengatakan “zip-zap” sambil menunjuk dengan jari tangan, peserta didik yang ditunjuk harus membalas dengan kata dan gerak tubuh yang sama. Akan tetapi, jika tidak ingin membalas, peserta didik yang ditunjuk harus mengatakan “zop” sambil mengangkat tangan. Lakukan sampai semua peserta didik mendapat giliran.
- 5) Putarlah lagu-lagu yang populer di kalangan peserta didik sambil bergerak bebas agar suasana rileks.

b. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan pembukaan, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan inti berikut ini.

- 1) Pastikan peserta didik masih berada dalam formasi melingkar.
- 2) Berikanlah gambar binatang kepada setiap peserta didik, lalu mintalah mereka menebak dan memperagakan gerak tubuh dan suara binatang tersebut. Lakukan sampai semua peserta didik mendapat giliran.
- 3) Ajaklah peserta didik untuk memperagakan semua gerak tubuh dan suara binatang yang sudah tertebak secara rampak dalam waktu bersamaan.
- 4) Selanjutnya, mintalah peserta didik meniru gerak tumbuhan, misalnya pohon kelapa yang tertiuip angin, bunga mawar yang mekar, dan putri malu yang menutup daunnya saat disentuh. Sahabat Guru juga boleh sekaligus memperkenalkan nama-nama Latin tumbuhan tersebut kepada peserta didik setelah berkonsultasi dengan guru IPA. Berikut ini adalah gambar kegiatan tersebut.



Gambar 1.1 Anak berperan menjadi pohon kelapa. Ada angin yang kencang. Pohon kelapa mengikuti arah angin.

- 5) Dengan teknik tablo yang diiringi musik, ajaklah peserta didik untuk memperagakan gerak tumbuhan yang sudah tertebak. Putarlah musik, lalu hentikan secara acak sambil meminta peserta didik melakukan pose gerak tumbuhan tertentu.
- 6) Setelah itu, bimbinglah peserta didik untuk mengamati contoh peristiwa alam dengan menunjukkan gambar atau memutar video yang berisi peristiwa alam, seperti hujan, angin, badai, ombak, dan halilintar. Berilah semangat kepada peserta didik untuk mengolah dan memaksimalkan suaranya sebagai media ekspresi peniruan, misalnya dengan memberikan pertanyaan: *"Siapa yang bisa meniru suara petir yang menggelegar?"* dan *"Siapa yang bisa meniru suara hujan?"*.
- 7) Bentuklah barisan orkestra suara dari peristiwa alam. Pada tahap ini, Sahabat Guru bertindak sebagai komposer beragam suara-suara tersebut. Sebagai contoh, barisan orkestra suara terdiri dari barisan suara hujan, angin, badai, ombak, dan halilintar. Setelah itu, tunjukkan barisan tertentu untuk mengeluarkan suara alam sesuai barisannya.

c. Kegiatan Penutup

Setelah melakukan kegiatan inti, saatnya Sahabat Guru melakukan kegiatan penutup. Pada kegiatan ini, peserta didik masih membentuk formasi melingkar, boleh dalam posisi duduk. Berilah kesempatan yang sama kepada setiap peserta didik untuk memberi pendapat dengan bahasa yang santun. Bimbinglah peserta didik untuk melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut ini.

- 1) Apakah kamu sudah bisa meniru gerak tubuh dan suara binatang?
- 2) Apakah kamu sudah bisa meniru gerak tablo tumbuhan?
- 3) Apakah kamu sudah bisa meniru suara peristiwa alam?
- 4) Apa pendapatmu tentang gerak tubuh dan suara binatang, gerak tablo tumbuhan, serta suara peristiwa alam yang ditirukan temanmu?

Selanjutnya, mintalah peserta didik mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 1. Sahabat Guru dapat memberi motivasi kepada peserta didik atau memberi catatan untuk orang tua pada lembar tersebut. Jika ada peserta didik yang masih kurang percaya diri, Sahabat Guru dapat memintanya untuk berlatih meniru gerak tubuh dan suara binatang, gerak tanaman, serta suara peristiwa alam bersama teman atau orang tuanya.

Setelah melakukan kegiatan tersebut, Sahabat Guru dapat melakukan penilaian. Berikut ini adalah alternatif penilaian saat pembelajaran Kegiatan 1. Sahabat Guru dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kondisi peserta didik.

Tabel 1.2 Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab I Kegiatan 1

Penilaian Saat Pembelajaran Kegiatan 1

Nama Peserta Didik :

Kelas :

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

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1.	Konsentrasi dalam bermain	Peserta didik fokus pada lakon dan memahami peran yang dimainkan.	
2.	Mampu meniru gerak binatang	Peserta didik mampu meniru gerak binatang, termasuk postur tubuh serta pergerakan tangan dan kaki dengan sangat mirip.	
3.	Mampu meniru suara binatang	Peserta didik mampu bersuara dengan jernih dan berani dalam menggunakan vokal untuk meniru suara binatang.	
4.	Mampu meniru gerak peristiwa alam	Peserta didik mampu meniru gerak peristiwa alam, termasuk postur tubuh serta pergerakan tangan dan kaki.	
5.	Mampu meniru suara peristiwa alam	Peserta didik mampu bersuara dengan jernih dan berani dalam menggunakan vokal untuk meniru suara peristiwa alam.	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 1 = Sangat kurang

Skor 4 = Baik

Skor 2 = Kurang

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pedoman Penskoran

Skor	Konsentrasi dalam Bermain	Mampu Meniru Gerak Binatang	Mampu Meniru Suara Binatang	Mampu Meniru Gerak Peristiwa Alam	Mampu Meniru Suara Peristiwa Alam
Skor 5	Peserta didik fokus pada lakon dan memahami peran yang dimainkan.	Peserta didik mampu meniru gerak binatang, termasuk postur tubuh serta pergerakan tangan dan kaki dengan sangat mirip.	Peserta didik mampu bersuara dengan jernih dan berani dalam menggunakan vokal untuk meniru suara binatang.	Peserta didik mampu meniru gerak peristiwa alam, termasuk postur tubuh serta pergerakan tangan dan kaki dengan sangat mirip.	Peserta didik mampu bersuara dengan jernih dan berani dalam menggunakan vokal untuk meniru suara peristiwa alam.
Skor 4	Peserta didik fokus pada lakon dan cukup memahami peran yang dimainkan.	Peserta didik mampu meniru gerak binatang, termasuk postur tubuh serta pergerakan tangan dan kaki dengan cukup mirip.	Peserta didik bersuara dengan cukup jernih dan berani dalam menggunakan vokal untuk meniru suara binatang.	Peserta didik mampu meniru gerak peristiwa alam, termasuk postur tubuh serta pergerakan tangan dan kaki dengan cukup mirip.	Peserta didik bersuara dengan cukup jernih dan berani dalam menggunakan vokal untuk meniru suara peristiwa alam.

Skor	Konsentrasi dalam Bermain	Mampu Meniru Gerak Binatang	Mampu Meniru Suara Binatang	Mampu Meniru Gerak Peristiwa Alam	Mampu Meniru Suara Peristiwa Alam
Skor 3	Peserta didik fokus pada lakon, tetapi kurang memahami peran yang dimainkan.	Peserta didik mampu meniru gerak binatang, termasuk postur tubuh serta pergerakan tangan dan kaki, tetapi tidak begitu mirip.	Peserta didik bersuara dengan jernih, tetapi kurang berani dalam menggunakan vokal untuk meniru suara binatang.	Peserta didik mampu meniru gerak peristiwa alam, termasuk postur tubuh serta pergerakan tangan dan kaki, tetapi tidak begitu mirip.	Peserta didik bersuara dengan jernih, tetapi kurang berani dalam menggunakan vokal untuk meniru suara peristiwa alam.
Skor 2	Peserta didik tidak memahami peran, tetapi masih berani tampil.	Peserta didik tidak mampu meniru gerak binatang, tetapi masih berani tampil.	Peserta didik tidak mampu bersuara untuk meniru suara binatang, tetapi masih berani tampil.	Peserta didik tidak mampu meniru gerak peristiwa alam, tetapi masih berani tampil.	Peserta didik tidak mampu bersuara untuk meniru suara peristiwa alam, tetapi masih berani tampil.
Skor 1	Peserta didik tidak memahami peran dan tidak berani tampil.	Peserta didik tidak dapat meniru gerak binatang dan tidak berani tampil.	Peserta didik tidak mampu bersuara untuk meniru suara binatang dan tidak berani tampil.	Peserta didik tidak mampu meniru gerak peristiwa alam dan tidak berani tampil.	Peserta didik tidak mampu meniru suara peristiwa alam dan tidak berani tampil.

3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila peserta didik kesulitan mengingat gerak tubuh dan suara binatang, gerak tanaman, serta suara peristiwa alam, Sahabat Guru dapat memberi kesempatan kepada peserta didik untuk keliling sekolah terlebih dahulu. Tujuannya adalah untuk mengenal jenis-jenis tanaman. Sahabat Guru juga boleh mengajak peserta didik mengeksplorasi lingkungan di luar sekolah, misalnya ke taman kota, kebun binatang, atau pantai. Berilah waktu yang cukup kepada peserta didik untuk mengamati gerak tubuh dan suara binatang, gerak tumbuhan, serta suara dari peristiwa alam. Peserta didik boleh mendokumentasikannya dalam bentuk video atau rekaman suara. Setelah itu, Sahabat Guru dapat mengarahkan peserta didik untuk kembali ke kegiatan inti.

Kegiatan 2

Bermain Pantomim Binatang

Tujuan kegiatan	:	1. Peserta didik memainkan/bertindak sebagai lakon pertunjukan cerita binatang dan peristiwa alam. 2. Peserta didik mengetahui dan menceritakan gerak dan suara binatang dan peristiwa alam.
Elemen	:	Mencipta
Alokasi waktu	:	4 × 35 menit

1. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, agar kegiatan pembelajaran kali ini dapat berjalan dengan baik, lakukanlah persiapan mengajar berikut ini!

- Siapkanlah ruangan yang cukup luas, misalnya di dalam kelas dengan menggeser meja dan kursi ke satu sisi. Apabila tidak memungkinkan dilakukan di dalam kelas, Sahabat Guru boleh mencari ruangan alternatif, misalnya di aula atau lapangan. Pastikan peserta didik dapat leluasa bergerak.
- Sediakanlah lagu yang sedang populer di kalangan peserta didik. Lagu tersebut akan digunakan sebagai ajakan untuk bergembira dan bergerak bebas.
- Sediakanlah gambar binatang dan peristiwa alam sebagai referensi untuk peserta didik dalam berimajinasi.

2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan kali ini merupakan lanjutan dari kegiatan sebelumnya yang bertujuan untuk mengaktifkan energi motorik peserta didik dalam membangun daya imajinasinya saat bermain peran. Pemeranan yang akan dilakukan adalah karakter binatang sesuai pilihan masing-masing peserta didik. Sahabat Guru juga dapat memperkenalkan teknik dasar pantomim yang dipadukan dengan peragaan gerak tubuh binatang.

a. Kegiatan Pembukaan

Sebelum melakukan pembelajaran inti, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan pembukaan berikut ini. Tujuannya adalah untuk menggerakkan tubuh dan mengolah suara peserta didik. Tubuh dan suara dapat digunakan untuk mengekspresikan peran. Oleh karena itu, tubuh perlu latihan bergerak. Suara pun perlu dilatih untuk membentuk kemampuan vokal yang bagus.

- 1) Setelah peserta didik membentuk formasi melingkar dan mempunyai ruang gerak yang leluasa, Sahabat Guru dapat membimbing peserta didik melakukan gerakan seperti senam.
- 2) Setelah itu, pandulah peserta didik mengucapkan huruf vokal (*a, i, u, e, o*).
- 3) Mintalah peserta didik secara bergantian untuk mengucapkan satu kata yang kemudian ditirukan oleh teman-temannya yang lain.
- 4) Ajaklah peserta didik melakukan permainan dramatisasi binatang. Peserta didik memperagakan gerak tubuh binatang pilihannya di hadapan temannya. Jika setuju, temannya tersebut akan menirukan gerak tubuh binatang yang sama, lalu memperagakan ulang kepada temannya yang lain. Akan tetapi, jika tidak setuju, temannya tersebut harus memperagakan gerak tubuh binatang yang lain. Begitu seterusnya sampai semua peserta didik mendapat giliran.
- 5) Putarlah lagu-lagu yang populer di kalangan peserta didik sambil bergerak bebas agar suasana rileks.

b. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan pembukaan, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan inti berikut ini.

- 1) Pastikan peserta didik masih berada dalam formasi melingkar.

- 2) Mintalah peserta didik untuk memilih dua binatang yang paling disukainya. Jika terdapat lebih dari lima binatang yang sama, berilah alternatif pilihan binatang lainnya.
- 3) Bimbinglah peserta didik untuk mencari dan menonton video binatang pilihannya. Apabila memungkinkan, Sahabat Guru juga dapat mengajak peserta didik berkunjung ke kebun binatang untuk mendokumentasikan gerak tubuh binatang dalam bentuk video.
- 4) Setelah itu, mintalah peserta didik untuk memperagakan minimal dua gerak tubuh binatang pilihannya, terutama gerak tubuh khas binatang tersebut.
- 5) Terakhir, ajaklah semua peserta didik untuk memperagakan gerak tubuh binatang secara rampak dalam waktu bersamaan.

Selanjutnya, Sahabat Guru dapat memperkenalkan pantomim kepada peserta didik. Perkenalan pantomim tersebut dapat dilakukan melalui permainan dasar pantomim dan kartu pantomim yang dipaparkan sebagai berikut.

Permainan Dasar Pantomim

Sahabat Guru dapat melakukan permainan dasar pantomim sebagai pengantar peserta didik untuk mengenal dunia pantomim. Langkah-langkah permainannya adalah sebagai berikut.

- 1) Putarlah video atau jelaskan pantomim secara singkat kepada peserta didik.
- 2) Peragakan, lalu mintalah peserta didik untuk meniru gerakan Sahabat Guru. Sebagai contoh, peragakan gerakan seolah-olah menarik tali yang semakin lama terasa semakin berat.
- 3) Bagilah peserta didik menjadi beberapa kelompok yang masing-masing beranggotakan empat orang. Setiap peserta didik diminta memilih satu gerakan, lalu berlatih memperagakannya.
- 4) Mintalah peserta didik untuk berdiri dan saling berhadapan dalam kelompok. Selanjutnya, mintalah peserta didik saling meniru gerakan temannya secara bergantian sehingga empat orang dalam satu kelompok tersebut masing-masing akan melakukan empat gerakan yang berbeda, satu gerakan dari dirinya sendiri dan tiga gerakan dari temannya.

Permainan Sandiwara Pantomim

Sahabat Guru dapat melanjutkan permainan dasar pantomim dengan melakukan permainan sandiwara pantomim. Langkah-langkah permainannya adalah sebagai berikut.

- 1) Bentuklah kelompok kecil yang beranggotakan maksimal empat orang.
- 2) Berilah setiap kelompok sepuluh kartu pantomim yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari, aktivitas binatang, dan/atau peristiwa alam, misalnya memasak nasi goreng, kucing berlari, dan banjir bandang. Kartu-kartu tersebut dapat berupa frasa atau kalimat.
- 3) Frasa atau kalimat tersebut juga dapat diganti dengan gambar. Misalnya, gambar ular memakan burung dan ibu sedang menjahit baju.

Tabel 1.3 Contoh Adegan Pantomim Binatang, Kegiatan Sehari-hari, dan Peristiwa Alam

Contoh Adegan Pantomim Binatang, Kegiatan Sehari-hari, dan Peristiwa Alam		
Aktivitas Binatang	Kegiatan Sehari-Hari	Peristiwa Alam
Ular memakan burung	Menjemur pakaian	Banjir di pagi hari
Monyet memanjat pohon	Tentara berbaris	Ombak pantai yang besar
Gajah tidur	Memasak telur mata sapi	Angin topan
Burung memakan biji-bijian	Ibu sedang menjahit baju	Gunung Meletus
Bunglon memakan lalat	Mendayung perahu di laut	Musim panas yang menyengat
Elang terbang di langit	Petani sedang panen	Halilintar saat hujan
Buaya tidur di sungai	Penjual nasi pecel pada pagi hari	Embun di atas daun
Rusa berlari di hutan	Bermain sepak bola di gang	Hujan es pada sore hari
Kucing tidur di pagar	Memancing ikan di sungai	Malam hari yang dingin
Burung hantu di atap	Ikut nenek ke pasar	Tsunami yang menghancurkan kota

- 4) Tunjukkanlah satu peserta didik sebagai peraga untuk memperagakan adegan yang diberikan Sahabat Guru, lalu mintalah anggota kelompok lainnya untuk menebaknya. Anggota kelompok yang berhasil menebak lantas berganti peran menjadi peraga. Begitu seterusnya sampai semua anggota kelompok pernah menjadi peraga atau adegan yang diberikan habis.
- 5) Setelah berhasil meniru binatang, arahkan peserta didik untuk melakukan pantomim binatang. Ajaklah peserta didik untuk menggabungkan gerak tubuh binatang dengan gerak pantomim. Berilah waktu maksimal 2 menit kepada setiap peserta didik untuk melakukan pantomim binatang di depan kelas.



Gambar 1.2 Anak sedang bermain pantomim menjadi kucing. Dia mengendap mengambil ikan.



Gambar 1.3 Anak sedang bermain pantomim menjadi kupu-kupu.

c. Kegiatan Penutup

Setelah melakukan kegiatan inti, saatnya Sahabat Guru melakukan kegiatan penutup. Pada kegiatan ini, peserta didik masih membentuk formasi melingkar, boleh dalam posisi duduk. Berilah kesempatan yang sama kepada setiap peserta didik untuk memberi pendapat dengan bahasa yang santun. Bimbinglah peserta didik untuk melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan, antara lain sebagai berikut.

- 1) Apakah kamu sudah bisa melakukan teknik dasar pantomim?
- 2) Apakah kamu sudah bisa meniru gerak tubuh binatang?

- 3) Apakah kamu sudah berhasil mengekspresikan frasa ke dalam pantomim?
- 4) Apakah kamu sudah berhasil menebak ekspresi pantomim yang diperagakan oleh temanmu?
- 5) Apakah kamu sudah berhasil melakukan pantomim binatang?
- 6) Apakah teman kamu sudah bisa melakukan pantomim binatang?

Selanjutnya, mintalah peserta didik mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 2. Jangan lupa berikan motivasi kepada peserta didik pada catatan guru di lembar tersebut. Jika ada peserta didik yang masih kurang percaya diri, Sahabat Guru dapat memintanya untuk berlatih meniru gerak tubuh binatang, melakukan improvisasi gestur komikal binatang, serta mengeksplorasi gabungan gerak tubuh binatang dan pantomim bersama teman atau orang tuanya. Apabila memungkinkan, kegiatan ini juga dapat diperkaya dengan mengunjungi kebun binatang.

Setelah melakukan kegiatan tersebut, Sahabat Guru dapat melakukan penilaian. Berikut ini adalah alternatif penilaian saat pembelajaran Kegiatan 2. Sahabat Guru dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kondisi peserta didik.

Tabel 1.4 Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab I Kegiatan 2

Penilaian Saat Pembelajaran Kegiatan 2

Nama Peserta Didik :

Kelas :

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

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1.	Mengekspresikan frasa ke dalam pantomim	Peserta didik mampu mengekspresikan emosi dan ekspresi wajah sesuai kartu atau adegan yang diberikan.	
2.	Gerak tubuh	Peserta didik lancar dalam melakukan gerak tubuh untuk menggambarkan kartu atau adegan yang diberikan.	

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
3.	Menebak ekspresi pantomim teman	Peserta didik tepat dalam menebak ekspresi pantomim teman.	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik Skor 3 = Cukup Skor 1 = Sangat kurang
 Skor 4 = Baik Skor 2 = Kurang

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pedoman Penskoran

Skor	Mengekspresikan Frasa ke dalam Pantomim	Gerak Tubuh	Menebak Ekspresi Pantomim Teman
Skor 5	Peserta didik mampu mengekspresikan emosi dan ekspresi wajah sesuai frasa, kalimat, atau gambar dengan jelas.	Peserta didik lancar dalam melakukan gerak tubuh untuk menggambarkan frasa, kalimat, atau gambar dengan jelas.	Peserta didik dapat menebak lebih dari 5 ekspresi pantomim teman.
Skor 4	Peserta didik mampu mengekspresikan emosi dan ekspresi wajah sesuai frasa dengan cukup jelas.	Peserta didik cukup lancar dalam melakukan gerak tubuh untuk menggambarkan frasa, kalimat, atau gambar.	Peserta didik dapat menebak 4-5 ekspresi pantomim teman.
Skor 3	Peserta didik mampu mengekspresikan emosi dan ekspresi wajah sesuai frasa, tetapi kurang jelas.	Peserta didik kurang lancar dalam melakukan gerak tubuh untuk menggambarkan frasa, kalimat, atau gambar.	Peserta didik dapat menebak 2-3 ekspresi pantomim teman.

Skor	Mengekspresikan Frasa ke dalam Pantomim	Gerak Tubuh	Menebak Ekspresi Pantomim Teman
Skor 2	Peserta didik tidak mampu mengekspresikan emosi dan ekspresi wajah sesuai frasa, tetapi masih berani tampil.	Peserta didik tidak mampu menggerakkan tubuh dalam menggambarkan frasa, tetapi masih berani tampil.	Peserta didik dapat menebak 1 ekspresi pantomim teman.
Skor 1	Peserta didik tidak mampu mengekspresikan emosi dan ekspresi wajah sesuai frasa, serta tidak berani tampil.	Peserta didik tidak mampu menggerakkan tubuh dalam menggambarkan frasa dan tidak berani tampil.	Peserta didik tidak dapat menebak ekspresi pantomim teman.

3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila peserta didik kesulitan berlatih meniru gerak tubuh binatang, Sahabat Guru dapat memberi kesempatan terlebih dahulu kepada peserta didik untuk berjalan-jalan ke taman kota atau kebun binatang. Berilah waktu yang cukup kepada peserta didik untuk mengamati gerak tubuh binatang yang ditemuinya, lalu mendokumentasikannya dalam bentuk video. Setelah itu, Sahabat Guru dapat mengarahkan peserta didik untuk kembali ke kegiatan inti.

Kegiatan 3 Mendongeng

- Tujuan kegiatan : Peserta didik **mengidentifikasi** inti cerita dan peran yang berbeda dalam sebuah naskah.
- Elemen : Mengalami dan mencipta
- Alokasi waktu : 6 × 35 menit

1. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, agar kegiatan pembelajaran kali ini dapat berjalan dengan baik, lakukanlah persiapan mengajar berikut ini!

- a. Siapkanlah ruangan yang cukup luas, misalnya di dalam kelas dengan menggeser meja dan kursi ke satu sisi. Apabila tidak memungkinkan dilakukan di dalam kelas, Sahabat Guru boleh mencari ruangan alternatif, misalnya di aula atau lapangan. Pastikan peserta didik dapat leluasa bergerak.
- b. Sediakanlah lagu yang sedang populer di kalangan peserta didik. Lagu tersebut akan digunakan sebagai ajakan untuk bergembira dan bergerak bebas.
- c. Sediakanlah gambar binatang dan peristiwa alam sebagai referensi untuk peserta didik dalam berimajinasi.

2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan kali ini bertujuan untuk memancing daya imajinasi dan fantasi peserta didik melalui gerak tubuh dan suara. Kegiatan ini akan membangun daya imajinasi pemeranan. Peserta didik didorong agar mampu mengekspresikan diri dalam bentuk gambar karakter binatang dan pentas pantomim dongeng.

a. Kegiatan Pembukaan

Sebelum melakukan pembelajaran inti, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan pembukaan berikut ini. Tujuannya adalah untuk menggerakkan tubuh dan mengolah suara peserta didik. Tubuh dan suara dapat digunakan untuk mengekspresikan peran. Oleh karena itu, tubuh perlu latihan bergerak. Suara pun perlu dilatih untuk membentuk kemampuan vokal yang bagus.

- 1) Setelah peserta didik membentuk formasi melingkar dan mempunyai ruang gerak yang leluasa, Sahabat Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan gerakan seperti senam.
- 2) Setelah itu, bimbinglah peserta didik mengucapkan huruf vokal (*a, i, u, e, o*).
- 3) Mintalah peserta didik secara bergantian untuk mengucapkan satu kata yang kemudian ditirukan oleh teman-temannya yang lain.
- 4) Ajaklah peserta didik melakukan permainan “dramatisasi binatang”. Peserta didik memeragakan gerak tubuh binatang pilihannya di hadapan temannya. Jika

setuju, temannya tersebut akan menirukan gerak tubuh binatang yang sama, lalu memperagakan ulang kepada temannya yang lain. Akan tetapi, jika tidak setuju, temannya tersebut harus memperagakan gerak tubuh binatang yang lain. Begitu seterusnya sampai semua peserta didik mendapat giliran.

- 5) Putarlah lagu-lagu yang populer di kalangan peserta didik sambil bergerak bebas agar suasana rileks.

b. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan pembukaan, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan inti berikut ini.

- 1) Pastikan peserta didik masih berada dalam formasi melingkar.
- 2) Mintalah peserta didik memilih dua binatang yang sukainya seperti pada Kegiatan 2. Selanjutnya, bimbinglah peserta didik untuk menciptakan karakter binatang pilihannya dalam imajinasinya berdasarkan ciri-ciri, habitat, kebiasaan, dan cerita yang khas dari binatang tersebut.
- 3) Bimbinglah peserta didik untuk mengembangkan imajinasinya. Jika perlu, Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk menuliskan poin-poin pentingnya.
- 4) Tunjuklah peserta didik secara acak untuk maju ke tengah lingkaran. Mintalah peserta didik tersebut untuk mendongeng berdasarkan hasil imajinasinya dengan disertai gerak tubuh dan pantomim.



Gambar 1.4 Peserta didik membentuk formasi melingkar. Salah satu anak sedang mendongeng dengan menggunakan boneka tangan.

c. Kegiatan Penutup

Setelah melakukan kegiatan inti, saatnya Sahabat Guru melakukan kegiatan penutup. Pada kegiatan ini, peserta didik masih membentuk formasi melingkar, boleh dalam posisi duduk. Berilah kesempatan yang sama kepada setiap peserta didik untuk memberi pendapat dengan bahasa yang santun. Bimbinglah peserta didik untuk melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan, antara lain sebagai berikut.

- 1) Apakah kamu sudah bisa mendongeng cerita binatang yang disertai gerak tubuh dan pantomim?
- 2) Apa pendapatmu tentang dongeng cerita binatang yang disertai gerak tubuh dan pantomim yang dilakukan oleh temanmu?

Selanjutnya, mintalah peserta didik mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 3. Setelah diisi dan dikumpulkan, jangan lupa berikan motivasi pada bagian catatan guru di lembar tersebut, *ya!* Jika terdapat peserta didik yang masih kurang percaya diri, Sahabat Guru dapat memintanya untuk latihan bercerita dan berpantomim bersama teman atau orang tuanya. Sahabat Guru juga dapat menganjurkan peserta didik untuk membaca cerita fabel atau legenda dan menonton film animasi binatang.

Setelah melakukan kegiatan tersebut, Sahabat Guru dapat melakukan penilaian. Berikut ini adalah alternatif penilaian saat pembelajaran Kegiatan 3. Sahabat Guru dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kondisi peserta didik.

Tabel 1.5 Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab I Kegiatan 3

Penilaian Saat Pembelajaran Kegiatan 3

Nama Peserta Didik :

Kelas :

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

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1.	Narasi	Peserta didik mampu menarasikan cerita dengan lancar dan menarik perhatian pendengar.	

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
2.	Ekspresi wajah	Peserta didik mampu menggambarkan karakter dan emosi dengan ekspresi wajah.	
3.	Kejelasan suara	Peserta didik mampu bercerita dengan suara yang jelas, terdengar oleh seluruh penonton.	
4.	Penggunaan properti	Peserta didik kreatif dalam penggunaan properti atau alat bantu visual yang mendukung cerita.	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 1 = Sangat kurang

Skor 4 = Baik

Skor 2 = Kurang

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pedoman Penskoran

Skor	Narasi	Ekspresi Wajah	Kejelasan Suara	Penggunaan Properti
Skor 5	Peserta didik mampu menarasikan cerita dengan lancar dan menarik perhatian pendengar.	Peserta didik mampu menggambarkan karakter dan emosi dengan ekspresi wajah yang sangat ekspresif.	Peserta didik mampu bercerita dengan suara yang sangat jelas, terdengar oleh seluruh penonton.	Peserta didik kreatif dalam penggunaan properti atau alat bantu visual yang mendukung cerita.

Skor	Narasi	Ekspresi Wajah	Kejelasan Suara	Penggunaan Properti
Skor 4	Peserta didik mampu menarasikan cerita dengan lancar, tetapi kurang menarik perhatian pendengar.	Peserta didik mampu menggambarkan karakter dan emosi dengan ekspresi wajah yang cukup ekspresif.	Peserta didik mampu bercerita dengan suara yang cukup jelas, masih terdengar oleh seluruh penonton.	Peserta didik kreatif dalam penggunaan properti atau alat bantu visual, tetapi kurang mendukung cerita.
Skor 3	Peserta didik mampu menarasikan cerita dengan kurang lancar dan kurang menarik perhatian pendengar.	Peserta didik mampu menggambarkan karakter dan emosi dengan ekspresi wajah yang kurang ekspresif.	Peserta didik mampu bercerita dengan suara yang kurang jelas, tetapi masih terdengar oleh sebagian penonton.	Peserta didik menggunakan properti seadanya dan tidak mendukung cerita.
Skor 2	Peserta didik tidak mampu menarasikan cerita, tetapi berani tampil.	Peserta didik tidak mampu menggambarkan karakter dan emosi dengan ekspresi wajah, tetapi berani tampil.	Peserta didik tidak mampu bersuara dengan jelas, tetapi masih berani tampil.	Peserta didik tidak menggunakan properti, tetapi masih berani tampil.
Skor 1	Peserta didik tidak berani tampil untuk menarasikan cerita.	Peserta didik tidak berani tampil untuk menggambarkan karakter dan emosi dengan ekspresi wajah.	Peserta didik tidak mampu bersuara dengan jelas dan tidak mau tampil.	Peserta didik tidak menggunakan properti dan tidak berani tampil.

3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila ada peserta didik yang kesulitan dalam berimajinasi dan mengembangkan dongeng binatang, Sahabat Guru dapat menganjurkan peserta didik untuk membaca cerita fabel. Sahabat Guru dapat memanfaatkan laman **Sibi Kemendikbudristek** <https://buku.kemdikbud.go.id/> untuk menemukan bahan bacaan anak. Cerita-cerita tersebut diharapkan dapat menginspirasi peserta didik untuk berimajinasi dan mengembangkan dongeng.

Apabila ada peserta didik yang kesulitan dalam mengekspresikan dirinya, terutama saat berpantomim, Sahabat Guru dapat memberikan referensi tentang pantomim melalui internet atau media lainnya. Ajaklah peserta didik berkreasi bebas berdasarkan referensi tersebut. Setelah itu, Sahabat Guru dapat mengarahkan peserta didik untuk kembali ke kegiatan inti.



Pranala: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/CDT>

Kegiatan 4

Membuat Topeng Binatang dan Peristiwa Alam

- | | |
|-----------------|---|
| Tujuan kegiatan | : Peserta didik menggunakan tata artistik panggung sesuai dengan tokoh yang diperankan dan alur cerita. |
| Elemen | : Berpikir dan bekerja secara artistik |
| Alokasi waktu | : 6 × 35 menit |

1. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, agar kegiatan pembelajaran kali ini dapat berjalan dengan baik, lakukanlah persiapan mengajar berikut ini!

- Siapkanlah ruangan yang cukup luas, misalnya di dalam kelas dengan menggeser meja dan kursi ke satu sisi. Apabila tidak memungkinkan dilakukan di dalam kelas, Sahabat Guru boleh mencari ruangan alternatif, misalnya di aula atau lapangan. Pastikan peserta didik dapat leluasa bergerak.
- Sediakanlah lagu yang sedang populer di kalangan peserta didik. Lagu tersebut akan digunakan sebagai ajakan untuk bergembira dan bergerak bebas.
- Sediakanlah gambar/topeng binatang dan peristiwa alam sebagai referensi untuk peserta didik dalam berimajinasi. Berikut ini adalah contoh gambar/topeng binatang dan peristiwa alam.



Gambar 1.5 Peserta didik menggunakan topeng kucing, harimau, awan, dan petir.

2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan kali ini bertujuan untuk memaksimalkan daya imajinasi dan fantasi peserta didik melalui gerak tubuh. Selain untuk mempertajam kecerdasan kinestetik dan motorik dengan melakukan gerak imajinatif dan pantomim, serta mempertajam kecerdasan linguistik dan suara dengan mendongeng, pada kegiatan ini peserta didik juga akan diajak untuk mengembangkan kecerdasan visualnya melalui kegiatan menggambar.

a. Kegiatan Pembukaan

Sebelum melakukan kegiatan inti, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan pembukaan berikut ini. Tujuannya adalah untuk menggerakkan dan melemaskan anggota tubuh yang akan digunakan untuk menggambar, yaitu mata, lengan, dan jari-jari tangan. Kegiatan ini perlu dilakukan agar peserta didik tidak merasa cepat pegal dan lelah saat menggambar.

- 1) Setelah peserta didik membentuk formasi melingkar dan mempunyai ruang gerak yang leluasa, Sahabat Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan gerakan seperti senam.
- 2) Putarlah lagu-lagu yang populer di kalangan peserta didik sambil bergerak bebas agar suasana rileks.
- 3) Pandulah peserta didik untuk menggerakkan kepala, leher, tengkuk, dan bahu. Setelah itu, lanjutkan gerakan relaksasi dari bahu, lengan, pergelangan tangan, telapak tangan, hingga jari-jari tangan.
- 4) Sebagai tambahan, Sahabat Guru juga dapat meminta peserta didik untuk menggerakkan tulang belakang dan tulang belikat, serta memutar sendi-sendinya.

b. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan pemanasan, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan inti berikut ini.

- 1) Pastikan peserta didik sudah berada di mejanya masing-masing, lengkap dengan peralatan menggambar yang diperlukan.
- 2) Mintalah setiap peserta didik untuk memilih satu binatang yang disukainya, lalu ajaklah untuk membentuk karakter binatang tersebut seperti yang telah dilakukan pada kegiatan-kegiatan sebelumnya.
- 3) Selanjutnya, bimbinglah peserta didik untuk menggambar wajah binatang pilihannya dan peristiwa alam. Gambar-gambar tersebut akan dijadikan topeng sebagai properti pementasan.

c. Kegiatan Penutup

Setelah melakukan kegiatan inti, saatnya Sahabat Guru melakukan kegiatan penutup. Pada kegiatan ini, peserta didik masih membentuk formasi melingkar, boleh dalam posisi duduk. Berilah kesempatan yang sama kepada setiap peserta didik untuk memberi pendapat dengan bahasa yang santun. Bimbinglah peserta didik melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan, antara lain sebagai berikut.

- 1) Apakah kamu sudah bisa menggambar wajah binatang pilihan kalian?
- 2) Apakah kamu sudah bisa menggambar peristiwa alam?
- 3) Apakah gambar yang kamu buat dapat diwujudkan sebagai topeng?

Selanjutnya, mintalah peserta didik untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 4. Setelah diisi dan dikumpulkan, jangan lupa berikan motivasi pada catatan guru di lembar kerja peserta didik, *ya!* Setelah melakukan kegiatan tersebut, Sahabat Guru dapat melakukan penilaian. Berikut ini adalah alternatif penilaian saat pembelajaran Kegiatan 4. Sahabat Guru dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kondisi peserta didik.

Tabel 1.6 Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab I Kegiatan 4

Penilaian Saat Pembelajaran Kegiatan 4

Nama Peserta Didik :

Kelas :

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

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1.	Kreativitas dan imajinasi	Peserta didik kreatif dalam mengimajinasikan karakter binatang dan peristiwa alam.	
2.	Keakuratan gambar	Peserta didik mampu menggambar karakter binatang dan peristiwa alam dengan mirip.	

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
3.	Properti pentas	Peserta didik mampu mewujudkan topeng bergambar binatang dan peristiwa alam sebagai properti pentas.	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 1 = Sangat kurang

Skor 4 = Baik

Skor 2 = Kurang

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pedoman Penskoran

Skor	Kreativitas dan Imajinasi	Keakuratan Gambar	Properti Pentas
Skor 5	Peserta didik sangat kreatif dalam mengimajinasikan karakter binatang dan peristiwa alam.	Peserta didik mampu menggambar karakter binatang dan peristiwa alam dengan sangat mirip.	Peserta didik mampu mewujudkan topeng bergambar binatang dan peristiwa alam sebagai properti pentas dengan sangat kreatif.
Skor 4	Peserta didik cukup kreatif dalam mengimajinasikan karakter binatang dan peristiwa alam.	Peserta didik mampu menggambar karakter binatang dan peristiwa alam dengan cukup mirip.	Peserta didik mampu mewujudkan topeng bergambar binatang dan peristiwa alam sebagai properti pentas dengan cukup kreatif.

Skor	Kreativitas dan Imajinasi	Keakuratan Gambar	Properti Pentas
Skor 3	Peserta didik kurang kreatif dalam mengimajinasikan karakter binatang dan peristiwa alam.	Peserta didik mampu menggambar karakter binatang dan peristiwa alam, tetapi kurang mirip.	Peserta didik mampu mewujudkan topeng bergambar binatang dan peristiwa alam sebagai properti pentas, tetapi kurang kreatif.
Skor 2	Peserta didik tidak mampu mengimajinasikan karakter binatang dan peristiwa alam, tetapi masih mau membuat topeng binatang dan peristiwa alam.	Peserta didik tidak mampu menggambar karakter binatang, tetapi masih mau berusaha menggambar.	Peserta didik tidak mampu mewujudkan topeng bergambar binatang dan peristiwa alam sebagai properti pentas, tetapi mau berusaha mengadakan topeng.
Skor 1	Peserta didik tidak mampu mengimajinasikan karakter binatang dan peristiwa alam, serta tidak mau membuat topeng binatang dan peristiwa alam.	Peserta didik tidak mampu menggambar karakter binatang dan tidak mau berusaha menggambar.	Peserta didik tidak mampu mewujudkan topeng bergambar binatang dan peristiwa alam sebagai properti pentas, serta tidak mau berusaha mengadakan topeng.

3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila peserta didik kesulitan menggambar wajah binatang dan peristiwa alam pilihannya, mintalah peserta didik tersebut untuk sekadar membuat sketsa atau deskripsi terperinci binatang pilihannya. Sahabat Guru juga dapat memberinya panduan langkah-langkah menggambar sederhana, baik secara langsung maupun dengan menunjukkan gambar atau video tutorial. Setelah itu, Sahabat Guru dapat mengarahkan peserta didik untuk kembali ke kegiatan inti.

Kegiatan 5

Mementaskan Pantomim Peristiwa Alam dan Karakter Binatang

Tujuan kegiatan	: 1. Peserta didik menggunakan tata artistik panggung sesuai dengan tokoh yang diperankan dan alur cerita. 2. Peserta didik memainkan/bertindak sebagai lakon pertunjukan cerita binatang dan peristiwa alam. 3. Peserta didik menghasilkan pertunjukan cerita binatang dan peristiwa alam sehingga memberi dampak positif , berupa sikap percaya diri, kreatif, dapat bekerja sama, dan menghasilkan pertunjukan.
Elemen	: Bekerja dan berpikir secara artistik, mencipta, serta berdampak
Alokasi waktu	: 10 × 35 menit

1. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, agar kegiatan pembelajaran kali ini dapat berjalan dengan baik, lakukanlah persiapan mengajar berikut ini!

- Siapkanlah panggung di dalam kelas atau aula sekolah. Jadikan area depan sebagai panggung, bisa panggung sesungguhnya atau sekadar panggung imajiner.
- Siapkanlah ruang belakang pertunjukan (*backstage*) sebagai ruang tunggu aktor dan aktris sebelum tampil di panggung dan sebagai tempat berganti kostum.
- Siapkanlah layar proyektor yang diisi gambar latar belakang panggung.

2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, setelah berlatih mulai dari Kegiatan 1 hingga Kegiatan 4, pada kegiatan ini peserta didik akan diajak untuk pentas di atas panggung. Peserta didik ditantang untuk berani dan percaya diri di hadapan penonton dalam menampilkan berbagai elemen teater yang selama ini telah mereka pelajari.

a. Kegiatan Pembukaan

Sebelum memasuki kegiatan inti, berilah motivasi kepada peserta didik untuk membangun rasa berani dan percaya diri mereka. Relaksasi juga penting dilakukan beberapa hari sebelum pentas untuk menenangkan tubuh dan pikiran. Prosedur melakukan relaksasi adalah sebagai berikut.

- 1) Siapkanlah ruangan yang relatif luas sehingga peserta didik dapat leluasa bergerak.
- 2) Aturilah peserta didik untuk berbaris dengan rapi, lalu berikan penjelasan bahwa tubuh merupakan satu kesatuan yang padu antara tubuh bagian atas, tengah, dan bawah.
- 3) Pandulah peserta didik untuk menggerakkan tubuh bagian atas secara perlahan-lahan dengan cara beberapa kali memutar kepala ke belakang serta menengok ke kiri dan kanan.
- 4) Selanjutnya, pandulah peserta didik untuk menggerakkan tubuh bagian tengah dengan cara beberapa kali membuka-tutup lengan ke arah dada seperti gerakan sayap kupu-kupu, membuka-tutup telapak tangan, dan membuat putaran kecil di pergelangan tangan.
- 5) Terakhir, pandulah peserta didik untuk menggerakkan tubuh bagian bawah secara perlahan-lahan dengan cara beberapa kali memutar pinggul, menekuk lutut, dan jinjit.

b. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan pemanasan, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan inti berikut ini.

- 1) Bimbinglah peserta didik untuk melakukan berbagai persiapan sebelum pentas. Kegiatan persiapan terdiri dari persiapan fisik perseorangan, persiapan fisik kelompok, dan persiapan imajinasi yang dapat dikemas melalui permainan prapentas. Semua kegiatan persiapan tersebut dapat Sahabat Guru ketahui detailnya di Bahan Bacaan Guru pada akhir bab ini.
- 2) Pandulah kelompok yang mendapat giliran tampil. Ajaklah kelompok penonton untuk bersikap baik dan menghargainya dengan tidak berbicara sendiri atau membuat gaduh serta tidak ribut dengan penampilan dan properti sendiri.

Ajaklah mereka menikmati penampilan teman-temannya dan memberikan tepuk tangan setiap kali ada kelompok yang selesai tampil. Sahabat Guru juga boleh bertindak sebagai pembawa acara.

- 3) Berilah jeda waktu kira-kira 5 menit untuk kelompok yang akan tampil selanjutnya guna mempersiapkan properti di panggung dan merapikan kostum.
- 4) Hendaknya Sahabat Guru mendokumentasikan penampilan setiap kelompok dalam bentuk foto atau video.
- 5) Lakukanlah kegiatan ini sampai semua kelompok mendapat giliran tampil.

c. Kegiatan Penutup

Setelah semua kelompok mendapat giliran tampil, bentuklah formasi melingkar, lalu Sahabat Guru duduk di tengah-tengah peserta didik. Berilah kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan perasaan mereka setelah melakukan pementasan melalui Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 5. Setelah itu, lakukan hal-hal berikut ini.

- 1) Berilah kesempatan kepada semua peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya secara santun. Berikut ini adalah contoh pertanyaan untuk membantu peserta didik dalam memberi pendapat kepada temannya.
 - a) Bagaimana pendapatmu tentang pertunjukan kelompok lain? Apakah mereka tampak kompak saat melakukan pantomim?
 - b) Apakah semua kelompok tampak percaya diri?
- 2) Terakhir, ajukanlah pertanyaan refleksi kepada peserta didik, antara lain sebagai berikut.
 - a) Apa hal menarik yang kamu rasakan saat berada di panggung?
 - b) Apakah kamu merasa canggung saat berada di panggung?
 - c) Apakah kamu bisa berpantomim dengan lancar saat berada di panggung?
 - d) Adakah kesulitan saat melakukan pantomim di panggung? Jika ada, apa kesulitanmu dan mengapa itu terjadi?

Sahabat Guru juga dapat menayangkan dokumentasi foto atau video pementasan seni teater sebagai bahan refleksi bagi peserta didik. Setelah melakukan kegiatan tersebut, Sahabat Guru dapat melakukan penilaian. Berikut ini adalah alternatif penilaian akhir pembelajaran (Kegiatan 5). Sahabat Guru dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kondisi peserta didik.

Tabel 1.7 Instrumen Penilaian Akhir Pembelajaran Bab I (Kegiatan 5)

Penilaian Akhir Pembelajaran Bab I

Nama Peserta Didik :

Kelas :

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

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1.	Ekspresi dan karakter	Peserta didik mampu menggambarkan karakter melalui gerak binatang atau peristiwa alam.	
2.	Suara	Peserta didik mampu bersuara atau berdialog dengan suara yang jelas, terdengar oleh seluruh penonton.	
3.	Kostum	Peserta didik mampu mengadakan kostum yang sesuai dengan peran yang dimainkan.	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 1 = Sangat kurang

Skor 4 = Baik

Skor 2 = Kurang

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pedoman Penskoran

Skor	Ekspresi dan Karakter	Suara	Kostum
Skor 5	Peserta didik mampu menggambarkan karakter melalui gerak binatang atau peristiwa alam dengan sangat mirip.	Peserta didik mampu bersuara atau berdialog dengan suara yang jelas, terdengar oleh seluruh penonton.	Peserta didik mampu mengadakan kostum yang sesuai dengan peran yang dimainkan.
Skor 4	Peserta didik mampu menggambarkan karakter melalui gerak binatang atau peristiwa alam dengan cukup mirip.	Peserta didik mampu bersuara atau berdialog dengan suara yang cukup jelas, terdengar oleh seluruh penonton.	Peserta didik mampu mengadakan kostum yang cukup sesuai dengan peran yang dimainkan.
Skor 3	Peserta didik mampu menggambarkan karakter melalui gerak binatang atau peristiwa alam, tetapi kurang mirip.	Peserta didik bersuara dengan kurang jelas, tetapi masih terdengar oleh sebagian penonton.	Peserta didik mampu mengadakan kostum, tetapi kurang sesuai dengan peran yang dimainkan.
Skor 2	Peserta didik tidak mampu menggambarkan karakter melalui gerak binatang atau peristiwa alam, tetapi masih berani tampil.	Peserta didik tidak mampu berdialog atau bersuara, tetapi masih berani tampil.	Peserta didik tidak mampu mengadakan kostum sesuai peran yang dimainkan, tetapi masih berani tampil.
Skor 1	Peserta didik tidak mampu menggambarkan karakter melalui gerak binatang atau peristiwa alam dan tidak berani tampil.	Peserta didik tidak mampu berdialog atau bersuara dan tidak berani tampil.	Peserta didik tidak mampu mengadakan kostum sesuai peran yang dimainkan dan tidak berani tampil.

3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru, lakukanlah kegiatan alternatif berikut jika terdapat peserta didik atau kelompok yang merasa kesulitan mengikuti kegiatan pementasan ini. **Alternatif pertama**, Sahabat Guru dapat mengganti kegiatan pementasan dengan kegiatan bercerita. Sahabat Guru dapat memanfaatkan Bahan Bacaan Peserta Didik atau laman Sibi Kemendikbudristek (<https://buku.kemdikbud.go.id/s/BnT>). Peserta didik dapat menceritakan kembali bacaan tersebut dengan bahasanya sendiri disertai gerak pantomim. **Alternatif kedua**, jika terdapat peserta didik yang tidak mempunyai kemampuan dan kemauan untuk tampil sebagai aktor, berilah kegiatan alternatif yang dapat dilakukan untuk mendukung kegiatan pementasan, misalnya membantu mendokumentasikan pementasan dan menyiapkan tata artistik panggung.

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terdapat kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik. Pada lembar tersebut terdapat catatan guru dan tanda tangan/catatan orang tua. Lembar tersebut dapat digunakan untuk interaksi guru dengan orang tua. Guru dapat menyampaikan pesan melalui lembar tersebut. Kemudian, peserta didik memberikan lembar tersebut kepada orang tua/wali.

Pada akhir bab ini, terdapat kegiatan pementasan. Orang tua/wali dapat diundang dalam kegiatan tersebut. Jika berkenan, mereka juga dapat ikut andil dalam permainan. Sahabat Guru dapat memberi surat undangan resmi dari sekolah untuk memberitahukan kegiatan tersebut. Kegiatan ini hanya sebagai alternatif keterlibatan orang tua/wali. Guru dapat menyesuaikan dengan kondisi sekolah.

E. Asesmen/Penilaian

Pada bab ini, terdapat penilaian sebelum pembelajaran, penilaian saat pembelajaran, dan akhir pembelajaran. Penilaian sebelum pembelajaran disampaikan pada awal Kegiatan 1. Penilaian saat pembelajaran terdapat di akhir Kegiatan 1, Kegiatan 2, Kegiatan 3, dan Kegiatan 4. Penilaian akhir pembelajaran terdapat di akhir Kegiatan 5. Untuk penilaian sikap, guru dapat mengamati perilaku peserta didik mulai dari Kegiatan 1 sampai Kegiatan 5. Berikut ini adalah penilaian yang dapat dilakukan oleh guru.

1. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Sebelum pembelajaran dimulai, Sahabat Guru dapat melakukan penilaian sebelum pembelajaran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan berikut ini. Sahabat Guru juga dapat memodifikasinya sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungan di sekitar.

- Binatang apa yang sering kamu lihat di sekitarmu?
- Bagaimana suara dan gerakannya?
- Peristiwa alam apa saja yang kamu lihat?
- Bagaimana suaranya?

Pertanyaan tersebut hanyalah sebagai pancingan agar peserta didik dapat mempraktikkan gerak dan suara binatang. Setelah itu, bimbinglah peserta didik untuk mempraktikkan gerak dan suara tersebut. Sahabat Guru dapat ikut dalam permainan tersebut.

2. Penilaian Saat Pembelajaran dan Akhir Pembelajaran

Penilaian saat pembelajaran dan akhir pembelajaran secara detail sudah dijelaskan pada prosedur kegiatan yang terdapat di akhir kegiatan. Berikut ini adalah format penilaian asesmen formatif dan sumatif. Sahabat Guru juga dapat memodifikasi tabel tersebut sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 1.8 Format Penilaian Formatif dan Sumatif Bab I

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

$$\text{Nilai rata-rata kegiatan formatif} = \frac{\text{Total nilai kegiatan formatif}}{\text{Jumlah kegiatan}} \times 100$$

3. Penilaian Sikap

Untuk melakukan penilaian sikap, Sahabat Guru dapat melakukan pengamatan, mulai dari Kegiatan 1 sampai Kegiatan 5. Penilaian sikap pada bab ini meliputi empat hal, yaitu sebagai berikut.

- a. Peserta didik dengan bimbingan guru bersedia mengucapkan kalimat syukur atas anugerah yang diberikan Tuhan yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, yaitu berupa kemampuan bergerak, berekspresi, dan bersuara.
- b. Peserta didik bersedia melakukan tugas dan peran dalam kelompok secara bersama-sama sebagai bentuk perilaku gotong royong. Pada bab ini, peserta didik bergotong royong membawa kostum dan properti yang akan digunakan dalam pementasan.
- c. Peserta didik mendengarkan pendapat temannya, baik pendapat yang sama dengannya maupun pendapat yang berbeda. Peserta didik juga dapat memberi pendapat dengan santun. Hal itu merupakan cara menghargai perbedaan. Pada bab ini, peserta didik menghargai perbedaan pendapat dengan menyimak pendapat temannya. Peserta didik juga dapat mengapresiasi gerak, ekspresi, dan vokal temannya dengan santun.
- d. Peserta didik menghargai penampilan orang lain, termasuk penampilannya sendiri. Pada bab ini, peserta didik menghargai penampilan temannya dengan tidak berbicara sendiri atau membuat gaduh, serta tidak ribut dengan penampilan dan propertinya sendiri.

Berilah catatan sesuai perkembangan peserta didik!

Tabel 1.9 Contoh Penilaian Sikap Pembelajaran Bab I

No.	Nama Peserta Didik	Catatan
1.	Peserta didik A	Peserta didik A bersedia dibimbing guru untuk mengucap syukur atas anugerah gerak dan bersedia bergotong royong membawa mainan yang akan digunakan untuk properti pementasan. Peserta didik A antusias mengadakan kostum pementasan dan menyimak pendapat orang lain, tetapi belum mampu berpendapat dengan santun

No.	Nama Peserta Didik	Catatan
2.	Peserta didik B	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
3.	Peserta didik C	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
4.	Peserta didik D	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
5.	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

F. Pengayaan

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

Untuk kegiatan pengayaan, Sahabat Guru dapat memanfaatkan Bahan Bacaan Peserta Didik untuk bermain peran menjadi binatang dan peristiwa alam serta untuk kegiatan mendongeng. Bahan bacaan tersebut berisi cerita bergambar yang di dalamnya terdapat permainan peran. Melalui kegiatan bermain peran tersebut, diharapkan dapat menambah rasa percaya diri peserta didik.

Guru juga dapat menayangkan film fabel dan peristiwa alam, lalu menirukan beberapa adegan bersama peserta didik. Peserta didik dapat bermain peran bersama temannya dengan meniru tayangan yang Sahabat Guru sajikan tersebut. Berikut ini adalah laman yang dapat diakses untuk menambah wawasan peserta didik seputar macam-macam ekspresi.



Pranala: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/SD>



Pranala: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/RW>

G. Remedial

Bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar, Sahabat Guru perlu menyiapkan alternatif strategi pembelajaran untuk menjamin ketercapaian tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah alternatif remedial yang dapat Sahabat Guru gunakan. Sahabat Guru juga dapat memodifikasinya sesuai kondisi atau kemampuan peserta didik.

Tabel 1.10 Contoh Kegiatan Remedial Pembelajaran Bab I

No.	Kegiatan	Remedial
1.	Kegiatan 1: Meniru gerak dan suara lingkungan sekitar	Mengamati lingkungan, baik di rumah maupun sekolah. Peserta didik mendaftar binatang apa yang dilihatnya dan mendeskripsikan suara dan gerakannya.
2.	Kegiatan 2: Bermain pantomim binatang	Meniru gerak binatang yang pernah dijumpainya.

No.	Kegiatan	Remedial
3.	Kegiatan 3: Mendongeng	Membaca cerita.
4.	Kegiatan 4: Membuat topeng binatang dan peristiwa alam	Mewarnai gambar hewan. Guru dapat menyediakan gambar tanpa warna, seperti pada gambar di bawah ini.
5.	Kegiatan 5: Mementaskan pantomim peristiwa alam dan karakter binatang	Bermain peran pada salah satu adegan cerita atau dapat menggunakan adegan 1 dan 2 di bawah ini.

Berikut ini adalah gambar yang dapat digunakan untuk remedial pada Kegiatan 4. Sahabat Guru dapat menyediakan gambar tanpa warna, seperti pada gambar berikut. Setelah itu, peserta didik diminta untuk mewarnainya dan membuat topeng. Gambar-gambar berikut hanyalah sebagai contoh, Sahabat Guru dapat menggunakan gambar binatang yang lain.



Gambar 1.6 Contoh Sketsa Binatang

Berikut ini adalah alternatif adegan yang dapat digunakan untuk remedial pada Kegiatan 5. Sahabat Guru juga dapat berkreasi menggunakan adegan lain yang cocok diperankan oleh peserta didik.

Adegan 1

Ambillah peran sebagai semut yang sedang bergembira melihat gula.



Gambar 1.7 Peserta didik berperan menjadi semut.

Adegan 2

Ambillah peran sebagai laron yang sedang gembira menemukan cahaya.



Gambar 1.8 Peserta didik berperan menjadi laron.

H. Refleksi Guru

Sahabat Guru, peserta didik dapat bermain peran binatang dan peristiwa alam dengan melakukan lima kegiatan pada Bab I ini, yaitu (1) meniru gerak dan suara lingkungan sekitar, (2) bermain pantomim binatang, (3) mendongeng, (4) membuat topeng binatang dan peristiwa alam, serta (5) mementaskan pantomim peristiwa alam dan karakter binatang.

Apakah peserta didik sudah mampu bermain peran menjadi binatang dan peristiwa alam? Berilah tanda centang (✓) dan isilah buktinya pada tabel berikut ini untuk mengetahui keterampilan peserta didik!

Tabel 1.11 Refleksi Guru Bab I

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Sebagian	Bukti
1.	Apakah peserta didik dapat meniru gerak binatang dan peristiwa alam?				
2.	Apakah peserta didik dapat meniru suara binatang dan peristiwa alam?				
3.	Apakah peserta didik dapat memberi saran atau pendapat yang santun terkait gerak dan suara yang ditiru oleh temannya?				
4.	Apakah peserta didik dapat memilih properti pendukung sesuai dengan peran yang dimainkan?				
5.	Apakah peserta didik dapat berkerja sama memainkan peran binatang dan peristiwa alam dengan properti yang sesuai bersama temannya?				

Jika Sahabat Guru menjawab semua pertanyaan tersebut dengan “Ya”, berarti Sahabat Guru sudah berhasil melatih peserta didik bermain peran menjadi binatang dan peristiwa alam. Selain pertanyaan-pertanyaan tersebut, sebagai bahan merefleksi kegiatan pembelajaran yang sudah Sahabat Guru lakukan serta sebagai bahan untuk pembelajaran yang akan datang agar lebih baik, Sahabat Guru dapat menjawab pertanyaan berikut sesuai dengan situasi pembelajaran yang sebenarnya.

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jujur!

1. Jelaskan kegiatan pembelajaran manakah yang Sahabat Guru anggap menarik! Jika tidak menarik, menurut Sahabat Guru, kegiatan pembelajaran seperti apa yang harus dilakukan?
2. Bagaimana Sahabat Guru memahami materi pembelajaran yang disajikan pada bab ini? Jika mengalami kesulitan, coba jelaskan!
3. Apakah strategi pembelajaran yang digunakan efektif dalam memfasilitasi pemahaman materi bagi peserta didik? Jika kurang efektif, Sahabat Guru dapat menjelaskan strategi yang tepat untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran ini!
4. Jelaskan bagaimana antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran! Apakah ada peserta didik yang mengalami kesulitan selama mengikuti pembelajaran? Jika ada, coba jelaskan!
5. Bagaimana asesmen yang dilakukan pada setiap kegiatan pembelajaran? Apakah sudah mewakili semua aspek penilaian? Jelaskan!

Tuliskan inovasi pembelajaran yang lebih menarik untuk pembelajaran berikutnya!

.....
.....

I. Lembar Kegiatan Peserta Didik

Berikut ini adalah lembar kerja peserta didik Kegiatan 1 sampai Kegiatan 5. Sahabat Guru dapat menggandakan lembar kegiatan berikut sesuai dengan kebutuhan.

Lembar Kegiatan 1

Nama: _____

Kelas: _____

Ayo, Meniru Peristiwa Alam!

Lakukan gerak berikut ini! Berilah tanda centang (✓) pada kolom “Ya” jika kamu sudah bisa melakukannya atau kolom “Tidak” jika kamu belum bisa melakukannya!

No.	Peristiwa Alam	Deskripsi Gerak	Mampu Meniru	
			Ya	Tidak
1.	Ombak	Bentuklah barisan bersama temanmu. Bentangkan tanganmu, lalu gerakkan tanganmu ke atas dan ke bawah meniru ombak di lautan.		
2.	Angin	Bentuklah barisan bersama temanmu. Perlahan-lahan, lakukan gerakan berputar, lalu lambaikan tangan ke atas, bawah, luar, dan dalam sehingga tampak seperti tumbuhan yang tertiuip angin.		

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

Lembar Kegiatan 2

Nama: _____

Kelas: _____

Pantomim Binatang

Lakukan pantomim berikut ini! Mintalah temanmu untuk menilai pertunjukanmu dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom "Ya" jika kamu sudah bisa melakukannya atau kolom "Tidak" jika kamu belum bisa melakukannya!

No.	Pantomim Binatang	Mampu Bermain	
		Ya	Tidak
1.	Burung		
2.	Monyet		
3.	Kucing		
4.	Ular		
5.	Ayam		

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

Lembar Kegiatan 3

Nama: _____

Kelas: _____

Ayo, Mendongeng!

Bekerja samalah dengan temanmu! Bacalah cerita berikut ini dengan nyaring, sementara temanmu akan memperagakan ekspresi sesuai dengan isi cerita yang kamu baca. Setelah itu, lakukan bergantian!

Suatu hari, hujan turun dengan lebat. Petir sambar-menyambar. Ombak air laut semakin menghempas kencang. Ikan Nemo hampir saja terbawa derasnya air laut.

"Tolong! Tolong aku!" teriak Nemo.

Untung saja ikan Pari Manta dapat menyelamatkannya.

"Nemo, jangan bermain saat air laut sedang ganas begini!"

"Iya, Pari Manta. Aku tadi sedang mencari temanku. Terima kasih sudah menyelamatkanku!"

"Ayo, segera berlindung, Nemo!"

Lalu, mereka berdua berlindung bersama.

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang kamu pilih!

Apakah temanmu sudah bisa berekspresi sesuai cerita?

Ya Tidak

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

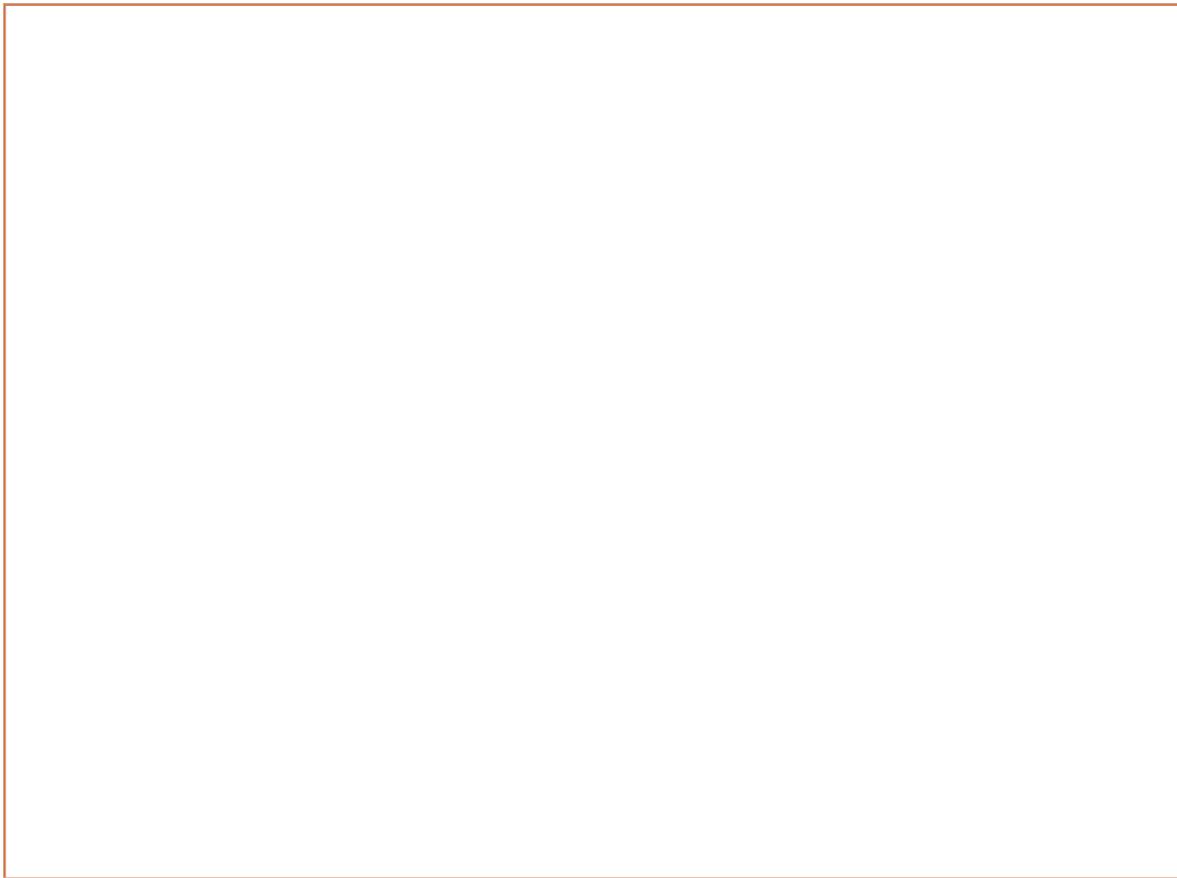
Lembar Kegiatan 4

Nama: _____

Kelas: _____

Ayo, Menggambar Binatang!

Gambarlah satu karakter binatang di dalam kotak berikut ini! Bayangkan binatang itu seolah-olah bisa berbicara, lalu berilah satu dialog kepadanya!



Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

Lembar Kegiatan 5

Nama: _____

Kelas: _____

Ayo, Memberi Pendapat dengan Santun!

1. Apakah kamu senang melakukan pentas? Ungkapkan perasaanmu dengan memberi tanda centang (✓) pada emoji berikut ini!



Senang



Biasa saja



Sedih

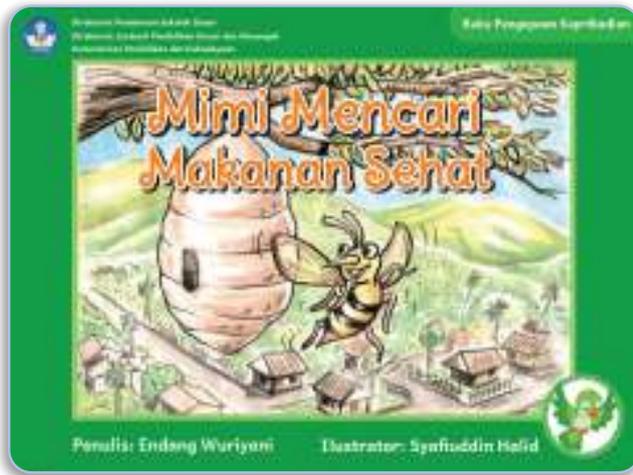
2. Bagaimana penampilan kelompok lain? *Yuk*, berikan pendapatmu secara santun dengan mengisi kolom berikut ini!

No.	Kelompok	Pendapatku
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

J. Bahan Bacaan Peserta didik

Sahabat Guru atau orang tua dapat memanfaatkan laman **Sibi Kemendikbudristek** (<https://buku.kemdikbud.go.id/>) untuk mencari bahan bacaan sesuai dengan kemampuan peserta didik. Bahan bacaan ini dapat dimanfaatkan untuk kegiatan mendongeng dan bermain peran. Contohnya, peserta didik diminta untuk memperagakan gerak atau dialog salah satu tokoh dari cerita tersebut. Berikut ini adalah alternatif bahan bacaan tersebut.



Pranala: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/M3S>



Pranala: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/LpT>

Berikut ini adalah bahan bacaan peserta didik berjudul *Pertunjukan Biota Laut*. Mintalah peserta didik membaca cerita tersebut. Setelah itu, mintalah peserta didik berpasangan untuk memainkan peran sesuai cerita tersebut. Sahabat Guru juga dapat menggandakan bahan bacaan ini agar peserta didik dapat belajar bermain peran bersama orang tua.

Pertunjukan Biota Laut



Pentas teater akan segera tiba.

Dira dan teman-temannya sibuk memikirkan cerita apa yang akan dipentaskannya.

"Aku tahu! Kita bermain pentas cerita kura-kura yang jalannya lambat saja, tapi dia tetap semangat mengikuti lomba lari," kata Vino.

"Berarti, latarnya di hutan, ya?"

Bagaimana kalau kita membuat latar di laut saja?

Tokoh-tokohnya adalah ikan-ikan di laut," kata Lulu.

"Setuju, itu menarik!" sahut Vino.

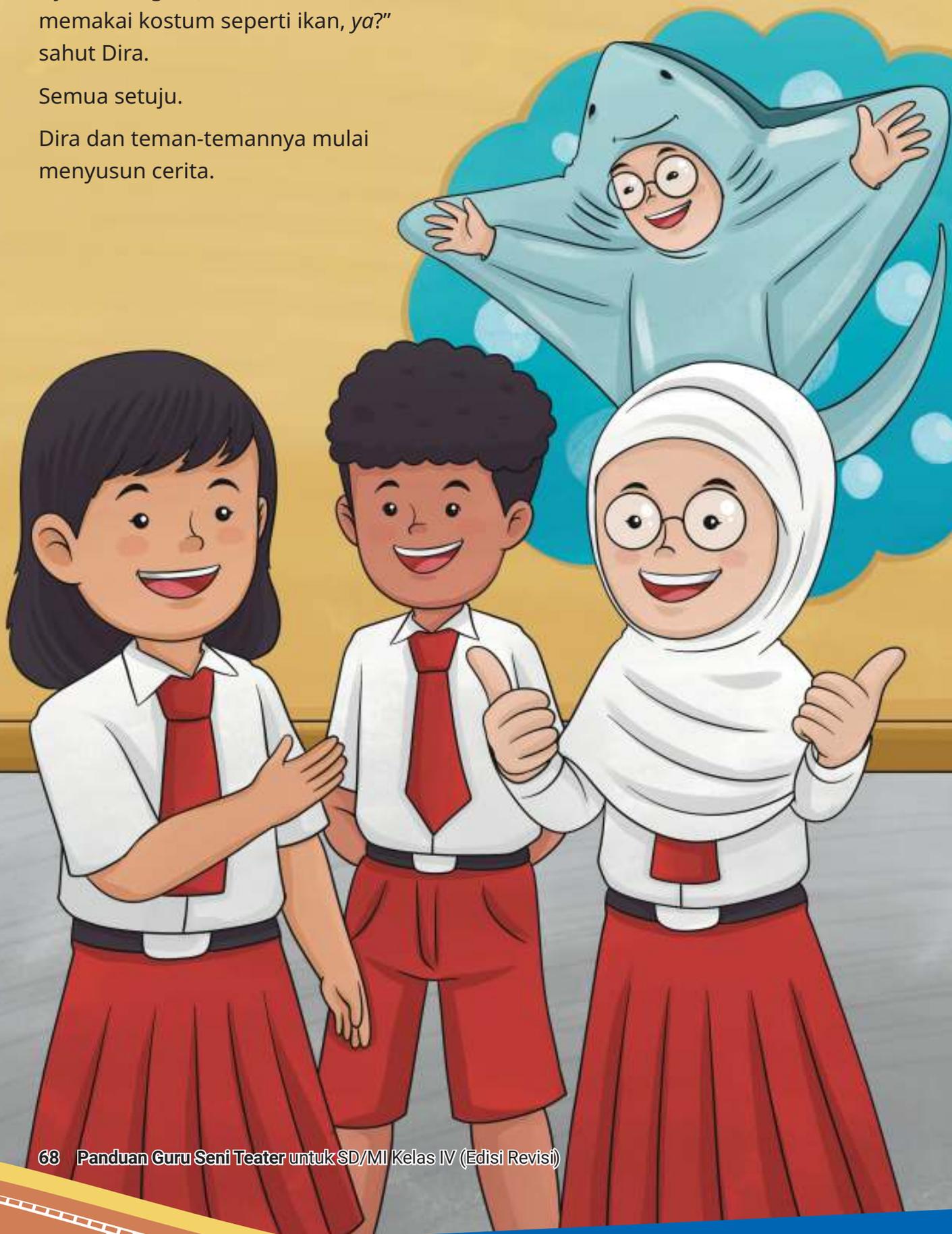


“Bagaimana denganmu, Dira?
Kamu setuju?” tanya Lulu.

“Iya, Lu, bagus! Jadi, nanti kita
memakai kostum seperti ikan, *ya?*”
sahut Dira.

Semua setuju.

Dira dan teman-temannya mulai
menyusun cerita.



Ada dua wisatawan melihat bintang laut di tepi pantai.

"Wah, bintang laut!"

"Iya, bagus sekali! Ayo, kita bawa saja!"

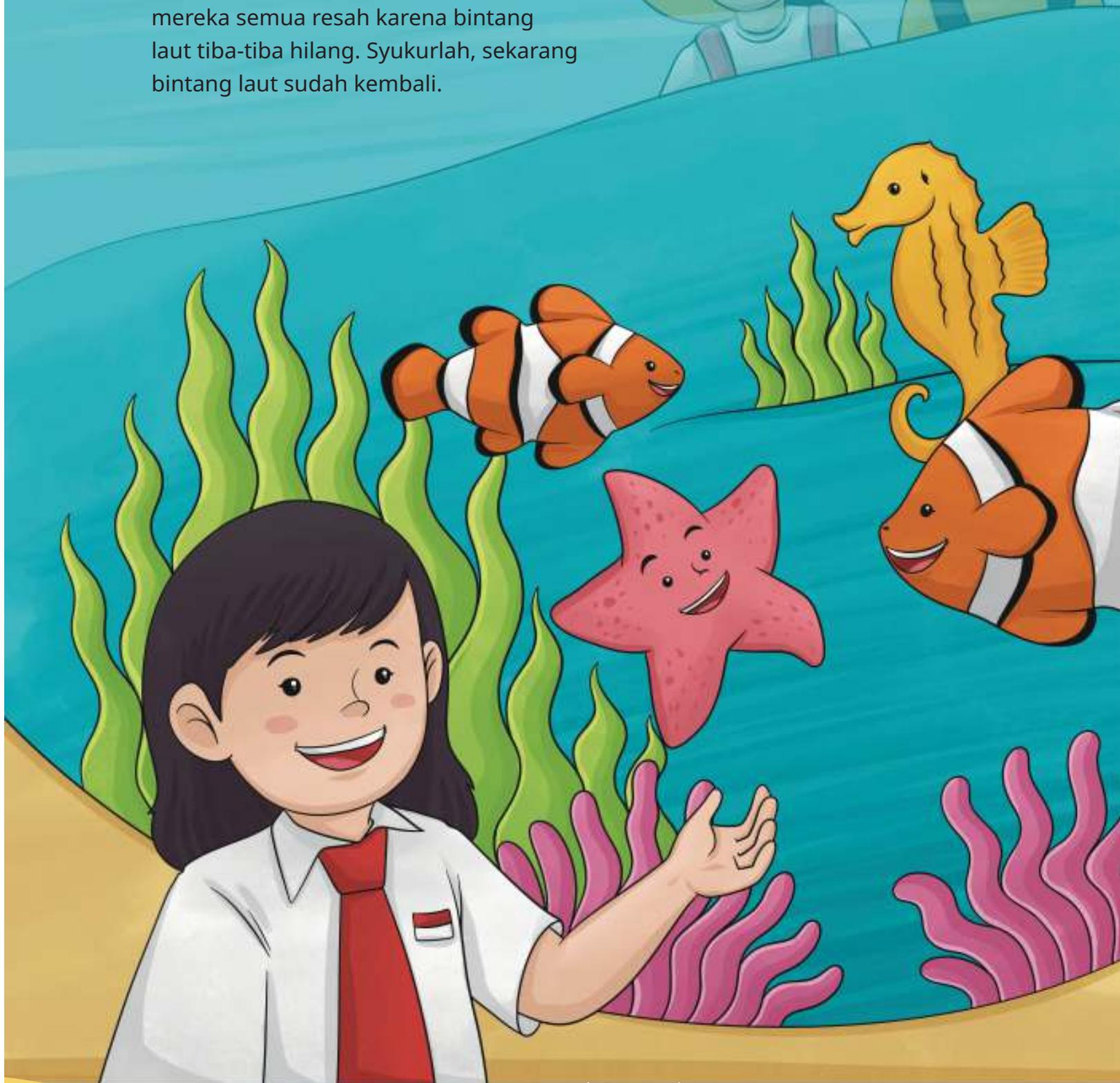
"Jangan! Kita kembalikan dia ke laut."

"Tapi..., ini bagus! Aku ingin menunjukkannya kepada teman-teman di sekolah."

"Bintang laut juga perlu hidup. Kasihan kalau kita bawa, nanti dia kepanasan dan mati."



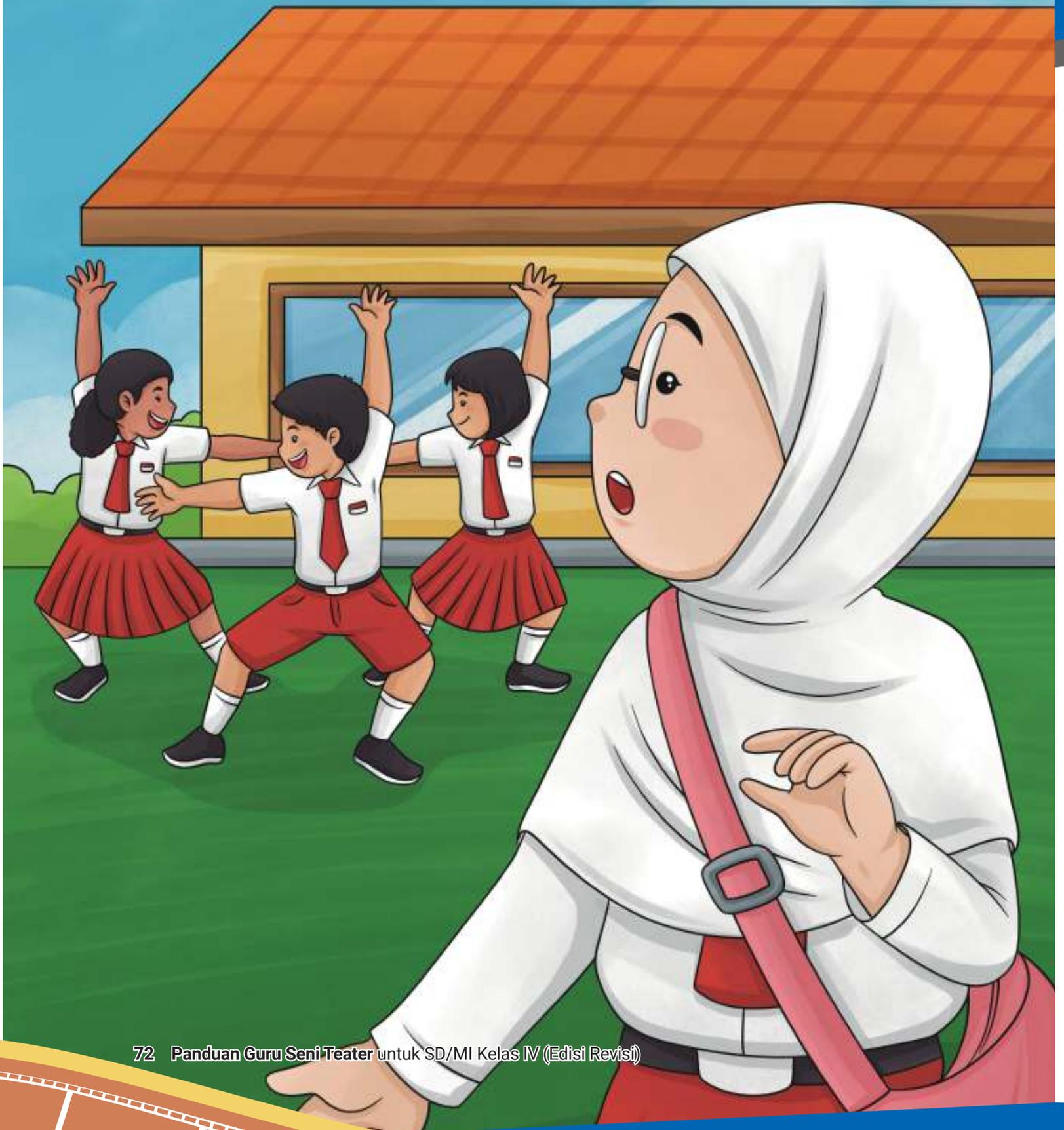
Akhirnya, dua wisatawan itu sepakat mengembalikan bintang laut ke laut. Bintang laut sangat senang. Di dalam laut dia bertemu dengan teman-temannya. Ada ikan pari manta, ikan badut, kuda laut, dan terumbu karang yang indah. Ternyata, mereka semua resah karena bintang laut tiba-tiba hilang. Syukurlah, sekarang bintang laut sudah kembali.



Dira sebagai sutradara memilih Susan dan Vino untuk berperan sebagai wisawatan. Lalu, Dira memilih Gigih untuk berperan sebagai bintang laut. Tania berperan sebagai ikan badut. Lulu menjadi terumbu karang dan Jojo menjadi kuda laut. Tentu saja karena mereka adalah sahabat baiknya.



Mereka berkali-kali latihan, tetapi hasilnya tidak seperti yang diharapkan. Sepulang sekolah, Dira melihat kelompok lain yang sedang latihan. Mereka terlihat kompak saat latihan. Mereka bisa berperan dengan sangat bagus.



Ayo Bermain Adegan!

Adegan 1



Adegan 2



Adegan 3



Ambillah peran sebagai bintang laut, ikan pari manta, ikan badut, kuda laut, dan terumbu karang! Mainkan adegan saat mereka bertemu!

Adegan 4



Ambillah peran sebagai Dira. Mainkan adegan saat dia menyeleksi teman-temannya untuk membagi peran pementasan!

1. Seni Pantomim

Pantomim berasal dari bahasa Latin *pantomimus*, artinya 'meniru segala sesuatu'. Pantomim merupakan satu cabang ekspresi dalam seni teater, yaitu teater tanpa kata yang mengutamakan teknik gerak dan ekspresi wajah. Secara etimologis, pertunjukan pantomim yang dikenal sampai sekarang merupakan pertunjukan yang tidak menggunakan bahasa verbal. Dengan demikian, pertunjukan pantomim adalah sebuah cerita tentang suatu tema yang disajikan atau dikembangkan melalui gerak tubuh dan wajah yang ekspresif, serta terkadang diiringi oleh musik. Pertunjukan tersebut bahkan bisa sepenuhnya tanpa suara apa pun atau pertunjukan bisu.

Aktor dalam pertunjukan pantomim sering kali menggunakan rias wajah berwarna putih. Riasan putih yang khas di wajah pemain pantomim dimaksudkan untuk menyoroti ekspresi dan mimik wajahnya sehingga terlihat jelas oleh penonton. Bahan yang digunakan untuk merias wajah hendaknya dipilih dari bahan yang aman bagi kulit, misalnya cat air atau bahan *makeup* lainnya yang aman bagi kulit.

Pantomim sama sekali tidak menggunakan dialog dan suara sehingga ekspresi wajah dan tubuh pemain harus tegas untuk memunculkan imajinasi penonton. Oleh karena itu, seorang pemain pantomim dituntut untuk memiliki kelenturan tubuh, kepercayaan diri, dan daya imajinasi yang baik.

Unsur-unsur pembentuk sebuah cerita dalam pantomim adalah sebagai berikut.

a. Mimik

Pemain pantomim sangat mengandalkan ekspresi mimik/wajah untuk menjelaskan suatu keadaan, misalnya sedih, marah, kecewa, gembira, bingung, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, calon pemain pantomim harus banyak berlatih berbagai emosi melalui ekspresi wajah.

b. Gerak

Gerak tubuh berfungsi untuk menciptakan sesuatu yang tidak ada menjadi seolah-olah ada (imajinatif). Sebagai contoh, pemain mengambil gelas, memegang gelas, kemudian meminumnya. Pada tahap ini, aktor berpura-pura mengambil gelas, memegang gelas, kemudian mengarahkan gelas ke mulut dan meminumnya (sebenarnya dalam permainan ini tidak ada gelas dan air untuk diminum, tetapi

gerak dan ekspresi pemain harus dapat meyakinkan penonton bahwa ia sedang mengambil gelas, memegang gelas, dan meminum air di dalam gelas). Latihan lainnya yang dapat dilakukan adalah memegang pisau kemudian mengiris sayur-sayuran, berkaca kemudian menyisir rambut, berjalan kemudian menaiki tangga, dan lain sebagainya.

c. Musik

Musik dalam hal ini sangat mendukung pertunjukan guna menciptakan atmosfer suasana yang terjadi sehingga penonton juga dapat terbawa dalam suasana yang ingin diciptakan, misalnya seram, bahagia, sedih, tegang, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, pemain pantomim harus mampu menguasai tempo sehingga dapat menyesuaikan antara gerak tubuh dan ekspresinya dengan suasana musik/irama. Contohnya, suasana sedih akan dipilih tempo yang lambat, suasana tergesa-gesanya akan dipilih menggunakan tempo cepat, dan lain sebagainya. Penguasaan tempo bagi pemain pantomim sangat penting karena akan berpengaruh terhadap gerak ekspresi wajahnya.

2. Teater dalam Pikiran (*Theatre of the Mind*)

Apakah Sahabat Guru pernah mendengarkan drama radio? Salah satu drama radio yang sangat terkenal di era 1980-an adalah Saur Sepuh. Drama radio Saur Sepuh adalah cerita fiksi dengan latar belakang kerajaan Madangkara yang menghadirkan beberapa tokoh, di antaranya Brahma Kumbara, Mantili, Lasmini, dan Raden Samba. Saat mendengarkan drama radio, pendengar hanya mendengarkan suara dari dialog tokoh dan ilustrasi musik dalam penyajiannya. Pendengar tidak mendapatkan gambaran visual dari apa yang didengarkan. Akibatnya, masing-masing pendengar melalui daya imajinasinya membayangkan segala sesuatu yang terjadi pada drama radio tersebut. Pendengar bisa saja menggambarkan latar kerajaan Madangkara sebagai suatu kerajaan yang megah, tanahnya subur, dan rakyatnya makmur. Begitu juga penggambaran tokoh Brahma Kumbara, bisa jadi diimajinasikan sebagai seorang laki-laki yang gagah perkasa, sakti mandraguna, orang yang baik, dan lain sebagainya.

Setiap pendengar bisa saja berbeda-beda dalam mengimajinasikan segala sesuatu yang ada dalam drama radio tersebut berdasarkan pengalamannya masing-masing. Kemampuan seseorang dalam menghadirkan sesuatu yang didengar, kemudian menjadi kenyataan imajinatif inilah yang disebut sebagai "teater dalam

pikiran (*theatre of the mind*). Sebuah konsep yang digunakan untuk mengolah dan membentuk pola pikir, serta rasa dari apa yang didengar atau yang masuk dalam ranah imajinasi seseorang melalui media audio. Dari cerita yang didengar, otak dan pikiran kita kemudian menafsirkan sesuatu, seperti teater.

Pada permainan teater dalam pikiran (*theatre of the mind*) ini, peserta didik diajak untuk menciptakan dunia imajinasi tokoh yang berasal dari dongeng yang dibaca/didengar berdasarkan karakter binatang pilihannya. Dunia imajinasi tokoh tersebut meliputi tempat kelahiran, tempat tinggal, kebiasaan sehari-hari, dan lingkungan pertemanan. Pada tahap ini, peserta didik diharapkan hanya duduk dan tidak banyak bergerak, cukup dengan menggerakkan kedua tangannya sambil mendongeng secara lisan. Tujuannya adalah agar dongeng yang disampaikan secara lisan dapat membentuk imajinasi melalui kegiatan menyimak.

Berikut ini adalah tahapan-tahapan permainan teater dalam pikiran.

a. Penggambaran sifat/karakter binatang

Penggambaran sifat/karakter binatang meliputi rupa, keadaan yang tampak pada binatang, dan ciri khas binatang tersebut, termasuk tempat kelahiran, masa kecil, orang tua, tumbuh kembang, dan hobi.

b. Penggambaran ruang tinggal binatang

Penggambaran ruang tinggal binatang meliputi habitat binatang, misalnya di sungai, gunung, sabana, atau padang pasir. Peserta didik juga dapat membayangkan kondisi habitat pada waktu atau musim yang berbeda, misalnya pagi hari, malam hari, dan musim semi.

c. Penggambaran kejadian alam di habitat binatang

Peserta didik dimotivasi agar dapat menceritakan berbagai peristiwa alam yang sesuai dengan habitatnya, misalnya banjir yang memaksa binatang tersebut harus lari ke daerah dataran tinggi atau tsunami yang menyebabkan ikan-ikan besar terdampar di pesisir pantai.

d. Penggambaran lingkungan pertemanan binatang

Peserta didik diharapkan dapat mengimajinasikan binatang-binatang lain yang satu habitat dengan binatang pilihannya. Selain itu, peserta didik dapat menceritakan keakraban dan kesetiakawanan antarspesies dalam satu habitat.

3. Permainan Pantomim Dongeng

Pada permainan pantomim dongeng ini, peserta didik diajak untuk menceritakan kembali karakter binatang pilihannya yang meliputi tempat kelahiran, tempat tinggal, kebiasaan sehari-hari, dan cerita khas karakter binatang tersebut melalui gerak pantomim. Pada tahap ini, peserta didik diminta berdiri di depan kelas untuk melakukan pantomim sesuai dongeng yang telah diciptakannya pada permainan teater dalam pikiran (*theatre of the mind*). Berikut ini adalah tahapan-tahapan permainan pantomim dongeng.

a. Pantomim ruang tinggal binatang

Peserta didik diarahkan untuk menunjukkan habitat binatang hanya dengan menggunakan gerak dan simbol tubuhnya untuk menggambarkan cuaca, musim, dan kondisi alam di habitat binatang.

b. Pantomim kejadian alam di habitat binatang

Peserta didik diarahkan agar dapat mengekspresikan peristiwa alam melalui gerak pantomim, misalnya ledakan gunung berapi, sambaran petir, atau kebakaran hutan yang memaksa binatang pergi berlindung ke tempat yang aman.

c. Pantomim lingkungan pertemanan binatang

Peserta didik diarahkan untuk menunjukkan cerita keakraban dan pertemanan antarspesies dalam satu habitat melalui gerak pantomim, misalnya, dongeng keakraban monyet dan burung hantu.

4. Persiapan Fisik Prapentas

Kegiatan ini bertujuan untuk mempersiapkan fisik setiap peserta didik sebelum melakukan pementasan. Peserta didik diajak berlatih dan mempersiapkan dengan baik kebutuhan alat pentasnya yang paling mendasar, yaitu tubuhnya. Berikut ini adalah persiapan fisik yang dapat dilakukan sebelum pementasan.

a. Persiapan otot

Mintalah peserta didik untuk mengambil jarak satu sama lain agar dapat bergerak dengan leluasa. Setelah itu, bimbinglah peserta didik untuk mengangkat benda apa pun secara perlahan agar dapat merasakan bahwa otot dan persendiannya

bekerja dengan baik. Mintalah peserta didik melakukan gerakan mengangkat benda imajiner. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat mengingat tiap otot dan sendi yang bekerja saat melakukan gerakan mengangkat.

b. Jalan lambat

Pada kegiatan ini, ajaklah peserta didik berjalan dengan sangat perlahan sambil membayangkan perjalanan mereka dari gerbang sekolah ke kelas. Selanjutnya, mintalah peserta didik melakukan gerakan melangkah satu kaki secara perlahan. Saat kaki kanan diangkat, kaki kiri tetap menjejak lantai.

c. Jalan kepiting

Pada kegiatan ini, ajaklah peserta didik berjalan perlahan dengan satu kaki di atas dan satu kaki di bawah, lalu pelan-pelan diubah menjadi berjalan menyamping seperti kepiting. Saat berjalan menyamping, pastikan ruang yang digunakan relatif luas sehingga peserta didik tidak menabrak temannya yang lain.

d. Jalan monyet

Pada kegiatan ini, arahkan peserta didik untuk menurunkan tangannya sampai menyentuh lantai. Mintalah peserta didik membayangkan dirinya seolah-olah menjadi monyet yang berjalan secara perlahan.

e. Jalan unta

Pada kegiatan ini, mintalah peserta didik untuk menggerakkan kaki kanan bersamaan dengan tangan kanan dan kaki kiri bersamaan dengan tangan kiri. Saat kaki kanan dan tangan kanan bergerak maju, kaki kiri dan tangan kiri siap-siap bergerak maju.

f. Jalan gajah

Pada kegiatan ini, ajaklah peserta didik bergerak secara menyilang, yaitu kaki kanan bergerak bersamaan dengan tangan kiri dan kaki kiri bergerak bersamaan dengan tangan kanan.

g. Jalan kanguru

Pada kegiatan ini, ajaklah peserta didik untuk berdiri dengan sedikit jongkok sambil menarik tangan ke bagian belakang. Setelah itu, mintalah peserta didik meloncat ke depan seperti kanguru.

5. Persiapan Fisik Prapentas Berpasangan dan Berkelompok

Kegiatan ini bertujuan melatih kemampuan kerja sama peserta didik dengan temannya untuk melakukan gerakan tertentu.

a. Ombak laut

Pada kegiatan ini, peserta didik diarahkan untuk memilih pasangan. Setelah itu, mintalah keduanya untuk duduk saling membelakangi, lalu berusaha berdiri tanpa bantuan tangan, hanya dengan memanfaatkan tenaga pinggang dan punggung dua orang yang saling berimpitan.

b. Karpét bergulung

Pada kegiatan ini, mintalah sedikitnya 10 peserta didik untuk berbaring telentang di lantai. Perintahkan 10 peserta didik tersebut untuk mengangkat tangannya ke atas, sementara peserta didik lainnya bergerak di atas mereka menggunakan punggung badannya yang dipindahkan dari satu tangan ke tangan lainnya. Gerakan itu seolah-olah seperti orang yang sedang bergulung di atas karpét.

6. Persiapan Imajinasi dan Ingatan Prapentas

Selain kekuatan fisik, peserta didik juga dituntut untuk memiliki daya imajinasi dan daya ingat terhadap banyak hal. Pada kegiatan ini, peserta didik diarahkan untuk melatih kepekaan dan ketajaman rasa, ingatan, dan daya fantasinya. Berikut ini adalah persiapan imajinasi dan ingatan saat prapentas.

a. Ingatan rasa

Pada kegiatan ini, peserta didik diminta untuk membawa bumbu makanan dasar, misalnya gula, garam, dan merica. Arahkanlah peserta didik untuk mengingat setiap rasa yang dicicipnya dengan satu gerakan khas. Dengan demikian, setiap rasa memiliki gerakan yang berbeda-beda.

b. Imajinasi hari ini dan esok

Pada kegiatan ini, mintalah peserta didik duduk di kursinya masing-masing tanpa meja di depannya. Perintahkan peserta didik untuk memejamkan mata dan menyimak baik-baik kata yang diucapkan oleh Sahabat Guru. Selanjutnya, katakan secara perlahan apa saja kegiatan yang telah mereka lalui hari ini, mulai dari bangun tidur, mandi, sarapan, berangkat ke sekolah, hingga sampai di sekolah.

Sebagai contoh, saat Sahabat Guru mengatakan bangun tidur, mintalah peserta didik untuk menggerakkan badannya seperti orang yang sedang bangun tidur tanpa bangkit dari kursinya. Sahabat Guru juga bisa mengatakan rangkaian kegiatan lainnya, misalnya membantu ibu memasak atau menyiapkan buku yang akan dibawa esok hari.

c. Ingatan terhadap hari yang mengesankan

Pada kegiatan ini, peserta didik diajak untuk mengingat hal-hal mengesankan yang terjadi dalam jangka waktu yang lebih lama, misalnya kejadian mengesankan dua tahun yang lalu. Kegiatan ini masih dilakukan sambil memejamkan mata dan menggerakkan tubuh tanpa bangkit dari kursi.

7. Permainan Prapentas

Permainan prapentas hendaknya Sahabat Guru lakukan agar peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya secara santai sambil melatih kemampuannya bekerja sama dengan teman. Berikut ini adalah permainan prapentas yang dapat Sahabat Guru gunakan.

a. Tangan hipnotis (2-3 Orang)

Tangan hipnotis adalah permainan yang dapat dilakukan oleh 2-3 peserta didik. Pada permainan ini, satu peserta didik menjadikan telapak tangannya seperti cermin yang menghipnotis sehingga peserta didik lainnya mengikuti ke mana pun arah tangan tersebut bergerak.

b. Tangan hipnotis (berantai)

Dalam permainan tangan hipnotis ini, telapak tangan peserta didik yang terkena hipnotis digunakan untuk menghipnotis temannya yang lain. Demikian seterusnya dilakukan berulang-ulang hingga membentuk rantai hipnotis seperti ular balon yang membesar.

c. Balon tubuh (bersamaan)

Permainan ini dapat dilakukan untuk melatih kemampuan kerja sama peserta didik. Pertama, siapkanlah balon yang telah ditiup, lalu lemparkan ke udara. Semua peserta didik bertanggung jawab agar balon tersebut tidak sampai menyentuh tanah.

d. Tarian apel (berpasangan)

Dua peserta didik yang berpasangan saling berhadapan mengimpit sebuah apel di kening mereka sambil diiringi musik bertempo sedang. Kedua peserta didik tersebut bertanggung jawab mempertahankan apel agar tidak jatuh sambil terus bergerak menari sesuai ritme musik yang diputar. Selanjutnya, mereka ditantang untuk memindahkan apel dari bagian belakang kepala mereka ke punggung hingga berakhir di antara kedua betis sambil bergerak menari.

e. Tarian buku (berpasangan)

Permainan ini dilakukan dengan menaruh buku di atas kepala peserta didik. Peserta didik bertanggung jawab menjaga buku tersebut agar tidak jatuh ke lantai sambil bergerak menari mengikuti ritme musik yang diputar bersama pasangannya.

f. Tarian buku (berkelompok)

Permainan ini dapat dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok yang tidak terlalu besar. Dalam permainan ini, peserta didik diminta bekerja sama mengimpit buku dengan bahu dan berusaha agar buku tersebut tidak jatuh ke lantai. Dalam waktu bersamaan, peserta didik bergerak menari dengan tempo perlahan sesuai ritme musik yang diputar.

8. Penokohan

Secara sederhana, tokoh dapat diartikan sebagai pelaku dalam sebuah cerita. Kehadiran tokoh secara tidak langsung menuntun penonton untuk memahami jalan cerita atau peristiwa. Sementara itu, penokohan merupakan cara penulis atau pengarang dalam menggambarkan perwatakan/karakter tokoh dalam cerita. Penokohan juga dapat diartikan sebagai cara menampilkan tokoh serta upaya membangun dan mengembangkan watak tokoh.

Dalam teater, penokohan digunakan aktor dalam mendekati karakter peran tokoh yang akan dimainkan. Tokoh dan penokohan dalam cerita dapat dipahami melalui pembagian tokoh berdasarkan wataknya, penggambaran dimensi tokoh, dan pembagian tokoh berdasarkan peran dalam cerita.

Berdasarkan wataknya, tokoh dibedakan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.

- a. Tokoh protagonis adalah tokoh yang mendukung tema atau sering diidentikkan sebagai tokoh yang mempunyai sifat baik, misalnya optimistis, dermawan, penolong, dan bertanggung jawab. Biasanya tokoh protagonis mempunyai tugas untuk membawakan tema.
- b. Tokoh antagonis adalah tokoh yang menentang tema atau sering diidentikkan sebagai tokoh yang mempunyai sifat tidak baik/jahat, misalnya curang, kejam, dan manipulatif. Tokoh antagonis digambarkan sebagai tokoh yang menghambat tujuan dari tokoh protagonis.
- c. Tokoh tritagonis adalah tokoh penengah yang bertugas untuk menengahi konflik antara tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Sebagai penengah, tokoh ini biasanya bersifat netral dan bijaksana.

Menurut Lajos Egri dalam buku *The Art of Dramatic Writing* (1946), penggambaran karakter tokoh terdiri dari tiga dimensi, yaitu sebagai berikut.

- a. Fisiologis adalah dimensi yang menggambarkan ciri-ciri fisik yang ada pada tokoh, misalnya usia, jenis kelamin, ras, kesehatan, tinggi dan berat badan, cantik atau buruk rupa, pendek atau tinggi, serta kurus atau gemuk. Semua ciri fisik ini memengaruhi tokoh dalam cerita.
- b. Sosiologis adalah dimensi yang menggambarkan lingkungan sosial tokoh, misalnya berada di kelas sosial seperti apa; di lingkungan seperti apa karakter itu tumbuh; sekolah seperti apa yang dipilihnya; bagaimana sikap orang tua terhadap dirinya; apakah tokoh ini diberikan kebebasan atau tidak sama sekali; apakah tokoh tersebut mempunyai banyak teman, sedikit, atau tidak punya sama sekali; dan lain sebagainya. Untuk benar-benar memahami karakter tokoh, kita harus dapat mengidentifikasi lingkungannya.
- c. Psikologis adalah dimensi yang menggambarkan kondisi psikologis tokoh, misalnya tidak percaya diri, ketakutan, merasa bersalah, sombong, pemarah, dan penyabar.

Berdasarkan peran dalam cerita, tokoh dibagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.

- 1) Tokoh utama adalah tokoh yang memiliki peran penting dalam suatu cerita. Tokoh ini merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Bahkan, pada cerita-cerita tertentu, tokoh utama senantiasa hadir dalam setiap kejadian dan dapat ditemui dalam setiap adegan.
- 2) Tokoh pembantu adalah tokoh yang memiliki peran sebagai pelengkap dalam cerita dan kehadiran tokoh ini hanya sebagai penunjang tokoh utama.
- 3) Tokoh figuran adalah tokoh yang kemunculannya hanya sesekali dan hanya sebagai pelengkap cerita.

Kenalkan kosakata seni teater berikut kepada peserta didik!

Kamus Teater

olah suara	: latihan mengucapkan vokal, kata, maupun dialog dalam suatu pementasan agar suara dapat terdengar jelas
olah tubuh	: latihan penguasaan bagian-bagian tubuh yang dapat digerakkan dan dikontrol agar dapat menguasai secara sadar bagian-bagian tubuh yang akan digunakan untuk menunjang kebutuhan seorang pemeran dan menggambarkan sosok tokoh yang akan diperankan
pantomim	: pertunjukan teater yang dimainkan dengan gerak dan ekspresi wajah tanpa kata-kata
properti	perlengkapan yang dibutuhkan saat pementasan untuk menunjang pertunjukan secara keseluruhan
tablo	: pertunjukan teater tanpa gerak dan dialog

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

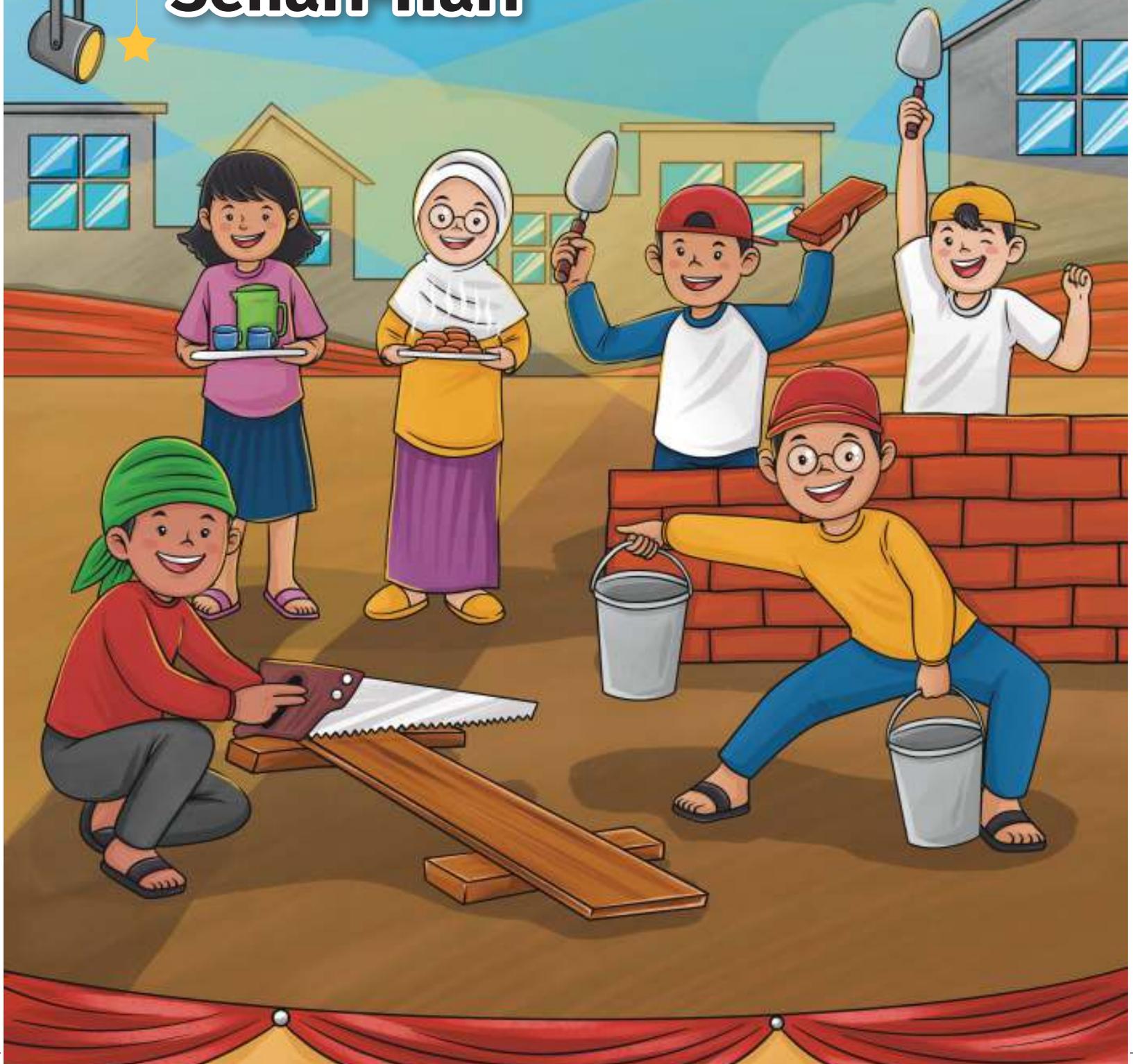
Panduan Guru Seni Teater
untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)

Penulis: Rifqi Risnadyatul Hudha, Musthofa Kamal
ISBN: 978-623-118-405-4 (jil.4 PDF)

Panduan
Khusus

Bab
II

Bermain Peran dari Cerita Kehidupan Sehari-Hari



A. Pendahuluan

Sahabat Guru, pembelajaran pada bab ini berkaitan dengan Bab I. Pada Bab I, peserta didik sudah belajar mengenal karakter binatang dan peristiwa alam. Pada bab ini, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik belajar memainkan peran dari kehidupan sehari-hari. Terdapat lima kegiatan pada bab ini, yaitu (1) menebak dialog dan gerak tubuh, (2) menebak dan memerankan gambar, (3) menulis dialog pada gambar cerita dan memperagakannya, (4) menyiapkan properti dan kostum pementasan, serta (5) mementaskan cerita kehidupan sehari-hari.

Pada **Kegiatan 1**, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik bermain tebak dialog dan gerak tubuh. Kegiatan ini bertujuan untuk mengingatkan peserta didik terhadap dialog-dialog yang pernah dialami, didengar, dan diamatinya dalam kehidupan sehari-hari. Sahabat Guru dapat mengajak peserta didik untuk mengingat siapa yang biasanya mengucapkan dialog tersebut. Sahabat Guru juga dapat mengajaknya untuk memperagakan dialog-dialog tersebut dengan gerak tubuh, suara, dan emosi sesuai peran yang dimainkan.

Pada **Kegiatan 2**, Sahabat Guru memberikan gambar karakter yang sudah disediakan pada lembar kerja peserta didik, misalnya gambar tukang kebun di sekolah. Ajaklah peserta didik memperagakan aktivitas tukang kebun. Selanjutnya, Sahabat Guru dapat membimbing peserta didik untuk memperagakan gambar-gambar lain yang terdapat di lembar kerja peserta didik.

Selanjutnya, pada **Kegiatan 3**, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik belajar menulis dialog sederhana yang nantinya akan dipentaskan. Pada lembar kerja peserta didik, tersedia gambar-gambar orang dari beragam latar belakang usia, pekerjaan, ras, dan agama yang disertai kotak dialog dan deskripsi cerita. Peserta didik dapat mengisi kotak-kotak dialog sesuai deskripsi cerita dan gambar.

Pada **Kegiatan 4**, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik membuat topeng dan memilih kostum yang sesuai dengan karakter yang akan diperankan peserta didik dalam pementasan. Pada Bab I, peserta didik belajar menggambar bebas wajah karakter binatang dan peristiwa alam. Sementara itu, pada kegiatan ini peserta didik akan diajak menggambar karakter yang sesuai dengan peran yang dimainkannya. Gambar tersebut lantas dijadikan topeng yang akan digunakan sebagai properti pementasan. Peserta didik juga diajak memilih kostum yang sesuai dengan peran yang dimainkannya.

Terakhir, pada **Kegiatan 5**, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik untuk melakukan pementasan. Lakukan kegiatan ini setelah peserta didik dianggap mampu memeragakan peran, membuat topeng, dan memilih kostum yang sesuai dengan peran yang dimainkannya. Pementasan dilakukan secara sederhana berdasarkan cerita kehidupan sehari-hari.

B. Skema Pembelajaran

Berikut ini adalah skema pembelajaran Bab II yang meliputi tujuan pembelajaran, kata kunci, peta konsep, rekomendasi waktu, pokok materi, aktivitas pembelajaran dan lembar kerja peserta didik, sumber belajar, serta asesmen.

1. Tujuan Pembelajaran

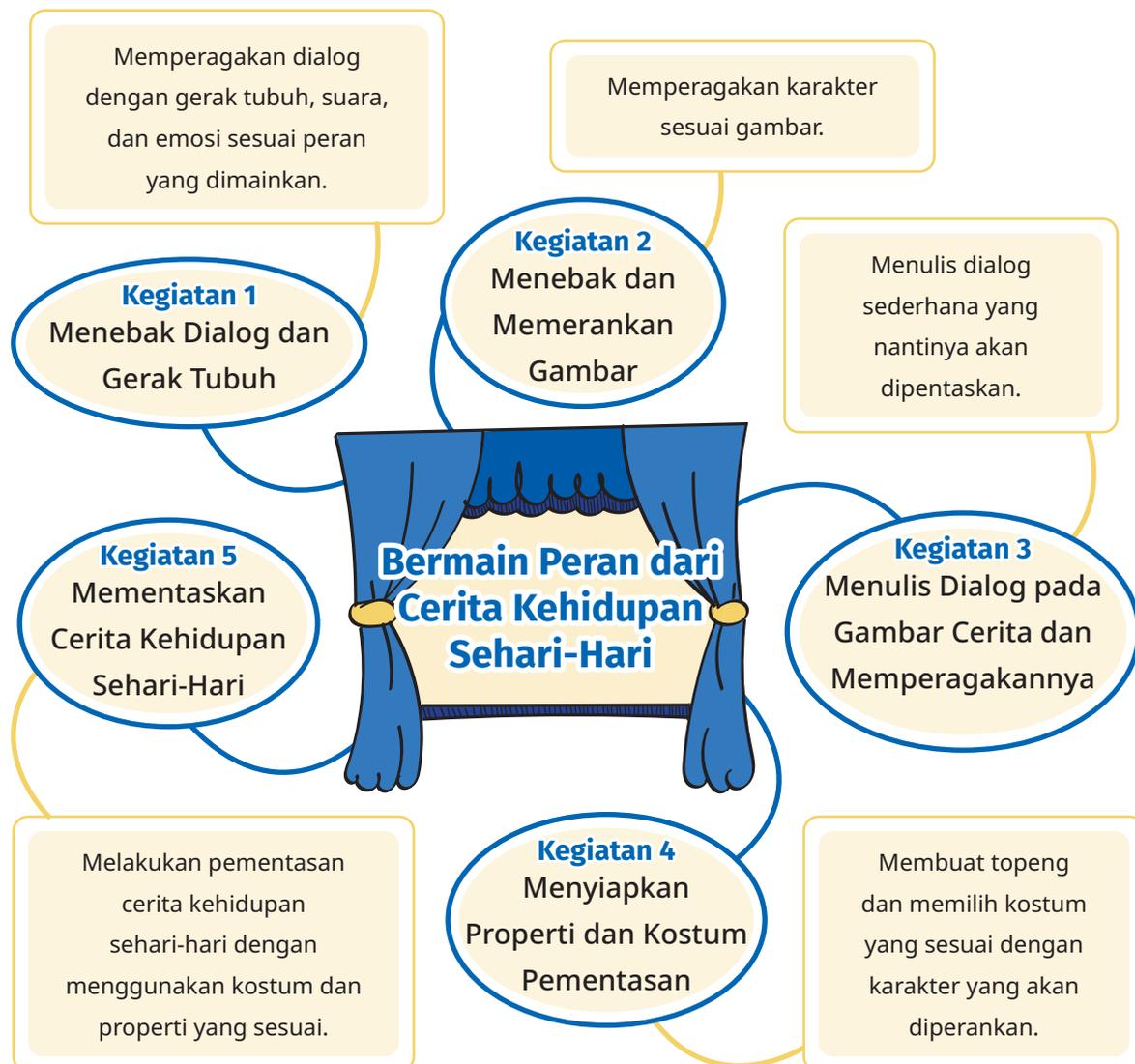
Sahabat Guru, tujuan pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik **mengenal dan mengeksplorasi** dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri serta orang-orang di sekitarnya.
- b. Peserta didik **mengidentifikasi** inti cerita dan peran yang berbeda dalam sebuah naskah.
- c. Peserta didik **mengenal dan menceritakan** gerak dan suara dirinya sendiri serta orang-orang di sekitarnya.
- d. Peserta didik **menggunakan** tata artistik panggung sesuai dengan tokoh yang diperankan dan alur cerita.
- e. Peserta didik **menghasilkan** pertunjukan cerita kehidupan sehari-hari sehingga memberi **dampak positif**, berupa sikap percaya diri, kreatif, dapat bekerja sama, dan menghasilkan pertunjukan.

2. Kata Kunci

Gerak tubuh, suara, dan cerita kehidupan sehari-hari.

3. Peta Konsep



4. Rekomendasi Waktu

Alokasi waktu pada bab ini adalah 30 x 35 menit. Guru dapat menyesuaikan dengan kondisi aktual pembelajaran. Guru dapat memperhatikan keragaman kondisi, potensi, kemampuan individu peserta didik, dan dinamika kelas.

5. Pokok Materi

Pokok materi pada bab ini adalah dialog, gerak tubuh, suara, emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya serta bermain pentas cerita kehidupan sehari-hari. Pada bab ini, peserta didik diminta untuk bermain peran dengan tokoh manusia.



6. Aktivitas Pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik

Berikut ini adalah aktivitas pembelajaran dan lembar kerja peserta didik pada Bab II.

Tabel 2.1 Aktivitas Pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik Bab II

No.	Kegiatan	Lembar Kerja Peserta Didik
1.	Kegiatan 1: Menebak dialog dan gerak tubuh	Mengingat dialog pada aktivitas sehari-hari
2.	Kegiatan 2: Menebak dan memerankan gambar	Memperagakan aktivitas sehari-hari
3.	Kegiatan 3: Menulis dialog pada gambar cerita dan memperagakannya	Menulis dialog pada gambar cerita dan memperagakannya
4.	Kegiatan 4: Menyiapkan properti dan kostum pementasan	Memadukan peran, properti, dan kostum pementasan
5.	Kegiatan 5: Mementaskan cerita kehidupan sehari-hari	Ayo memberi pendapat dengan santun!

7. Sumber Belajar

Sahabat Guru dapat memanfaatkan referensi berikut untuk menambah wawasan seputar bab ini.

- a. Blaxland, W. *Drama Lower Primary: Ready-to-Go Ideas and Activities for an Exciting Drama Program*. Sydney: Blake Education, 2000.
- b. Drama Notebook. *40 Classic Drama Games: Every Drama Teacher Should Know!*. Portland: Rumblestiltskin Press, 2018.
- c. Farmer, D. *101 Drama Games and Activities*. Morrisville: Lulu Publishing, 2007.
- d. Hamzah, A.A. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1985.
- e. Harymawan, R.M.A. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993.
- f. Said, M.N. *Mengenal Teater di Indonesia*. Semarang: Aneka Ilmu, 2009.
- g. Sitorus, E.D. *The Art of Acting: Seni Peran untuk Teater, Film, dan TV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- h. Waluyo, H.J. *Drama: Naskah, Pementasan, dan Pengajaran*. Surakarta: UNS Press, 2007.

8. Asesmen

Untuk melakukan penilaian pada kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, ada tiga macam asesmen yang dapat digunakan, yaitu asesmen sebelum pembelajaran, asesmen saat pembelajaran (formatif), dan asesmen akhir pembelajaran/semester (sumatif). Rubrik penilaian sikap juga dipaparkan di dalam buku ini. Bila mau memberi penilaian sikap berdasarkan Profil Pelajar Pancasila, Sahabat Guru dapat menggunakan rubrik tersebut atau dapat memodifikasinya sesuai kebutuhan. Asesmen sebelum pembelajaran terdapat di awal Kegiatan 1. Asesmen saat pembelajaran terdapat pada Kegiatan 1, 2, 3, dan 4. Asesmen sumatif terdapat pada Kegiatan 5. Untuk penilaian sikap, guru dapat mengamati sikap peserta didik, mulai dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir.

C. Prosedur Kegiatan

Kegiatan 1

Menebak Dialog dan Gerak Tubuh

Tujuan kegiatan	: 1. Peserta didik mengenal dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya. 2. Peserta didik mengeksplorasi gerak tubuh dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya. 3. Peserta didik mengenal dan menceritakan gerak dan suara dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya.
Elemen	: Mengalami dan merefleksi
Alokasi waktu	: 4 × 35 menit

1. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, *yuk* lakukan kegiatan persiapan mengajar berikut ini!

- Perbanyaklah Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 1 sesuai jumlah peserta didik.
- Siapkanlah ruang yang relatif luas agar peserta didik dapat leluasa bergerak. Sahabat Guru juga boleh mengajak peserta didik ke luar kelas untuk melakukan kegiatan pembelajaran ini, misalnya belajar di lapangan.
- Bacalah Bahan Bacaan Guru terlebih dahulu yang terdapat di akhir bab ini.
- Catatlah dialog sederhana dan siapa yang biasanya mengucapkan dialog tersebut, misalnya dialog *"Jangan jajan di luar, pagar akan saya tutup!"* yang biasanya diucapkan oleh satpam sekolah.

2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan kali ini bertujuan untuk mengingatkan peserta didik tentang dialog-dialog yang pernah dialami, didengar, dan diamatinya dalam keseharian. Peserta didik diharapkan dapat mengingat siapa yang biasanya mengucapkan dialog tersebut. Selain itu, ajaklah peserta didik untuk memperagakan dialog-dialog tersebut dengan gerak tubuh, suara, dan emosi seperti peran yang dimainkan.

a. Kegiatan Pembukaan

Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini kepada peserta didik, yaitu peserta didik diharapkan dapat mengingat dialog-dialog yang pernah dialami dan diamatinya dalam kehidupan sehari-hari, lalu memperagakannya dengan gerak tubuh, suara, dan emosi. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, Sahabat Guru dapat melakukan asesmen sebelum pembelajaran.

Sahabat Guru dapat menggunakan pertanyaan berikut sebagai **asesmen sebelum pembelajaran** atau dapat memodifikasinya sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungan di sekitar.

- 1) Peristiwa apa yang paling berkesan dalam hidup kalian?
- 2) Ceritakan peristiwa tersebut!

Selanjutnya, kondisikan peserta didik dalam formasi melingkar dan pastikan peserta didik dapat bergerak leluasa. Sebelum melakukan pembelajaran inti, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan introduksi berikut ini. Tujuannya adalah untuk menggerakkan tubuh dan mengolah suara peserta didik. Tubuh dan suara dapat digunakan untuk mengekspresikan peran. Oleh karena itu, tubuh perlu latihan gerak. Suara pun perlu dilatih untuk membentuk kemampuan vokal yang bagus.

- 1) Setelah membentuk formasi melingkar dengan ruang gerak yang leluasa, Sahabat Guru dapat memandu peserta didik untuk melakukan gerakan seperti senam.
- 2) Setelah itu, pandulah peserta didik untuk mengucapkan huruf vokal (*a, i, u, e, o*).
- 3) Mintalah peserta didik secara bergantian untuk mengucapkan satu kata dengan intonasi dan vokal yang jelas, lalu diikuti teman-temannya yang lain.

b. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan introduksi, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan inti berikut ini.

- 1) Pastikan peserta didik masih dalam formasi melingkar.

- 2) Berikan contoh dialog kepada peserta didik.

Dialog satpam sekolah: *"Cepat masuk, gerbang ini akan segera saya tutup!"*

Dialog guru: *"Apakah kalian sudah memahami materi ini?"*

Dialog polantas: *"Selamat siang! Anda telah melanggar peraturan lalu lintas."*

- 3) Sahabat Guru dapat memberi contoh dialog tersebut dengan gerak, suara, dan emosi yang sesuai dengan peran.
- 4) Mintalah peserta didik menebak dialog siapa yang sedang diperagakan.
- 5) Setelah itu, mintalah salah satu peserta didik mengucapkan dialog dengan bergerak, bersuara, dan beremosi seperti karakter yang diperagakannya.
- 6) Mintalah peserta didik lainnya untuk menebak dialog siapa yang telah diperagakan.
- 7) Ajaklah peserta didik bertepuk tangan sebagai bentuk apresiasi terhadap peragaan dialog dan gerak serta tebakan temannya.
- 8) Selanjutnya, mintalah peserta didik berpasangan untuk saling menebak dialog.
- 9) Setelah semua peserta didik menciptakan dan menebak masing-masing lima dialog, mintalah semua peserta didik membentuk formasi melingkar.
- 10) Sahabat Guru dapat membimbing peserta didik secara bergantian untuk menciptakan dialog dengan gerak, suara, dan emosi seperti karakter yang diperankannya.
- 11) Mintalah peserta didik lainnya untuk menebak dialog tersebut.

c. Kegiatan Penutup

Setelah melakukan kegiatan inti, sekarang saatnya Sahabat Guru melakukan kegiatan penutup. Pada kegiatan ini, peserta didik masih membentuk formasi melingkar. Sahabat Guru dan peserta didik juga boleh melakukan kegiatan penutup ini sambil duduk, tetapi tetap dalam formasi melingkar. Berilah kesempatan yang sama kepada setiap peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya dengan bahasa yang santun. Sahabat Guru dapat melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan, antara lain sebagai berikut.

- 1) Apakah kamu sudah bisa meniru dialog, gerak tubuh, suara, dan emosi orang-orang di sekitarmu?

- 2) Berikan pendapatmu tentang dialog, gerak tubuh, dan emosi yang diperagakan oleh temanmu secara santun! Apakah temanmu sudah bisa meniru dialog, gerak tubuh, suara, dan emosi orang tertentu?

Selanjutnya, ajaklah peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan yang telah memberi kita kemampuan bergerak, berbicara, berpikir, berempati, dan berekspresi. Ajaklah peserta didik untuk mensyukuri kesehatan tubuh, pancaindra, akal budi, dan perasaan.

Berikutnya, mintalah peserta didik mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 1. Setelah diisi dan dikumpulkan, jangan lupa berikan motivasi pada catatan guru di lembar kerja tersebut, *ya!* Jika ada peserta didik yang masih kurang percaya diri, Sahabat Guru dapat memintanya untuk berlatih memperagakan dialog, gerak tubuh, suara, dan emosi yang pernah dialami, didengar, serta diamati bersama teman atau orang tuanya.

Setelah melakukan kegiatan tersebut, Sahabat Guru dapat melakukan asesmen formatif. Berikut ini adalah asesmen yang dapat Sahabat Guru gunakan. Sahabat Guru juga dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 2.2 Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab II Kegiatan 1

Penilaian Saat Pembelajaran Kegiatan 1

Nama Peserta Didik :

Kelas :

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

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1.	Kemampuan menebak dialog	Peserta didik tepat dalam menebak dialog yang diucapkan teman.	
2.	Kemampuan menebak gerak tubuh	Peserta didik tepat dalam menebak gerak tubuh yang dilakukan oleh teman.	

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
3.	Kemampuan memainkan dialog	Peserta didik dapat berdialog sesuai dengan peran yang dimainkan.	
4.	Kemampuan memainkan gerak tubuh	Peserta didik dapat bergerak sesuai dengan peran yang dimainkan.	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 1 = Sangat kurang

Skor 4 = Baik

Skor 2 = Kurang

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pedoman Penskoran

Skor	Kemampuan Menebak Dialog	Kemampuan Menebak Gerak Tubuh	Kemampuan Memainkan Dialog	Kemampuan Memainkan Gerak Tubuh
Skor 5	Peserta didik mampu menebak lebih dari 5 dialog yang diucapkan teman.	Peserta didik mampu menebak lebih dari 5 gerak yang diperagakan teman.	Peserta didik dapat memainkan lebih dari 5 dialog sesuai dengan peran.	Peserta didik dapat memainkan lebih dari 5 gerak sesuai dengan peran.
Skor 4	Peserta didik mampu menebak 3-4 dialog yang diucapkan teman.	Peserta didik mampu menebak 3-4 gerak yang diperagakan teman.	Peserta didik dapat memainkan 3-4 dialog sesuai dengan peran.	Peserta didik dapat memainkan 3-4 gerak sesuai dengan peran.
Skor 3	Peserta didik mampu menebak 2 dialog yang diucapkan teman.	Peserta didik mampu menebak 2 gerak yang diperagakan teman.	Peserta didik dapat memainkan 2 dialog sesuai dengan peran.	Peserta didik dapat memainkan 2 gerak sesuai dengan peran.

Skor	Kemampuan Menebak Dialog	Kemampuan Menebak Gerak Tubuh	Kemampuan Memainkan Dialog	Kemampuan Memainkan Gerak Tubuh
Skor 2	Peserta didik mampu menebak 1 dialog yang diucapkan teman.	Peserta didik mampu menebak 1 gerak yang diperagakan teman.	Peserta didik dapat memainkan 1 dialog sesuai dengan peran.	Peserta didik dapat memainkan 1 gerak sesuai dengan peran.
Skor 1	Peserta didik tidak mampu menebak dialog yang diucapkan teman.	Peserta didik tidak mampu menebak gerak yang diperagakan teman.	Peserta didik tidak dapat memainkan dialog sesuai dengan peran.	Peserta didik tidak dapat memainkan gerak sesuai dengan peran.

3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila peserta didik kesulitan mengingat macam-macam dialog dan belum mampu memperagakan gerak tubuh, suara, dan emosi orang-orang di sekitarnya, berilah kesempatan kepada peserta didik tersebut untuk berkeliling di lingkungan sekolah. Pada kegiatan ini, peserta didik diberi waktu untuk mengamati orang-orang di lingkungan sekolah dan mintalah peserta didik untuk mencatat dialog-dialog sederhana. Setelah itu, Sahabat Guru dapat mengarahkan peserta didik ke kegiatan inti seperti yang telah dipaparkan.

Kegiatan 2

Menebak dan Memerankan Gambar

Tujuan kegiatan	: Peserta didik memainkan/bertindak sebagai lakon pertunjukan cerita kehidupan sehari-hari.
Elemen	: Mencipta
Alokasi waktu	: 4 × 35 menit

1. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Ini adalah kegiatan pantomim yang dikemas dalam bentuk permainan menebak dan memerankan gambar. *Yuk*, persiapkan hal-hal berikut ini sebelum mengajar!

- a. Perbanyaklah Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 2 sesuai jumlah peserta didik.
- b. Pada lembar tersebut sudah disediakan gambar-gambar yang akan diperankan oleh peserta didik. Sahabat Guru juga boleh membuat gambar sendiri di kertas manila atau mencari gambar aktivitas manusia dengan beragam latar belakang usia, ras, agama, dan pekerjaan di internet.
- c. Siapkanlah ruang yang relatif luas agar peserta didik dapat leluasa bergerak. Sahabat Guru juga boleh mengajak peserta didik ke luar kelas untuk melakukan kegiatan pembelajaran ini, misalnya belajar di lapangan.

2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, tujuan kegiatan pembelajaran ini adalah peserta didik dapat berpantomim atau memperagakan karakter orang-orang di sekitarnya dan mengenal kebinekaan Indonesia. Selanjutnya, kondisikan peserta didik dalam formasi melingkar. Pastikan peserta didik dapat leluasa bergerak dan pastikan pula peserta didik sudah memegang Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 2.

a. Kegiatan Pembukaan

Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini kepada peserta didik, yaitu peserta didik diharapkan dapat berpantomim atau memperagakan karakter orang-orang di sekitarnya dan mengenal kebinekaan Indonesia. Selanjutnya, kondisikan peserta didik dalam formasi melingkar dan pastikan peserta didik dapat leluasa bergerak.

Sebelum memasuki kegiatan inti, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan introduksi berikut ini. Tujuannya adalah untuk memancing ingatan peserta didik akan berbagai macam karakter dan memperagakannya dengan ekspresi yang sesuai.

- 1) Ajukanlah pertanyaan kepada peserta didik tentang profesi yang pernah dilihat: *"Profesi atau pekerjaan apa yang pernah kamu lihat?"* atau *"Apakah kamu pernah melihat guru, dokter, polisi, YouTuber, tukang kebun, atau profesi lainnya?"*.

- 2) Setelah peserta didik merespons pertanyaan tersebut, mintalah mereka memperagakan profesi-profesi yang pernah dilihatnya.
- 3) Setelah itu, ajukan pertanyaan lagi kepada peserta didik tentang macam-macam agama di Indonesia: *"Ada berapa agama di Indonesia?"* dan *"Bagaimana pakaian atau cara berpakaian pemeluk agama saat beribadah?"*.
- 4) Setelah peserta didik merespons pertanyaan tersebut, Sahabat Guru dapat memberi penguatan bahwa di Indonesia terdapat enam agama yang diakui. Indonesia mempunyai semboyan *Bhinneka Tunggal Ika*. Oleh karena itu, meskipun tetangga atau teman kita memeluk agama yang berbeda, kita harus tetap menghargai mereka.
- 5) Setelah itu, Sahabat Guru dapat mengajukan pertanyaan tentang ragam usia: *"Apakah kalian pernah melihat anak yang baru bisa berjalan?"*, *"Coba kalian ingat bagaimana bayi merangkak!"*, *"Bagaimana orang dewasa berjalan?"*, dan *"Seperti apa cara berjalan kakek dan nenek kalian yang sudah tua?"*.
- 6) Mintalah peserta didik memperagakan bayi merangkak, balita yang sedang latihan berjalan, dan orang dewasa yang sedang berjalan.

b. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan introduksi dalam formasi melingkar, mintalah peserta didik kembali duduk di kursinya masing-masing sambil menghadap ke arah panggung. Buatlah panggung di depan kelas, bisa panggung sesungguhnya atau sekadar panggung imajiner. Setelah itu, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan inti berikut ini.

- 1) Bagikan Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 2 kepada masing-masing peserta didik.
- 2) Mintalah mereka mencermati dan menebak gambar-gambar yang ada di lembar kerja tersebut.
- 3) Setelah itu, mintalah mereka berpasangan.
- 4) Berilah waktu 30 menit kepada peserta didik untuk memperagakan semua aktivitas sesuai gambar tanpa suara bersama temannya. Kegiatan ini merupakan pantomim dengan meniru aktivitas pada gambar yang ada di Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 2.

- 5) Setelah itu, bimbinglah peserta didik untuk mengisi Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 2 dan mengumpulkannya jika sudah selesai.
- 6) Berikutnya, pandulah peserta didik untuk memilih gambar yang nantinya akan diperankan di panggung kelas.
- 7) Peserta didik bersama pasangannya bermain pantomim sesuai gambar yang dipilihnya.
- 8) Ajaklah peserta didik untuk memberikan tepuk tangan setiap ada pasangan yang selesai menampilkan pertunjukan sebagai bentuk apresiasi.

Sahabat Guru, pada Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 2 terdapat gambar-gambar yang dapat digunakan untuk kegiatan bermain peran. Namun, Sahabat Guru juga dapat menggambar atau mencari gambar aktivitas manusia di internet, koran, majalah, atau media lainnya. Pilihlah gambar aktivitas yang didalamnya mengandung nilai-nilai Pancasila, seperti gambar aktivitas berikut.

- 1) Gambar anak yang sedang meminta maaf kepada temannya karena telah merusak mainannya.
- 2) Gambar seorang polisi yang sedang menegur pengendara sepeda motor yang melanggar peraturan lalu lintas.
- 3) Gambar seorang anak usia SD sedang antri memeriksa giginya di Puskesmas.

c. Kegiatan penutup

Setelah melakukan kegiatan inti, Sahabat Guru dapat mengajukan pertanyaan refleksi. Berikut ini adalah alternatif pertanyaan refleksi yang dapat digunakan. Sahabat Guru dapat memodifikasi pertanyaan tersebut.

- 1) Bagaimana perasaanmu saat berpantomim di panggung kelas?
- 2) Apakah kamu sekarang merasa lebih percaya diri dibandingkan kemarin?
- 3) Dapatkah kamu memperagakan gerak, suara, dan emosi orang-orang di sekitarmu?

Setelah itu, ajaklah peserta didik duduk membentuk formasi melingkar. Berilah kesempatan kepada semua peserta didik untuk memberikan pendapat atas pertunjukan temannya secara santun. Setelah itu, Sahabat Guru dapat menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu *Di Sini Senang, di Sana Senang* secara bersama-sama.

Setelah melakukan kegiatan tersebut, Sahabat Guru dapat memberi penilaian kepada peserta didik. Berikut ini adalah asesmen formatif pada kegiatan ini. Sahabat Guru juga dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai kebutuhan.

Tabel 2.3 Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab II Kegiatan 2

Penilaian Saat Pembelajaran Kegiatan 2

Nama Peserta Didik :

Kelas :

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

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1.	Kemampuan menebak gambar	Peserta didik tepat dalam menebak gambar.	
2.	Kemampuan memerankan gambar	Peserta didik kreatif dalam melakukan gerak tubuh dan ekspresi wajah saat memerankan adegan sesuai gambar.	
		Peserta didik mampu menyampaikan isi pesan pada adegan yang dimainkan.	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 1 = Sangat kurang

Skor 4 = Baik

Skor 2 = Kurang

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pedoman Penskoran

Skor	Kemampuan menebak Gambar	Kemampuan Memerankan Gambar	
		Kemampuan Bergerak dan Bereksresi	Kemampuan Menyampaikan Isi Pesan Adegan
Skor 5	Peserta didik tepat dalam menebak 3 gambar.	Peserta didik kreatif dalam melakukan gerak tubuh dan ekspresi wajah dalam memerankan adegan yang sangat sesuai dengan gambar.	Peserta didik mampu menyampaikan isi pesan pada adegan yang dimainkan dengan sangat sesuai.
Skor 4	Peserta didik tepat dalam menebak 2 gambar.	Peserta didik kreatif dalam melakukan gerak tubuh dan ekspresi wajah dalam memerankan adegan yang cukup sesuai dengan gambar.	Peserta didik mampu menyampaikan isi pesan pada adegan yang dimainkan dengan cukup sesuai.
Skor 3	Peserta didik tepat dalam menebak 1 gambar.	Peserta didik kreatif dalam melakukan gerak tubuh dan ekspresi wajah saat memerankan adegan, tetapi kurang sesuai dengan gambar.	Peserta didik mampu menyampaikan isi pesan pada adegan yang dimainkan, tetapi kurang sesuai.
Skor 2	Peserta didik tidak tepat dalam menebak gambar, tetapi mau tampil bermain.	Peserta didik tidak mampu bergerak dan bereksresi sesuai gambar, tetapi masih mau tampil bermain.	Peserta didik tidak mampu menyampaikan isi pesan pada adegan yang dimainkan, tetapi masih mau tampil.
Skor 1	Peserta didik tidak tepat dalam menebak gambar dan tidak mau tampil bermain.	Peserta didik tidak mampu bergerak dan bereksresi sesuai gambar dan tidak mau tampil bermain.	Peserta didik tidak mampu menyampaikan isi pesan pada adegan yang dimainkan dan tidak mau tampil.

3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila Sahabat Guru kesulitan menggandakan gambar-gambar yang disediakan pada buku ini, Sahabat Guru dapat menggunakan alternatif pembelajaran meniru dan menebak pantomim. Pasangkan setiap peserta didik, misalnya peserta didik A berpasangan dengan peserta didik B. Peserta didik A melakukan pantomim dengan meniru aktivitas orang-orang di sekitarnya, lalu peserta didik B menebak apa aktivitas yang sedang dilakukan oleh peserta didik A tersebut. Begitu sebaliknya, peserta didik B melakukan pantomim dengan meniru aktivitas orang-orang di sekitarnya, lalu peserta didik A menebak aktivitas apa yang sedang dilakukan oleh peserta didik B. Lakukan sampai semua peserta didik mendapat giliran.

Kegiatan 3

Menulis Dialog pada Gambar Cerita dan Memperagakannya

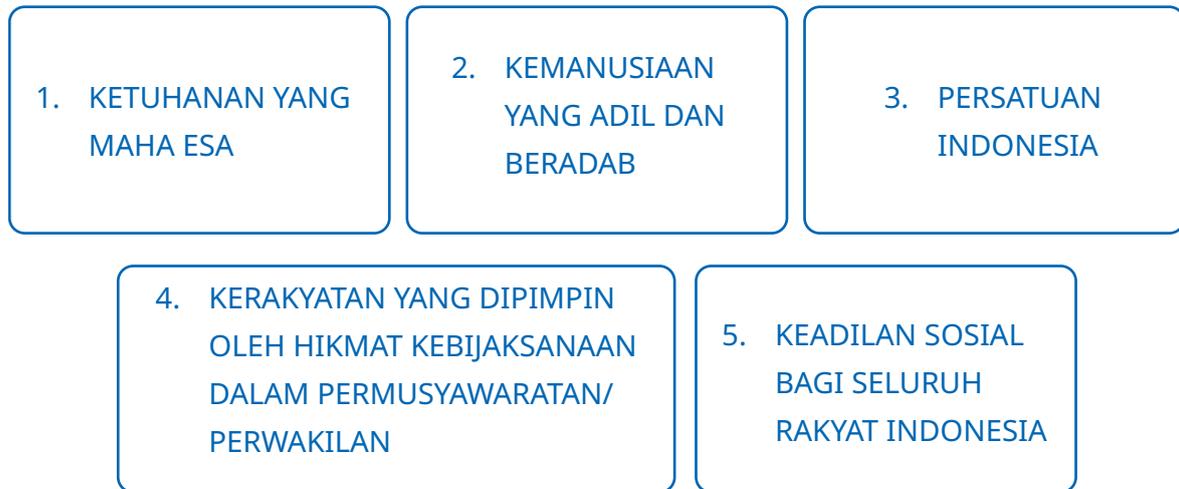
Tujuan kegiatan	:	1. Peserta didik mengidentifikasi inti cerita dan peran yang berbeda dalam sebuah naskah. 2. Peserta didik memainkan/bertindak sebagai lakon pertunjukan cerita kehidupan sehari-hari.
Elemen	:	Mengalami, mencipta, dan merefleksi
Subelemen	:	Mimesis
Alokasi waktu	:	6 × 35 menit

1. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, persiapkanlah hal-hal berikut ini sebelum mengajar!

- Perbanyaklah Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 3 sesuai jumlah peserta didik.
- Siapkan kertas, gunting, dan spidol. Ketiga alat ini akan digunakan dalam strategi pembentukan kelompok.
- Guntinglah kertas berukuran 3 × 5 cm, lalu tulislah sila-sila Pancasila pada kertas tersebut. Tiap-tiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota. Jadi, sesuaikan jumlah potongan kertas dengan jumlah peserta didik.

Perhatikan contoh berikut ini!



2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan ini bertujuan untuk melatih peserta didik memperagakan dialog orang-orang di sekitar yang pernah dialami, dilihat, dan didengarnya. Kegiatan ini diawali dengan membaca cerita, mengamati gambar, mengisi kotak dialog, dan memperagakan dialog bersama teman.

a. Kegiatan Pembukaan

Sebelum kegiatan ini dimulai, Sahabat Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, yaitu peserta didik diharapkan dapat menulis dan memperagakan dialog sederhana pada karakter yang ditirunya. Berikutnya, Sahabat Guru dapat mengaitkan kegiatan ini dengan kegiatan sebelumnya. Jika pada kegiatan sebelumnya peserta didik sudah belajar menebak dan meniru dialog yang khas dari karakter tertentu serta belajar pantomim, kali ini peserta didik akan belajar menulis dan memperagakan dialog dari cerita kehidupan sehari-hari. Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan pembuka berikut ini.

- 1) Pancinglah ingatan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran sebelumnya, misalnya dengan memberikan pertanyaan: *"Bagaimana kamu berinteraksi dengan penjual di kantin sekolah?"*, *"Seperti apa dialog untuk membeli makanan di kantin sekolah?"*, dan *"Apa yang kamu katakan jika uang kembalian yang diberikan ibu kantin kurang?"*.

- 2) Sahabat Guru juga dapat mengingatkan peserta didik pada berbagai dialog dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Pandulah peserta didik untuk berkelompok sesuai dengan sila-sila Pancasila. Sila pertama berkelompok dengan sila pertama, sila kedua berkelompok dengan sila kedua, dan seterusnya.

b. Kegiatan Inti

Sahabat Guru kini telah memasuki kegiatan inti. Lakukanlah kegiatan berikut ini untuk membimbing peserta didik dalam membuat dialog sederhana, lalu memperagakannya bersama kelompoknya.

- 1) Bagikan Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 3 kepada tiap-tiap peserta didik, meskipun lembar kerja tersebut akan dikerjakan secara berkelompok. Mintalah peserta didik untuk menulis dialog yang telah didiskusikan bersama kelompoknya.
- 2) Bimbinglah peserta didik untuk membaca cerita sebelum menulis dialog pada tiap gambar adegan. Tugas peserta didik adalah membuat dialog dari setiap adegan sesuai dengan cerita yang telah dipaparkan.
- 3) Setelah peserta didik bersama kelompoknya menulis dialog pada gambar adegan, bimbinglah peserta didik bersama kelompoknya untuk membaca dialog yang telah ditulisnya dan memperagakan karakter yang diperankan.
- 4) Ada dua cerita pada Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 3, tugaskan tiap kelompok untuk menulis dialog dari kedua cerita tersebut. Setiap kelompok berkesempatan membaca dialog yang telah ditulisnya dengan memperagakan dialog tersebut sesuai karakter yang diperankan.
- 5) Ajaklah peserta didik penonton untuk memberikan tepuk tangan setiap ada kelompok yang selesai tampil sebagai bentuk apresiasi.
- 6) Kegiatan ini akan dilanjutkan pada kegiatan yang akan datang, yaitu membuat topeng dan memilih kostum yang sesuai dengan karakter yang diperankan. Pada akhir bab ini, peserta didik akan memperagakan dialog yang telah dibuat dengan menggunakan kostum yang sesuai.

c. Kegiatan Penutup

Setelah semua peserta didik menulis dan membaca dialog sambil memperagakan karakter yang diperankan, ajaklah peserta didik melakukan refleksi. Berikut ini langkah-langkah kegiatan penutup yang dapat Sahabat Guru lakukan.

- 1) Bimbinglah peserta didik untuk melakukan evaluasi dan berikanlah contoh bagaimana cara memberi pendapat yang santun.
- 2) Berilah kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya secara santun.
- 3) Berikan pertanyaan refleksi, antara lain sebagai berikut.
 - a) Apakah kamu kesulitan menulis dialog pada cerita bergambar?
 - b) Peran sebagai apa yang paling kamu sukai?
 - c) Mengapa kamu menyukai peran tersebut?
 - d) Apa properti yang akan kamu gunakan saat berperan sebagai tokoh tersebut?
 - e) Apa kostum yang akan kamu gunakan saat berperan sebagai tokoh tersebut?

Setelah melakukan kegiatan tersebut, Sahabat Guru dapat memberi penilaian kepada peserta didik. Berikut ini adalah asesmen formatif pada kegiatan ini. Sahabat Guru juga dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai kebutuhan.

Tabel 2.4 Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab II Kegiatan 3

Penilaian Saat Pembelajaran Kegiatan 3

Nama Peserta Didik :

Kelas :

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

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1.	Kemampuan menulis dialog	Peserta didik kreatif dalam menulis dialog. Artinya, peserta didik mampu mengekspresikan emosi, karakter, dan konflik pada dialog.	
		Peserta didik mampu menulis dialog dengan kreatif dan sesuai dengan jalan cerita yang ditentukan.	
2.	Kemampuan memerankan dialog	Peserta didik mampu memerankan karakter dan emosi yang terdapat dalam dialog.	
		Peserta didik mampu menyampaikan dialog sesuai dengan intonasi, vokal, dan ritme yang sesuai.	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 1 = Sangat kurang

Skor 4 = Baik

Skor 2 = Kurang

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pedoman Penskoran

Skor	Kemampuan Menulis Dialog		Kemampuan Memerankan Dialog	
	Kesesuaian Dialog dan Emosi	Kesesuaian Dialog dan Jalan Cerita	Pemeranan Karakter	Penyampaian Dialog
Skor 5	Peserta didik sangat kreatif dalam mengekspresikan emosi, karakter, dan konflik pada dialog yang ditulisnya.	Peserta didik mampu menulis dialog dengan sangat kreatif dan sesuai dengan jalan cerita yang ditentukan.	Peserta didik mampu memerankan karakter dan emosi yang terdapat dalam dialog dengan sangat mirip sesuai peran yang dimainkan.	Peserta didik mampu menyampaikan dialog dengan intonasi, vokal, dan ritme yang sesuai dengan peran yang dimainkan.
Skor 4	Peserta didik cukup kreatif dalam mengekspresikan emosi, karakter, dan konflik pada dialog yang ditulisnya.	Peserta didik mampu menulis dialog dengan cukup kreatif dan sesuai dengan jalan cerita yang ditentukan.	Peserta didik mampu memerankan karakter dan emosi yang terdapat dalam dialog dengan cukup mirip sesuai peran yang dimainkan.	Peserta didik mampu menyampaikan dialog dengan intonasi, vokal, dan ritme yang cukup sesuai dengan peran yang dimainkan.
Skor 3	Peserta didik kurang kreatif dalam mengekspresikan emosi, karakter, dan konflik pada dialog yang ditulisnya.	Peserta didik kurang kreatif dalam menulis dialog, tetapi masih sesuai dengan jalan cerita yang ditentukan.	Peserta didik mampu memerankan karakter dan emosi yang terdapat dalam dialog, tetapi kurang mirip dengan peran yang dimainkan.	Peserta didik mampu menyampaikan dialog dengan intonasi, vokal, dan ritme yang kurang sesuai dengan peran yang dimainkan.

Skor	Kemampuan Menulis Dialog		Kemampuan Memerankan Dialog	
	Kesesuaian Dialog dan Emosi	Kesesuaian Dialog dan Jalan Cerita	Pemeranan Karakter	Penyampaian Dialog
Skor 2	Peserta didik tidak dapat menulis dialog, tetapi masih mau berusaha menulis.	Peserta didik tidak mampu menulis dialog, tetapi masih mau berusaha menulis.	Peserta didik tidak mampu memerankan karakter, tetapi masih mau berusaha tampil.	Peserta didik tidak mampu menyampaikan dialog, tetapi masih mau berusaha tampil.
Skor 1	Peserta didik tidak dapat menulis dialog dan tidak mau berusaha menulis.	Peserta didik tidak mampu menulis dialog dan tidak mau berusaha menulis.	Peserta didik tidak mampu memerankan karakter dan tidak mau berusaha atau tidak mau tampil.	Peserta didik tidak mampu menyampaikan dialog dan tidak mau tampil.

3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan pembelajaran alternatif yang dapat Sahabat Guru lakukan adalah mengingat dan mencatat dialog. Berilah kesempatan kepada peserta didik untuk mengingat peristiwa yang pernah dialaminya di lingkungan sekitar, baik di rumah maupun di sekolah. Setelah itu, ajukan pertanyaan, antara lain sebagai berikut.

- a. Kejadian apa yang paling membuatmu senang?
- b. Bagaimana ekspresimu ketika senang?
- c. Apa yang kamu katakan saat hatimu senang?
- d. Kejadian apa yang paling membuatmu sedih?
- e. Bagaimana ekspresimu ketika sedih?
- f. Apa yang kamu katakan saat hatimu sedih?

Kegiatan 4

Menyiapkan Properti dan Kostum Pementasan

Tujuan kegiatan	: Peserta didik menggunakan tata artistik panggung sesuai dengan tokoh yang diperankan dan alur cerita.
Elemen	: Berpikir dan bekerja secara artistik
Alokasi waktu	: 6 × 35 menit

1. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Ini adalah kegiatan keempat. *Yuk*, persiapkan hal-hal berikut ini agar Sahabat Guru lebih maksimal dalam mengajar!

- Gandakanlah Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 4 yang akan dikerjakan peserta didik pada kegiatan penutup.
- Sebelum pertemuan ini, sampaikan informasi kepada peserta didik bahwa mereka akan membuat properti sesuai peran yang dimainkan. Peserta didik dapat mendaftar benda apa saja yang akan dibawa. Peserta didik juga diminta untuk membawa kertas bekas, seperti koran bekas, kalender yang sudah tak terpakai, atau barang-barang bekas lainnya. Benda-benda ini akan digunakan pada pertemuan kali ini untuk membuat properti pementasan.

2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan pengajaran di kelas kali ini adalah membuat properti pementasan dan memilih kostum yang sesuai dengan karakter yang diperankan. Pada Kegiatan 3, peserta didik sudah belajar membuat dialog sesuai cerita yang disajikan dan sudah memilih peran yang akan dimainkan bersama kelompoknya.

Pada kegiatan kali ini, saatnya peserta didik berkreasi membuat properti dan memilih kostum yang sesuai dengan peran yang akan dimainkan. Properti adalah benda-benda pendukung yang digunakan sebagai aksesori pementasan. Dengan adanya properti, aktor atau aktris dapat lebih maksimal dalam memainkan perannya.

a. Kegiatan Pembukaan

Sebelum kegiatan ini dimulai, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, yaitu peserta didik diharapkan dapat membuat properti dan memilih kostum pementasan sesuai dengan peran yang dimainkan. Ingatkanlah peserta didik tentang kegiatan sebelumnya, yaitu menulis dialog cerita. Setiap peserta didik bersama kelompoknya sudah memilih peran yang akan mereka mainkan. Sahabat Guru dapat memberi informasi bahwa setiap peserta didik akan membuat properti sesuai peran yang dimainkannya. Peserta didik dapat memanfaatkan kertas bekas sebagai bahan properti pementasan, misalnya dibuat menjadi topi.

Sebelum memasuki kegiatan inti, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan introduksi berikut ini. Tujuannya untuk mengingat berbagai macam ekspresi, mimik, dan kostum yang dipakai karakter tersebut.

- 1) Sahabat Guru dapat memberi pertanyaan apakah peserta didik pernah merasa sedih, gembira, terharu, kesal, dan lain sebagainya.
- 2) Mintalah peserta didik menunjukkan berbagai ekspresi yang pernah dialami atau dilihatnya.
- 3) Setelah itu, Sahabat Guru dapat mengajukan pertanyaan: *"Bagaimana mimik ayah, ibu, kakak, adik, kakek, dan nenek? Apakah mereka mempunyai mimik yang sama?"*.
- 4) Mintalah peserta didik menirukan mimik orang-orang di sekitarnya.
- 5) Terakhir, berilah informasi bahwa ayah, ibu, kakak, adik, kakek, dan nenek mempunyai wajah yang berbeda-beda. Jadi, topeng dan kostum yang dikenakan juga akan berbeda.

b. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan introduksi, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan inti berikut ini.

- 1) Mintalah peserta didik untuk mengeluarkan benda-benda yang dibawanya.
- 2) Bimbinglah mereka untuk duduk dengan formasi melingkar, lalu mempresentasikan benda-benda yang dibawanya sesuai dengan peran yang akan dimainkan. Sebagai contoh, saat berperan menjadi ayah, peserta didik dapat menggunakan topi dari kertas bekas.

- 3) Setelah setiap peserta didik mempresentasikan properti dan perannya, berikanlah Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 4. Pada lembar kerja tersebut, terdapat kolom untuk menulis kostum dan properti yang akan digunakan.
- 4) Mintalah peserta didik mengisi lembar kerja tersebut.
- 5) Selanjutnya, mintalah peserta didik untuk memakai properti dan berdialog sesuai dengan peran yang dipilihnya.
- 6) Ajaklah peserta didik untuk memberikan tepuk tangan setiap ada peserta didik yang selesai menampilkan properti dan dialognya sebagai bentuk apresiasi.

c. Kegiatan Penutup

Setelah semua peserta didik membuat dan memilih kostum yang akan digunakan untuk pementasan pada kegiatan selanjutnya, Sahabat Guru dapat mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi. Langkah-langkah kegiatan refleksi yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Bimbinglah peserta didik untuk melakukan evaluasi dan berikanlah contoh bagaimana cara memberi pendapat yang santun.
- 2) Berilah kesempatan kepada semua peserta didik untuk mempresentasikan properti yang dibuat dan kostum yang akan digunakan saat pementasan.
- 3) Berilah kesempatan kepada semua peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya secara santun. Berikut ini adalah contoh pertanyaan untuk membantu peserta didik dalam memberi pendapat kepada temannya.
 - a) Bagaimana pendapatmu tentang properti yang dibuat oleh temanmu? Apakah sudah sesuai dengan peran yang akan dimainkan?
 - b) Bagaimana pendapatmu tentang kostum yang akan digunakan oleh temanmu? Apakah sudah sesuai dengan peran yang akan dimainkan?
- 4) Setelah itu, berikanlah pertanyaan refleksi, antara lain sebagai berikut.
 - a) Apakah kamu merasa kesulitan mencari atau membuat properti yang sesuai dengan peran yang akan kalian mainkan?
 - b) Apakah kamu merasa kesulitan memilih kostum yang akan digunakan untuk pementasan?

5) Terakhir, Sahabat Guru dapat membantu mencari solusi terhadap permasalahan yang ditemui peserta didik saat membuat topeng dan memilih kostum.

Setelah melakukan kegiatan tersebut, Sahabat Guru dapat memberi penilaian kepada peserta didik. Berikut ini adalah asesmen formatif pada kegiatan ini. Sahabat Guru dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai kebutuhan.

Tabel 2.5 Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab II Kegiatan 4

Penilaian Saat Pembelajaran Kegiatan 4

Nama Peserta Didik :

Kelas :

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

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1.	Kreativitas membuat properti	Peserta didik kreatif membuat properti, misalnya membuat perlengkapan panggung dari barang bekas.	
		Peserta didik mampu bekerja sama, rela berkorban, atau antusias melengkapi properti yang dibutuhkan bersama kelompoknya.	
		Peserta didik dapat menyesuaikan properti dengan peran yang dimainkan.	

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
2.	Kreativitas membuat kostum	Peserta didik kreatif membuat kostum, misalnya membuat kostum dari plastik bekas dan pakaian bekas. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat mencintai lingkungan. Peserta didik juga dapat memanfaatkan pakaian yang ada di rumah untuk dijadikan kostum.	
		Peserta didik mampu bekerja sama, rela berkorban, atau antusias melengkapi kostum yang dibutuhkan.	
		Peserta didik dapat menyesuaikan kostum dengan peran yang dimainkan.	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 1 = Sangat kurang

Skor 4 = Baik

Skor 2 = Kurang

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pedoman Penskoran

Skor	Kreativitas Membuat Properti			Kreativitas Membuat Kostum		
	Kreatif Membuat Properti dari Barang Bekas	Bekerja Sama, Rela Berkorban, atau Antusias	Kesesuaian Properti	Kreatif Membuat Kostum dari Barang Bekas	Bekerja Sama, Rela Berkorban, atau Antusias	Kesesuaian Kostum
Skor 5	Peserta didik sangat kreatif membuat properti dari barang bekas.	Peserta didik sangat mau bekerja sama, rela berkorban, dan antusias dalam membuat properti.	Peserta didik dapat membuat properti yang sangat sesuai dengan peran yang dimainkan.	Peserta didik sangat kreatif membuat kostum dari barang bekas.	Peserta didik sangat mau bekerja sama, rela berkorban, dan antusias dalam membuat kostum.	Peserta didik dapat membuat kostum yang sangat sesuai dengan peran yang dimainkan.
Skor 4	Peserta didik cukup kreatif membuat properti dari barang bekas.	Peserta didik cukup mau bekerja sama, rela berkorban, dan antusias dalam membuat properti.	Peserta didik dapat membuat properti yang cukup sesuai dengan peran yang dimainkan.	Peserta didik cukup kreatif membuat kostum dari barang bekas.	Peserta didik cukup mau bekerja sama, rela berkorban, dan antusias dalam membuat kostum.	Peserta didik dapat membuat kostum yang cukup sesuai dengan peran yang dimainkan.
Skor 3	Peserta didik kurang kreatif membuat properti dari barang bekas.	Peserta didik kurang mau bekerja sama, rela berkorban, dan antusias dalam	Peserta didik dapat membuat properti, tetapi kurang sesuai dengan	Peserta didik kurang kreatif membuat kostum dari barang bekas.	Peserta didik kurang mau bekerja sama, rela berkorban, dan	Peserta didik dapat membuat kostum, tetapi kurang sesuai dengan

Skor	Kreativitas Membuat Properti			Kreativitas Membuat Kostum		
	Kreatif Membuat Properti dari Barang Bekas	Bekerja Sama, Rela Berkorban, atau Antusias	Kesesuaian Properti	Kreatif Membuat Kostum dari Barang Bekas	Bekerja Sama, Rela Berkorban, atau Antusias	Kesesuaian Kostum
		membuat properti.	peran yang dimainkan.		autusias dalam membuat kostum.	peran yang dimainkan.
Skor 2	Peserta didik tidak dapat membuat properti, tetapi masih mau berusaha membuatnya.	Peserta didik tidak mau bekerja sama, tidak rela berkorban, dan tidak antusias, tetapi masih mau hadir dalam pembuatan properti.	Peserta didik tidak dapat membuat properti, tetapi masih mau berusaha membuatnya.	Peserta didik tidak dapat membuat kostum, tetapi masih mau berusaha membuatnya.	Peserta didik tidak mau bekerja sama, tidak rela berkorban, dan tidak antusias, tetapi masih mau hadir dalam pembuatan kostum.	Peserta didik tidak dapat membuat kostum, tetapi masih mau berusaha membuatnya.
Skor 1	Peserta didik tidak dapat membuat properti dan tidak mau berusaha membuatnya.	Peserta didik tidak mau bekerja sama, tidak rela berkorban, tidak antusias, dan tidak mau hadir dalam pembuatan properti.	Peserta didik tidak dapat membuat properti dan tidak mau berusaha membuatnya.	Peserta didik tidak dapat membuat kostum dan tidak mau berusaha membuatnya.	Peserta didik tidak mau bekerja sama, tidak rela berkorban, tidak antusias, dan tidak mau hadir dalam pembuatan kostum.	Peserta didik tidak dapat membuat kostum dan tidak mau berusaha membuatnya.

3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila peserta didik kesulitan membuat properti, Sahabat Guru dapat memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar. Sebagai contoh, saat membutuhkan topi untuk tokoh ayah, peserta didik dapat membawa topi ayahnya. Dengan demikian, peserta didik tidak harus membuat dan menggunakan topi dari kertas bekas.

Kegiatan 5

Mementaskan Cerita Kehidupan Sehari-Hari

Tujuan kegiatan	:	1. Peserta didik menggunakan tata artistik panggung sesuai dengan tokoh yang diperankan dan alur cerita. 2. Peserta didik memainkan/bertindak sebagai lakon pertunjukan cerita kehidupan sehari-hari. 3. Peserta didik menghasilkan pertunjukan cerita kehidupan sehari-hari sehingga memberi dampak positif , berupa sikap percaya diri, kreatif, dapat bekerja sama, dan menghasilkan pertunjukan.
Elemen	:	Mencipta, berpikir dan bekerja secara artistik, serta berdampak
Alokasi waktu	:	10 × 35 menit

1. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru, selamat datang di Kegiatan 5 pada bab ini! *Yuk*, sekarang persiapkan hal-hal berikut ini sebelum mengajar!

- Sebelum pertemuan ini, sampaikan informasi kepada peserta didik bahwa mereka harus berlatih memainkan peran sesuai peran yang dipilihnya. Sampaikan juga bahwa mereka harus membawa properti dan kostum yang akan digunakan untuk pementasan pada Kegiatan 5 ini.
- Siapkanlah panggung di dalam kelas atau di aula sekolah. Jadikan area depan sebagai panggung, bisa panggung sesungguhnya atau sekadar panggung imajiner.

- c. Perbanyaklah Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 5 sesuai jumlah peserta didik.
- d. Siapkanlah gambar-gambar yang ada di Kegiatan 3. Sahabat Guru juga dapat meminta peserta didik melihat Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 3.

2. Kegiatan Pengajaran

Setelah memperagakan dialog, membuat properti, dan memilih kostum, kini saatnya peserta didik pentas di atas panggung. Kali ini, peserta didik akan pentas dengan gerak, suara, dan emosi yang sesuai dengan peran yang dimainkan, serta menggunakan properti yang sesuai.

a. Kegiatan Pembukaan

Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini kepada peserta didik, yaitu peserta didik diharapkan dapat meniru karakter yang dimainkan dengan menggunakan properti pendukung yang sesuai. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, kondisikan peserta didik untuk bergabung dengan kelompoknya.

Sebelum memasuki kegiatan inti, Sahabat Guru dapat melakukan permainan "Ayo Meniru Gambar!" sebagai kegiatan pembuka. Tujuannya untuk melatih peserta didik menciptakan karakter sesuai gambar. Langkah-langkah permainannya adalah sebagai berikut.

- 1) Tunjukkanlah satu per satu gambar pada Lembar Kerja Peserta Didik 3 yang ditampilkan menggunakan proyektor atau sekadar tunjuk dengan jari tangan.
- 2) Mulailah dengan menunjuk gambar 1 pada lembar kerja tersebut.
- 3) Mintalah peserta didik bergerak, bersuara, dan beremosi sesuai aktivitas yang tergambar pada gambar 1. Lanjutkan dengan menunjuk gambar 2, gambar 3, dan seterusnya.
- 4) Berilah kesempatan peserta didik untuk melakukan improvisasi dialog sesuai dengan gambar.
- 5) Setelah memperagakan peran yang sesuai dengan gambar, ajaklah peserta didik bertepuk tangan sebagai bentuk motivasi.

b. Kegiatan Inti

Persiapan Pementasan

Sahabat Guru, sebelum melakukan pementasan, berilah waktu kira-kira 15-20 menit kepada setiap kelompok untuk mempersiapkan diri. Berikut ini adalah hal-hal yang perlu Sahabat Guru lakukan.

- 1) Mintalah setiap kelompok untuk memakai kostum dan properti sesuai perannya.
- 2) Undilah urutan penampilan setiap kelompok.
- 3) Ajaklah semua kelompok berdoa bersama sebelum pementasan dimulai.

Pementasan Drama Kelas

Sahabat Guru, kegiatan selanjutnya adalah mementaskan cerita kehidupan sehari-hari secara berkelompok. Hal-hal yang perlu Sahabat Guru perhatikan, antara lain aspek kekompakan, artistik, kostum, ekspresi, dan blocking. Langkah-langkah kegiatannya adalah sebagai berikut.

- 1) Bimbinglah kelompok yang mendapat giliran tampil.
- 2) Ajaklah kelompok penonton untuk bersikap baik dan menghargai kelompok yang sedang tampil dengan tidak berbicara sendiri atau membuat gaduh, serta tidak ribut dengan penampilan dan propertinya sendiri. Ajaklah mereka menikmati penampilan teman-temannya dan memberikan tepuk tangan setiap ada kelompok yang selesai tampil. Sahabat Guru juga boleh bertindak sebagai pembawa acara.
- 3) Berilah jeda waktu kira-kira 5 menit untuk kelompok yang akan tampil selanjutnya guna mempersiapkan properti di panggung dan merapikan kostum.
- 4) Hendaknya Sahabat Guru mendokumentasikan pementasan setiap kelompok dalam bentuk foto atau video.
- 5) Lakukanlah kegiatan ini sampai semua kelompok mendapat giliran tampil.

c. Kegiatan Penutup

Setelah semua kelompok mendapat giliran tampil, bentuklah formasi melingkar, lalu Sahabat Guru duduk di tengah-tengah peserta didik. Berilah kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan perasaan mereka setelah melakukan pementasan melalui Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 5. Selanjutnya, lakukan hal-hal berikut ini.

- 1) Berilah kesempatan kepada semua peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya secara santun. Berikut ini adalah contoh pertanyaan untuk membantu peserta didik dalam memberi pendapat kepada temannya.
 - a) Bagaimana pendapatmu tentang pertunjukan kelompok lain? Apakah mereka tampak kompak dalam bermain peran?
 - b) Apakah semua kelompok tampak percaya diri?
- 2) Terakhir, ajukanlah pertanyaan refleksi, antara lain sebagai berikut.
 - a) Apa hal menarik yang kamu rasakan saat berada di panggung?
 - b) Apakah kamu merasa gugup saat berada di panggung?
 - c) Apakah kamu dapat berdialog dengan lancar saat berada di panggung?
 - d) Adakah kesulitan saat memerankan karakter di panggung? Jika ada, apa kesulitanmu dan mengapa itu terjadi?

Sahabat Guru juga dapat menayangkan dokumentasi foto atau video pementasan seni teater sebagai bahan refleksi bagi peserta didik. Setelah melakukan kegiatan tersebut, Sahabat Guru dapat memberi penilaian kepada peserta didik. Berikut ini adalah penilaian akhir pembelajaran Bab II (Kegiatan 5). Sahabat Guru juga dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai kebutuhan.

Tabel 2.6 Instrumen Penilaian Akhir Pembelajaran Bab II (Kegiatan 5)

Penilaian Akhir Pembelajaran Bab II

Nama Peserta Didik :

Kelas :

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

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1.	Kreativitas membangun karakter	Peserta didik mampu menyesuaikan karakter dengan peran yang dimainkan.	

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
2.	Suara	Peserta didik mampu bersuara dengan intonasi yang sesuai, terdengar oleh seluruh penonton.	
3.	Kreativitas kostum	Peserta didik mampu menyesuaikan kostum dengan karakter yang dimainkan.	
4.	Kreativitas properti	Kesesuaian properti dengan peran yang dimainkan.	
5.	Kreativitas rias	Kesesuaian rias dengan peran yang dimainkan.	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 1 = Sangat kurang

Skor 4 = Baik

Skor 2 = Kurang

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pedoman Penskoran

Skor	Kreativitas Membangun Karakter	Suara	Kreativitas Kostum	Kreativitas Properti	Kreativitas Rias
Skor 5	Peserta didik mampu menggambarkan karakter sesuai peran yang dimainkan dengan sangat mirip.	Peserta didik mampu bersuara atau berdialog dengan suara yang sangat jelas, terdengar oleh seluruh penonton.	Peserta didik dapat menyesuaikan kostum dengan karakter yang dimainkan.	Peserta didik dapat menyesuaikan properti dengan karakter yang dimainkan.	Peserta didik dapat menyesuaikan rias dengan karakter yang dimainkan.

Skor	Kreativitas Membangun Karakter	Suara	Kreativitas Kostum	Kreativitas Properti	Kreativitas Rias
Skor 4	Peserta didik mampu menggambarkan karakter sesuai peran yang dimainkan dengan cukup mirip.	Peserta didik mampu bersuara atau berdialog dengan suara yang cukup jelas, terdengar oleh seluruh penonton.	Peserta didik cukup mampu menyesuaikan kostum dengan karakter yang dimainkan.	Peserta didik cukup mampu menyesuaikan properti dengan karakter yang dimainkan.	Peserta didik cukup mampu menyesuaikan rias dengan karakter yang dimainkan.
Skor 3	Peserta didik mampu menggambarkan karakter sesuai peran yang dimainkan, tetapi kurang mirip.	Peserta didik bersuara dengan kurang jelas, tetapi masih terdengar oleh sebagian penonton.	Peserta didik kurang mampu menyesuaikan kostum dengan karakter yang dimainkan.	Peserta didik kurang mampu menyesuaikan properti dengan karakter yang dimainkan.	Peserta didik kurang mampu menyesuaikan rias dengan karakter yang dimainkan.
Skor 2	Peserta didik tidak mampu menggambarkan karakter sesuai peran yang dimainkan, tetapi masih mau berani tampil.	Peserta didik tidak mampu berdialog atau bersuara, tetapi masih berani tampil.	Peserta didik tidak dapat menyesuaikan kostum dengan karakter yang dimainkan, tetapi masih mau berusaha menggunakan kostum.	Peserta didik tidak dapat menyesuaikan properti dengan karakter yang dimainkan, tetapi masih mau berusaha menggunakan properti.	Peserta didik tidak dapat menyesuaikan rias dengan karakter yang dimainkan, tetapi masih mau berusaha menggunakan rias.

Skor	Kreativitas Membangun Karakter	Suara	Kreativitas Kostum	Kreativitas Properti	Kreativitas Rias
Skor 1	Peserta didik tidak mampu menggambarkan karakter sesuai peran yang dimainkan dan tidak mau tampil.	Peserta didik tidak mampu berdialog atau bersuara dan tidak berani tampil.	Peserta didik tidak dapat menyesuaikan kostum dengan karakter yang dimainkan dan tidak mau berusaha menggunakan kostum.	Peserta didik tidak dapat menyesuaikan properti dengan karakter yang dimainkan dan tidak mau berusaha menggunakan properti.	Peserta didik tidak dapat menyesuaikan rias dengan karakter yang dimainkan dan tidak mau berusaha menggunakan rias.

3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru, lakukanlah kegiatan alternatif berikut ini jika terdapat peserta didik atau kelompok yang merasa kesulitan mengikuti kegiatan pementasan ini. **Alternatif pertama**, Sahabat Guru dapat mengganti kegiatan pementasan dengan kegiatan bercerita dengan memanfaatkan Bahan Bacaan Peserta Didik atau laman Sibi Kemendikbudristek (<https://buku.kemdikbud.go.id/katalog>). Peserta didik dapat menceritakan kembali bacaan tersebut dengan bahasanya sendiri disertai ekspresi yang sesuai. **Alternatif kedua**, jika ada peserta didik yang tidak mempunyai kemampuan dan kemauan tampil sebagai aktor, berilah kegiatan alternatif yang dapat dilakukan untuk mendukung pementasan, misalnya membantu mendokumentasikan pementasan, dan menyiapkan tata artistik panggung.

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali

Pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terdapat kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik. Melalui lembar kerja tersebut, Sahabat Guru dapat memberikan catatan kepada peserta didik dan dapat berinteraksi dengan orang tua. Sahabat Guru dapat menyampaikan pesan melalui lembar tersebut, kemudian peserta didik memberikannya kepada orang tua/wali.

Pada akhir bab ini, terdapat kegiatan pementasan. Orang tua/wali dapat diundang dalam kegiatan tersebut. Jika berkenan, mereka juga dapat ikut andil dalam permainan. Sahabat Guru dapat memberi surat undangan resmi dari sekolah untuk memberitahukan kegiatan tersebut. Kegiatan ini hanya sebagai alternatif keterlibatan orang tua/wali. Sahabat Guru dapat menyesuainya dengan kondisi sekolah.

E. Asesmen/Penilaian

Pada bab ini, terdapat penilaian sebelum pembelajaran, penilaian saat pembelajaran, dan akhir pembelajaran. Penilaian sebelum pembelajaran disampaikan pada awal Kegiatan 1. Penilaian saat pembelajaran terdapat di akhir Kegiatan 1, Kegiatan 2, Kegiatan 3, dan Kegiatan 4. Penilaian akhir pembelajaran terdapat di akhir Kegiatan 5. Untuk penilaian sikap, guru dapat mengamati perilaku peserta didik mulai dari Kegiatan 1 sampai Kegiatan 5. Berikut ini adalah penilaian yang dapat dilakukan.

1. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Sebelum pembelajaran dimulai, Sahabat Guru dapat memberi penilaian sebelum pembelajaran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan berikut ini. Sahabat Guru juga dapat memodifikasinya sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungan di sekitar.

- a. Peristiwa apa yang paling berkesan dalam hidupmu?
- b. Ceritakan peristiwa tersebut!

Pertanyaan tersebut hanyalah sebagai pancingan agar peserta didik dapat bercerita seputar kehidupan sehari-hari. Setelah itu, bimbinglah peserta didik untuk bercerita. Sahabat Guru dapat ikut serta dalam bercerita kehidupan sehari-hari.

2. Penilaian Saat Pembelajaran dan Akhir Pembelajaran

Penilaian saat pembelajaran dan akhir pembelajaran secara detail sudah dijelaskan pada prosedur kegiatan. Berikut ini adalah format penilaian asesmen formatif dan sumatif. Sahabat Guru juga dapat memodifikasi tabel tersebut sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 2.7 Format Penilaian Formatif dan Sumatif Bab II

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

$$\text{Nilai rata-rata kegiatan formatif} = \frac{\text{Total nilai kegiatan formatif}}{\text{Jumlah kegiatan}} \times 100$$

3. Penilaian Sikap

Untuk melakukan penilaian sikap, Sahabat Guru dapat melakukan pengamatan, mulai dari Kegiatan 1 sampai Kegiatan 5. Penilaian sikap pada bab ini meliputi tiga hal, yaitu sebagai berikut.

- Peserta didik dengan bimbingan guru bersedia mengucapkan kalimat syukur kepada Tuhan yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah memberi kita kemampuan bergerak, berekspresi, dan bersuara.
- Peserta didik bersedia melakukan tugas dan peran dalam kelompok secara bersama-sama sebagai bentuk perilaku gotong royong. Pada bab ini, peserta didik bergotong royong mengadakan kostum dan properti pementasan.
- Peserta didik mendengarkan pendapat temannya, baik pendapat yang sama dengannya maupun pendapat yang berbeda. Peserta didik juga dapat memberi pendapat dengan santun. Hal ini merupakan cara menghargai perbedaan. Pada bab ini, peserta didik menghargai perbedaan pendapat dengan menyimak pendapat temannya. Peserta didik juga dapat mengapresiasi gerak, ekspresi, dan vokal temannya dengan santun.

Berilah catatan sesuai perkembangan peserta didik!

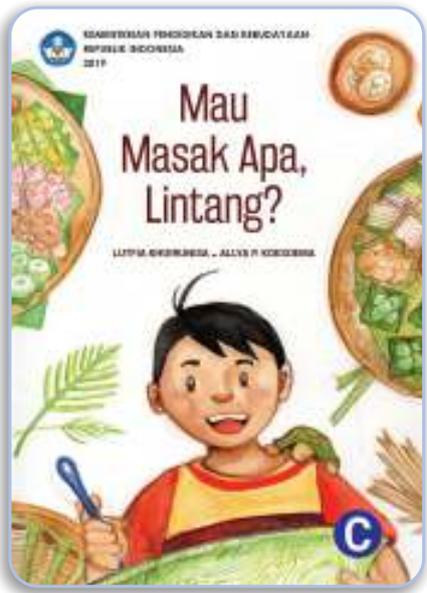
Tabel 2.8 Contoh Penilaian Sikap Pembelajaran Bab II

No.	Nama Peserta Didik	Catatan
1.	Peserta didik A	Peserta didik A bersedia bergotong royong membawa benda-benda yang akan digunakan sebagai properti pementasan. Peserta didik A antusias menyimak pendapat orang lain, tetapi belum mampu mengenali berbagai macam ekspresi yang pernah dialami dan dilihatnya
2.	Peserta didik B
3.	Peserta didik C
4.	Peserta didik D
5.

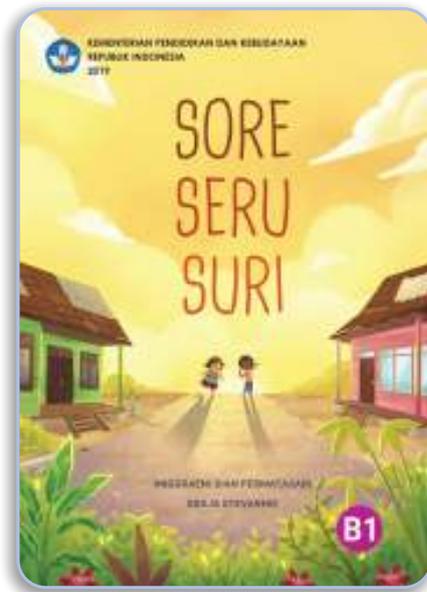
F. Pengayaan

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

Untuk kegiatan pengayaan, Sahabat Guru dapat memanfaatkan Bahan Bacaan Peserta Didik untuk bermain peran dari cerita kehidupan sehari-hari. Pada bahan bacaan tersebut terdapat cerita bergambar yang di dalamnya juga terdapat permainan peran. Melalui kegiatan bermain peran tersebut, diharapkan dapat menambah rasa percaya diri peserta didik. Peserta didik dapat bermain peran bersama temannya sesuai dengan adegan pada cerita tersebut. Berikut ini adalah laman yang dapat diakses untuk menambah wawasan peserta didik seputar bermain peran dalam kehidupan sehari-hari.



Pranala: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/MMAL>



Pranala: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/S3>



Pranala: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/PRLuR>

G. Remedial

Bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar, Sahabat Guru perlu menyiapkan strategi pembelajaran alternatif untuk menjamin ketercapaian tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah alternatif remedial yang dapat Sahabat Guru gunakan. Sahabat Guru juga dapat memodifikasinya sesuai kondisi atau kemampuan peserta didik.

Tabel 2.9 Contoh Kegiatan Remedial Pembelajaran Bab II

No.	Kegiatan	Remedial
1.	Kegiatan 1: Menebak dialog dan gerak tubuh	Mengingat percakapan atau dialog yang sering didengar.
2.	Kegiatan 2: Menebak dan memerankan gambar	Memainkan dialog yang sering didengar, misalnya ketika orang tua mengingatkan waktu ibadah, orang tua membangunkan anak dari tidur, dan guru mengajar di kelas.
3.	Kegiatan 3: Menulis dialog pada gambar cerita dan memperagakannya	Membaca dialog pada cerita bergambar. Cerita dapat diunduh di laman Sibi Kemendikbudristek.
4.	Kegiatan 4: Menyiapkan properti dan kostum pementasan	Menyiapkan properti dan kostum menggunakan benda-benda yang ada di sekitar, misalnya alat kebersihan kelas.
5.	Kegiatan 5: Mementaskan cerita kehidupan sehari-hari	Bermain peran pada salah satu adegan cerita atau dapat menggunakan adegan 1 dan adegan 2 di bawah ini.

Berikut ini adalah alternatif adegan yang dapat digunakan untuk remedial Kegiatan 5. Guru juga dapat berkreasi menggunakan adegan lain yang cocok dimainkan oleh peserta didik.

Adegan 1



Gambar 2.1 Bermain Peran Menjadi Peserta Didik dan Guru

Adegan 2



Gambar 2.2 Bermain Ekspresi Khawatir

Adegan 3



Gambar 2.3 Bermain Ekspresi Memohon

H. Refleksi Guru

Sahabat Guru, peserta didik dapat bermain peran berdasarkan cerita kehidupan sehari-hari dengan melakukan lima kegiatan pada Bab II ini, yaitu (1) menebak dialog dan gerak tubuh, (2) menebak dan memerankan gambar, (3) menulis dialog pada gambar cerita dan memperagakannya, (4) menyiapkan properti dan kostum pementasan, serta (5) mementaskan cerita kehidupan sehari-hari.

Apakah peserta didik sudah mampu bermain peran dari cerita kehidupan sehari-hari? Berilah tanda centang (✓) dan isilah buktinya pada tabel berikut ini untuk mengetahui keterampilan peserta didik!

Tabel 2.10 Refleksi Guru Bab II

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Sebagian	Bukti
1.	Apakah peserta didik dapat mengingat dialog sederhana, gerak tubuh, suara, dan emosi dirinya sendiri serta orang-orang di sekitarnya?				
2.	Apakah peserta didik dapat meniru dialog sederhana orang-orang di sekitarnya dengan disertai gerak tubuh, suara, dan emosi?				
3.	Apakah peserta didik dapat membuat dialog sederhana sesuai gambar cerita?				
4.	Apakah peserta didik dapat berpantomim sesuai aktivitas manusia yang terdapat pada gambar?				
5.	Apakah peserta didik dapat membuat properti sesuai karakter yang diperankan?				
6.	Apakah peserta didik dapat memilih kostum sesuai dengan karakter yang diperankan?				

Jika Sahabat Guru menjawab semua pertanyaan tersebut dengan “Ya”, berarti Sahabat Guru telah berhasil melatih peserta didik untuk bermain peran berdasarkan cerita kehidupan sehari-hari. Selain pertanyaan-pertanyaan tersebut, sebagai bahan merefleksi kegiatan pembelajaran yang sudah Sahabat Guru lakukan serta sebagai bahan pembelajaran yang akan datang agar lebih baik, Sahabat Guru dapat menjawab pertanyaan berikut sesuai dengan situasi pembelajaran yang sebenarnya.

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jujur!

1. Jelaskan kegiatan pembelajaran manakah yang Sahabat Guru anggap menarik! Jika tidak menarik, menurut Sahabat Guru, kegiatan pembelajaran seperti apa yang harus dilakukan?
2. Bagaimana Sahabat Guru memahami materi pembelajaran yang disajikan pada bab ini? Jika mengalami kesulitan, coba jelaskan!
3. Apakah strategi pembelajaran yang digunakan efektif dalam memfasilitasi pemahaman materi bagi peserta didik? Jika kurang efektif, Sahabat Guru dapat menjelaskan strategi yang tepat untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran ini!
4. Jelaskan bagaimana antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran! Apakah ada peserta didik yang mengalami kesulitan selama mengikuti pembelajaran? Jika ada, coba jelaskan!
5. Bagaimana asesmen yang dilakukan pada setiap kegiatan pembelajaran? Apakah sudah mewakili semua aspek penilaian? Jelaskan!

Tulislah inovasi pembelajaran yang lebih menarik untuk pembelajaran berikutnya!

.....
.....

I. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kegiatan 1

Nama: _____

Kelas: _____

Mengingat Dialog pada Aktivitas Sehari-Hari

Tulislah dialog sesuai gambar aktivitas berikut ini!



Gambar 1



Gambar 2

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

Lembar Kegiatan 2

Nama: _____

Kelas: _____

Memperagakan Aktivitas Sehari-Hari

Yuk, peragakan aktivitas berikut ini dengan berpantomim! Isilah kotak berikut dengan tanda centang (✓) jika kamu sudah bisa memperagakannya atau tanda silang (X) jika kamu belum bisa memperagakannya!

1. Seorang anak usia SD sedang sakit gigi. Dia memeriksakan giginya ke puskesmas.



.....

2. Beberapa orang yang berbeda agama sedang berjalan menuju tempat ibadahnya masing-masing. Mereka saling menyapa dengan ramah.



.....

3. Beberapa orang yang berbeda ras dan gender sedang bergotong royong membangun pos ronda. Ada yang mengaduk semen, menata batu bata, memotong kayu, dan membawa makanan.



.....

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

Lembar Kegiatan 3

Nama: _____

Kelas: _____

Menulis Dialog pada Gambar Cerita dan Memperagakannya

Bacalah cerita berikut ini!

Membuat Buku Keren dari Buku Bekas

Hari ini Loly menghitung tabungannya selama satu tahun. *Wah*, ternyata tabungan Loly banyak sekali! Loly berencana membeli buku harian dengan uang tabungannya itu.

Aryan, kakak Loly, memberi nasihat agar Loly tidak menghambur-hamburkan uang tabungannya. Kak Aryan memberi petunjuk cara membuat buku keren dari buku bekas. Kak Aryan meminta Loly mengumpulkan buku tulis bekas yang masih ada lembaran kosongnya. Lalu, Kak Aryan meminta Loly mengambil lembaran kosong dari buku bekas itu dengan cara mengguntingnya. Kak Aryan membantu Loly menjahit kertas-kertas tersebut. Lalu, Kak Aryan dan Loly menghiasi sampul buku dengan potongan kertas lain.

Loly sangat senang. Buku buatannya sangat bagus. Loly juga tidak perlu menghamburkan tabungannya untuk membeli buku harian. Ayah dan ibu Loly sangat senang karena Loly bisa memanfaatkan barang bekas sehingga tidak perlu membeli buku harian baru. Febi dan Biyan, teman sekelas Loly sangat mengagumi buku harian buatan Loly. Mereka berdua juga tertarik untuk membuat buku harian dari buku bekas.

Isilah kotak dialog berikut ini berdasarkan cerita tersebut!





Setelah melengkapi kotak dialog tersebut, peragakanlah dialog tersebut bersama teman sekelompokmu!

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

Lembar Kegiatan 4

Nama: _____

Kelas: _____

Memadukan Peran, Properti, dan Kostum Pementasan

Tuliskan peran, properti, dan kostum yang akan kamu gunakan saat pementasan nanti!

No.	Peran	Properti	Kostum

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

Lembar Kegiatan 5

Nama: _____

Kelas: _____

Ayo Memberi Pendapat dengan Santun!

1. Apakah kamu senang melakukan pentas? Ungkapkan perasaanmu dengan memberi tanda centang (✓) pada emoji berikut ini!



Senang



Biasa saja



Sedih

2. Bagaimana penampilan kelompok lain? *Yuk*, berikan pendapatmu secara santun dengan mengisi kolom berikut ini!

No.	Kelompok	Pendapatku
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

J. Bahan Bacaan Peserta Didik

Guru atau orang tua dapat memanfaatkan laman **Sibi Kemendikbudristek** (<https://buku.kemdikbud.go.id/>) untuk mencari bahan bacaan sesuai dengan kemampuan peserta didik. Bahan bacaan ini dapat dimanfaatkan untuk bermain peran dari cerita kehidupan sehari-hari dan belajar berdialog dengan intonasi suara yang sesuai. Contohnya, peserta didik diminta untuk memperagakan gerak atau dialog salah satu tokoh dari cerita tersebut. Berikut ini alternatif bahan bacaan tersebut.



Pranala: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/JdBP>



Pranala: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/P3>

Berikut ini bahan bacaan peserta didik berjudul *Gantungan Kunci dari Mama*. Mintalah peserta didik membaca cerita tersebut. Setelah itu, mintalah peserta didik berpasangan untuk memainkan peran sesuai dengan cerita tersebut. Sahabat Guru juga dapat menggandakan bahan bacaan ini agar peserta didik dapat belajar bermain peran bersama orang tuanya.

Gantungan Kunci dari Mama

"May, mama pulang!" kata Kak Riko sambil membuka pintu untuk mamanya yang baru saja pulang dari Yogyakarta.

Mama May adalah seorang pilot. Mamanya sering membawakan May gantungan kunci dari berbagai daerah. May pun menghampiri Kak Riko dan mamanya, tapi ia tampak tak bersemangat.



“Ini oleh-oleh untukmu, May,” kata Mama dengan semangat.

“Terima kasih, Ma,” sahut May liris, tanpa semangat.

May membuka bungkus oleh-oleh itu. Tanpa melihat isinya, May sudah tahu kalau itu gantungan kunci.



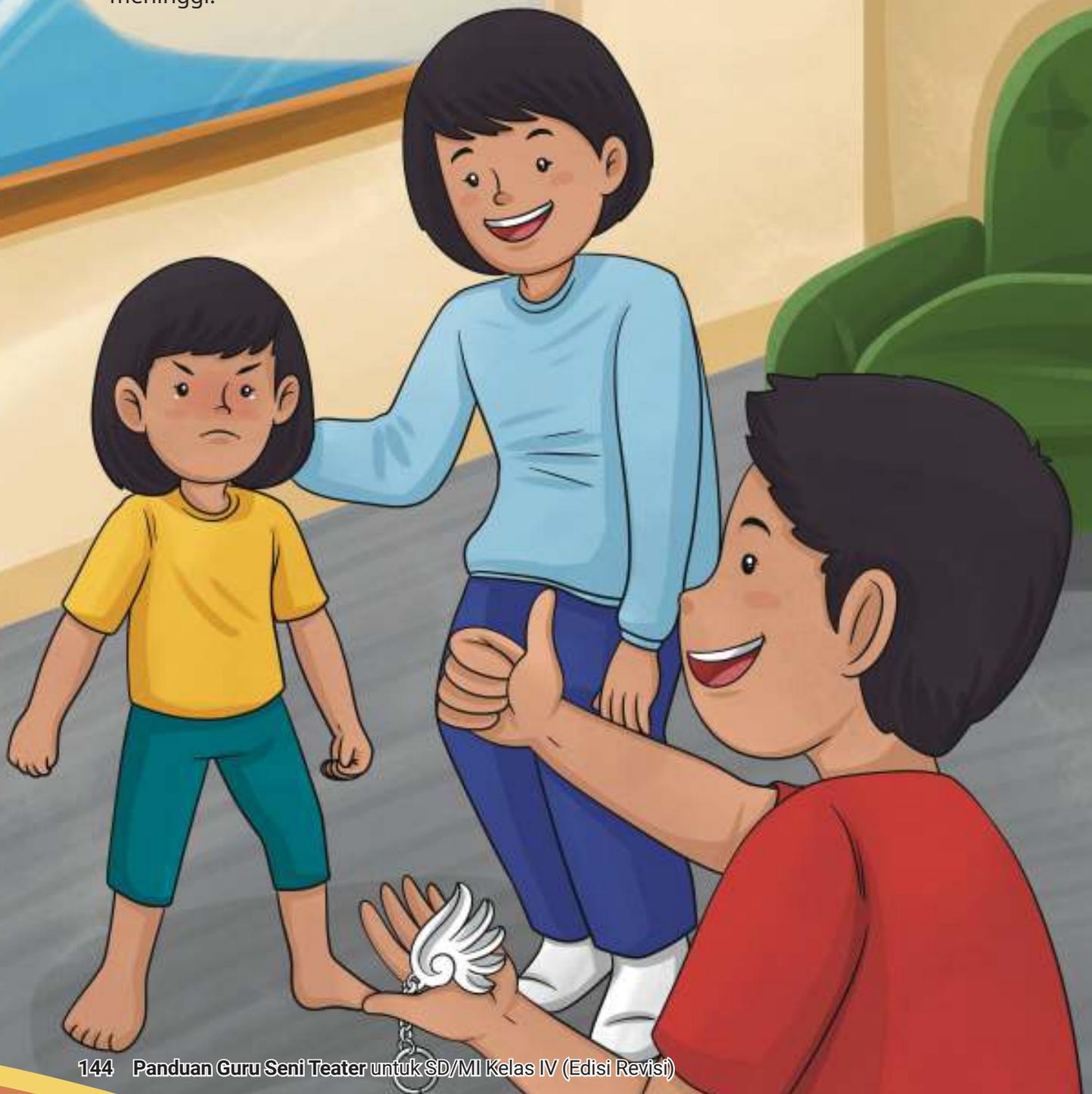
"Wah, May, bagus sekali!" kata Kak Riko. May tampak kesal.

"May, gantungan kunci ini bisa kamu pasang di kunci sepedamu. Pasti bagus, May!" kata Kak Riko dengan senang.

"Bisa juga kamu pasang di tas sekolah kamu, May," sahut Mama.

Muka May semakin masam dan cemberut.

"May bosan. Tiap kali Mama pergi ke luar negeri, May hanya dibelikan gantungan kunci. Gantungan kunci May sudah banyak, Ma. Benda ini tak bisa May banggakan di sekolah," kata May dengan nada meninggi.



Mama dan Kak Riko melihat May dengan sangat kecewa. May pergi ke kamarnya dengan muka yang masih cemberut. Kak Riko mengikuti May ke kamarnya.

"May, tidak semua orang punya gantungan kunci dari berbagai daerah. Kamu harus bersyukur. Kita dapat belajar banyak hal dari gantungan kunci ini," kata Kak Riko.

"Belajar apa, Kak?" sahut May.

"Kita bisa mengenal ciri khas dan budaya daerah. Gantungan kunci yang tadi mama bawaan berbentuk Candi Borobudur. Candi Borobudur itu salah satu keajaiban dunia, *lo!*" jawab Kak Riko.

"Oh, begitu, *ya*, Kak? Aku jadi menyesal bersikap tidak baik kepada mama."

May segera menghampiri mamanya. May minta maaf atas sikapnya tadi.

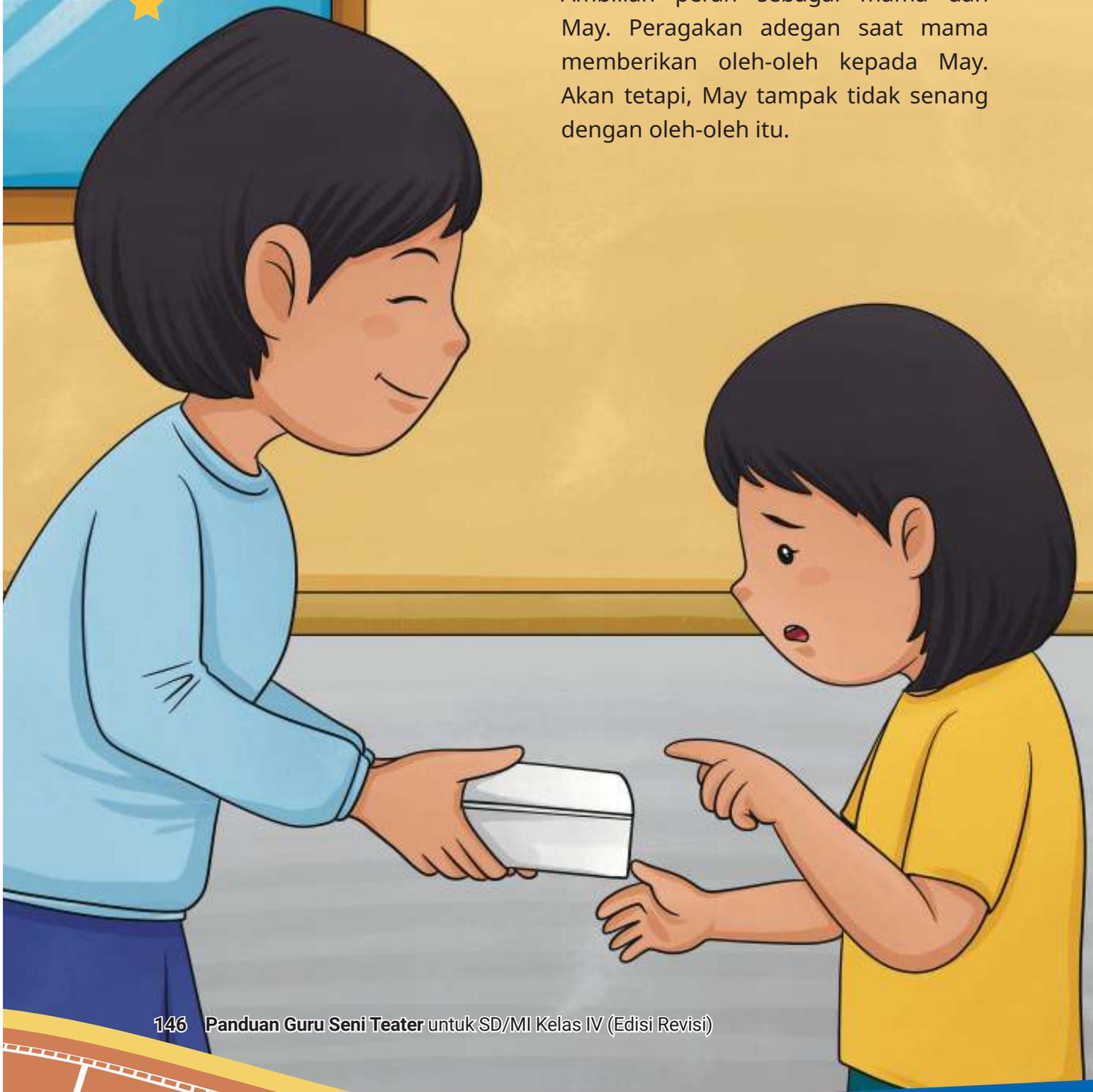
"Ma, maafkan May, *ya*. May tadi tidak menghargai pemberian Mama. Padahal, niat Mama sangat baik. Mama ingin May belajar mengenal daerah-daerah di Indonesia."



Ayo Bermain Adegan!

Adegan 1

Ambillah peran sebagai mama dan May. Peragakan adegan saat mama memberikan oleh-oleh kepada May. Akan tetapi, May tampak tidak senang dengan oleh-oleh itu.



Adegan 2

Ambillah peran sebagai May dan Kak Riko. Peragakan adegan saat May membuka bungkus gantungan kunci. May tampak kesal, sedangkan Kak Riko takjub dengan gantungan kunci itu.



Adegan 3

Ambillah peran sebagai Kak Riko dan May. Peragakan adegan saat Kak Riko mengajak May bersyukur atas hadiah pemberian mama.



Adegan 4

Ambillah peran sebagai May dan mama. Peragakan adegan saat May minta maaf kepada mama.



K. Bahan Bacaan Guru

1. Persiapan Seorang Aktor dan Aktris

Teater dapat dikatakan sebagai potret kehidupan manusia. Banyak pementasan teater yang menyajikan konflik kehidupan manusia sehari-hari. Penonton seolah-olah melihat kejadian sebenarnya dalam masyarakat yang direka ulang melalui pertunjukan. Sebelum aktor dan aktris bermain peran di atas panggung, mereka telah melakukan banyak persiapan. Aktor dan aktris yang baik adalah mereka yang mampu memanfaatkan potensi dirinya, baik potensi tubuh, vokal, akal, dan jiwa. Kemampuan ini tentu saja tidak datang dengan sendirinya, melainkan harus ditempa dengan giat berlatih.

Sahabat Guru dapat membantu peserta didik memilih peran yang tepat dengan membuat daftar yang berisi watak pelaku yang harus dibawakan, baik secara psikologis maupun sosiologis. Watak pelaku harus dirumuskan secara jelas. Seorang aktor dan aktris harus mampu mengekspresikan tokoh yang akan dibawakan, mampu memainkan perannya secara alamiah dan wajar, serta sesuai dengan tipe, gaya, jiwa, dan tujuan pementasan.

2. Latihan Kepekaan Suara

Sebelum melakukan pementasan, aktor dan aktris harus latihan kepekaan suara. Tujuannya adalah supaya antarpemain kompak berdialog dan tiap pemain mempunyai kepekaan waktu, kapan dia memasuki dialog tertentu. Untuk melatih kepekaan suara, Sahabat Guru dapat melakukan permainan berikut ini.

a. Ritme dan Ketukan

Sahabat Guru, kegiatan pertama dalam permainan ritme dan ketukan adalah permainan irama dan tepuk tangan. Mintalah peserta didik untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 5 orang. Masing-masing kelompok duduk melingkar dengan kaki diluruskan.

Kegiatan pertama, mintalah peserta didik untuk bertepuk tangan dan menciptakan irama atau ketukan yang khas. Setelah itu, ajaklah peserta didik menepuk bagian tubuhnya yang lain, misalnya lengan atau menghentakkan kaki.

Masing-masing peserta didik diharapkan dapat membentuk irama ketukannya sehingga memperoleh irama yang beragam dan memiliki keunikan ketukan atau ritme yang berbeda-beda.

Saat seorang peserta didik merasa ketukannya sudah menjadi bagian dari ekspresi yang diciptakannya, mintalah peserta didik tersebut menyebut kata A. Artinya, itu adalah ketukan tepuk tangan A, begitu juga dengan yang lainnya. Apabila sudah mendapatkan ketukan ekspresinya, peserta didik menyebutkan huruf selanjutnya B, C, D, E, dan seterusnya. Peserta didik tercepatlah yang akan menembak ketukannya kepada peserta didik lainnya. Contohnya, apabila peserta didik A melemparkan tepuk tangannya kepada peserta didik B. Berikutnya, B harus mengucapkan A dengan keras. Peserta didik B harus menambahkan ketukannya menjadi AB. Lalu, jika peserta didik B ingin melemparkan tepuk tangannya kepada peserta didik C, peserta didik B harus mengucapkan A dan B dengan keras, sedangkan siswa C harus menjadikan tepuk tangannya ABC.

Peserta didik diharapkan dapat konsisten menjaga ketukannya masing-masing, boleh dikurangi atau dlebihkan, misalnya menjadi hanya A dan B, bahkan bisa juga menjadi C dan D. Permainan ini tergantung pada kepekaan dan timbal balik antarpeserta didik.

Kegiatan kedua adalah konduktor dan orkestra. Bagilah kelas menjadi tiga kelompok atau lebih, tergantung dari jumlah peserta didik yang ada di dalam kelas. Tiap kelompok minimal terdiri dari sepuluh orang. Selanjutnya, Sahabat Guru menetapkan satu orang sebagai konduktor. Konduktor mempersilakan sepuluh orang tersebut untuk menciptakan enam karakter suara. Ada dua orang yang memiliki karakter suara yang berbeda-beda. Sebagai contoh, dua orang bersuara seperti lebah, dua orang bersuara seperti harimau, dan dua orang lainnya bersuara seperti petir.

Tugas konduktor adalah membuat suara-suara tersebut terdengar harmonis. Konduktor dapat memberi instruksi kepada anggotanya untuk mengeluarkan suara panjang atau pendek dan membuat suara bersahut-sahutan. Konduktor menggunakan enam karakter suara yang berbeda seperti sedang mengatur paduan suara di dalam orkestra. Berilah waktu tampil konduktor selama tujuh menit, kemudian peserta didik yang lain akan bergantian mengambil peran sebagai konduktor.

Kegiatan ketiga adalah pemimpin dan pengikut. Sahabat Guru, bagilah peserta didik ke dalam kelompok yang beranggotakan lima orang. Tiap kelompok menentukan pemimpin berada di tengah lingkaran, sedangkan empat pengikutnya berada di kanan, kiri, belakang, dan depan pemimpin.

Pemimpin kemudian mengeluarkan suara, bunyi, dan melakukan gerakan yang diciptakannya sendiri. Suara, bunyi, dan gerakan sepenuhnya adalah kebebasan dari pemimpin. Para pengikut harus mengikuti apa pun yang dilakukan pemimpin, baik gerak, suara, dan ekspresi wajah. Pemimpin tidak hanya diam di tempat, tetapi juga mengubah suara sekaligus mengubah arah hadap dan arah berjalan, boleh juga melakukan putaran 90-180 derajat. Selama lima menit, sekelompok pengikut mengikuti arah gerak pemimpin, lalu pemimpin diganti sehingga semua anggota kelompok pernah menjadi pemimpin.

b. Melodi

Pada permainan melodi ini terdapat dua kegiatan. **Kegiatan pertama** adalah bernyanyi dan menari. Sahabat Guru, bagilah peserta didik ke dalam kelompok yang masing-masing beranggotakan lima orang. Di setiap kelompok, ada satu orang yang berperan untuk menyanyikan lagu atau nada bebas sesuai keinginannya. Sementara itu, empat anggota lainnya menari dengan gerakan yang seragam atau bebas dalam formasi melingkar. Selanjutnya, penyanyi memilih satu orang di dalam kelompoknya untuk menggantikan posisinya. Permainan ini dilakukan secara bergantian. Artinya, saat satu orang menjadi penyanyi maka empat orang lainnya menjadi penari. Para penari bergerak sesuai dengan ketukan ataupun irama yang dinyanyikan oleh penyanyi.

Kegiatan kedua dalam permainan melodi ini adalah musik dan gerak melingkar. Sahabat Guru boleh memutar musik apa pun, tetapi dianjurkan untuk memutar musik yang sifatnya ritmis dan tanpa lirik, hanya ketukan saja. Dalam permainan ini, setiap peserta didik bebas bergerak. Akan tetapi, harus diperhatikan bahwa gerakan yang boleh dilakukan hanya gerak melingkar, misalnya pada leher, lengan, pinggul, dan bagian tubuh lainnya yang memiliki sendi.

c. Bunyi dan Gerak

Pada permainan bunyi dan gerak ini terdapat tiga kegiatan. **Kegiatan pertama** adalah improvisasi suara. Sahabat Guru, bagilah peserta didik ke dalam kelompok yang masing-masing beranggotakan lima orang. Dua anggota menjadi sumber suara, sedangkan tiga lainnya menjadi peraga suara. Apabila sumber suara mengeluarkan suara atau bunyi, misalnya suara binatang, suara angin, suara alam, atau bunyi sirene, para peraga suara harus meresponsnya. Peraga suara melakukan gerakan dari suara atau bunyi apa pun yang dikeluarkan oleh sumber suara.

Kegiatan kedua adalah ingatan emosi terhadap suara. Sahabat Guru, bagilah peserta didik menjadi beberapa kelompok seperti pada latihan sebelumnya. Akan tetapi, kegiatan kali ini difokuskan pada kemampuan peserta didik untuk mengingat suara-suara yang dikeluarkan oleh dirinya sendiri atau suara-suara yang didengarnya di lingkungan sekitar, misalnya rumah, sekolah, sawah, atau jalan raya. Asal suara dapat dibatasi dari kegiatan sehari-hari, misalnya bangun dari tempat tidur, bertamu di ruang tamu, memasak di dapur, cuci muka di kamar mandi, belajar di sekolah, perjalanan pulang dari sekolah ke rumah, dan lain sebagainya.

Kegiatan ketiga adalah suara dan irama tubuh. Sahabat Guru, mintalah setiap peserta didik untuk mendengarkan suara dari tubuh mereka. Pada kegiatan kali ini, peserta didik dilatih untuk fokus pada irama yang dihasilkan tubuh mereka masing-masing, misalnya suara detak jantung atau langkah kaki yang sedang berjalan cepat. Peserta didik memilih satu irama, lalu perlahan-lahan memperbesar suaranya sambil ditirukan suara mulut. Suara tiruan tersebut kemudian diubah menjadi bentuk gerakan sesuai ketukan irama.

d. Bunyi dan Napas

Pada permainan bunyi dan napas ini terdapat tiga kegiatan. **Kegiatan pertama** adalah bernapas pelan dan dalam, lalu pelan-pelan berteriak. Sahabat Guru, latihan kali ini dilakukan secara perseorangan. Mintalah setiap peserta didik mengambil napas perlahan-lahan melalui lubang hidung kanan, lalu dihembuskan dari lubang hidung kiri, begitu juga sebaliknya. Saat mengambil napas, peserta didik pelan-pelan menyuarakan bunyi /u/ dan saat menghembuskan napas, peserta didik menyuarakan bunyi /o/ dan /a/, dari pelan hingga lantang.

Kegiatan kedua adalah bernapas cepat dan berteriak. Sahabat Guru, mintalah peserta didik untuk menghirup udara sebanyak-banyaknya melalui hidung dalam hitungan cepat, lalu dihembuskan melalui mulut dengan mengeluarkan bunyi /o/ dan /a/ dengan sangat keras. Pada tahap kedua, mintalah peserta didik menekan lantai saat menghirup udara, lalu meloncat saat menghembuskan udara sambil meneriakkan bunyi /o/ dan /a/.

Kegiatan ketiga adalah bernapas dan mengeluarkan suara pengganti angka. Sahabat Guru, kini peserta didik diharapkan sudah terlatih mengatur napas. Pada kegiatan kali ini, mintalah peserta didik membentuk formasi melingkar dalam satu kelompok kecil. Peserta didik kemudian mulai berhitung dengan bernapas cepat, mulai dari huruf A, B, C, dan seterusnya sampai formasi habis. Pada lingkaran

kedua, bunyi huruf diganti menjadi ekspresi suara, misalnya suara binatang, suara alam, bunyi pabrik, dan bunyi kendaraan. Selanjutnya, lakukanlah uji coba dengan mengeluarkan bunyi huruf, misalnya F, G, H, I, dan J untuk menciptakan harmoni. Lakukanlah kegiatan ini sampai membentuk kalimat, seperti "Aku makan nasi." yang diubah menjadi suara.

Kenalkan kosakata seni teater berikut kepada peserta didik!

Kamus Teater

adean	: bagian dari babak dalam lakon yang menggambarkan satu suasana dari beberapa suasana dalam babak
dialog	: percakapan dalam sandiwara
ekspresi	: ungkapan jiwa aktor dalam pertunjukan yang dapat ditunjukkan melalui gerak, mimik (raut wajah), dan suara
karakter	: perwatakan tokoh yang mencerminkan ciri-ciri fisik, sosial, dan psikologis
mimesis	: tiruan yang dilakukan oleh seniman berdasarkan kenyataan, baik yang telah dialaminya sendiri maupun yang dialami orang lain (aktor, pelukis, penari, dan lainnya) melalui proses imajinasi dan penghayatan

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

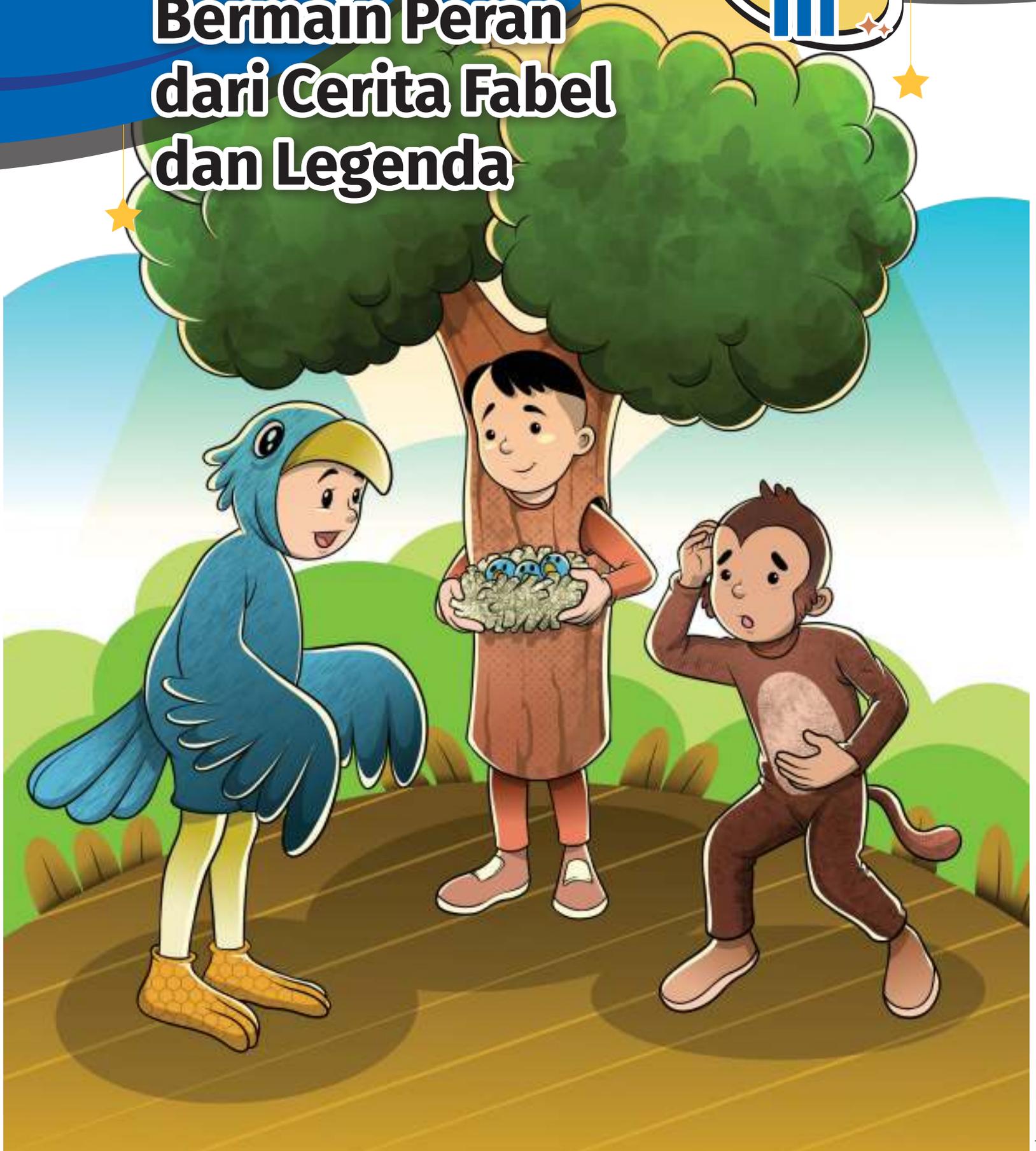
Panduan Guru Seni Teater
untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)

Penulis: Rifqi Risnadyatul Hudha, Musthofa Kamal
ISBN: 978-623-118-405-4 (jil.4 PDF)

Panduan
Khusus

Bab
III

Bermain Peran dari Cerita Fabel dan Legenda



A. Pendahuluan

Sahabat Guru, bab ini berkaitan dengan Bab I dan Bab II. Pada Bab I, peserta didik belajar mengenal karakter binatang dan peristiwa alam. Pada Bab II, peserta didik belajar memerankan cerita kehidupan sehari-hari. Pada Bab III kali ini, peserta didik akan belajar memainkan peran dari cerita fabel dan legenda. Terdapat enam kegiatan pada bab ini, yaitu (1) membaca dan memperagakan cerita, (2) menebak karakter pada cerita dongeng, (3) berdialog sesuai adegan, (4) membentuk tim pementasan, (5) menyiapkan properti dan kostum pementasan, serta (6) mementaskan cerita fabel dan legenda.

Pada **Kegiatan 1**, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik membaca dan menebak karakter cerita. Kegiatan ini bertujuan untuk mengingat karakter dan memperoleh referensi gerak tubuh, suara, dan emosi karakter pada cerita. Kegiatan ini diawali dengan membaca cerita fabel dan legenda yang ada di Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 1, lalu memperagakannya. Kegiatan ini juga untuk melatih rasa percaya diri peserta didik. Sahabat Guru tidak harus menggunakan cerita fabel dan legenda yang dipaparkan dalam bab ini, tetapi juga boleh menggunakan cerita fabel dan legenda lainnya. Sahabat Guru dapat mencari cerita tersebut di laman Badan Bahasa. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok.

Selanjutnya, pada **Kegiatan 2**, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik menebak karakter pada cerita dongeng. Kegiatan ini bertujuan agar peserta didik dapat bergerak, bersuara, dan beremosi sesuai dengan karakter pada cerita fabel dan legenda yang terdapat pada Kegiatan 1. Kegiatan ini juga bertujuan agar peserta didik dapat saling melihat gerak tubuh, suara, dan emosi yang ditiru oleh temannya. Dengan demikian, peserta didik dapat memperoleh referensi gerak tubuh, suara, dan emosi.

Pada **Kegiatan 3**, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik berdialog sesuai adegan. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih peserta didik agar mampu memperagakan dialog pada naskah teater fabel dan legenda yang dibacanya. Naskah tersebut terdapat di Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 3. Sahabat Guru juga dapat menggunakan naskah cerita fabel dan legenda lainnya.

Berikutnya, pada **Kegiatan 4**, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik membentuk tim pementasan. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kerja sama, berpikir artistik, bergerak, bersuara, dan beremosi sesuai karakter yang diperankannya.

Kegiatan ini adalah kegiatan awal dalam sebuah pementasan teater. Peserta didik bersama kelompoknya saling berbagi peran menjadi aktor, narator, dan tim musik pengiring cerita.

Pada **Kegiatan 5**, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik menyiapkan properti dan kostum pementasan. Peserta didik berkreasi membuat properti dan memilih kostum yang sesuai. Properti adalah benda-benda pendukung yang digunakan sebagai aksesori pementasan. Dengan properti, aktor atau aktris dapat lebih maksimal dalam memainkan perannya.

Pada **Kegiatan 6** ini, Sahabat guru mengajak peserta didik bermain pentas. Kegiatan ini adalah kegiatan akhir pada bab ini. Setelah menyiapkan properti dan kostum, kini saatnya peserta didik bermain di atas panggung. Pada kegiatan ini, peserta didik akan bermain peran dengan gerak, suara, dan emosi sesuai peran yang dimainkannya dengan menggunakan properti. Akhir kegiatan ini, peserta didik diharapkan dapat menghasilkan pertunjukan cerita fabel dan legenda sehingga memberi dampak positif, berupa sikap percaya diri, kreatif, serta dapat bekerja sama.

B. Skema Pembelajaran

Berikut ini adalah skema pembelajaran Bab III yang meliputi tujuan pembelajaran, kata kunci, peta konsep, rekomendasi waktu, pokok materi, aktivitas pembelajaran dan lembar kerja peserta didik, sumber belajar, serta asesmen.

1. Tujuan Pembelajaran

Sahabat Guru, tujuan pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik **mengenal** dialog sederhana, mengeksplorasi gerak tubuh, suara, serta emosi manusia dan binatang.
- b. Peserta didik **mengidentifikasi** inti cerita dan peran yang berbeda dalam sebuah naskah.
- c. Peserta didik **mengenal dan menceritakan** gerak dan suara manusia dan binatang.
- d. Peserta didik **menggunakan** tata artistik panggung sesuai dengan tokoh yang diperankan dan alur cerita.
- e. Peserta didik **menghasilkan** pertunjukan cerita fabel dan legenda sehingga memberi **dampak positif**, berupa sikap percaya diri, kreatif, serta dapat bekerja sama.

2. Kata Kunci

Cerita fabel, legenda, peran, gerak, dan suara.

3. Peta Konsep

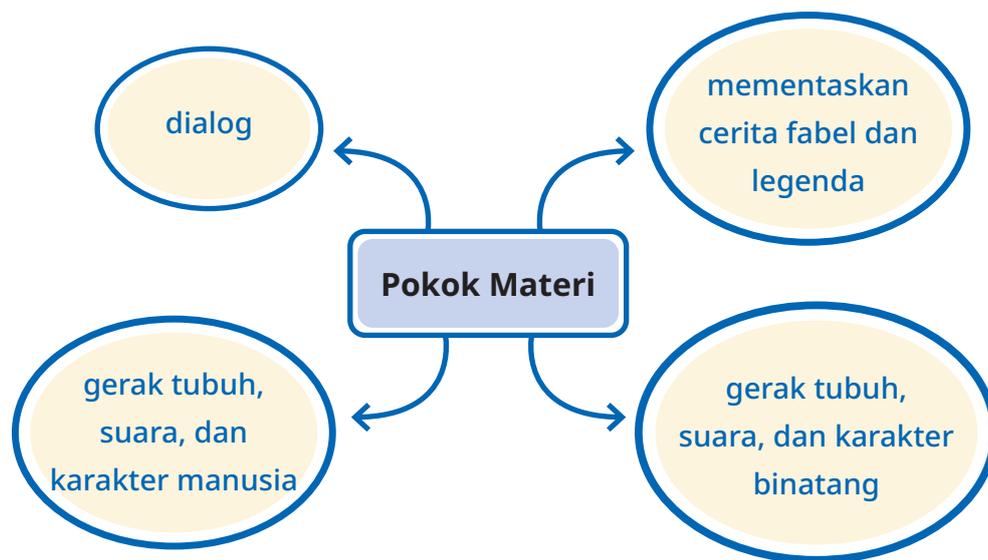


4. Rekomendasi Waktu

Alokasi waktu pada bab ini adalah 48 x 35 menit. Guru dapat menyesuainya dengan kondisi aktual pembelajaran. Guru dapat memperhatikan keragaman kondisi, potensi, kemampuan individu peserta didik, dan dinamika kelas.

5. Pokok Materi

Pokok materi pada bab ini adalah dialog, gerak tubuh, suara, karakter, baik manusia maupun binatang, serta mementaskan cerita fabel dan legenda. Pada bab ini, peserta didik diminta untuk memerankan dua tokoh, yaitu manusia dan binatang pada cerita fabel dan legenda.



6. Aktivitas Pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik

Berikut ini adalah aktivitas pembelajaran dan lembar kerja peserta didik pada Bab III.

Tabel 3.1 Aktivitas Pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik Bab III

No.	Kegiatan	Lembar Kerja Peserta Didik
1.	Kegiatan 1: Membaca dan memperagakan cerita	Peserta didik membaca cerita fabel berjudul <i>Kebohongan dan Kesenakahan Membawa Petaka</i> dan legenda berjudul <i>Kisah Raja Ampat dan Telur Naga</i> .

No.	Kegiatan	Lembar Kerja Peserta Didik
		<p>Peserta didik juga dapat membaca cerita fabel dan legenda lainnya di laman berikut.</p>  <p>https://buku.kemdikbud.go.id/katalog</p>  <p>https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/</p>
2.	Kegiatan 2: Menebak karakter pada cerita dongeng	Deskripsikan gerakmu!
3.	Kegiatan 3: Berdialog sesuai adegan	Membaca naskah teater.
4.	Kegiatan 4: Membentuk tim pementasan	Mendaftar tugas pementasan.
5.	Kegiatan 5: Menyiapkan properti dan kostum pementasan	Memadukan peran, properti, dan kostum.
6.	Kegiatan 6: Mementaskan cerita fabel dan legenda	Ayo, beri pendapat dengan santun!

7. Sumber Belajar

Sahabat Guru dapat memanfaatkan referensi berikut ini untuk menambah wawasan seputar bab ini.

- Blaxland, W. *Drama Lower Primary: Ready-to-Go Ideas and Activities for an Exciting Drama Program*. Sydney: Blake Education, 2000.
- Drama Notebook. *40 Classic Drama Games: Every Drama Teacher Should Know!*. Portland: Rumpelstiltskin Press, 2018.
- Farmer, D. *101 Drama Games and Activities*. Morrisville: Lulu Publishing, 2007.
- Hamzah, A.A. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1985.

- e. Harymawan, R.M.A. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993.
- f. Said, M.N. *Mengenal Teater di Indonesia*. Semarang: Aneka Ilmu, 2009.
- g. Sitorus, E.D. *The Art of Acting: Seni Peran untuk Teater, Film, dan TV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- h. Waluyo, H.J. *Drama: Naskah, Pementasan, dan Pengajaran*. Surakarta: UNS Press, 2007.

8. Asesmen

Untuk melakukan penilaian pada kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, ada tiga macam asesmen yang dapat digunakan, yaitu asesmen sebelum pembelajaran, asesmen saat pembelajaran (formatif), dan asesmen akhir pembelajaran/semester (sumatif). Rubrik penilaian sikap juga dipaparkan di dalam buku ini. Bila mau memberi penilaian sikap berdasarkan Profil Pelajar Pancasila, Sahabat Guru dapat menggunakan rubrik tersebut atau dapat memodifikasinya sesuai kebutuhan. Asesmen sebelum pembelajaran terdapat di awal Kegiatan 1. Asesmen saat pembelajaran terdapat pada Kegiatan 1, 2, 3, 4, dan 5. Asesmen sumatif terdapat pada Kegiatan 6. Untuk penilaian sikap, guru dapat mengamati sikap peserta didik, mulai dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir.

C. Prosedur Kegiatan

Kegiatan 1

Membaca dan Memperagakan Cerita

Tujuan kegiatan	: 1. Peserta didik mengenal dialog sederhana, gerak tubuh, suara, serta emosi manusia dan binatang. 2. Peserta didik mengeksplorasi gerak tubuh manusia dan binatang. 3. Peserta didik mengidentifikasi inti cerita dan peran yang berbeda dalam sebuah naskah.
Elemen	: Mengalami, mencipta, dan merefleksi
Alokasi waktu	: 8 × 35 menit

1. Persiapan Mengajar

Persiapan mengajar yang perlu Sahabat Guru lakukan adalah sebagai berikut.

- Perbanyaklah Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 1 sesuai jumlah peserta didik.
- Siapkanlah panggung di dalam kelas atau aula sekolah. Jadikan area depan sebagai panggung, bisa panggung sesungguhnya atau sekadar panggung imajiner.
- Siapkanlah kertas, gunting, dan spidol. Ketiga alat ini akan digunakan dalam strategi pembentukan kelompok.
- Guntinglah kertas berukuran 3×5 cm, lalu tulislah nama-nama pahlawan di kertas tersebut. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota. Sesuaikanlah jumlah potongan kertas dengan jumlah peserta didik.

Perhatikan contoh berikut ini!



2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan ini bertujuan untuk mengingat karakter dan memperoleh referensi gerak tubuh, suara, dan emosi karakter pada cerita. Kegiatan ini diawali dengan membaca cerita, lalu memperagakannya.

a. Kegiatan Pembukaan

Sebelum kegiatan ini dimulai, Sahabat Guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, yaitu peserta didik diharapkan dapat mengingat dan meniru karakter yang ada pada cerita fabel dan legenda. Setelah itu, Sahabat Guru dapat melakukan penilaian sebelum pembelajaran.

Untuk melakukan **penilaian sebelum pembelajaran**, Sahabat Guru dapat menggunakan pertanyaan berikut ini atau dapat memodifikasinya sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungan di sekitar.

- 1) Pernahkah kamu mendengar cerita binatang? Jika pernah, coba ceritakan!
- 2) Pernahkah kamu mendengar cerita legenda atau cerita asal-usul suatu tempat di daerahmu? Jika pernah, coba ceritakan!

Pertanyaan tersebut hanyalah sebagai pancingan agar peserta didik dapat bercerita fabel dan legenda. Bimbinglah peserta didik untuk bercerita. Sahabat Guru dapat ikut serta dalam kegiatan tersebut.

Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan pembuka berikut ini.

- 1) Pancinglah ingatan peserta didik dengan memberikan pertanyaan: *Apakah kalian pernah menonton cerita fabel dan legenda di televisi? Siapa saja tokoh yang ada pada cerita tersebut?*
- 2) Mintalah beberapa peserta didik yang terlihat sangat antusias untuk mengisahkan cerita yang pernah didengar atau ditontonnya. Mintalah mereka menceritakan secara singkat di hadapan teman-temannya.
- 3) Setelah itu, Sahabat Guru dapat memberi pertanyaan: *Apakah kalian tahu apa yang dimaksud dengan cerita fabel dan legenda?*
- 4) Bila perlu, berikanlah penguatan tentang cerita fabel dan legenda.
- 5) Sampaikanlah kepada peserta didik bahwa kegiatan kali ini adalah membaca cerita dan memperagakannya.
- 6) Selanjutnya, Sahabat Guru dapat membagikan Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 1 kepada peserta didik.

b. Kegiatan Inti

Selanjutnya, Sahabat Guru memasuki kegiatan inti. Lakukanlah kegiatan berikut ini untuk membimbing peserta didik dalam membaca dan memperagakan cerita!

- 1) Setelah semua peserta didik mendapatkan Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 1, mintalah mereka membaca cerita fabel dan legenda yang ada pada lembar kerja tersebut. Cerita fabel dan legenda juga terdapat di bagian Bahan Bacaan Peserta Didik. Berilah waktu 30 menit kepada peserta didik untuk memahami karakter yang ada dalam cerita.

- 2) Berilah kesempatan kepada semua peserta didik untuk menceritakan kembali fabel dan legenda yang telah dibacanya disertai gerak tubuh, suara, dan emosi yang sesuai dengan karakter pada cerita.
- 3) Bimbinglah peserta didik bercerita di panggung kelas secara bergantian. Kegiatan ini membutuhkan waktu yang lama dikarenakan satu per satu peserta didik harus tampil di panggung kelas. Jadi, alokasikan waktu 4 × 35 menit untuk kegiatan ini.
- 4) Ajaklah peserta didik bertepuk tangan sebagai bentuk apresiasi kepada temannya yang telah memperagakan cerita.

c. Kegiatan Penutup

Sahabat Guru, kegiatan terakhir adalah penutup. Peserta didik berada pada posisi duduk di kursinya masing-masing. Sahabat Guru juga boleh mengajak mereka duduk dengan formasi melingkar. Berilah kesempatan yang sama kepada peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya dengan bahasa yang santun. Setelah itu, ajukanlah pertanyaan refleksi, antara lain sebagai berikut.

- 1) Apakah kamu kesulitan memahami cerita tersebut?
- 2) Apakah kamu sudah bisa memperagakan cerita tersebut?
- 3) Apa yang menjadi kesulitanmu saat membaca dan memperagakan cerita?
- 4) Bagaimana perasaan kamu saat berada di panggung? Apakah kamu merasa berdebar-debar?

Berikutnya, berilah motivasi kepada peserta didik agar mereka lebih percaya diri. Ajaklah mereka untuk saling menghargai pendapat dan penampilan orang lain, termasuk penampilan temannya sendiri. Jika ada peserta didik yang masih kurang percaya diri, Sahabat Guru dapat memintanya untuk berlatih memperagakan dialog, gerak tubuh, suara, dan emosi yang pernah dialami, didengar, atau dilihatnya bersama teman atau orang tuanya. Setelah itu, mintalah peserta didik mengumpulkan Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 1 dan berilah catatan motivasi pada lembar kerja tersebut.

Setelah melakukan kegiatan tersebut, Sahabat Guru dapat melakukan penilaian. Berikut ini adalah alternatif penilaian saat pembelajaran Kegiatan 1. Sahabat Guru juga dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kondisi peserta didik.

Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab III Kegiatan 1

Penilaian Saat Pembelajaran Kegiatan 1

Nama Peserta Didik :

Kelas :

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

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1.	Pemahaman cerita	Peserta didik mampu memahami cerita yang ditandai dengan keselarasan kalimat dan ekspresi, serta kelogisan alur cerita.	
2.	Pengucapan dan intonasi suara	Peserta didik dapat mengucapkan kata dengan jelas dan intonasi yang sesuai dengan dialog yang diucapkan, suara dapat didengar oleh seluruh penonton.	
3.	Ekspresi dan emosi	Peserta didik dapat berekspresi sesuai dengan cerita yang disampaikan.	
4.	Ketepatan waktu	Peserta didik dapat menyelesaikan cerita sesuai durasi waktu yang sudah ditentukan.	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik Skor 3 = Cukup Skor 1 = Sangat kurang
 Skor 4 = Baik Skor 2 = Kurang

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pedoman Penskoran

Skor	Pemahaman Cerita	Pengucapan dan Intonasi Suara	Ekspresi dan Emosi	Ketepatan Waktu
Skor 5	Peserta didik sangat mampu memahami cerita yang ditandai dengan keselarasan kalimat dan ekspresi serta kelogisan alur cerita.	Peserta didik dapat mengucapkan kata dengan sangat jelas dan intonasi sesuai dengan dialog yang diucapkan.	Peserta didik dapat berekspresi sesuai dengan cerita yang disampaikan.	Peserta didik bercerita dengan durasi waktu sesuai dengan yang sudah ditentukan.
Skor 4	Peserta didik cukup mampu memahami cerita yang ditandai dengan keselarasan kalimat dan ekspresi serta kelogisan alur cerita.	Peserta didik dapat mengucapkan kata dengan cukup jelas dan intonasi sesuai dengan dialog yang diucapkan.	Peserta didik berekspresi cukup sesuai dengan cerita yang disampaikan.	Peserta didik bercerita dengan durasi waktu yang cukup sesuai dengan yang sudah ditentukan.
Skor 3	Peserta didik kurang mampu memahami cerita yang ditandai dengan keselarasan kalimat dan ekspresi serta kelogisan alur cerita.	Peserta didik mengucapkan kata dengan kurang jelas dan intonasi sesuai dengan dialog yang diucapkan.	Peserta didik berekspresi kurang sesuai dengan cerita yang disampaikan.	Peserta didik bercerita dengan durasi waktu yang kurang sesuai dengan yang sudah ditentukan.
Skor 2	Peserta didik tidak mampu memahami cerita, tetapi masih mau tampil.	Peserta didik tidak mampu mengucapkan kata dengan jelas, tetapi masih mau tampil.	Peserta didik tidak mampu berekspresi, tetapi masih mau tampil.	Peserta didik tidak dapat bercerita sesuai durasi waktu yang sudah ditentukan, tetapi masih mau tampil.

Skor	Pemahaman Cerita	Pengucapan dan Intonasi Suara	Ekspresi dan Emosi	Ketepatan Waktu
Skor 1	Peserta didik tidak mampu memahami cerita dan tidak berani tampil.	Peserta didik tidak mampu mengucapkan kata dengan jelas dan tidak berani tampil.	Peserta didik tidak mampu berekspresi dan tidak berani tampil.	Peserta didik tidak dapat bercerita sesuai durasi waktu yang sudah ditentukan dan tidak berani tampil.

3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila peserta didik kesulitan membaca dan memperagakan cerita yang ada pada Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 1, Sahabat Guru dapat mencari cerita fabel dan legenda lainnya, misalnya legenda daerah di sekitar lingkungan sekolah. Dengan demikian, peserta didik dapat memperoleh wawasan kearifan lokal daerahnya. Sahabat Guru juga dapat mencari referensi cerita legenda dari berbagai daerah di Indonesia dengan mengakses laman Badan Bahasa.

Kegiatan 2

Menebak Karakter pada Cerita Dongeng

- Tujuan kegiatan : 1. Peserta didik **mengeksplorasi** gerak tubuh manusia dan binatang.
2. Peserta didik **mengidentifikasi** inti cerita dan peran yang berbeda dalam sebuah naskah.
3. Peserta didik **mengenal** dan **menceritakan** gerak dan suara manusia dan binatang.
- Elemen : Mengalami, mencipta, dan merefleksi
- Alokasi waktu : 8 × 35 menit

1. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Ini adalah kegiatan menebak karakter berdasarkan cerita fabel dan legenda yang sudah dibaca pada Kegiatan 1. *Yuk*, persiapkan hal-hal berikut ini sebelum mengajar!

- a. Perbanyaklah Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 2 sesuai jumlah peserta didik.
- b. Siapkan ruang yang relatif luas agar peserta didik dapat leluasa bergerak. Sahabat Guru juga bisa mengajak peserta didik ke luar kelas untuk melakukan kegiatan pembelajaran ini, misalnya belajar di lapangan.

2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, tujuan kegiatan pembelajaran ini adalah peserta didik dapat bergerak, bersuara, beremosi sesuai dengan karakter yang ada pada cerita fabel dan legenda yang telah dibaca pada Kegiatan 1. Kegiatan ini juga bertujuan agar peserta didik dapat saling melihat gerak tubuh, suara, dan emosi yang ditiru oleh temannya. Dengan demikian, peserta didik dapat memperoleh referensi gerak tubuh, suara, dan emosi.

Cerita fabel dan legenda yang telah dibaca pada Kegiatan 1 nantinya akan dipentaskan. Kegiatan kedua hingga kegiatan akhir bab ini adalah menyiapkan pementasan cerita fabel dan legenda. Sahabat Guru juga boleh memilih cerita fabel dan legenda lainnya.

a. Kegiatan Pembukaan

Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, yaitu peserta didik diharapkan dapat bergerak, bersuara, dan beremosi sesuai dengan karakter pada cerita fabel dan legenda yang telah dibaca pada Kegiatan 1. Sebelum memasuki kegiatan inti, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan pembukaan berikut ini. Tujuannya adalah untuk memancing ingatan peserta didik akan berbagai macam karakter yang ada pada cerita fabel dan legenda yang telah dibacanya.

- 1) Sahabat Guru, ingatkanlah peserta didik pada karakter-karakter yang ada pada cerita fabel dan legenda yang telah dibacanya.
- 2) Sebutkanlah salah satu karakter yang ada pada cerita tersebut, misalnya Muli. Mintalah peserta didik memperagakan karakter si Muli.

- 3) Sahabat Guru juga bisa memperagakan salah satu karakter yang ada pada cerita tersebut, misalnya Popon si pohon. Peragakanlah gerakan pohon yang tertiuip angin.

b. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan pembukaan, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan inti berikut ini.

- 1) Berilah waktu 5 menit kepada peserta didik untuk mencari pasangannya. Sahabat Guru dapat membimbing mereka untuk menemukan pasangannya.
- 2) Bimbinglah peserta didik untuk membentuk formasi berhadapan dengan pasangannya.
- 3) Pada kegiatan ini, peserta didik A bergerak, bersuara, dan beremosi meniru karakter yang ada pada cerita fabel dan legenda yang telah dibacanya. Peserta didik B menebak peran yang diperagakan oleh temannya.
- 4) Selanjutnya, giliran peserta didik B yang bergerak, bersuara, dan beremosi meniru karakter yang ada pada cerita fabel dan legenda yang telah dibacanya. Peserta didik A menebak peran apa yang diperagakan peserta didik B.

c. Kegiatan Penutup

Sahabat Guru, pada akhir pembelajaran ini, berikanlah penguatan bahwa ekspresi adalah sebuah pesan yang disampaikan melalui gerak tubuh. Melalui gerak tubuh, suara, dan emosi, kita dapat menggambarkan karakter apa yang kita mainkan. Sahabat Guru hendaknya juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan kegiatan yang sudah dilakukannya dengan memberi pertanyaan refleksi, antara lain berikut ini.

- 1) Setelah meniru gerakan temanmu, gerak apa saja yang kamu temukan?
- 2) Setelah meniru ekspresi temanmu, ekspresi apa saja yang kamu temukan?
- 3) Setelah meniru suara temanmu, suara apa saja yang kamu temukan?

Sahabat Guru, mintalah peserta didik mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 2. Setelah peserta didik mengumpulkan lembar kerja tersebut, jangan lupa berikan motivasi pada catatan guru di lembar kerja peserta didik, *ya!* Setelah melakukan kegiatan tersebut, Sahabat Guru dapat mengisi asesmen formatif berikut ini. Sahabat Guru juga dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kondisi peserta didik.

Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab III Kegiatan 2

Penilaian Saat Pembelajaran Kegiatan 2

Nama Peserta Didik :

Kelas :

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

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1.	Pengenalan tokoh	Peserta didik dapat menyebutkan tokoh pada cerita.	
2.	Pemahaman karakter tokoh	Peserta didik mampu meniru atau mempraktikkan karakter pada cerita.	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 1 = Sangat kurang

Skor 4 = Baik

Skor 2 = Kurang

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pedoman Penskoran

Skor	Pengenalan Tokoh	Pemahaman Karakter Tokoh
Skor 5	Peserta didik mampu menyebutkan semua tokoh pada cerita.	Peserta didik mampu meniru atau mempraktikkan semua karakter pada cerita.
Skor 4	Peserta didik mampu menyebutkan hampir semua tokoh pada cerita.	Peserta didik mampu meniru atau mempraktikkan hampir semua karakter pada cerita.
Skor 3	Peserta didik mampu menyebutkan sebagian tokoh pada cerita.	Peserta didik mampu meniru atau mempraktikkan sebagian karakter pada cerita.
Skor 2	Peserta didik tidak mampu menyebutkan tokoh yang ada pada cerita, tetapi masih mau berusaha tampil.	Peserta didik tidak mampu meniru atau mempraktikkan karakter pada cerita, tetapi masih mau berusaha tampil.
Skor 1	Peserta didik tidak mampu menyebutkan tokoh yang ada pada cerita dan tidak mau tampil.	Peserta didik tidak mampu meniru atau mempraktikkan karakter pada cerita dan tidak mau tampil.

3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila Sahabat Guru ingin menggunakan cerita fabel dan legenda lainnya, Sahabat Guru dapat menyesuaikan contoh gerak, suara, dan emosi yang ada pada cerita yang dipilih. Sahabat Guru juga boleh menggunakan cerita fabel dan legenda yang ada di laman web Badan Bahasa. Namun demikian, perlu disesuaikan antara tingkat kesulitan, bahasa, dan pesan cerita dengan kemampuan peserta didik kelas IV SD/MI.

Kegiatan 3 Berdialog Sesuai Adegan

Tujuan kegiatan	: Peserta didik memainkan/bertindak sebagai lakon pertunjukan cerita fabel dan legenda.
Elemen	: Mengalami, mencipta, dan merefleksi
Alokasi waktu	: 8 × 35 menit

1. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, persiapkanlah hal-hal berikut ini sebelum mengajar!

- Perbanyaklah Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 3 sesuai jumlah peserta didik.
- Siapkanlah panggung di dalam kelas atau aula sekolah. Jadikan area depan sebagai panggung, bisa panggung sesungguhnya atau sekadar panggung imajiner.
- Siapkanlah kertas, gunting, dan spidol. Ketiga alat ini akan digunakan dalam strategi pembentukan kelompok.
- Guntinglah kertas berukuran 3 × 5 cm, lalu tulislah nama-nama wayang di kertas tersebut. Tiap-tiap kelompok terdiri dari 7-10 anggota. Sesuaikan jumlah potongan kertas dengan jumlah peserta didik.

Perhatikan contoh berikut ini!

1. Arjuna

3. Abimanyu

2. Gatotkaca

4. Abiyasa

2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan ini bertujuan untuk melatih peserta didik memperagakan dialog pada naskah teater fabel dan legenda yang telah dibacanya. Naskah tersebut dapat dibaca di Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 3. Sahabat Guru juga boleh menggunakan naskah cerita fabel dan legenda lainnya.

a. Kegiatan Pembukaan

Sebelum kegiatan ini dimulai, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, yaitu peserta didik diharapkan dapat memperagakan dialog sederhana pada naskah teater cerita fabel dan legenda yang telah dibacanya. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, pastikan semua peserta didik telah mendapat Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 3.

Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan pembuka dengan kegiatan olah vokal dan olah gerak. Berikut ini adalah kegiatan olah vokal.

- 1) Sahabat Guru dapat memandu peserta didik untuk membentuk formasi melingkar.
- 2) Pandulah peserta didik untuk mengucapkan huruf vokal dalam satu tarikan napas seperti sedang meniup balon: *aaa, iii, uuu, eee, ooo*.
- 3) Sahabat Guru dapat menentukan jarak, mulai dari jarak pendek, jarak sedang, sampai jarak jauh. Peserta didik meneriakkan huruf vokal tersebut dengan keras agar terdengar oleh guru.
- 4) Berikutnya, bimbinglah peserta didik untuk mengucapkan kata dengan jelas.
- 5) Setelah itu, mintalah peserta didik mengucapkan kalimat dengan berbagai ekspresi. Contohnya, saat mengucapkan kata 'pergi', peserta didik dapat mengucapkannya dengan intonasi marah, pertanyaan, atau hanya sekadar informasi.

Sahabat Guru, setelah peserta didik belajar olah vokal, ajaklah peserta didik melakukan olah gerak. Sahabat Guru dapat meminta peserta didik bergerak mengikuti aba-aba yang Sahabat Guru berikan. Agar lebih menarik, Sahabat Guru hendaknya ikut serta dalam kegiatan ini bersama peserta didik. Langkah-langkah kegiatan tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Pandulah peserta didik membentuk formasi melingkar.
- 2) Mintalah peserta didik bergerak seperti binatang ketika Sahabat Guru mengatakan 'lampu merah'.

- 3) Mintalah peserta didik bergerak seperti manusia ketika Sahabat Guru mengatakan 'lampu kuning'. Peserta didik dapat bergerak seperti bayi merangkak, orang dewasa, atau orang lanjut usia.
- 4) Mintalah peserta didik bergerak seperti tumbuhan ketika Sahabat Guru mengatakan 'lampu hijau'.
- 5) Sahabat Guru juga dapat membolak-balikkan aturan tersebut. Contohnya, lampu kuning untuk aba-aba meniru tumbuhan, sedangkan lampu hijau untuk aba-aba meniru gerak manusia.

b. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan pembukaan, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan inti berikut ini.

- 1) Berilah waktu 5 menit kepada peserta didik untuk membentuk kelompok sesuai nama wayang. Sahabat Guru dapat membimbing mereka untuk menemukan pasangannya.
- 2) Sampaikanlah kepada peserta didik bahwa kegiatan kali ini adalah memilih salah satu naskah cerita fabel atau cerita legenda yang nantinya akan dipentaskan secara berkelompok.
- 3) Sahabat Guru dapat membimbing peserta didik dalam pemilihan naskah agar dalam satu kelas terdapat variasi pementasan fabel dan legenda.
- 4) Sahabat Guru dapat menggunakan naskah pementasan yang terdapat di Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 3.
- 5) Mintalah peserta didik memilih peran bersama kelompoknya.
- 6) Mintalah peserta didik belajar berdialog sesuai cerita fabel atau legenda yang dipilihnya.
- 7) Berilah waktu selama 45 menit kepada peserta didik untuk berdialog antarperan.
- 8) Setelah itu, berilah kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk memperagakan dialog sesuai cerita yang dipilihnya.
- 9) Pada kegiatan ini, berilah keleluasaan kepada peserta didik untuk melakukan improvisasi. Namun, untuk peserta didik yang kesulitan melakukan hal tersebut, peserta didik dapat membaca dialog sambil memperagakan gerak tubuh, suara, dan emosi yang sesuai dengan karakter yang dipilih.

- 10) Ajaklah peserta didik bertepuk tangan setiap ada kelompok yang selesai tampil sebagai bentuk apresiasi dan motivasi.
- 11) Ajaklah peserta didik untuk memperhatikan penampilan kelompok lain dengan tenang atau tidak berbicara sendiri sebagai bentuk saling menghargai antarteman.

c. Kegiatan Penutup

Sahabat Guru, pada akhir kegiatan pembelajaran ini, berikanlah penguatan bahwa ekspresi adalah sebuah pesan yang disampaikan melalui gerak tubuh. Berilah kesempatan yang sama kepada setiap peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya dengan bahasa yang santun. Selanjutnya, berikan refleksi kepada peserta didik dengan mengajukan pertanyaan, antara lain sebagai berikut.

- 1) Apakah kamu sudah bisa meniru dialog, gerak, suara, dan emosi sesuai cerita fabel dan legenda yang kalian baca?
- 2) Berikan pendapat kamu tentang dialog, gerak, dan emosi yang diperagakan oleh temanmu secara santun! Apakah temanmu sudah bisa meniru dialog, gerak tubuh, suara, dan emosi sesuai cerita fabel dan legenda yang dibacanya?

Berikutnya, mintalah peserta didik mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 3. Setelah diisi dan dikumpulkan, jangan lupa berikan motivasi pada catatan guru di lembar kerja peserta didik, *ya!* Apabila ada peserta didik yang masih kurang percaya diri, Sahabat Guru dapat memintanya untuk berlatih memperagakan dialog, gerak tubuh, suara, dan emosi sesuai cerita fabel dan legenda bersama teman atau orang tuanya.

Setelah melakukan kegiatan tersebut, Sahabat Guru dapat melakukan penilaian. Berikut ini adalah alternatif penilaian saat pembelajaran Kegiatan 3. Sahabat Guru juga dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kondisi peserta didik.

Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab III Kegiatan 3

Penilaian Saat Pembelajaran Kegiatan 3

Nama Peserta Didik :

Kelas :

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

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1.	Kejelasan suara	Peserta didik dapat berdialog dengan suara yang jelas, terdengar oleh seluruh penonton.	
2.	Kesesuaian dialog dan karakter	Peserta didik dapat berdialog sesuai dengan karakter yang dimainkan.	
3.	Kesesuaian dialog dengan situasi adegan	Peserta didik dapat berdialog sesuai situasi adegan yang dimainkan/improvisasi dialog.	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 1 = Sangat kurang

Skor 4 = Baik

Skor 2 = Kurang

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pedoman Penskoran

Skor	Kejelasan Suara	Kesesuaian Dialog dan Karakter	Kesesuaian Dialog dengan Situasi Adegan
Skor 5	Peserta didik mampu bersuara atau berdialog dengan suara yang jelas, terdengar oleh seluruh penonton.	Peserta didik dapat berdialog sangat sesuai dengan karakter yang dimainkan.	Peserta didik dapat berdialog sesuai situasi adegan yang dimainkan/improvisasi dialog dengan lancar.

Skor	Kejelasan Suara	Kesesuaian Dialog dan Karakter	Kesesuaian Dialog dengan Situasi Adegan
Skor 4	Peserta didik mampu bersuara atau berdialog dengan suara yang cukup jelas, terdengar oleh seluruh penonton.	Peserta didik dapat berdialog cukup sesuai dengan karakter yang dimainkan.	Peserta didik dapat berdialog sesuai situasi adegan yang dimainkan/ improvisasi dialog dengan cukup lancar.
Skor 3	Peserta didik bersuara dengan kurang jelas, tetapi masih terdengar oleh sebagian penonton.	Peserta didik dapat berdialog, tetapi kurang sesuai dengan karakter yang dimainkan.	Peserta didik dapat berdialog sesuai situasi adegan yang dimainkan/ improvisasi dialog dengan kurang lancar.
Skor 2	Peserta didik tidak mampu berdialog atau bersuara, tetapi masih berani tampil.	Peserta didik tidak dapat berdialog sesuai dengan karakter yang dimainkan, tetapi masih berani tampil.	Peserta didik tidak dapat berdialog sesuai situasi adegan yang dimainkan/ improvisasi, tetapi masih mau tampil.
Skor 1	Peserta didik tidak mampu berdialog atau bersuara dan tidak berani tampil.	Peserta didik tidak dapat berdialog sesuai dengan karakter yang dimainkan dan tidak berani tampil.	Peserta didik tidak dapat berdialog sesuai situasi adegan yang dimainkan/ improvisasi dan tidak mau tampil.

3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila peserta didik kesulitan dalam memperagakan dialog menggunakan gerak tubuh, suara, dan emosi yang sesuai dengan cerita fabel dan legenda, Sahabat Guru dapat meminta peserta didik tersebut untuk mengamati lingkungan sekitarnya. Sebagai contoh, mintalah peserta didik mengamati cara burung mengepakkan sayapnya. Biarkan peserta didik menirunya dahulu, lalu berlatih mengucapkan dialog dengan tepat. Peserta didik juga boleh melakukan improvisasi. Dengan demikian, dialog yang diucapkan peserta didik tidak harus sama persis dengan dialog yang ada pada naskah.

Kegiatan 4

Membentuk Tim Pementasan

Tujuan kegiatan	:	1. Peserta didik menggunakan tata artistik panggung sesuai dengan tokoh yang diperankan dan alur cerita. 2. Peserta didik memainkan/bertindak sebagai lakon pertunjukan cerita fabel dan legenda. 3. Peserta didik menghasilkan pertunjukan cerita fabel dan legenda sehingga memberi dampak positif , berupa sikap percaya diri, kreatif, dan dapat bekerja sama.
Elemen	:	Berpikir dan bekerja secara artistik, mencipta, serta berdampak
Alokasi waktu	:	6 × 35 menit

1. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, persiapkanlah hal-hal berikut ini sebelum mengajar!

- Perbanyaklah Lembar Kerja Peserta didik Kegiatan 4 sesuai jumlah peserta didik.
- Siapkanlah kertas dengan tulisan: Tim Narator, Tim Aktor, dan Tim Musik.

2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan ini bertujuan untuk melatih peserta didik dalam bekerja sama, berpikir artistik, bergerak, bersuara, dan beremosi sesuai karakter. Kegiatan ini merupakan kegiatan awal dalam sebuah pementasan teater.

a. Kegiatan Pembukaan

Sebelum kegiatan ini dimulai, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, yaitu peserta didik diharapkan dapat bekerja sama, berpikir artistik, bergerak, bersuara, dan beremosi sesuai karakter. Sahabat Guru dapat membentuk kelompok sesuai nama-nama wayang seperti pada Kegiatan 3. Sampaikanlah kepada peserta didik bahwa kegiatan kali ini adalah menyiapkan pementasan.

Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan pembukaan dengan diskusi kelompok. Berikut ini adalah prosedur kegiatan tersebut.

- 1) Pastikan peserta didik sudah duduk bersama kelompoknya masing-masing.
- 2) Mintalah mereka mendiskusikan naskah yang akan dipentaskan. Mereka dapat memilih salah satu cerita fabel atau legenda yang terdapat pada Kegiatan 3. Sahabat Guru juga dapat menggunakan naskah cerita fabel atau legenda lainnya.
- 3) Setelah menentukan naskah yang dipilih, mintalah mereka membagi tugas inti pementasan, yaitu tim aktor, narator, dan musik. Sebenarnya, ada tugas pementasan lainnya, yaitu sutradara, tim penata panggung, tim perias aktor, dan lain-lain. Akan tetapi, tugas-tugas tersebut tidak disertakan dalam kegiatan pembelajaran ini dikarenakan pementasan yang dilakukan bersifat sederhana. Tugas sutradara bisa Sahabat Guru ambil alih, sedangkan tim penata panggung bisa dilakukan oleh semua yang berperan, baik aktor, narator, maupun pemusik. Dengan demikian, peserta didik dapat saling bekerja sama untuk menata panggung.
- 4) Setelah kelompok menentukan siapa yang menjadi aktor, narator, dan pemusik, Sahabat Guru harus memastikan apakah kelompok tersebut sudah mempunyai tim aktor dengan jumlah yang sesuai. Jika ada kelompok yang jumlah anggotanya belum sesuai, Sahabat Guru dapat mengaturnya terlebih dahulu.
- 5) Setelah itu, mintalah peserta didik yang berperan menjadi aktor untuk berkelompok dengan peserta didik yang menjadi aktor juga, begitu pula dengan narator dan pemusik. Mintalah mereka berkelompok sesuai jenis perannya agar dapat saling bertukar pikiran. Agar lebih mudah, tandailah meja dengan tulisan tim aktor, narator, dan musik. Mintalah mereka berkumpul di meja tersebut sesuai perannya.
- 6) Bimbinglah tim aktor untuk belajar bermain peran sesuai karakter yang dimainkan. Mereka dapat saling memberi masukan tentang gerak tubuh, suara, dan emosi sesuai peran yang dimainkan. Mintalah mereka secara bergantian memainkan perannya.
- 7) Bimbinglah tim narator untuk membaca narasi cerita dengan suara yang sesuai dengan isi cerita. Mintalah mereka berlatih vokal terlebih dahulu. Lalu, bimbinglah mereka untuk membaca narasi secara berulang-ulang.

- 8) Bimbinglah tim musik untuk mendiskusikan jenis musik yang sesuai dengan latar suasana cerita. Sahabat Guru juga dapat memberi saran kepada mereka, misalnya menggunakan alat musik dari benda-benda di sekitar.
- 9) Setelah selesai berdiskusi, mintalah mereka untuk kembali ke kelompok wayang (kelompok awal).

b. Kegiatan Inti

Sahabat Guru, kegiatan inti kali ini merupakan bagian dari latihan sebelum pementasan sehingga memerlukan waktu yang panjang, yaitu 20 x 30 menit. Peserta didik memerlukan banyak latihan pada bagian ini.

Setelah peserta didik kembali ke kelompok wayang (kelompok awal), ajaklah peserta didik berdiskusi lagi. Langkah-langkah kegiatannya adalah sebagai berikut.

- 1) Sampaikanlah informasi kepada peserta didik bahwa pementasan dilakukan secara berkelompok sesuai dengan kelompok wayang.
- 2) Bimbinglah mereka untuk berdiskusi dan berlatih menjelang pementasan. Awali dengan kegiatan bedah naskah. Pastikan masing-masing aktor sudah dapat membayangkan kostum yang akan dipakainya. Ajaklah narator belajar menarasikan cerita saat aktor berlatih bermain peran. Begitu pula dengan tim musik, ajaklah mereka belajar memadukan musik dengan isi cerita.
- 3) Sahabat Guru, kegiatan selanjutnya adalah berlatih dan melakukan refleksi.

c. Kegiatan Penutup

Setelah semua peserta didik berdiskusi dan berlatih sesuai perannya masing-masing, kegiatan selanjutnya adalah mengajak peserta didik melakukan refleksi. Kegiatan ini dilakukan setiap kali peserta didik berlatih memainkan peran. Langkah-langkah kegiatannya adalah sebagai berikut.

- 1) Bimbinglah peserta didik untuk melakukan evaluasi dan berilah contoh cara memberi pendapat yang santun.
- 2) Berilah kesempatan kepada semua peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya secara santun.

- 3) Setelah itu, berikanlah pertanyaan refleksi, antara lain sebagai berikut.
 - a) Apakah kamu kesulitan memerankan karakter yang akan kalian pentaskan?
 - b) Apakah kamu sudah menentukan kostum yang akan dipakai saat pementasan?
- 4) Jika peserta didik sudah menentukan kostum yang sesuai dengan karakter yang akan diperankan, mintalah peserta didik tersebut untuk mendeskripsikannya. Jika menurut Sahabat Guru kostum yang akan dipakai itu sudah sesuai, mintalah peserta didik membawanya pada pertemuan berikutnya. Mintalah peserta didik berlatih bermain peran menggunakan kostum tersebut.
- 5) Jika peserta didik belum mempunyai ide kostum yang akan digunakan, ajaklah peserta didik bertukar pendapat untuk mencari solusi.

Setelah melakukan kegiatan tersebut, Sahabat Guru dapat mengisi asesmen formatif berikut ini. Sahabat Guru juga dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kondisi peserta didik.

Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab III Kegiatan 4

Penilaian Saat Pembelajaran Kegiatan 4

Nama Peserta Didik :

Kelas :

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

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1.	Kerja sama dalam tim	Peserta didik dapat bekerja sama dengan kelompok untuk menentukan sutradara dan pemain.	
2.	Kemampuan sutradara	Peserta didik yang bertugas sebagai sutradara mampu mengatur pemain dalam mewujudkan pertunjukan.	

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
3.	Kemampuan pemain	Peserta didik yang bertugas sebagai pemain mampu memerankan karakter.	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 1 = Sangat kurang

Skor 4 = Baik

Skor 2 = Kurang

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pedoman Penskoran

Skor	Kerja Sama dalam Tim	Kemampuan Sutradara	Kemampuan Pemain
Skor 5	Peserta didik dapat bekerja sama dengan kelompok untuk menentukan sutradara dan pemain, serta antusias untuk bermain.	Peserta didik yang bertugas sebagai sutradara sangat mampu mengatur pemain dalam mewujudkan pertunjukan.	Peserta didik yang bertugas sebagai pemain sangat mampu memerankan karakter.
Skor 4	Peserta didik dapat bekerja sama dengan kelompok untuk menentukan sutradara dan pemain, serta cukup antusias untuk bermain.	Peserta didik yang bertugas sebagai sutradara cukup mampu mengatur pemain dalam mewujudkan pertunjukan.	Peserta didik yang bertugas sebagai pemain cukup mampu memerankan karakter.

Skor	Kerja Sama dalam Tim	Kemampuan Sutradara	Kemampuan Pemain
Skor 3	Peserta didik dapat bekerja sama dengan kelompok untuk menentukan sutradara dan pemain, tetapi kurang antusias untuk bermain.	Peserta didik yang bertugas sebagai sutradara kurang mampu mengatur pemain dalam mewujudkan pertunjukan.	Peserta didik yang bertugas sebagai pemain kurang mampu memerankan karakter.
Skor 2	Peserta didik tidak dapat bekerja sama dengan kelompok untuk menentukan sutradara dan pemain, tetapi masih mau mengikuti kegiatan.	Peserta didik yang bertugas sebagai sutradara tidak mampu mengatur pemain dalam mewujudkan pertunjukan, tetapi masih mau berusaha.	Peserta didik yang bertugas sebagai pemain tidak mampu memerankan karakter, tetapi masih mau berusaha tampil.
Skor 1	Peserta didik tidak dapat bekerja sama dengan kelompok untuk menentukan sutradara dan pemain, serta tidak mau mengikuti kegiatan.	Peserta didik yang bertugas sebagai sutradara tidak mampu mengatur pemain dalam mewujudkan pertunjukan dan tidak mau berusaha.	Peserta didik yang bertugas sebagai pemain tidak mampu memerankan karakter dan tidak mau berusaha tampil.

3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila Sahabat Guru merasa kesulitan menggunakan alur pembelajaran yang telah dipaparkan pada Kegiatan 4 ini, Sahabat Guru dapat membimbing peserta didik berkolaborasi dengan kelompok wayang. Dengan demikian, tidak ada pembentukan kelompok baru lagi sehingga peserta didik bisa langsung fokus dengan pembagian tugas di kelompoknya masing-masing.

Kegiatan 5

Menyiapkan Properti dan Kostum Pementasan

Tujuan kegiatan	: Peserta didik menggunakan tata artistik panggung sesuai dengan tokoh yang diperankan dan alur cerita.
Elemen	: Berpikir dan bekerja secara artistik
Alokasi waktu	: 8 × 35 menit

1. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Ini adalah kegiatan kelima. *Yuk*, persiapkan hal-hal berikut ini agar Sahabat Guru dapat lebih maksimal dalam mengajar!

- Gandakanlah Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 5 yang akan dikerjakan peserta didik pada kegiatan penutup.
- Sebelum pertemuan ini, sampaikan informasi kepada peserta didik bahwa mereka akan membuat properti sesuai peran yang dimainkan. Peserta didik dapat mendaftar benda apa saja yang harus dibawanya.
- Peserta didik juga dapat membawa kostum dan properti yang sesuai dengan perannya. Namun, apabila peserta didik ingin membuat properti, mereka dapat membawa alat dan bahannya ke sekolah dan dikerjakan bersama kelompoknya. Semua kostum dan properti dibawa pada pertemuan kali ini.

2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan pengajaran kali ini adalah membuat properti pementasan dan memilih kostum yang sesuai dengan karakter yang diperankan. Peserta didik berkreasi membuat properti dan memilih kostum yang sesuai dengan perannya. Properti adalah benda-benda pendukung yang digunakan sebagai aksesori pementasan. Dengan properti, aktor atau aktris dapat lebih maksimal memainkan perannya.

a. Kegiatan Pembukaan

Sebelum kegiatan dimulai, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, yaitu peserta didik diharapkan dapat membuat atau memilih properti dan kostum pementasan sesuai dengan peran yang dimainkannya. Setiap peserta didik bersama kelompoknya sudah berbagi tugas pementasan.

Sebelum melakukan kegiatan inti, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan pembukaan berikut ini. Tujuannya adalah untuk mengingat berbagai macam ekspresi, mimik, dan kostum yang dipakai tokoh dalam cerita.

- 1) Pandulah peserta didik untuk berkumpul dengan kelompoknya masing-masing.
- 2) Mintalah peserta didik mengeluarkan properti dan kostum yang telah dibawanya.
- 3) Mintalah setiap kelompok mempresentasikan properti dan kostum yang akan mereka buat.
- 4) Berilah kesempatan kepada kelompok lain untuk memberi pendapat secara santun tentang properti dan kostum yang akan digunakan untuk pementasan nanti.

b. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan pembukaan, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan inti berikut ini.

- 1) Bimbinglah peserta didik menyiapkan properti bersama dengan kelompoknya.
- 2) Mintalah mereka memakai properti tersebut untuk berlatih memainkan peran bersama kelompoknya masing-masing.
- 3) Setelah itu, berikanlah Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 5. Pada lembar kerja tersebut, terdapat kolom untuk menuliskan peran, kostum, dan properti yang akan digunakan saat pementasan.
- 4) Mintalah peserta didik mengisi lembar kerja tersebut.

c. Kegiatan Penutup

Setelah semua peserta didik menyiapkan properti dan kostum yang akan digunakan untuk pementasan nanti, ajaklah peserta didik melakukan refleksi. Berikut ini adalah langkah-langkah kegiatan penutup yang dapat Sahabat Guru lakukan.

- 1) Mintalah setiap kelompok untuk mempresentasikan terkait persiapan pementasan secara santun di depan kelas.
- 2) Pada kegiatan ini, Sahabat Guru bertugas menjadi moderator.
- 3) Jika kelompok yang sedang presentasi ternyata mengalami masalah, Sahabat Guru dapat meminta saran kepada kelompok lain.
- 4) Sahabat Guru boleh membantu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dialami peserta didik.

Setelah melakukan kegiatan tersebut, Sahabat Guru dapat melakukan penilaian. Berikut ini adalah alternatif penilaian saat pembelajaran Kegiatan 5. Sahabat Guru dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kondisi peserta didik.

Tabel 3.6 Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab III Kegiatan 5

Penilaian Saat Pembelajaran Kegiatan 5

Nama Peserta Didik :

Kelas :

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

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1.	Kreativitas membuat properti	Peserta didik kreatif membuat properti, misalnya membuat perlengkapan panggung dari barang bekas.	

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
		Peserta didik mampu bekerja sama, rela berkorban, atau antusias melengkapi properti yang dibutuhkan bersama kelompoknya.	
		Peserta didik dapat menyesuaikan properti dengan peran yang dimainkan.	
2.	Kreativitas membuat kostum	Peserta didik kreatif membuat kostum, misalnya membuat kostum dari plastik bekas dan pakaian bekas. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat mencintai lingkungan. Peserta didik dapat memanfaatkan pakaian yang ada di rumah untuk dijadikan kostum.	
		Peserta didik mampu bekerja sama, rela berkorban, atau antusias melengkapi kostum yang dibutuhkan.	
		Peserta didik dapat menyesuaikan kostum dengan peran yang dimainkan.	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 1 = Sangat kurang

Skor 4 = Baik

Skor 2 = Kurang

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pedoman Penskoran

Skor	Kreativitas Membuat Properti			Kreativitas Membuat Kostum		
	Kreatif Membuat Properti dari Barang Bekas	Kerja Sama, Rela Berkorban, atau Antusias	Kesesuaian Properti	Kreatif Membuat Kostum dari Barang Bekas	Bekerja Sama, Rela Berkorban, atau Antusias	Kesesuaian Kostum
Skor 5	Peserta didik sangat kreatif membuat properti dari barang bekas.	Peserta didik sangat mau bekerja sama, rela berkorban, dan antusias dalam membuat properti.	Peserta didik dapat membuat properti yang sangat sesuai dengan peran yang dimainkan.	Peserta didik sangat kreatif membuat kostum dari barang bekas.	Peserta didik sangat mau bekerja sama, rela berkorban, dan antusias dalam membuat kostum.	Peserta didik dapat membuat kostum yang sangat sesuai dengan peran yang dimainkan.
Skor 4	Peserta didik cukup kreatif membuat properti dari barang bekas.	Peserta didik cukup mau bekerja sama, rela berkorban, dan antusias dalam membuat properti.	Peserta didik dapat membuat properti yang cukup sesuai dengan peran yang dimainkan.	Peserta didik cukup kreatif membuat kostum dari barang bekas.	Peserta didik cukup mau bekerja sama, rela berkorban, dan antusias dalam membuat kostum.	Peserta didik dapat membuat kostum yang cukup sesuai dengan peran yang dimainkan.
Skor 3	Peserta didik kurang kreatif membuat properti dari barang bekas.	Peserta didik kurang mau bekerja sama, rela berkorban, dan antusias dalam membuat properti.	Peserta didik dapat membuat properti, tetapi kurang sesuai dengan peran yang dimainkan.	Peserta didik kurang kreatif membuat kostum dari barang bekas.	Peserta didik kurang mau bekerja sama, rela berkorban, dan antusias dalam membuat kostum.	Peserta didik dapat membuat kostum, tetapi kurang sesuai dengan peran yang dimainkan.

Skor	Kreativitas Membuat Properti			Kreativitas Membuat Kostum		
	Kreatif Membuat Properti dari Barang Bekas	Kerja Sama, Rela Berkorban, atau Antusias	Kesesuaian Properti	Kreatif Membuat Kostum dari Barang Bekas	Bekerja Sama, Rela Berkorban, atau Antusias	Kesesuaian Kostum
Skor 2	Peserta didik tidak dapat membuat properti, tetapi masih mau berusaha membuatnya.	Peserta didik tidak mau bekerja sama, tidak rela berkorban, dan tidak antusias, tetapi mau hadir dalam pembuatan properti.	Peserta didik tidak dapat membuat properti, tetapi masih mau berusaha membuatnya.	Peserta didik tidak dapat membuat kostum, tetapi masih mau berusaha membuatnya.	Peserta didik tidak mau bekerja sama, tidak rela berkorban, dan tidak antusias, tetapi masih mau hadir dalam pembuatan kostum.	Peserta didik tidak dapat membuat kostum, tetapi masih mau berusaha membuatnya.
Skor 1	Peserta didik tidak dapat membuat properti dan tidak mau berusaha membuatnya.	Peserta didik tidak mau bekerja sama, tidak rela berkorban, dan tidak antusias, serta tidak mau hadir dalam pembuatan properti.	Peserta didik tidak dapat membuat properti dan tidak mau berusaha membuatnya.	Peserta didik tidak dapat membuat kostum dan tidak mau berusaha membuatnya.	Peserta didik tidak mau bekerja sama, tidak rela berkorban, dan tidak antusias, serta tidak mau hadir dalam pembuatan kostum.	Peserta didik tidak dapat membuat kostum dan tidak mau berusaha membuatnya.

3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru, pada kegiatan persiapan pementasan ini, rias wajah merupakan hal yang bersifat opsional (tidak harus ada). Peserta didik boleh memilih menggunakan atau tidak menggunakan rias wajah. Hal yang terpenting adalah kesesuaian antara properti dan kostum yang akan digunakan saat pementasan.

Kegiatan 6

Mementaskan Cerita Fabel dan Legenda

Tujuan kegiatan : 1. Peserta didik **menggunakan** tata artistik panggung sesuai dengan tokoh yang diperankan dan alur cerita.
2. Peserta didik **memainkan/bertindak** sebagai lakon pertunjukan cerita fabel dan legenda.
3. Peserta didik **menghasilkan** pertunjukan cerita fabel dan legenda sehingga memberi **dampak positif**, berupa sikap percaya diri, kreatif, dan dapat bekerja sama.

Elemen : Berpikir dan bekerja secara artistik

Alokasi waktu : 10 × 35 menit

1. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru, selamat datang di kegiatan akhir pada bab ini! *Yuk*, sekarang persiapkan hal-hal berikut ini sebelum mengajar!

- Sebelum pertemuan ini, sampaikan informasi kepada peserta didik bahwa mereka harus berlatih memainkan peran sesuai peran yang dipilihnya. Sampaikan juga bahwa mereka harus membawa properti dan kostum yang akan digunakan untuk pementasan pada Kegiatan 6 ini.
- Siapkanlah panggung di dalam kelas atau aula sekolah. Jadikanlah area depan sebagai panggung, bisa panggung sesungguhnya atau sekadar panggung imajiner.

- c. Perbanyaklah Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 6 sesuai jumlah peserta didik.
- d. Sahabat Guru, siapkanlah asesmen untuk pementasan ini. Sahabat Guru juga dapat menggunakan alternatif asesmen yang sudah disediakan pada bab ini.

2. Kegiatan Pengajaran

Setelah berlatih menyiapkan properti dan kostum, kini saatnya peserta didik pentas di atas panggung. Kali ini, peserta didik bermain peran dengan gerak, suara, dan emosi yang sesuai dengan peran yang dimainkannya, serta menggunakan properti yang sesuai.

a. Kegiatan Pembukaan

Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini kepada peserta didik, yaitu peserta didik diharapkan dapat meniru karakter yang dimainkan dengan menggunakan properti pendukung yang sesuai. Setelah itu, kondisikan peserta didik bergabung dengan kelompoknya.

Sebelum memasuki kegiatan inti, Sahabat Guru dapat melakukan permainan "Ayo Meniru Gambar!" sebagai kegiatan pembuka. Tujuannya adalah untuk melatih peserta didik menciptakan karakter sesuai gambar. Langkah-langkah permainannya adalah sebagai berikut.

- 1) Mintalah peserta didik melakukan gerakan senam agar otot mereka dapat bergerak dengan baik.
- 2) Setelah itu, ajaklah mereka berlatih olah vokal. Sahabat Guru dapat membimbing peserta didik untuk mengucapkan huruf vokal (*a, i, u, e, o*).
- 3) Berikutnya, bimbinglah peserta didik untuk mengucapkan kalimat dengan ekspresi yang beragam, misalnya *Aku ke sana dulu*. Ucapkanlah kalimat tersebut dengan ekspresi senang, sedih, bosan, dan lain sebagainya.

b. Kegiatan Inti

Persiapan Pementasan

Sahabat Guru, sebelum pementasan dimulai, berilah waktu kira-kira 15-20 menit kepada setiap kelompok untuk mempersiapkan diri. Berikut ini adalah hal-hal yang perlu Sahabat Guru lakukan.

- 1) Mintalah setiap kelompok untuk memakai kostum dan menyiapkan propertinya.
- 2) Undilah urutan penampilan tiap-tiap kelompok.
- 3) Ajaklah semua kelompok berdoa bersama sebelum pementasan dimulai.

Pementasan Teater Kelas

Sahabat Guru, kegiatan selanjutnya adalah mementaskan cerita fabel dan legenda secara berkelompok. Hal-hal yang perlu Sahabat Guru perhatikan, antara lain aspek kekompakan, artistik, kostum, ekspresi, dan bloking. Langkah-langkah kegiatannya adalah sebagai berikut.

- 1) Pandulah kelompok yang mendapat giliran tampil.
- 2) Ajaklah kelompok penonton untuk bersikap baik dan menghargai kelompok yang sedang tampil dengan tidak berbicara sendiri atau membuat gaduh, serta tidak ribut dengan penampilan dan propertinya sendiri. Ajaklah mereka menikmati penampilan teman-temannya dan memberikan tepuk tangan setiap ada kelompok yang selesai tampil. Sahabat Guru juga boleh bertindak sebagai pembawa acara.
- 3) Berilah jeda waktu kira-kira 5 menit untuk kelompok yang akan tampil selanjutnya guna mempersiapkan properti di panggung dan merapikan kostum.
- 4) Hendaknya Sahabat Guru mendokumentasikan pementasan setiap kelompok dalam bentuk foto atau video.
- 5) Lakukanlah kegiatan ini sampai semua kelompok mendapat giliran tampil.

c. Kegiatan Penutup

Setelah semua kelompok mendapat giliran tampil, bentuklah formasi melingkar, lalu Sahabat Guru duduk di tengah-tengah peserta didik. Berilah kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan perasaannya setelah melakukan pementasan melalui Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 6. Selanjutnya, lakukan hal-hal berikut ini.

- 1) Berilah kesempatan kepada semua peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya secara santun. Berikut ini adalah contoh pertanyaan untuk membantu peserta didik dalam memberi pendapat kepada temannya.
 - a) Bagaimana pendapatmu terhadap pertunjukan kelompok lain? Apakah mereka tampak kompak dalam bermain peran?
 - b) Apakah semua kelompok tampak percaya diri?

- 2) Terakhir, ajukanlah pertanyaan refleksi kepada peserta didik, antara lain sebagai berikut.
- apa hal menarik yang kamu rasakan saat berada di panggung?
 - Apakah kamu merasa berdebar-debar saat berada di panggung?
 - Apakah kamu bisa berdialog dengan lancar saat berada di panggung?
 - Adakah kesulitan saat memerankan karakter di panggung? Jika ada, apa kesulitanmu dan mengapa itu terjadi?

Sahabat Guru juga dapat menayangkan dokumentasi foto atau video pementasan teater sebagai bahan refleksi bagi peserta didik. Setelah melakukan kegiatan tersebut, Sahabat Guru dapat memberi penilaian. Berikut ini alternatif penilaian akhir pembelajaran Bab III (Kegiatan 6). Sahabat Guru dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kondisi peserta didik.

Tabel 3.7 Instrumen Penilaian Akhir Pembelajaran Bab III (Kegiatan 6)

Penilaian Akhir Pembelajaran Bab III

Nama Peserta Didik :

Kelas :

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

Kriteria Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1.	Ekspresi dan karakter	Peserta didik mampu menggambarkan karakter manusia, binatang, dan peristiwa alam.	
2.	Suara	Peserta didik mampu bersuara atau berdialog dengan suara yang jelas, terdengar oleh seluruh penonton.	

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
3.	Kostum	Peserta didik mampu menggunakan kostum sesuai dengan peran yang dimainkan.	
Total Skor			

Keterangan:

Skor 5 = Sangat Baik Skor 3 = Cukup Skor 1 = Sangat kurang
 Skor 4 = Baik Skor 2 = Kurang

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Pedoman Penskoran

Skor	Ekspresi dan Karakter	Suara	Kostum
Skor 5	Peserta didik mampu menggambarkan karakter melalui gerak manusia, binatang, dan peristiwa alam dengan sangat mirip.	Peserta didik mampu bersuara atau berdialog dengan suara yang jelas, terdengar oleh seluruh penonton.	Peserta didik mampu mengadakan kostum yang sesuai dengan peran yang dimainkan.
Skor 4	Peserta didik mampu menggambarkan karakter melalui gerak manusia, binatang, dan peristiwa alam dengan cukup mirip.	Peserta didik mampu bersuara atau berdialog dengan suara yang cukup jelas, terdengar oleh seluruh penonton.	Peserta didik mampu mengadakan kostum yang cukup sesuai dengan peran yang dimainkan.

Skor	Ekspresi dan Karakter	Suara	Kostum
Skor 3	Peserta didik mampu menggambarkan karakter melalui gerak manusia, binatang, dan peristiwa alam, tetapi kurang mirip.	Peserta didik bersuara dengan kurang jelas, tetapi masih terdengar oleh sebagian penonton.	Peserta didik mampu mengadakan kostum, tetapi kurang sesuai dengan peran yang dimainkan.
Skor 2	Peserta didik tidak mampu menggambarkan karakter melalui gerak manusia, binatang, peristiwa alam, tetapi masih berani tampil.	Peserta didik tidak mampu berdialog atau bersuara, tetapi masih berani tampil.	Peserta didik tidak mampu mengadakan kostum yang sesuai peran yang dimainkan, tetapi masih berani tampil.
Skor 1	Peserta didik tidak mampu menggambarkan karakter melalui gerak manusia, binatang dan peristiwa alam, serta tidak berani tampil.	Peserta didik tidak mampu berdialog atau bersuara dan tidak berani tampil.	Peserta didik tidak mampu mengadakan kostum yang sesuai peran yang dimainkan dan tidak berani tampil.

3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru, lakukanlah kegiatan alternatif berikut ini jika terdapat peserta didik atau kelompok yang kesulitan dalam mengikuti kegiatan pementasan ini. **Alternatif pertama**, Sahabat Guru dapat mengganti kegiatan pementasan dengan kegiatan bercerita. Sahabat Guru dapat memanfaatkan Bahan Bacaan Peserta didik. Peserta didik dapat menceritakan kembali cerita tersebut dengan bahasanya sendiri disertai ekspresi yang sesuai. **Alternatif kedua**, jika ada peserta didik yang tidak mempunyai kemampuan dan kemauan tampil sebagai aktor, berilah kegiatan alternatif yang dapat dilakukan untuk mendukung pementasan, misalnya mendokumentasikan pementasan, membantu menyiapkan artistik panggung, dan lain sebagainya.

D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali

Pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terdapat kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik. Melalui lembar kerja tersebut, Sahabat Guru dapat memberikan catatan kepada peserta didik dan dapat berinteraksi dengan orang tua. Sahabat Guru dapat menyampaikan pesan melalui lembar tersebut, kemudian peserta didik memberikannya kepada orang tua/wali.

Pada akhir bab ini, terdapat kegiatan pementasan. Orang tua/wali dapat diundang dalam kegiatan tersebut. Jika berkenan, mereka juga dapat ikut andil dalam permainan. Sahabat Guru dapat memberi surat undangan resmi dari sekolah untuk memberitahukan kegiatan tersebut. Kegiatan ini hanya sebagai alternatif keterlibatan orang tua/wali. Sahabat Guru dapat menyesuaikan dengan kondisi sekolah.

E. Asesmen/Penilaian

Pada bab ini, terdapat penilaian sebelum pembelajaran, penilaian saat pembelajaran, dan akhir pembelajaran. Penilaian sebelum pembelajaran disampaikan pada awal Kegiatan 1. Penilaian saat pembelajaran terdapat di akhir Kegiatan 1, Kegiatan 2, Kegiatan 3, Kegiatan 4, dan Kegiatan 5. Penilaian akhir pembelajaran terdapat di akhir Kegiatan 6. Untuk penilaian sikap, guru dapat mengamati perilaku peserta didik mulai dari Kegiatan 1 sampai Kegiatan 6. Berikut ini adalah penilaian yang dapat dilakukan oleh guru.

1. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Sebelum pembelajaran dimulai, Sahabat Guru dapat memberi penilaian sebelum pembelajaran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan berikut ini. Sahabat Guru juga dapat memodifikasinya sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungan di sekitar.

- a. Pernahkah kamu mendengar cerita binatang? Jika pernah, coba ceritakan!
- b. Pernahkah kamu mendengar cerita legenda atau asal-usul cerita suatu tempat di daerahmu? Jika pernah, coba ceritakan!

Pertanyaan tersebut hanyalah sebagai pancingan agar peserta didik dapat bercerita fabel dan legenda. Setelah itu, bimbinglah peserta didik untuk bercerita. Sahabat Guru dapat ikut serta dalam bercerita fabel dan legenda.

2. Penilaian Saat Pembelajaran dan Akhir Pembelajaran

Penilaian saat pembelajaran dan akhir pembelajaran secara detail sudah dijelaskan pada prosedur kegiatan. Berikut ini adalah format penilaian asesmen formatif dan sumatif. Sahabat Guru juga dapat memodifikasi tabel tersebut sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 3.8 Format Penilaian Formatif dan Sumatif Bab III

No.	Nama Peserta Didik	Formatif					NA Formatif	Sumatif
		Kegiatan 1	Kegiatan 2	Kegiatan 3	Kegiatan 4	Kegiatan 5		Kegiatan 6
1.								
2.								
3.								
4.								
...								

$$\text{Nilai rata-rata kegiatan formatif} = \frac{\text{Total nilai kegiatan formatif}}{\text{Jumlah kegiatan}} \times 100$$

3. Penilaian Sikap

Untuk melakukan penilaian sikap, Sahabat Guru dapat melakukan pengamatan mulai dari Kegiatan 1 sampai Kegiatan 6. Penilaian sikap pada bab ini meliputi tiga hal, yaitu sebagai berikut.

- Peserta didik bersedia melakukan tugas dan peran dalam kelompok secara bersama-sama sebagai bentuk perilaku gotong royong. Pada bab ini, peserta didik bergotong royong membawa kostum dan properti yang akan digunakan dalam pementasan.
- Peserta didik mendengarkan pendapat temannya, baik pendapat yang sama dengannya maupun pendapat yang berbeda. Peserta didik juga memberi pendapat dengan santun. Hal ini merupakan cara menghargai perbedaan. Pada bab ini, peserta didik menghargai perbedaan pendapat dengan menyimak pendapat temannya. Peserta didik juga mengapresiasi gerak, ekspresi, dan vokal temannya dengan santun.

- c. Peserta didik menghargai penampilan orang lain, termasuk penampilannya sendiri. Pada bab ini, peserta didik menghargai temannya dengan tidak berbicara sendiri atau membuat gaduh, serta tidak ribut dengan penampilan dan propertiya sendiri.

Berilah catatan sesuai perkembangan peserta didik!

Tabel 3.9 Contoh Penilaian Sikap Pembelajaran Bab III

No.	Nama Peserta Didik	Catatan
1.	Peserta didik A	Peserta didik antusias mengucapkan kalimat syukur, tetapi tidak bersedia bergotong royong membawa properti yang digunakan untuk pementasan. Peserta didik antusias menyimak pendapat orang lain, tetapi belum mampu memperagakan dialog
2.	Peserta didik B
3.	Peserta didik C

No.	Nama Peserta Didik	Catatan
4.	Peserta didik D	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
5.	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

F. Pengayaan

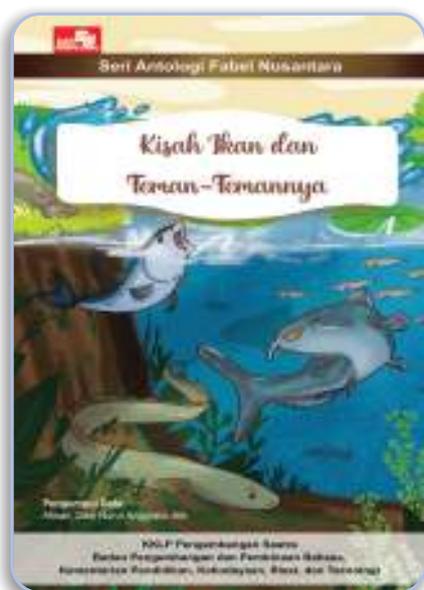
Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah tuntas mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pengayaan ini adalah untuk memperluas wawasan peserta didik atau sebagai upaya menggali potensi peserta didik.

Untuk kegiatan pengayaan, Sahabat Guru dapat memanfaatkan bahan Bacaan Peserta Didik sebagai naskah pementasan cerita fabel dan legenda. Bahan bacaan tersebut berisi cerita bergambar yang mengandung unsur permainan peran dan naskah teater sederhana. Sahabat Guru dapat memanfaatkannya untuk menambah rasa percaya diri peserta didik melalui latihan berdialog, bersuara, dan berekspresi sesuai karakter. Peserta didik dapat bermain peran bersama teman atau orang tuanya sesuai adegan pada cerita tersebut.

Pada laman **Badan Bahasa** (<https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/>) terdapat kumpulan cerita fabel dan legenda dari seluruh Indonesia. Sahabat Guru boleh mengambil cerita fabel dan legenda dari laman tersebut. Berikut ini contoh-contoh bacaan dari laman tersebut. Apabila Sahabat Guru ingin menambah atau menggantinya, Sahabat Guru dapat berkunjung langsung ke laman Badan Bahasa.



Pranala: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/KoSC>



Pranala: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/KIT>



Pranala: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/NRTB>



Pranala: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/MB>

G. Remedial

Bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar, Sahabat Guru perlu menyiapkan strategi pembelajaran alternatif untuk menjamin ketercapaian tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah alternatif remedial yang dapat Sahabat Guru gunakan. Sahabat Guru juga dapat memodifikasinya sesuai kondisi atau kemampuan peserta didik.

Tabel 3.10 Contoh Kegiatan Remedial Pembelajaran Bab III

No.	Kegiatan	Remedial
1.	Kegiatan 1: Membaca dan memperagakan cerita	Membaca cerita fabel dan legenda dengan intonasi suara yang sesuai dialog.
2.	Kegiatan 2: Menebak karakter pada cerita dongeng	Menyebutkan tokoh dan karakter yang ada pada cerita dongeng atau fabel.
3.	Kegiatan 3: Berdialog sesuai adegan	Memperagakan dialog yang ada pada cerita fabel dan legenda yang dibacanya.
4.	Kegiatan 4: Membentuk tim pementasan	Guru membantu peserta didik membentuk tim pementasan, termasuk memilih sutradara dan pemain.
5.	Kegiatan 5: Menyiapkan properti dan kostum pementasan	Mengumpulkan barang-barang di sekitar yang dapat dijadikan kostum pementasan.
6.	Kegiatan 6: Mementaskan cerita fabel dan legenda	Berdialog sesuai gambar Adegan 1 dan Adegan 2 berikut ini. Peserta didik dapat mengimajinasikan dialog yang sesuai dengan gambar.

Berikut ini adalah alternatif adegan yang dapat digunakan untuk remedial Kegiatan 6. Sahabat Guru juga dapat berkreasi menggunakan adegan lain yang cocok dimainkan peserta didik.

Adegan 1

Ambillah peran sebagai Raja Kura-Kura yang sedang mengumpulkan rakyatnya.



Gambar 3.1 Bermain Peran sebagai Raja Kura-Kura

Adegan 2

Ambillah peran sebagai Nyi Rengganis dan penjaga istana. Nyi Rengganis sedang memetik bunga di taman. Penjaga istana sedang menegur Nyi Rengganis dari kejauhan. Penjaga istana melarang siapa pun memetik bunga yang ada di taman itu.



Gambar 3.2 Bermain Peran sebagai Nyi Rengganis dan Penjaga Istana

H. Refleksi Guru

Sahabat Guru, peserta didik dapat bermain peran dari cerita fabel dan legenda dengan melakukan enam kegiatan pada Bab III ini, yaitu (1) membaca dan memperagakan cerita, (2) menebak karakter pada cerita dongeng, (3) berdialog sesuai adegan, (4) membentuk tim pementasan, (5) menyiapkan properti dan kostum pementasan, serta (6) mementaskan cerita fabel dan legenda.

Apakah peserta didik sudah mampu bermain peran dari cerita fabel dan legenda? Berilah tanda centang (✓) untuk mengetahui keterampilan peserta didik!

Tabel 3.11 Refleksi Guru Bab III

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Sebagian	Bukti
1.	Apakah peserta didik dapat membaca dan memperagakan cerita dengan gerak tubuh, suara, dan emosi yang sesuai dengan karakter yang dimainkan?				
2.	Apakah peserta didik dapat menebak karakter pada cerita dongeng?				
3.	Apakah peserta didik dapat berdialog sesuai adegan?				
4.	Apakah peserta didik dapat bekerja sama dalam berbagi peran?				
5.	Apakah peserta didik dapat bertanggung jawab dengan peran yang sudah ditetapkan?				
6.	Apakah peserta didik dapat memilih kostum dan properti yang sesuai dengan karakter yang diperankan?				

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Sebagian	Bukti
7.	Apakah peserta didik dapat bekerja sama dengan temannya saat pementasan?				

Jika Sahabat Guru menjawab semua pertanyaan tersebut dengan “Ya”, berarti Sahabat Guru sudah berhasil melatih peserta didik bermain peran dari cerita fabel dan legenda. Selain pertanyaan-pertanyaan tersebut, sebagai bahan refleksi kegiatan pembelajaran yang sudah Sahabat guru lakukan serta sebagai bahan pembelajaran yang akan datang agar lebih baik, Sahabat guru dapat menjawab pertanyaan berikut sesuai dengan situasi pembelajaran yang sebenarnya.

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jujur!

1. Jelaskan kegiatan pembelajaran manakah yang Sahabat guru anggap menarik! Jika tidak menarik, menurut Sahabat guru, kegiatan pembelajaran seperti apa yang harus dilakukan?
2. Bagaimana Sahabat Guru memahami materi pembelajaran yang disajikan pada bab ini? Jika mengalami kesulitan, coba jelaskan!
3. Apakah strategi pembelajaran yang digunakan efektif dalam memfasilitasi pemahaman materi bagi peserta didik? Jika kurang efektif, Sahabat Guru dapat menjelaskan strategi yang tepat digunakan pada kegiatan pembelajaran ini!
4. Jelaskan bagaimana antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran! Apakah ada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran? Jika ada, coba jelaskan!
5. Bagaimana asesmen yang dilakukan dalam setiap kegiatan pembelajaran? Apakah sudah mewakili semua aspek penilaian? Jelaskan!

Tuliskan inovasi pembelajaran yang lebih menarik untuk pembelajaran berikutnya!

.....

I. Lembar Kerja Peserta Didik

Berikut ini adalah lembar kerja peserta didik Kegiatan 1 sampai Kegiatan 6. Sahabat Guru dapat menggandakan lembar kegiatan peserta didik sesuai dengan kebutuhan.

Lembar Kegiatan 1

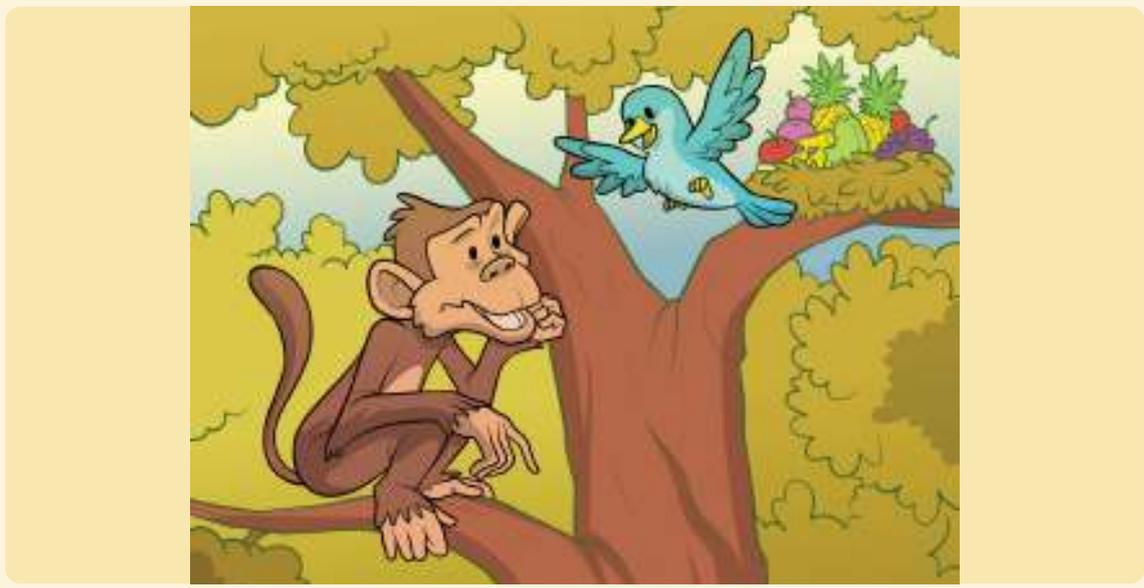
Nama: _____
Kelas: _____

Membaca Cerita Fabel dan Legenda

1. Cerita Fabel

Bacalah cerita fabel berikut ini!

Kebohongan dan Keserakahan Membawa Petaka



Di dalam hutan tropis, ada seekor monyet bernama Muli dan seekor burung ketilang bernama Barbar. Mereka berdua hidup berdampingan. Muli mempunyai rumah di atas pohon. Begitu juga dengan si ketilang. Ia mempunyai sarang di atas pohon.

Barbar sering datang ke rumah Muli karena rumah Muli sangat luas. Mereka berdua sering bermain bersama. Namun, Muli tampaknya hanya ingin memanfaatkan Barbar.

Suatu ketika, Barbar si burung ketilang baru saja datang mencari makan. Muli merayu Barbar agar memberinya makan.

“Aduuuhhh..., kakiku sakit!” teriak Muli di bawah sarang si Barbar.

Sebenarnya, Muli hanya berpura-pura agar ia bisa mendapat makanan dari Barbar. Barbar langsung menghampiri Muli.

“Sahabatku, kamu kenapa?”

“Aku lapar, Sahabatku! Kakiku sakit, jadi tak bisa mencari makan.”

“Baiklah, akan kuambil sebagian makananku untukmu.”

Barbar membawa pisang untuk Muli. Muli pun mengucapkan terima kasih kepada Barbar. Pada hari berikutnya, Muli lagi-lagi melakukan hal yang sama. Dia duduk di bawah pohon tempat Barbar bersarang. Dia menunggu Barbar pulang setelah mencari makan.

“Pasti Barbar dapat banyak makanan,” kata Muli dalam hatinya.

Lalu, Muli bertanya kepada Popon, si pohon tempat Barbar bersarang.

“Pon, si Barbar lama sekali, *ya?*”

“Iya, tunggulah! Sebentar lagi dia pulang.”

Saat hari menjelang senja, Barbar datang membawa makanan. Muli menyambut kedatangan Barbar dengan gembira. Muli memegang kepalanya. Dia pura-pura pusing.

“Halo, Barbar! Kamu baru pulang, pasti kamu lelah, *ya?*” sapa Muli.

“Iya, Muli. Aku mencari makanan. Kenapa kepalamu, Muli?”

“Kepalaku pusing, Barbar. Aku tidak bisa mencari makan. Bolehkah aku minta makananmu?”

“Tentu, Muli. Ini untukmu.”

“Aku sedang pusing. Aku perlu makanan yang agak banyak, Sahabatku.”

“Muli, ini untuk anak-anakku di sarang. Mereka pasti sudah kelaparan menungguku. Ini untuk anakku dulu, *ya.* Sebentar lagi, kamu akan kucarikan makanan.”



Barbar segera naik ke sarangnya dan memberi makan anak-anaknya. Lalu, Barbar terbang dan mencari makan untuk Muli.

Setelah Barbar terbang, Muli bertanya kepada Popon, "Pon, apakah Barbar sudah pergi? Aku ingin mengambil makanannya."

"Barbar sudah terbang, tetapi kamu jangan ambil makanannya! Itu untuk anak-anaknya!"

"Kalau kau menghalangiku, akan kurusak daunmu!"

Muli segera naik ke sarang Barbar. Di sana ada anak-anak Barbar yang masih bayi. Muli mengambil makanan mereka. Popon tak bisa berbuat apa-apa.

Sepulang mencari makan, Barbar melihat anak-anaknya mati. Mereka mati kelaparan karena makanannya diambil Muli. Barbar menangis dan terus menangis. Mendengar tangisan duka itu, Muli merasa bersalah. Ia pun meminta maaf dan mengakui perbuatannya.

Barbar dengan lapang dada memaafkan perbuatan Muli. Dia mengikhlasakannya. Dia menganggap itu adalah takdir dari Tuhan Yang Maha Kuasa.

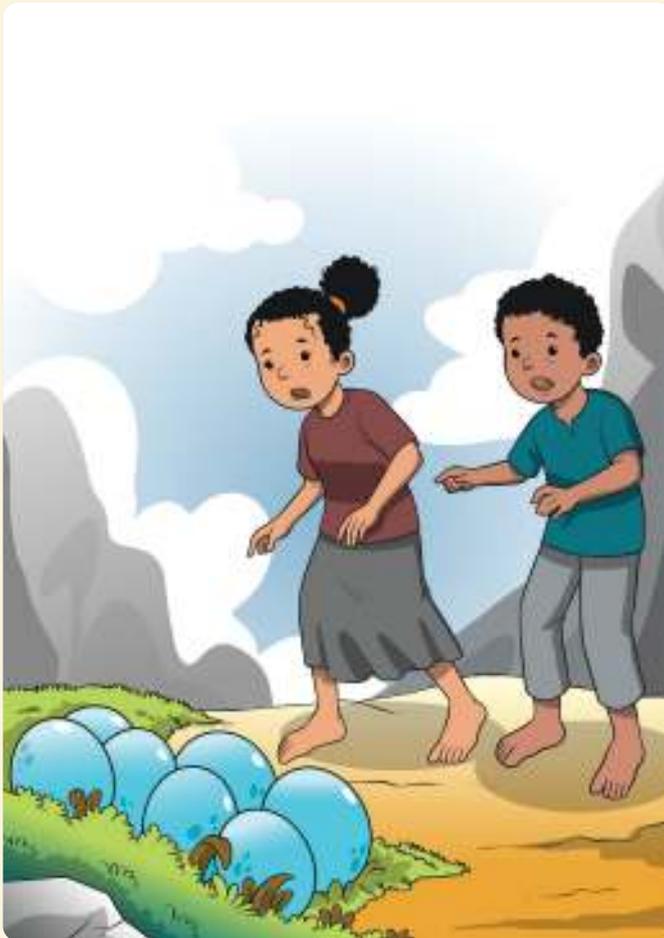
"Sahabatku, Muli, anak-anakku sudah tiada. Aku pamit pergi dari hutan ini. Jaga dirimu baik-baik. Aku senang bersahabat denganmu."

Barbar terbang dan meninggalkan hutan tropis itu. Muli menangis dan benar-benar menyesal.

2. Cerita Legenda

Bacalah cerita legenda berikut ini!

Kisah Raja Ampat dan Telur Naga



Alkisah, tinggallah sepasang suami-istri di Papua Barat. Mereka pergi mencari makanan, lalu menemukan enam butir telur yang sangat besar. Telur-telur itu bentuknya tidak seperti telur pada umumnya.

“Lihat, ada telur! Ini telur apa, *ya?*” gumam sang istri.

“*Wah*, telurnya besar sekali! Ini tampaknya telur naga.”

“Apakah boleh ini kita bawa pulang?”

“Iya, kita bawa pulang saja. Kita masak.”

Telur-telur itu lantas mereka bawa pulang untuk

dimasak. Sesampainya di rumah, mereka menyiapkan bumbu masak. Ada cabai, bawang merah, bawang putih, dan bumbu-bumbu lainnya. Tiba-tiba, mereka dikejutkan oleh suara tangis bayi.

Kata sang Istri, “*Kok* ada suara bayi menangis?”

“Aku lihat dulu, *ya*,” kata sang suami.

“Iya, *kok* aneh, *ya*. Suara bayi itu sepertinya berasal dari tempat kita meletakkan telur-telur besar tadi.”



Lalu, ia menghampiri telur-telur itu dan terkejut. Kelima telur itu telah menetas menjadi satu bayi perempuan dan empat bayi laki-laki. Namun, satu telur lagi justru mengeras.

"Hah, telurnya menetas jadi bayi?!" kata sang suami terheran-heran.

Lalu, sang istri yang sedari tadi menyiapkan bumbu langsung menghampiri suaminya. Ia merasa penasaran dengan suara tangis bayi itu.

"Hah, telurnya menetas jadi manusia?!" tanya sang istri.

"Iya, kok bisa begitu, ya? Ini 'kan telur naga?" sambung sang suami.

"Mungkin ini adalah anak-anak raja dari kayangan. Kita rawat saja bayi-bayi lucu ini," kata sang istri.

"Iya. Lihatlah, mereka sangat tampan dan cantik!"

Pasangan suami-istri itu memutuskan untuk merawat kelima bayi tersebut. Satu telur yang mengeras dan tidak menetas, mereka semayamkan di sebuah tempat. Mereka menaruh batu di kanan-kiri pintu sebagai simbol penjaga telur tersebut.

Satu bayi perempuan itu pun tumbuh dewasa. Dia lantas pergi ke Pulau Nuvor karena sesuatu hal dan memiliki keturunan di sana. Sementara itu, keempat bayi laki-laki itu tumbuh menjadi raja. Masing-masing menjadi raja di Pulau Waigeo, Misool, Salawati, dan Batata. Itulah tempat yang sekarang dikenal sebagai Raja Ampat.

Lembar Kegiatan 2

Nama: _____

Kelas: _____

Deskripsikan Gerakmu!

Deskripsikanlah gerak yang sesuai dengan karakter yang akan kamu mainkan pada tabel berikut ini!

No.	Karakter	Deskripsi Gerak

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

Lembar Kegiatan 3

Nama: _____

Kelas: _____

Membaca Naskah Teater

Bacalah naskah teater berikut ini!

1. Naskah Teater 1

Kebohongan dan Keserakahan Membawa Petaka

Tokoh:

1. Barbar, seekor burung ketilang
2. Muli, seekor monyet
3. Popon, si pohon
4. Anak-anak Barbar

Latar: Hutan tropis.

Prolog:

Di dalam hutan tropis, ada seekor monyet bernama Muli dan seekor burung ketilang bernama Barbar. Mereka berdua hidup berdampingan. Muli mempunyai rumah di atas pohon. Begitu juga dengan si ketilang. Ia mempunyai sarang di atas pohon.

Barbar sering datang ke rumah Muli karena rumah Muli sangat luas. Mereka berdua sering bermain bersama-sama. Namun, Muli tampaknya hanya ingin memanfaatkan Barbar.

Adegan 1

Di bawah pohon tempat Barbar bersarang, Muli pura-pura sakit. Barbar langsung menghampiri si Muli.

Muli : *Aduuuhhh...*, kakiku sakit!

Barbar : Sahabatku, kamu kenapa?

Muli : Aku lapar, Sahabatku! Kakiku sakit, jadi tak bisa mencari makan.

Barbar : Baiklah, akan kuambil sebagian makananku untukmu.



Adegan 2

Barbar membawa pisang untuk Muli. Muli pun mengucapkan terima kasih kepada Barbar.

Barbar : Muli, ini pisang untukmu! Makanlah yang banyak agar kamu kenyang, Sahabatku!

Muli : Terima kasih banyak, Barbar!



Adegan 3

Pada hari berikutnya, Muli lagi-lagi melakukan hal yang sama. Dia duduk di bawah pohon tempat Barbar bersarang. Dia menunggu Barbar pulang setelah mencari makan. Lalu, Muli bertanya kepada Popon, si pohon tempat Barbar bersarang.

Muli : Pon, Barbar lama sekali, *ya*?

Popon : Iya, tungguilah! Sebentar lagi dia pulang.



Adegan 4

Saat hari menjelang senja, Barbar datang membawa makanan. Muli menyambut kedatangan Barbar dengan gembira. Muli memegang kepalanya. Dia pura-pura pusing.



Muli : Halo, Barbar! Kamu baru pulang, pasti kamu lelah, *ya*?

Barbar : Iya, Muli. Aku mencari makanan. Kenapa kepalamu, Muli?

Muli : Kepalaku pusing, Barbar. Aku tidak bisa mencari makan. Bolehkah aku minta makananmu?

Barbar : Tentu, Muli. Ini untukmu.

Muli : Aku sedang pusing. Aku perlu makanan yang agak banyak, Sahabatku.

Barbar : Muli, ini untuk anak-anakku di sarang. Mereka pasti sudah kelaparan menungguku. Ini untuk anakku dulu, *ya*. Sebentar lagi, kamu akan kucarikan makanan.

Adegan 5

Setelah Barbar terbang, Muli bertanya kepada Popon.

Muli : Pon, Barbar sudah pergi? Aku ingin mengambil makanannya.

Popon : Barbar sudah terbang, tetapi jangan ambil makanannya! Itu untuk anak-anaknya!

Muli : Kalau kau menghalangiku, akan merusak daunmu!



Adegan 6

Muli naik ke sarang Barbar. Di sana ada anak-anak Barbar yang masih bayi. Muli mengambil makanan mereka. Popon tak bisa berbuat apa-apa.

Muli : *Wah, makanannya enak-enak!*

Anak Barbar : *Cuittt... cuittt...*



Adegan 7

Sepulang mencari makan, Barbar melihat anak-anaknya sudah mati. Mereka mati kelaparan karena makanannya diambil Muli. Barbar menangis dan terus menangis. Mendengar suara tangisan itu, Muli merasa bersalah. Ia pun meminta maaf dan mengakui perbuatannya.

Barbar : *Anak-anakku, maaf, aku tak bisa melindungi kalian. (menangis)*



Adegan 8

Barbar dengan lapang dada memaafkan Muli. Dia mengikhhlaskannya. Dia menganggap itu adalah takdir Tuhan Yang Mahakuasa.

Barbar : *Sahabatku, Muli, anak-anakku sudah tiada. Aku pamit pergi dari hutan ini. Jaga dirimu baik-baik. Aku senang bersahabat denganmu. (terbang pergi)*

Muli : *Maafkan aku, Sahabatku! Aku menyesal! (menangis)*

2. Naskah Teater 2

Kisah Raja Ampat dan Telur Naga

Tokoh:

1. Suami
2. Istri
3. Raja Pulau Waigeo
4. Raja Pulau Misool
5. Raja Pulau Salawati
6. Raja Pulau Batata

Prolog:

Alkisah, tinggallah sepasang suami-istri di Papua Barat. Mereka pergi mencari makanan, lalu menemukan enam butir telur yang sangat besar. Telur-telur itu bentuknya tidak seperti telur pada umumnya.

Adegan 1

Istri menunjukkan telur yang besar-besar kepada suaminya.

Istri : Lihat, ada telur! Ini telur apa, ya?

Suami : Wah, telurnya besar sekali! Ini tampaknya telur naga.

Istri : Apakah boleh ini kita bawa pulang?

Suami : Iya, kita bawa pulang saja. Kita masak.



Adegan 2

Telur-telur itu lantas dibawa pulang untuk dimasak. Sesampainya di rumah, pasangan suami-istri itu menyiapkan bumbu masak.

Suami : Ini, kusiapkan bumbunya.

Istri : Terima kasih!

(suara bayi menangis)

Istri : Kok ada suara bayi menangis?

Suami : Aku lihat dulu, ya!

Istri : Iya, kok aneh, ya? Suara bayi itu sepertinya dari tempat telur yang besar-besar tadi.



Adegan 2

Lalu, sang suami menghampiri telur-telur itu dan terkejut. Kelima telur itu telah menetas menjadi satu bayi perempuan dan empat bayi laki-laki. Namun, satu telur lagi justru mengeras.

Suami : Hah, telurnya menetas jadi bayi?!



Adegan 3

Sang istri yang sedari tadi menyiapkan bumbu merasa penasaran dengan suara tangis bayi itu. Ia lalu menghampiri telur itu dan terkejut pula.

Istri : Hah, telurnya menetas jadi manusia?!

Suami : Iya, kok bisa begitu, ya? Ini 'kan telur naga?

Istri : Mungkin ini adalah anak-anak raja dari kayangan. Kita rawat saja bayi-bayi lucu ini.

Suami : Iya. Lihatlah, mereka sangat tampan dan cantik!



Adegan 4

Pasangan suami-istri itu memutuskan untuk merawat kelima bayi itu. Satu telur yang mengeras dan tidak menetas, mereka semayamkan di sebuah tempat. Mereka menaruh batu di kanan-kiri pintu sebagai simbol penjaga telur tersebut.



Suami : Kubuatkan tempat untuk menyimpan telur yang belum menetas ini.

Istri : Baiklah. Ayo kita letakkan telurnya dan kita beri batu di kanan-kirinya untuk menjaganya!

Narator

Satu bayi perempuan itu pun tumbuh dewasa. Dia lantas pergi ke Pulau Nuvor karena sesuatu hal dan memiliki keturunan di sana. Sementara itu, keempat bayi laki-laki tumbuh menjadi raja. Masing-masing menjadi raja di Pulau Waigeo, Misool, Salawati, dan Batata.

Adegan 5

Suami : Anak-anakku, jadilah raja yang baik di pulau kalian masing-masing. Kalian harus saling menjaga, jangan sampai ada pertengkaran di antara kalian.

Raja Waigeo : Baik, Ayah. Kami akan menjaga pulau kami dengan baik.

Raja Misool : Terima kasih, Ayah!

Raja Salawati : Iya, Ayah, kami akan menjaganya.

Raja Batata : Pasti, Ayah, jangan khawatir! Kami pasti akan menjalankan amanat ayah dengan baik.

Narator

Itulah asal-usul tempat yang sekarang dikenal sebagai Raja Ampat.

Lembar Kegiatan 4

Nama: _____

Kelas: _____

Mendaftar Tugas Pementasan

Tuliskan tugas pementasan kelompokmu!

No.	Nama Peserta Didik	Peran	Tugas Pementasan
1.	Peserta didik 1	Narator	a. Berlatih mengucapkan kata dengan vokal yang jelas. b. Berlatih menarasikan cerita dengan intonasi yang sesuai isi cerita.
2.			
3.			
4.			
5.			

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

Lembar Kegiatan 5

Nama: _____

Kelas: _____

Memadukan Peran, Properti, dan Kostum Pementasan

Tuliskan peran, properti, dan kostum yang akan kamu gunakan saat pementasan!

No.	Peran	Properti	Kostum

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

Lembar Kegiatan 6

Nama: _____

Kelas: _____

Ayo Memberi Pendapat dengan Santun!

1. Apakah kamu senang melakukan pentas? Ungkapkan perasaanmu dengan memberi tanda centang (✓) pada emoji berikut ini!



Senang

.....



Biasa saja

.....



Sedih

.....

2. Bagaimana penampilan kelompok lain? *Yuk*, berikan pendapatmu secara santun dengan mengisi kolom berikut ini!

No.	Kelompok	Pendapatku
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Paraf Orang Tua	Nilai Guru	Catatan Guru

J. Bahan Bacaan Peserta Didik

Berikut ini adalah bacaan fabel dan legenda untuk peserta didik. Bacaan tersebut dapat dijadikan pementasan. Jumlah tokoh atau aktor pada naskah ini dapat disesuaikan dengan pembagian kelompok. Sahabat Guru dan peserta didik dapat memodifikasi jumlah tokoh/aktor dan dialog sesuai keperluan pentas. Contohnya, kelompok 1 mempunyai lima anggota, yaitu 1 gajah, 2 kancil, dan 2 tikus.

Adegan cerita pada naskah ini juga dapat dimodifikasi sesuai kreativitas peserta didik. Contohnya, pada naskah diceritakan bahwa ada seekor tikus merasa senang menemukan roti di tempat sampah. Peserta didik dapat memodifikasinya menjadi dua tikus yang menemukan roti tersebut, lalu mereka saling berebut roti.

Cerita Fabel

Kisah Gajah, Tikus, dan Kancil

Kisah ini menceritakan tentang persahabatan Gajah, Tikus, dan Kancil. Mereka hidup dalam satu lingkungan di sebuah hutan. Gajah dikenal sebagai hewan yang penyabar, bijaksana, dan suka memberi nasihat. Tikus adalah hewan yang suka menyendiri dan tidak banyak bicara, tetapi tidak bisa diam. Dia sangat aktif berkeliling dan selalu berjalan, entah untuk mencari makanan atau lainnya. Sementara itu, Kancil adalah binatang yang riang dan pintar, tetapi dia sombong dan merasa paling baik di antara teman-temannya.

Pada suatu sore yang cerah, tampak seekor tikus sedang asik mencari makanan di tempat sampah. Ia dengan penuh semangat mengorek sampah dan berharap menemukan makanan di antara tumpukan sampah itu.

“Horeee... ada roti!” ujar Tikus dengan riangnya.

Meski hanya mendapatkan sepotong roti sisa dan kotor, tetapi itu membuatnya sangat senang. Dengan lahapnya si Tikus menyantap roti itu. Dari kejauhan terdengar suara Kancil bernyanyi riang sambil memegang mentimun di tangannya. Semakin lama suara nyanyian itu pun semakin jelas dan akhirnya Kancil tiba di tempat itu.

Melihat Tikus sedang asyik melahap roti yang kotor dan makanan sisa, Kancil terheran-heran dan sedikit jijik melihatnya. Dipandangi terus Tikus yang sedang makan dan sepertinya tidak menyadari kehadiran Kancil.



Akhirnya, Kancil dengan sombongnya berkata, “Hai, Tikus! Apa yang kamu makan itu, *kok* kotor sekali?” tanya Kancil dengan sombongnya.

“Aku makan sisa potongan roti di tempat sampah itu,” jawab Tikus sambil menunjuk tempat sampah yang ada di pojokan rimbunan pepohonan.

“Apa? Kamu mencari makan di tempat sampah dan memakannya? Itu kotor, banyak penyakit, dan berbahaya. Dasar kamu hewan yang tidak bisa menjaga kebersihan!” ungkap Kancil dengan ketusnya.

“Perutku lapar, sudah dua hari tidak makan. Jadi, *ya* aku mencarinya di tempat sampah,” jawab Tikus dengan suara yang lemas karena kelaparan.

Kancil pun tertawa, “Hahaaaa....! Kasihan sekali nasib kamu, Tikus. Sudah tinggalnya di tempat yang kotor, makanannya dari sisa-sisa pula.”

Tikus hanya terdiam meskipun hatinya sangat sedih mendengar apa yang dikatakan Kancil. Dia pun terus saja memakan sisa roti yang ada di tangannya, tanpa menghiraukan apa yang dikatakan Kancil.

Melihat tingkah Tikus yang terus makan dengan lahapnya, Kancil pun semakin marah karena merasa ucapannya tidak dihiraukan oleh Tikus.

“Haiii... binatang yang jorok! Sudah dikasih tahu tidak boleh makan dari tempat sampah, masih saja terus makan!”

Tikus hanya menoleh sambil melanjutkan mengunyah makanannya.

Kancil menjadi sangat marah karena ucapannya tetap tidak dihiraukan sang Tikus.

“Pergi kamu dari tempat ini dan jangan pernah kembali lagi! Bikin kotor pemandangan saja. Cepat pergi! Pergi...!”

Kancil pun mengusir sambil menyeret Tikus untuk meninggalkan tempat itu. Tubuh Tikus yang lemas karena masih kelaparan dan tidak berani melawannya, kini hanya bisa pasrah dan sedih.

“Ampun Kancil... tolong... tolong aku... tolong jangan usir aku dari tempat ini!” ucap Tikus dengan nada memohon.

“Pokoknya, sekali pergi tetap pergi!” ucap Kancil sambil terus berusaha menyeret Tikus untuk meninggalkan tempat itu.

Akhirnya, Tikus hanya bisa pasrah dan menuruti keinginan Kancil untuk pergi meninggalkan tempat itu. Setelah Tikus pergi, Kancil merasa senang dan bangga dengan dirinya. Bangga dengan kecerdikannya, bangga dengan keberhasilannya mengusir Tikus dari tempat itu, dan bangga karena tidak ada yang berani melawannya.



Mendengar keributan yang terjadi, dengan tergepoh-gepoh, Gajah datang ke tempat itu dan menghampiri Kancil.

“Ada apa ini? Apa yang terjadi? Kok terdengar teriakan dan suara tangisan?” tanya Gajah kepada Kancil.



Dengan sombongnya Kancil mencoba menjelaskan, “Begini Pak Gajah yang bijaksana dan baik hati. Coba bayangkan! Tadi aku melihat sendiri si Tikus mencari sisa makanan di tempat sampah, lalu memakannya. Apa itu tidak menjijikkan? Membuat kotor lingkungan saja. Akhirnya, ya... aku usir dia.”

Mendengar penjelasan Kancil tersebut, Pak Gajah berkata dengan bijaksana.

“Kamu tidak boleh bersikap seperti itu. Meskipun Tikus itu hidupnya di tempat kotor dan makanannya juga sering kita anggap kotor, tetapi

sesungguhnya ia juga ciptaan Tuhan dan pasti ada manfaatnya bagi kehidupan di dunia ini. Coba kamu pikir, bagaimana seandainya jika tidak ada tikus di muka bumi ini. Bayangkan bagaimana menumpuknya sampah-sampah atau sisa makanan itu! Karena ada tikus, sisa-sisa makanan dan tumpukan sampah itu bisa berkurang.”

Mendengar nasihat dari Gajah tersebut, Kancil tidak terima dan merasa tindakannya itu benar.

“Sekali kotor ya tetap kotor, titik,” kata Kancil sambil menggerutu.

Tiba-tiba terdengar suara gemuruh, dan *bruaaakkk...!* Ternyata perangkap jaring yang dipasang oleh pemburu berhasil menangkap Gajah dan Kancil. Seketika keduanya tidak bisa bergerak karena terperangkap jaring yang sudah dipasang oleh pemburu.



“Tolong... tolong... toloong...!” teriak Kancil dan Gajah.

Berulang kali keduanya terus berteriak. Akhirnya, teriakan itu didengar oleh Tikus yang belum jauh meninggalkan tempat itu. Mendengar ada suara minta tolong, Tikus pun datang dengan tergopoh-gopoh.

“Ada apa ini? Apa yang terjadi?” tanya Tikus kepada Pak Gajah.

“Kenapa ada jaring di sini Pak Gajah?”

Gajah pun menjelaskan, “Aku dan Kancil tidak tahu kalau ada jaring yang sudah dipasang oleh pemburu.”

Melihat Tikus dan Gajah sedang bercakap-cakap, Kancil memotong pembicaraan keduanya.

“Hai Tikus, kamu kan tidak terkena jaring, lagian kamu punya gigi yang kuat untuk memotong jaring-jaring ini. Ayo cepat gigit saja jaring-jaring ini agar kita berdua bisa terlepas!”

Tikus hanya diam saja mendengar apa yang dikatakan Kancil. Akhirnya, dengan perlahan Tikus menggigiti jaring yang melilit seluruh tubuh Gajah. Gajah pun bisa terlepas dari jaring itu. Pak Gajah segera mendekati Tikus.

“Terima kasih ya, Tikus. Kamu sudah menyelamatkan hidupku.”

“Iya, Pak Gajah. Sama-sama,” sahut Tikus dengan sopan.

Kancil menjawab, “Tolong aku Tikus, lepaskan aku dari jaring ini!”

Tikus hanya menoleh diam saja mendengar apa yang dikatakan Kancil.

Lalu, Tikus melihat Gajah dalam posisi telentang, mengadu kesakitan, dan tidak dapat bergerak. Tikus pun segera menghampiri Gajah dan menggigiti jaring-jaring yang melilit Gajah sampai terlepas. Melihat hal itu, Kancil pun berkata dengan nada yang memelas.

“Tikus yang baik hati... tolonglah aku! Keluarkan aku dari jaring yang melilit tubuh ini. Maafkan tindakanku tadi karena sudah mengusir kamu.”

Melihat Kancil sedih dan seolah sudah mau bertobat, Tikus pun tak tega dan segera beranjak menolongnya dengan menggigiti jaring yang melilit tubuh sang Kancil. Akan tetapi, sesaat sebelum Tikus menolongnya, tiba-tiba terdengar suara para pemburu dari jauh.

“Horeee... berhasil... lihat... lihat! Jebakan jaring yang kita pasang berhasil menangkap hewan-hewan. Horee... horeee... Ayo kita tangkap!”

Derap suara para pemburu itu semakin keras dan semakin mendekat. Mendengar suara yang gaduh karena kedatangan para pemburu, akhirnya Gajah dan Tikus pun lari karena takut tertangkap oleh pemburu dan belum sempat menyelamatkan Kancil.

Hanya tinggal Kancil sendirian dengan ketakutan, kesedihan, dan rasa penyesalannya. Merasa berdosa kepada Tikus karena sudah menyakitinya. Akhirnya, para pemburu datang dan berhasil menangkapnya.



Cerita Legenda

Legenda Batu Menangis

Cerita ini diadaptasi dari legenda di daerah Kalimantan

Alkisah, pada zaman dahulu, hiduplah seorang perempuan tua bersama anak gadis satu-satunya bernama Darmi di daerah Kalimantan. Sejak kecil, Darmi sudah tidak mempunyai ayah dan hidup dalam kondisi yang sangat sederhana. Begitu sayangnya perempuan tua itu dengan anaknya. Semua kebutuhan dan keinginan Darmi akan dipenuhi oleh ibunya meski harus bekerja dengan keras dan banting tulang demi memenuhi keinginan anaknya. Akibatnya, Darmi tumbuh menjadi anak yang manja.

Seiring berjalan waktu, Darmi tumbuh menjadi remaja putri yang berparas cantik. Sayangnya, kecantikan wajah yang dimilikinya tidak secantik hatinya. Darmi sebetulnya sudah memahami kalau ia bukan berasal dari keluarga kaya raya, melainkan hanya keluarga sederhana dari kampung yang terpencil. Akan tetapi, karena sikap sombong dan tidak pernah bersyukur, dia selalu berusaha berpenampilan seperti orang kaya. Dia membeli pakaian yang mahal, makanan yang enak, dan berbagai perhiasan yang berkilauan.



Melihat kondisi itu, sebenarnya Ibu sudah berulang kali mengingatkan Darmi untuk tidak bersikap demikian. Dengan nada lembut karena khawatir anaknya menjadi tersinggung, ibu pun mencoba menasihati Darmi lagi.

“Darmi, sudah berapa kali Ibu mengingatkan! Kamu itu jangan boros dan jangan belanja sesuatu yang tidak dibutuhkan,” nasihat Ibu kepada Darmi suatu sore di teras rumah.

Mendengar Ibu selalu membahas hal itu berulang kali, Darmi sangat marah. Dengan suara lantang, Darmi berdiri sambil menunjuk ibunya, “Ibu, apa salahnya aku beli baju, makanan enak, dan perhiasan? Kan semuanya Darmi pakai. Ibu sendiri kan yang pernah bilang bahwa apa pun yang Ibu miliki, itu juga menjadi milik Darmi. Apa ada yang salah?”

Mendengar jawaban itu, Ibu merasa sedih dan menangis. Anaknya yang sangat ia sayangi dan berharap menjadi anak yang baik, anak yang berguna, dan berbakti kepada orang tua, kini malah berani membentak dirinya.

Dengan isak tangis ibunya berkata, “Darmi, sadarlah, Nak. Ingat kepada Tuhan, jangan bersikap seperti itu kepada orang tua!”

Melihat ibunya menangis, tidak membuat Darmi merasa kasihan atau iba. Justru semakin murka dengan nada ketus dan membelakangi ibunya.

“Nangis lagi? Ibu hanya bisa menangis terus. Lagian siapa yang menginginkan Darmi dilahirkan di keluarga yang miskin seperti ini! Tidak seperti keluarga orang kaya yang bisa sepuasnya memiliki apa saja yang diinginkan. Tidak tinggal di rumah reyot seperti ini.”

Semakin hari Darmi bukannya semakin sadar, malah semakin menjadi. Setiap hari kerjanya hanya bersolek dan memanjakan dirinya, tak sekalipun mau membantu ibunya. Jangankan membantu ibunya bekerja di ladang. Pekerjaan rumah, seperti menyapu halaman dan menyapu rumah pun tidak pernah dilakukannya. Melihat tingkah laku anaknya seperti itu, ibunya hanya bisa mengelus dada dan berdoa kepada Tuhan supaya anaknya segera dibukakan pikirannya.

Di suatu siang yang panas, tiba-tiba Darmi masuk ke rumah dengan marah-marah.

“*Huhh...* sudah jauh-jauh pergi ke pasar, ada baju yang baguuus sekali. Sial! Uangku tidak cukup. Ya begini kalau jadi anak orang miskin.”



Darmi terus menggerutu karena kesal dengan nasibnya. Lalu, ia teringat dengan simpanan uang ibunya, tetapi tidak tahu di mana letaknya.

“Di mana Ibu menyimpan uangnya, *ya?*” sambil terus mengobrak-abrik seisi rumah sampai berantakan.

Akhirnya, Darmi menemukan uang ibunya yang disimpan di sepotong bambu dan mengeluarkan uang dari dalam bambu itu.

“*Nah*, ketemu, ini dia uangnya. Aku harus kembali lagi ke pasar untuk membeli baju yang sangat bagus tadi.”

Darmi sangat senang karena telah mendapatkan uang, meskipun itu bukan uangnya. Darmi seperti gelap mata dan bergegas keluar rumah menuju ke pasar dengan tetap membiarkan kondisi rumah sangat berantakan.

Beberapa saat kemudian, setelah Darmi keluar rumah, Ibu pun pulang dari sawah. Betapa terkejutnya ia karena mendapati rumahnya sangat berantakan, seperti kapal pecah. Dia kelilingi rumahnya, dilihat pintu dan jendela, tetapi tidak ada yang rusak.

“Aneh... tidak ada yang rusak di bagian kunci pintu dan jendela. *Hmm...* Ini pasti Darmi yang melakukannya.”

Segera Ibu menuju tempat penyimpanan uang dan ternyata tempat penyimpanan uang itu sudah tidak ada. Ibu sangat sedih karena sangat yakin kalau yang mengambilnya itu Darmi.

Lalu, Ibu bersimpuh dan berdoa, “Ya Tuhan... kuatkanlah hati kami menghadapi cobaan ini. Ampunilah anak kami. Bukakan pintu hatinya agar dia mau bertobat dan menjadi anak yang baik.”

Setelah itu, dengan perasaan sedih, marah, dan kecewa Ibu mencoba menenangkan diri dan berusaha merapikan rumahnya agar terlihat rapi kembali.

Ibu sambil terus berkata, "Semoga saya diberikan kesabaran.... sabar... sabar..."

Di tengah kesibukan Ibu merapikan rumah, datanglah Darmi dengan menenteng kantong plastik belanjaan. Dengan riang gembira ia pun masuk rumah. Tanpa merasa bersalah, Darmi yang melihat ibunya sedang merapikan rumah, tidak juga meminta maaf atau berniat membantunya. Darmi malah segera membuka bungkusan baju belanjaannya, kemudian mencoba baju itu dan bercermin.

"Bagus, ya baju ini. Aku kelihatan tambah cantik. Suatu hari aku akan menikah dengan laki-laki yang kaya raya, tidak miskin, dan tidak hina seperti keluargaku ini."

Mendengar perkataan Darmi, sang Ibu benar-benar marah.

"Darmi, Ibu mau tanya, kamu kan yang mengambil uang yang Ibu simpan di sini?" kata ibunya sambil menunjukkan bumbung bambu yang kosong.

"Kalau iya, memangnya kenapa, Bu? Ibu marah? Ibu menyalahkan Darmi?" celetuk Darmi tanpa merasa bersalah.

Ibu semakin marah mendengar jawaban anaknya yang seolah tidak merasa berdosa sama sekali.

"Ya jelas marah, kamu mengambil uang ini tanpa persetujuan Ibu. Itu sama saja dengan mencuri, maling," teriak sang Ibu dengan geramnya.

"Bukannya Ibu pernah bilang, punya Ibu adalah punyaku juga? Jadi tidak salah dong kalau aku mengambil tanpa persetujuan Ibu!" sahut Darmi tidak mau kalah.

"Kamu ini benar-benar keras kepala. Darmi, kamu harus tahu kita ini orang susah. Kenapa kamu beli baju terus. Kamu tahu tidak uang ini rencananya mau ibu pakai untuk membenahi atap rumah kita yang bocor. Kamu memangnya tidak malu punya baju bagus tapi rumahnya jelek?"



"Hmmm... banyak omong, banyak alasan. Sebaiknya Ibu pergi saja ke ladang sana, biar kita tidak bertengkar terus!" Darmi mulai terbawa emosi juga karena selalu disalahkan oleh ibunya.

Sang Ibu merasa tidak ada lagi yang bisa dilakukan untuk menyadarkan anaknya. Akhirnya sang Ibu murka dan berencana ingin pergi. "Dasar kamu anak durhaka dan tidak tahu balas budi kepada orang tua," ucap sang Ibu dengan amarahnya.

Mendengar ibunya marah, Darmi malah menantang dan menyuruh ibunya untuk segera pergi.

"Ayo pergi ke sawah sana! Nunggu apa lagi?"

Ibu merasa semua Pengorbanan yang dilakukannya selama ini tidak dianggap oleh anak kandungnya sendiri.

Akhirnya ibunya pun berkata, "Mulai sekarang kamu bukan siapa-siapaku lagi. Aku tidak pernah memiliki anak sepertimu. Aku lebih baik memiliki anak batu daripada memiliki anak durhaka sepertimu."



Usai Ibu berkata-kata seperti itu, tiba-tiba terdengar suara gemuruh, langit menjadi hitam, dan kilat bersahut-sahutan. Salah satu kilat mengenai tubuh Darmi. Lalu dengan seketika, tubuh Darmi berubah menjadi batu. Darmi sangat menyesal karena telah durhaka kepada ibunya. Sayangnya, nasi sudah menjadi bubur. Darmi sudah tidak bisa kembali ke wujud asalnya. Ia hanya bisa menangis sebagai bentuk penyesalan atas semua perilaku yang telah ia lakukan kepada ibunya. Sekarang patung perwujudan Darmi ini masih terus menangis. Oleh karena itu, orang-orang menamainya batu menangis.

Ayo Bermain Adegan!

Adegan 1

Mainkan peran sebagai Tikus dan Kancil. Kancil terheran-heran melihat Tikus sedang asyik melahap roti dan makanan sisa yang kotor. Kalian dapat berdialog seperti berikut.

Kancil : Hai, Tikus! Apa yang kamu makan itu, *kok* kotor sekali? (*berkata dengan sombong*).

Tikus : Aku makan sisa potongan roti di tempat sampah itu. (*berkata dengan rendah hati, sambil menunjuk tempat sampah yang ada di pojokan rimbunan pepohonan*).

Kancil : Apa? Kamu mencari makan di tempat sampah dan memakannya? Itu kotor, banyak penyakit, berbahaya. Dasar kamu hewan yang tidak bisa menjaga kebersihan! (*berkata dengan ketus*).



Adegan 2

Mainkan peran sebagai Tikus dan Kancil. Kancil semakin marah karena melihat Tikus yang terus memakan roti dari tempat sampah. Kalian dapat berdialog seperti berikut.

Kancil : Haiii... binatang yang jorok, sudah dikasih tahu tidak boleh makan dari tempat sampah! Masih saja terus makan!

Tikus hanya menoleh sambil melanjutkan mengunyah makanannya. Kancil menjadi sangat marah karena ucapannya tidak dihiraukan oleh Tikus.

Kancil : Pergi kamu dari tempat ini dan jangan pernah kembali lagi! Bikin kotor pemandangan saja. Cepat pergi! Pergi...!

Tikus : Ampun Kancil... tolong... tolong aku... tolong jangan usir aku dari tempat ini!" ucap Tikus dengan nada memohon.



Adegan 3

Mainkan peran sebagai Kancil, Gajah, dan Tikus. Kancil dan Gajah berteriak minta tolong. Mereka terperangkap di dalam jaring-jaring. Lalu, Kancil berhasil menolong Gajah. Gajah pun berterima kasih kepada Tikus. Kalian dapat berdialog seperti berikut.

Kancil dan Gajah : Toloong... tolong... toloong...! (*teriak berulang-ulang*)

Tikus datang dengan tergopoh-gopoh.

Tikus : Ada apa ini? Apa yang terjadi? Kenapa ada jaring di sini, Pak Gajah?

Gajah : Aku dan Kancil tidak tahu kalau ada jaring yang sudah dipasang oleh pemburu.

Kancil : Hai Tikus, kamu kan tidak terkena jaring, lagian kamu punya gigi yang kuat untuk memotong jaring-jaring ini. Ayo cepat gigit saja jaring-jaring ini agar kita berdua bisa terlepas!

Tikus hanya diam saja mendengar apa yang dikatakan Kancil. Akhirnya dengan perlahan, Tikus menggigiti jaring yang melilit seluruh tubuh Gajah. Gajah pun bisa terlepas dari jaring itu.

Gajah : Terima kasih, ya, Tikus. Kamu sudah menyelamatkan hidupku.

Tikus : Iya, Pak Gajah. Sama-sama.



Adegan 4

Mainkan peran sebagai Darmi dan ibu/bapak Darmi. Peserta didik perempuan dapat bermain peran menjadi ibu Darmi. Peserta didik laki-laki dapat bermain peran sebagai bapak Darmi. Ia mengingatkan Darmi supaya tidak boros. Kalian dapat berdialog seperti berikut.

Ibu/Bapak : Darmi, sudah berapa kali kamu diingatkan! Kamu itu jangan boros dan jangan belanja sesuatu yang tidak dibutuhkan.



Adegan 5

Mainkan peran sebagai Darmi. Dia baru datang dari pasar. Dia menenteng kantong plastik belanjanya. Darmi riang gembira masuk ke dalam rumah. Tanpa merasa bersalah, Darmi yang melihat ibunya sedang merapikan rumah, tidak juga meminta maaf. Kalian dapat berdialog seperti berikut.

Darmi : Bagus ya, baju ini. Aku kelihatan tambah cantik.



Adegan 6

Mainkan peran sebagai Darmi dan ibunya. Ibu Darmi sedih dan menangis karena Darmi membuat ulah lagi. Kalian dapat berdialog seperti berikut.

Ibu : Darmi, sadarlah Nak. Ingat kepada Tuhan, jangan bersikap seperti itu kepada orang tua!

Darmi : Nangis lagi? Ibu hanya bisa menangis terus. Lagian siapa yang menginginkan Darmi dilahirkan di keluarga yang miskin seperti ini? Tidak seperti keluarga orang kaya yang bisa sepenuhnya memiliki apa saja yang diinginkan. Tidak tinggal di rumah reyot seperti ini.

Ibu : Mulai sekarang kamu bukan siapa-siapaku lagi. Aku tidak pernah memiliki anak sepertimu. Aku lebih baik memiliki anak batu daripada memiliki anak durhaka sepertimu.

Usai sang Ibu berkata-kata seperti itu, tiba-tiba terdengar suara gemuruh. Langit menjadi hitam dan kilat bersahut-sahutan. Salah satu kilat mengenai tubuh Darmi. Lalu dengan seketika, tubuh Darmi berubah menjadi batu. Darmi sedih dan menangis.



Teknik dan Artistik Pementasan

Sahabat Guru, agar pementasan dapat berhasil dengan baik dan lancar, sutradara dapat dibantu oleh tim artistik dan tim teknis yang mengurus semua perlengkapan atau artistik pementasan, contohnya penata rias, penata kostum, musik, perlengkapan panggung, dan properti. Pementasan teater merupakan kerja kolektif yang dikoordinasi oleh sutradara. Akan tetapi, pada pementasan di kelas IV SD/MI ini, sebaiknya Sahabat Gurulah yang berperan sebagai koordinator semua peserta didik yang akan pentas.

Untuk mewujudkan pementasan teater dengan suasana kehidupan yang sesungguhnya dan bernilai artistik/indah, diperlukan unsur-unsur pendukung yang menjadi kelengkapan pentas. Kelengkapan tersebut meliputi hal-hal yang berkenaan dengan aktor atau aktris (rias dan kostum), panggung atau pentas (lampu, tata pentas, dan tata adegan), serta ilustrasi (musik).

Tata rias adalah seni menggunakan bahan kosmetik untuk menciptakan wajah sesuai dengan peran yang akan dimainkan. Dengan menggunakan tata rias, aktor dan aktris dapat memberikan tekanan pada perannya. Tata rias dapat mengubah seorang aktor ke dalam peran lain dari dirinya sendiri.

Tata pakaian atau kostum dapat membantu aktor membawakan perannya sesuai dengan tuntutan lakon. Kostum dapat menunjukkan waktu atau peristiwa. Dengan menggunakan kostum, penonton dapat mengetahui usia peran yang dimainkan, apakah itu orang tua, anak muda, atau masih anak-anak. Kostum juga bisa menunjukkan peristiwa, misalnya pakaian sekolah, pakaian kerja, dan pakaian adat tertentu. Jika aktor dan aktris belum terbiasa menggunakan kostum yang akan digunakan dalam pementasan, mereka dapat membiasakan menggunakan kostum tersebut pada saat latihan.

Tata pentas dan dekorasi dapat disesuaikan dengan jumlah penonton dan jumlah pemain yang akan tampil di atas panggung. Penonton diharapkan dapat melihat pertunjukan itu dengan jelas. Dekorasi panggung dapat disesuaikan dengan cerita yang dipentaskan dan tidak membahayakan para pemain.

Tata suara dan musik sangat penting dalam pertunjukan teater. Oleh karena itu, panggung sebaiknya dilengkapi dengan penguat suara. Musik dapat menjadi pembuka pementasan, pemberi efek pada lakon, dan penutup pementasan. Tata suara juga dapat berfungsi sebagai pemberi efek suara yang diperlukan, misalnya bunyi kereta api dan suara kicauan burung. Untuk memberi efek tertentu, musik sering kali digabung dengan suara, misalnya untuk memberi efek kejut, tegang, sedih, dan gembira.

Sahabat Guru, kegiatan pementasan di kelas IV SD/MI ini merupakan pementasan sederhana. Teknik-teknik pementasan yang mungkin menimbulkan kerumitan, tidak harus dilakukan, misalnya tata lampu. Sahabat Guru tidak harus menggunakan efek lampu pada pementasan peserta didik.

Kenalkan kosakata seni teater berikut kepada peserta didik!

Kamus Teater

artistik	: segala unsur kreasi yang dijadikan pendukung pementasan sehingga dapat menjadi lebih indah dan hidup
narator	: orang yang bercerita kepada penonton tentang kejadian-kejadian
prolog	: pembuka sandiwara atau adegan singkat yang disajikan dalam pementasan
kostum	: pakaian yang digunakan untuk bermain peran

Glosarium

- adegan** : bagian dari babak dalam lakon yang menggambarkan satu suasana dari beberapa suasana dalam babak
- akting** : tingkah laku yang dilakukan pemain sebagai wujud penghayatan peran yang dimainkan di atas panggung
- aktor/aktris** : tokoh yang melakukan akting dalam pertunjukan teater
- artistik** : segala unsur kreasi yang dijadikan pendukung pementasan sehingga dapat menjadi lebih indah dan hidup
- bloking** : penempatan posisi tubuh aktor di atas panggung; bloking yang baik harus seimbang, utuh (terlihat), variatif, dan tidak membelakangi penonton
- dialog** : percakapan dalam sandiwara
- ekspresi** : ungkapan jiwa aktor dalam pertunjukan yang dapat ditunjukkan melalui gerak, mimik (raut wajah), dan suara
- gestur** : sikap atau pose tubuh aktor di panggung yang mengandung makna
- karakter** : perwatakan tokoh yang mencerminkan ciri-ciri fisik, sosial, dan psikologis
- kostum** : segala sesuatu yang dikenakan aktor di tubuhnya yang berfungsi untuk memperjelas karakter tokoh dan mendukung apa yang akan ditampilkan
- mimesis** : tiruan yang dilakukan oleh seniman berdasarkan kenyataan, baik yang telah dialaminya sendiri atau yang dialami orang lain (aktor, pelukis, penari, dan lainnya) melalui proses imajinasi dan penghayatan
- narator** : orang yang bercerita kepada penonton tentang kejadian-kejadian
- olah suara** : latihan mengucapkan vokal, kata, maupun dialog dalam suatu pementasan agar suara dapat terdengar jelas
- olah tubuh** : latihan penguasaan bagian-bagian tubuh yang dapat digerakkan dan dikontrol agar dapat menguasai secara sadar bagian-bagian tubuh yang akan digunakan untuk menunjang kebutuhan seorang pemeran dan menggambarkan sosok tokoh yang akan diperankan

- pantomim** : pertunjukan teater yang dimainkan dengan gerak dan ekspresi wajah tanpa kata-kata
- prolog** : pembuka sandiwara atau adegan singkat yang disajikan dalam pementasan
- properti** : perlengkapan yang dibutuhkan saat pementasan untuk menunjang pertunjukan secara keseluruhan
- tablo** : pertunjukan teater tanpa gerak dan dialog

Daftar Pustaka

- Adhyasmara. *Apresiasi Drama*. Yogyakarta: Penerbit Nur Cahaya, 1979.
- Anirun, S. *Menjadi Aktor: Pengantar kepada Seni Peran untuk Pentas dan Sinema*. Bandung: Rekamedia Multiprakarsa, 1998.
- Anirun, S. *Menjadi Sutradara*. Bandung: STSI Press, 2002.
- Aubert, C. *The Art of Pantomim*. New York: Benjamin, 1970.
- Blaxland, W. *Drama Lower Primary: Ready-to-Go Ideas and Activities for an Exciting Drama Program*. Sydney: Blake Education, 2000.
- Boal, A. *Games for Actors and Non-Actors, 2nd Edition*. London: Routledge, 2002.
- Boleslavsky, R. *Enam Peladjaran Pertama bagi Tjalon Aktor*. Jakarta: Djaja Sakti, 1960.
- DeFillippi, R. J. *Introduction: Project-based learning, reflective practices and learning*. Sage Publications Sage CA: Thousand Oaks, CA, 2001.
- Drama Notebook. *40 Classic Drama Games: Every Drama Teacher Should Know!*. Portland: Rumpelstiltskin Press, 2018.
- Egri, Lajor. *The Art of Dramatic Writing: Seni Menulis Lakon Teater*. Terjemahan Anasatia Sundarela, 2020. Yogyakarta: Kalabuku, 1946.
- Farmer, D. *101 Drama Games and Activities*. USA: Lulu Publishing, 2007.
- Goodwin, J. *Using Drama to Support Literacy Activities for Children Aged 7 to 14*. London: Paul Chapman Publishing, 2006.
- Hamzah, A.A. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: Rosda, 1985.
- Harymawan, RMA. *Dramaturgi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1986.
- Iswantara, N. *Drama: Teori dan Praktik Seni Peran*. Yogyakarta: Media Kreatifa, 2016.
- Iswantara, N. *Wajah Pantomim Indonesia: Dari Sena Didi Mime hingga Gabungan Aktor Pantomim Yogyakarta*. Yogyakarta: Media Kreatifa, 2007.
- Kosasih, E. *Dasar-dasar Keterampilan Sastra*. Bandung: Yrama Widya, 2012.
- Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. *Project-based learning*. In K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 317-334). Cambridge University Press, 2006. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816833.020>
- Nurgiantoro, Burhan. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2012.

- Phillips, S. *Drama with Children*. London: Oxford University Press.
- Purwatiningsih & Hartini, N. *Pendidikan Seni Tari-Drama di TK-SD*. Malang: UM Press, 2004.
- Rendra, W.S. *Seni Drama untuk Remaja*. Bandung: Pustaka Jaya, 1993.
- Rendra, W.S. *Tentang Bermain Drama*. Bandung: Pustaka Jaya, 2017.
- Said, M.N. *Mengenal Teater di Indonesia*. Semarang: Aneka Ilmu, 2009.
- Sitorus, E.D. *The Art of Acting: Seni Peran untuk Teater, Film, dan TV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Stanislavski, C. *Membangun Tokoh*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2008.
- Stanislavski, C. *Persiapan Seorang Aktor*. Bandung: Pustaka Jaya, 1980.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Swale, J. *Drama Games for Rehearsals*. London: Nick Hern Books, 2016.
- Teeuw, A. *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Bandung: Pustaka Jaya, 1984.
- Van Luxemburg, J., dkk. *Pengantar Ilmu Sastra*. Jakarta: Gramedia, 1991.
- Wals, A. E., & Jickling, B. "Sustainability in Higher Education: From doublethink and Newspeak to Critical Thinking and Meaningful Learning". *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 3(3), (2002): 221–232.
- Waluyo, H.J. *Drama: Naskah, Pementasan, dan Pengajaran*. Surakarta: UNS Press, 2007.

Indeks

A

Aktor 8, 18, 75, 129, 150, 178
Antagonis 83
Artistik 239
Asesmen 12, 18, 50, 90, 123, 161, 196

D

Dialog 88, 91, 93, 95, 102, 107, 133, 136, 176
Dongeng 78, 158, 167

E

Ekspresi 32, 37, 48, 49, 165, 166, 193, 194
Emosi 107, 166

F

Fabel 155, 158, 190, 206, 222

G

Gerak 16, 19, 24, 31, 32, 60, 75, 87, 88, 91,
95, 152, 211
Gestur 14, 31

I

Imajinasi 43, 80

K

Karakter 16, 45, 49, 107, 120, 167, 171, 176,
194, 211
Konsentrasi 23, 24
Kostum 48, 49, 88, 109, 114, 120, 139, 158,
184, 188, 194, 220, 239

L

Legenda 155, 158, 190, 206, 209, 227

M

Merefleksi 8, 59, 91, 102, 131, 161, 167, 172
Mimesis 102

P

Panggung 6, 7, 8, 15, 39, 45, 47, 50, 87, 98,
99, 109, 112, 116, 117, 118, 119, 122,
150, 172, 178, 184, 186, 190, 191,
192, 193, 195, 239, 240
Pantomim 15, 16, 26, 28, 29, 32, 45, 61, 75,
78
Properti 37, 43, 88, 109, 114, 120, 139, 157,
158, 184, 188, 220
Protagonis 83

T

Tablo 22, 84
Tokoh 18, 67, 82, 83, 84, 171, 212, 216
Tritagonis 83

Profil Pelaku Perbukuan

Nama Lengkap : Rifqi Risnadyatul Hudha, S.Pd., M.Pd.

Email : risnarifqi0@gmail.com

Instansi : Universitas Negeri Malang

Alamat Instansi : Jalan Semarang 5 Malang

Bidang Keahlian : 1. Pendidikan Bahasa dan Sastra
2. Seni Teater



Penulis

■ Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Dosen UIN Malang (2023-sekarang)
2. Penulis dan editor buku (2018-sekarang)
3. Guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Malang (2015-2017)

■ Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-3 Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Malang (2021-sekarang)
2. S-2 Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Malang (2016-2018)
3. S-1 Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah, Universitas Negeri Malang (2011-2015)

■ Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Dasar-Dasar Seni Pertunjukan Buku Siswa SMK/MAK Kelas X (2023)
2. Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Pertunjukan untuk SMK/MAK Kelas X (2023)
3. Beta: Belajar Tuntas Bahasa Indonesia Kelas VII (2023)
4. Buku Panduan Guru Seni Teater Kelas 1 (2021)
5. Buku Panduan Guru Seni Teater Kelas 4 (2021)
6. Kacamata Editor: Fiksi Mini Proses Kreatif dalam Menulis (2020)
7. Literasi Membaca Era Digital: Sesuai Standar PISA (*Programme for International Student Assessment*) (2019)
8. Model-Model Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Era Digital, Cipta Media Edukasi (2019)
9. Metamorfosis, Jawaban untuk Sapardi: Antologi Puisi (2019)

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Analisis Wacana Kritis Model Fairclough pada Pidato Sri Sultan HB x dalam Rangka Peringatan Satu Dasawarsa UU Keistimewaan DIY
2. Pengembangan Instrumen Asesmen Berbasis PISA (*Programme for International Student Assessment*) dengan Aplikasi Pengolah Soal
3. Pematuhan Prinsip Kesantunan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Purwosari

■ **Informasi Lain:**

Instrumen Asesmen Literasi Membaca Standar PISA (*Programme for International Student Assessment*) dapat diunduh di Play Store

Nama Lengkap : Musthofa Kamal, S.Pd., M.Sn.
Email : must.kamal@yahoo.com
Instansi : Universitas Negeri Malang
Alamat Instansi : Jalan Semarang 5 Malang
Bidang Keahlian : Drama/Teater



Penulis

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**

1. Dosen di Departemen Sastra Indonesia Universitas Negeri Malang
2. Dosen Bahasa dan Sastra di Universitas Terbuka

■ **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**

1. S-3 Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2018-sekarang)
2. S-2 Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2007-2009)
3. S-1 IKIP Negeri Malang (1992-2005)

■ **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Membangun Humanisme Melalui Pendidikan Seni di Era Industri 4.0 (2019)
2. Relasi Teater Kampus terhadap Pendidikan Tingkah Laku (2019)
3. The Cultural and Academic Background of BIPA Learners for Developing Indonesian Learning Materials (2019)
4. Cognitive Learning Strategy of BIPA Students in Learning the Indonesian Language (2018)
5. Teaching Materials and Techniques Needed by Foreign Students in Learning Bahasa Indonesia (2017)
6. Pemanfaatan Potensi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran dengan Teknik Observasi Lingkungan di Sekolah Dasar (2016)
7. Pemanfaatan Potensi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran dengan Teknik Observasi Lingkungan di Sekolah Dasar (2015)
8. Latihan Dasar Teater (2012)
9. Teori Pemeranan (2010)

Nama Lengkap : Dr. Else Liliani, M.Hum.
Email : else_l@uny.ac.id
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi : Jl. Colombo No. 1 Karangmalang,
Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta
Bidang Keahlian : Sastra Indonesia Modern



Penelaah

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**

1. Koorprodi Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta (2020 - 2023)
2. Kadiv Humas Universitas Negeri Yogyakarta (2017 - 2019)
3. Pembina UKM Unit Studi Sastra dan Teater (UNSTRAT) Universitas Negeri Yogyakarta (2012 - 2019)

■ **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**

1. S3 Ilmu-Ilmu Humaniora, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada
2. S2 Ilmu Sastra, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada
3. S1 Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
4. S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

■ **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Ini Bukuku: Kumpulan Puisi Anak (2022)
2. Para Raja dan Pahlawan Perempuan, Serta Bidadari dalam Folklor Indonesia (2021)
3. Kisah Si Hejo (2021)
4. Aruna (2017)
5. Mengenal dan Memahami Sastra Anak (2017)

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. The Struggle for Gender Equality and Educational Values Collection Sihir Perempuan Short Stories by Intan Paramadita (International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis, 2023)

2. Paradigm, Identity Formation, and Reality. Implications Homi K. Bhabha's Third Space on Palestinian Issue through Novel "Returning to Haifa" by Ghassan Kanafani (International Journal of Arts and Social Science, 2022)
3. Embracing Comparative Ecocriticism Through Affect: Representations of Tropical Forest Ecologies in Indonesian and Nicaraguan Poetry (Revista Interdisciplinar de Literatura e Ecocrítica, 2022)
4. Deforestation in Indonesian and Malaysian Novels: When Wild Forests are Destroyed by Anthropocentrism (Jurnal k@ta, 2022)
5. Nature Representation in Ahmad Tohari's Works of Fiction (European Journal of Language and Literature, 2022)
6. Pelatihan Menulis Cerpen Berwawasan Mitigasi Bencana Pandemi Covid-19 untuk Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Darmastra, 2022)
7. The Use of Instagram as A Media for Indonesian Learning Assignments. International Journal of Linguistics (Literature and Translation, 2022)
8. Perempuan sebagai Sumber Pengetahuan: Pembacaan Feminis Posmodernis atas Janda dari Jirah Karya Cok Sawitri (Memberi Ruang dan Menyimak Suara Perempuan: Antologi Penelitian Sastra Feminis, 2021)
9. Menyoal Kapitalisme dalam Novel Lumpur Karya Yazid R Passandre: Kajian Ekokritik (Sastra Hijau di Indonesia dan Malaysia dalam Kajian Ekokritik dan Ekofeminis, 2021)
10. Relasi Laki-laki dan Perempuan dalam Konstruksi Maskulinitas Jawa pada Lagu Dangdut Koplo (Jurnal Mudra, 2021)
11. The Use of Instagram as A Media for Indonesian Learning Assignments. International Journal of Linguistics (Literature and Translation, 2021)
12. The Presupposition "Dinar Candy Arrested!?! My Country Is So Funny Anyway!!" In Deddy Corbuzier Podcast Edition on August 6, 2021 (International Journal of Linguistics, Literature and Translation, 2022)
13. Perspectives on The Monopoly of Religiosity in Novel Tuhan Maha Asyik 2 by Sujiwo Tejo and Dr. Muhammad Nursamad Kamba (International Journal of Linguistics, Literature and Translation, 2021)
14. Bogor Regent's Leadership Style in Facing Covid-19 Pandemic: Critical Discourse Analysis (Prosiding Internasional Social Science, Humanities, and Education, 2020)
15. Relevansi Efikasi Diri Tokoh Idrees Moeria dalam Novel Gadis Kretek untuk Pembelajaran Kewirausahaan (Jurnal Kandai, 2020)
16. Usaha Humanisasi Terhadap Tokoh Utama Nur Imamah dalam Novel Gaik Bintang Karya Faidi Rizal Alief (Prosiding Nasional "Indonesia di Tengah Tantangan Pascahumanisme: Merumuskan Model Humanisme Baru", 2019)
17. Indonesia-Thailand Culture Similarities and Their Contributions in BIPA Learning (Prosiding International Conference on Educational Research and Innovation, 2019)
18. Hegemoni pada Cerpen *Wajah Itu Membayang di Piring Bubur* Karya Indra Tranggono: Analisis Wacana Kritis. Jurnal Lingua Vol. 16, No.1, Maret 2019

18. Hegemoni pada Cerpen Wajah Itu Membayang di Piring Bubur Karya Indra Tranggono: Analisis Wacana Kritis (Jurnal Lingua, 2019)
19. Female Deities (Bidadari) in Indonesia Folklore: A Feminist Literary Critical Perspective (Proceeding of The International Conference on Educational Research and Innovation, 2019)
20. The Analysis of The Reader's Reception Novel "Pengakuan Eks Parasit Lajang" by Ayu Utami: A Case Study 10 Pop Literature in Solo (Proceeding of the International Conference on Interdisciplinary Language, Literature and Education, 2019)
21. Interpretation of Tokopedia's Advertisement "Start Family Kejar Jodoh". Proceeding of the International Conference on Interdisciplinary Language, Literature and Education (2019)
22. Colonial Stereotypes in Indonesian Society of Multimedia Era (Proceeding of the International Conference on Interdisciplinary Language, Literature and Education, 2019)
23. Dangdut and Mysticism Culture in Indramayu Prostitution as Represented in Telembuk. Novel by Kedung Darma (Proceeding of the 2nd Workshop on Language, Literature, and Society for Education, 2nd WOLLSED 2019)
24. Sajak-Sajak Rendra untuk Pembelajaran Ekologis di Era Global (Jurnal Diksi, 2018)

■ **Informasi Lain:**

IG: @else_liliani

ID G-Scholar: Else Liliani

Nama Lengkap : Dr. Arif Hidajad, S.Sn., M.Pd.
Email : arifhidajad@unesa.ac.id
Instansi : Universitas Negeri Surabaya
Alamat Instansi : Gedung T 14 lantai 2, Fakultas Bahasa dan
Seni Univeritas Negeri Surabaya
Kampus Lidah Wetan Surabaya
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni



Penelaah

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**

1. Dosen Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik Unesa
2. Dosen PIAUD Universitas Nahdatul Ulama Sidoarjo
3. Juri Teater Nasional
4. Instruktur Workshop Teater
5. Redaktur Jurnal Solah Unesa
6. Mitra Bestari Jurnal Tonil ISI Yogyakarta
7. Revier Jurnal Geter Unesa
8. Reviewer Jurnal JPPM Untirta
9. Juri Monolog Nasional
10. Penyusun kisi-kisi soal dan pembuat soal Seni Budaya dan Seni Pertunjukan

■ **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**

1. S-3 Pendidikan Seni Universitas Negeri Semarang (2020)
2. S-2 Pendidikan Seni Universitas Negeri Semarang (2013)
3. S-1 Jurusan Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta (1993)

■ **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Review Buku Seni Teater Ajar Kelas IV
2. Review Buku Seni Budaya Kelas X
3. Review Buku Seni Budaya Kelas IX
4. Menulis Buku Drama Radio Persepektif Pendidikan
5. Menulis Buku Improvisasi Teater
6. Penulis Rampai Seni dalam Bingkai Nilai
7. Penulis Bentuk dan Fungsi Teater Sandur Bojonegoro

8. Penulis Estetika Kesenian Sandur
9. Penulis Kesenian Sandur dalam Perspektif Sosio Kultural
10. Penulis Hegemoni dalam Sosio Kultur Kesenian Sandur

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Sandur Antara Tontonan dan Tuntunan
2. Rekonstruksi Mata Kuliah Drama Televisi
3. Pengembangan Struktur Dramatik Cerita Panji
4. Dalam Pertunjukan Dramatari Topeng di Jombang sebagai Upaya Pengenalan Kembali Local Geneius kepada Generasi Muda
5. Pengembangan Struktur Dramatik Cerita Panji
6. Metode Pelatihan Wayang Purwo Kreasi untuk Anak-Anak pada Sanggar Baladewa Surabaya
7. Pengembangan Buku Ajar Antropologi Teater
8. Kethoprak Bocah dan Nilai Nilai Normatif di Desa Serag Kabupaten Ponorogo
9. Pengembangan Metode Pelatihan Monolog Two In One di Jurusan Sendratasik, FBS, UNESA
10. Improvisasi Teater sebagai Materi Kesiapan Aktor
11. Ilmu Teater dalam Meningkatkan Imunitas Tubuh di Masa Pandemi
12. IKU Prestasi dalam Menunjang Akreditasi Jurusan Sendratasik
13. Bentuk dan Fungsi Sandur Desa Ledok Kulon Bojonegoro
14. Tranformasi Sandur dari Arena ke Procenium sebagai Media Pendidikan Kultural

■ **Informasi Lain:**

Google Scholar

<https://scholar.google.co.id/citations?user=wXf5qPkAAAAJ&hl=en>

Id Scopus 56068153700

Nama Lengkap : Yol Yulianto
Email : yolyulianto@gmail.com
Media Sosial : Instagram @yolyulianto
Alamat Instansi : Taman Rembrandt Blok R.04 No.88
Citra Raya Tangerang
Bidang Keahlian : Ilustrasi



Ilustrator

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**

1. Ilustrator Freelance, tahun 2015-sekarang
2. Ilustrator Majalah Superkids Junior, tahun 2011-2014
3. Ilustrator Majalah Ori-Kompas Gramedia, tahun 2001-2010
4. Ilustrator Majalah Anak Ina, tahun 1998-2000

■ **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**

1. FT Arsitektur Undip Semarang tahun belajar 1991-1996

■ **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Seri Tangguh Bencana, Direktorat PAUD dan Dikmas, tahun 2019
2. Seri 60 Aktivitas Anak, Penerbit Bhuana Ilmu Populer, tahun 2019
3. Seri Aku Anak Cerdas, Penerbit Bhuana Ilmu Populer, tahun 2018
4. Seri Komilag, Direktorat PAUD dan Dikmas, tahun 2016-2017
5. Siri Cerita Berirama, Penerbit PTS Malaysia, tahun 2016

■ **Penghargaan (10 Tahun Terakhir):**

1. Juara Pertama Lomba Maskot Pilkada Kota Manado, tahun 2019
2. Juara Pertama Lomba Maskot Pilkada Kota Bitung, tahun 2019
3. Lima karya terbaik Lomba Maskot Germas, tahun 2018
4. Juara Pertama Lomba Maskot Pilkada Kab. Mamasa, tahun 2017
5. Juara Pertama Lomba Maskot Pilkada Kab. Pidie Jaya, tahun 2017

Nama Lengkap : Aditya Candra Kartika, S.Pd.
Email : aditya.aceka@gmail.com
Instansi : SMK Marsudirini Marganingsih Surakarta
Alamat Instansi : Jl. Madyotaman 1/22 Surakarta
Bidang Keahlian : Seni Rupa dan Desain



Ilustrator

■ 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. S1 Pendidikan Seni Rupa FKIP UNS Surakarta (2016)

■ Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila Kelas II, Kemendikbudristek (Ilustrator, 2023)
2. Buku Siswa Pendidikan Pancasila Kelas II, Kemendikbudristek (Ilustrator, 2023)
3. Buku Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila Kelas IX, Kemendikbudristek (Ilustrator, 2022)
4. Buku Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila Kelas VIII, Kemendikbudristek (Ilustrator, 2022)
5. Buku Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila Kelas VII (Ilustrator, 2022)
6. Buku Panduan Guru PJOK Kelas XII, Kemendikbudristek (Ilustrator, 2022)
7. Buku Panduan Guru PJOK Kelas VI, Kemendikbudristek (Ilustrator, 2022)

Nama Lengkap : Farid Surya Madjid
Email : faridsm.ilustrator@gmail.com
Instansi : PT. Suara Merdeka
Alamat Instansi : Jl. Pandanaran No.30, Semarang
Bidang Keahlian : Seni Rupa dan Desain



Ilustrator

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**

1. Ilustrator & redaktur artistik surat kabar Suara Merdeka (2013 – Sekarang)
2. Owner dan Ilustrator Cartoon Corner ID Creative Industry (2013 – Sekarang)
3. Pelatih Seni Lukis SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang (2020 – Sekarang)
4. Content Creator & Desainer Kencana Travel (2019 – 2020)

■ **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**

1. S1 Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang (2013)

Nama Lengkap : Nidaul Jannah, S.E.Sy.
Email : nidaul.jannah01@gmail.com
Alamat Instansi : Cimanggu Bharata Rt 06 Rw 4 No. 132,
Kedung Badak, Bogor
Bidang Keahlian : Penyunting



Editor

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**

1. YUQB (2020 – sekarang)
2. Editor (2016 – sekarang)

■ **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**

1. S-1 Ekonomi Syariah

■ **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Buku Siswa dan Buku Guru Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan untuk SMK/MAK kelas X (2023), Kemdikbudristek
2. Buku Siswa dan Buku Guru Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan untuk SMK/MAK kelas X (2022), Kemdikbudristek
3. Buku Siswa dan Buku Guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas IV (2021), Pusat Perbukuan Kemendikbudristek
4. Buku Siswa dan Buku Guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas IX (2021), Pusat Perbukuan Kemendikbud
5. Meraih Prestasi Kumpulan Soal-soal Ujian Sekolah untuk SD/MI (2020), Penerbit CV. Bukit Mas Mulia
6. Buku Siswa dan Buku Guru Tema 1 dan Tema 3 untuk SD/MI Kelas IV (2018), Penerbit Eka Prima Mandiri

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



Editor Visual

■ Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

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

■ Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta

■ Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Editor Visual Buku Non Teks Jenjang D & E, Pusat Perbukuan Kemdikbudristek 2023
2. Editor Visual Buku Pendidikan Pancasila SD/MI Kelas I, II, III Perbukuan Kemdikbudristek 2023
3. Tim Evaluasi Desain dan Ilustrasi Buku Teks Utama Pusat Perbukuan Kemdikbudristek Tahun 2021-2022
4. Ilustrator Buku Bahasa Indonesia SD Kelas II, Pusat Perbukuan Kemdikbudristek 2021
5. Ilustrator Perangkat Lunak dan Internet Keterampilan pilihan Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas IX SMPLB Kemdikbudristek 2020
6. Ilustrator Sashi Hatsyi (series Books), Tiga Serangkai 2018
7. Ilustrator Aku Sayang Allah (series Books), Alif Republika 2017
8. Ilustrator Zashi pun Terus Belajar, Tiga Ananda 2016
9. Ilustrator Kumpulan Dongeng Pembentuk Karakter Kesatria, Tiga Serangkai 2016
10. Ilustrator Raksasa Berketombe, BIP 2015

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

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

■ **Informasi Lain:**

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

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

Nama Lengkap : Ingrid Pangestu
Email : ingridpangestu@gmail.com
Media Sosial : Instagram @ingridpangestu
Bidang Keahlian : Desain Grafis



Desainer

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**

1. *Freelancer* (2013-sekarang)
2. *Co-owner* usaha kuliner "Bakmi Asmara"
3. Desainer Grafis di 110% Studio

■ **Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:**

1. D-3 Desainer Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif (2010-2013)