



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

Panduan Guru

# SENI TEATER

Edisi Revisi

Musthofa Kamal  
Rifqi Risnadyatul Hudha

SD/MI KELAS I

**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](mailto:buku@kemdikbud.go.id) diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

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

**Penulis**

Musthofa Kamal  
Rifqi Risnadyatul Hudha

**Penelaah**

Deden Haerudin  
Giri Mustika Roekmana

**Penyelia/Penyelaras**

Supriyatno  
Lenny Puspita Ekawaty  
Nening Daryati  
Devi Deratama

**Kontributor**

Alistika  
Andy Sri Wahyudi

**Ilustrator**

Yol Yulianto

**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 978-623-118-404-7 (jil.1 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Sans 11 pt, Open Font License & Apache License.  
xii, 268 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 1 SD/MI yang dikemas dalam bentuk permainan. Setelah melakukan pembelajaran seni teater, peserta didik diharapkan dapat mengasah kepekaannya terhadap persoalan diri dan mampu mencari solusi, baik untuk diri sendiri, sesama, maupun dunia sekitarnya. Peserta didik juga diharapkan mampu mengekspresikan diri, kreatif, dan inovatif melalui tubuh, ruang, dan waktu.

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 1 difokuskan pada eksplorasi gerak tubuh. Terdapat empat bab pada pembelajaran Seni Teater di kelas 1 ini, yaitu Bab I Mengenal Dunia Teater, Bab II Serunya Bermain Tablo, Bab III Serunya Bermain Pantomim, dan Bab IV Berkreasi dan Berkolaborasi. Enam dimensi Profil Pelajar Pancasila dapat dikuatkan atau dipelajari di setiap bab.

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

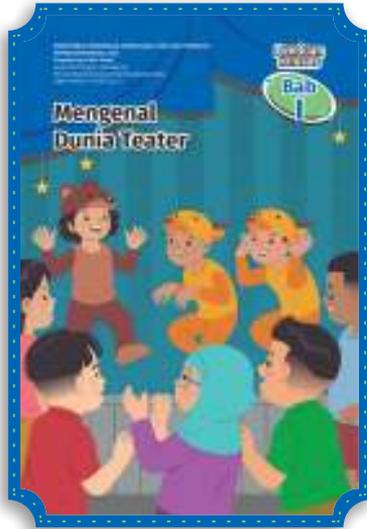
Kegiatan pada buku ini dapat dimodifikasi sesuai kondisi peserta didik dan lingkungan, tapi tetap memperhatikan kemampuan fondasi tersebut. Selamat berinovasi dan berkreasi di kelas seni!

**Penulis**

## Daftar Isi

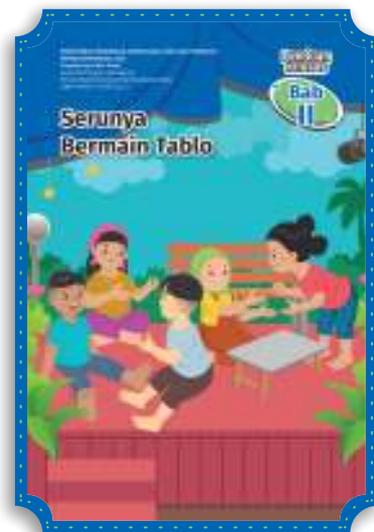
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>iii</b>
<b>Prakata</b> .....	<b>iv</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>v</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>vii</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>viii</b>
<b>Petunjuk Penggunaan Buku</b> .....	<b>ix</b>

<b>Panduan Umum</b> .....	<b>1</b>
A. Pendahuluan .....	2
B. Capaian Pembelajaran .....	13
C. Strategi Pembelajaran .....	15
D. Asesmen .....	20



<b>Panduan Khusus</b>	
<b>Bab I Mengenal Dunia Teater</b> .....	<b>21</b>
A. Pendahuluan .....	22
B. Skema Pembelajaran .....	23
C. Prosedur Kegiatan .....	26
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat .....	64
E. Asesmen/Penilaian .....	65
F. Pengayaan .....	69
G. Remedial .....	70
H. Refleksi Guru .....	71
I. Lembar Kegiatan Peserta Didik .....	73
J. Bahan Bacaan Peserta Didik .....	78
K. Bahan Bacaan Guru .....	90

<b>Panduan Khusus</b>	
<b>Bab II Serunya Bermain Tablo</b> .....	<b>93</b>
A. Pendahuluan .....	94
B. Skema Pembelajaran .....	95
C. Prosedur Kegiatan .....	98
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat .....	121
E. Asesmen/Penilaian .....	122
F. Pengayaan .....	124
G. Remedial .....	126
H. Refleksi Guru .....	128
I. Lembar Kegiatan Peserta Didik .....	129
J. Bahan Bacaan Peserta Didik .....	132
K. Bahan Bacaan Guru .....	139





## Panduan Khusus

<b>Bab III Serunya Bermain Pantomim .....</b>	<b>141</b>
A. Pendahuluan .....	142
B. Skema Pembelajaran .....	143
C. Prosedur Kegiatan .....	146
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat .....	172
E. Asesmen/Penilaian .....	172
F. Pengayaan .....	175
G. Remedial .....	176
H. Refleksi Guru .....	177
I. Lembar Kegiatan Peserta Didik .....	179
J. Bahan Bacaan Peserta Didik .....	183
K. Bahan Bacaan Guru .....	198

## Panduan Khusus

<b>Bab IV Berkreasi dan Berkolaborasi .....</b>	<b>201</b>
A. Pendahuluan .....	202
B. Skema Pembelajaran .....	203
C. Prosedur Kegiatan .....	206
D. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat .....	228
E. Asesmen/Penilaian .....	229
F. Pengayaan .....	232
G. Remedial .....	234
H. Refleksi Guru .....	234
I. Lembar Kegiatan Peserta Didik .....	236
J. Bahan Bacaan Peserta Didik .....	240
K. Bahan Bacaan Guru .....	251



<b>Glosarium .....</b>	<b>255</b>
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>256</b>
<b>Indeks .....</b>	<b>258</b>
<b>Profil Pelaku Perbukuan .....</b>	<b>259</b>

## Daftar Gambar

<b>Gambar 1</b>	Ilustrasi Capaian Pembelajaran Fase Fondasi dan Fase A.....	5
<b>Gambar 2</b>	Bagan Langkah-Langkah Melakukan Asesmen Awal.....	9
<b>Gambar 3</b>	Bagan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Fase A Kelas I.....	14
<b>Gambar 1.1</b>	Emoji Senang, Marah, Sedih, dan Bosan .....	27
<b>Gambar 1.2</b>	Peserta didik membentuk formasi melingkar, kemudian berkenalan dan berpose secara bergiliran.....	29
<b>Gambar 1.3</b>	Emoji Senang, Marah, Sedih, dan Bosan .....	35
<b>Gambar 1.4</b>	Contoh gerakan mandi pada lagu Bangun Tidur.....	45
<b>Gambar 1.5</b>	Contoh gerakan menggosok gigi pada lagu Bangun Tidur.....	45
<b>Gambar 1.6</b>	Contoh gerakan merapikan tempat tidur pada lagu Bangun Tidur .....	45
<b>Gambar 1.7</b>	Peserta didik bermain boneka tangan dan wayang binatang.....	50
<b>Gambar 1.8</b>	Adegan jual beli di pasar.....	57
<b>Gambar 1.9</b>	Adegan dokter memeriksa pasien. ....	58
<b>Gambar 1.10</b>	Adegan guru mengajar di kelas. ....	58
<b>Gambar 2.1</b>	Peserta didik sedang berpose sakit perut dan menyiram tanaman.....	99
<b>Gambar 2.2</b>	Peserta didik sedang berlari dalam formasi melingkar.....	102
<b>Gambar 2.3</b>	Peserta didik sedang merangkak dalam formasi melingkar.....	103
<b>Gambar 2.4</b>	Peserta didik sedang berjalan satu kaki (engklek) dalam formasi melingkar. ....	103
<b>Gambar 2.5</b>	Peserta didik dalam posisi duduk melingkar, di tengah lingkaran ada seorang peserta didik yang sedang berpose menyisir rambut.....	104
<b>Gambar 2.6</b>	Seorang peserta didik dalam posisi berdiri sedang memiringkan kepala, menyejajarkan kedua tangan, dan mengangkat satu kakinya. ....	110
<b>Gambar 2.7</b>	Pertunjukan tablo yang menunjukkan suasana dua anak bertengkar dan beberapa anak lainnya mencoba melerai.....	112
<b>Gambar 3.1</b>	Pose anak sedang minum. ....	148
<b>Gambar 3.2</b>	Peserta didik memperagakan cerita tentang dirinya. Ia menggerakkan tangan seolah-olah sedang berenang. ....	150
<b>Gambar 3.3</b>	Peserta didik memperagakan cerita tentang dirinya. Ia menggerakkan tangan seolah-olah sedang bersepeda.....	150
<b>Gambar 3.4</b>	Guru sedang memperagakan gerak makan. Pensil diimajinasikan sebagai alat makan. ....	162
<b>Gambar 4.1</b>	Contoh Cerita Berangkai (Cerita 1).....	213
<b>Gambar 4.2</b>	Contoh Cerita Berangkai (Cerita 2).....	214
<b>Gambar 4.3</b>	Contoh Cerita Berangkai (Cerita 3).....	215
<b>Gambar 4.4</b>	Contoh Cerita Berangkai (Cerita 4).....	216
<b>Gambar 4.5</b>	Contoh Panggung dalam Pementasan.....	253

## Daftar Tabel

<b>Tabel 1</b>	Profil Pelajar Pancasila dalam Proses Pembelajaran Seni Teater Kelas I.....	3
<b>Tabel 3</b>	Contoh Perilaku Enam Kemampuan Fondasi.....	10
<b>Tabel 4</b>	Contoh Hasil Asesmen Awal .....	11
<b>Tabel 5</b>	Elemen dan Capaian Pembelajaran Fase A .....	15
<b>Tabel 6</b>	Strategi Pembelajaran Seni Teater Kelas I dan Tahapannya .....	17
<b>Tabel 7</b>	Teknik Penilaian Seni Teater Kelas I.....	20
<b>Tabel 1.1</b>	Aktivitas Pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik Bab I .....	25
<b>Tabel 1.2</b>	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab I Kegiatan 1 .....	32
<b>Tabel 1.3</b>	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab I Kegiatan 2 .....	39
<b>Tabel 1.4</b>	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab I Kegiatan 3 .....	46
<b>Tabel 1.5</b>	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab I Kegiatan 4.....	54
<b>Tabel 1.6</b>	Instrumen Penilaian Akhir Pembelajaran Bab I (Kegiatan 5).....	62
<b>Tabel 1.7</b>	Format Penilaian Formatif dan Sumatif Bab I.....	66
<b>Tabel 1.8</b>	Contoh Penilaian Sikap Pembelajaran Bab I.....	67
<b>Tabel 1.9</b>	Contoh Kegiatan Remedial Pembelajaran Bab I.....	70
<b>Tabel 1.10</b>	Refleksi Guru Bab I.....	71
<b>Tabel 2.1</b>	Aktivitas Pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik Bab II.....	96
<b>Tabel 2.2</b>	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab II Kegiatan 1 .....	106
<b>Tabel 2.3</b>	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab II Kegiatan 2 .....	113
<b>Tabel 2.4</b>	Instrumen Penilaian Akhir Pembelajaran Bab II (Kegiatan 3).....	119
<b>Tabel 2.5</b>	Format Penilaian Formatif dan Sumatif Bab II .....	123
<b>Tabel 2.6</b>	Contoh Penilaian Sikap Pembelajaran Bab II.....	123
<b>Tabel 2.7</b>	Contoh Kegiatan Remedial Pembelajaran Bab II .....	126
<b>Tabel 3.1</b>	Aktivitas Pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik Bab III.....	145
<b>Tabel 3.3</b>	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab III Kegiatan 1 .....	152
<b>Tabel 3.4</b>	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab III Kegiatan 2 .....	158
<b>Tabel 3.5</b>	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab III Kegiatan 3 .....	164
<b>Tabel 3.6</b>	Instrumen Penilaian Akhir Pembelajaran Bab III (Kegiatan 4) .....	169
<b>Tabel 3.7</b>	Format Penilaian Formatif dan Sumatif Bab III .....	173
<b>Tabel 3.8</b>	Contoh Penilaian Sikap Pembelajaran Bab III.....	174
<b>Tabel 3.9</b>	Contoh Kegiatan Remedial Pembelajaran Bab III .....	176
<b>Tabel 3.10</b>	Refleksi Guru Bab III .....	177
<b>Tabel 4.1</b>	Aktivitas Pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik Bab IV .....	204
<b>Tabel 4.3</b>	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab IV Kegiatan 1 .....	210
<b>Tabel 4.4</b>	Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab IV Kegiatan 2 .....	221
<b>Tabel 4.5</b>	Instrumen Penilaian Akhir Pembelajaran Bab IV (Kegiatan 3).....	226
<b>Tabel 4.6</b>	Format Penilaian Formatif dan Sumatif Bab IV.....	230
<b>Tabel 4.7</b>	Contoh Penilaian Sikap Pembelajaran Bab IV.....	231
<b>Tabel 4.8</b>	Contoh Kegiatan Remedial Pembelajaran Bab IV .....	234

## 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 A dan alur tujuan pembelajaran.



#### Strategi Pembelajaran

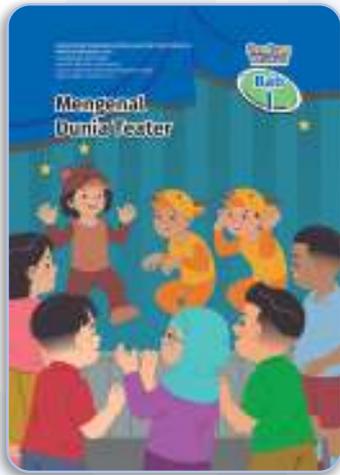
Bagian ini berisi tentang berbagai strategi pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran Seni Teater kelas I SD/MI.



#### Asesmen

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



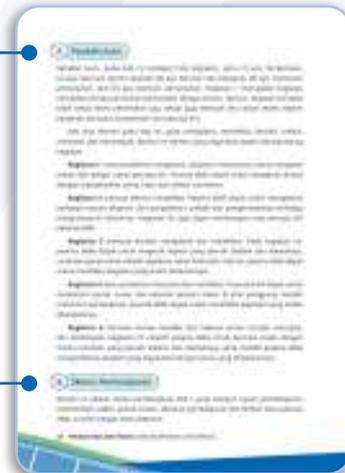


## Panduan Khusus

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.

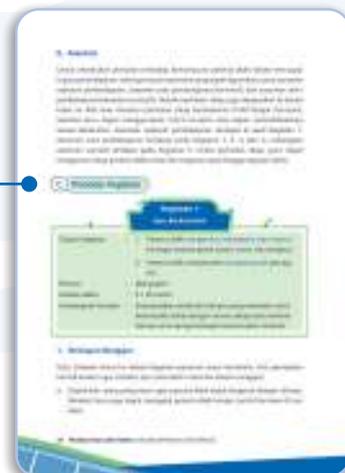
### Pendahuluan

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



### Skema Pembelajaran

Skema pembelajaran memuat tujuan pembelajaran, alokasi waktu pembelajaran, pokok materi pembelajaran, bentuk model dan aktivitas pembelajaran, 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 untuk 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 I (Edisi Revisi)

Penulis: Musthofa Kamal, Rifqi Risnadyatul Hudha  
ISBN: 978-623-118-404-7 (jil.1 PDF)

# Panduan Umum



## A. Pendahuluan

### 1. Latar Belakang dan Tujuan

Seni teater merupakan ekspresi manusia terhadap berbagai fenomena melalui media yang lebih kompleks dengan menggabungkan semua bidang seni, baik seni tari, musik, akting, seni rupa, maupun multimedia. Seni teater menjadi penting untuk diajarkan kepada anak didik sebagai bentuk pengenalan, pemahaman, pengolahan, dan pengekspresian emosi melalui tubuhnya dalam dimensi ruang dan waktu.

Manusia memiliki sifat *homo ludens* (manusia bermain) sehingga sejak usia dini teater perlu diajarkan sebagai bentuk pengenalan, pemahaman, pengolahan, peniruan (*mimesis*), dan pengekspresian emosi melalui tubuh dan suara dalam bentuk permainan. Seni teater dapat menjawab potensi manusia sebagai *homo socius* (manusia sosial). Hal ini dikarenakan seni teater dapat mengajarkan cara berkomunikasi, baik secara verbal maupun nonverbal agar peserta didik dapat berinteraksi dan bergaul lebih baik dengan lingkungan sekitar. Manusia juga disebut sebagai *homo creator* (manusia kreatif). Melalui kegiatan teater, peserta didik diarahkan untuk dapat melihat persoalan-persoalan di sekitarnya, mencari lebih jauh permasalahan, dan mencoba mencari alternatif jawaban terhadap persoalan tersebut.

Pembelajaran teater bertujuan untuk mengasah kepekaan peserta didik terhadap persoalan diri dan mampu mencari solusi, baik untuk diri sendiri, sesama, maupun dunia sekitarnya; serta mampu mengekspresikan diri, kreatif, dan inovatif melalui tubuh, ruang, dan waktu.

### 2. Profil Pelajar Pancasila

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

Peserta didik kelas I yang berusia antara 6-9 tahun berada pada Fase A Profil Pelajar Pancasila yang dijabarkan melalui perkembangan dimensi, elemen, dan subelemen berdasarkan fasenya. Berikut ini dijabarkan implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam proses pembelajaran Seni Teater.

**Tabel 1** Profil Pelajar Pancasila dalam Proses Pembelajaran Seni Teater Kelas I

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 Kegiatan 2 Kegiatan 5
	Bergotong royong	Kolaborasi	Kerja sama	Kegiatan 3 Kegiatan 4
	Mandiri	Kesadaran diri	Mengenal emosi dan pengaruhnya	Kegiatan 1
		Kesadaran diri	Mengembangkan refleksi diri	Tiap akhir kegiatan
	Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal		Kegiatan 5
II	Bergotong royong	Kolaborasi	Kerja sama	Kegiatan 3
	Mandiri	Kesadaran diri	Mengenal emosi dan pengaruhnya	Kegiatan 1
		Kesadaran diri	Mengembangkan refleksi diri	Tiap akhir kegiatan
	Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal		Kegiatan 3
III	Mandiri	Kesadaran diri	Mengenal emosi dan pengaruhnya	Kegiatan 2
		Kesadaran diri	Mengembangkan refleksi diri	Tiap akhir kegiatan
	Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal		Kegiatan 4
IV	Bergotong royong	Kolaborasi	Kerja sama	Kegiatan 2
	Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal		Kegiatan 3
	Mandiri	Kesadaran diri	Mengembangkan refleksi diri	Tiap akhir kegiatan

### 3. Kemampuan Fondasi

Gerakan Transisi PAUD ke SD/MI yang menyenangkan merupakan upaya memastikan setiap anak mendapatkan haknya untuk memiliki kemampuan fondasi agar menjadi pembelajar sepanjang hayat di tingkatan kelas mana pun. Kemampuan fondasi dapat dibangun sejak PAUD dan dapat diteruskan hingga SD/MI kelas awal. Oleh karena itu, pembelajaran di PAUD dan SD/MI kelas awal haruslah selaras. Artinya, transisi yang dialami oleh anak dari PAUD ke SD/MI haruslah mulus sehingga anak tidak perlu melakukan terlalu banyak penyesuaian sebagai akibat dari perpindahannya.

Buku teks merupakan salah satu kunci untuk memastikan pembelajaran yang mendukung transisi dari PAUD ke SD/MI. Ada 3 alasan utama mengapa guru SD/MI perlu mendukung transisi tersebut.

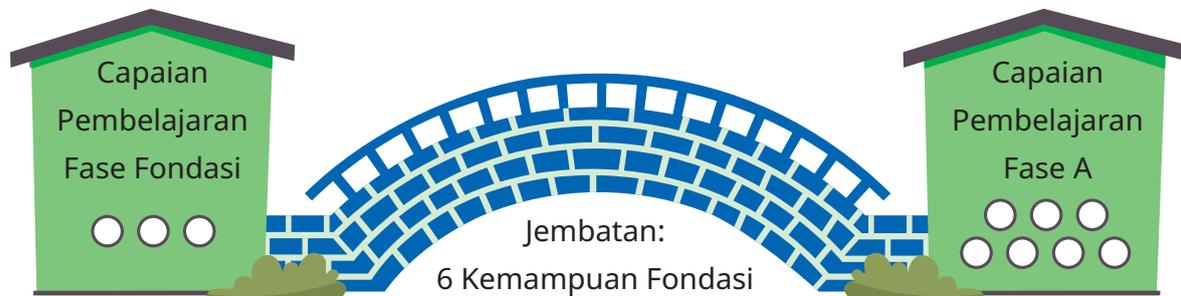
**Pertama**, konsensus internasional menyatakan bahwa periode anak usia dini meliputi usia nol hingga delapan tahun (UNESCO, World Conference, 2022). Hal ini berarti peserta didik pada kelas awal jenjang SD/MI masih bagian dari anak usia dini. Oleh karena itu, guru SD/MI kelas awal perlu memastikan hak peserta didik kelas I dan II sehingga kemampuan fondasinya dapat berkembang dengan semestinya.

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

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

Kemampuan fondasi yang perlu dibangun pada usia PAUD dan SD/MI kelas awal pada dasarnya telah tercakup dalam Capaian Pembelajaran di Kurikulum Merdeka. Pada jenjang PAUD, terdapat tiga elemen Capaian Pembelajaran Fase Fondasi,

sedangkan pada kelas I dan II SD/MI terdapat Capaian Pembelajaran Fase A yang dibangun melalui tujuh mata pelajaran, yaitu Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila, PJOK, Bahasa Indonesia, Matematika, IPAS, serta Seni Budaya. Untuk lebih jelasnya, mari kita perhatikan ilustrasi berikut ini!



**Gambar 1** Ilustrasi Capaian Pembelajaran Fase Fondasi dan Fase A

Dari ilustrasi di atas, terlihat bahwa untuk memastikan keberlangsungan pembinaan Fase Fondasi, diperlukan sebuah alat bantu berupa jembatan untuk menghubungkan tiga elemen Capaian Pembelajaran di PAUD dengan Capaian Pembelajaran Fase A yang strukturnya terdiri dari 7 mata pelajaran. Jembatan tersebut merupakan enam kemampuan fondasi yang berfungsi untuk memastikan bahwa setiap anak sudah memiliki kemampuan fondasi sebelum melanjutkan ke Capaian Pembelajaran di tingkat SD/MI kelas awal. Jembatan berupa enam kemampuan fondasi tersebut adalah alat bantu sehingga bukan merupakan Capaian Pembelajaran baru.

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

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

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

Langkah selanjutnya adalah guru SD/MI perlu mengembangkan enam kemampuan fondasi tersebut melalui struktur mata pelajaran yang ada di tingkat SD/MI. Buku ini akan memberi inspirasi kepada guru tentang bagaimana mengembangkan keenam kemampuan fondasi pada anak melalui mata pelajaran yang ada di kurikulum SD/MI. Selain itu, untuk mengenal lebih lanjut mengenai enam kemampuan fondasi, guru juga dapat membaca buku *Panduan Pemetaan Kemampuan Fondasi* melalui tautan berikut.



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

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

1. Guru melakukan asesmen awal untuk mengetahui capaian enam kemampuan fondasi peserta didik.
2. Guru menganalisis hasil asesmen awal. Contohnya, jika hasil asesmen awal menunjukkan ada kemampuan fondasi yang belum terbangun, maka guru dapat mengembangkan kemampuan fondasi tersebut melalui kegiatan pembelajaran di kelas I dan II SD/MI.
3. Guru merancang pembelajaran efektif yang membangun keenam fase fondasi bagi peserta didik kelas I dan II dengan menggunakan struktur mata pelajaran SD/MI.

### Asesmen Awal

Untuk mendukung pengembangan enam fase fondasi pada anak kelas I dan II SD/MI, guru kelas perlu merancang pembelajaran efektif yang dapat membangun keenam fase fondasi tersebut. Sebelum merancang pembelajaran, guru sebaiknya melakukan asesmen awal untuk mengetahui titik berangkat peserta didik di kelasnya sehingga dapat memfasilitasi pembelajaran dengan lebih efektif.

## Mengenal Asesmen Awal

Pelaksanaan asesmen awal dapat dilakukan pada tiga konteks, yaitu sebagai berikut.

### 1. Saat kehadiran peserta didik baru

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

- a. mengetahui variasi kemampuan fondasi peserta didik di kelas untuk menerima pembelajaran; serta
- b. pijakan dalam menyusun rencana pembelajaran untuk memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam.

Perlu diketahui bahwa asesmen awal pada masa penerimaan peserta didik baru **tidak** ditujukan untuk menguji peserta didik baru. Asesmen awal tersebut dapat dilakukan pada saat atau setelah kegiatan Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS) di satuan pendidikan.

### 2. Saat tahun ajaran baru

Pada konteks ini, asesmen awal bertujuan untuk melakukan penyesuaian tujuan pembelajaran pada satu tahun ajaran. Pada umumnya, sebelum tahun ajaran baru dimulai, satuan pendidikan telah menyusun perencanaan dengan menguraikan tujuan-tujuan pembelajaran menjadi Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Melalui asesmen awal di tahun ajaran baru, guru dapat memodifikasi atau melakukan penyesuaian terhadap alur tujuan pembelajaran tersebut untuk membantu peserta didik mencapai Fase Fondasi sesuai kemampuan awal peserta didik di kelasnya. Penyesuaian tujuan pembelajaran ini juga dilakukan sebagai bentuk respons guru terhadap kebutuhan peserta didik.

### 3. Sebelum memulai lingkup materi baru

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

## Mengapa Penting Menerapkan Asesmen Awal?

Pada konteks SD/MI kelas I dan II, asesmen awal penting untuk diterapkan agar satuan pendidikan di tingkat SD/MI dapat mengenal peserta didiknya dan mengidentifikasi

apabila ada peserta didik yang belum memiliki kemampuan fondasi yang optimal. Dengan demikian, satuan pendidikan dapat melanjutkan pembinaan kemampuan fondasi (yang seharusnya terjadi di PAUD) dengan tetap mengikuti struktur mata pelajaran yang digunakan di SD/MI.

### Bagaimana Menerapkan Asesmen Awal?

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

#### 1. Berpusat pada Peserta Didik dan Menyenangkan

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

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

Alasan *testing* perlu dihindari, yaitu sebagai berikut.

- a. Tes umumnya mensyaratkan peserta didik harus sudah mampu baca tulis sebelumnya.
- b. Tes berpotensi menimbulkan stres bagi peserta didik karena merasa sedang diuji dan berpotensi menimbulkan pemaknaan terhadap belajar yang kurang positif.
- c. Hasil tes umumnya berbentuk angka saja tanpa deskriptif sehingga kurang memberi informasi untuk merancang kegiatan pembelajaran selanjutnya. Padahal, hasil asesmen awal seharusnya membantu guru untuk lebih mengenal peserta didiknya sehingga dapat membantu menguatkan kemampuan fondasi mereka.

#### 2. Sederhana dan realistis

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

### 3. Bermakna

Hasil atau informasi yang diperoleh dari asesmen awal ini tidak hanya menjadi kelengkapan administrasi saja. Namun, hasil dari asesmen awal tersebut harus dapat digunakan guru dalam merencanakan pembelajaran sehingga dapat menguatkan kemampuan fondasi peserta didik.

Setelah memahami tiga hal penting dalam melakukan asesmen awal, selanjutnya guru SD/MI kelas awal dapat mengikuti 5 langkah sederhana berikut ini untuk menerapkan asesmen awal.

#### Langkah dalam Melakukan Asesmen Awal

Berikut adalah langkah dalam menyusun penerapan asesmen awal di dua minggu pertama pada awal tahun ajaran baru kelas 1 SD.



Gambar 2 Bagan Langkah-Langkah Melakukan Asesmen Awal.

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

**Tabel 3** Contoh Perilaku Enam Kemampuan Fondasi

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

Aspek Kemampuan Fondasi	Contoh Butir Perilaku dari Aspek Fondasi
Kematangan kognitif yang cukup untuk melakukan kegiatan belajar, seperti kepemilikan dasar literasi, numerasi, serta pemahaman dasar mengenai cara dunia bekerja.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menyimak dan menyampaikan gagasan sederhana.</li> <li>Menyadari keterhubungan antara simbol angka/huruf dengan kata dan bilangan.</li> <li>Mampu membilang jumlah benda atau objek dan menggunakan angka sebagai simbol jumlah objek atau benda.</li> <li>Memahami kosakata konsep waktu (<i>sekarang, nanti, kemarin, hari ini, besok, lama, sebentar, pagi, siang, malam</i>).</li> </ul>

Untuk memberi gambaran yang lebih jelas, mari kita lihat penerapan 5 langkah asesmen awal tersebut pada contoh kelas Bu Aruna berikut ini!

Tabel 4 Contoh Hasil Asesmen Awal

### Contoh Hasil Asesmen Awal

Berikut ini adalah contoh lembar asesmen awal yang terisi.

Jumlah anak dalam kelas: 15

Langkah 1	Langkah 2	Langkah 3	Langkah 4	Langkah 5
<b>Aspek Kemampuan Fase Fondasi yang Akan Diamati</b>	<b>Contoh Perilaku Kemampuan Fase Fondasi yang Perlu Diamati</b>	<b>Rancangan Kegiatan</b>	<b>Catatan/Hasil dari Asesmen Awal</b> <i>(Pertanyaan pemandu: Bagaimana kondisi capaian peserta didik secara umum? Apakah ada peserta didik yang perlu perhatian khusus?)</i>	<b>Rancangan Kegiatan Pembelajaran ke Depan Perlu Mempertimbangkan</b>
Keterampilan motorik dan perawatan diri yang memadai untuk dapat berpartisipasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak memiliki koordinasi gerak tubuh yang seimbang saat berkegiatan</li> </ul>	Kegiatan 1: Permainan "Ibu Berkata!". Ketika guru mengucapkan "Ibu Berkata!"	Ke-15 anak di kelas mampu mengikuti permainan dan telah memiliki koordinasi gerak tubuh yang seimbang.	Lebih banyak permainan yang menguatkan kemampuan menyimak anak.

<p>di lingkungan sekolah secara mandiri.</p>	<p>(berjalan/ berlari/ melompat/ merangkak).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu menyimak dan mengikuti instruksi sederhana.</li> <li>• Anak mampu mengemukakan pemahamannya melalui gambar.</li> <li>• Anak mampu mengenal konsep huruf dan mampu mengemukakan pemahamannya melalui tulisan.</li> <li>• Anak mampu menyampaikan gagasannya secara verbal.</li> </ul>	<p>anak akan diajak untuk melakukan aktivitas tertentu, seperti mengambil benda, bergerak, atau apa pun. Contohnya, "Ibu berkata, berdiri dengan satu kaki!". Guru juga dapat memberikan instruksi yang lebih menantang.</p>	<p>Ada beberapa anak yang kesulitan menyimak dan terus gagal dalam mengikuti instruksi walau sudah disampaikan tiga kali berturut-turut.</p>	
<p>Kematangan kognitif yang cukup untuk melakukan kegiatan belajar, seperti kepemilikan dasar literasi, numerasi, serta pemahaman dasar mengenai cara dunia bekerja.</p>	<p>(berjalan/ berlari/ melompat/ merangkak).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu menyimak dan mengikuti instruksi sederhana.</li> <li>• Anak mampu mengemukakan pemahamannya melalui gambar.</li> <li>• Anak mampu mengenal konsep huruf dan mampu mengemukakan pemahamannya melalui tulisan.</li> <li>• Anak mampu menyampaikan gagasannya secara verbal.</li> </ul>	<p>Kegiatan 2: Kegiatan berbagi cerita tentang sekolah dengan menggunakan media gambar. Anak dipersilakan untuk menambahkan, mendetailkan ceritanya dengan tulisan (apabila sudah bisa). Anak diajak untuk menjelaskan hasil karyanya.</p>	<p>Hampir seluruh anak mampu mengerjakan hasil karya dengan baik, kecuali ananda A yang memilih untuk bermain di pojok balok saja.</p> <p>Ada 3 anak yang sudah mengenal konsep huruf dan mampu menambahkan kata di hasil karya gambarnya. Anak lainnya memilih untuk menggunakan media gambar saja, tidak ditambahkan kata-kata.</p> <p>Hanya sedikit anak yang sudah mampu menggunakan pemahamannya mengenai sekolah secara verbal dengan baik.</p>	<p>Mendampingi ananda A lebih sering agar ananda lebih nyaman dan lebih banyak kegiatan <i>project-based</i> berkelompok dan mau berinteraksi dengan teman.</p> <p>Kegiatan pembelajaran dimulai dari penguatan keaksaraan: membacakan buku nyaring, mengenal huruf, dan lain sebagainya.</p>

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

**Sahabat Guru dapat membaca lebih detail pada sumber berikut.**

Fitria P. Anggriani, dkk. *Pedoman Umum Penyelenggaraan Gerakan Transisi PAUD ke SD yang Menyenangkan*. Jakarta: Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Kemendikbudristek, 2023.

#### 4. Karakteristik Mata Pelajaran

Buku Panduan Guru Seni Teater ini bertujuan untuk membantu Sahabat Guru dalam mengajarkan Seni Teater kepada anak didik. Melalui buku ini, diharapkan peserta didik mampu merespons dan meniru gerak tubuh dan suara untuk mengomunikasikan emosi, personifikasi identitas diri, dan tokoh sehingga tumbuh rasa empati terhadap peran yang dibawakan. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu mengeksplorasi tata artistik panggung dan dapat memainkan peran yang didasari dari pengamatan lingkungan sekitar.

Karakteristik pendidikan Seni Teater di Fase A adalah memberikan ruang kreativitas bagi peserta didik untuk dapat mengenal, memahami, mengolah, dan mengekspresikan emosi melalui tubuh serta suara pada kegiatan bermain. Bermain peran, *warming up*, bermain tablo, dan pantomim (gerak imajinasi) berfokus untuk melatih rasa percaya diri saat tampil di depan orang lain, membangun karakter diri sendiri, dan memahami karakter orang lain.

#### B. Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada akhir setiap fase. Fase A yang terdiri dari kelas I dan kelas II merupakan fase persiapan. Pada akhir Capaian Pembelajaran Fase A, peserta didik dapat merespons dan meniru gerak tubuh dan suara untuk mengomunikasikan emosi, personifikasi identitas diri, dan tokoh lain atau perilaku objek sekitar (mimesis)

sehingga tumbuh rasa empati terhadap peran yang dibawakan. Peserta didik dapat mengeksplorasi tata artistik panggung dan 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 untuk mengarahkan Sahabat Guru dalam merencanakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pembelajaran secara keseluruhan sehingga Capaian Pembelajaran dapat diperoleh secara sistematis, konsisten, terarah, dan terukur. Fase A terdiri dari kelas I dan kelas II maka ketercapaian CP Fase A terbagi menjadi dua, yakni kelas I dan kelas II. Berikut ini adalah ATP Fase A untuk kelas 1.



**Gambar 3** Bagan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Fase A Kelas I

Alur Tujuan Pembelajaran pada Gambar 3 di atas diturunkan dari lima elemen, yaitu (1) mengalami, (2) merefleksikan, (3) berpikir dan bekerja secara artistik, (4) menciptakan, serta (5) berdampak. Warna hijau adalah elemen Mengalami.

Warna merah muda adalah elemen Merefleksikan. Warna oranye adalah elemen Berpikir dan Bekerja secara Artistik. Warna biru adalah elemen Menciptakan. Warna kuning adalah elemen Berdampak. Berikut ini adalah tabel elemen dan Capaian Pembelajaran Fase A.

**Tabel 5** Elemen dan Capaian Pembelajaran Fase A

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

### C. Strategi Pembelajaran

Sahabat Guru, untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran dalam buku ini, maka dalam setiap kegiatan yang disajikan digunakan beberapa strategi pembelajaran, antara lain *Game Based Learning* (GBL), pembelajaran Kooperatif, *Project Based Learning* (PjBL), *Contextual Teaching and Learning* (CTL), dan *Self Directed Learning* (SDL).

Strategi pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) adalah strategi pembelajaran yang menggunakan permainan (*game*) sebagai alat untuk mengajarkan materi. Dengan menggabungkan kesenangan dari bermain *game* dengan proses belajar, metode ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Strategi pembelajaran GBL digunakan dalam buku ini karena karakteristik anak kelas I yang merupakan masa transisi dari PAUD dan masih dekat dengan aktivitas bermain. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran dihadirkan nuansa bermain sebagai cara untuk menyampaikan materi.

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 mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil, di mana peserta didik bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar. Strategi ini dilakukan agar peserta didik dapat saling membantu satu sama lain dalam kegiatan belajar. Keberhasilan belajar dalam kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun kelompok. Penggunaan strategi kooperatif dalam buku ini menuntut peserta didik untuk saling bekerja sama dalam satu kelompok, misalnya mempersiapkan properti, kostum, dan pentas.

Strategi pembelajaran ketiga adalah pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran ini diawali dari pertanyaan mendasar yang 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 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. Dengan demikian, melalui metode ini diharapkan dapat memberikan dampak terhadap meningkatnya kemampuan berpikir kritis dalam diri peserta didik.

Strategi pembelajaran keempat adalah pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). CTL adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajarinya dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga siswa didorong untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka ([Suprijono, 2009,79-80](#)). Pembelajaran kontekstual membantu guru dalam mengaitkan

materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik menghubungkan pengetahuannya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Strategi pembelajaran kelima adalah pembelajaran *Self Directed Learning* (SDL). SDL adalah pendekatan belajar mandiri yang memungkinkan peserta didik untuk secara proaktif mengevaluasi kebutuhan belajar, membuat keputusan belajar, mendeteksi sumber belajar, mengembangkan dan menerapkan teknik pembelajaran, dan menunjukkan efikasi diri dalam hasil belajar. *Self Directed Learning* (SDL) merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada otonomi peserta didik. Selanjutnya, menurut beberapa ahli, model pembelajaran mandiri adalah suatu sifat pribadi yang bertujuan untuk menumbuhkan kemandirian pribadi, emosional, dan intelektual (Song & Hill, 2007). Strategi perlu diberikan kepada peserta didik agar mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya, serta dapat mengembangkan kemampuan belajar atas kemauan sendiri.

**Tabel 6** Strategi Pembelajaran Seni Teater Kelas I dan Tahapannya

No.	Strategi	Tahapan	Keterangan
1.	<i>Game Based Learning</i> (GBL)	<p>Sintaks model GBL adalah sebagai berikut.</p> <p>Peserta didik memilih permainan (<i>game</i>) sesuai topik.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan konsep permainan.</li> <li>• Peserta didik bermain <i>game</i>.</li> <li>• Peserta didik merangkum pengetahuan.</li> <li>• Peserta didik melakukan refleksi.</li> </ul>	<p>Terdapat dalam:</p> <p>Bab I Kegiatan 1</p>
2.	Pembelajaran Kooperatif	<p>Menurut Suprijono (2015) sintaks model pembelajaran kooperatif terdiri dari enam fase meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik;</li> <li>• menyajikan informasi;</li> <li>• mengorganisir peserta didik ke dalam kelompok belajar;</li> </ul>	<p>Terdapat dalam:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bab I Kegiatan 2</li> <li>• Bab I Kegiatan 5</li> <li>• Bab II Kegiatan 3</li> <li>• Bab III Kegiatan 3</li> </ul>

No.	Strategi	Tahapan	Keterangan
		<ul style="list-style-type: none"> <li>membantu kerja kelompok dan belajar;</li> <li>evaluasi; serta</li> <li>memberikan pengakuan atau penghargaan.</li> </ul>	
3.	<i>Project Based Learning</i> (PjBL)	<p>Menurut DeFiillippi (2001), sintaks model ini adalah sebagai berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik mengajukan pertanyaan mendasar.</li> <li>Peserta didik menyusun proyek.</li> <li>Peserta didik merencanakan proyek.</li> <li>Peserta didik mengerjakan proyek.</li> <li>Guru melakukan monitoring.</li> <li>Evaluasi.</li> </ul>	<p>Terdapat dalam:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bab I Kegiatan 5</li> <li>Bab III Kegiatan 4</li> <li>Bab IV Kegiatan 3</li> </ul>
4.	<i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL)	<p>Sintaks model pembelajaran CTL adalah sebagai berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Modelling</i> (pemusatan perhatian, motivasi, penyampaian kompetensi-tujuan, pengarahan-petunjuk, rambu-rambu, contoh).</li> <li><i>Questioning</i> (eksplorasi, membimbing, menuntun, mengarahkan, mengembangkan, generalisasi).</li> <li><i>Learning community</i> (seluruh peserta didik partisipatif dalam belajar kelompok/ individual, mengerjakan).</li> <li><i>Inquiry</i> (identifikasi, investigasi, menemukan).</li> </ul>	<p>Terdapat dalam:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bab I Kegiatan 4</li> <li>Bab II Kegiatan 1 dan 2</li> <li>Bab III Kegiatan 1 dan 3</li> <li>Bab IV Kegiatan 1</li> </ul>

No.	Strategi	Tahapan	Keterangan
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Constructivism</i> (membangun pemahaman sendiri, mengonstruksi konsep/aturan).</li> <li>• <i>Reflection</i> (reviu, rangkuman, tindak lanjut).</li> <li>• <i>Authentic assessment</i> (penilaian proses belajar, penilaian objektif).</li> </ul>	
5.	<i>Self Directed Learning (SDL)</i>	<p>Menurut Huda (2013), sintaks pembelajaran SDL adalah sebagai berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Planing</i> (memilih sumber daya yang tepat untuk pembelajaran dan membuat rencana mengenai aktivitas pembelajaran).</li> <li>• <i>Implementing</i> (menerapkan kemampuan/pengalaman yang dimiliki peserta didik dan menyesuaikan dengan aktivitas pembelajaran).</li> <li>• <i>Monitoring</i> (melakukan pengawasan terhadap pengerjaan tugas yang diberikan).</li> <li>• <i>Evaluating</i> (melakukan penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran dan meminta pernyataan kepada peserta didik berkaitan dengan proses penyelesaian tugas).</li> </ul>	<p>Terdapat dalam:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bab II Kegiatan 1 dan 2</li> <li>• Bab III Kegiatan 2</li> <li>• Bab IV Kegiatan 2</li> </ul>

## 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 7** Teknik Penilaian Seni Teater Kelas I

BAB	TEKNIK PENILAIAN	AKTIIVITAS KE
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
	Asesmen akhir pembelajaran	Kegiatan 3
	Penilaian sikap	Akhir Kegiatan 3
III	Asesmen sebelum pembelajaran	Sebelum Kegiatan 1
	Asesmen saat pembelajaran (formatif)	Kegiatan 1, 2, 3
	Asesmen akhir pembelajaran	Kegiatan 4
	Penilaian sikap	Akhir Kegiatan 4
IV	Asesmen sebelum pembelajaran	Sebelum Kegiatan 1
	Asesmen saat pembelajaran (formatif)	Kegiatan 1, 2
	Asesmen akhir pembelajaran	Kegiatan 3
	Penilaian sikap	Akhir Kegiatan 3

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

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

Penulis: Musthofa Kamal, Rifqi Risnadyatul Hudha  
ISBN: 978-623-118-404-7 (jil.1 PDF)

Panduan  
Khusus

Bab  
I

# Mengenal Dunia Teater



## A. Pendahuluan

Sahabat Guru, pada bab ini terdapat lima kegiatan, yaitu (1) ayo, berkenalan, (2) ayo, bermain cermin ekspresi, (3) ayo, bermain dan bergerak, (4) ayo, menonton pertunjukan, dan (5) ayo, bermain pertunjukan. Kegiatan 1 merupakan kegiatan introduksi berupa permainan perkenalan dengan teman. Namun, kegiatan tersebut tidak hanya berisi perkenalan saja, tetapi juga memuat ilmu dasar teater, seperti bergerak, bersuara, konsentrasi, dan percaya diri.

Ada lima elemen pada bab ini, yaitu mengalami, merefleksi, berpikir artistik, mencipta, dan berdampak. Berikut ini elemen yang digunakan pada masing-masing kegiatan.

**Kegiatan 1** memuat elemen mengalami. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenal teman dan belajar untuk percaya diri. Peserta didik diajak untuk mengenali dirinya dengan menyebutkan nama, hobi, dan alamat rumahnya.

**Kegiatan 2** memuat elemen merefleksi. Peserta didik diajak untuk mengetahui berbagai macam ekspresi dari pengalaman pribadi dan pengamatannya terhadap orang-orang di sekitarnya. Kegiatan ini juga dapat membangun rasa percaya diri peserta didik.

**Kegiatan 3** memuat elemen mengalami dan merefleksi. Pada kegiatan ini, peserta didik diajak untuk bergerak seperti yang pernah dialami dan diamatinya, serta bernyanyi untuk melatih kejelasan vokal. Pada akhir bab ini, peserta didik diajak untuk merefleksi kegiatan yang sudah dilakukannya.

**Kegiatan 4** memuat elemen mencipta dan merefleksi. Peserta didik diajak untuk memahami gerak, suara, dan ekspresi pemain teater di atas panggung. Setelah menonton pertunjukan, peserta didik diajak untuk merefleksi kegiatan yang sudah dilakukannya.

**Kegiatan 5** memuat elemen berpikir dan bekerja secara artistik, mencipta, dan berdampak. Kegiatan ini melatih peserta didik untuk bermain teater dengan meniru karakter yang pernah dialami dan diamatinya, serta melatih peserta didik mengombinasikan properti yang digunakan dengan peran yang dimainkannya.

## B. Skema Pembelajaran

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

### 1. Tujuan Pembelajaran

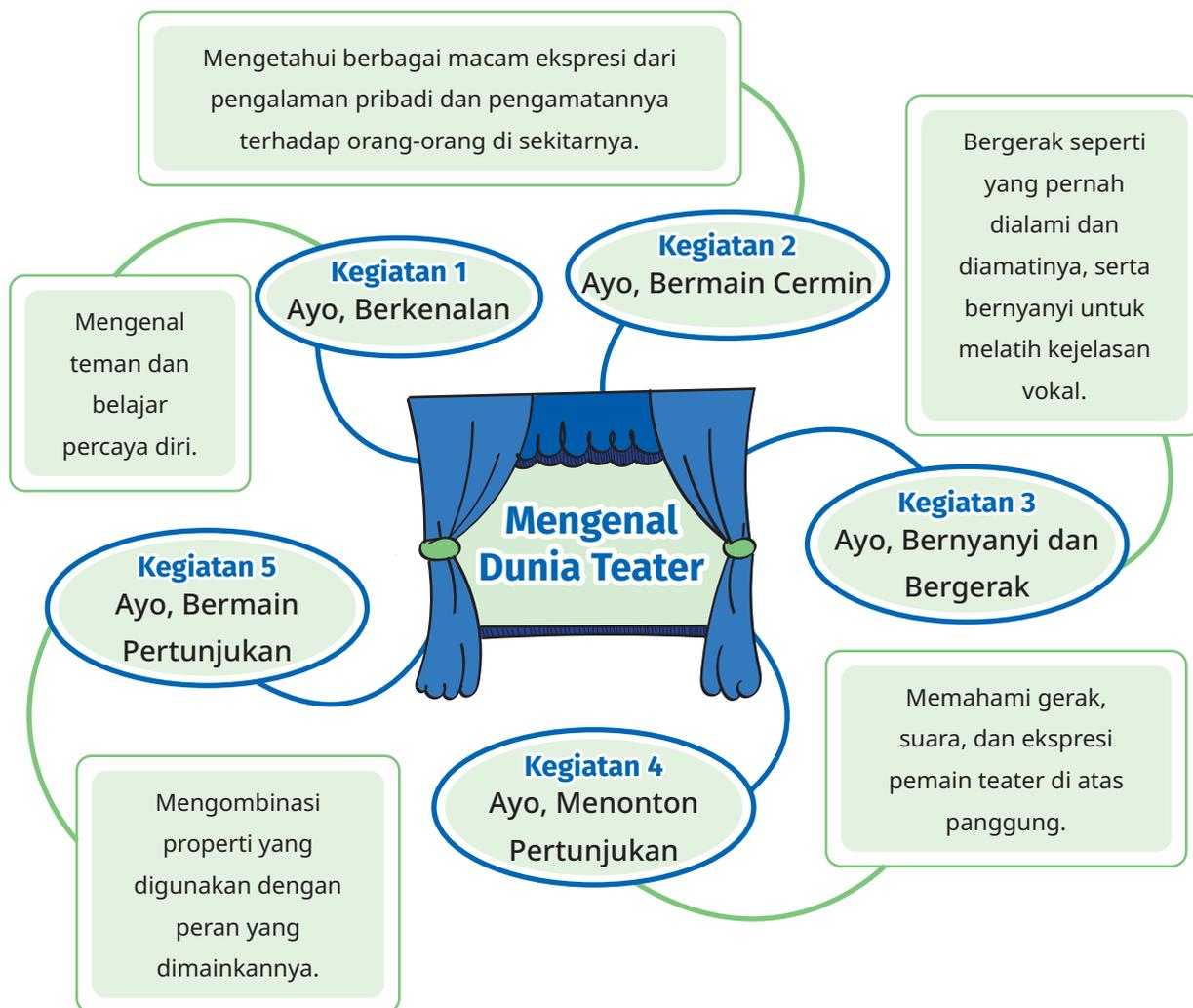
Tujuan pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik **mengamati, merespons, dan meniru** berbagai macam gerak tubuh, suara, dan ekspresi.
- b. Peserta didik **mengenali** pengalaman emosi.
- c. Peserta didik **menceritakan/memberi** pendapat gerak tubuh dan ekspresi teman dalam permainan.
- d. Peserta didik **mengeksplorasi** peran, properti, dan kostum yang sesuai dengan pertunjukan yang dimainkan.
- e. Peserta didik **menghasilkan** pertunjukan adegan sederhana sehingga memperoleh **dampak positif** berupa percaya diri, kreatif, dan dapat bekerja sama.

### 2. Kata Kunci

Gerak tubuh, ekspresi, suara, properti, dan kostum.

### 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 pengertian seni teater, ekspresi wajah, olah tubuh dan gerak, serta olah vokal atau suara. Pengertian seni teater disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami.



## 6. Aktivitas Pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik

Aktivitas pembelajaran dan lembar kerja peserta didik pada Bab I sebagai berikut.

Tabel 1.1 Aktivitas Pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik Bab I

No.	Kegiatan	Lembar Kerja Peserta Didik
1.	Kegiatan 1: Ayo, berkenalan!	Ayo, memberi emoji!
2.	Kegiatan 2: Ayo, bermain cermin ekspresi!	Meniru ekspresi
3.	Kegiatan 3: Ayo, bermain dan bergerak!	Meniru suara
4.	Kegiatan 4: Ayo, menonton pertunjukan!	Menonton pertunjukan bersama orang tua/wali
5.	Kegiatan 5: Ayo, bermain pertunjukan!	Bermain pertunjukan

## 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. Hamzah, A.A. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: Rosda, 1985.
- c. Iswantara, N. *Drama: Teori dan Praktik Seni Peran*. Yogyakarta: Media Kreatifa, 2016.
- d. Purwatiningsih & Hartini, N. *Pendidikan Seni Tari-Drama di TK-SD*. Malang: UM Press, 2004.
- e. Sitorus, E.D. *The Art of Acting: Seni Peran untuk Teater, Film, dan TV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- f. Waluyo, H.J. *Drama, Naskah, Pementasan, dan Pengajaran*. Surakarta: UNS Press, 2007.

## 8. Asesmen

Untuk melakukan penilaian terhadap 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, sedangkan 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 Ayo, Berkenalan!

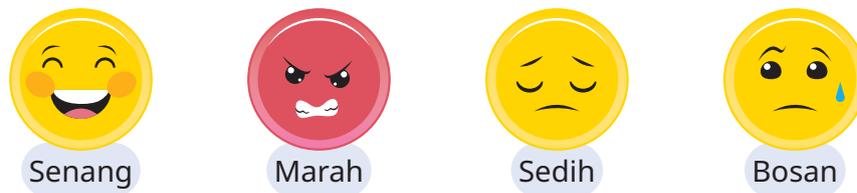
Tujuan kegiatan	: 1. Peserta didik <b>mengamati, merespons, dan meniru</b> berbagai macam gerak tubuh, suara, dan ekspresi. 2. Peserta didik memperoleh <b>dampak positif</b> percaya diri.
Elemen	: Mengalami
Alokasi waktu	: 4 × 35 menit
Kemampuan fondasi	: Keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya serta pengembangan keterampilan motorik.

#### 1. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Ini adalah kegiatan pertama untuk introduksi. *Yuk*, siapkan hal-hal berikut agar Sahabat Guru bisa lebih maksimal dalam mengajar!

- Siapkanlah ruang yang besar agar peserta didik dapat bergerak dengan leluasa. Sahabat Guru juga dapat mengajak peserta didik belajar sambil bermain di luar kelas.

b. Siapkanlah gambar bermacam-macam emoji seperti berikut.



Gambar 1.1 Emoji Senang, Marah, Sedih, dan Bosan

## 2. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan pengajaran meliputi kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Pada kegiatan pembuka, guru dapat melakukan asesmen sebelum pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru dapat mengamati perkembangan peserta didik sekaligus melakukan asesmen formatif. Pada bab ini terdapat lima kegiatan. Artinya, guru dapat melakukan asesmen formatif sebanyak lima kali.

Sebelum masuk pada materi teater yang sesungguhnya, peserta didik diajak melakukan kegiatan introduksi yang di dalamnya berisi konsep teater, yaitu gerak dan vokal atau suara. Kegiatan ini juga dapat melatih konsentrasi dan rasa percaya diri peserta didik. Ada empat permainan pada kegiatan pembuka ini. Keempat permainan tersebut dapat digunakan untuk dua kali pertemuan. Artinya, dalam satu pertemuan, Sahabat Guru dapat menggunakan dua permainan. Dua permainan selanjutnya dapat dimainkan pada pertemuan yang akan datang.

### a. Kegiatan Pembukaan

#### Pengantar dan Pengaturan Kelas

Sebelum kegiatan ini dimulai, Sahabat Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, yaitu diharapkan peserta didik dapat saling mengenal, melatih konsentrasi dan rasa percaya diri, serta menggerakkan tubuh dan melatih vokal atau suara. Setelah itu, Sahabat Guru dapat melakukan penilaian sebelum pembelajaran.

Sebelum pembelajaran dimulai, Sahabat Guru dapat memberi **penilaian sebelum pembelajaran**. Sahabat Guru dapat menggunakan pertanyaan berikut atau dapat memodifikasinya sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungan di sekitar. Contoh pertanyaan: *"Apakah kalian pernah menonton pentas?"*

Apabila peserta didik pernah menonton pentas, Sahabat Guru dapat meminta mereka menyebutkan apa saja yang mereka lihat pada pentas tersebut. Selanjutnya, mintalah peserta didik untuk menirukan salah satu pemain atau aktor pada pementasan tersebut.

Apabila peserta didik tidak pernah menonton pentas, Sahabat Guru dapat berperan menjadi tokoh atau binatang yang familier di hadapan peserta didik, misalnya berperan menjadi kucing. Setelah itu, Sahabat Guru dapat menjelaskan bahwa guru adalah sebagai pemain, sedangkan peserta didik adalah penonton. Selanjutnya, mintalah peserta didik meniru gerak dan suara yang dipraktikkan oleh guru.

Setelah melakukan penilaian sebelum pembelajaran, Sahabat Guru dapat menjelaskan aturan permainan sebagai berikut.

- 1) Ada empat permainan introduksi sebelum permainan teater dimulai. Hari ini peserta didik akan melakukan dua permainan. Permainan pertama adalah "berkenalan dan berpose", sedangkan permainan kedua adalah "patung lucu". Kegiatan kali ini bertujuan untuk mengenal lebih dekat pribadi antarpeserta didik. Peserta didik juga belajar berekspresi dan melatih konsentrasi.
- 2) Kegiatan pertama adalah kegiatan perkenalan yang unik. Peserta didik harus bisa berpose saat menyebutkan namanya. Dalam permainan ini, peserta didik harus mengingat tiga nama temannya. Jika ada peserta didik yang tidak bisa mengingat tiga nama temannya, peserta didik tersebut harus berpose lagi dan berkata, "*Maaf, aku akan berkenalan lagi.*"
- 3) Kegiatan kedua adalah permainan "lampu patung lucu". Dalam permainan ini, peserta didik harus mengingat kode lampu. Lampu merah berarti peserta didik harus mematung dan bergaya lucu. Lampu hijau berarti peserta didik harus berjalan. Peserta didik dapat berjalan ke kiri dan ke kanan sesuai keinginannya. Lampu kuning berarti peserta didik harus bertepuk tangan.
- 4) Kegiatan ketiga adalah permainan "monster jadi orang baik". Dalam permainan ini, salah satu peserta didik menjadi monster, sedangkan peserta didik lainnya harus melangkah pelan mendekati monster. Saat monster menengok ke belakang, peserta didik yang lain harus berhenti mematung dan berpose lucu.
- 5) Kegiatan keempat adalah permainan "memberi emoji". Dalam permainan ini, peserta didik memilih emoji yang sesuai dengan perasaannya pada lembar kerja.

## Introduksi

Sahabat Guru, sebelum melakukan kegiatan inti, lakukanlah kegiatan introduksi berikut agar peserta didik dapat memahami aturan permainan.

- 1) Berilah contoh berkenalan dan berpose, lalu mintalah peserta didik menirukannya.
- 2) Bimbinglah peserta didik untuk mengucapkan, "*Maaf, aku akan berkenalan lagi.*" Hal ini dimaksudkan untuk melatih peserta didik yang tidak ingat nama temannya.
- 3) Bimbinglah peserta didik untuk menyebutkan warna lampu.
  - a) Katakan, "*Lampu merah!*". Lalu, mintalah peserta didik mematung. Berilah contoh terlebih dahulu.
  - b) Katakan, "*Lampu hijau!*". Lalu, mintalah peserta didik berjalan sesuai keinginannya. Beri contoh terlebih dahulu.
  - c) Katakan, "*Lampu kuning!*". Lalu mintalah peserta didik bertepuk tangan. Beri contoh terlebih dahulu.
- 4) Berilah contoh cara melakukan permainan "monster jadi orang baik" kepada peserta didik. Setelah itu, mintalah peserta didik berperan sebagai monster dan sebagai orang yang akan menyadarkan monster agar menjadi orang baik.
- 5) Tunjukkan emoji dan tanyakan kepada peserta didik, "*Ini ekspresi apa?*".

### b. Kegiatan Inti

#### Permainan 1: Berkenalan dan Berpose

Tujuan permainan ini adalah mengenal lebih dekat pribadi antarpeserta didik dan belajar percaya diri. Langkah-langkah permainan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik membentuk formasi lingkaran dan berdiri.
- 2) Peserta didik secara bergantian menyebut namanya dan berpose, misalnya: *namaku Bimo* (sambil melompat), *namaku Arga* (sambil melipat tangan ke pinggang),



**Gambar 1.2** Peserta didik membentuk formasi melingkar, kemudian berkenalan dan berpose secara bergiliran.

*namaku Salsa* (sambil melekatkan tangan kanan dan kiri seperti akan bersalaman), dan lain sebagainya.

- 3) Setelah semua peserta didik selesai menyebutkan nama dan berpose, kegiatan selanjutnya adalah perkenalan dengan lirik.
- 4) Peserta didik masih dalam posisi berdiri dan formasi melingkar.
- 5) Peserta didik secara bergantian memperkenalkan diri dengan lirik berikut.

*Halo, namaku [...]*!

*Halo, namamu siapa?*

- 6) Lalu, teman yang ada di sampingnya menjawab.

*Halo, namaku [...]*!

*Halo, namamu siapa?*

- 7) Mintalah peserta didik melakukan perkenalan tersebut secara bergantian.

Bimbinglah peserta didik untuk mengingat nama-nama temannya. Sahabat Guru dapat menunjuk salah satu peserta didik, lalu memintanya untuk menyebutkan tiga nama temannya. Bila peserta didik itu tidak bisa mengingat tiga nama temannya, dia harus berpose lagi dan berkata, "*Maaf, aku akan berkenalan lagi.*"

## **Permainan 2: Lampu Patung Lucu**

Tujuan permainan ini adalah melatih konsentrasi dan belajar percaya diri. Langkah-langkah permainan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bimbinglah peserta didik untuk membentuk formasi lingkaran.
- 2) Jelaskan kepada peserta didik bahwa ada tiga warna lampu, yaitu merah, kuning, dan hijau.
- 3) Saat Sahabat Guru berkata, "*Lampu merah!*" maka peserta didik harus mematung dan bergaya lucu.
- 4) Saat Sahabat Guru berkata, "*Lampu hijau!*" maka peserta didik harus berjalan. Peserta didik boleh berjalan ke kiri dan ke kanan sesuai keinginannya.
- 5) Saat Sahabat Guru berkata, "*Lampu kuning!*" maka peserta didik harus bertepuk tangan dengan keras.
- 6) Peserta didik yang tidak menaati aturan tersebut akan menjadi patung dan harus berpose sampai ada peserta didik lain yang membangunkannya.
- 7) Saat Sahabat Guru berkata, "*Lampu hijau!*" maka peserta didik harus berjalan. Pada saat itu, peserta didik lain boleh membangunkan peserta didik yang menjadi patung.

### **Permainan 3: Monster Jadi Orang Baik**

Tujuan permainan ini adalah melatih peserta didik untuk bergerak. Langkah-langkah permainan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pilihlah salah satu peserta didik untuk menjadi monster.
- 2) Jika di sekolah ada topeng, peserta didik yang menjadi monster boleh mengenakan topeng.
- 3) Jika tidak ada topeng, tidak apa-apa, permainan tetap bisa dilanjutkan. Sahabat Guru dapat menggunakan media apa saja untuk dijadikan tanda bahwa peserta didik tersebut adalah pemeran monster. Sebagai contoh, Sahabat Guru dapat melipat kertas koran bekas, lalu dililitkan ke kepala peserta didik yang menjadi monster.
- 4) Berilah instruksi bahwa peserta didik yang lain harus menjauh dari monster. Peserta didik harus melangkah pelan untuk mendekati monster dengan tujuan menepuk bahu monster sambil berkata, *"Jadilah orang yang baik!"*.
- 5) Ketika monster menengok, peserta didik harus berhenti dan berpose seperti patung dengan wajah yang lucu.
- 6) Jika ada peserta didik yang bergerak saat monster menengok, peserta didik tersebut harus kembali ke titik awal permainan dan mengikuti permainan lagi dari titik tersebut.
- 7) Pemenangnya adalah peserta didik yang berhasil menepuk bahu monster sambil berkata, *"Jadilah orang baik!"*.

### **c. Kegiatan Penutup**

#### **Permainan 4: Memberi Emoji**

Permainan ini bertujuan untuk merefleksikan kegiatan. Langkah-langkah permainan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mintalah peserta didik untuk duduk di kursinya masing-masing atau duduk membentuk formasi lingkaran besar.
- 2) Tanyakanlah perasaan peserta didik dengan menggunakan emoji. Ajaklah peserta didik mengungkapkan perasaannya setelah mengikuti tiga permainan pada kegiatan sebelumnya.
- 3) Bimbinglah peserta didik mengungkapkan perasaannya melalui Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 1.

- 4) Mintalah peserta didik memberi tanda centang (✓) pada emoji yang sesuai dengan perasaannya di lembar kerja tersebut. Setelah dikumpulkan, berilah catatan motivasi pada lembar kerjanya.

Pada refleksi pembelajaran ini, Sahabat Guru membimbing peserta didik untuk menghubungkan kegiatan yang telah dilakukannya dengan konsep dasar teater, yaitu percaya diri tampil di depan umum, percaya diri menggerakkan tubuh, mau berekspresi, dan mau bekerja sama dengan teman. Pemain film di televisi atau pemain sandiwara di panggung kesenian adalah orang-orang yang hebat. Mereka percaya diri. Mereka tidak malu tampil di depan orang banyak.

Selanjutnya, Sahabat Guru memberi pertanyaan refleksi kepada peserta didik. Contoh pertanyaan refleksi, antara lain sebagai berikut.

- 1) Apakah kalian senang melakukan permainan berkenalan dan berpose?
- 2) Setelah bermain lampu patung lucu, apakah kalian dapat menaati aturan atau dapat berkonsentrasi dalam bertindak?
- 3) Setelah bermain monster jadi orang baik, apakah kalian dapat bergerak bebas?

Setelah melakukan kegiatan di atas, Sahabat Guru dapat melakukan penilaian. Berikut ini alternatif penilaian yang dapat digunakan 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.	

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
2.	Bergerak bebas	Peserta didik kreatif dalam bergerak dan mampu memanfaatkan panggung.	
<b>Total Skor</b>			

#### 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	Bergerak Bebas
<b>Skor 5</b>	Peserta didik fokus (serius, tidak bergurau) pada semua permainan dan mampu mengekspresikan peran yang dimainkan.	Peserta didik kreatif bergerak (tidak diam saja, memanfaatkan gestur, menyadari lawan main dan penonton) pada semua permainan dan mampu memanfaatkan panggung (tidak berada pada satu titik wilayah panggung saja).
<b>Skor 4</b>	Peserta didik fokus pada 2-3 permainan dan mampu mengekspresikan peran yang dimainkan.	Peserta didik kreatif pada 2-3 permainan dan mampu memanfaatkan panggung.
<b>Skor 3</b>	Peserta didik fokus pada semua permainan, tetapi tidak mampu mengekspresikan peran yang dimainkan, atau sebaliknya.	Peserta didik kreatif pada semua permainan, tetapi tidak mampu memanfaatkan panggung atau sebaliknya.
<b>Skor 2</b>	Peserta didik fokus pada 1 permainan dan mampu mengekspresikan peran yang dimainkan.	Peserta didik kreatif pada 1 permainan dan mampu memanfaatkan panggung.

Skor	Konsentrasi dalam Bermain	Bergerak Bebas
Skor 1	Peserta didik tidak bisa fokus dalam permainan dan tidak mau mengekspresikan peran yang dimainkan.	Peserta didik tidak kreatif dalam permainan dan tidak mau tampil di atas panggung.

### 3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila ada kendala dalam melakukan keempat kegiatan di atas, Sahabat Guru dapat memilih kegiatan alternatif. Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan mendongeng dengan memainkan boneka tangan atau membaca dongeng lokal tanpa menggunakan boneka tangan. Langkah-langkah kegiatannya adalah sebagai berikut.

- Lakukan kegiatan mendongeng dengan memainkan boneka tangan atau membaca dongeng lokal tanpa menggunakan boneka tangan.
- Bimbinglah peserta didik untuk menyebutkan tokoh dan karakter yang ada pada dongeng tersebut.
- Tanyakanlah perasaan peserta didik setelah melakukan kegiatan tersebut.

#### Kegiatan 2

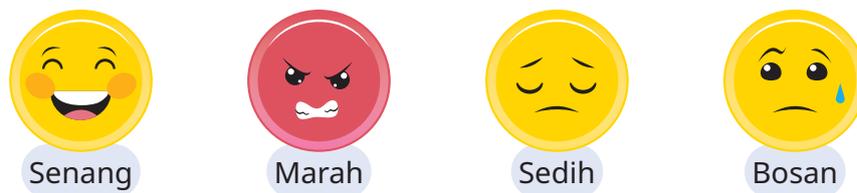
#### Ayo, Bermain Cermin Ekspresi!

Tujuan kegiatan	: 1. Peserta didik <b>mengenali</b> pengalaman emosi selama proses berseni teater. 2. Peserta didik <b>menceritakan/memberi</b> komentar gerak tubuh dan ekspresi teman dalam permainan. 3. Peserta didik memperoleh <b>dampak positif</b> berupa sikap kreatif dan dapat bekerja sama.
Elemen	: Merefleksikan
Alokasi waktu	: 6 × 35 menit
Kemampuan fondasi	: Keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya serta pengembangan keterampilan motorik.

## 1. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Pembelajaran kali ini memerlukan persiapan matang. *Yuk*, persiapkan hal-hal berikut agar Sahabat Guru lebih maksimal dalam mengajar!

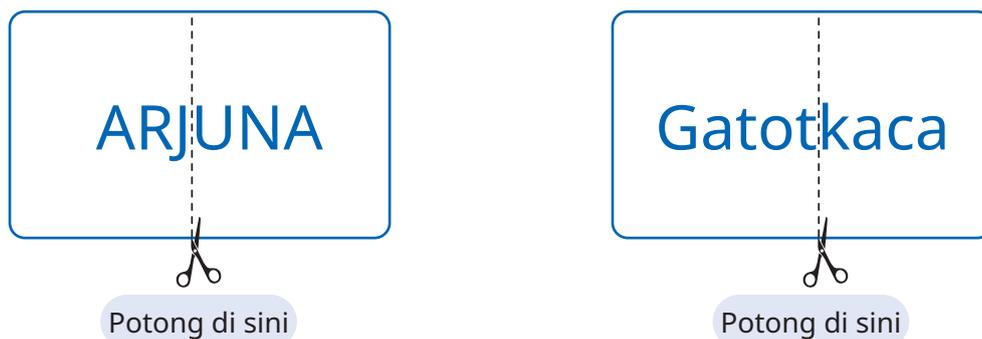
- a. Buatlah gambar emoji menggunakan komputer/laptop untuk ditunjukkan kepada peserta didik.



Gambar 1.3 Emoji Senang, Marah, Sedih, dan Bosan

- b. Cetaklah gambar tersebut pada selembar kertas agar lebih mudah digunakan saat menunjukkannya kepada peserta didik. Gambar tersebut juga dapat ditayangkan melalui proyektor. Alternatif lain, Sahabat Guru dapat menggambar emoji tersebut pada selembar kertas.
- c. Siapkan kertas, gunting, dan spidol. Ketiga alat ini akan digunakan dalam strategi pembentukan kelompok.
- d. Guntinglah kertas berukuran 3 × 5 cm. Selanjutnya, tuliskan nama-nama wayang pada kertas tersebut, misalnya Gatotkaca, Arjuna, dan Yudistira.

Perhatikan contoh berikut ini!



## 2. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan ini dilakukan secara berpasangan. Sebelum kegiatan inti dimulai, Sahabat Guru membentuk kelompok berdasarkan nama-nama wayang yang ditulis di kertas. Kertas tersebut dipotong menjadi dua bagian. Sebelum kertas tersebut dibagikan

kepada peserta didik, kenalkan nama-nama wayang dengan menuliskannya di papan tulis. Setelah itu, bagikan kertas yang sudah dipotong kepada peserta didik.

Selanjutnya, peserta didik mencari pasangan yang sesuai dengan potongan nama wayang. Strategi mencari pasangan ini merupakan kegiatan permainan cermin ekspresi. Sahabat Guru juga dapat menggunakan nama pahlawan untuk membentuk kelompok.

Permainan cermin ekspresi ini bertujuan untuk: (1) mengetahui berbagai macam ekspresi dari pengalaman pribadi, (2) mengetahui berbagai macam ekspresi berdasarkan pengamatan terhadap orang-orang di sekitarnya, dan (3) membangun rasa percaya diri peserta didik.

## a. Kegiatan Pembukaan

### Pengantar dan Pengaturan Kelas

Sahabat Guru, pada awal kegiatan pembuka, sampaikanlah tujuan pembelajaran kepada peserta didik. Tujuan pembelajaran kali ini adalah peserta didik dapat mengingat dan meniru gerak, suara, serta emosi yang pernah dialami dan diamati dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, hubungkanlah kegiatan permainan cermin ekspresi ini dengan kegiatan sebelumnya, yaitu olah gerak. Pada pertemuan sebelumnya, peserta didik melakukan olah gerak secara bersama-sama dalam kelompok besar. Pada pertemuan ini, peserta didik akan meniru gerakan temannya.

### Introduksi

Sebelum melakukan pembelajaran inti, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan introduksi berikut ini. Tujuannya adalah untuk mengingat berbagai macam ekspresi yang pernah dialami dan diamati peserta didik.

- 1) Sahabat Guru dapat memberi pertanyaan kepada peserta didik, *"Apakah kalian pernah merasa sedih, gembira, terharu, atau kesal?"*.
- 2) Setelah itu, jelaskan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, semua orang pasti pernah mengalami hal tersebut. Hal ini wajar dan manusiawi. Akan tetapi, kita harus tetap dapat mengendalikan diri.
- 3) Tunjukkan salah satu gambar dengan ekspresi tertentu.

- 4) Sahabat Guru dapat bertanya, *"Ekspresi apakah ini?"; "Apakah kamu pernah mengalaminya?"; "Kapan kamu mengalaminya?"*.
- 5) Selanjutnya, bimbinglah peserta didik untuk mempraktikkan ekspresi yang pernah dialaminya.
- 6) Berilah pertanyaan, *"Apakah kamu pernah mendengar suara binatang?"* atau *"Binatang apa saja yang pernah kamu lihat dan dengar suaranya?"*.
- 7) Sahabat Guru dapat memberi contoh beberapa suara manusia. Misalnya, saat tertawa, manusia berbunyi *hahaha* atau *hihihi*.
- 8) Mintalah peserta didik untuk mempraktikkannya. Sahabat Guru juga dapat bertanya, *"Bagaimana kamu tertawa?"* atau *"Bagaimana kamu menangis?"*.
- 9) Bimbinglah peserta didik mengingat nama-nama binatang. Sahabat Guru dapat memberi instruksi seperti berikut.

*Siapa yang pernah mendengar suara ayam?*

*Bagaimana suara ayam? Kukuruyuk, petok, petok, petok!*

*Siapa yang pernah mendengar suara bebek?*

*Bagaimana suara bebek? Wek, wek, wek!*

*Siapa yang pernah mendengar suara kucing?*

*Bagaimana suara kucing? Meong, meong, meong!*

- 10) Bimbinglah peserta didik untuk berkelompok sesuai nama wayang.

## **b. Kegiatan Inti**

Setelah melakukan kegiatan introduksi, 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) Sahabat Guru dapat memberi contoh ekspresi yang disertai gerak dan suara, misalnya ekspresi saat makan kue yang enak atau tidak enak.

- 4) Pada kegiatan ini, peserta didik A menjadi objek pantulan cermin. Mintalah peserta didik A melakukan gerakan yang disertai suara sesuai pengalaman atau pengamatannya.
- 5) Sementara itu, peserta didik B menjadi cermin. Mintalah peserta didik B menirukan gerak dan suara peserta didik A.
- 6) Instruksikan peserta didik B menebak apa yang dilakukan peserta didik A.
- 7) Beri tahu peserta didik A untuk melakukan tiga gerakan yang disertai suara, lalu mintalah bertukar peran.
- 8) Mintalah peserta didik B melakukan tiga gerakan yang disertai suara untuk ditirukan oleh peserta didik A.

Jika ada peserta didik yang berminat dan ingin mengembangkan potensinya, Sahabat Guru dapat memintanya untuk melakukan gerakan serta mengeluarkan ekspresi dan suaranya. Peserta didik lainnya mengikuti gerak, ekspresi, dan suara yang dilakukan peserta didik tersebut. Bimbinglah peserta didik yang belum percaya diri atau belum bisa melakukan gerak, serta belum bisa mengeluarkan ekspresi dan suara, misalnya dengan memberikan pertanyaan: *"Bagaimana kamu menggosok gigi?"* atau *"Bagaimana kamu melepas sepatu?"*. Selanjutnya, mintalah peserta didik tersebut untuk memperagakannya.

### c. Kegiatan Penutup

Sahabat Guru, kita wajib mendidik generasi emas Indonesia dengan menerapkan Profil Pelajar Pancasila. Pada kegiatan ini, Sahabat Guru dapat memasukkan profil mengenal dan mencintai Tuhan Yang Maha Esa. Ajaklah peserta didik merenungkan anugerah yang diberikan Tuhan kepada kita. Bagaimana bila manusia tidak dapat bergerak, berekspresi, dan bersuara? Pasti akan kesulitan melakukan aktivitas sehari-hari.

Pada akhir pembelajaran ini, Sahabat Guru dapat memberi penguatan bahwa ekspresi adalah sebuah pesan yang disampaikan melalui gerak tubuh. Sahabat Guru hendaknya juga memberi kesempatan peserta didik untuk menjelaskan kegiatan yang sudah dilakukan serta memberi pertanyaan refleksi agar peserta didik dapat menjelaskannya. Contoh pertanyaan refleksi, antara lain sebagai berikut.

- 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?

Kegiatan selanjutnya adalah meminta peserta didik bergerak mengikuti tempo lagu. Agar lebih seru, Sahabat Guru hendaknya ikut serta dalam kegiatan ini bersama peserta didik. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Bimbinglah peserta didik membentuk formasi melingkar.
- 2) Putarlah musik berirama sedih.
- 3) Mintalah peserta didik bergerak sesuai tempo lagu berirama sedih tersebut.
- 4) Selanjutnya, putarlah musik berirama gembira.
- 5) Mintalah peserta didik bergerak sesuai tempo lagu berirama gembira tersebut.

Sahabat Guru, 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 yang dapat digunakan saat pembelajaran Kegiatan 2. Sahabat Guru dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kondisi peserta didik.

**Tabel 1.3** 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.	Konsentrasi dalam bermain	Peserta didik mampu menjiwai peran dengan ekspresi, gerak, dan penguasaan panggung.	

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
2.	Menebak ekspresi	Peserta didik mampu menebak dan memainkan berbagai macam ekspresi. Semakin banyak ekspresi yang dapat ditebak, skor semakin bagus.	
<b>Total Skor</b>			

**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	Kreatif dalam Berekspresi	Menebak Ekspresi
<b>Skor 5</b>	Peserta didik mampu menjiwai peran dengan ekspresi, gerak, dan penguasaan panggung.	Peserta didik mampu menebak dan memainkan 5 macam ekspresi atau lebih.
<b>Skor 4</b>	Peserta didik mampu menjiwai peran dengan ekspresi dan gerak, tanpa penguasaan panggung.	Peserta didik mampu menebak dan memainkan 3-4 macam ekspresi.
<b>Skor 3</b>	Peserta didik mampu menjiwai peran dengan ekspresi, tanpa gerak dan penguasaan panggung.	Peserta didik mampu menebak dan memainkan 1-2 macam ekspresi.
<b>Skor 2</b>	Peserta didik tidak mampu menjiwai peran dengan ekspresi, gerak, dan penguasaan panggung, akan tetapi mau tampil.	Peserta didik mampu menebak, tetapi tidak mampu memainkan ekspresi atau sebaliknya.
<b>Skor 1</b>	Peserta didik tidak mau tampil di atas panggung.	Peserta didik tidak mampu menebak dan tidak mampu memainkan ekspresi.

### 3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila tidak ada fasilitas pemutar musik di sekolah, guru bisa memandu peserta didik bernyanyi. Pilihlah satu lagu berirama sedih dan satu lagu berirama gembira untuk dinyanyikan. Setelah itu, mintalah peserta didik bergerak sesuai irama lagu tersebut.

#### Kegiatan 3

#### Ayo, Bernyanyi dan Bergerak!

Tujuan kegiatan	:	1. Peserta didik <b>mengenal</b> i pengalaman emosi selama proses berseni teater. 2. Peserta didik <b>menceritakan/memberi</b> komentar gerak tubuh dan ekspresi teman dalam permainan. 3. Peserta didik memperoleh <b>dampak positif</b> berupa percaya diri dan kreatif.
Elemen	:	Mengalami dan merefleksi
Alokasi waktu	:	6 × 35 menit
Kemampuan fondasi	:	Keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya serta pengembangan keterampilan motorik.

#### 1. Persiapan Mengajar

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

- Siapkanlah ruangan yang relatif luas.
- Cari dan unduhlah suara binatang, alam, atau benda-benda melalui internet. Sahabat Guru juga dapat merekam langsung suara-suara tersebut, misalnya suara telepon, hujan, petir, dan burung.

#### 2. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih olah gerak dan olah vokal peserta didik. Sahabat Guru dapat mengajak peserta didik mengingat berbagai aktivitas dan suara atau

bunyi di sekitarnya. Setelah itu, peserta didik diminta untuk memperagakannya sambil meniru bunyi untuk melatih vokalnya.

Sebelum kegiatan inti dimulai, Sahabat Guru dapat memperdengarkan suara atau bunyi di sekitar yang mungkin pernah didengar peserta didik. Latihlah vokal peserta didik dengan membimbingnya mengucapkan huruf vokal dan kata dengan jelas.

## a. Kegiatan Pembukaan

### Pengantar dan Pengaturan Kelas

Sebelum kegiatan ini dimulai, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu peserta didik diharapkan mampu bergerak seperti yang pernah dialami dan diamatinya dalam kehidupan sehari-hari. Sahabat Guru dapat menghubungkan kegiatan ini dengan kegiatan sebelumnya. Jika pada kegiatan sebelumnya peserta didik menirukan gerak, ekspresi, dan suara temannya, pada kegiatan kali ini peserta didik fokus pada olah vokal yang diiringi dengan gerak.

#### Introduksi

Sahabat Guru, sebelum kegiatan inti dimulai, lakukanlah kegiatan introduksi berikut ini.

- 1) Pandulah peserta didik untuk membentuk formasi lingkaran besar.
- 2) Putarlah suara binatang, alam, atau benda-benda di sekitar.
- 3) Selanjutnya, berilah pertanyaan kepada peserta didik, *"Suara apakah itu?"*.
- 4) Mintalah peserta didik untuk menirukan suara tersebut.
- 5) Setelah itu, bimbinglah peserta didik untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 3. Setelah peserta didik mengumpulkan lembar kerja tersebut, berikan catatan motivasi pada lembar kerjanya.

## b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pembelajaran ini adalah berlatih vokal. Sahabat Guru dapat melakukan hal-hal berikut untuk melatih vokal peserta didik.

- 1) Pandulah peserta didik untuk membentuk formasi lingkaran besar.

- 2) Pandulah peserta didik mengucapkan huruf vokal (*a, i, u, e, o*) dengan jelas.
- 3) Selanjutnya, pandulah peserta didik mengucapkan huruf vokal dalam satu tarikan napas seperti saat meniup balon: *aaa, iii, uuu, eee, ooo*.
- 4) 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.
- 5) Selanjutnya, pandulah peserta didik mengucapkan kata, frasa, dan kalimat dengan jelas. Sahabat Guru dapat membimbing peserta didik dengan menuliskan kata, frasa, dan kalimat pada selembar kertas.
- 6) Mintalah peserta didik mengucapkan kata, frasa, dan kalimat yang disertai emosi. Contohnya: "*Pergi.*" (biasa); "*Pergi?*" (bingung); "*Pergi!*" (*marah*).
- 7) Setelah itu, ubahlah formasi peserta didik menjadi berpasangan.
- 8) Mintalah peserta didik A berdiri berlawanan arah dengan peserta didik B. Jika peserta didik A berdiri di sudut selatan, peserta didik B berdiri di sudut utara. Peserta didik A dan B saling berhadapan.
- 9) Mintalah peserta didik A untuk mengucapkan huruf vokal, kata, frasa, atau kalimat dan peserta didik B membalas apa yang dikatakan peserta didik A. Misalnya, jika peserta didik A mengucapkan, "*Aku ingin makan nasi goreng,*" peserta didik B membalas, "*Kamu lapar, ya?*"
- 10) Setelah peserta didik mengucapkan huruf vokal, kata, frasa, atau kalimat beberapa kali dalam waktu 25 menit, mintalah peserta didik membentuk formasi melingkar lagi.

Jika ada peserta didik yang berminat dan ingin mengembangkan potensinya, Sahabat Guru dapat memintanya untuk bernyanyi dan bergerak. Berilah kebebasan anak untuk memilih lagu yang ingin dinyanyikan dan digerakkannya, misalnya *Aku Seorang Kapiten, Aku Anak Gembala, dan Ampar-Ampar Pisang*.

Jika ada peserta didik yang belum mampu melakukan kegiatan ini, Sahabat Guru dapat memintanya untuk berlatih vokal dan gerak bersama orang tua seperti pada kegiatan inti. Orang tua berdiri di sudut selatan, sedangkan anak berdiri di sudut utara dan saling berhadapan. Orang tua mengucapkan huruf vokal, frasa, kata, atau kalimat hingga terdengar oleh peserta didik dan dilakukan secara bergantian.

### c. Kegiatan Penutup

Setelah melakukan latihan vokal, peserta didik diajak untuk bernyanyi dan bergerak. Lakukanlah kegiatan ini dengan suasana santai dan gembira. Sahabat Guru boleh bernyanyi bersama peserta didik. Pandulah peserta didik bernyanyi dengan vokal yang jelas. Langkah-langkah kegiatannya sebagai berikut.

- 1) Pandulah peserta didik bernyanyi lagu berjudul *Bangun Tidur* ciptaan Pak Kasur. Nyanyikanlah lagu tersebut dengan tempo lambat disertai gerakan bermalas-malasan. Setelah itu, nyanyikan kembali lagu tersebut dengan tempo cepat disertai gerakan penuh semangat. Beri contoh terlebih dahulu, ya!
- 2) Selanjutnya, Sahabat Guru bisa memberi instruksi seperti berikut.

**Yuk, kita nyanyikan lagu *Bangun Tidur* sambil bertepuk tangan. Kaki digerakkan ke kiri dan ke kanan, ya!**



*Bangun tidur 'ku terus mandi*

*Tidak lupa menggosok gigi*

*Habis mandi kutolong ibu*

*Membersihkan tempat tidurku*

**Sekarang, coba kalian bayangkan bagaimana saat mandi!**

*Menggunakan apa? Coba praktikkan!*

*Bagaimana bunyinya? Byur, byur, byur!*

*Bagaimana kamu menggosok gigi?*

*Bagaimana bunyinya? Sik, sik, sik!*

*Bagaimana kamu membersihkan tempat tidurmu?*

*Menggunakan apa?*

*Bagaimana suaranya? Pyok, pyok, pyok!*

**Yuk, sekarang kita bernyanyi sambil bergerak!**

*Bangun tidur 'ku terus mandi*



**Gambar 1.4** Contoh gerakan mandi pada lagu *Bangun Tidur*

*Tidak lupa menggosok gigi*



**Gambar 1.5** Contoh gerakan menggosok gigi pada lagu *Bangun Tidur*

*Habis mandi kutolong ibu*

*Membersihkan tempat tidurku*



**Gambar 1.6** Contoh gerakan merapikan tempat tidur pada lagu *Bangun Tidur*

**Nah, sekarang kita bernyanyi dengan tempo cepat, ya! Lakukan gerakan dengan penuh semangat! Setelah itu, kita bernyanyi lagi dengan gerakan lambat seperti orang yang malas!**

Sahabat Guru, tanyakan perasaan peserta didik setelah melakukan kegiatan tersebut. Lalu, berilah pertanyaan refleksi, antara lain sebagai berikut.

- 1) Dapatkah kamu memperagakan aktivitas yang pernah dilakukan?
- 2) Dapatkah kamu memperagakan aktivitas yang pernah dilakukan orang lain?
- 3) Aktivitas apa yang menurutmu paling sulit ditirukan?
- 4) Dapatkah kamu menebak dan menirukan bunyi binatang?
- 5) Bunyi apa yang menurutmu paling sulit ditirukan?

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

**Tabel 1.4** 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.	Bergerak seperti yang pernah dialami atau diamati	Peserta didik mampu meniru gerak yang pernah dialami dan diamati, bersungguh-sungguh dalam meniru gerak, serta beradaptasi atau fleksibel dengan berbagai gerakan.	

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
2.	Bernyanyi dengan vokal yang jelas	Peserta didik mampu bersuara dengan nada ( <i>tone</i> ) dan intonasi yang jelas, memahami makna lagu, dan mengatur napas saat bernyanyi.	
<b>Total Skor</b>			

#### 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	Bergerak seperti yang Pernah Dialami atau Diamati	Bernyanyi dengan Vokal yang Jelas
<b>Skor 5</b>	Peserta didik mampu meniru gerak yang pernah dialami dan diamati, bersungguh-sungguh dalam meniru gerak, serta beradaptasi atau fleksibel dengan berbagai gerakan.	Peserta didik mampu bersuara dengan nada ( <i>tone</i> ) dan intonasi yang jelas, memahami makna lagu, serta mengatur napas saat bernyanyi.
<b>Skor 4</b>	Peserta didik mampu meniru gerak yang pernah dialami dan diamati, bersungguh-sungguh dalam meniru gerak, tetapi tidak mampu beradaptasi atau fleksibel dengan berbagai gerakan.	Peserta didik mampu bersuara dengan nada ( <i>tone</i> ) dan intonasi yang jelas, memahami makna lagu, tetapi tidak mampu mengatur napas saat bernyanyi.

Skor	Bergerak seperti yang Pernah Dialami atau Diamati	Bernyanyi dengan Vokal yang Jelas
<b>Skor 3</b>	Peserta didik mampu meniru gerak yang pernah dialami dan diamati, tetapi tidak bersungguh-sungguh dalam meniru gerak dan tidak mampu beradaptasi atau fleksibel dengan berbagai gerakan.	Peserta didik mampu bersuara dengan nada ( <i>tone</i> ) dan intonasi yang jelas, tetapi tidak mampu memahami makna lagu dan tidak mampu mengatur napas saat bernyanyi.
<b>Skor 2</b>	Peserta didik tidak mampu meniru gerak yang pernah dialami dan diamati, tetapi bersungguh-sungguh dalam meniru gerak dan beradaptasi atau fleksibel dengan berbagai gerakan.	Peserta didik tidak mampu bersuara dengan nada ( <i>tone</i> ) dan intonasi yang jelas, tetapi mampu memahami makna lagu dan mampu mengatur napas saat bernyanyi.
<b>Skor 1</b>	Peserta didik tidak mampu meniru gerak yang pernah dialami dan diamati, tidak bersungguh-sungguh dalam meniru gerak, serta tidak mampu beradaptasi atau fleksibel dengan berbagai gerakan.	Peserta didik tidak mampu bersuara dengan nada ( <i>tone</i> ) dan intonasi yang jelas, tidak mampu memahami makna lagu, serta tidak mampu mengatur napas saat bernyanyi.

### 3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila Sahabat Guru kesulitan mencari instrumen suara binatang, alam, dan benda-benda di sekitar, Sahabat Guru dapat merekam sendiri suara-suara tersebut. Jika tidak ada fasilitas alat perekam di sekolah, Sahabat Guru dapat membawa benda-benda di sekitar yang bisa mengeluarkan bunyi, misalnya angklung, peluit, dan terompet. Selanjutnya, mintalah peserta didik untuk menirukan bunyinya. Kegiatan bernyanyi dan bergerak tidak harus menggunakan lagu *Bangun Tidur*. Sahabat Guru boleh menggunakan lagu lain dengan langkah-langkah yang sama seperti yang telah dipaparkan.

## Kegiatan 4

### Ayo, Menonton Pertunjukan!

Tujuan kegiatan	:	1. Peserta didik mengeksplorasi peran, properti, dan kostum yang sesuai dengan pertunjukan yang dimainkan. 2. Peserta didik menceritakan/memberi komentar gerak tubuh dan ekspresi teman dalam permainan. 3. Peserta didik memperoleh dampak positif kreatif.
Elemen	:	Mencipta dan merefleksi
Alokasi waktu	:	4 × 35 menit
Kemampuan fondasi	:	Keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya serta pengembangan keterampilan motorik.

### 1. Persiapan Mengajar

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

- Buatlah jadwal menonton pertunjukan teater anak, bisa menonton secara langsung atau menonton tayangan rekaman melalui proyektor.
- Siapkan video pertunjukan teater anak. Sahabat Guru dapat mencari video tersebut di YouTube. Pilihlah pertunjukan atau film yang mengandung pesan moral untuk peserta didik. Selain itu, pilih video yang durasinya tidak panjang, maksimal 60 menit.
- Siapkan laptop dan proyektor. Jika tidak ada fasilitas tersebut di sekolah, Sahabat Guru dapat membacakan cerita berjudul *Serunya Pementasan di Sekolah* yang ada pada bagian akhir bab ini. Sahabat Guru juga dapat memperagakan cerita tersebut menggunakan boneka tangan atau wayang binatang yang terbuat dari kertas. Persiapannya adalah sebagai berikut.
  - 1) Buatlah boneka tangan sesuai dengan tokoh yang muncul dalam cerita berjudul *Serunya Pementasan di Sekolah*. Jika Sahabat Guru kesulitan membuat boneka tangan, buatlah wayang binatang dari kertas.

- 2) Wayang binatang dapat dibuat dengan mudah. Gandakan gambar bahan bacaan tersebut, lalu guntinglah tokoh-tokohnya. Guntingan tokoh tersebut dapat direkatkan pada sedotan bekas yang sudah dibersihkan. Sahabat Guru juga bisa menggambar sendiri tokoh-tokoh cerita tersebut, lalu rekatkan pada sedotan bekas yang sudah dibersihkan atau kardus bekas yang dipotong memanjang.
- 3) Mainkan boneka tangan atau wayang binatang dari kertas sesuai cerita tersebut.



Gambar 1.7 Peserta didik bermain boneka tangan dan wayang binatang.

## 2. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan kali ini adalah meminta peserta didik untuk menonton pertunjukan. Kegiatan ini bertujuan agar peserta didik memahami gerak, suara, dan ekspresi pemain teater di atas pentas. Sahabat Guru sebaiknya menyusun agenda menonton teater anak. Akan tetapi, jika Sahabat Guru kesulitan mengagendakannya, Sahabat Guru dapat memanfaatkan tayangan video dari YouTube atau bercerita dengan menggunakan boneka tangan atau wayang dari kertas. Setelah kegiatan ini dilakukan, peserta didik diharapkan dapat memahami peran atau meniru karakter.

### a. Kegiatan Pembukaan

#### Pengantar dan Pengaturan Kelas

Sebelum kegiatan ini dimulai, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, yaitu peserta didik diharapkan dapat memahami gerak, suara, dan ekspresi pemain teater di atas pentas. Sahabat Guru dapat memberi informasi bahwa kegiatan kali ini adalah menonton pertunjukan teater.

Selanjutnya, Sahabat Guru dapat menghubungkan kegiatan kali ini dengan kegiatan sebelumnya. Jika pada kegiatan sebelumnya peserta didik menirukan gerak, ekspresi, dan suara temannya, pada kegiatan kali ini peserta didik akan menonton pertunjukan. Peserta didik dapat meniru gerak, suara, dan ekspresi pemain dalam pertunjukan yang akan ditontonnya.

### Introduksi

Sahabat Guru, sebelum kegiatan inti dimulai, lakukanlah kegiatan introduksi berikut ini.

- 1) Mintalah peserta didik untuk mengamati sebuah pertunjukan atau film. Hal yang perlu diamati pada pertunjukan tersebut adalah ekspresi tokoh, gerak tubuh, dan suara. Sahabat Guru juga dapat memandu peserta didik dengan memberikan pertanyaan: *"Bagaimana ekspresi tokoh A?"*; *"Bagaimana tokoh A bergerak?"*; atau *"Bagaimana suara tokoh A?"*.
- 2) Selanjutnya, tayangkan sebuah pertunjukan atau ajaklah peserta didik untuk menonton pertunjukan secara langsung.
- 3) Setelah selesai menonton, ajukan pertanyaan kepada peserta didik, *"Apakah kalian menyukai pertunjukan teater tersebut?"* dan *"Bagaimana ekspresi tokoh-tokoh dalam pertunjukan tersebut?"*.
- 4) Mintalah peserta didik untuk meniru berbagai macam ekspresi yang ada dalam pertunjukan tersebut, misalnya harimau yang sedang marah mengaum dengan keras: *Aum, aum, aum!*.
- 5) Berikanlah motivasi dengan mengatakan bahwa tokoh-tokoh yang ada dalam pertunjukan tersebut diperankan oleh pemain film atau pemain pertunjukan yang hebat. Mereka dapat melakukan akting dengan penuh percaya diri.
- 6) Sahabat Guru juga dapat mengenalkan kata *aktor*, *aktris*, atau kata sulit lainnya secara sederhana kepada peserta didik. Contohnya: kata *aktor* dan *aktris* diganti dengan kata *pemain* supaya peserta didik lebih mudah memahaminya. Kata-kata yang sering digunakan dalam seni teater dapat ditemukan pada bagian Bahan Bacaan Peserta Didik di akhir bab ini. Pada bagian tersebut, terdapat kamus teater yang ditulis secara sederhana dengan tujuan untuk mengenalkan kosakata di bidang seni teater kepada peserta didik.

7) Tanyakanlah kepada peserta didik: *"Siapa yang ingin menjadi aktor atau aktris?"* atau *"Siapa yang bercita-cita menjadi pemain film?"*.

8) Berilah kesempatan kepada peserta didik untuk merespons pertanyaan.

Setelah menonton pertunjukan, berilah contoh peragaan sebuah adegan yang ada pada pertunjukan tersebut. Setelah itu, Sahabat Guru dapat meminta peserta didik yang tampak memiliki minat tinggi untuk memperagakan sebuah adegan sesuai pertunjukan yang sudah ditontonnya. Kegiatan ini sekadar introduksi sebelum memasuki kegiatan inti. Jika kegiatan tersebut sulit dilakukan, mintalah peserta didik memperagakan boneka tangan atau wayang dari kertas sesuai dengan cerita yang pernah dibaca atau didengarnya.

Untuk peserta didik yang kurang percaya diri atau belum mampu meniru karakter, Sahabat Guru dapat memberinya saran untuk belajar memperagakan tokoh bersama orang tuanya. Sebagai contoh, saat orang tua mendongeng, peserta didik menirukan bunyi atau memperagakan gerak sesuai karakter tokoh pada dongeng yang dibacakan.

## b. Kegiatan Inti

Sahabat Guru, kegiatan inti pembelajaran ini dipaparkan sebagai berikut.

- 1) Berikanlah instruksi kepada peserta didik untuk menggambar tokoh ber-dasarkan pertunjukan atau film yang sudah ditontonnya. Sahabat Guru dapat memandu dengan memberikan pertanyaan, *"Siapa saja tokoh yang sudah kamu tonton dalam pertunjukan tadi?"*.
- 2) Mintalah peserta didik untuk menjelaskan tokoh dan emosi yang dirasakan tokoh.
- 3) Bermainlah peran bersama peserta didik berdasarkan adegan pertunjukan atau film yang diingatnya.

Sahabat Guru, jangan lupa berikan motivasi pada catatan guru di lembar kerja peserta didik, *ya!*

### c. Kegiatan Penutup

Sahabat Guru dapat melakukan hal-hal ini sebagai kegiatan penutup.

- 1) Berikanlah penguatan bahwa rasa percaya diri tidak hanya bermanfaat saat mementaskan pertunjukan atau bermain film saja.
- 2) Berikanlah penguatan akan perlunya sikap percaya diri dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Berikanlah contoh atau aktivitas yang memerlukan rasa percaya diri, misalnya seorang guru harus bisa tampil percaya diri di depan kelas.
- 4) Setelah itu, ajukanlah pertanyaan refleksi, antara lain sebagai berikut.

- a) Dapatkah kamu meniru karakter tokoh yang ada dalam pertunjukan atau film yang ditayangkan tadi?
- b) Karakter apa yang paling sulit kamu tiru?
- c) Jika kamu berperan sebagai rusa, bagaimana kamu melompat?
- d) Jika kamu berperan sebagai harimau, bagaimana kamu mengaum?
- e) Jika kamu berperan sebagai burung, bagaimana gerak dan suaramu?
- f) Jika kamu berperan sebagai guru, bagaimana gerak dan suaramu?
- g) Jika kamu berperan sebagai penjual es krim keliling, bagaimana gerak dan suaramu?

- 5) Terakhir, berikanlah penguatan bahwa vokal dan gerak dalam pementasan teater sangatlah penting. Latihan vokal perlu dilakukan agar kalimat yang diucapkan dapat didengar jelas oleh semua penonton. Gerak yang dilakukan juga harus sesuai dengan karakter yang diperankan.

Setelah melakukan kegiatan tersebut, Sahabat Guru dapat melakukan penilaian. Berikut ini adalah alternatif penilaian yang dapat dilakukan saat pembelajaran Kegiatan 4. Sahabat Guru dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kondisi peserta didik.

Tabel 1.5 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.	Menyebutkan tokoh-tokoh dalam pertunjukan	Peserta didik mampu menyebutkan nama tokoh-tokoh dengan benar dan mampu menyebutkan tokoh-tokoh secara lengkap.	
2.	Menyebutkan emosi yang dimainkan aktor dan aktris atau pemain	Peserta didik mampu menyebutkan karakter tokoh (emosi, watak, lakuan) dalam pertunjukan dan mampu menyebutkan tokoh utama dalam pertunjukan.	
3.	Memperagakan atau meniru aktor atau aktris pada pertunjukan	Peserta didik mampu meniru gerak pemain (gerak tubuh, ekspresi, gestur) dan meniru dialog pemain (intonasi suara, kejelasan) dalam pertunjukan.	
<b>Total Skor</b>			

**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	Menyebutkan Tokoh-Tokoh dalam Pertunjukan	Menyebutkan Emosi yang Dimainkan Aktor dan Aktris atau Pemain	Memperagakan Atau Meniru Aktor dan Aktris pada Pertunjukan
<b>Skor 5</b>	Peserta didik mampu menyebutkan nama tokoh dengan benar dan mampu menyebutkan semua tokoh dengan lengkap.	Peserta didik mampu menyebutkan karakter tokoh (emosi, watak, lakuan) dan mampu menyebutkan tokoh utama dalam pertunjukan.	Peserta didik mampu meniru gerak pemain (gerak tubuh, gestur, ekspresi) dan meniru dialog pemain (intonasi suara, kejelasan) dalam pertunjukan.
<b>Skor 4</b>	Peserta didik tidak mampu menyebutkan nama tokoh dengan benar, tetapi mampu menyebutkan semua tokoh dengan lengkap.	Peserta didik mampu menyebutkan karakter tokoh (emosi, watak, lakuan), tetapi tidak mampu menyebutkan tokoh utama dalam pertunjukan.	Peserta didik mampu meniru gerak pemain (gerak tubuh, gestur, ekspresi), tetapi tidak mampu meniru dialog pemain (intonasi suara, kejelasan) dalam pertunjukan.
<b>Skor 3</b>	Peserta didik mampu menyebutkan nama tokoh dengan benar, tetapi tidak mampu menyebutkan semua tokoh dengan lengkap.	Peserta didik tidak mampu menyebutkan karakter tokoh (emosi, watak, lakuan), tetapi mampu menyebutkan tokoh utama dalam pertunjukan.	Peserta didik tidak mampu meniru gerak pemain (gerak tubuh, gestur, ekspresi), tetapi mampu meniru dialog pemain (intonasi suara, kejelasan) dalam pertunjukan.

Skor	Menyebutkan Tokoh-Tokoh dalam Pertunjukan	Menyebutkan Emosi yang Dimainkan Aktor dan Aktris atau Pemain	Memperagakan Atau Meniru Aktor dan Aktris pada Pertunjukan
<b>Skor 2</b>	Peserta didik tidak mampu menyebutkan nama tokoh dengan benar dan hanya mampu menyebutkan sebagian tokoh.	Peserta didik mampu menyebutkan sebagian karakter tokoh (emosi, watak, lakuan) dan mampu menyebutkan tokoh utama dalam pertunjukan.	Peserta didik mampu meniru sebagian gerak pemain (gerak tubuh, gestur, ekspresi) dan mampu meniru sebagian dialog pemain (intonasi suara, kejelasan) dalam pertunjukan.
<b>Skor 1</b>	Peserta didik tidak mampu menyebutkan nama tokoh dengan benar dan tidak mampu menyebutkan semua tokoh dengan lengkap.	Peserta didik tidak mampu menyebutkan karakter tokoh (emosi, watak, lakuan) dan tidak mampu menyebutkan tokoh utama dalam pertunjukan.	Peserta didik tidak mampu meniru gerak pemain (gerak tubuh, gestur, ekspresi) dan tidak mampu meniru dialog pemain (intonasi suara, kejelasan) dalam pertunjukan.

### 3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila Sahabat Guru tidak dapat mengajak peserta didik menonton pertunjukan seni teater secara langsung, Sahabat Guru dapat menayangkan atau mengunduh video pertunjukan teater anak melalui YouTube. Jika hal ini juga tidak dapat dilakukan, Sahabat Guru dapat membacakan cerita bergambar berjudul *Serunya Pementasan di Sekolah* pada bagian Bahan Bacaan Peserta Didik di akhir bab ini.

Selain itu, Sahabat Guru juga dapat menggunakan boneka tangan yang sesuai dengan tokoh-tokoh yang muncul dalam cerita tersebut. Jika tidak memiliki boneka tangan dengan karakter tokoh yang sesuai, Sahabat Guru dapat menggunakan wayang dari kertas.

## Kegiatan 5

### Ayo, Bermain Pertunjukan!

Tujuan kegiatan	: 1. Peserta didik mengeksplorasi peran, properti, dan kostum yang sesuai dengan pertunjukan yang dimainkan. 2. Peserta didik menghasilkan pertunjukan adegan sederhana dengan rasa percaya diri, kreatif, dan bekerja sama.
Elemen	: Berpikir dan bekerja secara artistik, mencipta, dan berdampak.
Alokasi waktu	: 10 × 35 menit
Kemampuan fondasi	: Keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya serta pengembangan keterampilan motorik.

#### 1. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Kita sudah sampai di kegiatan kelima. *Yuk*, persiapkan hal-hal berikut agar Sahabat Guru lebih maksimal dalam mengajar!

- Berikut ini adalah gambar peristiwa jual-beli di pasar, dokter yang sedang memeriksa pasien, dan guru yang sedang mengajar di kelas. Sahabat Guru bisa memfoto atau mengunduh gambar-gambar tersebut. Sahabat Guru juga dapat mencetaknya pada selembar kertas atau menayangkannya melalui proyektor. Sahabat Guru juga boleh menggunakan gambar peristiwa lainnya.



Gambar 1.8 Adegan jual beli di pasar.



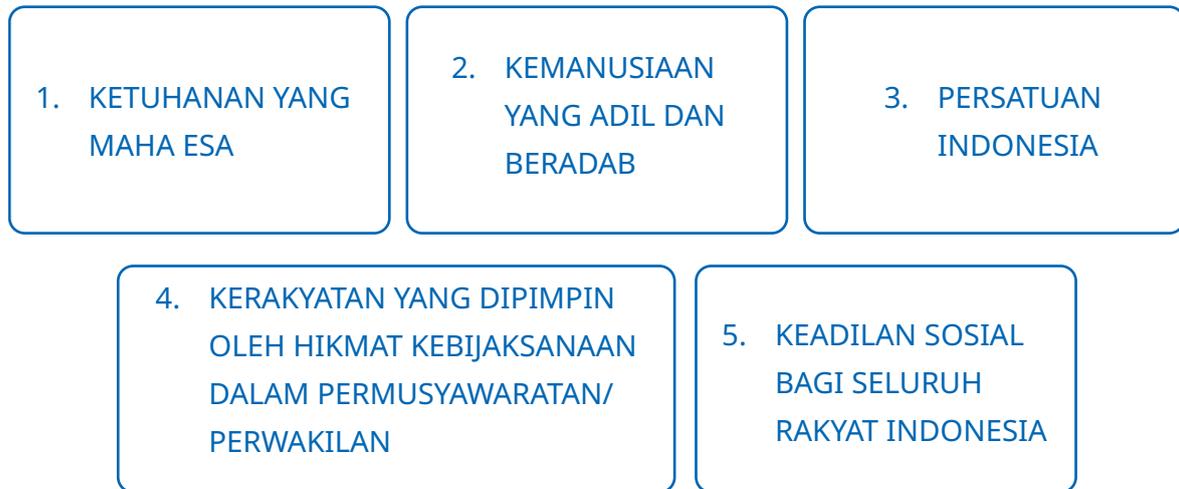
Gambar 1.9 Adegan dokter memeriksa pasien.



Gambar 1.10 Adegan guru mengajar di kelas.

- b. Sebelum pertemuan ini, mintalah peserta didik untuk membawa mainan dari rumah. Mainan tersebut akan digunakan sebagai properti saat bermain teater di pertemuan kali ini. Peserta didik boleh membawa boneka, kain gendongan, alat masak-masakan, mobil-mobilan, mainan robot, dan lain sebagainya.
- c. Siapkan kertas, gunting, dan spidol. Ketiga alat ini akan digunakan dalam strategi pembentukan kelompok.
- d. Guntinglah kertas dengan ukuran  $3 \times 5$  cm, lalu tuliskah sila-sila Pancasila pada kertas tersebut. Setiap 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 pengajaran pada pertemuan kali ini adalah bermain pentas seni teater menggunakan berbagai mainan. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih peserta didik bermain pentas seni teater dengan meniru karakter yang pernah dialami dan diamatinya, serta melatih untuk berpikir artistik.

Kegiatan ini dibuka dengan mengumpulkan mainan di salah satu meja, lalu Sahabat Guru menayangkan gambar-gambar peristiwa. Sebagai contoh, Sahabat Guru dapat menayangkan gambar peristiwa jual-beli di pasar, dokter yang sedang mengobati pasien, dan guru yang sedang mengajar di kelas. Gambar tersebut bertujuan untuk mengingatkan peserta didik pada peristiwa di sekitar sehingga dapat memudahkannya untuk meniru peristiwa tersebut dalam permainan seni teater.

### a. Kegiatan Pembukaan

#### Pengantar dan Pengaturan Kelas

Sebelum kegiatan ini dimulai, Sahabat Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu peserta didik diharapkan dapat bermain peran, bergerak, berbicara, dan berekspresi, serta memilih benda atau properti sesuai peran yang dimainkan. Selanjutnya, Sahabat Guru dapat menghubungkan kegiatan kali ini dengan kegiatan sebelumnya. Jika pada kegiatan sebelumnya peserta didik menirukan gerak,

ekspresi, dan suara temannya, serta menonton pertunjukan, pada kegiatan kali ini peserta didik akan bermain seni teater menggunakan properti mainan. Peserta didik diharapkan dapat bergerak, berbicara, dan berekspresi sesuai dengan peran yang dimainkannya.

### Introduksi

Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan pembuka sebagai berikut.

- 1) Pancinglah ingatan peserta didik pada kegiatan pembelajaran sebelumnya, misalnya dengan memberikan pertanyaan: *"Bagaimana cara kamu melakukan sikat gigi?"* dan *"Bagaimana bunyinya?"*.
- 2) Bimbinglah peserta didik untuk berkelompok sesuai dengan sila-sila Pancasila. Sila pertama berkelompok dengan sila pertama, sila kedua berkelompok dengan sila kedua, dan seterusnya.
- 3) Sajikan gambar berbagai peristiwa, misalnya peristiwa jual-beli di pasar, dokter yang sedang mengobati pasien dan guru yang sedang mengajar di kelas.
- 4) Sebutkan satu per satu benda atau properti sesuai gambar peristiwa.
- 5) Berilah contoh bermain seni teater dengan menggunakan mainan anak.
- 6) Berikanlah waktu kepada peserta didik untuk mendiskusikan adegan yang akan ditampilkan bersama kelompoknya.
- 7) Mintalah peserta didik bermain seni teater sesuai gambar. Peserta didik juga diperbolehkan bermain seni teater yang tidak sesuai dengan gambar.

### b. Kegiatan Inti

Sahabat Guru, kali ini adalah kegiatan inti. Lakukanlah kegiatan berikut untuk membimbing peserta didik menciptakan pentas seni teater seperti pada peristiwa yang dialami dan dilihatnya sehari-hari.

- 1) Pandulah peserta didik bermain pentas seni teater bersama kelompoknya secara bergantian.
- 2) Mintalah peserta didik memilih mainan sebagai properti yang sesuai dengan perannya. Sebagai contoh, pada peristiwa jual-beli di pasar, peserta didik dapat memanfaatkan mainan sayur dan buah sebagai dagangannya.

- 3) Mintalah kelompok penonton untuk memberi semangat kepada kelompok yang sedang tampil dengan bertepuk tangan sebagai bentuk empati.
- 4) Mintalah setiap kelompok untuk memberi penilaian kepada kelompok pementas. Penilaian tersebut hanya berupa satu kata yang ditulis pada selembar kertas, misalnya *luar biasa, mantap, sangat bagus, dan menyenangkan*.

Sahabat Guru, perhatikanlah peserta didik yang tampak berminat tinggi dan ingin mengembangkan potensinya. Mintalah peserta didik tersebut memperagakan satu adegan di depan kelas, sementara peserta didik lainnya menirukan adegan tersebut. Jika ada peserta didik yang belum percaya diri dalam permainan ini, Sahabat Guru dapat memintanya untuk bermain pertunjukan bersama teman atau orang tua di rumah.

### c. Kegiatan Penutup

Setelah semua peserta didik bermain pertunjukan menggunakan properti mainannya, kali ini peserta didik diajak untuk melakukan refleksi. Berikut ini adalah langkah-langkah kegiatan yang dapat dilakukan oleh Sahabat Guru.

- 1) Pandulah peserta didik untuk melakukan evaluasi dan berikan contoh bagaimana cara memberi pendapat yang santun.
- 2) Berilah kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya secara santun.
- 3) Berikanlah pertanyaan refleksi. Sahabat Guru dapat menggunakan contoh pertanyaan refleksi berikut ini.
  - a) Apakah kamu senang bermain teater?
  - b) Peran sebagai apa yang paling kamu sukai?
  - c) Apa properti yang kamu gunakan saat berperan sebagai tokoh tersebut?
  - d) Mengapa kamu menyukai peran tersebut?

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 1.6 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.	Antusias dalam mencari kostum yang sesuai	Peserta didik kreatif dalam mengonsep kostum, merealisasikan kostum, dan mengadakan kostum sesuai dengan tema pementasan.	
2.	Bergerak sesuai dengan peran yang dimainkan	Peserta didik mampu bergerak sesuai peran dengan menghadirkan ekspresi yang sesuai, bergerak dengan memanfaatkan panggung, dan bergerak pada waktu yang tepat.	
3.	Berdialog sesuai peran yang dimainkan	Peserta didik mampu mengucapkan dialog dengan tepat dan sesuai dengan peran yang dimainkan.	
<b>Total Skor</b>			

**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	Antusias dalam Mencari Kostum yang Sesuai	Bergerak Sesuai dengan Peran yang Dimainkan	Berdialog Sesuai Peran yang Dimainkan
<b>Skor 5</b>	Peserta didik kreatif dalam mengonsep kostum, merealisasikan kostum, dan mengadakan kostum sesuai dengan tema pementasan.	Peserta didik mampu bergerak sesuai peran dengan menghadirkan ekspresi yang sesuai, bergerak dengan memanfaatkan panggung, dan bergerak pada waktu yang tepat.	Peserta didik mampu mengucapkan dialog dengan tepat dan sesuai dengan peran yang dimainkan.
<b>Skor 4</b>	Peserta didik kreatif dalam mengonsep kostum dan merealisasikan kostum, tetapi tidak sesuai dengan tema pementasan.	Peserta didik mampu bergerak sesuai peran dengan menghadirkan ekspresi yang sesuai, bergerak dengan memanfaatkan panggung, tetapi tidak bergerak pada waktu yang tepat.	Peserta didik mampu mengucapkan dialog dengan tepat, tetapi tidak sesuai dengan peran yang dimainkan.
<b>Skor 3</b>	Peserta didik kreatif dalam mengonsep kostum, tetapi tidak mampu merealisasikan kostum dan tidak sesuai dengan tema pementasan.	Peserta didik mampu bergerak sesuai peran dengan menghadirkan ekspresi yang sesuai, tetapi tidak bergerak dengan memanfaatkan panggung dan tidak bergerak pada waktu yang tepat.	Peserta didik tidak mampu mengucapkan dialog dengan tepat, tetapi sesuai dengan peran yang dimainkan.

Skor	Antusias dalam Mencari Kostum yang Sesuai	Bergerak Sesuai dengan Peran yang Dimainkan	Berdialog Sesuai Peran yang Dimainkan
<b>Skor 2</b>	Peserta didik tidak kreatif dalam mengonsep kostum dan tidak mampu merealisasikan kostum, tetapi sesuai dengan tema pementasan.	Peserta didik tidak mampu bergerak sesuai peran dengan menghadirkan ekspresi yang sesuai, tetapi mampu bergerak dengan memanfaatkan panggung atau bergerak pada waktu yang tepat.	Peserta didik tidak mampu mengucapkan dialog dengan tepat dan tidak sesuai dengan peran yang dimainkan, tetapi berani tampil.
<b>Skor 1</b>	Peserta didik tidak kreatif dalam mengonsep kostum, tidak merealisasikan kostum, dan tidak sesuai dengan tema pementasan.	Peserta didik tidak mampu bergerak sesuai peran dengan menghadirkan ekspresi yang sesuai, tidak bergerak dengan memanfaatkan panggung, dan tidak bergerak pada waktu yang tepat.	Peserta didik tidak mampu mengucapkan dialog dengan tepat dan tidak sesuai dengan peran yang dimainkan, serta tidak berani tampil.

### 3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila peserta didik kesulitan membawa mainan dari rumah, Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk memanfaatkan benda-benda di sekitarnya untuk dijadikan properti, misalnya boneka dari kain kerudung atau mobil-mobilan dari kardus bekas. Pembuatan properti dari benda-benda yang ada di sekitar dapat dilakukan peserta didik bersama Sahabat Guru di sekolah atau orang tua di rumah. Selanjutnya, lakukan langkah-langkah pembelajaran yang sama seperti yang telah dipaparkan.

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

Interaksi guru dengan orang tua/wali dapat dilakukan melalui buku kerja sama peserta didik dan orang tua. Isi buku tersebut terdapat pada bagian Lembar Kegiatan Peserta didik di akhir bab ini. Pada kegiatan seni teater di sekolah, peserta didik

**tidak** diberi tugas yang menuntutnya untuk dapat membaca teks panjang, menulis, dan menghitung. Kegiatan seni teater di sekolah didesain dalam bentuk permainan-permainan.

Dalam pembelajaran seni teater pada bab ini, orang tua terlibat dalam kesuksesan perkembangan anak. Keterlibatan tersebut adalah sebagai berikut.

**Pertama**, saat peserta didik diminta mengisi Lembar Kerja Peserta Didik pada Kegiatan 1 dan Kegiatan 2, peserta didik dapat meminta bantuan orang tua untuk memberikan tanda centang (✓) pada emoji serta menghubungkan ekspresi yang sesuai. Pada lembar kerja tersebut juga terdapat catatan guru dan orang tua. Guru dapat memberi pesan atau motivasi kepada peserta didik yang perlu diketahui oleh orang tua/wali.

**Kedua**, saat melakukan kegiatan membaca cerita dan memilih bacaan yang cocok, peserta didik meminta bantuan orang tua/wali. Kegiatan ini mendukung **perkembangan fondasi** anak, yaitu kematangan emosi yang cukup untuk berkegiatan di lingkungan belajar, pengembangan keterampilan motorik, serta keterampilan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya.

**Ketiga**, saat kegiatan pentas, orang tua/wali diundang dalam kegiatan tersebut. Jika berkenan, mereka juga dapat ikut andil dalam permainan. 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 asesmen/penilaian yang dapat dilakukan oleh guru.

## 1. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Sebelum pembelajaran dimulai, Sahabat Guru dapat memberikan penilaian dengan mengajukan pertanyaan, "Apakah kalian pernah menonton pentas?". Jika peserta didik pernah menonton pentas, Sahabat Guru dapat meminta mereka menyebutkan apa saja yang mereka lihat pada pentas tersebut. Lalu, mintalah peserta didik menirukan salah satu pemain atau aktor pada pementasan tersebut. Jika peserta didik tidak pernah menonton pentas, Sahabat Guru dapat berperan menjadi tokoh atau binatang yang familier bagi peserta didik, misalnya berperan menjadi kucing.

Selanjutnya, Sahabat Guru dapat menjelaskan bahwa dalam pementasan terdapat pemain dan penonton. Lalu, Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk menirukan gerak dan suara yang telah dipraktikkan oleh Sahabat Guru.

## 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 1.7 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 lima 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 mau bergotong-royong dalam melakukan tugas kelompok dan peran yang diberikan. Pada bab ini, peserta didik bergotong-royong membawa mainan yang digunakan sebagai properti pementasan.
- c. Peserta didik mau bekerja sama dalam bermain seni teater.
- d. Peserta didik mau 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.
- e. Peserta didik percaya diri saat menampilkan permainan seni teater sebagai bentuk kemandiriannya.

*Berilah catatan sesuai perkembangan peserta didik!*

**Tabel 1.8** Contoh Penilaian Sikap Pembelajaran Bab I

No.	Nama Peserta didik	Catatan
1.	Peserta didik A	Peserta didik bersedia dibimbing guru untuk mengucap syukur atas anugerah gerak dan mau bergotong royong membawa mainan yang digunakan sebagai properti pementasan. Peserta didik antusias menyimak pendapat orang lain, tetapi belum mampu mengenali berbagai macam ekspresi yang pernah dialami dan dilihatnya.

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/>

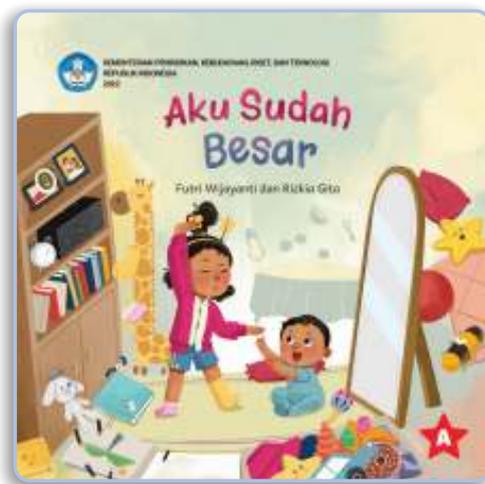
## F. Pengayaan

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

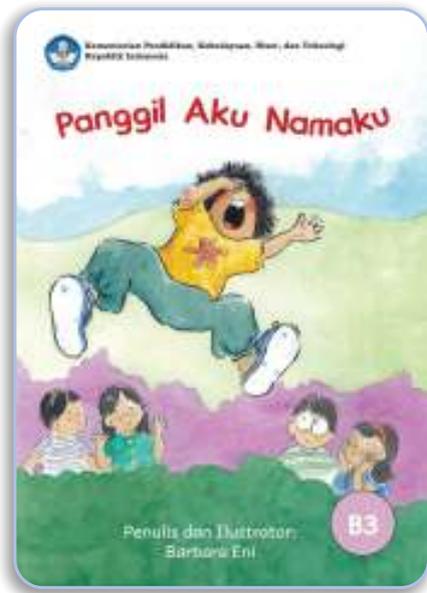
**Pertama**, peserta didik dapat diberi tugas untuk mencari gambar ekspresi wajah di internet, buku, majalah, atau koran dengan bimbingan orang tua/guru. Selanjutnya, peserta didik menggambar ekspresi wajah menangis, senang, marah, dan lain sebagainya, lalu meniru ekspresi tersebut.

**Kedua**, peserta didik mengenal berbagai macam ekspresi melalui buku cerita. Tujuan kegiatan ini tidak hanya memperluas wawasan peserta didik untuk mengenal ekspresi wajah, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan fondasi, yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa dan kosakatanya, serta mengembangkan keterampilan motorik. Saat anak dibiasakan menyimak atau dibacakan cerita, anak dapat melatih fokus dan konsentrasinya. Setelah fondasi bertutur dan pengembangan kosakata anak dikuatkan, orang tua/guru membacakan buku yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak. Berikan fokus kepada anak. Kemudian, ajukan pertanyaan yang memotivasi anak untuk menjawab dan bertanya kembali. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan rasa ingin tahunya.

Berikut ini adalah laman yang dapat diakses untuk menambah wawasan peserta didik seputar macam-macam ekspresi.



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



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

## G. Remedial

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

Tabel 1.9 Contoh Kegiatan Remedial Pembelajaran Bab I

No.	Kegiatan	Remedial
1.	Kegiatan 1: Ayo, berkenalan!	Berkenalan di depan kelas untuk melatih percaya diri.
2.	Kegiatan 2: Ayo, bermain cermin ekspresi!	Memperagakan ekspresi senang dan sedih.
3.	Kegiatan 3: Ayo, bermain dan bergerak!	Bernyanyi dan berekspresi lagu <i>Bangun Tidur</i> ciptaan Pak Kasur.
4.	Kegiatan 4: Ayo, menonton pertunjukan!	Mendengarkan dongeng dan memerankan karakter yang ada pada dongeng tersebut.
5.	Kegiatan 5: Ayo, Bermain Pertunjukan!	Memperagakan salah satu tokoh yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, misalnya ibu, ayah, dan nenek.

## H. Refleksi Guru

Sahabat Guru, peserta didik sudah mengenal dunia teater dengan melakukan lima kegiatan pada Bab I ini, yaitu (1) ayo, berkenalan, (2) ayo, bermain cermin ekspresi, (3) ayo, bermain dan bergerak, (4) ayo, menonton pertunjukan, serta (5) ayo, bermain pertunjukan. Apakah peserta didik sudah memahami dunia teater? Berilah tanda centang (☑) pada tabel berikut ini untuk mengetahui keterampilan peserta didik!

Tabel 1.10 Refleksi Guru Bab I

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Sebagian	Bukti
1.	Apakah peserta didik mengetahui berbagai macam ekspresi dalam kehidupan sehari-hari?				
2.	Apakah peserta didik dapat mempraktikkan berbagai macam ekspresi?				
3.	Apakah peserta didik mengetahui fungsi tubuhnya?				
4.	Apakah peserta didik dapat melakukan olah gerak?				
5.	Apakah peserta didik dapat mengucapkan vokal dengan benar?				
6.	Apakah peserta didik dapat memadukan emosi dengan vokal?				
7.	Apakah peserta didik dapat meniru berbagai macam gerak?				
8.	Apakah peserta didik dapat meniru karakter dengan menggunakan properti?				

Jika Sahabat Guru menjawab kedelapan pertanyaan tersebut dengan “Ya”, ini artinya Sahabat Guru sudah berhasil mengenalkan dunia teater kepada peserta didik. Selain pertanyaan-pertanyaan tersebut, sebagai bahan merefleksi kegiatan

pembelajaran yang sudah dilakukan serta sebagai bahan untuk pembelajaran selanjutnya agar menjadi lebih baik, Sahabat guru dapat menjawab pertanyaan-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 ini? Jika iya, 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

Buku Kerja Sama  
Orang Tua/Wali dan Peserta Didik

## Lembar Kegiatan 1

Nama: \_\_\_\_\_

Kelas: \_\_\_\_\_

### Ayo, Memberi Emoji!

Berilah tanda centang (☑) pada emoji yang sesuai dengan perasaanmu!



Senang



Biasa saja



Sedih

Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai

Lembar Kegiatan 2

Nama: \_\_\_\_\_

Kelas: \_\_\_\_\_

### Meniru Ekspresi

Berikan tanda hubung pada ekspresi yang sesuai!



● Ilustrasi ekspresi kesal



● Ilustrasi ekspresi sedih



● Ilustrasi ekspresi bosan



● Ilustrasi ekspresi gembira

Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai

### Lembar Kegiatan 3

Nama: \_\_\_\_\_

Kelas: \_\_\_\_\_

#### Menirukan Suara

Tirukan suara berikut ini secara berulang-ulang. Jika kamu dapat meniru suaranya, berikan tanda centang (✓). Akan tetapi, jika kamu belum bisa meniru suaranya, berikan tanda silang (X)!

Gambar	Suara	✓ atau X
	<i>Cetaarr, cetaarr!</i>	
	<i>Kukuruyuk, petok, petok, petok!</i>	
	<i>Klung, klung, klung!</i>	

Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai

Lembar Kegiatan 4

Nama: \_\_\_\_\_

Kelas: \_\_\_\_\_

**Menonton Pertunjukan Bersama Orang Tua/Wali**

Tontonlah pertunjukan atau film di televisi, lalu jawablah pertanyaan berikut ini!

- 1. Apa yang kamu lihat di pertunjukan tersebut?
- 2. Apakah kamu menyukai pertunjukan yang kamu tonton? Lingkarilah emoji yang sesuai dengan perasaanmu!



- 3. Apakah kamu ingin menjadi pemain dalam sebuah pertunjukan atau film? Jawablah dengan memberi tanda centang (✓)!

Ya

Tidak

Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai

## Lembar Kegiatan 5

Nama: \_\_\_\_\_

Kelas: \_\_\_\_\_

### Bermain Pertunjukan

Seandainya kamu berperan sebagai penjual makanan di kantin sekolah, kostum dan benda apa yang kamu pilih? Jawablah dengan memberi tanda centang (✓)!



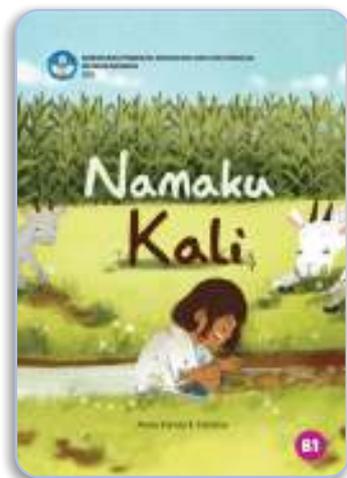
Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai

## J. Bahan Bacaan Peserta Didik

Guru atau orang tua dapat memanfaatkan laman **Sibi Kemendikbud** (<https://buku.kemdikbud.go.id/>) untuk mencari bahan bacaan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Bahan bacaan ini dapat dimanfaatkan untuk mendongeng, mengenal karakter, ekspresi, dan gerak. Peserta didik juga dapat belajar memainkan peran, misalnya peserta didik diminta untuk memperagakan gerak atau dialog salah satu tokoh dari cerita tersebut. Berikut ini adalah alternatif bahan bacaan tersebut.



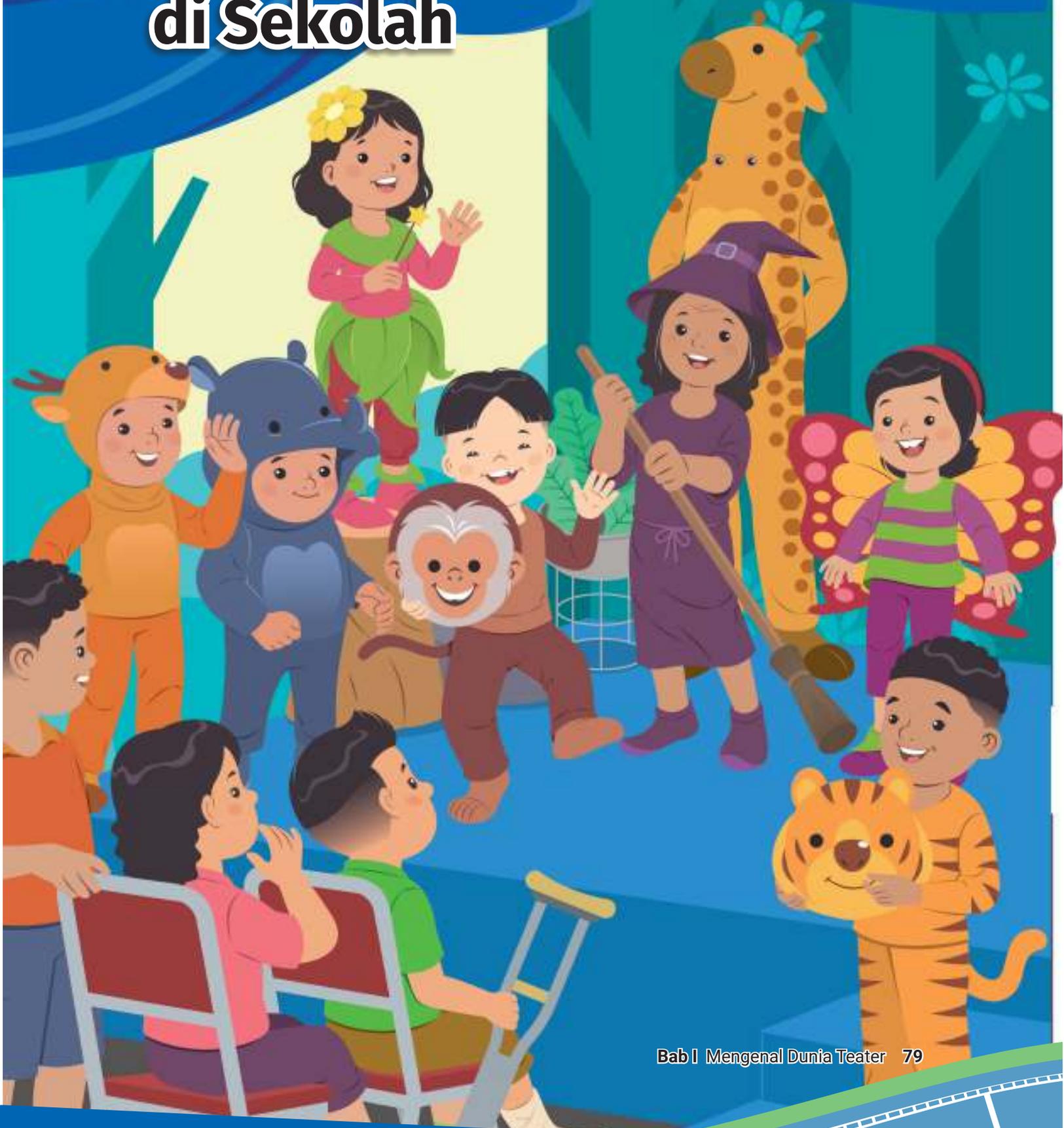
Pranala: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/BML>



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

Berikut ini adalah bahan bacaan peserta didik berjudul *Serunya Pementasan di Sekolah*. Cerita tersebut dapat membantu peserta didik untuk memahami makna seni teater, pentas, dan pemain. Bacakanlah cerita tersebut kepada peserta didik dan cetaklah agar peserta didik dapat membacanya sendiri atau bersama orang tuanya di rumah!

# Serunya Pementasan di Sekolah



Aku sedang menonton  
pementasan teater.

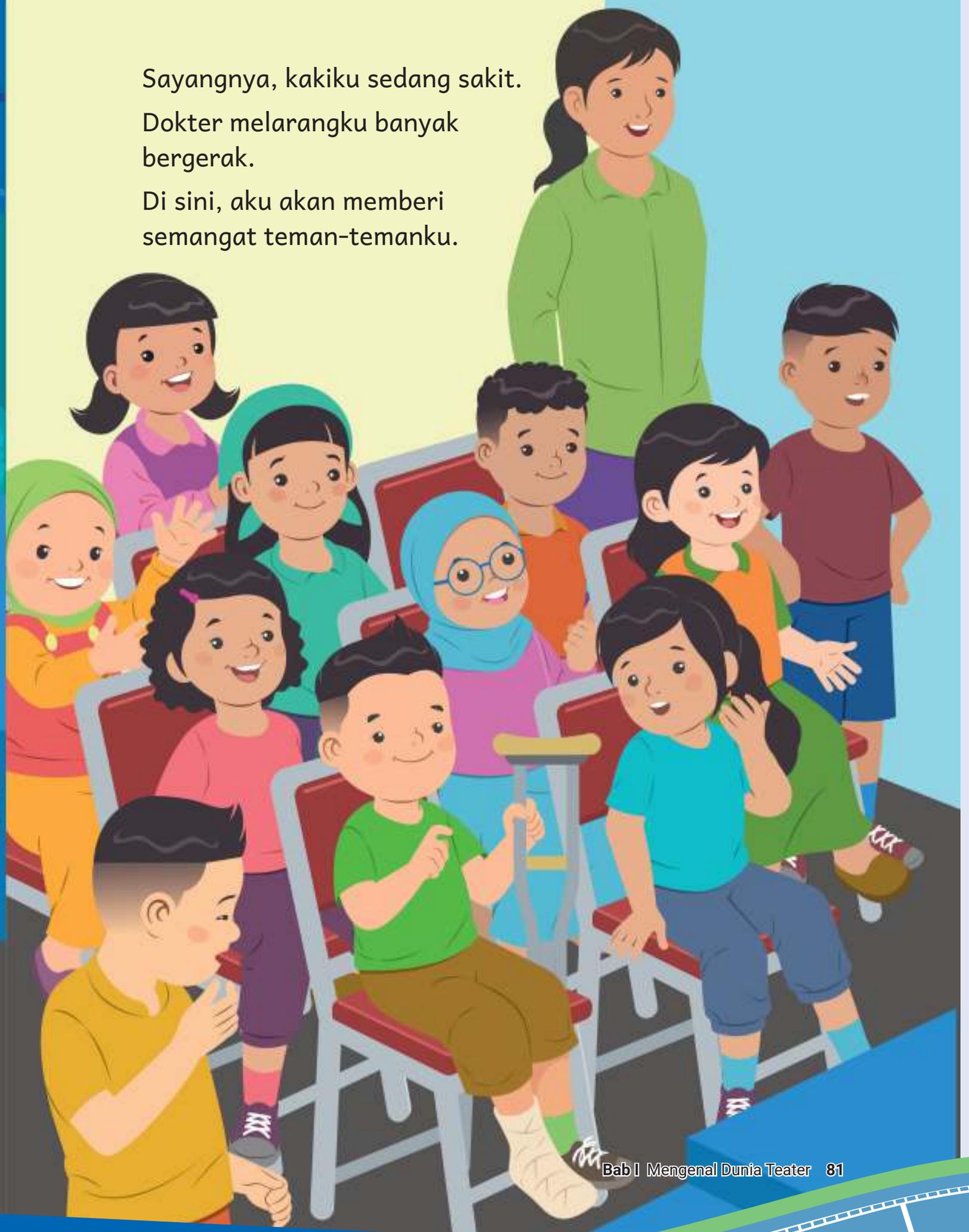
Teman-temanku bermain peran.  
Seharusnya, aku ikut berperan  
sebagai Jerapah.



Sayangnya, kakiku sedang sakit.

Dokter melarangku banyak bergerak.

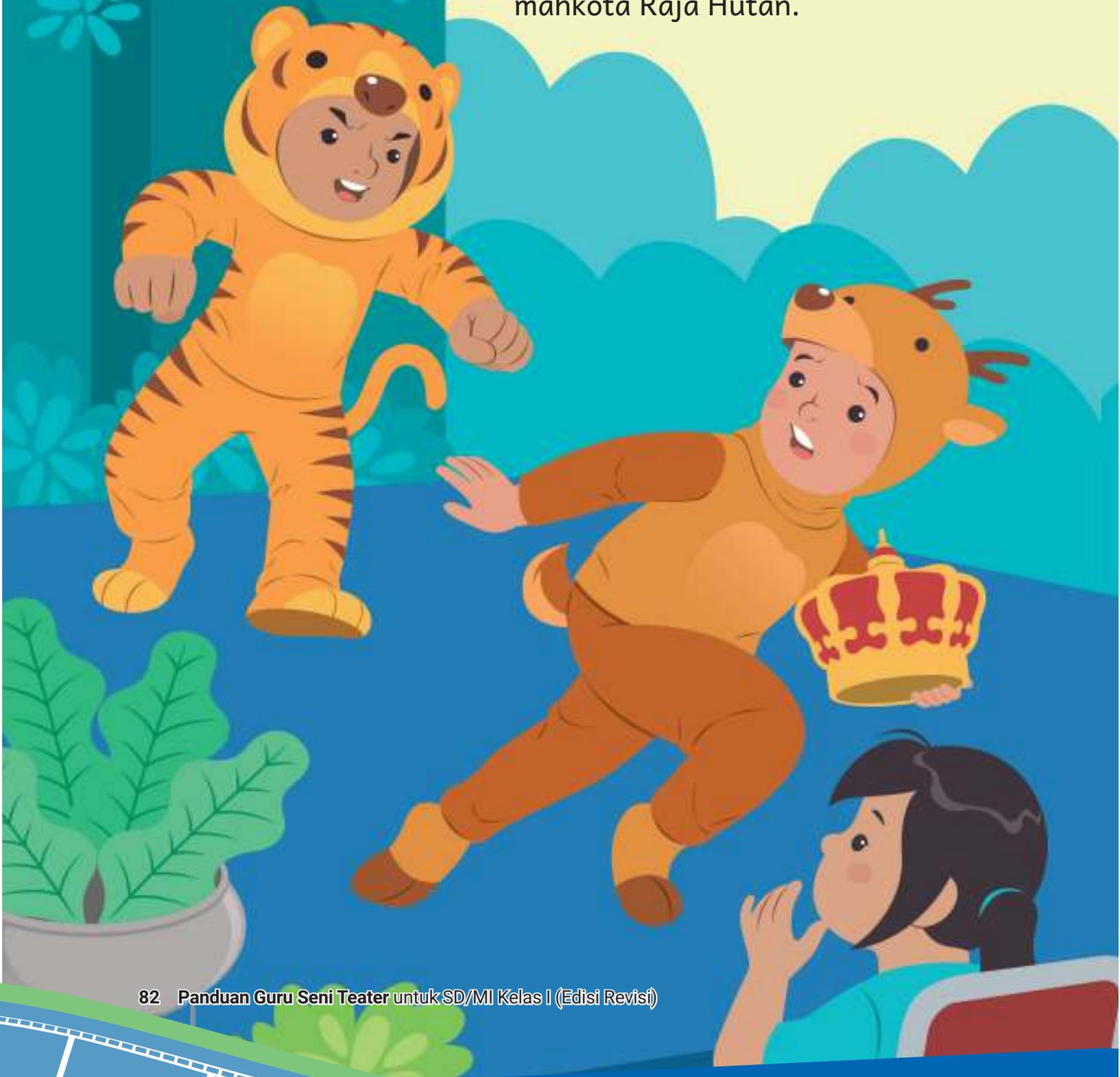
Di sini, aku akan memberi semangat teman-temanku.



Saatnya pertunjukan dimulai.  
Suara musik menggema di  
gedung teater.

Terlihat Rusa dan Harimau  
berlari-lari.

Mereka sedang menyelamatkan  
mahkota Raja Hutan.



Wah, Miko berperan sebagai Rusa.  
Dia berlari sangat kencang.  
*Hup, hup, hup!*

Wah, Arya berperan sebagai Harimau.  
Dia bisa mengaum dengan keras.  
*Aum, aum, aum!*



Di tengah perjalanan, muncul Nenek Sihir.

“Hihihi, mahkota Raja Hutan berhasil kuambil!”



Semua warga hutan datang.  
Mereka menyelamatkan mahkota  
Raja Hutan.  
Monyet, Kupu-kupu, dan Jerapah  
menghampiri Nenek Sihir.



Lala berperan sebagai Kupu-kupu.  
Tangannya sangat lentur mengepakkan sayap.  
Dodo berperan sebagai Monyet.  
Dia pintar sekali meniru cara berjalan monyet.



Lalu, muncullah Peri Hutan.

“Hei, Nenek Sihir!  
Kembalikan mahkota itu!  
Itu bukan milikmu!”

Nenek Sihir pun mengembalikan mahkota  
Raja Hutan.

Semua warga hutan sangat senang.



Aku penasaran, siapa *ya* yang  
menggantikanku sebagai Jerapah?  
Dia tinggi sekali!

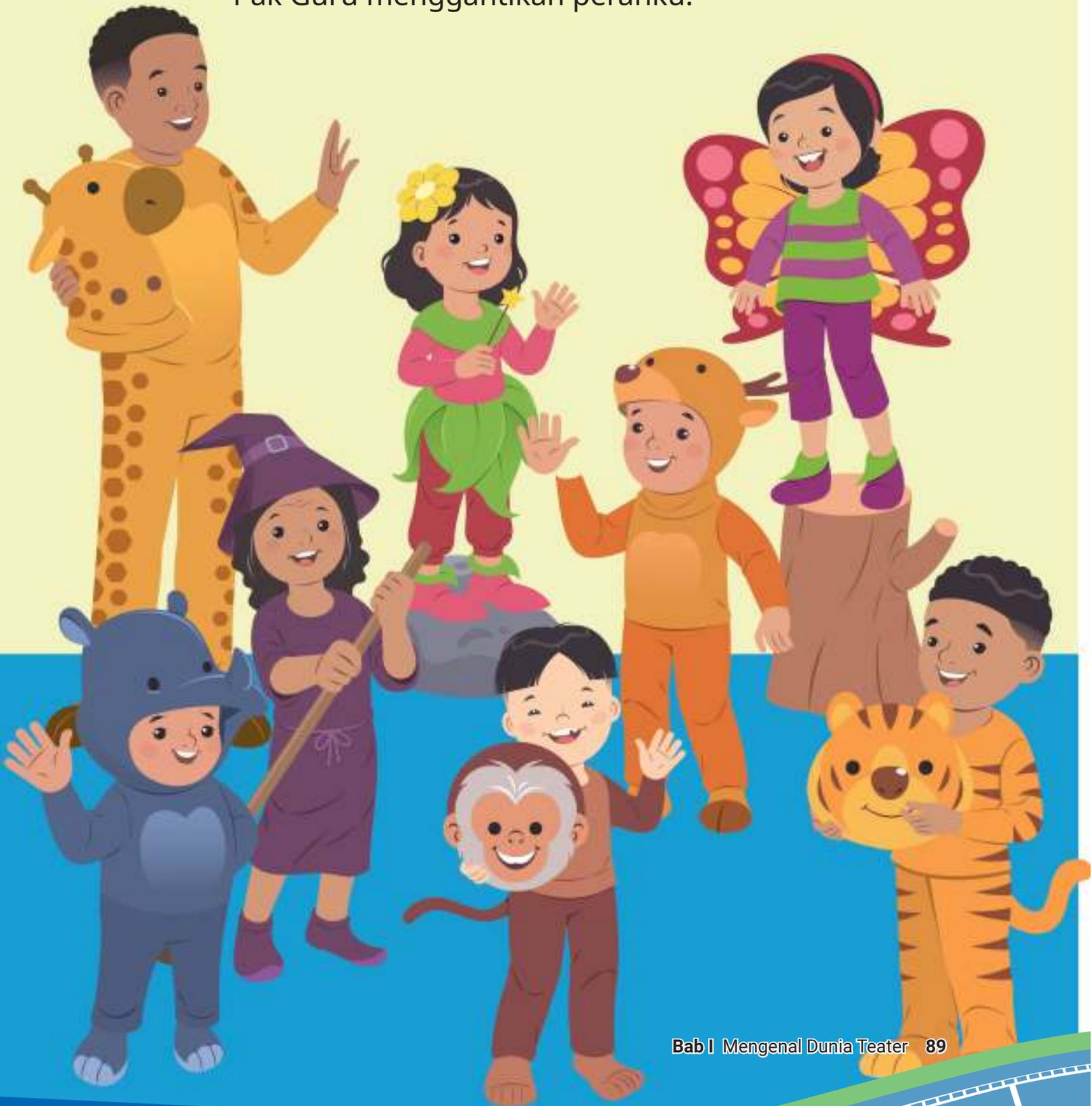


Pementasan pun berakhir.

Semua pemain memberi salam hormat kepada penonton.

*Wah*, ternyata Pak Guru yang jadi Jerapah.

Pak Guru menggantikan peranku.



### Teater Anak

Teater adalah istilah lain dari drama. Drama merupakan bentuk narasi yang menggambarkan kehidupan dan alam manusia melalui perilaku atau akting dalam bentuk naskah (tulisan). Sementara itu, teater adalah kisah hidup dan kehidupan manusia yang dipentaskan aktor di atas panggung melalui media percakapan, gerak dan laku, baik didasarkan pada naskah yang tertulis maupun tidak.

Dalam arti luas, teater adalah segala tontonan yang dipertunjukkan di depan orang banyak, misalnya wayang orang, ludruk, reog, dan lenong. Teater dapat menjadi sarana pendidikan. Teater juga dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan kehidupan yang lebih baik bagi manusia. Setiap manusia adalah aktor dalam kehidupan. Dengan demikian, sebenarnya teater sangatlah dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Akting merupakan perluasan tingkah manusia sehari-hari. Manusia dalam hidupnya bergerak, berbicara, dan memiliki emosi. Setiap hari manusia berada di pentas kehidupan. Pentas tersebut adalah rumah, sekolah, kantor, pasar, dan lain sebagainya. Aktor dan aktris yang berekspresi di atas pentas juga mempunyai kehidupan. Peran mereka di atas pentas tidak sama dengan kehidupannya di dunia nyata. Oleh karena itu, sebelum pementasan perlu melakukan latihan.

Teater yang diperankan oleh anak memerlukan bimbingan khusus. Anak-anak memiliki naluri meniru. Coba Sahabat Guru perhatikan apa yang dimainkan anak-anak kelas I Sekolah Dasar. Mereka gemar bermain rumah-rumahan, sekolah-sekolahan, mobil-mobilan, dan lain sebagainya.

Sebagai contoh, dalam permainan rumah-rumahan, ada yang berperan sebagai ibu yang menggendong anaknya. Anak yang digendong adalah boneka. Si Ibu dikisahkan pergi berbelanja ke pasar. Sese kali, Si Ibu menimang-nimang anaknya yang menangis sembari menawar barang-barang di pasar layaknya seorang ibu di kehidupan nyata.

Ada juga yang memilih bermain sekolah-sekolahan. Dalam permainan ini, tentu ada yang mendapat peran sebagai guru dan ada pula sebagai peserta didik. Anak yang berperan sebagai guru akan bergaya dan berbicara seperti guru pada umumnya. Sementara itu, anak yang berperan sebagai peserta didik juga akan bergaya dan berbicara layaknya peserta didik pada umumnya.

Dalam bermain drama tersebut, anak-anak tidak memerlukan waktu yang lama untuk mempersiapkan skenario. Mereka tidak memerlukan waktu berjam-jam. Mereka hanya berdiskusi beberapa menit untuk menentukan temanya saja, lalu mereka menentukan peran. Contohnya, jika mereka sudah sepakat untuk bermain pentas dengan tema penjual dan pembeli maka mereka harus menentukan peran sebagai penjual atau pembeli.

Proses penentuan peran biasanya dilakukan dengan tawar-menawar. Meski kadang muncul perdebatan di antara mereka, tapi setelah mencapai kesepakatan mereka akan bermain dengan kompak. Mereka melakukan improvisasi gerak dan dialog yang penuh dengan respons.

Contoh kegiatan tersebut merupakan bagian dari teater anak. Anak-anak cenderung meniru apa yang mereka saksikan. Mereka meniru dengan jujur dan polos. Mereka berusaha meniru dengan tepat. Apa yang mereka lakukan bukanlah karena paksaan. Dengan demikian, pada dasarnya akting bukan sesuatu yang asing bagi anak-anak karena akting adalah sebuah tiruan kehidupan.

Kemampuan itulah yang harus dimunculkan oleh guru hingga dapat dimiliki oleh anak secara lebih sadar. Hal ini bertujuan untuk mengasah bakat dan minat anak sejak dini. Akan tetapi, yang lebih penting adalah anak dapat membangun rasa percaya dirinya melalui seni teater ini.

### **Ekspresi Wajah**

Ekspresi adalah hal yang penting untuk memerankan sebuah karakter. Ekspresi wajah atau tubuh dapat menggambarkan suasana batin tokoh. Mengekspresikan wajah harus diimbangi dengan imajinasi agar dapat berekspresi dengan maksimal. Mata adalah pusat ekspresi. Orang yang sedang marah, cinta, benci, dan lain sebagainya akan terpancar dari sorot matanya.

### Olah Tubuh atau Gerak

Aktor atau aktris harus mampu menggambarkan perasaannya lewat tubuhnya. Setiap aktor dan aktris harus dapat bergerak sesuai karakter yang akan diperankan. Oleh karena itu, aktor atau aktris harus melakukan latihan olah tubuh agar lebih lentur dan tidak kaku saat bergerak di atas panggung. Latihan olah tubuh atau gerak dapat dilakukan seperti saat kita melakukan pemanasan senam.

### Olah Vokal atau Suara

Latihan vokal atau latihan suara perlu dilakukan oleh peserta didik. Peserta didik perlu dilatih untuk mengucapkan vokal dengan mulut terbuka penuh agar suara dapat didengar oleh penonton yang duduk di deretan paling belakang.

### Kamus Teater

- aktor : laki-laki yang berperan sebagai tokoh cerita dalam pementasan, drama, teater, atau film
- aktris : perempuan yang berperan sebagai tokoh cerita dalam pementasan, drama, teater, atau film
- peran : menirukan karakter dan perilaku orang atau binatang untuk dimainkan di atas panggung
- properti : perlengkapan yang dibutuhkan aktor dan aktris untuk berperan



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

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

Penulis: Musthofa Kamal, Rifqi Risnadyatul Hudha  
ISBN: 978-623-118-404-7 (jil.1 PDF)

Panduan  
Khusus

Bab  
II

# Serunya Bermain Tablo



## A. Pendahuluan

Sahabat Guru, ada tiga kegiatan pada bab ini, yaitu (1) mengamati pengalaman dan emosi, (2) berekspresi berdasarkan pengalaman, dan (3) mementaskan tablo. Pada kegiatan ini, peserta didik akan belajar bermain tablo, mulai dari mengamati pengalaman hingga mementaskan tablo. Kegiatan ini dikemas dalam bentuk permainan.

**Kegiatan 1** adalah mengamati pengalaman dan emosi. Kegiatan ini diawali dengan pengenalan konsep tablo kepada peserta didik melalui praktik gerak/pose oleh guru atau melalui gambar. Pada kegiatan pembukaan, peserta didik diajak melakukan permainan olah tubuh, kemudian pada kegiatan inti peserta didik diminta mengamati peristiwa emosi yang ditampilkan melalui gerak dan ekspresi. Pada akhir pembelajaran, Sahabat Guru memberikan refleksi tentang kegiatan belajar yang telah dilakukan dan menggali pengalaman belajar peserta didik melalui sejumlah pertanyaan.

**Kegiatan 2** adalah berekspresi berdasarkan pengalaman. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan olah tubuh dan kesadaran tubuh. Peserta didik diajak bermain menggerakkan bagian-bagian tubuh atas sampai bawah. Pada kegiatan ini, peserta didik diajak bermain menirukan situasi atau objek melalui gerak dalam permainan "simsalabim", lalu dilanjutkan dengan kegiatan mengamati peristiwa melalui gerak yang disertai situasi dan ekspresi. Pada akhir pembelajaran, Sahabat Guru dapat memberikan refleksi tentang kegiatan belajar yang telah dilakukan dan menggali pengalaman belajar peserta didik melalui sejumlah pertanyaan.

**Kegiatan 3** adalah mementaskan tablo. Kegiatan ini bertujuan memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk berlatih, mempersiapkan properti, dan mementaskan tablo secara berkelompok. Pembelajaran diawali dengan kegiatan senam wajah, yaitu dengan menggerakkan otot-otot wajah. Pada kegiatan inti, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-7 peserta didik. Setiap kelompok diminta mencari suasana/peristiwa yang akan dipentaskan, melakukan latihan, mencari aspek artistik, dan mementaskan pertunjukan tablo. Pada akhir pembelajaran, Sahabat Guru dapat memberikan refleksi tentang kegiatan belajar yang telah dilakukan dan menggali pengalaman belajar peserta didik melalui sejumlah pertanyaan.

## B. Skema Pembelajaran

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

### 1. Tujuan Pembelajaran

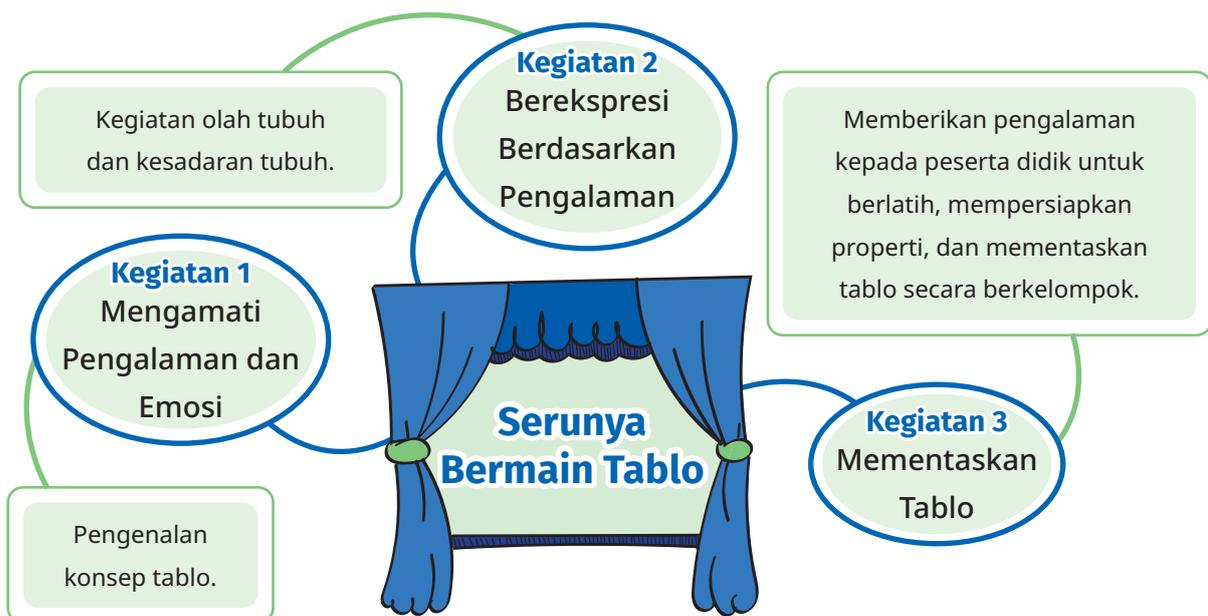
Tujuan pembelajaran pada bab ini adalah sebagai berikut.

- Peserta didik **mengamati, merespons, dan meniru** berbagai emosi dan peristiwa.
- Peserta didik **mengenali** pengalaman emosi dan peristiwa.
- Peserta didik **menceritakan/memberi** komentar emosi dan peristiwa.
- Peserta didik **mengeksplorasi** peran, properti, dan kostum yang sesuai dengan pertunjukan tablo.
- Peserta didik **menghasilkan** pertunjukan tablo dan memperoleh **dampak positif**, berupa sikap percaya diri, kreatif, dapat bekerja sama, dan menghasilkan pertunjukan tablo.

### 2. Kata Kunci

Tablo, pose, ekspresi.

### 3. Peta Konsep

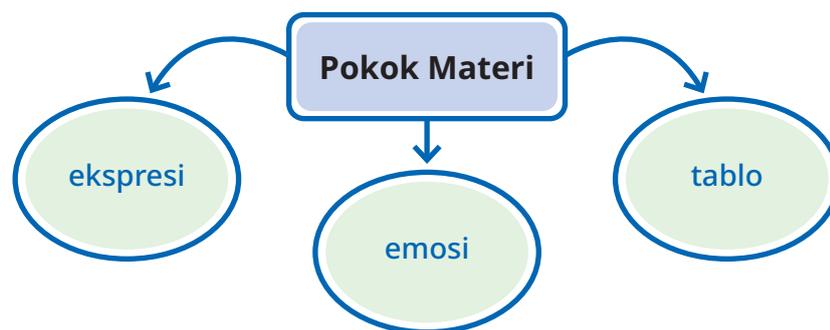


#### 4. Rekomendasi Waktu

Alokasi waktu pada bab ini adalah 26 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 ekspresi, emosi, dan tablo.



#### 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: Mengamati pengalaman emosi dan peristiwa	Ayo, meniru peristiwa!
2.	Kegiatan 2: Berekspresi berdasarkan pengalaman	Ayo, meniru peristiwa!
3.	Kegiatan 3: Mementaskan tablo	Ayo, berimajinasi!

## 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: Rumpelstiltskin Press, 2018.
- c. Farmer, D. *101 Drama Games and Activities*. USA: Lulu Publishing, 2007.
- d. Goodwin, J. *Using Drama to Support Literacy Activities for Children Aged 7 to 14*. London: Paul Chapman Publishing, 2006.
- e. Phillips, S. *Drama with Children*. London: Oxford University Press.1999.
- f. Swale, J. *Drama Games for Rehearsals*. London: Nick Hern Books, 2016.

## 8. Asesmen

Untuk melakukan penilaian terhadap 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 dan 2. Asesmen sumatif terdapat pada Kegiatan 3. Untuk penilaian sikap, guru dapat mengamati sikap peserta didik mulai dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir.

## C. Prosedur Kegiatan

### Kegiatan 1

#### Mengamati Pengalaman Emosi dan Peristiwa

Tujuan kegiatan	: 1. Peserta didik <b>mengamati</b> , <b>merespons</b> , dan <b>meniru</b> berbagai emosi dan peristiwa. 2. Peserta didik <b>mengenali</b> pengalaman emosi dan peristiwa. 3. Peserta didik <b>menceritakan/memberi</b> komentar emosi dan peristiwa.
Elemen	: Mengalami dan merefleksikan
Alokasi waktu	: 8 × 35 menit
Kemampuan fondasi	: Kematangan emosi yang cukup untuk berkegiatan di lingkungan belajar dan pengembangan keterampilan motorik.

#### 1. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Pembelajaran pada Bab II ini difokuskan pada permainan tablo. Sebelum peserta didik dapat memainkan tablo, mari kita persiapkan secara bertahap mulai dari Kegiatan 1 ini agar peserta didik dapat memahami apa itu tablo, mau berlatih sambil bermain, dan mengingat pengalaman melalui gerak. *Yuk*, persiapkan hal-hal berikut agar Sahabat Guru dapat lebih maksimal dalam mengajar nanti!

- Bacalah instruksi pada kegiatan pengajaran sebagai referensi. Selain itu, Sahabat Guru juga bisa mencari foto atau video adegan tablo di internet.
- Bacalah secara ringkas materi tablo yang ada pada bagian Bahan Bacaan Guru.
- Siapkanlah alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan pengajaran.
- Siapkanlah daftar peraturan kelas yang nantinya disepakati bersama peserta didik.

## 2. Kegiatan Pengajaran

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, Sahabat Guru dapat melakukan strategi untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang tablo. Berikut ini adalah langkah-langkahnya.

- a. Awali pembelajaran dengan melakukan permainan tebak kata (*charades*). Caranya, Sahabat Guru tampil di depan kelas dan berpose menirukan bentuk benda, pohon, binatang, aktivitas, atau peristiwa, lalu ajaklah peserta didik untuk menebaknya. Sebagai contoh, Sahabat Guru membentuk pose tubuh seperti orang yang sedang sakit perut. Mematunglah beberapa saat, lalu tanyakan kepada peserta didik pose apa yang baru saja diperagakan oleh Sahabat Guru. Lakukan dengan pose-pose yang lain, misalnya mengayuh sepeda, mencangkul, atau meniru gerak-gerik binatang (gajah, monyet, dan lain sebagainya).
- b. Jika Sahabat Guru kesulitan menirukan gerakan, carilah pose gambar dalam pertunjukan tablo, lalu cetaklah pada selembar kertas. Selanjutnya, mintalah peserta didik untuk menebak atau menyebutkan adegan/pose yang ada pada gambar tersebut.
- c. Jika peserta didik sudah mampu menyebutkan berbagai pose, berikanlah pemahaman tentang definisi tablo yang dapat Sahabat Guru baca pada bagian Bahan Bacaan Guru.



**Gambar 2.1** Peserta didik sedang berpose sakit perut dan menyiram tanaman.

Ada tiga tujuan dalam permainan ini, yaitu (1) peserta didik dapat memahami hakikat tablo, (2) peserta didik dapat melihat contoh konkret pertunjukan tablo, serta (3) peserta didik dapat membangun rasa percaya diri, imajinasi, dan kreasi.

### a. Kegiatan Pembukaan

#### Pengantar dan Pengaturan Kelas

Pada awal pertemuan, Sahabat Guru hendaknya menjelaskan kepada peserta didik tujuan pembelajaran pada bab ini. Selanjutnya, jelaskan kepada peserta didik bahwa kegiatan pada bab ini akan dilakukan secara individu dan berkelompok. Jelaskan pula jenis asesmen yang akan dilakukan pada bab ini, yaitu penilaian keterampilan. Bila Sahabat Guru mau menilai sikap berdasarkan Profil Pelajar Pancasila juga dapat dilakukan pada kegiatan ini. Penilaian keterampilan dimaksudkan untuk merekam kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali pengalaman berlatih dan bermain tablo. Sementara itu, penilaian sikap dimaksudkan untuk mencatat perkembangan sikap berdasarkan Profil Pelajar Pancasila saat bermain tablo.

Sahabat Guru dapat melakukan **penilaian sebelum pembelajaran**. Berikut ini adalah referensi pertanyaan yang dapat digunakan. Sahabat Guru dapat mengubah pertanyaan ini sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungan.

- 1) Apakah kamu pernah berfoto?
- 2) Ekspresi apa yang pernah kamu lakukan saat berfoto?

Pertanyaan tersebut merupakan pertanyaan pancingan agar peserta didik dapat mengingat atau mengamati peristiwa berfoto yang pernah dilakukannya. Setelah itu, ajaklah peserta didik bermain foto atau seolah-olah akan difoto. Ucapkanlah, "*Satu, dua, tiga, jepret!*", peserta didik berekspresi senyum. Lalu, mintalah peserta didik mengucapkan lagi, "*Satu, dua, tiga, jepret!*", peserta didik berekspresi menangis dan seterusnya.

Selanjutnya, Sahabat Guru dapat menjelaskan tentang peraturan selama pembelajaran seni teater. Guru dapat menyepakati peraturan yang sudah disiapkan.

## Introduksi 1: Konsentrasi Gerak Tubuh

Permainan ini diawali dengan menyebutkan bagian tubuh yang akan dipegang dengan kedua tangan peserta didik. Ketika bagian tubuh disebutkan, peserta didik akan memegang bagian tubuh tersebut dengan kedua tangannya. Sebagai contoh, saat Sahabat Guru menyebutkan “kepala”, maka dalam posisi berdiri peserta didik akan memegang kepala dengan kedua tangannya. Bagian tubuh yang dapat disebutkan, antara lain kepala, pundak, pinggang, lutut, dan kaki.

Fungsi permainan ini adalah untuk melatih gerak tubuh atas dan bawah, serta melatih konsentrasi peserta didik dalam permainan. Prosedur yang dilakukan dalam permainan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bentuklah formasi lingkaran besar sesuai luas ruangan.
- 2) Pimpinlah permainan ini di tengah lingkaran dengan memberi aturan saat disebut bagian tubuh:
  - a) *kepala*, peserta didik dalam posisi berdiri memegang kepala dengan kedua tangannya;
  - b) *pundak*, peserta didik dalam posisi berdiri memegang pundak dengan kedua tangannya;
  - c) *pinggang*, peserta didik dalam posisi berdiri memegang pinggang dengan kedua tangannya;
  - d) *lutut*, peserta didik dalam posisi membungkuk memegang lutut dengan kedua tangannya; serta
  - e) *kaki*, peserta didik dalam posisi jongkok memegang kaki dengan kedua tangannya.
- 3) Selanjutnya, mulailah permainan dengan menyebutkan bagian tubuh sesuai contoh. Sahabat Guru juga dapat membuat variasi urutan acak dan tingkat kecepatan.

- 4) Selain itu, Sahabat Guru juga dapat melakukan variasi manipulasi visual, misalnya saat menyebut “pundak”, yang dipegang Sahabat Guru adalah “kepala”. Dalam hal ini, yang menjadi acuan adalah apa yang didengar, *bukan* apa yang dilihat.
- 5) Lakukanlah berulang-ulang sampai dirasa cukup. Hentikan permainan jika peserta didik sudah tampak bersemangat mengikuti pembelajaran.

## Introduksi 2: Senam Tubuh

Dalam permainan ini, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk menggerakkan bagian-bagian tubuh sambil melatih emosinya. Langkah-langkah permainannya adalah sebagai berikut.

- 1) Bentuklah formasi lingkaran besar dengan jarak antarpeserta didik selebar mungkin sesuai luas ruangan. Sahabat Guru ada di dalam lingkaran.
- 2) Mintalah semua peserta didik menghadap ke kanan atau kiri. Ajak mereka berjalan santai, berputar searah jarum jam atau sebaliknya (dapat dilakukan sambil bernyanyi dan bertepuk tangan).
- 3) Lakukanlah dengan variasi gerak jalan mengendap-endap, jalan santai, jalan cepat, lari, jalan dengan satu kaki (engklek), merangkak, melompat, dan lain sebagainya.



Gambar 2.2 Peserta didik sedang berlari dalam formasi melingkar.



**Gambar 2.3** Peserta didik sedang merangkak dalam formasi melingkar.



**Gambar 2.4** Peserta didik sedang berjalan satu kaki (engklek) dalam formasi melingkar.

## **b. Kegiatan Inti**

### **(1) Mengamati Peristiwa Melalui Gerak**

Sahabat Guru, kegiatan ini difokuskan pada gerakan tubuh. Peserta didik tidak diperbolehkan berbicara dan mengeluarkan suara saat memperagakan perannya. Kegiatan ini merupakan sebuah permainan untuk mengingatkan semua peristiwa yang pernah dialami atau disaksikan peserta didik melalui gerak tubuh. Permainan ini juga dapat dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk menirukan bentuk benda, misalnya meja, kursi, pohon, dan binatang melalui gerak/pose tubuh.

Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Mulailah dengan memberikan pertanyaan stimulus kepada peserta didik tentang peristiwa yang biasa mereka lakukan sehari-hari, baik di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan sekitarnya. Sebagai contoh, *"Apakah kamu ingat gerakan menyisir rambut di depan cermin?"*; *"Apakah kamu ingat gerakan mencuci tangan?"*.
- 2) Selanjutnya, libatkanlah semua peserta didik secara bersamaan untuk mengimajinasikan peristiwa dan mewujudkannya melalui gerak. Pilih satu situasi fiktif, lalu lakukan bersama-sama dengan peserta didik, misalnya gerakan menyisir rambut di depan cermin.
- 3) Lakukanlah gerakan tersebut selama beberapa detik, lalu berikan perintah "stop". Mintalah peserta didik menghentikan gerakan/pose terakhir mereka, biarkan peserta didik mematung dalam pose menyisir rambut selama beberapa detik. Lalu, instruksikan peserta didik agar kembali ke posisi semula.
- 4) Ulangi beberapa kali dengan peristiwa yang berbeda.



**Gambar 2.5** Peserta didik dalam posisi duduk melingkar, di tengah lingkaran ada seorang peserta didik yang sedang berpose menyisir rambut.

## 2) Mengingat Peristiwa Melalui Gerak

Sahabat Guru, kegiatan ini berfokus pada gerakan tubuh dan emosi. Peserta didik tidak boleh berbicara dan mengeluarkan suara saat memperagakan perannya. Diskusikan dengan peserta didik berbagai perasaan atau emosi yang pernah mereka alami, misalnya gembira, sedih, marah, kesal, malu, gelisah, mengantuk, kaget, heran, dan bingung.

Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Mulailah dengan melibatkan semua peserta didik secara bersamaan untuk mengimajinasikan perasaan atau emosi serta mewujudkannya melalui gerak dan ekspresi. Pilih satu perasaan, lalu lakukan bersama-sama dengan peserta didik, misalnya tertawa gembira.
- 2) Lakukanlah selama beberapa detik, lalu berikan perintah "stop". Mintalah peserta didik menghentikan gerakan/pose terakhir mereka, biarkan peserta didik mematung dalam pose tertawa gembira selama beberapa detik. Lalu, instruksikan peserta didik agar kembali ke posisi semula.
- 3) Saat peserta didik sedang berpose, Sahabat Guru boleh mendokumentasikannya dalam bentuk foto atau video. Dokumentasi tersebut nantinya dapat dimanfaatkan pada kegiatan refleksi.
- 4) Ulangi beberapa kali dengan perasaan atau emosi yang berbeda.

### c. Kegiatan Penutup

#### Refleksi

Seusai kegiatan pembelajaran, mintalah peserta didik mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 1. Setelah lembar kerja dikumpulkan, bentuklah formasi melingkar untuk duduk bersama dengan peserta didik. Sahabat Guru dapat menjelaskan secara singkat materi tentang mengamati peristiwa melalui gerak dan emosi kepada peserta didik. Sahabat Guru juga dapat menayangkan foto atau video pose setiap peserta didik, lalu mendiskusikannya.

Berikanlah waktu kepada peserta didik untuk menyampaikan perasaannya dan menjelaskan apa yang sudah mereka peroleh setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran kali ini. Terakhir, ajukanlah pertanyaan refleksi kepada peserta didik, antara lain sebagai berikut.

- 1) Apa yang dimaksud dengan tablo?
- 2) Apa hal menarik yang kamu pelajari hari ini?
- 3) Peristiwa apa yang paling mudah kamu ingat?
- 4) Peristiwa apa yang sulit kamu lakukan?
- 5) Apa yang membuatmu merasa kesulitan?

Sahabat Guru, 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 yang dapat digunakan saat pembelajaran Kegiatan 1. Sahabat Guru dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kondisi peserta didik.

**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.	Mengenal ekspresi yang pernah dialami	Peserta didik mampu menyebutkan 5 macam atau lebih ekspresi dan peristiwa.	
2.	Menceritakan emosi yang pernah dialami	Peserta didik mampu menceritakan emosi secara jelas.	
<b>Total Skor</b>			

**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	Mengenal Ekspresi yang Pernah Dialami	Menceritakan Emosi yang Pernah Dialami
<b>Skor 5</b>	Peserta didik mampu menyebutkan 5 macam atau lebih ekspresi dan peristiwa.	Peserta didik mampu menceritakan emosi secara jelas, ditandai dengan menyebutkan mengapa emosi terjadi, bagaimana emosi itu dilakukan, dan bagaimana cara menghentikan emosi.
<b>Skor 4</b>	Peserta didik mampu menyebutkan 3-4 macam ekspresi dan peristiwa.	Peserta didik mampu menceritakan emosi ditandai dengan menyebutkan mengapa emosi terjadi, bagaimana emosi itu dilakukan, tetapi tidak tahu bagaimana cara menghentikan emosi.
<b>Skor 3</b>	Peserta didik mampu menyebutkan 1-2 macam ekspresi dan peristiwa.	Peserta didik mampu menceritakan emosi ditandai dengan menyebutkan mengapa emosi terjadi, tetapi tidak tahu bagaimana emosi itu dilakukan dan tidak tahu bagaimana cara menghentikan emosi.
<b>Skor 2</b>	Peserta didik mampu menyebutkan 1-2 ekspresi atau 1-2 peristiwa.	Peserta didik tidak mampu menceritakan emosi secara jelas, tetapi mempunyai keberanian untuk bercerita.
<b>Skor 1</b>	Peserta didik tidak mampu menyebutkan ekspresi dan peristiwa.	Peserta didik bersedia menceritakan emosinya.

### 3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru dapat memberikan tugas kepada peserta didik untuk mengamati aktivitas yang terjadi di rumah atau lingkungan sekitarnya, misalnya aktivitas ibu sedang menyapu, ayah sedang mencuci sepeda motor, dan petani sedang mencangkul. Setelah mengamati, mintalah peserta didik untuk mengingat gerak dan ekspresi yang terjadi dalam peristiwa tersebut, lalu berlatih gerak/pose yang akan ditampilkan pada pertemuan berikutnya.

## Kegiatan 2

### Berekspresi Berdasarkan Pengalaman

Tujuan kegiatan	: 1. Peserta didik <b>mengenali</b> pengalaman emosi dan peristiwa. 2. Peserta didik <b>menceritakan/memberi</b> komentar emosi dan peristiwa. 3. Peserta didik <b>mengeksplorasi</b> peran, properti, dan kostum yang sesuai dengan pertunjukan tablo. 4. Peserta didik memperoleh <b>dampak positif</b> percaya diri.
Elemen	: Merefleksikan, berpikir dan bekerja secara artistik, serta berdampak.
Alokasi waktu	: 8 × 35 menit
Kemampuan fondasi	: Keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya serta pengembangan keterampilan motorik.

#### 1. Persiapan Mengajar

Pada Kegiatan 2 ini, Sahabat Guru dapat mengajak peserta didik berpikir artistik terhadap peristiwa, benda, emosi, dan karakter yang akan diaplikasikan melalui gerak. Sebelum memulai pembelajaran ini, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan Sahabat Guru agar nantinya pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal, yaitu sebagai berikut.

- Bacalah instruksi pada kegiatan pengajaran. Apabila diperlukan, Sahabat Guru dapat melihat foto atau menonton video adegan tablo sebagai referensi.
- Bacalah secara ringkas materi tentang tablo.
- Siapkanlah alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran.
- Siapkanlah daftar peraturan kelas yang nantinya disepakati bersama peserta didik.

## 2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan kali ini difokuskan pada latihan imajinasi dan gerak peserta didik dalam mencari, menemukan, dan mengekspresikan diri melalui gerak dan emosi. Permainan yang ada dalam kegiatan ini bertujuan agar peserta didik mampu berpikir secara artistik dalam menirukan peristiwa, benda, emosi, dan karakter melalui gerak tubuh.

### a. Kegiatan Pembukaan

#### Pengantar dan Pengaturan Kelas

Pada awal pertemuan, Sahabat Guru hendaknya menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik. Jelaskan juga bahwa kegiatan kali ini akan dilakukan secara individu dan berkelompok. Sahabat Guru juga dapat menjelaskan peraturan selama pembelajaran seni teater dan menyepakati peraturan yang sudah dipersiapkan bersama peserta didik.

#### Introduksi

Kegiatan ini difokuskan untuk menggerakkan seluruh anggota tubuh secara sadar sehingga timbul kesadaran peserta didik terhadap bagian-bagian tubuh yang digerakkannya. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Bentuklah formasi lingkaran kecil dengan jarak antarpeserta didik secukupnya. Sahabat Guru berada di tengah lingkaran.
2. Ajaklah peserta didik untuk menggerakkan bagian-bagian tubuh berikut:
  - a) *leher*, mintalah peserta didik menggerakkan kepala dan lehernya secara pelan-pelan (putar kiri, kanan, menunduk, mendongak, memiringkan kepala ke kiri dan kanan);
  - b) *lengan*, mintalah peserta didik menggerakkan semua jari tangan, pergelangan tangan, dan bahunya secara bergantian;

- c) *pinggul*, mintalah peserta didik menggerakkan pinggul, dimulai dengan memutar pinggul ke kiri dan kanan, membungkukkan tubuh, menengadahkan tubuh, lalu memiringkan tubuh ke kiri dan kanan;
- d) *lutut*, mintalah peserta didik menggerakkan lutut dengan gerakan memutar ke kiri dan kanan, jongkok, lalu berdiri; serta
- e) *kaki*, mintalah peserta didik menggerakkan pergelangan kaki dengan memutar ke kiri dan kanan, lalu dilanjutkan dengan menggerakkan semua jari kaki.

Lakukan gerakan tersebut pelan-pelan dengan berbagai variasi gerak, boleh juga dengan diiringi musik. Hal terpenting dalam latihan ini adalah terciptanya kesadaran peserta didik ketika menggerakkan bagian-bagian tubuhnya.



**Gambar 2.6** Seorang peserta didik dalam posisi berdiri sedang memiringkan kepala, menyejajarkan kedua tangan, dan mengangkat satu kakinya.

## b. Kegiatan Inti

### Permainan “Kamu Menjadi, Simsalabim, Abrakadabra”

Sahabat Guru, kegiatan ini difokuskan pada daya imajinasi peserta didik A dalam mencari situasi atau objek (benda mati, aktivitas manusia, pohon, atau binatang) yang akan dipraktikkan oleh peserta didik B (yang ditunjuk oleh peserta didik A) melalui gerak dan ekspresi. Gerakan yang ditampilkan peserta didik hendaknya disertai dengan emosi dan ekspresi.

Langkah-langkah permainannya adalah sebagai berikut.

- 1) Bentuklah formasi lingkaran sesuai dengan kondisi ruangan. Sahabat Guru berada di tengah lingkaran.
- 2) Berilah waktu kira-kira 15 menit kepada peserta didik untuk memikirkan situasi atau objek apa yang akan dipraktikkan oleh temannya dalam hati (tidak boleh diucapkan). Pada tahap ini, Sahabat Guru dapat mendampingi dan membimbing peserta didik untuk mencari situasi atau objek yang diinginkan.
- 3) Mintalah peserta didik A memulai permainan dengan menunjuk peserta didik B untuk menirukan ucapannya melalui gerak. Peserta didik B yang ditunjuk maju satu langkah, setelah itu peserta didik A misalnya mengatakan, "*Simsalabim, kamu menjadi kucing!*". Selanjutnya, peserta didik B memperagakan pose seekor kucing dan diam mematung beberapa saat dengan pose tersebut. Setelah itu, peserta didik A mengatakan, "*Sempurna!*"
- 4) Berikutnya, mintalah peserta didik B kembali ke formasi lingkaran dan melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan peserta didik A tadi. Lakukan kegiatan ini sampai semua peserta didik mendapatkan giliran untuk mewujudkan imajinasi dan mempraktikkan ekspresinya.

### **Berekspresi Melalui Gerak**

Sahabat Guru, kegiatan ini difokuskan pada gerakan tubuh dan ekspresi wajah. Peserta didik tidak boleh berbicara dan mengeluarkan suara saat memperagakan perannya. Sahabat Guru dapat menanyakan satu aktivitas harian yang mereka senangi atau yang paling rutin dilakukan untuk dipentaskan dengan aspek artistik yang dibuatnya.

Berikanlah kesempatan kepada peserta didik secara bergantian untuk memperagakan pengalamannya melalui gerak dan emosi, serta aspek artistiknya. Instruksikan untuk berhenti pada pose tertentu. Setelah itu, mintalah peserta didik lainnya untuk menebak peristiwa apa yang dilakukan oleh peserta didik yang tampil tersebut.

Langkah-langkah kegiatannya adalah sebagai berikut.

- 1) Ingatkanlah peserta didik terhadap tugas pada pertemuan sebelumnya tentang pengamatan peristiwa di lingkungan sekitar yang selanjutnya akan ditampilkan.

- 2) Sediakanlah berbagai macam benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai perlengkapan artistik dalam pertunjukannya, misalnya kardus bekas, kertas/karton bekas, kain, daun, ranting, dan sapu. Sahabat Guru juga dapat meminta peserta didik untuk mencarinya di lingkungan sekolah.
- 3) Berilah waktu kira-kira 15-20 menit kepada peserta didik untuk menyiapkan properti artistik yang akan digunakan dalam pertunjukan mereka.
- 4) Siapkanlah ruang pentas yang luasnya menyesuaikan kondisi ruang kelas. Pertunjukan juga dapat dilakukan di tengah formasi lingkaran atau di depan kelas.
- 5) Berikanlah kesempatan kepada peserta didik yang bersedia tampil terlebih dahulu. Jika tidak ada, Sahabat Guru dapat menunjuk salah satu peserta didik untuk tampil, lalu peserta didik yang sudah tampil menunjuk peserta didik lain yang belum tampil.
- 6) Ketika peserta didik tampil, instruksikan ia untuk berhenti pada pose tertentu selama beberapa detik. Setelah itu, pertunjukan selesai.
- 7) Seusai pertunjukan, mintalah semua peserta didik menebak kegiatan apa yang ditampilkan temannya dan memberikan tepuk tangan.



**Gambar 2.7** Pertunjukan tablo yang menunjukkan suasana dua anak bertengkar dan beberapa anak lainnya mencoba melerai.

### c. Kegiatan Penutup

#### Refleksi

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, mintalah peserta didik mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 2. Setelah lembar kerja dikumpulkan, bentuklah formasi melingkar untuk duduk bersama dengan peserta didik. Sahabat Guru bisa menjelaskan secara singkat materi berimajinasi dan berekspresi berdasarkan pengalaman kepada peserta didik.

Berikanlah waktu kepada peserta didik untuk menyampaikan perasaan dan menjelaskan apa yang sudah mereka peroleh setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran kali ini. Terakhir, ajukanlah pertanyaan refleksi kepada peserta didik, antara lain sebagai berikut.

- 1) Apa hal menarik yang kamu pelajari hari ini?
- 2) Peristiwa apa yang paling mudah kamu ingat?
- 3) Peristiwa apa yang sulit kamu lakukan?
- 4) Apa yang membuatmu merasa kesulitan?

Sahabat Guru, jangan lupa berikan motivasi pada catatan guru di lembar kerja peserta didik, *ya!* Setelah melakukan kegiatan di atas, Sahabat Guru dapat melakukan penilaian. Berikut ini adalah alternatif penilaian yang dapat digunakan saat pembelajaran Kegiatan 2. Sahabat Guru dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kondisi peserta didik.

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.	Ekspresi	Peserta didik mampu mempraktikkan berbagai macam ekspresi.	
2.	Kesesuaian ekspresi dan emosi	Peserta didik mampu menyesuaikan ekspresi dan emosi.	
<b>Total Skor</b>			

### 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	Kesesuaian Ekspresi dan Emosi
<b>Skor 5</b>	Peserta didik mampu mempraktikkan 5 macam atau lebih ekspresi.	Peserta didik mampu menyesuaikan ekspresi dan emosi yang ditandai dengan mimik, gerak mata, dan suara.
<b>Skor 4</b>	Peserta didik mampu mempraktikkan 3-4 ekspresi.	Peserta didik mampu menyesuaikan ekspresi dan emosi yang ditandai dengan mimik dan gerak mata.
<b>Skor 3</b>	Peserta didik mampu mempraktikkan 1-2 ekspresi.	Peserta didik mampu menyesuaikan ekspresi dan emosi, namun hanya ditandai dengan mimik saja.

Skor	Ekspresi	Kesesuaian Ekspresi dan Emosi
<b>Skor 2</b>	Peserta didik tidak mampu mempraktikkan ekspresi, tetapi berani tampil.	Peserta didik tidak mampu menyesuaikan ekspresi dan emosi, tetapi berani tampil.
<b>Skor 1</b>	Peserta didik tidak berani tampil untuk mempraktikkan ekspresi.	Peserta didik tidak berani tampil untuk mempraktikkan ekspresi dan emosi.

### 3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Berikanlah tugas kepada masing-masing kelompok untuk mencari situasi peristiwa tertentu. Situasi peristiwa tersebut juga dapat ditentukan oleh Sahabat Guru, misalnya situasi ketika pergi bertamasya, makan malam bersama keluarga, dan pertandingan sepak bola. Selain itu, mintalah peserta didik menyiapkan aspek artistik pementasan (kostum dan properti), misalnya baju, celana, topi, kalung, sepatu, tongkat, dan topeng untuk dibawa pada pertemuan selanjutnya sebagai kelengkapan artistik pementasan.

#### Kegiatan 3 Mementaskan Tablo

- Tujuan kegiatan : 1. Peserta didik **menghasilkan** pertunjukan tablo.  
2. Peserta didik memperoleh **dampak positif** menghasilkan pertunjukan tablo dengan rasa percaya diri, kreatif, dan dapat bekerja sama.
- Elemen : Menciptakan dan berdampak
- Alokasi waktu : 10 × 35 menit
- Kemampuan fondasi : Keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya serta pengembangan keterampilan motorik.

## 1. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Kita sudah sampai di kegiatan ketiga. Sebelum memasuki Kegiatan 3 ini, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan Sahabat Guru agar nantinya pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal. *Yuk*, persiapkan hal-hal berikut!

- a. Bacalah instruksi pada kegiatan pengajaran. Sahabat Guru juga dapat melihat foto atau menonton video adegan tablo sebagai referensi.
- b. Bacalah secara ringkas materi tentang tablo.
- c. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan pengajaran.
- d. Siapkan daftar peraturan kelas yang nantinya disepakati bersama peserta didik.

## 2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan kali ini difokuskan pada kerja kelompok untuk menemukan peristiwa yang menarik, kemudian ditampilkan melalui gerak, emosi, dan aspek artistik. Tujuan kegiatan ini adalah agar peserta didik mampu berkreasi dan berekspresi untuk menirukan karakter tokoh sesuai dengan adegan cerita dalam pertunjukan tablo.

### a. Kegiatan Pembukaan

#### Pengantar dan Pengaturan Kelas

Pada awal pertemuan, Sahabat Guru hendaknya menjelaskan tujuan pembelajaran Kegiatan 3 ini kepada peserta didik. Jelaskan bahwa kegiatan kali ini akan dilakukan secara individu dan berkelompok. Selain itu, jelaskan pula jenis asesmen yang akan dilakukan pada kegiatan ini, yaitu penilaian keterampilan. Bila Sahabat Guru mau menilai sikap berdasarkan Profil Pelajar Pancasila juga dapat dilakukan pada kegiatan ini. Sahabat Guru juga dapat menjelaskan peraturan selama pembelajaran seni teater dan menyepakati peraturan yang sudah disiapkan bersama peserta didik.

#### Introduksi

Sahabat Guru, kegiatan ini difokuskan pada pelemasan otot-otot wajah yang diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam melakukan berbagai macam ekspresi. Langkah-langkah kegiatannya adalah sebagai berikut.

- 1) Bentuklah formasi lingkaran sesuai kondisi ruangan. Sahabat Guru berada di tengah lingkaran.
- 2) Pastikan seluruh peserta didik mengikuti instruksi yang diberikan Sahabat Guru.
- 3) Lakukanlah gerakan berikut ini secara perlahan agar peserta didik dapat merasakan bagian tertentu di wajahnya sedang bergerak:
  - a) *dahi*, mintalah peserta didik menggerakkan dahinya ke atas dan ke bawah selama 1-2 menit sampai dirasa cukup;
  - b) *mata*, mintalah peserta didik memutar bola matanya sesuai arah jaruh jam dan sebaliknya, melirik ke kiri dan kanan, melihat ke atas dan ke bawah;
  - c) *mulut tertutup*, mintalah peserta didik memonyongkan mulutnya, menarik ke dalam, memiringkan ke kiri dan kanan; serta
  - d) *mulut terbuka*, mintalah peserta didik membuka mulutnya semaksimal mungkin seperti mengucapkan vokal (*a, i, u, e, o*) tanpa suara.

## b. Kegiatan Inti

### Pembagian dan Persiapan Kelompok

Sahabat Guru, kegiatan ini difokuskan pada kerja kelompok untuk menemukan peristiwa yang menarik, kemudian ditampilkan melalui gerak, emosi, dan aspek artistik. Langkah-langkah kegiatannya adalah sebagai berikut.

- 1) Bagilah kelas menjadi beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 5-7 orang tiap kelompok.
- 2) Berilah waktu sekitar 15 menit bagi tiap kelompok untuk menemukan dan mendiskusikan sebuah peristiwa yang bisa ditampilkan melalui gerak dan emosi, misalnya kegiatan bertamasya, pertandingan sepak bola, dan kegiatan lain yang sifatnya berkelompok.
- 3) Mintalah setiap kelompok untuk berlatih dan menyiapkan properti dari benda yang mudah ditemukan di sekolah. Sahabat Guru juga dapat meminta peserta didik untuk membuat properti dari bahan sederhana, misalnya kardus atau karton bekas.

- 4) Berikanlah pemahaman kepada peserta didik bahwa saat mementaskan pertunjukan, mereka harus memperhatikan aspek improvisasi gerak dan suara, ekspresi, serta bloking.

### **Bermain Tablo**

Sahabat Guru, ini adalah kegiatan akhir pada bab ini, yaitu menyajikan hasil kerja kelompok. Yang perlu diperhatikan adalah kesiapan peserta didik dan kelompoknya untuk menyajikan karyanya, antara lain aspek kekompakan, artistik, ekspresi, dan bloking. Langkah-langkah kegiatannya adalah sebagai berikut.

- 1) Tentukanlah ruang ekspresi sebagai tempat peserta didik untuk menyajikan hasil karyanya. Sahabat Guru dapat mengondisikan kelas dengan cara meminta semua peserta didik menghadap ke depan atau membentuk formasi setengah lingkaran dengan ruang kosong di depannya sebagai ruang berekspresi.
- 2) Undilah urutan penampilan kelompok.
- 3) Berilah waktu beberapa saat kepada kelompok yang akan tampil untuk mempersiapkan pementasan.
- 4) Mintalah kelompok penonton untuk menghargai kelompok yang sedang tampil dan memberikan tepuk tangan pada akhir pementasan.
- 5) Hendaknya Sahabat Guru mendokumentasikan pementasan setiap kelompok dalam bentuk foto atau video.
- 6) Lakukanlah kegiatan ini sampai semua kelompok mendapatkan giliran tampil.

### **c. Kegiatan Penutup**

#### **Refleksi**

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, ingatkan peserta didik untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 3 bersama orang tua. Setelah lembar kerja dikumpulkan, bentuklah formasi melingkar untuk duduk bersama dengan peserta didik. Sahabat Guru dapat menjelaskan secara singkat materi bermain tablo kepada peserta didik.

Berikanlah waktu kepada peserta didik untuk menyampaikan perasaannya dan menjelaskan apa yang sudah mereka peroleh setelah mengikuti rangkaian kegiatan pada pembelajaran kali ini. Terakhir, ajukanlah pertanyaan refleksi kepada peserta didik, antara lain sebagai berikut.

- 1) Apa hal menarik yang kamu pelajari hari ini?
- 2) Peristiwa apa yang paling mudah kamu ingat?
- 3) Peristiwa apa yang sulit kamu lakukan?
- 4) Apa yang membuatmu merasa kesulitan?
- 5) Peran apa yang paling kamu sukai?
- 6) Peran apa yang paling sulit kamu lakukan?

Sahabat Guru, 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 akhir pembelajaran (Kegiatan 3). Sahabat Guru dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kondisi peserta didik.

**Tabel 2.4** Instrumen Penilaian Akhir Pembelajaran Bab II (Kegiatan 3)

### 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.	Ekspresi	Peserta didik mampu mengekspresikan emosi berdasarkan pengalaman.	
2.	Kesesuaian ekspresi dan gestur	Peserta didik mampu menyesuaikan ekspresi dan gestur dalam pertunjukan tablo.	
<b>Total Skor</b>			

**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	Kesesuaian Ekspresi dan Gestur
<b>Skor 5</b>	Peserta didik mampu mempraktikkan 5 macam atau lebih ekspresi.	Peserta didik mampu menyesuaikan ekspresi dan gestur yang ditandai dengan Bergeraknya bagian-bagian tubuh, misalnya gerakan tangan, kaki, badan, bahu, jari-jari, leher, dan mimik.
<b>Skor 4</b>	Peserta didik mampu mempraktikkan 3-4 ekspresi.	Peserta didik mampu menyesuaikan ekspresi dan gestur yang ditandai dengan Bergeraknya bagian-bagian tubuh sebanyak 4-6 gestur.
<b>Skor 3</b>	Peserta didik mampu mempraktikkan 1-2 ekspresi.	Peserta didik mampu menyesuaikan ekspresi dan gestur yang ditandai dengan Bergeraknya bagian-bagian tubuh sebanyak 2-3 gestur.
<b>Skor 2</b>	Peserta didik tidak mampu mempraktikkan ekspresi, tetapi berani tampil.	Peserta didik mampu menyesuaikan ekspresi dan gestur yang ditandai dengan Bergeraknya bagian-bagian tubuh, yaitu hanya 1 gestur.
<b>Skor 1</b>	Peserta didik tidak berani tampil untuk mempraktikkan ekspresi.	Peserta didik tidak berani tampil untuk mempraktikkan ekspresi dan gestur.

### 3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru, lakukanlah kegiatan alternatif berikut apabila ada peserta didik atau kelompok yang merasa kesulitan mengikuti kegiatan kali ini.

- a. Bimbinglah peserta didik saat membagi peran dalam kelompoknya.
- b. Mintalah peserta didik memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya, misalnya sapu, penghapus, kain perca, dan kardus bekas.
- c. Ajaklah peserta didik membuat properti drama sederhana dari benda atau bahan yang ada di sekitarnya, misalnya membuat boneka dari kain perca dan mobil-mobilan dari kardus bekas.
- d. Ikutilah langkah pembelajaran yang sama seperti yang telah dipaparkan di atas.

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

Interaksi guru dengan orang tua/wali dapat dilakukan melalui buku kerja sama peserta didik dan orang tua. Isi buku tersebut terdapat pada bagian Lembar Kegiatan Peserta Didik di akhir bab ini. Pada kegiatan seni teater di sekolah, peserta didik **tidak** diberi tugas yang menuntutnya untuk dapat membaca teks panjang, menulis, dan menghitung. Kegiatan seni teater di sekolah didesain dalam bentuk permainan-permainan.

Dalam pembelajaran seni teater pada bab ini, orang tua terlibat dalam kesuksesan perkembangan anak. Keterlibatan tersebut adalah sebagai berikut.

**Pertama**, saat peserta didik diminta mengisi Lembar Kerja Peserta Didik, peserta didik dapat meminta bantuan orang tua untuk memberikan tanda centang (✓) atau tanda silang (X) pada peristiwa yang sudah atau belum berhasil ditiru. Pada lembar tersebut juga terdapat catatan guru dan orang tua. Sahabat Guru dapat memberi pesan atau motivasi kepada peserta didik yang perlu diketahui oleh orang tua/wali.

**Kedua**, saat melakukan kegiatan membaca cerita dan memilih bacaan yang cocok, peserta didik meminta bantuan orang tua/wali. Kegiatan ini mendukung **perkembangan fondasi** anak, yaitu kematangan emosi yang cukup untuk berkegiatan di lingkungan belajar, pengembangan keterampilan motorik, serta keterampilan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya.

**Ketiga**, saat kegiatan pentas, orang tua/wali diundang dalam kegiatan tersebut. Jika berkenan, mereka juga dapat ikut andil dalam permainan. 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 dan Kegiatan 2. Penilaian akhir pembelajaran terdapat di akhir Kegiatan 3. Untuk penilaian sikap, guru dapat mengamati perilaku peserta didik mulai dari Kegiatan 1 sampai Kegiatan 3. Berikut ini adalah asesmen/penilaian yang dapat dilakukan oleh guru.

### 1. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Sebelum pembelajaran dimulai, Sahabat Guru dapat memberi penilaian sebelum pembelajaran. Ini adalah referensi pertanyaan yang dapat digunakan. Sahabat Guru dapat mengubah pertanyaan ini sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungan.

- a. Apakah kamu pernah berfoto?
- b. Ekspresi apa yang pernah kamu lakukan saat berfoto?

Pertanyaan tersebut merupakan pertanyaan pancingan agar peserta didik mengingat peristiwa berfoto yang pernah dilakukan. Setelah itu, ajaklah peserta didik berfoto atau seolah-olah akan difoto dengan mengucapkan, "*Satu, dua, tiga, jepret!*", peserta didik berekspresi senyum. Lalu, mintalah peserta didik mengucapkan lagi, "*Satu, dua, tiga, jepret!*", peserta didik berekspresi menangis, dan seterusnya.

### 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 2.5 Format Penilaian Formatif dan Sumatif Bab II

No.	Nama Peserta Didik	Formatif		NA	Sumatif
		Kegiatan 1	Kegiatan 2	Formatif	Kegiatan 3
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 3. Penilaian sikap pada bab ini meliputi empat hal, yaitu sebagai berikut.

- Peserta didik berani mencoba praktik di depan umum dengan penuh percaya diri.
- Peserta didik mampu bekerja sama yang ditandai dengan menerima tugas dan peran yang diberikan dalam kelompok.
- Peserta didik memiliki kesadaran akan perbedaan pikiran, perasaan, motif, dan tindakan orang di sekitarnya.
- Peserta didik mampu mengekspresikan pikiran, ide, perasaan, serta menggabungkan berbagai gagasan dalam kelompok menjadi ide atau gagasan imajinatif yang bermakna.

*Berilah catatan sesuai perkembangan peserta didik!*

Tabel 2.6 Contoh Penilaian Sikap Pembelajaran Bab II

No.	Nama Peserta didik	Catatan
1.	Peserta didik A	Peserta didik A mampu mengekspresikan emosi berdasarkan pengalamannya dengan berani mencoba dan percaya diri, tetapi belum dapat bekerja sama dan belum mempunyai kesadaran akan perbedaan orang di sekitarnya.

No.	Nama Peserta didik	Catatan
2.	Peserta didik B	..... ..... ..... .....
3.	Peserta didik C	..... ..... ..... .....
4.	Peserta didik D	..... ..... ..... .....
5.	....	..... ..... ..... .....

## F. Pengayaan

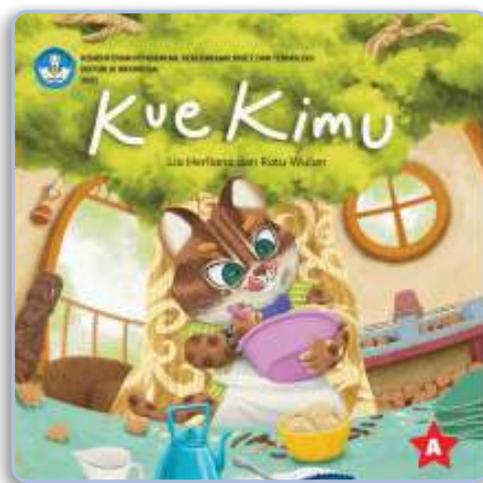
Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah tuntas mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pengayaan ini adalah untuk memperluas wawasan peserta didik atau sebagai upaya untuk menggali potensi peserta didik. Pengayaan pada bab ini adalah sebagai berikut.

**Pertama**, peserta didik mencari gambar peristiwa emotif, misalnya gambar peserta didik yang sedang gembira ketika mendapatkan piala kejuaraan. Tujuan kegiatan ini adalah meniru ekspresi pada gambar emotif. Gambar peristiwa emotif dapat ditemukan di buku, majalah, koran, dan internet. Pada kegiatan ini, guru atau orang tua dapat mendampingi peserta didik untuk mencari peristiwa emotif. Selanjutnya, guru atau orang tua dapat memperagakan peristiwa emotif tersebut.

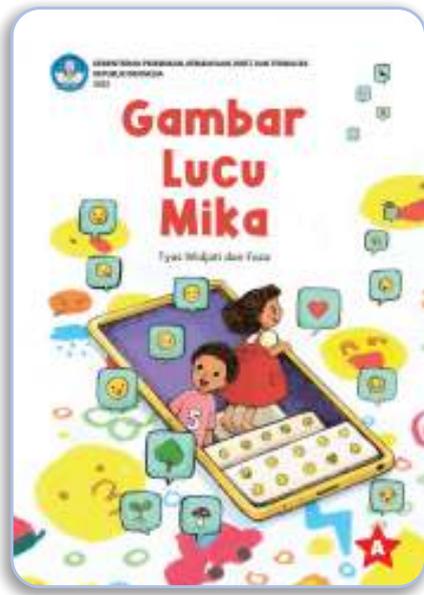
Tujuan pengayaan ini tidak hanya memperluas wawasan peserta didik untuk mengenal peristiwa emotif saja, tetapi juga untuk meningkatkan **kemampuan fondasi**, yaitu pemaknaan terhadap pembelajaran yang positif dan mengembangkan keterampilan motorik. Saat anak menemukan peristiwa emotif, guru atau orang tua dapat menjelaskan peristiwa positif sehingga peserta didik dapat belajar memaknai peristiwa yang baik.

**Kedua**, Sahabat Guru dapat mengidentifikasi peserta didik atau kelompok yang mempunyai kemampuan dan minat yang tinggi selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah diidentifikasi, Sahabat Guru dapat memberikan motivasi dan perhatian lebih sebagai sumber daya manusia di sekolah yang dapat dijadikan unggulan untuk tampil pada acara sekolah maupun kegiatan seni teater lainnya. Tujuan kegiatan ini tidak hanya untuk memotivasi peserta didik, tetapi juga untuk meningkatkan **kemampuan fondasi**, yaitu mengembangkan kemampuan motorik.

Berikut ini adalah buku cerita yang dapat digunakan untuk mencari gambar tersebut.



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



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

## 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 memodifikasi sesuai kondisi atau kemampuan peserta didik.

Tabel 2.7 Contoh Kegiatan Remedial Pembelajaran Bab II

No.	Kegiatan	Remedial
1.	Kegiatan 1: Mengamati pengalaman emosi dan peristiwa	Bercerita tentang emosi yang pernah dialami.
2.	Kegiatan 2: Bereksresi berdasarkan pengalaman	Mengingat adegan foto yang pernah dilakukan bersama teman atau keluarga.
3.	Kegiatan 3: Mementaskan tablo	Bermain tablo seperti pada adegan berikut. Guru juga dapat memodifikasi adegan yang sesuai untuk peserta didik.

Pada kegiatan remedial di bab ini, Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk berpose menyerupai suatu peristiwa. Berikut ini beberapa alternatif pose yang dapat digunakan.

Adegan 1



Adegan 2



Adegan 3



Adegan 4



Adegan 5



Adegan 6



## H. Refleksi Guru

Dengan berakhirnya rangkaian kegiatan pembelajaran pada Bab II ini, jawablah pertanyaan berikut sebagai bahan refleksi. Nantinya, jawaban pada pertanyaan ini dapat dijadikan bahan ajar, strategi, serta media pembelajaran yang efektif dan efisien di masa mendatang. Oleh karena itu, Sahabat Guru disarankan untuk menjawabnya dengan jujur, sesuai kondisi sekolah dan peserta didik.

### 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 dipaparkan 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 iya, 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

Buku Kerja Sama  
Orang Tua/Wali dan Peserta Didik

## Lembar Kegiatan 1

Nama: \_\_\_\_\_

Kelas: \_\_\_\_\_

### Ayo, Meniru Peristiwa!

Ayo, tirukan peristiwa berikut ini. Lalu, berikan tanda centang (✓) pada peristiwa yang berhasil kamu tiru atau tanda silang (X) pada peristiwa yang belum bisa kamu tiru!

Peristiwa

✓ atau X



Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai

Lembar Kegiatan 2

Nama: \_\_\_\_\_

Kelas: \_\_\_\_\_

**Ayo, Meniru Peristiwa!**

Ayo, tirukan peristiwa berikut ini. Lalu, berikan tanda centang (✓) pada peristiwa yang berhasil kamu tiru atau tanda silang (X) pada peristiwa yang belum bisa kamu tiru!

Peristiwa

✓ atau X



Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai

### Lembar Kegiatan 3

Nama: \_\_\_\_\_

Kelas: \_\_\_\_\_

**Ayo, Berimajinasi!**

#### Adegan 1



Imajinasikan dirimu sedang berada di sebuah taman, lalu ada ular yang mendekatimu. Bagaimana ekspresimu?

#### Adegan 2

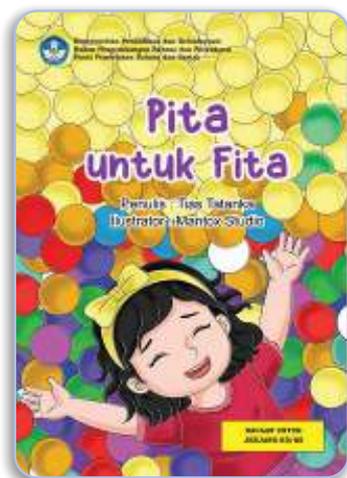
Imajinasikan dirimu sedang berada di sebuah taman, lalu ada cacing yang mendekatimu. Bagaimana ekspresimu?



Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai

## J. Bahan Bacaan Peserta Didik

Guru atau orang tua dapat memanfaatkan laman **Sibi Kemendikbud** (<https://buku.kemdikbud.go.id/>) untuk mencari bahan bacaan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Bahan bacaan ini dapat dimanfaatkan untuk mengenal berbagai macam ekspresi. Peserta didik juga dapat belajar bermain tablo dari cerita bergambar. Misalnya, peserta didik diminta untuk memperagakan tablo salah satu tokoh dari cerita tersebut. Berikut ini adalah alternatif bahan bacaan tersebut.



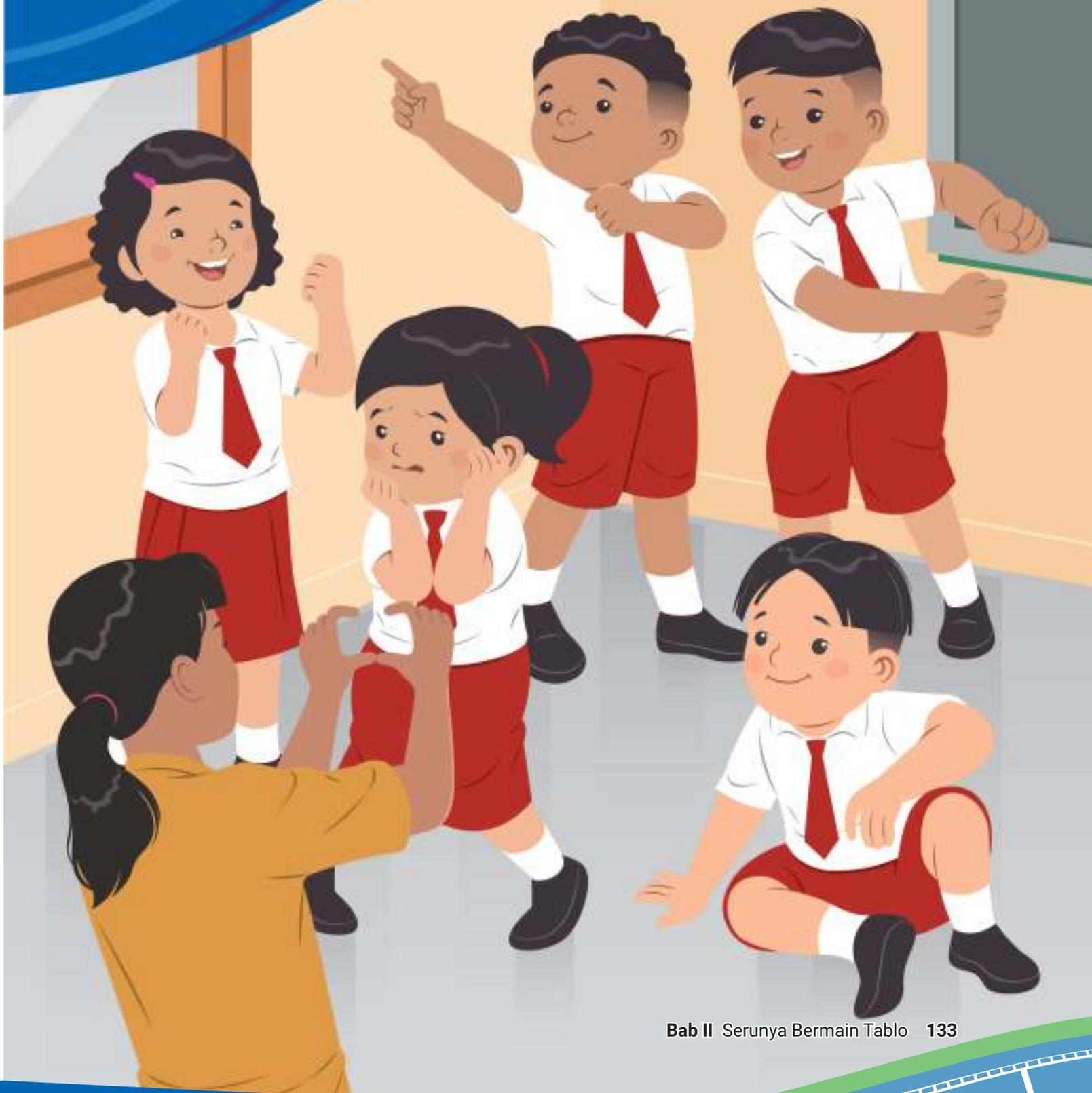
Pranala: <https://buku.kemdikbud.go.id/s/PuF>



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

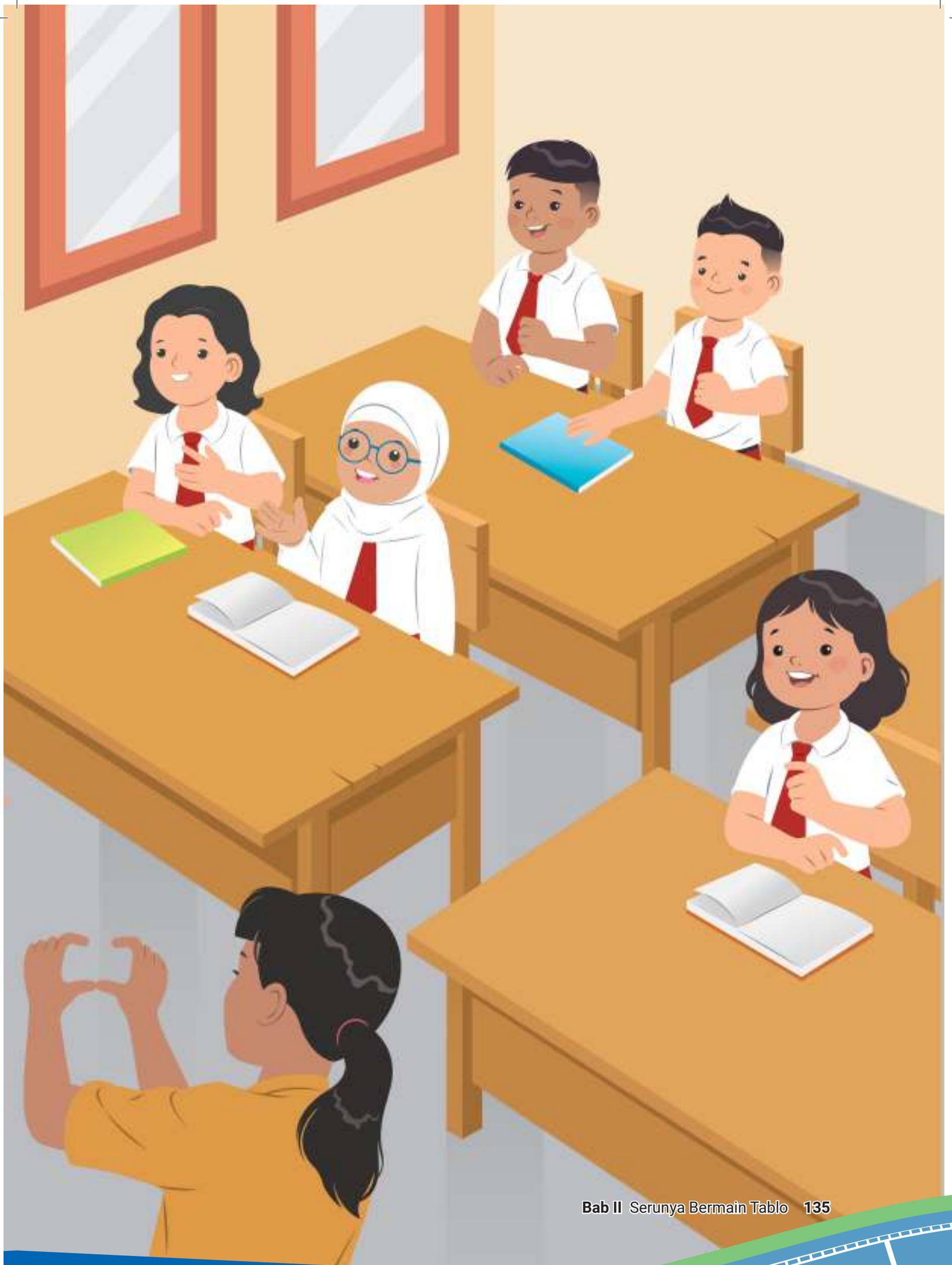
Berikut ini adalah bahan bacaan peserta didik berjudul *Serunya Bermain Tablo*. Bacakanlah cerita tersebut kepada peserta didik dan cetaklah agar peserta didik dapat membacanya sendiri atau bersama orang tuanya di rumah!

# Serunya Bermain Tablo



Tablo adalah permainan yang sangat menyenangkan.  
Kita berpose menyerupai peristiwa.  
Permainan ini mirip kita saat berfoto.  
Ada tukang foto untuk memberi aba-aba.  
*Satu... dua... tiga!*  
Pada hitungan ketiga, semua berpose.





Kalian bisa membentuk peristiwa petani menanam padi.

Petani memakai topi segitiga.

Topi dibuat dari koran bekas.

Lalu, berposeelah!



Kalian bisa membentuk peristiwa dokter dan pasien.  
Ada dokter yang menggunakan stetoskop.  
Buatlah stetoskop dari tali rafia.  
Buatlah alat suntik dari sedotan bekas.  
Buatlah infus dari botol bekas.  
Jalan lupa, bersihkan dulu, *ya!*



Kalian bisa membuat pose apa saja yang kalian suka.  
Selamat mencoba!



## K. Bahan Bacaan Guru

### Tablo

Tablo merupakan pertunjukan teater yang disajikan aktor di atas panggung melalui posisi tubuh yang diam/tidak bergerak. Aktor memulai sebuah adegan di atas panggung dalam bentuk gerakan, kemudian berhenti dan terdiam di posisi tertentu. Aktor biasanya akan berhenti untuk jangka waktu tertentu, pindah ke posisi lain, lalu terdiam lagi dengan posisi baru. Pada dasarnya, tablo adalah gambar diam yang disajikan oleh satu orang aktor atau berkelompok di atas panggung dengan menampilkan pose situasi tertentu yang disertai dengan gestur dan ekspresi.

Selain itu, tablo dapat dikatakan sebagai keterampilan teater mendasar yang membantu para aktor dalam memahami pentingnya membuat gambar visual di atas panggung. Tablo disajikan oleh aktor melalui tubuhnya di atas panggung dengan tidak bergerak dan diam, maka aktor harus menyampaikan makna melalui gestur tubuh dan ekspresi mereka. Tablo juga dapat membantu para aktor muda menjadi mahir dalam membuat gambar panggung. Melalui tablo, aktor dapat memahami bahwa pada momen tertentu dalam sebuah pertunjukan, semua aktor harus dapat dilihat dengan jelas oleh penonton.

Berikut ini adalah manfaat tablo bagi peserta didik.

1. Peserta didik belajar bagaimana mengekspresikan diri dengan tubuh mereka, bukan suara mereka.
2. Peserta didik memperoleh kepercayaan diri saat mereka tampil di depan kelas.
3. Peserta didik yang pendiam mau/berani berpartisipasi karena tidak ada dialog yang diutarakan.
4. Peserta didik mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang karakter dalam sebuah cerita.
5. Peserta didik memperoleh pengalaman dan keterampilan tentang kemampuan berorganisasi.
6. Peserta didik belajar tentang kemampuan presentasi di depan umum.

## Kamus Teater

gestur : suatu bentuk komunikasi nonverbal dengan aksi tubuh yang terlihat dengan tujuan menyampaikan pesan-pesan tertentu, baik disertai kegiatan berbicara maupun tidak

tablo : pertunjukan lakon tanpa menggunakan gerak dan dialog

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

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

Penulis: Musthofa Kamal, Rifqi Risnadyatul Hudha  
ISBN: 978-623-118-404-7 (jil.1 PDF)

Panduan  
Khusus

Bab  
III

# Serunya Bermain Pantomim



## A. Pendahuluan

Sahabat Guru, pada bab ini terdapat empat kegiatan, yaitu (1) memperagakan cerita, (2) bermain pantomim profesi, (3) bermain benda di sekitar, dan (4) bermain pantomim peristiwa. Kegiatan-kegiatan pada bab ini adalah belajar pantomim melalui mimesis. Berikut ini deskripsi dari masing-masing kegiatan tersebut.

Pada **Kegiatan 1**, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik memperagakan cerita. Dalam kegiatan ini, peserta didik akan mengingat dan memperagakan ekspresi yang pernah dialami dan dilihatnya. Kegiatan ini pernah dilakukan pada Bab I. Akan tetapi, tingkatan pada bab ini lebih sulit karena menggunakan tempo yang lebih cepat jika dibandingkan dengan kegiatan pada Bab I. Pada bab ini, Sahabat Guru memberi kode dengan tepukan tangan untuk berganti ekspresi. Setelah itu, peserta didik memberi penjelasan yang menarik tentang dirinya dengan berekspresi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengasah imajinasi peserta didik, memberi kesempatan peserta didik untuk merasakan sensasi panggung, serta melatih sikap percaya diri dan menghargai sesama.

Setelah itu, pada **Kegiatan 2**, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik bermain pantomim profesi dengan mengingat dan meniru karakter yang pernah dilihatnya. Peserta didik diajak memperagakan karakter dan ekspresi berbagai macam profesi. Kegiatan ini diharapkan dapat mengasah imajinasi, melatih rasa percaya diri, dan membiasakan sensasi panggung bagi peserta didik. Kegiatan ini mirip dengan kegiatan sebelumnya, tetapi setingkat lebih sulit. Jika pada kegiatan sebelumnya peserta didik belajar berekspresi tanpa imajinasi karakter, pada kegiatan kali ini peserta didik akan belajar menggabungkan imajinasi ekspresi dan karakter.

Selanjutnya, pada **Kegiatan 3**, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik bermain benda di sekitar. Tujuannya adalah agar peserta didik berimajinasi dengan benda-benda di sekitar dan memperagakannya sebagai properti pementasan. Sebagai contoh, pensil dapat diimajinasikan sebagai alat makan. Kegiatan ini diharapkan akan meningkatkan imajinasi serta melatih peserta didik untuk berpikir dan bekerja secara artistik. Kegiatan ini juga akan melatih sikap percaya diri dan menghargai sesama peserta didik.

Terakhir, pada **Kegiatan 4**, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik bermain pantomim peristiwa dengan berimajinasi dan meniru peristiwa yang pernah dialami atau dilihatnya. Pada kegiatan sebelumnya, peserta didik sudah dilatih melakukan imajinasi ekspresi dan karakter manusia, serta berimajinasi bentuk dan fungsi benda. Pada kegiatan ini, peserta didik akan dilatih mengimajinasikan peristiwa di sekitarnya. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok guna mengembangkan kemampuan kerja sama peserta didik dengan temannya.

## B. Skema Pembelajaran

Berikut ini adalah skema pembelajaran Bab III yang meliputi tujuan pembelajaran, 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.

- a. Peserta didik **mengamati, merespons, dan meniru** berbagai macam karakter.
- b. Peserta didik **mengenali** karakter yang pernah dilihatnya.
- c. Peserta didik **menceritakan/memberi** komentar karakter yang diciptakannya melalui gerak tubuh dan ekspresi.
- d. Peserta didik **mengeksplorasi** peran, properti, dan kostum yang sesuai dengan pertunjukan pantomim.
- e. Peserta didik **menghasilkan** pertunjukan pantomim dan memperoleh **dampak positif** berupa sikap percaya diri, kreatif, mandiri, bekerja sama, serta menghasilkan pertunjukan pantomim.

### 2. Kata Kunci

Pantomim, cerita, benda di sekitar.

### 3. Peta Konsep

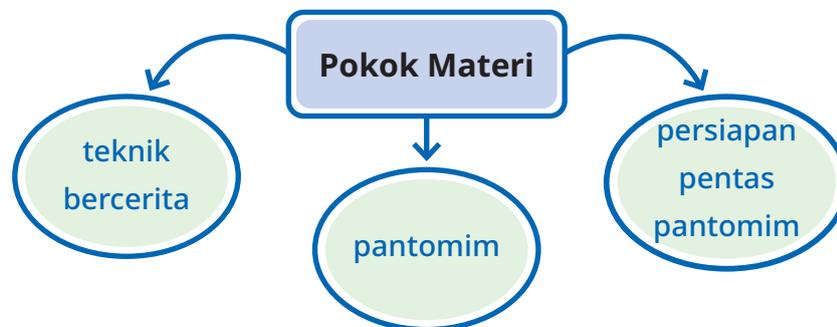


### 4. Rekomendasi Waktu

Alokasi waktu pada bab ini adalah 28 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 teknik bercerita, pantomim, dan persiapan pentas pantomim.



## 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: Memperagakan cerita	Berani berekspresi
2.	Kegiatan 2: Bermain pantomim profesi	Lebih percaya diri di atas panggung
3.	Kegiatan 3: Bermain benda di sekitar	Bermain benda di sekitar untuk dijadikan properti pementasan
4.	Kegiatan 4: Bermain pantomim peristiwa	Meniru peristiwa

## 7. Sumber Belajar

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

- 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.
- Iswantara, N. *Wajah Pantomim Indonesia: Dari Sena Didi Mime hingga Gabungan Aktor Pantomim Yogyakarta*. Yogyakarta: Media Kreatifa, 2007.
- Teeuw, A. *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Bandung: Pustaka Jaya, 1984.
- Van Luxemburg, J., dkk. *Pengantar Ilmu Sastra*. Jakarta: Gramedia, 1991.

## 8. Asesmen

Untuk melakukan penilaian terhadap 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, dan 3. Asesmen sumatif terdapat pada Kegiatan 4. Untuk penilaian sikap, Sahabat Guru dapat mengamati sikap peserta didik sejak kegiatan awal hingga kegiatan akhir.

### C. Prosedur Kegiatan

#### Kegiatan 1 Memperagakan Cerita

Tujuan kegiatan	:	1. Peserta didik <b>mengamati</b> , <b>merespons</b> , dan <b>meniru</b> berbagai macam karakter. 2. Peserta didik <b>mengenali</b> karakter yang pernah dilihat.
Elemen	:	Mengalami dan merefleksi
Alokasi waktu	:	6 × 35 menit
Kemampuan fondasi	:	Keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya serta pengembangan keterampilan motorik.

#### 1. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Pembelajaran kali ini memerlukan persiapan yang matang. *Yuk*, siapkan hal-hal berikut ini sebelum mengajar!

- 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 dapat 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.

- d. Catatlah jenis-jenis ekspresi yang Sahabat Guru ketahui, misalnya senang, sedih, marah, mengantuk, semangat, dan malas.
- e. Setelah itu, catatlah gerak tubuh, suara, dan mimik orang yang sedang senang, sedih, marah, mengantuk, semangat, dan malas. Tujuannya agar Sahabat Guru ingat jenis-jenis ekspresi dan cara memperagakannya. Dengan demikian, saat nanti Sahabat Guru mengajar di hadapan peserta didik, Sahabat Guru dapat langsung memandu dan memberi contoh. Misalnya, ekspresi senang adalah tersenyum, berkata “hore”, dan melompat.

## 2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan kali ini bertujuan untuk mengingatkan peserta didik tentang ekspresi atau emosi yang pernah dialami dan dilihatnya. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengasah imajinasi dan memberi kesempatan peserta didik untuk merasakan sensasi panggung, serta melatih sikap percaya diri dan menghargai sesama. Ini adalah langkah awal belajar pantomim. Sebelum peserta didik menggunakan bahasa isyarat untuk bercerita, peserta didik harus berlatih bercerita sambil memperagakan cerita.

### a. Kegiatan Pembukaan

#### Pengantar dan Pengaturan Kelas

Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini kepada peserta didik, yaitu agar peserta didik dapat mengingat ekspresi yang pernah mereka alami dalam kehidupan sehari-hari dan memperagakan berbagai macam ekspresi. Setelah itu, Sahabat Guru dapat melakukan penilaian sebelum pembelajaran.

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

- 1) Gerakan apa yang kamu ingat ketika minum?
- 2) Gerakan apa yang kamu ingat ketika makan?
- 3) Ayo, praktikkan gerakan minum dan makan!



Gambar 3.1 Pose anak sedang minum.

Pertanyaan tersebut merupakan pertanyaan pancingan agar peserta didik dapat mengingat peristiwa yang pernah dialaminya. Selanjutnya, Sahabat Guru dapat meminta peserta didik bermain pantomim kegiatan sehari-hari. Mintalah mereka melakukan gerakan kegiatan tersebut tanpa suara. Selanjutnya, kondisikan peserta didik dalam formasi melingkar dan pastikan peserta didik dapat bergerak dengan leluasa.

### Introduksi

Sebelum melakukan pembelajaran inti, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan introduksi berikut ini. Tujuannya adalah untuk mengingat berbagai macam ekspresi dan memperagakannya.

- 1) Setelah peserta didik membentuk formasi melingkar dan mempunyai ruang gerak yang leluasa, tanyakan lagi ekspresi apa yang pernah mereka alami.
- 2) Mintalah mereka untuk memperagakannya dengan memberikan contoh terlebih dahulu, misalnya Sahabat Guru memperagakan ekspresi mengantuk dengan menguap dan muka yang lesu.
- 3) Berikutnya, mintalah peserta didik memperagakan ekspresi gembira. Koreksi dan bimbinglah peserta didik yang belum bisa berekspresi gembira.
- 4) Setelah itu, berikan satu tepukan tangan dan katakan sebuah ekspresi. Sebagai contoh, Sahabat Guru melakukan satu tepuk tangan sambil berkata, "*Gembira!*" maka peserta didik berekspresi gembira. Jadikan tepuk tangan sebagai instruksi untuk berganti ekspresi.
- 5) Lakukanlah dengan berganti-ganti ekspresi, misalnya lakukan tepukan tangan sambil berkata, "*Semangat!*" maka peserta didik melompat dengan gerakan yang lincah.

### **b. Kegiatan Inti**

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

- 1) Kondisikan peserta didik agar duduk di tempat duduknya masing-masing.
- 2) Jadikanlah area depan sebagai panggung, bisa panggung sungguhan atau sekadar panggung imajiner.
- 3) Berikanlah penjelasan bahwa semua peserta didik secara bergantian akan mendapat kesempatan tampil di panggung untuk memperkenalkan diri dan memberi penjelasan menarik tentang dirinya, seperti contoh berikut atau dapat memodifikasinya.

*Hai, namaku Aldo! Aku suka berenang (sambil menggerakkan tangan seolah-olah sedang berenang). Tempat kesukaanku adalah pantai (sambil menggerakkan tangan seperti ombak).*



**Gambar 3.2** Peserta didik memperagakan cerita tentang dirinya. Ia menggerakkan tangan seolah-olah sedang berenang.

*Halo, namaku Lulu! Aku suka bersepeda (sambil menggerakkan tangan dan kaki seolah-olah sedang bersepeda). Aku suka membantu ibu memasak (menggerakkan tangan seolah-olah sedang menggoreng ikan).*



**Gambar 3.3** Peserta didik memperagakan cerita tentang dirinya. Ia menggerakkan tangan seolah-olah sedang bersepeda.

- 4) Setiap ada peserta didik yang memulai perkenalan, mintalah peserta didik penonton untuk tepuk tangan sebagai bentuk motivasi. Begitu pula setiap ada peserta didik yang selesai berkenalan, mintalah peserta didik penonton untuk tepuk tangan sebagai bentuk sikap menghargai sesama.

Jika ada peserta didik yang berminat dan ingin mengembangkan potensinya, Sahabat Guru dapat memintanya untuk melakukan berbagai ekspresi di depan kelas, lalu ditirukan oleh peserta didik lainnya. Peserta didik yang belum percaya diri melakukan berbagai ekspresi tersebut dapat meniru ekspresi peserta didik yang potensinya lebih baik.

### c. Kegiatan Penutup

Sahabat Guru, pada akhir pembelajaran ini, berikanlah penguatan kepada peserta didik bahwa menghargai penampilan teman adalah perbuatan yang baik. Manusia harus berakhlak mulia, salah satunya menghargai perbedaan dengan orang lain. Dengan demikian, antarpeserta didik harus saling memberi semangat dan tidak boleh mengejek penampilan satu sama lain.

Setelah memberikan penguatan tersebut, Sahabat Guru dapat mengajukan pertanyaan refleksi berikut ini.

- 1) Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti kegiatan ini?
- 2) Dapatkah kamu memperagakan kegiatanmu?
- 3) Bagaimana perasaanmu berdiri di atas panggung?
- 4) Apakah kamu sudah percaya diri?
- 5) Apakah kamu mau terus belajar percaya diri?

Selanjutnya, bimbinglah peserta didik untuk menjawab pertanyaan pada Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 1. Setelah selesai dan dikumpulkan, Sahabat Guru jangan lupa memberikan motivasi pada catatan guru di lembar kerja itu, *ya!* Jika ada peserta didik yang masih kurang percaya diri, mintalah untuk berlatih berbicara dan memperagakan kegiatan tersebut 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 3.3 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.	Kesesuaian karakter dengan peran yang dimainkan	Peserta didik mampu menyesuaikan karakter dengan peran yang dimainkan.	
2.	Kesesuaian jalan cerita	Peserta didik mampu bercerita dengan alur yang logis.	
3.	Kesesuaian artistik dengan pertunjukan	Peserta didik mampu menyesuaikan artistik dengan pertunjukan yang dimainkan.	
<b>Total Skor</b>			

**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	Kesesuaian Karakter dengan Peran yang Dimainkan	Kesesuaian Jalan Cerita	Kesesuaian Artistik dengan Pertunjukan
<b>Skor 5</b>	Peserta didik mampu menyesuaikan karakter dengan peran yang ditandai dengan ekspresi wajah, gerak tubuh/ gestur, dan vokal.	Peserta didik mampu bercerita dengan alur yang logis, ditandai dengan urutan cerita yang tepat, dapat memulai cerita dengan tepat, dan dapat mengakhiri cerita dengan tepat.	Peserta didik mampu menyesuaikan artistik dengan pertunjukan yang dimainkan, ditandai dengan ketepatan penggunaan kostum, aksesori, dan rias.
<b>Skor 4</b>	Peserta didik mampu menyesuaikan karakter dengan peran yang ditandai dengan ekspresi wajah dan gerak tubuh/ gestur saja.	Peserta didik mampu bercerita dengan alur yang logis yang ditandai dengan urutan cerita yang tepat, dapat memulai cerita dengan tepat, tetapi tidak dapat mengakhiri cerita dengan tepat.	Peserta didik mampu menyesuaikan artistik dengan pertunjukan yang dimainkan, ditandai dengan ketepatan penggunaan kostum dan aksesori saja.
<b>Skor 3</b>	Peserta didik mampu menyesuaikan karakter dengan peran yang ditandai dengan ekspresi wajah saja.	Peserta didik mampu bercerita dengan alur yang logis, ditandai dengan urutan cerita yang tepat, tetapi tidak dapat memulai cerita dengan tepat dan tidak dapat mengakhiri cerita dengan tepat.	Peserta didik mampu menyesuaikan artistik dengan pertunjukan yang dimainkan, ditandai dengan ketepatan penggunaan kostum saja.

Skor	Kesesuaian Karakter dengan Peran yang Dimainkan	Kesesuaian Jalan Cerita	Kesesuaian Artistik dengan Pertunjukan
<b>Skor 2</b>	Peserta didik mampu menyesuaikan karakter dengan peran yang ditandai dengan gerak tubuh/gestur saja.	Peserta didik tidak mampu bercerita dengan alur yang logis, tetapi berani tampil untuk bercerita.	Peserta didik tidak mampu menyesuaikan artistik dengan pertunjukan yang dimainkan, tetapi berani tampil.
<b>Skor 1</b>	Peserta didik mampu menyesuaikan karakter dengan peran yang ditandai dengan vokal saja.	Peserta didik berani tampil untuk bercerita.	Peserta didik berani tampil dalam pertunjukan.

### 3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru juga bisa menggunakan kegiatan alternatif dengan membaca cerita sambil menemukan berbagai ekspresi dari dalam cerita tersebut. Pilihlah cerita yang sekiranya menarik bagi peserta didik. Sahabat Guru juga dapat membacakan cerita berjudul *Hore, Aku Bisa Percaya Diri!* yang dapat ditemukan pada bagian Bahan Bacaan Peserta Didik.

#### Kegiatan 2 Bermain Pantomim Profesi

- Tujuan kegiatan : 1. Peserta didik **mengenal** karakter yang pernah dilihat.  
2. Peserta didik **menceritakan** gerak dan ekspresi yang dilakukannya sendiri.
- Elemen : Mengalami dan merefleksi
- Alokasi waktu : 6 × 35 menit
- Kemampuan fondasi : Keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya serta pengembangan keterampilan motorik.

## 1. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, persiapkan hal-hal berikut ini sebelum mengajar.

- Perbanyaklah Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 2 sesuai jumlah peserta didik.
- Siapkanlah ruang yang relatif luas agar peserta didik dapat leluasa bergerak. Sahabat Guru juga dapat mengajak peserta didik ke luar kelas untuk melakukan kegiatan pembelajaran ini, misalnya belajar di lapangan.
- Potonglah beberapa kertas dengan ukuran  $5 \times 5$  cm.
- Tuliskan berbagai macam profesi. Pada tiap potongan kertas tertulis satu jenis profesi. Contohnya:



- Gulunglah kertas tersebut, lalu masukkan ke dalam kotak atau wadah.

## 2. Kegiatan Pengajaran

Setelah peserta didik mampu memperagakan macam-macam ekspresi, kali ini Sahabat Guru akan mengajak peserta didik memperagakan karakter dan ekspresi melalui berbagai macam profesi. Kegiatan ini diharapkan akan mengasah daya imajinasi, melatih sikap percaya diri, dan membiasakan sensasi panggung peserta didik. Kegiatan ini hampir sama seperti kegiatan sebelumnya, hanya saja setingkat lebih sulit. Pada kegiatan ini, peserta didik belajar menggabungkan imajinasi ekspresi dan karakter. Sementara itu, pada kegiatan sebelumnya, peserta didik hanya belajar berekspresi tanpa imajinasi karakter.

## a. Kegiatan Pembukaan

### Pengantar dan Pengaturan Kelas

Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini kepada peserta didik, yaitu agar peserta didik dapat mengingat ekspresi dan karakter profesi yang pernah mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari, lalu memperagakannya. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, kondisikan peserta didik dalam formasi melingkar dan pastikan peserta didik dapat leluasa bergerak.

#### Introduksi

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: *"Profesi atau pekerjaan apa yang pernah kamu lihat?"* atau *"Apakah kamu pernah melihat guru, dokter, polisi, persona YouTube, tukang kebun, atau profesi lainnya?"*
- 2) Tulislah profesi-profesi yang disebut oleh peserta didik di papan tulis agar mereka lebih mudah mengingatnya.
- 3) Setelah itu, mintalah peserta didik mengingat bagaimana aktivitas profesi-profesi tersebut.
- 4) Berilah contoh peragaan aktivitas profesi-profesi tersebut.
- 5) Mintalah peserta didik untuk memperagakan aktivitas profesi-profesi tersebut.

## b. Kegiatan Inti

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

- 1) Berikanlah pengertian kepada peserta didik bahwa kegiatan kali ini hampir sama seperti kegiatan sebelumnya. Setiap peserta didik akan mendapat kesempatan tampil di panggung untuk belajar berbicara dan melatih sikap percaya diri.
- 2) Tantanglah peserta didik untuk memperagakan profesi sesuai yang tertulis di potongan kertas yang mereka ambil dari dalam kotak atau wadah.
- 3) Jika ada peserta didik mengambil gulungan kertas yang bertuliskan “tukang kebun”, peserta didik tersebut harus memperagakan profesi tukang kebun.

*Peserta didik seolah-olah membawa alat kebersihan dan memperagakan gerakan menyapu taman sekolah, menanam bunga, dan menyiram tanaman.*

- 4) Setiap ada peserta didik yang mulai memperagakan suatu profesi, mintalah peserta didik penonton untuk tepuk tangan sebagai bentuk motivasi. Begitu pula setiap ada peserta didik yang selesai memperagakan suatu profesi, mintalah peserta didik penonton untuk tepuk tangan sebagai perwujudan sikap menghargai sesama.

### c. Kegiatan Penutup

Setelah melakukan kegiatan inti, berikanlah pertanyaan refleksi. Pandulah peserta didik merefleksikan dirinya sendiri dengan menjawab pertanyaan berikut ini.

- 1) Bagaimana perasaanmu saat memperagakan profesi di panggung?
- 2) Apakah kamu sekarang merasa lebih percaya diri dibandingkan kemarin?
- 3) Dapatkah kamu memperagakan berbagai macam profesi?
- 4) Ceritakan pengalamanmu saat bermain pantomim profesi!

Berikutnya, mintalah peserta didik mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 2. Setelah diisi dan dikumpulkan, jangan lupa berikan motivasi pada catatan guru di lembar kerja peserta didik, *ya!* Jika ada peserta didik yang masih kurang percaya diri, Sahabat Guru dapat memintanya untuk berlatih berbicara dan memperagakan aktivitas profesi bersama teman atau orang tuanya.

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 3.4 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.	Pengetahuan tentang profesi	Peserta didik mampu menyebutkan profesi dan aktivitas yang dilakukan.	
2.	Ekspresi wajah	Peserta didik mampu menampilkan ekspresi wajah yang sesuai dengan karakter.	
3.	Gerak tubuh	Peserta didik mampu melakukan gerak tubuh yang sesuai dengan karakter yang dimainkan.	
<b>Total Skor</b>			

**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	Pengetahuan tentang Profesi	Ekspresi Wajah	Gerak Tubuh
<b>Skor 5</b>	Peserta didik mampu menyebutkan 5 atau lebih profesi dan aktivitas yang dilakukan.	Peserta didik mampu menampilkan ekspresi wajah yang sesuai dengan karakter, ditandai dengan penghayatan ekspresi, gerak mata, dan gerak mulut.	Peserta didik mampu melakukan gerak tubuh sesuai dengan karakter yang dimainkan, ditandai dengan gerak tubuh fleksibel/tidak kaku, kaki dan tangan difungsikan dengan tepat, serta melakukan gerak yang variatif.
<b>Skor 4</b>	Peserta didik mampu menyebutkan 3-4 profesi dan aktivitas yang dilakukan.	Peserta didik mampu menampilkan ekspresi wajah yang sesuai dengan karakter, ditandai dengan penghayatan ekspresi dan gerak mata saja.	Peserta didik mampu melakukan gerak tubuh sesuai dengan karakter yang dimainkan, ditandai dengan gerak tubuh fleksibel/tidak kaku, kaki dan tangan difungsikan dengan tepat.
<b>Skor 3</b>	Peserta didik mampu menyebutkan 1-2 profesi dan aktivitas yang dilakukan.	Peserta didik mampu menampilkan ekspresi wajah yang sesuai dengan karakter, ditandai dengan penghayatan ekspresi saja.	Peserta didik mampu melakukan gerak tubuh sesuai dengan karakter yang dimainkan, ditandai dengan gerak tubuh fleksibel/tidak kaku saja.
<b>Skor 2</b>	Peserta didik mampu menyebutkan 1-2 profesi saja atau aktivitas saja.	Peserta didik tidak mampu menampilkan ekspresi wajah yang sesuai dengan karakter, tetapi berani tampil.	Peserta didik tidak mampu melakukan gerak tubuh sesuai dengan karakter yang dimainkan, tetapi berani tampil.
<b>Skor 1</b>	Peserta didik tidak mampu menyebutkan profesi dan aktivitas yang dilakukan.	Peserta didik tidak berani tampil.	Peserta didik tidak berani tampil.

### 3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila peserta didik kesulitan mengingat macam-macam profesi secara umum, Sahabat Guru dapat membimbing peserta didik mengamati profesi yang ada di sekolah, misalnya guru, tukang kebun, dan penjual makanan di kantin. Hal ini akan lebih memudahkan peniruan karakter karena peserta didik melakukan pengamatan langsung dan memperagakannya saat itu juga.

#### Kegiatan 3 Bermain Benda di Sekitar

Tujuan kegiatan	: 1. Peserta didik mengeksplorasi peran, properti, dan kostum yang sesuai dengan pertunjukan pantomim. 2. Peserta didik menghasilkan pertunjukan pantomim. 3. Peserta didik memperoleh dampak positif berupa sikap kreatif, mandiri, dan bekerja sama.
Elemen	: Mencipta, berpikir dan bekerja artistik, serta berdampak.
Alokasi waktu	: 6 × 35 menit
Kemampuan fondasi	: Keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya serta pengembangan keterampilan motorik.

#### 1. Persiapan Mengajar

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

- Perbanyaklah Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 3 sesuai jumlah peserta didik.
- Siapkanlah ruang yang relatif luas agar peserta didik dapat leluasa bergerak.
- Siapkan benda-benda di sekitar yang dapat digunakan sebagai properti pementasan, misalnya taplak meja, bola, kardus, botol, pensil, dan buku.

## 2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, pada kegiatan kali ini, peserta didik akan diajak untuk bermain dan berimajinasi dengan benda-benda di sekitarnya. Sebagai contoh, pensil dapat diimajinasikan sebagai alat makan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan daya imajinasi serta melatih peserta didik untuk berpikir dan bekerja secara artistik. Kegiatan ini juga diharapkan melatih sikap percaya diri dan menghargai sesama peserta didik.

### a. Kegiatan Pembukaan

#### Pengantar dan Pengaturan Kelas

Pada kegiatan pembukaan, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini kepada peserta didik, yaitu agar peserta didik dapat meningkatkan daya imajinasinya dengan menggunakan properti. Setelah itu, kondisikan peserta didik dalam formasi melingkar dan pastikan peserta didik dapat leluasa bergerak.

#### Introduksi

Sebelum melakukan pembelajaran inti, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan introduksi berikut ini. Tujuannya adalah untuk memberi contoh dan memancing daya imajinasi peserta didik.

- 1) Mintalah peserta didik membentuk formasi melingkar.
- 2) Pastikan peserta didik dapat bergerak dengan leluasa.
- 3) Tunjukkanlah benda-benda yang akan digunakan sebagai properti pementasan kepada peserta didik.
- 4) Katakan bahwa benda-benda tersebut dapat berubah menjadi apa saja sesuai keinginan.
- 5) Berilah contoh kepada peserta didik, misalnya:

*Sahabat Guru memegang pensil, lalu memperagakan gerakan makan dengan garpu. Pensil diimajinasikan sebagai garpu. Pensil tersebut juga bisa diimajinasikan sebagai tusuk satai. Sahabat Guru dapat memperagakan gerakan makan satai yang lezat dengan pensil tersebut.*



**Gambar 3.4** Guru sedang memperagakan gerak makan. Pensil diimajinasikan sebagai alat makan.

- 7) Peganglah benda yang lain, tekankan kembali bahwa benda tersebut juga dapat berubah menjadi apa saja sesuai keinginan.
- 8) Berilah kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan imajinasinya.
- 9) Pada akhir kegiatan introduksi, berilah kesempatan beberapa peserta didik untuk memegang salah satu benda dan mencoba permainan ini.

### **b. Kegiatan Inti**

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

- 1) Pastikan peserta didik masih berada dalam formasi melingkar dengan ruang gerak yang luas.
- 2) Sampaikanlah informasi bahwa setiap peserta didik mempunyai kesempatan bermain.

- 3) Tunjukkan benda apa saja yang akan dimainkan.
- 4) Pilihlah benda yang akan dimainkan terlebih dahulu.
- 5) Pastikan semua peserta didik mendapat giliran bermain.
- 6) Mintalah peserta didik yang memegang benda untuk maju ke tengah lingkaran.
- 7) Setelah peserta didik selesai bermain, peserta didik yang lain menebak benda apa yang sedang diimajinasikan. Jika benda sudah tertebak, berikan benda tersebut kepada peserta didik yang ada di sebelahnya searah jarum jam.
- 8) Setiap ada peserta didik yang sudah selesai bermain atau mengimajinasikan benda, berilah apresiasi dengan meminta peserta didik lainnya untuk tepuk tangan.
- 9) Sahabat Guru boleh mengganti benda di tengah permainan.

Jika ada peserta didik yang berminat dan ingin mengembangkan potensinya, Sahabat Guru dapat memintanya untuk bermain di tengah lingkaran. Sahabat Guru dapat memilih benda yang dianggap sulit oleh peserta didik lain. Mintalah peserta didik yang lain untuk menebak benda apa yang sedang diimajinasikan. Jika ada peserta didik yang tampak tidak berminat atau belum percaya diri, berilah kesempatan bermain dan beri apresiasi.

### c. Kegiatan Penutup

Sahabat Guru, setelah melakukan kegiatan inti, ajukanlah pertanyaan refleksi berikut ini kepada peserta didik.

- 1) Benda apa saja yang sudah kamu imajinasikan?
- 2) Benda-benda tersebut, kamu imajinasikan menjadi apa saja?
- 3) Apakah kamu merasa kesulitan melakukan imajinasi?
- 4) Apa fungsi benda dalam kegiatan pementasan?

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!*

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 3.5 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.	Kemampuan bercerita	Peserta didik mampu menceritakan peristiwa berdasarkan benda yang dipilih.	
2.	Kemampuan memanfaatkan dan memainkan benda sebagai properti pantomim	Peserta didik mampu menceritakan peristiwa berdasarkan benda yang dipilih menjadi lakuan pantomim.	
<b>Total Skor</b>			

**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 Bercerita	Kemampuan Memanfaatkan dan Memainkan Benda sebagai Properti Pantomim
<b>Skor 5</b>	Peserta didik mampu menceritakan peristiwa berdasarkan benda yang dipilih secara lengkap, misalnya nama benda, apa fungsinya, bagaimana cara kerjanya, siapa yang biasa menggunakan, dan kapan penggunaannya.	Peserta didik mampu menceritakan peristiwa berdasarkan benda yang dipilih menjadi lakuan pantomim, ditandai dengan kejelasan benda (imajiner), pemanfaatan benda (imajiner) dengan gerak tubuh dan ekspresi, serta penggunaan benda (imajiner) secara variatif.
<b>Skor 4</b>	Peserta didik mampu menceritakan peristiwa berdasarkan benda yang dipilih secara lengkap, misalnya nama benda, apa fungsinya, bagaimana cara kerjanya, dan siapa yang biasa menggunakannya.	Peserta didik mampu menceritakan peristiwa berdasarkan benda yang dipilih menjadi lakuan pantomim, ditandai dengan kejelasan benda (imajiner) dan pemanfaatan benda (imajiner) dengan gerak tubuh dan ekspresi.
<b>Skor 3</b>	Peserta didik mampu menceritakan peristiwa berdasarkan benda yang dipilih secara lengkap, misalnya nama benda, apa fungsinya, dan bagaimana cara kerjanya.	Peserta didik mampu menceritakan peristiwa berdasarkan benda yang dipilih menjadi lakuan pantomim, ditandai dengan kejelasan benda (imajiner) saja.
<b>Skor 2</b>	Peserta didik mampu menceritakan peristiwa berdasarkan benda yang dipilih secara lengkap, misalnya nama benda dan apa fungsinya.	Peserta didik tidak mampu menceritakan peristiwa berdasarkan benda yang dipilih menjadi lakuan pantomim, tetapi berani tampil.
<b>Skor 1</b>	Peserta didik mampu menceritakan peristiwa berdasarkan benda yang dipilih secara lengkap, misalnya nama bendanya saja.	Peserta didik tidak berani tampil.

### 3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan alternatif yang dapat Sahabat Guru lakukan adalah menirukan suasana alam di sekitar. Peserta didik dapat menirukan gerak ombak, pohon yang terkena angin kencang, ataupun bunga yang layu. Beri kesempatan kepada semua peserta didik untuk bermain secara bergantian. Mintalah peserta didik membuat formasi melingkar, lalu satu per satu peserta didik maju ke tengah lingkaran untuk memperagakan gerakan tersebut.

#### Kegiatan 4

##### Bermain Pantomim Peristiwa

Tujuan kegiatan	:	1. Peserta didik mengeksplorasi peran, properti, dan kostum yang sesuai dengan pertunjukan pantomim. 2. Peserta didik menghasilkan pertunjukan pantomim. 3. Peserta didik memperoleh dampak positif menghasilkan pertunjukan pantomim dengan rasa percaya diri, kreatif, dan mau bekerja sama.
Elemen	:	Mencipta, berpikir dan bekerja secara artistik, serta dampak.
Alokasi waktu	:	10 × 35 menit
Kemampuan fondasi	:	Keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya serta pengembangan keterampilan motorik.

#### 1. Persiapan Mengajar

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

- Perbanyaklah Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 4 sesuai jumlah peserta didik.
- Siapkanlah ruang yang relatif luas agar peserta didik dapat leluasa bergerak.

- c. Siapkanlah kertas, gunting, dan spidol. Guntinglah kertas kecil-kecil dengan ukuran  $3 \times 5$  cm, lalu tuliskan nama-nama pahlawan di potongan kertas tersebut. Sesuaikan banyaknya potongan kertas dengan jumlah peserta didik. Potongan kertas itu nantinya akan digunakan untuk membagi kelompok yang beranggotakan 4-5 orang per kelompok. Perhatikan contoh berikut ini!



## 2. Kegiatan Pengajaran

Pada kegiatan sebelumnya, peserta didik dilatih melakukan imajinasi ekspresi dan karakter manusia, serta mengimajinasikan bentuk dan fungsi benda. Adapun pada kegiatan kali ini, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik mengimajinasikan peristiwa di sekitarnya. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok guna melatih kemampuan kerja sama peserta didik dengan temannya.

### a. Kegiatan Pembukaan

#### Pengantar dan Pengaturan Kelas

Sebelum kegiatan dimulai, hendaknya Sahabat Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini kepada peserta didik, yaitu agar peserta didik mampu mengimajinasikan peristiwa di sekitarnya. Pada kegiatan ini, peserta didik akan bermain secara berkelompok.

Bentuklah kelompok sesuai nama pahlawan, misalnya peserta didik yang mendapat potongan kertas bertuliskan "R.A. Kartini", harus berkelompok dengan sesama peserta didik yang mendapat potongan kertas bertuliskan "R.A. Kartini" juga. Satu kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik. Bentuklah kelompok sebelum kegiatan introduksi dimulai. Setelah terbentuk, tentukanlah peristiwa apa yang akan dimainkan

oleh setiap kelompok, misalnya Kelompok R.A. Kartini bermain peristiwa koki yang sedang memasak, Kelompok Ki Hajar Dewantara bermain peristiwa upacara bendera, dan seterusnya.

### Introduksi

Sahabat Guru, sebelum memulai kegiatan inti, lakukan dahulu kegiatan berikut ini.

- 1) Berilah contoh gerakan terlebih dahulu kepada peserta didik. Contohnya, jika memilih pantomim peristiwa bermain layang-layang, Sahabat Guru bergerak seolah-olah sedang bermain layang-layang, menarik dan mengulur tali layangan sambil melihat ke atas tanpa bersuara.
- 2) Mintalah peserta didik meniru gerakan tersebut.
- 3) Sahabat Guru juga boleh memberi contoh peristiwa yang lain.

### b. Kegiatan Inti

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

- 1) Pastikan peserta didik sudah berbaur dengan kelompoknya dan mendapatkan tugas untuk memainkan pantomim peristiwa bersama kelompoknya. Sebagai contoh, Kelompok R.A. Kartini bermain pantomim peristiwa koki yang sedang memasak, Kelompok Ki Hajar Dewantara bermain pantomim peristiwa upacara bendera, dan seterusnya.
- 2) Berilah peserta didik waktu secukupnya untuk diskusi kelompok.
- 3) Setelah itu, mintalah setiap kelompok memainkan pantomim di panggung secara bergantian, bisa panggung sungguhan atau hanya imajiner.
- 4) Ajaklah peserta didik penonton untuk menyimak dengan baik pertunjukan yang sedang ditampilkan temannya dan memberi apresiasi yang meriah.

Jika ada peserta didik yang berminat dan ingin mengembangkan potensinya, Sahabat Guru dapat memintanya untuk bermain pantomim peristiwa di panggung. Peserta didik tersebut tidak bermain pantomim peristiwa dalam kelompok, tetapi

bermain sendiri. Berilah peserta didik tersebut kebebasan untuk memilih pantomim atau meniru peristiwa yang disukainya. Ajak juga peserta didik yang kurang berminat atau belum percaya diri untuk bermain bersama sambil diberi apresiasi.

### c. Kegiatan Penutup

Setelah melakukan kegiatan inti, saatnya Sahabat Guru melakukan kegiatan penutup. Pada kegiatan ini, peserta didik masih berbaur bersama kelompoknya. Beri kesempatan yang sama pada tiap kelompok untuk memberi pendapat dengan bahasa yang santun. Pandulah peserta didik dengan mengajukan pertanyaan berikut ini.

- 1) Apakah kalian sudah bisa meniru peristiwa?
- 2) Berikan pendapatmu mengenai penampilan kelompok lain secara santun! Apakah kelompok tersebut sudah bisa meniru atau melakukan pantomim peristiwa dengan baik?

Berikutnya, ajaklah peserta didik mengapresiasi diri sendiri dan temannya dengan cara bertepuk tangan. Sahabat Guru bisa mengatakan, *"Kalian bermain dengan sangat hebat. Tepuk tangan untuk kalian semua!"*. Setelah itu, 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 Kegiatan 4. Sahabat Guru dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kondisi peserta didik.

Tabel 3.6 Instrumen Penilaian Akhir Pembelajaran Bab III (Kegiatan 4)

#### 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.	Kesesuaian peristiwa dengan pertunjukan pantomim	Peserta didik mampu mewujudkan peristiwa menjadi pertunjukan pantomim.	
2.	Kemampuan keaktoran	Peserta didik mampu mengekspresikan peran dalam pertunjukan pantomim.	
3.	Kemampuan kerja sama	Peserta didik mampu bekerja sama dengan kelompoknya dalam pertunjukan pantomim.	
<b>Total Skor</b>			

### 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	Kesesuaian Peristiwa dengan Pertunjukan Pantomim	Kemampuan Keaktoran	Kemampuan Kerja Sama
<b>Skor 5</b>	Peserta didik mampu mewujudkan peristiwa menjadi pertunjukan pantomim, ditandai dengan keutuhan peristiwa, kejelasan alur, dan kejelasan lakuan aktor.	Peserta didik mampu mengekspresikan peran dalam pertunjukan pantomim, ditandai dengan ekspresi, gerak, dan penghayatan.	Peserta didik mampu kerja sama kelompok dalam pertunjukan pantomim, ditandai dengan kekompakan, respons antaraktor, dan pemerataan peran.

Skor	Kesesuaian Peristiwa dengan Pertunjukan Pantomim	Kemampuan Keaktoran	Kemampuan Kerja Sama
<b>Skor 4</b>	Peserta didik mampu mewujudkan peristiwa menjadi pertunjukan pantomim, ditandai dengan keutuhan peristiwa dan kejelasan alur.	Peserta didik mampu mengekspresikan peran dalam pertunjukan pantomim, ditandai dengan ekspresi dan gerak.	Peserta didik mampu kerja sama kelompok dalam pertunjukan pantomim, ditandai dengan kekompakan dan respons antaraktor.
<b>Skor 3</b>	Peserta didik mampu mewujudkan peristiwa menjadi pertunjukan pantomim, ditandai dengan keutuhan peristiwa saja.	Peserta didik mampu mengekspresikan peran dalam pertunjukan pantomim, ditandai dengan ekspresi saja.	Peserta didik mampu kerja sama kelompok dalam pertunjukan pantomim, ditandai dengan kekompakan saja.
<b>Skor 2</b>	Peserta didik tidak mampu mewujudkan peristiwa menjadi pertunjukan pantomim, tetapi berani tampil.	Peserta didik tidak mampu mengekspresikan peran dalam pertunjukan pantomim, tetapi berani tampil.	Peserta didik tidak mampu kerja sama kelompok dalam pertunjukan pantomim, tetapi berani tampil.
<b>Skor 1</b>	Peserta didik tidak berani tampil.	Peserta didik tidak berani tampil.	Peserta didik tidak berani tampil.

### 3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila Sahabat Guru merasa kesulitan membimbing peserta didik untuk melakukan permainan pantomim peristiwa yang berbeda pada tiap kelompok, Sahabat Guru boleh melakukan permainan pantomim peristiwa yang sama pada semua kelompok. Contohnya, semua kelompok menampilkan pantomim peristiwa bermain layang-layang. Sahabat Guru juga boleh memilih peristiwa lain yang sesuai keadaan daerah sekitar atau kearifan lokal.

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

Interaksi guru dengan orang tua/wali dapat dilakukan melalui buku kerja sama peserta didik dan orang tua. Isi buku tersebut terdapat di bagian Lembar Kegiatan Peserta Didik. Pada kegiatan seni teater di sekolah, peserta didik **tidak** diberi tugas yang menuntutnya untuk dapat membaca teks panjang, menulis, dan menghitung. Kegiatan seni teater di sekolah didesain dalam bentuk permainan-permainan.

Untuk pembelajaran seni teater ini, orang tua terlibat dalam kesuksesan perkembangan anak. Keterlibatan tersebut adalah sebagai berikut.

**Pertama**, saat menyelesaikan lembar kerja peserta didik, seperti kegiatan mengekspresikan sebuah lagu, mengimajinasikan sebuah benda, atau meniru sebuah peristiwa, peserta didik dapat meminta bantuan orang tua. Pada lembar tersebut juga terdapat catatan guru dan orang tua. Guru dapat memberi pesan atau motivasi untuk peserta didik yang perlu diketahui orang tua/wali.

**Kedua**, saat melakukan kegiatan membaca cerita dan memilih bacaan yang cocok, peserta didik meminta bantuan orang tua/wali. Kegiatan ini mendukung **perkembangan fondasi** anak, yaitu kematangan emosi yang cukup untuk berkegiatan di lingkungan belajar, pengembangan keterampilan motorik, serta keterampilan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya.

**Ketiga**, saat kegiatan pentas, orang tua/wali diundang dalam kegiatan tersebut. Jika berkenan, mereka juga dapat ikut andil dalam permainan. 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, dan Kegiatan 3. Penilaian akhir pembelajaran terdapat di akhir Kegiatan 4. Untuk penilaian sikap, guru dapat mengamati perilaku peserta didik mulai dari Kegiatan 1 sampai Kegiatan 4. Berikut ini adalah asesmen/penilaian yang dapat dilakukan oleh guru.

## 1. Penilaian Sebelum Pembelajaran

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

- Gerakan apa yang kamu ingat ketika minum?
- Gerakan apa yang kamu ingat ketika makan?
- Ayo, praktikkan gerakan minum dan makan!

Pertanyaan tersebut merupakan pertanyaan pancingan agar peserta didik dapat mengingat peristiwa yang pernah dialaminya. Selanjutnya, Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk bermain pantomim kegiatan sehari-hari. Mintalah mereka melakukan gerakan kegiatan tersebut tanpa suara. Lalu, kondisikan peserta didik dalam formasi melingkar dan pastikan peserta didik dapat bergerak leluasa.

## 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 3.7 Format Penilaian Formatif dan Sumatif Bab III

No.	Nama Peserta Didik	Formatif			NA	Sumatif
		Kegiatan 1	Kegiatan 2	Kegiatan 3	Formatif	Kegiatan 4
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 4. Penilaian sikap pada bab ini meliputi tiga hal, yaitu sebagai berikut.

- a. Peserta didik menceritakan diri dan memperagakan kegiatannya di panggung. Peserta didik penonton memberi tepuk tangan untuk peserta didik yang akan tampil sebagai bentuk motivasi. Selesai tampil, peserta didik penonton juga memberi tepuk tangan sebagai perwujudan sikap menghargai sesama.
- b. Peserta didik mendengarkan pendapat temannya, baik pendapat yang sama dengannya maupun pendapat yang berbeda. Peserta didik juga memberi pendapat dengan santun sebagai bentuk menghargai perbedaan.
- c. Peserta didik bersedia melakukan tugas dan peran yang diberikan kelompoknya di sekolah sebagai bentuk perilaku gotong royong.

*Berilah catatan sesuai perkembangan peserta didik!*

Tabel 3.8 Contoh Penilaian Sikap Pembelajaran Bab III

No.	Nama Peserta didik	Catatan
1.	Peserta didik A	Peserta didik antusias memberi semangat dan menghargai penampilan teman. Peserta didik selalu mengemukakan pendapatnya dengan santun. Akan tetapi, peserta didik belum mampu menyesuaikan diri saat tampil bersama kelompoknya
2.	Peserta didik B	..... ..... ..... .....

No.	Nama Peserta didik	Catatan
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 untuk menggali potensi peserta didik. Sebagai kegiatan pengayaan pada bab ini, Sahabat Guru dapat memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar sebagai properti, misalnya kain taplak.

Ajaklah peserta didik untuk mengimajinasikan kain taplak tersebut sebagai benda lain, misalnya sayap burung. Imajinasi tersebut kemudian diwujudkan dengan menalikan dua ujung kain taplak ke leher peserta didik dan dua ujung lainnya dibiarkan

bebas. Setelah itu, mintalah peserta didik mengibaskan ujung kain taplak yang bebas dengan kedua tangannya seolah-olah sedang mengepakkan sayap. Sahabat Guru juga boleh menggunakan benda lainnya, misalnya buku, sapu, atau bola. Tujuan kegiatan ini tidak hanya untuk memotivasi peserta didik, tetapi juga untuk meningkatkan **kemampuan fondasi**, yaitu mengembangkan kemampuan motorik.

## 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 memodifikasi sesuai kondisi atau kemampuan peserta didik.

Tabel 3.9 Contoh Kegiatan Remedial Pembelajaran Bab III

No.	Kegiatan	Remedial
1.	Kegiatan 1: Memperagakan cerita	Menebak cerita yang dimainkan teman, lalu meniru gerak yang dimainkan oleh temannya.
2.	Kegiatan 2: Bermain pantomim profesi	Memperagakan profesi yang pernah dilihatnya. Sebelum memperagakan pantomim, peserta didik dapat memperagakan profesi dengan suara.
3.	Kegiatan 3: Bermain benda di sekitar	Meniru teman atau peristiwa yang pernah dilihat.
4.	Kegiatan 4: Bermain pantomim peristiwa	Meniru pantomim peristiwa yang dimainkan temannya.

## H. Refleksi Guru

Peserta didik dapat bermain pantomim dengan melakukan empat kegiatan pada Bab III ini, yaitu (1) memperagakan cerita, (2) bermain pantomim profesi, (3) bermain benda di sekitar, dan (4) bermain pantomim peristiwa. Apakah peserta didik sudah bisa bermain pantomim? Berilah tanda centang (✓) untuk mengetahui sejauh mana keterampilan peserta didik!

Tabel 3.10 Refleksi Guru Bab III

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Sebagian	Bukti
1.	Apakah peserta didik mampu memperagakan berbagai ekspresi dengan benar?				
2.	Apakah peserta didik dapat meniru gerak, ekspresi, dan suara berbagai profesi?				
3.	Apakah peserta didik mampu mengimajinasikan benda untuk fungsi yang lain?				
4.	Apakah peserta didik dapat meniru peristiwa?				
5.	Apakah peserta didik sudah percaya diri dalam melakukan gerak, ekspresi, dan suara?				

Jika Sahabat Guru menjawab kelima pertanyaan tersebut dengan “Ya”, berarti Sahabat Guru sudah berhasil membimbing peserta didik bermain pantomim. Selain pertanyaan-pertanyaan tersebut, sebagai bahan refleksi kegiatan pembelajaran yang sudah Sahabat guru lakukan, serta sebagai bahan untuk pembelajaran ke depan agar menjadi lebih baik, Sahabat guru dapat menjawab pertanyaan-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 ini? Jika iya, 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

Buku Kerja Sama  
Orang Tua/Wali dan Peserta Didik

Lembar Kegiatan 1

Nama: \_\_\_\_\_

Kelas: \_\_\_\_\_

**Berani Berekspresi**

Nyanyikan lagu berjudul *Maju Tak Gentar* ciptaan Cornel Simandjuntak, lalu ekspresikanlah dengan menggunakan tangan dan kakimu!

**Maju Tak Gentar**

*Maju tak gentar  
Membela yang benar*

*Maju tak gentar  
Hak kita diserang*

*Maju serentak  
Mengusir penyerang*



Dapatkah kamu mengekspresikan lagu berjudul *Maju Tak Gentar*?

- a. Ya
- b. Tidak

Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai

Lembar Kegiatan 2

Nama: \_\_\_\_\_

Kelas: \_\_\_\_\_

**Lebih Percaya Diri di Atas Panggung**

1. Lingkarilah emosi yang kamu rasakan saat memperagakan pantomim profesi di atas panggung!

**Deg-degan**

**Senang**

**Malu**

2. Apakah kamu sekarang merasa lebih percaya diri dibandingkan sebelumnya?

a. Ya

b. Tidak

Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai

### Lembar Kegiatan 3

Nama: \_\_\_\_\_

Kelas: \_\_\_\_\_

## Bermain Benda di Sekitar

Benda apa saja yang sudah kamu imajinasikan?

1.	Pensil menjadi garpu.
2.	
3.	
4.	
5.	

Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai

Lembar Kegiatan 4

Nama: \_\_\_\_\_

Kelas: \_\_\_\_\_

**Meniru Peristiwa**

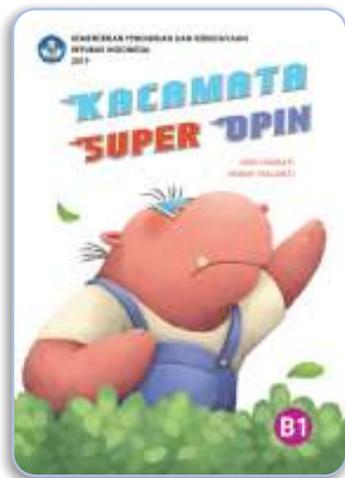
Bayangkan kamu menjadi koki andal di sebuah restoran yang terkenal. *Yuk*, peragakan gerak dan ekspresi koki!



Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai

## J. Bahan Bacaan Peserta Didik

Guru atau orang tua dapat memanfaatkan laman **Sibi Kemdikbud** (<https://buku.kemdikbud.go.id/>) untuk mencari bahan bacaan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Bahan bacaan ini dapat dimanfaatkan untuk bermain pantomim sesuai cerita yang dibaca. Berikut ini adalah alternatif bahan bacaan tersebut.



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



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

Berikut ini adalah bahan bacaan peserta didik berjudul *Hore, Aku Bisa Percaya Diri!*. Bacakanlah cerita tersebut untuk peserta didik dan cetaklah agar peserta didik dapat membacanya sendiri atau bersama orang tuanya di rumah!

# Hore, Aku Bisa Percaya Diri!



Sebentar lagi ada pertunjukan teater.  
Ayah dan ibu akan menonton pertunjukan itu.  
Hari ini Bu Guru memilih peran.



Di tanah Sunda, ada Kerajaan Galuh.  
Suatu hari, Raja Galuh sakit.  
Anaknya yang bernama Putri Sunda  
menggantikan tugasnya.



Sore hari, Putri Sunda merawat burungnya.

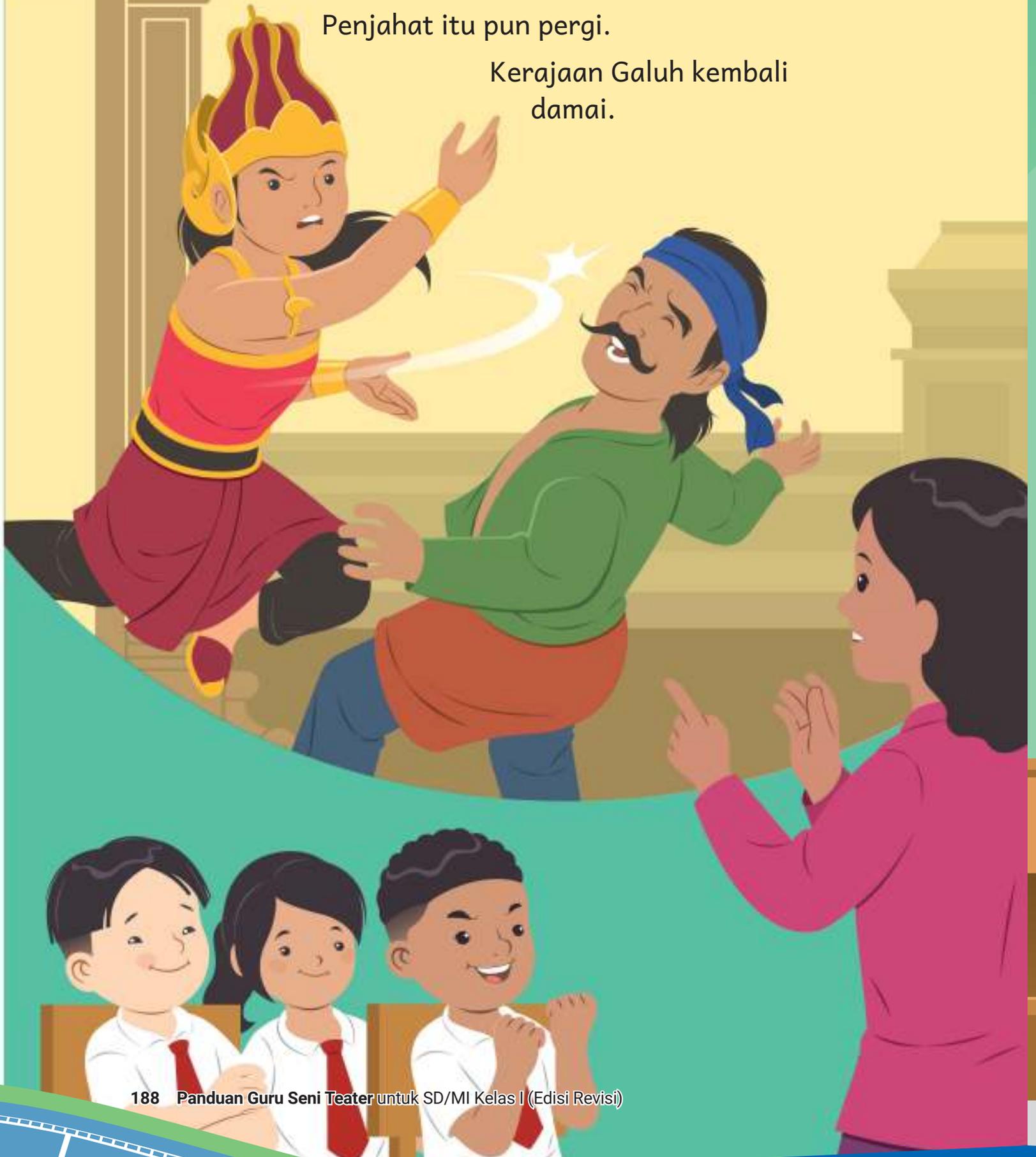
Lalu, ada penjahat datang menyerang Kerajaan Galuh.



Untung saja Putri Sunda bisa bela diri.  
Dia bersama prajurit melawan penjahat itu.

Penjahat itu pun pergi.

Kerajaan Galuh kembali  
damai.



“Siapa mau jadi Putri Sunda?”, tanya Bu Guru.

“Saya... Saya, Bu Guru!”.



“Putri Sunda harus bisa gerak bela diri.  
Coba Salsa praktik jadi Putri Sunda!”  
*Ciaaat... ciaaat... ciaaat!*



Wah, hebat!

Salsa bisa berperan sebagai Putri Sunda.

“Siapa mau jadi Raja?”, tanya Bu Guru lagi.

“Saya... Saya, Bu Guru!”



“Raja Galuh harus tegas dan percaya diri.  
Coba Dodo praktik jadi Raja Galuh!”

“Tolong gantikan tugasku, Putri,”  
kata Dodo.

*Wah, hebat! Dodo bisa berperan  
sebagai Raja Galuh.*



“Siapa mau berperan sebagai prajurit dan penjahat?  
Yang mau jadi prajurit, berdiri di sebelah kanan, *ya!*  
Yang mau jadi penjahat di sebelah kiri.”



Prajurit dan penjahat harus bisa gerakan bela diri.  
Ingat, tidak boleh sampai melukai teman, ya.



*Ciaaat... ciaaat... ciaaat!*

“Hore, kalian bisa berperan dengan sangat bagus!”,  
puji Bu Guru.



Semua sudah mendapatkan peran.  
Siapa yang jadi burung?



Wah, ternyata Bu Guru!

Hore, kami bermain pentas dengan Bu Guru!



### Apa Itu Pantomim?

Salah satu bentuk pertunjukan teater adalah pantomim. Sebuah pertunjukan yang menonjolkan gerak dan ekspresi mimik wajah tanpa suara dan menggambarkan suatu cerita untuk disampaikan dan dipahami oleh penonton. Pertunjukan pantomim secara umum disajikan dalam keadaan yang sunyi tanpa dialog dari para pelakunya. Pemain mengungkapkan ekspresi dan emosinya melalui pola gerak dan mimik wajah. Pertunjukan pantomim dapat dilakukan sendiri di atas panggung atau dilakukan secara berkelompok. Pertunjukan pantomim sering kali memuat lelucon atau humor dengan rangkaian aktivitas yang ceria dan menyenangkan.

Gerak dan ekspresi yang dilakukan aktor dalam pertunjukan pantomim biasanya bersumber dari gerakan sehari-hari, misalnya gerakan aktivitas orang yang sedang mandi, aktivitas jalan menaiki atau menuruni tangga, dan aktivitas membawa makanan yang lantas terjatuh. Oleh karena itu, gerakan yang dilakukan dalam pantomim terkesan ringan. Namun, pada hakikatnya pemain pantomim sangat memerlukan daya imajinasi, latihan gerak, emosi, dan ekspresi. Tujuannya adalah agar gerak dan ekspresi yang dilakukan dalam pertunjukan pantomim dapat berjalan dengan baik.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, gerakan dalam pantomim adalah gerakan yang sering dilakukan dalam keseharian. Oleh karena itu, pemain harus mampu menciptakan ilusi properti yang dihadirkan dalam pertunjukan. Contohnya, saat membuat ilusi dinding dan pemain memegang dinding tersebut, maka ilusikan permukaannya kasar atau halus, bersih atau kotor, dan sebagainya. Begitu juga saat pemain berakting merias diri di depan cermin, pemain harus bisa mengiluskan cermin di depannya dan bagaimana ekspresi ketika melihat wajahnya di cermin, serta bagaimana memegang sisir ilusi dan menggunakannya untuk menyisir rambut.

Teknik dasar yang harus diketahui dalam pantomim adalah sebagai berikut.

1. Hal yang paling mencolok pada pemain pantomim adalah riasan wajah dan kostum yang digunakan. Riasan wajah yang khas adalah cat berwarna putih di seluruh wajah, celak berwarna hitam tebal seperti air mata yang mengalir,

alis mata yang gelap, dan lipstik berwarna hitam atau merah gelap. Kostum yang digunakan juga khas, yaitu kaus bergaris hitam putih horizontal, celana berwarna gelap, sarung tangan berwarna putih sepanjang pergelangan tangan, dan topi baret berwarna hitam atau merah.

2. Latihan menggunakan tubuh dan ekspresi wajah sebagai alat untuk berbicara karena dalam pertunjukan pantomim tidak ada dialog. Para pemain harus selalu berlatih memanfaatkan tubuh dan ekspresi wajahnya sebagai media untuk menyampaikan pesan atau menceritakan aktivitas yang sedang dilakukan.
3. Latihan berimajinasi dan menciptakan ilusi benda yang akan dihadirkan dalam pementasan. Aktor pantomim harus meyakini bahwa ilusi merupakan suatu hal yang nyata. Semakin nyata dan detail ilusi yang dihadirkan maka semakin nyata suatu ilusi diciptakannya dan akan semakin realistis pula penampilannya. Contohnya, pemain sedang mengilusikan memegang piring maka ilusikan seberapa beratnya, bahannya dari apa, besar lingkarannya, apakah ada isinya, dan seterusnya. Hal ini akan berpengaruh terhadap bagaimana cara membawa piring tersebut ketika diilusikan dalam pertunjukan pantomim.
4. Latihan memanipulasi ruang dan benda. Pemain pantomim harus bisa membuat sesuatu yang tidak ada menjadi tampak ada. Kemampuan menghadirkan ruang dan benda dalam aktivitas yang sebenarnya tidak ada memang mempunyai tingkat kesulitan tersendiri. Bagaimana kita bisa melakukan aktivitas melempar atau menangkap bola tanpa ada bola yang kita lempar atau tangkap? Itulah tugas utama pemain pantomim adalah menghadirkannya di atas panggung sehingga akting yang dilakukan seolah-olah nyata. Aktivitas melempar dan menangkap inilah yang dimaksud manipulasi ruang, sedangkan bola merupakan manipulasi benda.
5. Latihan mengungkapkan emosi adalah kemampuan mengungkapkan segala emosi yang ada dalam diri manusia (sedih, marah, kaget, gembira, heran, dan sebagainya) melalui gerak dan mimik wajah.

Itulah beberapa hal yang perlu Sahabat Guru ketahui tentang pantomim dan cara melatih pemain pemula untuk melakukannya.

## Kamus Teater

- pantomim : pertunjukan yang menonjolkan ekspresi dan gerak, tanpa suara/ dialog yang menggambarkan suatu cerita untuk disampaikan dan dipahami oleh penonton
- aktor : laki-laki yang bermain peran dalam pementasan cerita
- aktris : perempuan yang bermain peran dalam pementasan cerita



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

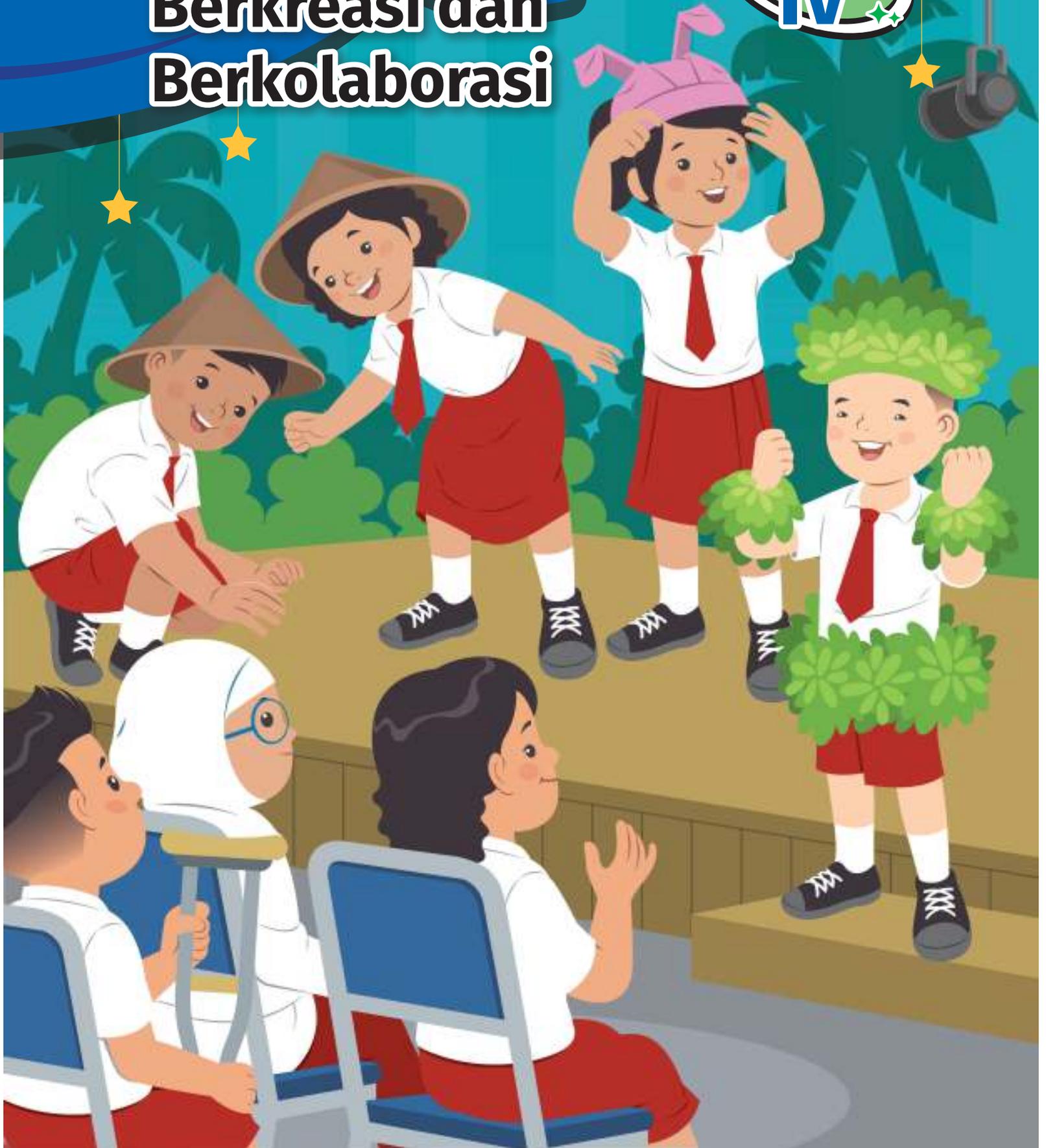
Panduan Guru Seni Teater  
untuk SD/MI Kelas I (Edisi Revisi)

Penulis: Musthofa Kamal, Rifqi Risnadyatul Hudha  
ISBN: 978-623-118-404-7 (jil.1 PDF)

Panduan  
Khusus

Bab  
IV

# Berkreasi dan Berkolaborasi



## A. Pendahuluan

Sahabat Guru, ada tiga kegiatan pada bab ini, yaitu (1) menirukan karakter, (2) menyiapkan properti pentas, dan (3) melakukan pementasan. Pada bab ini, peserta didik akan berlatih meniru dan memerankan karakter tokoh melalui tubuh dan suara, mengevaluasi tokoh yang diperankan dengan kata-kata sendiri, menggunakan properti sesuai peran, dan mementaskan pertunjukan di kelas.

Pada **Kegiatan 1**, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik berlatih memainkan peran karakter melalui tubuh dan suara berdasarkan gambar atau foto dengan suasana tertentu. Pada kegiatan ini, kelas dibagi menjadi empat kelompok dan masing-masing kelompok diberikan gambar yang berbeda. Setiap kelompok menirukan adegan yang terdapat pada gambar, lalu diberikan suasana tertentu, misalnya *awas angin ribut*, *awas hujan*, dan *awas ada hantu*. Sebagai contoh, ada gambar anak-anak yang sedang berkemah. Tugas kelompok adalah menirukan adegan persis seperti gambar (posisi diam beberapa detik/tablo), lalu Sahabat Guru memberikan suasana *awas angin ribut*. Kelompok tersebut merespons dengan gerak tubuh dan suara terhadap suasana tersebut.

Pada **Kegiatan 2**, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik dalam kelompok berlatih berpikir artistik untuk menyiapkan properti dan kostum pementasan. Setiap kelompok mengidentifikasi kebutuhan properti dan kostum pentas sesuai dengan naskah. Peserta didik berlatih menciptakan properti topeng sederhana dari kertas atau karton bekas dan membuat kostum berdasarkan karakter yang diperankan. Setelah itu, setiap kelompok berlatih memerankan karakter yang diperankan dengan menggunakan topeng dan kostum tersebut.

Pada **Kegiatan 3**, Sahabat Guru akan mendampingi peserta didik dalam kelompok untuk melakukan pementasan di depan kelas berdasarkan alur cerita yang sudah disiapkan. Setiap kelompok akan mendapatkan satu alur cerita yang menjadi dasar mereka berlatih dan mementaskannya di depan kelas. Pembelajaran kali ini dimaksudkan untuk melatih peserta didik mengekspresikan alur cerita melalui gerak, suara, dan properti di panggung sehingga peserta didik dapat mengalami dan merasakan sensasi tampil sebagai aktor di panggung.

## B. Skema Pembelajaran

Berikut ini adalah skema pembelajaran Bab IV yang meliputi tujuan pembelajaran, 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 **mengamati, merespons, dan meniru** tokoh yang diperankan.
- Peserta didik **mengenali** karakter tokoh yang diperankan.
- Peserta didik **menceritakan/memberi** komentar seputar karakter tokoh yang diperankan teman.
- Peserta didik **mengeksplorasi dan memainkan** peran, properti, dan kostum yang sesuai dengan peran yang dimainkan.
- Peserta didik **menghasilkan** pertunjukan adegan sederhana dan memperoleh **dampak positif** kerja sama, berpendapat dengan santun, serta rela berkorban.

### 2. Kata Kunci

Karakter, peran, properti, kostum, dan pentas.

### 3. Peta Konsep

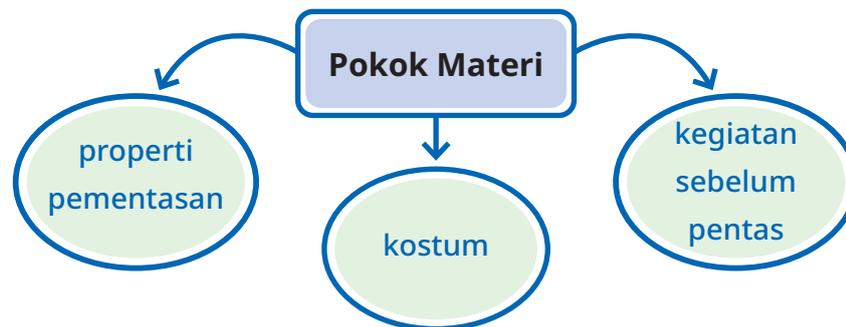


#### 4. Rekomendasi Waktu

Alokasi waktu pada bab ini adalah 24 x 11 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 properti pementasan, kostum, dan kegiatan sebelum pentas.



#### 6. Aktivitas Pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik

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

Tabel 4.1 Aktivitas Pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik Bab IV

No.	Kegiatan	Lembar Kerja Peserta Didik
1.	Kegiatan 1: Menirukan karakter	Membaca cerita dan berekspresi
2.	Kegiatan 2: Menyiapkan properti pentas	Mendaftar kostum dan perlengkapan pentas
3.	Kegiatan 3: Waktunya pentas	Mengungkapkan perasaan setelah pentas

## 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. Hamzah, A.A. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: Rosda, 1985.
- c. Iswantara, N. *Drama: Teori dan Praktik Seni Peran*. Yogyakarta: Media Kreatifa, 2016.
- d. Purwatiningsih & Hartini, N. *Pendidikan Seni Tari-Drama di TK-SD*. Malang: UM Press, 2004.
- e. Sitorus, E.D. *The Art of Acting: Seni Peran untuk Teater, Film, dan TV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- f. Waluyo, H.J. *Drama: Naskah, Pementasan, dan Pengajarannya*. Surakarta: UNS Press, 2007.

## 8. Asesmen

Untuk melakukan penilaian terhadap 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 dan 2, sedangkan asesmen sumatif terdapat pada Kegiatan 3. Untuk penilaian sikap, guru dapat mengamati sikap peserta didik mulai dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir.

## C. Prosedur Kegiatan

### Kegiatan 1 Menirukan Karakter

Tujuan kegiatan	: 1. Peserta didik <b>mengamati</b> , <b>merespons</b> , dan <b>meniru</b> tokoh yang diperankan. 2. Peserta didik <b>mengenali</b> karakter tokoh yang diperankan. 3. Peserta didik <b>menceritakan/memberi</b> komentar seputar karakter tokoh yang dimainkan teman.
Elemen	: Mengamati dan merefleksikan
Alokasi waktu	: 6 × 35 menit
Kemampuan fondasi	: Keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya serta pengembangan keterampilan motorik.

#### 1. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Sebelum memulai pembelajaran pada kegiatan ini, *yuk* persiapkan hal-hal berikut agar pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal!

- Bacalah Bahan Bacaan Guru terlebih dahulu yang terdapat di akhir bab ini.
- Siapkanlah ruang yang relatif luas agar peserta didik leluasa bergerak. Sahabat Guru juga dapat mengajak peserta didik ke luar kelas untuk melakukan kegiatan pembelajaran ini, misalnya belajar di lapangan.
- Pelajari dan amatilah gambar cerita berangkai yang dapat dilihat pada bagian akhir Kegiatan 1. Nantinya, peristiwa dalam gambar tersebut akan ditirukan oleh peserta didik, lalu tambahkan situasi yang relevan sehingga peran dalam gambar tersebut akan bergerak. Sebagai contoh, terdapat gambar peristiwa makan malam keluarga, lalu berikan suasana ada kucing yang melompat ke atas meja makan. Catatlah beberapa situasi yang akan diaplikasikan untuk gambar tersebut setelah dipraktikkan oleh peserta didik, misalnya *awas angin ribut*, *awas hujan*, dan *awas ada hantu*.

## 2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, tujuan kegiatan kali ini adalah untuk melatih peserta didik menirukan karakter yang ada pada gambar serta mengenal latar (ruang dan waktu) melalui gerak tubuh dan suara. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengasah imajinasi dan kreativitas peserta didik.

### a. Kegiatan Pembukaan

#### Pengantar dan Pengaturan Kelas

Pada awal pertemuan, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik. Setelah itu, Sahabat Guru dapat melakukan penilaian sebelum pembelajaran.

Sebelum pembelajaran dimulai, guru dapat melakukan **penilaian sebelum pembelajaran** dengan memberi pertanyaan kepada peserta didik: *"Peristiwa apa saja yang pernah kamu lihat di sekitarmu?"*. Sahabat Guru dapat meminta peserta didik menyebutkan, menceritakan, dan memperagakan peristiwa tersebut. Sahabat Guru dapat memodifikasi pertanyaan tersebut sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungan sekitar.

Selanjutnya, jelaskan kepada peserta didik bahwa kegiatan kali ini akan dilakukan secara berkelompok. Bagilah kelas menjadi empat kelompok dan berikan jarak yang cukup antarkelompok. Sahabat Guru juga dapat menjelaskan peraturan selama pembelajaran seni teater dan menyepakati peraturan yang sudah disiapkan bersama peserta didik.

#### Introduksi

Sebelum memasuki kegiatan inti, Sahabat Guru dapat melakukan "permainan fotokopi" sebagai kegiatan introduksi. Tujuannya untuk melatih peserta didik menciptakan karakter sesuai gambar dan foto. Kegiatan ini difokuskan pada pelepasan tubuh dan vokal sehingga diharapkan akan memacu semangat serta memudahkan peserta didik dalam mengucapkan dialog, bergerak, dan berekspresi. Langkah-langkah kegiatannya adalah sebagai berikut.

- 1) Bagilah kelas menjadi empat kelompok. Mintalah setiap kelompok memilih satu gambar atau foto yang akan ditirukan melalui tubuh dan suara, lalu bergerak sesuai dengan situasi yang akan diberikan Sahabat Guru.
- 2) Berilah contoh terlebih dahulu ketika menirukan salah satu peran dalam gambar atau foto. Sebagai contoh, Sahabat Guru meniru pohon (diam mematung seperti pohon), lalu tambahkan situasi *awas angin sepoi-sepoi* sehingga Sahabat Guru meresponsnya dengan menggerakkan seluruh tubuh secara perlahan sambil berkata, *"Wah, segarnya udara pagi ini!"*.
- 3) Bimbinglah setiap kelompok untuk melakukan pembagian peran berdasarkan gambar atau foto yang dipilih, lalu ajaklah mereka untuk berlatih.
- 4) Setelah itu, mintalah setiap kelompok untuk menampilkan pertunjukan mereka. Sahabat Guru bertugas memberikan perintah situasi setelah peserta didik mampu menirukan gambar atau foto melalui tubuhnya.
- 5) Lakukanlah proses tersebut sampai semua kelompok mendapatkan giliran tampil. Hendaknya, Sahabat Guru mendokumentasikan penampilan peserta didik dalam bentuk foto atau video.
- 6) Ajaklah peserta didik memberikan tepuk tangan setiap ada kelompok yang selesai menampilkan pertunjukan sebagai bentuk apresiasi.

## b. Kegiatan Inti

Sahabat Guru, pada kegiatan inti ini, peserta didik akan belajar memahami urutan cerita. Setelah melakukan kegiatan introduksi, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan berikut ini.

- 1) Pastikan peserta didik sudah berbaaur dengan kelompoknya masing-masing.
- 2) Beri nama keempat kelompok tersebut sesuai kesepakatan dengan peserta didik, misalnya Kelompok Musim Panas, Kelompok Musim Hujan, Kelompok Musim Dingin, dan Kelompok Musim Gugur.
- 3) Siapkan dan pelajarilah urutan cerita yang dapat dilihat pada bagian akhir Kegiatan 1.

- 4) Mintalah setiap anggota kelompok bermain peran, misalnya sebagai tanaman atau binatang yang bergerak sesuai dengan musim pada kelompoknya, lengkap dengan ekspresi dan dialog.
- 5) Dampingi setiap kelompok untuk mengembangkan cerita.
- 6) Berikanlah penjelasan bahwa setiap kelompok akan mendapat giliran tampil di depan kelas dan akan didokumentasikan dalam bentuk foto atau video.
- 7) Setiap ada kelompok yang mulai tampil, ajaklah peserta didik penonton untuk tepuk tangan sebagai bentuk motivasi. Begitu juga setiap ada kelompok yang selesai tampil, ajaklah peserta didik penonton tepuk tangan sebagai perwujudan sikap menghargai sesama.

### c. Kegiatan Penutup

Sahabat Guru, pada akhir pembelajaran ini, mintalah peserta didik mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik Kegiatan 1. Setelah selesai dan dikumpulkan, berikan penguatan bahwa menghargai penampilan teman/kelompok adalah perbuatan yang baik. Berilah pengertian bahwa kerja sama dengan orang lain sangat diperlukan dalam kehidupan. Setiap orang mempunyai perbedaan dan kita harus dapat menerima kelebihan dan kekurangannya agar dapat bekerja sama dengan mereka.

Setelah memberikan penguatan tersebut, ajukanlah pertanyaan refleksi berikut.

- 1) Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti kegiatan ini?
- 2) Bagaimana perasaanmu saat bekerja sama dalam kelompok?
- 3) Apa kesulitanmu saat memerankan tokoh secara berkelompok?
- 4) Apakah kamu merasa kesulitan saat memerankan tokoh cerita?

Sahabat Guru, 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 1. Sahabat Guru dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kondisi peserta didik.

Tabel 4.3 Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab IV 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.	Ekspresi karakter	Peserta didik mampu menampilkan ekspresi peran sesuai dengan karakter yang ditiru.	
2.	Suara	Peserta didik mampu menampilkan suara sesuai dengan karakter yang ditiru.	
3.	Gerakan tubuh dan gestur	Peserta didik mampu menampilkan gerakan tubuh dan gestur sesuai dengan karakter yang ditiru.	
<b>Total Skor</b>			

**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 Karakter	Suara	Gerakan Tubuh dan Gestur
<b>Skor 5</b>	Peserta didik mampu menampilkan ekspresi peran sesuai dengan karakter yang ditiru, ditandai dengan ketepatan ekspresi wajah, penghayatan, dan kejelasan peran dalam pertunjukan.	Peserta didik mampu menampilkan suara sesuai dengan karakter yang ditiru, ditandai dengan ketepatan suara dengan emosi, kejelasan suara, dan ketepatan intonasi.	Peserta didik mampu menampilkan gerakan tubuh dan gestur sesuai dengan karakter yang ditiru, ditandai dengan gerak tubuh yang mendukung peran, gerak tubuh yang tidak kaku, dan penggunaan gestur pada lakuan.
<b>Skor 4</b>	Peserta didik mampu menampilkan ekspresi peran sesuai dengan karakter yang ditiru, ditandai dengan ketepatan ekspresi wajah dan penghayatan.	Peserta didik mampu menampilkan suara sesuai dengan karakter yang ditiru, ditandai dengan ketepatan suara dengan emosi dan kejelasan suara.	Peserta didik mampu menampilkan gerakan tubuh dan gestur sesuai dengan karakter yang ditiru, ditandai dengan gerak tubuh yang mendukung peran dan gerak tubuh yang tidak kaku.
<b>Skor 3</b>	Peserta didik mampu menampilkan ekspresi peran sesuai dengan karakter yang ditiru, ditandai dengan ketepatan ekspresi wajah saja.	Peserta didik mampu menampilkan suara sesuai dengan karakter yang ditiru, ditandai dengan ketepatan suara dengan emosi saja.	Peserta didik mampu menampilkan gerakan tubuh dan gestur sesuai dengan karakter yang ditiru, ditandai dengan gerak tubuh yang mendukung peran saja.

Skor	Ekspresi Karakter	Suara	Gerakan Tubuh dan Gestur
<b>Skor 2</b>	Peserta didik tidak mampu menampilkan ekspresi peran sesuai dengan karakter yang ditiru, tetapi berani tampil.	Peserta didik tidak mampu menampilkan suara sesuai dengan karakter yang ditiru, tetapi berani bersuara meskipun tidak jelas.	Peserta didik tidak mampu menampilkan gerakan tubuh dan gestur sesuai dengan karakter yang ditiru.
<b>Skor 1</b>	Peserta didik tidak berani tampil.	Peserta didik tidak berani tampil.	Peserta didik tidak berani tampil.

### 3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan alternatif ini jika terdapat peserta didik atau kelompok yang merasa kesulitan mengikuti kegiatan. Jika ada peserta didik yang belum bisa membaca, Sahabat Guru bisa membacakan alur cerita di setiap kelompok sambil membantu menemukan berbagai karakter dan ekspresi tokoh dalam cerita. Berikanlah peran yang dialognya paling sedikit untuk peserta didik yang belum bisa membaca.

Selain itu, Sahabat Guru juga dapat menyiapkan gambar cerita berangkai yang akan dipraktikkan peserta didik melalui gerak dan suara. Berikut ini adalah contoh gambar berangkai yang bisa dijadikan model tiruan bagi peserta didik.

Contoh Cerita Berangkai

Cerita 1



Gambar 4.1 Contoh Cerita Berangkai (Cerita 1)

## Cerita 2



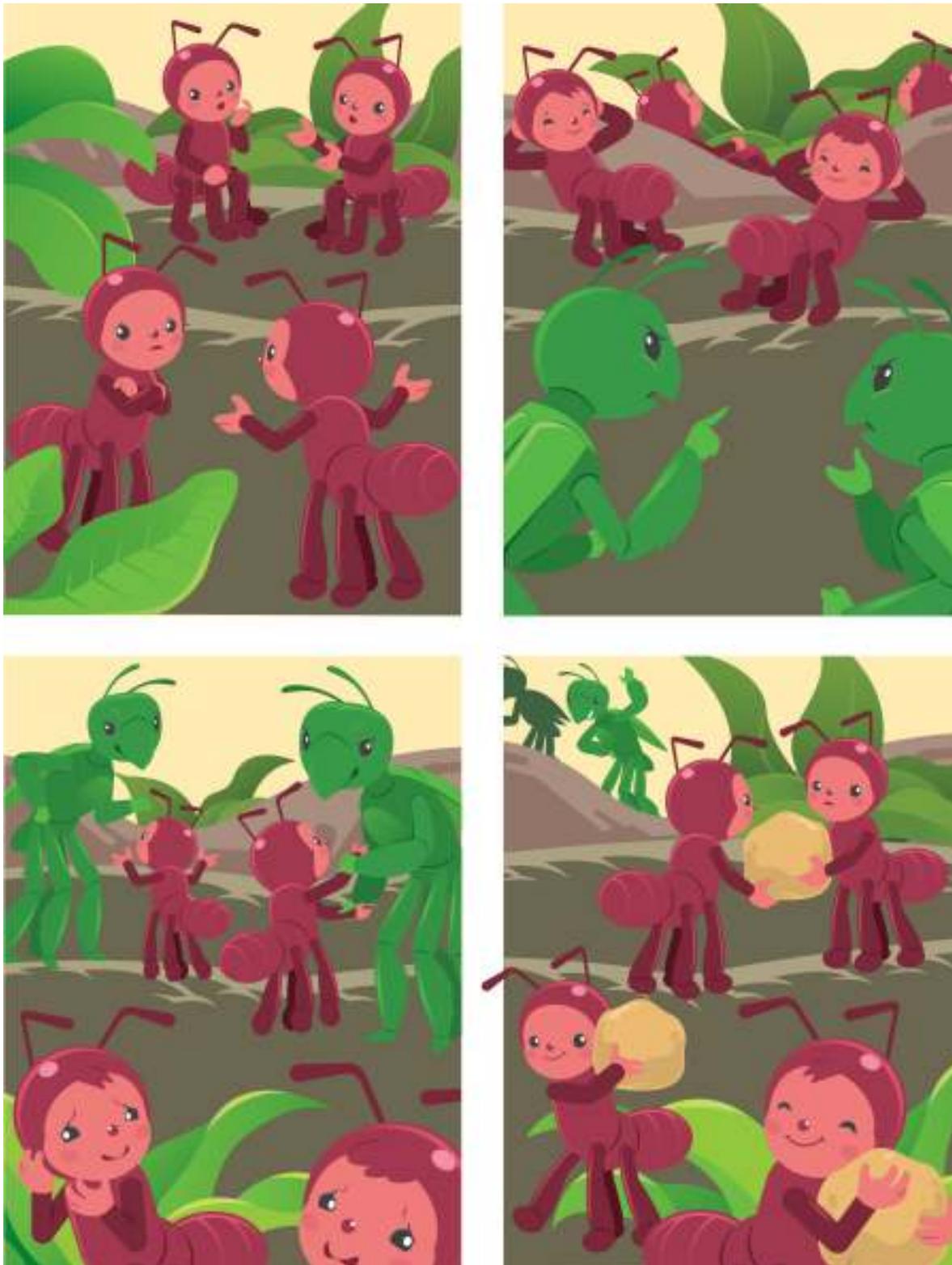
Gambar 4.2 Contoh Cerita Berangkai (Cerita 2)

### Cerita 3



Gambar 4.3 Contoh Cerita Berangkai (Cerita 3)

## Cerita 4



Gambar 4.4 Contoh Cerita Berangkai (Cerita 4)

## Kegiatan 2

### Menyiapkan Properti Pentas

Tujuan kegiatan	: 1. Peserta didik mengeksplorasi dan memainkan peran, properti, dan kostum yang sesuai dengan peran yang dimainkan. 2. Peserta didik memperoleh dampak positif kerja sama dengan temannya.
Elemen	: Berpikir dan bekerja secara artistik serta menciptakan
Alokasi waktu	: 8 × 35 menit
Kemampuan fondasi	: Keterampilan motorik yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya serta pengembangan keterampilan motorik.

#### 1. Persiapan Mengajar

Pada kegiatan ini, Sahabat Guru bisa menyiapkan barang bekas untuk dijadikan properti, misalnya kardus, karton, dan karet gelang. Sahabat Guru juga bisa mengingatkan peserta didik terhadap tugas pada pertemuan sebelumnya, yaitu membawa properti/kostum. Setelah itu, peserta didik dapat diajak untuk membuat properti dari kardus atau karton bekas, lalu berlatih dengan menggunakan properti/kostum tersebut.

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran ini, siapkanlah hal-hal berikut agar pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal.

- Pastikan peserta didik sudah berbaur dengan kelompoknya masing-masing.
- Sediakan atau mintalah peserta didik membawa alat-alat yang diperlukan untuk membuat properti dari barang bekas, misalnya gunting, selotip, dan lem.
- Dampingi tiap-tiap kelompok untuk menentukan dan membuat properti pementasan yang diperlukan.

#### 2. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan ini adalah persiapan pementasan sederhana. Tujuannya agar peserta didik mampu menggunakan properti sesuai dengan perannya.

## a. Kegiatan Pembukaan

### Pengantar dan Pengaturan Kelas

Pada awal pertemuan, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini kepada peserta didik. Jelaskan bahwa kegiatan ini masih dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompok dapat menyiapkan atau membuat properti dan kostum yang akan digunakan dalam pementasan. Setelah itu, setiap kelompok boleh berlatih memerankan karakter dengan menggunakan properti dan kostum yang sudah disiapkan atau dibuatnya.

#### Introduksi

Sahabat Guru, kegiatan introduksi ini difokuskan pada pelemasan tubuh dan vokal sehingga diharapkan akan memacu semangat serta mempermudah peserta didik dalam mengucapkan dialog, bergerak, dan berekspresi. Langkah-langkah kegiatannya adalah sebagai berikut.

- 1) Bentuklah formasi melingkar sesuai dengan kondisi ruangan. Sahabat Guru berada di tengah lingkaran.
- 2) Pandulah peserta didik menggerakkan seluruh bagian tubuhnya secara bergantian seperti gerakan senam.
- 3) Ajaklah peserta didik berlatih olah vokal, misalnya dengan mengucapkan kata atau kalimat: *"Pergi!"*, *"Aku tidak mau!"*, *"Di mana kucing kesukaanku?"*, dan *"Jangan masuk ke situ!"*. Ucapkan dengan berbagai variasi volume dan emosi.

## b. Kegiatan Inti

Sahabat Guru, ada tiga kegiatan pada kegiatan inti ini. Kegiatan tersebut meliputi pembuatan kostum, pembuatan properti, serta bermain peran dengan properti dan kostum yang sudah dibuat.

### **Ayo, Membuat Topeng!**

Sahabat Guru, pembelajaran ini difokuskan pada kegiatan mempersiapkan properti topeng untuk kelompoknya masing-masing. Kegiatan ini diharapkan akan memunculkan daya kreativitas peserta didik untuk menciptakan aspek artistik dalam bentuk properti topeng yang akan digunakan saat pentas. Langkah-langkah yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Sediakan beberapa lembar kertas karton. Potong kertas karton tersebut dalam bentuk oval atau menyerupai bentuk wajah karakter yang akan diperankan.
- 2) Tentukanlah jenis topeng yang akan dibuat sesuai cerita yang akan ditampilkan, misalnya manusia (anak-anak, remaja, orang tua) dan binatang (monyet, kucing, anjing).
- 3) Gambarlah wajah karakter yang akan diperankan secara sederhana, lalu lubangi bagian mata, hidung, dan mulut.
- 4) Tambahkan tali di bagian samping untuk mengikatkan topeng ke telinga.
- 5) Ajaklah peserta didik memakai topeng dan melakukan gerakan sesuai dengan karakter topeng yang digunakannya.
- 6) Dampingi tiap-tiap kelompok untuk mengembangkan cerita sesuai dengan karakter peserta didik dan kelompok.

### **Ayo, Membuat Kostum!**

Sahabat Guru, pembelajaran ini difokuskan pada kegiatan mempersiapkan properti kostum untuk kelompoknya masing-masing. Kegiatan ini diharapkan akan memunculkan daya kreativitas peserta didik untuk menciptakan aspek artistik dalam bentuk properti kostum yang digunakan saat pentas. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Sediakan beberapa lembar kertas koran, kertas karton, dan kantong plastik. Siapkan juga spidol, lem, dan stapler. Potong bahan-bahan (kertas koran, kertas karton, dan kantong plastik) sesuai dengan bagian tubuh yang akan ditutupi kostum, misalnya untuk baju/rompi, penutup celana, penutup lengan atas, topi, daun, dan ekor.
- 2) Tentukanlah rancangan bentuk kostum untuk tiap-tiap tokoh sesuai cerita yang akan ditampilkan.

- 3) Berikan hiasan pada kostum yang sudah dibuat, bisa diberi gambar dengan spidol atau ditemplei kertas berwarna.
- 4) Jika perlu, tambahkan tali pada kostum agar dapat menempel dengan baik di tubuh pemeran.
- 5) Ajaklah peserta didik memakai kostum dan melakukan gerakan sesuai dengan karakter kostum yang dipakainya. Pastikan kostum aman dipakai oleh peserta didik dan tidak mudah lepas atau rusak saat dipakai.

### **Bermain Peran dengan Properti dan Kostum**

Sahabat Guru, pada kegiatan ini peserta didik akan berlatih peran sesuai properti dan kostum yang digunakannya. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Dampingi tiap-tiap kelompok untuk menata properti dan kostum tokoh yang diperlukan untuk berlatih.
- 2) Berilah waktu latihan kira-kira 60 menit untuk tiap-tiap kelompok.
- 3) Pastikan kesiapan tiap-tiap kelompok dalam mementaskan naskah drama sederhana. Jika perlu, ajaklah setiap kelompok melakukan gladi bersih.

### **c. Kegiatan Penutup**

Seusai kegiatan pembelajaran, ajaklah peserta didik berkumpul dalam posisi masih berkelompok. Sahabat Guru dapat menjelaskan secara singkat materi aspek artistik pementasan berupa properti dan kostum. Berikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan perasaan mereka setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran kali ini. Terakhir, berikan pertanyaan refleksi, antara lain sebagai berikut.

- 1) Apa hal menarik yang kamu pelajari hari ini?
- 2) Properti atau kostum apa yang paling mudah dan paling sulit kamu buat?
- 3) Bagaimana perasaanmu memakai properti/kostum saat latihan?

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 4.4 Instrumen Penilaian Saat Pembelajaran Bab IV 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.	Kreativitas membuat properti	Peserta didik kreatif membuat properti.	
2.	Kreativitas membuat kostum	Peserta didik kreatif membuat kostum.	
3.	Kerja sama	Peserta didik mampu bekerja sama.	
<b>Total Skor</b>			

**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	Kerja Sama
<b>Skor 5</b>	Peserta didik kreatif membuat properti ditandai dengan membuat properti dari barang bekas, antusias	Peserta didik kreatif membuat kostum ditandai dengan membuat kostum dari plastik/pakaian/kertas	Peserta didik mampu bekerja sama, ditandai dengan bekerja sama melengkapi properti kelompok,

Skor	Kreativitas Membuat Properti	Kreativitas Membuat Kostum	Kerja Sama
	mencari atau membawa properti dari rumah, dan menyesuaikan properti dengan peran.	bekas, antusias atau membawa kostum dari rumah, dan menyesuaikan kostum dengan peran.	bekerja sama melengkapi kostum kelompok, dan mampu bekerja sama dalam kelompok.
<b>Skor 4</b>	Peserta didik kreatif membuat properti ditandai dengan membuat properti dari barang bekas dan antusias mencari atau membawa properti dari rumah.	Peserta didik kreatif membuat kostum ditandai dengan membuat kostum dari plastik/pakaian/kertas bekas dan antusias atau membawa kostum dari rumah.	Peserta didik mampu bekerja sama, ditandai dengan bekerja sama melengkapi properti kelompok dan bekerja sama melengkapi kostum kelompok.
<b>Skor 3</b>	Peserta didik kreatif membuat properti ditandai dengan membuat properti dari barang bekas saja.	Peserta didik kreatif membuat kostum ditandai dengan membuat kostum dari plastik/pakaian/kertas bekas saja.	Peserta didik mampu bekerja sama, ditandai dengan bekerja sama melengkapi properti kelompok atau bekerja sama melengkapi kostum kelompok.
<b>Skor 2</b>	Peserta didik tidak kreatif membuat properti, tetapi masih berusaha mengadakan properti meskipun tidak tepat.	Peserta didik tidak kreatif membuat kostum, tetapi masih berusaha mengadakan kostum meskipun tidak tepat.	Peserta didik tidak mampu bekerja sama, tetapi masih ada usaha untuk membantu kelompok meskipun tidak maksimal.
<b>Skor 1</b>	Peserta didik tidak kreatif membuat properti dan tidak ada usaha untuk mengadakannya.	Peserta didik tidak kreatif membuat kostum dan tidak ada usaha untuk mengadakannya.	Peserta didik tidak mampu bekerja sama dan tidak ada indikasi untuk bisa diajak kerja kelompok.

### 3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru, lakukanlah kegiatan alternatif berikut ini jika ada peserta didik atau kelompok yang merasa kesulitan mengikuti kegiatan kali ini.

- 1) Bimbinglah tiap-tiap kelompok untuk mengidentifikasi keperluan properti dan kostum yang dibutuhkan untuk pementasan.
- 2) Dampingi tiap-tiap kelompok saat membuat properti dan kostum.
- 3) Jika ada kelompok yang belum selesai atau belum lengkap dalam membuat properti dan kostum, jadikan tugas rumah dan mintalah untuk dibawa pada pertemuan berikutnya.
- 4) Pastikan pada akhir kegiatan ini semua kelompok sudah melakukan gladi bersih.
- 5) Lakukan langkah pembelajaran yang sama seperti yang telah dipaparkan.

#### Kegiatan 3

#### Waktunya Pentas

Tujuan kegiatan	:	1. Peserta didik <b>menghasilkan</b> pertunjukan adegan sederhana.
		2. Peserta didik memperoleh <b>dampak positif</b> kerja sama dan rela berkorban.
Elemen	:	Menciptakan, berdampak
Alokasi waktu	:	10 × 35 menit
Kemampuan fondasi	:	Keterampilan sosial dan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya serta pengembangan keterampilan motorik.

#### 1. Persiapan Mengajar

Pada kegiatan di akhir bab ini, Sahabat Guru akan mengajak peserta didik melakukan pementasan seni teater di depan kelas. Oleh karena itu, Sahabat Guru perlu menyiapkan ruang pentas sederhana dan menata posisi penonton dengan baik. Siapkanlah ruang pentas yang lebih baik dibandingkan saat latihan pada kegiatan-kegiatan sebelumnya.

Undilah urutan penampilan kelompok, beri jeda waktu yang cukup antar-pementasan kelompok untuk menyiapkan aspek artistik. Setiap ada kelompok yang selesai tampil, ajaklah peserta didik memberikan respons positif dengan bertepuk tangan. Jika memungkinkan, undanglah orang tua/wali peserta didik untuk menonton pertunjukan putra-putrinya.

## 2. Kegiatan Pengajaran

Pada kegiatan ini, Sahabat Guru akan membimbing peserta didik melakukan pementasan sederhana. Peserta didik diharapkan percaya diri dalam bermain peran dengan gerak, emosi, dan suara yang sesuai dengan perannya.

### a. Kegiatan Pembukaan

#### Pengantar dan Pengaturan Kelas

Pada awal pertemuan, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan beberapa hal kepada peserta didik, antara lain tujuan kegiatan pembelajaran kali ini, pentingnya kerja sama dalam kelompok, dan penilaian yang akan dilakukan berupa penilaian keterampilan dan penilaian sikap. Sahabat Guru juga dapat menjelaskan peraturan selama pembelajaran seni teater dan menyepakati peraturan yang sudah disiapkan bersama peserta didik.

#### Introduksi

Sahabat Guru, kegiatan introduksi ini dimaksudkan untuk mempersiapkan fisik peserta didik sebelum melakukan pementasan. Kegiatan ini difokuskan pada pelemasan tubuh dan vokal sehingga diharapkan nantinya akan memacu semangat dan memudahkan peserta didik mengucapkan dialog, bergerak, dan berekspresi di panggung. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Bentuklah formasi melingkar sesuai dengan kondisi ruangan. Sahabat Guru berada di tengah lingkaran.
- 2) Pandulah peserta didik menggerakkan seluruh bagian tubuhnya secara bergantian seperti gerakan senam.
- 3) Ajaklah peserta didik berlatih olah vokal dengan mengucapkan /a, i, u, e, o/ dengan berbagai variasi, seperti sekali hentak, panjang, suara lirih, dan suara keras.

## b. Kegiatan Inti

### Persiapan Pementasan

Sahabat Guru, sebelum pementasan dilakukan, berilah waktu kira-kira 10-20 menit kepada tiap-tiap kelompok untuk mempersiapkan diri. Berikut ini adalah hal-hal yang perlu Sahabat Guru lakukan.

- 1) Pandulah peserta didik untuk berbaur dengan kelompoknya masing-masing.
- 2) Mintalah tiap-tiap kelompok menyiapkan properti dan memakai kostum.
- 3) Undilah urutan penampilan tiap-tiap kelompok.
- 4) Ajaklah semua kelompok berdoa bersama sebelum pementasan dimulai.

### Pementasan Drama Kelas

Sahabat Guru, kegiatan ini merupakan kegiatan akhir pada Bab IV, yaitu mementaskan naskah drama sederhana secara berkelompok. Hal-hal yang perlu Sahabat Guru perhatikan, antara lain aspek kekompakan, artistik, kostum, ekspresi, dan blocking. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Bimbinglah kelompok yang mendapat giliran tampil.
- 2) Ajaklah kelompok penonton untuk bersikap baik dan menghargai penampilan dengan memberikan tepuk tangan setiap ada kelompok yang selesai tampil. Sahabat Guru dapat bertindak sebagai pembawa acara.
- 3) Berilah jeda waktu kira-kira 5 menit untuk kelompok yang akan tampil selanjutnya guna mempersiapkan properti di panggung.
- 4) Dokumentasikanlah pementasan tiap-tiap 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 duduklah di tengah-tengah peserta didik. Sahabat Guru boleh menjelaskan secara singkat materi pementasan naskah drama sederhana. Beri kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan perasaan mereka setelah melakukan pementasan drama. Terakhir, ajukan pertanyaan refleksi, antara lain sebagai berikut.

- 1) Apa hal menarik yang kamu rasakan saat berada di panggung?
- 2) Adakah kesulitan saat memerankan karakter di panggung? Jika ada, mengapa?

Sahabat Guru juga dapat menayangkan dokumentasi foto atau video pementasan drama sebagai bahan refleksi bagi peserta didik. Setelah melakukan kegiatan tersebut, Sahabat Guru dapat memberi penilaian kepada peserta didik. Berikut ini adalah alternatif penilaian akhir pembelajaran (Kegiatan 3). Sahabat Guru dapat memodifikasi kriteria penilaian sesuai dengan kondisi peserta didik.

**Tabel 4.5** Instrumen Penilaian Akhir Pembelajaran Bab IV (Kegiatan 3)

### Penilaian Akhir Pembelajaran Bab IV

**Nama Peserta Didik** :

**Kelas** :

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

**Kriteria Penilaian**

No.	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor (1-5)
1.	Pemeranan	Peserta didik mampu memerankan karakter tokoh yang dimainkan.	
2.	Kreativitas properti	Peserta didik mampu menyesuaikan properti dengan peran yang dimainkan.	
3.	Kreativitas kostum dan rias	Peserta didik mampu menyesuaikan kostum dan rias dengan karakter 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	Pemeranan	Kreativitas Properti	Kreativitas Kostum dan Rias
<b>Skor 5</b>	Peserta didik mampu memerankan karakter tokoh yang dimainkan, ditandai dengan penghayatan, gerak tubuh/gestur, dan suara yang sesuai dengan peran.	Peserta didik mampu menyesuaikan properti dengan peran yang dimainkan, ditandai dengan fungsional properti bagi peran, penggunaan properti dalam lakuan, dan kemenarikan properti.	Peserta didik mampu menyesuaikan kostum dan rias dengan karakter yang dimainkan, ditandai dengan kostum dan rias dapat menghidupkan peran serta kostum yang menarik.
<b>Skor 4</b>	Peserta didik mampu memerankan karakter tokoh yang dimainkan, ditandai dengan penghayatan dan gerak tubuh/gestur yang sesuai dengan peran.	Peserta didik mampu menyesuaikan properti dengan peran yang dimainkan, ditandai dengan fungsional properti bagi peran dan penggunaan properti dalam lakuan.	Peserta didik mampu menyesuaikan kostum dan rias dengan karakter yang dimainkan, ditandai dengan kostum dan rias dapat menghidupkan peran. Kostum yang digunakan sudah sesuai, tapi kurang menarik.
<b>Skor 3</b>	Peserta didik mampu memerankan karakter tokoh yang dimainkan, ditandai dengan penghayatan yang sesuai dengan peran.	Peserta didik mampu menyesuaikan properti dengan peran yang dimainkan, ditandai dengan fungsional properti bagi peran saja.	Peserta didik kurang mampu menyesuaikan kostum dan rias dengan karakter yang dimainkan. Kostum dan rias kurang dapat menghidupkan peran.

Skor	Pemeranan	Kreativitas Properti	Kreativitas Kostum dan Rias
<b>Skor 2</b>	Peserta didik tidak mampu memerankan karakter tokoh yang dimainkan, tetapi sudah berusaha meskipun belum tepat.	Peserta didik tidak mampu menyesuaikan properti dengan peran yang dimainkan, tetapi sudah berusaha meskipun tidak tepat.	Peserta didik tidak mampu menyesuaikan kostum dan rias dengan karakter yang dimainkan, tetapi berusaha menyesuaikan meskipun belum tepat.
<b>Skor 1</b>	Peserta didik tidak mampu memerankan karakter tokoh yang dimainkan dan tidak ada usaha untuk menyesuaikan.	Peserta didik tidak mampu menyesuaikan properti dengan peran yang dimainkan dan tidak ada usaha untuk menyesuaikan.	Peserta didik tidak mampu menyesuaikan kostum dan rias dengan karakter yang dimainkan serta tidak ada usaha untuk menyesuaikan.

### 3. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru, jika ada peserta didik yang tidak mempunyai kemampuan dan kemauan tampil sebagai aktor, berikanlah aktivitas alternatif yang dapat dilakukan untuk mendukung pementasan, misalnya mendokumentasikan pementasan, dan membantu menyiapkan artistik panggung.

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

Interaksi guru dengan orang tua/wali dapat dilakukan melalui buku kerja sama peserta didik dan orang tua. Isi buku tersebut terdapat pada bagian lembar kegiatan peserta didik. Pada kegiatan seni teater di sekolah, peserta didik **tidak** diberi tugas yang menuntutnya untuk dapat membaca teks panjang, menulis, dan menghitung. Kegiatan seni teater di sekolah didesain dalam bentuk permainan-permainan.

Untuk pembelajaran seni teater kali ini, orang tua terlibat dalam kesuksesan perkembangan anak. Keterlibatan tersebut adalah sebagai berikut.

**Pertama**, saat peserta didik diminta mengisi Lembar Kerja Peserta Didik, peserta didik dapat meminta bantuan orang tua. Pada lembar kerja tersebut juga terdapat catatan guru dan orang tua. Guru dapat memberi pesan atau motivasi untuk peserta didik yang perlu diketahui orang tua/wali.

**Kedua**, saat melakukan kegiatan membaca cerita dan memilih bacaan yang cocok, peserta didik meminta bantuan orang tua/wali. Kegiatan ini mendukung **perkembangan fondasi** anak, yaitu kematangan emosi yang cukup untuk berkegiatan di lingkungan belajar, pengembangan keterampilan motorik, serta keterampilan bahasa yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya dan individu lainnya.

**Ketiga**, saat kegiatan pentas, orang tua/wali diundang dalam kegiatan tersebut. Jika berkenan, mereka juga dapat ikut andil dalam permainan. 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 dan Kegiatan 2. Penilaian akhir pembelajaran terdapat di akhir Kegiatan 3. Untuk penilaian sikap, guru dapat mengamati perilaku peserta didik mulai dari Kegiatan 1 sampai Kegiatan 3. Berikut ini adalah asesmen/penilaian yang dapat dilakukan oleh guru.

### 1. Penilaian Sebelum Pembelajaran

Sebelum pembelajaran dimulai, Sahabat Guru dapat memberikan penilaian. Sahabat Guru dapat mengajukan pertanyaan, *"Peristiwa apa saja yang pernah kamu lihat di sekitarmu?"*. Sahabat Guru dapat meminta peserta didik menyebutkan, menceritakan, dan memperagakan peristiwa tersebut. Sahabat Guru juga dapat memodifikasinya sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungan sekitar.

## 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 4.6 Format Penilaian Formatif dan Sumatif Bab IV

No.	Nama Peserta Didik	Formatif		NA	Sumatif
		Kegiatan 1	Kegiatan 2	Formatif	Kegiatan 3
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 3. Penilaian sikap pada bab ini meliputi lima hal, yaitu sebagai berikut.

- Peserta didik berani mencoba melakukan kegiatan olah tubuh dan suara sesuai dengan perannya.
- Peserta didik berani mengevaluasi tokoh yang diperankan dengan kata-kata sendiri.
- Peserta didik mempunyai sikap mau bekerja sama, saling menolong, dan saling menghargai dalam kelompok.

- d. Peserta didik menunjukkan sikap kreatif dalam menciptakan properti sesuai peran.
- e. Peserta didik mampu memerankan tokoh sesuai cerita dalam pertunjukan di kelas dengan penuh percaya diri.

*Berilah catatan sesuai perkembangan peserta didik!*

**Tabel 4.7** Contoh Penilaian Sikap Pembelajaran Bab IV

No.	Nama Peserta didik	Catatan
1.	Peserta didik A	Peserta didik berani mencoba olah tubuh dan suara, sudah kreatif membuat artistik, mampu bekerja sama, tetapi belum berani mengevaluasi secara lisan dan belum percaya diri ketika tampil di depan kelas
2.	Peserta didik B	..... ..... ..... .....
3.	Peserta didik C	..... ..... ..... .....

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

## 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 untuk menggali potensi peserta didik. Kegiatan pengayaan yang dapat dilakukan pada bab ini, yaitu memperagakan adegan pada cerita anak. Peserta didik dapat dibantu oleh guru atau orang tua untuk membaca cerita.

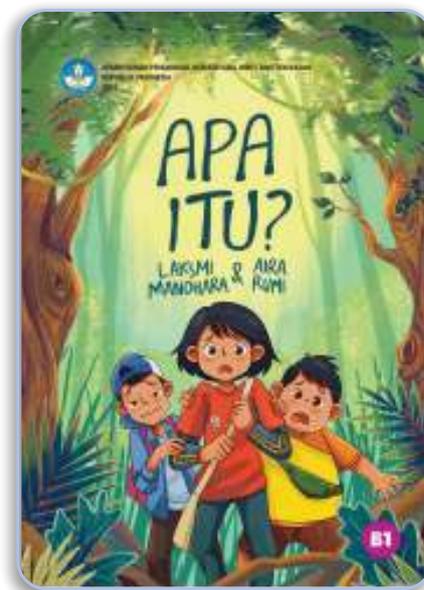
Tujuan kegiatan ini tidak hanya memperluas wawasan peserta didik untuk mengenal ekspresi wajah, tetapi juga untuk meningkatkan **kemampuan fondasi**, yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa dan kosakatanya serta mengembangkan keterampilan motorik. Saat anak dibiasakan menyimak atau dibacakan cerita, anak dapat melatih fokus dan konsentrasinya. Setelah fondasi bertutur dan pengembangan kosakata anak dikuatkan, orang tua/guru membacakan buku yang sesuai dengan

minat dan kebutuhan anak. Berikan fokus kepada anak. Kemudian, ajukan pertanyaan yang memotivasi anak untuk menjawab dan bertanya kembali. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan rasa ingin tahunya.

Berikut ini adalah laman yang dapat diakses untuk menambah wawasan peserta didik dalam memperagakan adegan dan meningkatkan kemampuan fondasi.



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



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

## 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 memodifikasi sesuai kondisi atau kemampuan peserta didik.

Tabel 4.8 Contoh Kegiatan Remedial Pembelajaran Bab IV

No.	Kegiatan	Remedial
1.	Kegiatan 1: Menirukan karakter	Memperagakan adegan pada cerita.
2.	Kegiatan 2: Menyiapkan properti pentas	Membuat topeng, memanfaatkan mainannya sendiri, dan memanfaatkan benda di sekitar untuk membuat properti pentas.
3.	Kegiatan 3: Waktunya pentas	Bermain peran dan memanfaatkan mainannya sendiri untuk dijadikan properti.

## H. Refleksi Guru

Dengan berakhirnya rangkaian kegiatan pembelajaran pada Bab IV ini, jawablah pertanyaan berikut sebagai bahan refleksi. Nantinya, jawaban pada pertanyaan ini dapat dijadikan bahan ajar, strategi, serta media pembelajaran yang efektif dan efisien di masa mendatang. Oleh karena itu, Sahabat Guru disarankan untuk menjawabnya dengan jujur, sesuai kondisi sekolah dan peserta didik.

### Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jujur!

1. Adakah sesuatu yang menarik selama pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik di kelas? Jika ada, jelaskan!

2. Adakah sesuatu yang tidak menarik selama pembelajaran sehingga peserta didik tidak dapat belajar dengan baik di kelas? Jika ada, jelaskan!
3. Apa yang Sahabat Guru sukai dari kegiatan pembelajaran pada Bab IV ini? Jelaskan!
4. Apa yang tidak Sahabat Guru sukai dari kegiatan pembelajaran pada Bab IV ini? Jelaskan!
5. Apakah kegiatan pembelajaran pada bab ini sudah sesuai dengan karakter sekolah dan peserta didik? Jika tidak, jelaskan langkah yang ideal sesuai dengan karakter sekolah dan peserta didik!
6. Apa yang ingin Sahabat Guru ubah untuk meningkatkan atau memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
7. Dengan pengetahuan yang Sahabat Guru peroleh atau miliki sekarang, apa yang akan Sahabat Guru lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
8. Apa dan bagian mana yang ingin Sahabat Guru gali lebih dalam? Mengapa? Apa yang akan Sahabat Guru lakukan?
9. Sebutkan satu hal yang dapat Sahabat Guru pelajari mengenai proses mengajar pada bab ini!
10. Kegiatan ke berapakah yang paling berkesan? Mengapa?
11. Pada kegiatan ke berapa peserta didik paling banyak belajar?
12. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas? Bagaimana peserta didik mengatasi masalah tersebut dan apa peran Sahabat Guru?
13. Apakah pembelajaran berlangsung dengan baik? Apa buktinya?
14. Jika ada, bagian manakah yang masih perlu ditingkatkan dari cara Sahabat Guru mengajar?
15. Jelaskan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang paling dominan dipelajari peserta didik pada bab ini!

Tuliskan inovasi pembelajaran yang lebih menarik untuk pembelajaran berikutnya!

.....  
.....

# I. Lembar Kerja Peserta Didik

Buku Kerja Sama  
Orang Tua/Wali dan Peserta Didik

## Lembar Kegiatan 1

Nama: \_\_\_\_\_

Kelas: \_\_\_\_\_

### Membaca Cerita dan Bereksresi

*Bekerja samalah dengan orang tuamu!*

*Perhatikan gambar berikut!*

Peragakan ekspresi sesuai dengan isi gambar ini.



1

Siang itu, Loli mendaki gunung. Ia merasa sangat lelah. Namun, ia mendaki dan terus mendaki.



2

Di tengah jalan, Loli beristirahat dan minum air.



3

Lalu, ia berusaha lagi. Loli pun mendaki dan terus mendaki.



4

Akhirnya, sampailah di puncak gunung. Loli sangat senang.

Apakah kamu mampu berekspresi sesuai cerita?

Ya

Tidak

Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai

Lembar Kegiatan 2

Nama: \_\_\_\_\_

Kelas: \_\_\_\_\_

### Mendaftar Kostum dan Perlengkapan Pentas

Kostum apa yang akan kamu gunakan saat pementasan?

No.	Nama Kostum
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Perlengkapan panggung apa yang akan kamu gunakan saat pementasan?

No.	Perlengkapan
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai

### Lembar Kegiatan 3

Nama: \_\_\_\_\_

Kelas: \_\_\_\_\_

## Mengungkapkan Perasaan Setelah Pentas

Bagaimana ekspresimu saat melakukan pentas?

Gambarlah ekspresi wajahmu! Ceritakan di depan kelas gambaran perasaanmu saat bermain pentas!

Contoh:



Senang



Marah



Sedih

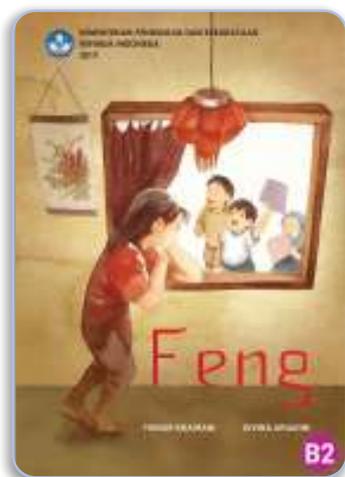


Bosan

Catatan Guru	Catatan Orang Tua	Nilai

## J. Bahan Bacaan Peserta Didik

Guru atau orang tua dapat memanfaatkan laman **Sibi Kemendikbud** (<https://buku.kemdikbud.go.id/>) untuk mencari bahan bacaan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Bahan bacaan ini dapat dimanfaatkan untuk mendongeng atau pentas dengan alur cerita yang sama seperti yang ada pada buku. Peserta didik juga dapat belajar memainkan peran. Misalnya, 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/Fe>



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

Berikut ini adalah bahan bacaan peserta didik berjudul *Serunya Menyiapkan Pementasan*. Bacakanlah cerita tersebut kepada peserta didik dan cetaklah agar peserta didik bisa membacanya sendiri atau bersama orang tuanya di rumah!

# Serunya Menyiapkan Pementasan



Sebentar lagi ada pentas seni di sekolah.

Aku dan teman-temanku mempersiapkannya dengan baik.





Bu Guru memberi semangat.  
“Pementasan drama itu  
seperti film di televisi.

Percaya diri itu  
penting.

Kalian pasti  
bisa!

Semangat!”

Kami membaca  
naskah yang  
diberikan Bu Guru.



Lalu, kami memperagakan adegan.  
Ada yang jadi pohon.  
Ada yang jadi Pak Tani dan kelinci.  
Seru sekali!



Kami berlatih dan terus berlatih.  
Lalu, kami membuat kostum  
sesuai peran.



Bagas mendapat peran  
sebagai Pak Tani.

Ia membuat caping dari  
kertas bekas.

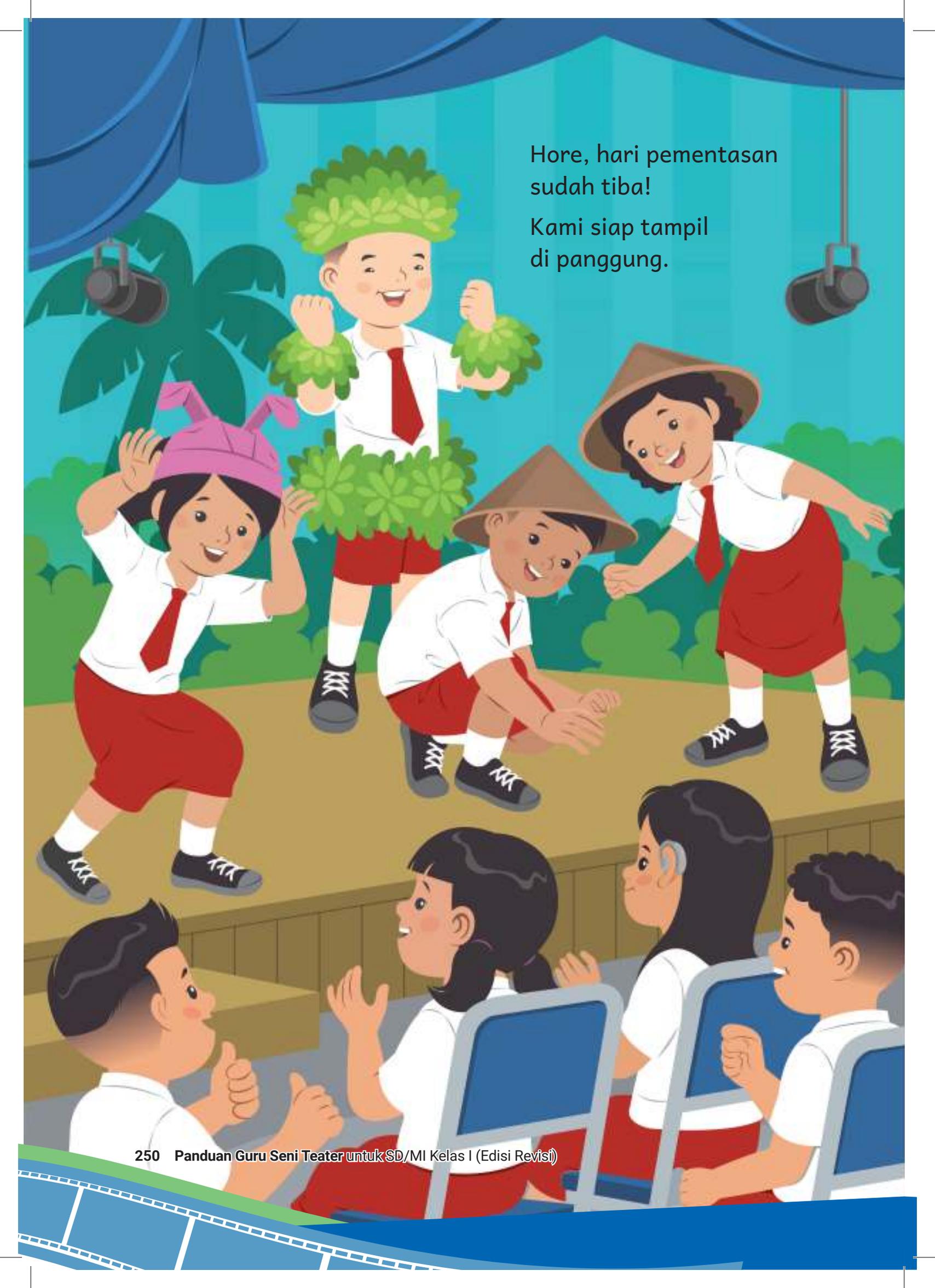


Dina mendapat peran sebagai kelinci.  
Ia membuat topi kelinci. Lucu, *ya!*



Hore, kami sudah selesai membuat kostum!  
Kami berlatih di atas panggung.





Hore, hari pementasan  
sudah tiba!

Kami siap tampil  
di panggung.

## K. Bahan Bacaan Guru

Sebelum mengajak peserta didik mementaskan naskah drama sederhana, ada baiknya Sahabat Guru pelajari terlebih dahulu materi berikut ini agar nantinya dapat mendampingi dan membimbing peserta didik dengan baik.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pementasan teater, antara lain pemilihan naskah, latihan membaca naskah, latihan pemeranan karakter, latihan pemanggungan, pemilihan peran (*casting*), dan penyiapan aspek artistik. Penjelasan tersebut adalah sebagai berikut.

### 1. Pemilihan Naskah

Sahabat Guru, langkah awal yang perlu dilakukan sebelum pementasan adalah pemilihan naskah drama. Yang perlu Sahabat Guru perhatikan saat memilih naskah drama adalah:

- a. tema lakon yang sesuai dengan kehidupan anak-anak;
- b. bahasa dialog yang mudah dihafalkan dan komunikatif;
- c. karakter tokoh yang jelas;
- d. naskah sederhana/pendek (terdiri dari 2-4 halaman); serta
- e. jalan/alur cerita sederhana.

### 2. Latihan Membaca Naskah

Sebelum seorang aktor mampu berdialog dengan baik dalam pertunjukan drama, hal pertama yang harus dilakukan adalah berlatih membaca naskah drama. Melalui latihan membaca naskah, peserta didik akan memahami makna cerita dan karakter tokoh yang akan diperankan. Beberapa naskah drama biasanya mencantumkan catatan karakter cerita.

Langkah-langkah yang bisa dilakukan saat latihan membaca naskah adalah sebagai berikut.

- a. Pastikan semua peserta didik dalam kelompok mendapat salinan naskah. Berilah waktu kepada mereka untuk membacanya dari awal sampai akhir cerita.

- b. Tanyakan jalan cerita dan karakter tokoh-tokohnya.
- c. Ajaklah peserta didik membaca nyaring secara bergantian (posisi peserta didik duduk melingkar) berdasarkan pembagian peran yang disepakati. Pembagian peran tersebut masih bersifat sementara, kemungkinan bisa terjadi pergantian peran setelah proses latihan. Lakukan tahap ini beberapa kali sampai peran tokoh sudah bisa dipastikan.
- d. Latihlah setiap tokoh untuk pelan-pelan menghafalkan dengan melepaskan naskah (masih boleh membawa naskah saat berlatih), terus diulangi sampai lancar, dan peserta didik benar-benar hafal dengan dialog tokoh yang diperankan.

### 3. Latihan Memerankan Karakter

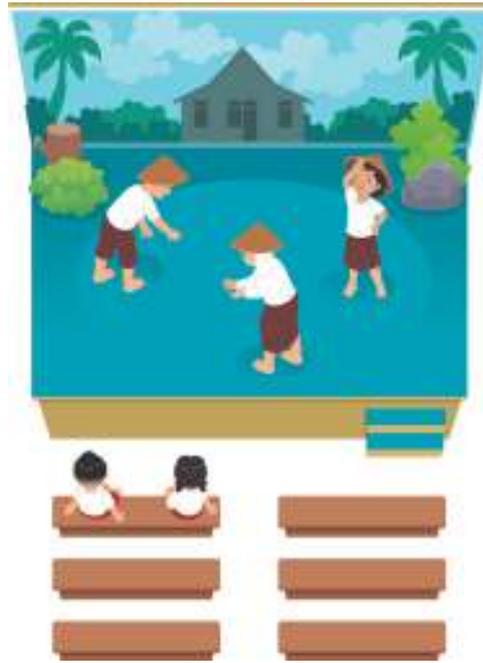
Setelah tahapan membaca dan menghafal naskah dilampaui, tahapan berikutnya adalah memberikan muatan karakter ke dalam dialog tokoh. Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut.

- a. Bimbinglah masing-masing tokoh untuk mengimajinasikan ciri-ciri karakter yang diperankan, misalnya bentuk tubuhnya, cara berjalan, cara berbicara, dan sifatnya (pemarah, pendiam, usil, nakal, dan lain-lain).
- b. Perintahkan masing-masing tokoh untuk mengaplikasikan ciri karakter peran dalam latihan berdialog. Lakukan beberapa kali sampai semua tokoh mampu menghadirkan karakter peran melalui dialog dan gestur. Gestur adalah sikap yang ditunjukkan melalui gerak tubuh, misalnya sikap setuju ditunjukkan dengan menganggukkan kepala.

### 4. Latihan Pemanggungan

Tahap selanjutnya adalah berlatih memasuki wilayah panggung. Tahapan ini dimaksudkan untuk melatih tokoh di wilayah permainan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam latihan ini adalah sebagai berikut.

- a. Perkenalkan wilayah atau area permainan dalam pementasan kepada peserta didik. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman bahwa posisi aktor di atas panggung tidak hanya berada pada wilayah tertentu saja, tetapi aktor dapat menguasai panggung dengan seimbang. Adapun pembagian wilayah permainan tampak pada gambar berikut ini.



Gambar 4.5 Contoh Panggung dalam Pementasan

- b. Bimbinglah tokoh dalam hal blocking. Hal ini dimaksudkan agar antara aktor satu dengan aktor lainnya tidak saling menutupi sehingga dapat terlihat semua oleh penonton dan panggung dapat digunakan secara merata atau seimbang oleh aktor.

## 5. Pemilihan Peran (*Casting*)

Pemilihan peran atau *casting* adalah pemilihan aktor/aktris yang akan membawakan tokoh-tokoh yang ada dalam naskah drama. Pemilihan peran biasanya dilakukan oleh sutradara atau bisa disepakati bersama dalam kelompok. Pertimbangan yang perlu dilakukan dalam pemilihan peran adalah sebagai berikut.

- a. Pemilihan peran berdasarkan kecakapan/keterampilan aktor dalam tingkah laku kesehariannya. Sebagai contoh, tokoh cerita yang memiliki karakter periang dimainkan oleh peserta didik yang mempunyai tingkah laku periang.
- b. Pemilihan peran berdasarkan bentuk fisik, yaitu pemilihan tokoh yang disesuaikan dengan bentuk fisik peserta didik. Sebagai contoh, tokoh cerita yang mempunyai karakter fisik kurus diperankan oleh peserta didik yang mempunyai bentuk tubuh kurus.
- c. Pemilihan peran berdasarkan watak dan emosi, yaitu pemilihan tokoh yang disesuaikan dengan temperamen emosi peserta didik. Sebagai contoh, karakter tokoh cerita pemarah diperankan oleh peserta didik yang mempunyai temperamen mudah marah.

- d. Pemilihan peran yang bertentangan dengan ciri emosi dan fisik. Tipe pemilihan tokoh ini dapat digunakan sebagai media pendidikan bagi peserta didik yang mempunyai watak berkebalikan. Sebagai contoh, tokoh cerita yang mempunyai karakter cerewet dimainkan oleh peserta didik yang pendiam.

## 6. Penyiapan Aspek Artistik

Agar pertunjukan teater yang disajikan oleh kelompok peserta didik menjadi menarik untuk dinikmati maka perlu diberikan beberapa aspek artistik, baik artistik aktor (kostum, properti) maupun kelengkapan artistik panggung (meja, kursi, level). Yang perlu diperhatikan ketika menyiapkan aspek artistik dalam pementasan naskah sederhana untuk anak adalah sebagai berikut.

- a. Pilihlah bahan dan peralatan yang terjangkau dan mudah ditemukan, sebaiknya gunakan bahan/peralatan yang akrab dengan lingkungan anak atau sekolah.
- b. Pemilihan kostum hendaknya mempertimbangkan faktor keamanan dan kenyamanan ketika dipakai oleh aktor.
- c. Jika aspek artistik harus dibuat sendiri oleh peserta didik, gunakanlah bahan-bahan yang murah dan terjangkau, misalnya kardus bekas.
- d. Jika memerlukan properti jadi, pilihlah yang sudah tersedia di sekolah atau di rumah peserta didik.

### Kamus Teater

kostum	: pakaian yang digunakan saat bermain pentas
properti	: perlengkapan yang dibutuhkan aktor untuk bermain peran dan digunakan untuk melengkapi artistik panggung
artistik	: nilai seni; rasa seni
bloking	: penempatan posisi aktor di panggung secara tepat

## Glosarium

- adegan** : bagian 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 atau kedudukan tubuh aktor di atas panggung; bloking yang baik harus seimbang, utuh (terlihat), dan variatif
- 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 berdasarkan kenyataan yang dilakukan oleh seniman (aktor, pelukis, penari, dan lainnya) melalui proses imajinasi dan penghayatan
- 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, dimaksudkan agar dapat menguasai secara sadar bagian-bagian tubuh yang akan digunakan untuk menunjang kebutuhan seorang pemeran dan menggambarkan sosok tokoh yang akan diperankan
- properti** : semua perlengkapan yang dibutuhkan saat pementasan untuk menunjang pertunjukan secara keseluruhan
- tablo** : pertunjukan teater yang disajikan aktor di panggung dengan posisi tubuh diam/tidak bergerak
- teater** : bentuk pertunjukan yang mengetengahkan cerita yang di dalamnya terdapat elemen gerak (tingkah laku), suara, musik, atau nyanyian

## Daftar Pustaka

- 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.
- 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.
- Farmer, D. *101 Drama Games and Activities*. USA: Lulu Publishing, 2007.
- Fitria P. Anggriani, dkk. *Pedoman Umum Penyelenggaraan Gerakan Transisi PAUD ke SD yang Menyenangkan*. Jakarta: Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Kemendikbudristek, 2023.
- 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.
- Huda, Miftahul. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- 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.
- 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>
- Phillips, S. *Drama with Children*. London: Oxford University Press.
- Purwatiningsih & Hartini, N. *Pendidikan Seni Tari-Drama di TK-SD*. Malang: UM Press, 2004.
- Rusman. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Sitorus, E.D. *The Art of Acting: Seni Peran untuk Teater, Film, dan TV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Song, L., & Hill, J. R. "A conceptual model for understanding self-directed learning in online environments". *Journal of Interactive Online Learning*, 6(1), (2007): 27-42. <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=92b2b47bdc0836b2b8caf2e397b0e6216ea46bd2>

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.

## A

Aktor 28, 51, 52, 54, 66, 90, 92, 139, 145, 170, 198, 199, 200, 202, 228, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 258, 264

Artistik 13, 14, 15, 22, 57, 59, 94, 108, 109, 111, 112, 115, 116, 117, 118, 142, 152, 153, 154, 160, 161, 166, 202, 203, 217, 219, 220, 224, 225, 228, 231, 251, 254, 255

Asesmen 6, 7, 8, 9, 11, 13, 20, 26, 65, 95, 97, 100, 116, 122, 128, 143, 145, 146, 172, 173, 178, 203, 205, 229, 230, 258, 261

## D

Dongeng 34, 52, 70

## E

Ekspresi 2, 14, 15, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 49, 50, 51, 54, 55, 56, 60, 62, 63, 64, 65, 67, 69, 70, 71, 74, 75, 78, 91, 94, 95, 96, 100, 105, 106, 107, 110, 111, 114, 115, 116, 118, 119, 120, 122, 125, 132, 139, 142, 143, 144, 147, 148, 149, 151, 153, 154, 155, 156, 158, 159, 165, 167, 170, 171, 177, 183, 198, 199, 200, 209, 210, 211, 212, 225, 232, 236, 239, 255

Emoji 27, 31, 35, 73

Emosi 2, 3, 4, 5, 10, 13, 14, 15, 23, 34, 36, 41, 43, 52, 54, 55, 56, 65, 71, 90, 94, 95, 96, 98, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 114, 115, 116, 117, 119, 121, 123, 126, 147, 172, 180, 198, 199, 211, 218, 224, 229, 253, 254

## G

Gerak 11, 13, 14, 15, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 60, 66, 67, 71, 78, 90, 91, 92, 94, 98, 99, 101, 102, 103, 104, 105, 107, 108, 109, 110, 111, 114, 116, 117, 118, 140, 143, 147, 149, 153, 154, 158, 159, 162, 165, 166, 170, 171, 176, 177, 182, 190, 198, 199, 200, 202, 207, 211, 212, 224, 227, 240, 252, 255

## I

Imajinasi 13, 91, 100, 109, 110, 111, 142, 143, 147, 155, 161, 163, 167, 198, 207, 255

## K

Karakter 2, 4, 13, 22, 34, 50, 52, 53, 54, 55, 56, 59, 70, 71, 78, 91, 92, 108, 109, 116, 139, 142, 143, 144, 146, 152, 153, 154, 155, 156, 158, 159, 160, 167,

202, 203, 204, 206, 207, 210, 211, 212, 218, 219, 220, 226, 227, 228, 234, 235, 251, 252, 253, 254, 255

Konsentrasi 22, 27, 28, 30, 101

Kostum 14, 16, 23, 49, 57, 62, 63, 64, 77, 95, 108, 115, 143, 153, 160, 166, 198, 202, 203, 204, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 225, 226, 227, 228, 246, 249, 254, 255

## M

Merefleksi 22, 31, 41, 49, 71, 146, 154, 157

Mimesis 2, 13, 15, 142, 255

## P

Panggung 13, 14, 15, 22, 24, 32, 33, 34, 39, 40, 62, 63, 64, 90, 92, 139, 142, 145, 147, 149, 151, 155, 156, 157, 168, 174, 180, 198, 199, 202, 224, 225, 226, 228, 238, 249, 250, 252, 253, 254, 255

Pantomim 13, 14, 142, 143, 144, 145, 147, 148, 157, 160, 164, 165, 166, 168, 169, 170, 171, 173, 176, 177, 180, 183, 198, 199, 200, 256

PAUD 4, 5, 6, 8, 13, 16, 256, 265

Properti 14, 16, 22, 23, 24, 49, 57, 58, 59, 60, 61, 64, 67, 71, 92, 94, 95, 108, 112, 115, 117, 121, 142, 143, 144, 145, 160, 161, 164, 166, 175, 198, 202, 203, 204, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 225, 226, 227, 228, 231, 234, 254, 255

## S

Suara 2, 13, 14, 15, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 36, 37, 38, 39, 41, 42, 48, 50, 51, 54, 55, 56, 60, 66, 75, 92, 103, 104, 111, 114, 117, 118, 139, 147, 148, 173, 176, 177, 198, 200, 202, 203, 207, 208, 210, 211, 212, 224, 227, 230, 231, 255

## T

Tablo 13, 14, 94, 95, 96, 98, 99, 100, 105, 108, 112, 115, 116, 118, 119, 126, 132, 139, 140, 202, 255

Tokoh 13, 15, 28, 34, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 61, 66, 70, 78, 91, 92, 116, 132, 202, 203, 206, 209, 212, 219, 220, 226, 227, 228, 230, 231, 240, 251, 252, 253, 254, 255

## V

Vokal 15, 22, 24, 25, 27, 41, 42, 43, 44, 47, 53, 67, 71, 92, 117, 153, 154, 207, 218, 224, 255

## Profil Pelaku Perbukuan

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 : 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

■ **Pengembang Aplikasi Digital:**

Instrumen Asesmen Literasi Membaca Standar PISA (*Programme for International Student Assessment*) dapat diunduh di Play Store

Nama Lengkap : Dr. Deden Haerudin, S.Sn., M.Sn.  
Email : dedenhaerudin@unj.ac.id  
Instansi : FBS – Universitas Negeri Jakarta  
Alamat Instansi : Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur  
Bidang Keahlian : Seni Teater



#### ■ Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Koorprodi dan Dosen tetap di Prodi Pendidikan Tari FBS UNJ
2. Peneliti, Sutradara dan Penulis Naskah Teater

#### ■ Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-3 Pengkajian Seni Pasca Sarjana ISI Yogyakarta 2019
2. S-2 Penciptaan Seni Pasca Sarjana ISI Yogyakarta 2009
3. S-1 Teater STSI Bandung tahun 1997

#### ■ Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Pedoman Guru Teater Kelas 8 dan XI Kurikulum Merdeka Kemenristekdikti (2020)
2. Buku Konstruksi Seni Teater, LPPM-UNJ Press (2015)
3. Buku Siswa dan Buku Guru Seni Budaya (Teater) untuk Kelas VII SMP Kurikulum Kemendikbud (2013)
4. Buku Siswa dan Buku Guru Seni Budaya (Teater) untuk Kelas VIII SMP Kurikulum Kemendikbud (2013)

#### ■ Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Pengelolaan Pertunjukan Teater di Jakarta Tahun 1972 hingga Tahun 2017, Volume 4 Number 1, May, 2021
2. Aplikasi *Role-Play* Melalui Teknik Olah Tubuh Imaji, *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6 (2), 105-112 | vol: | issue :2019
3. "Sirkus Anjing" Social Political Criticize of Kubur Theater Group In New Order Regime (Dramaturgy Review) *The Journal of ASEAN Research in Arts and Design (JARAD)* Srinakharinwirot University Bangkok, Volume: 16, No: 2 Juli-Desember 2014.
4. Tokoh Kabayan sebagai Inspirasi Torotot Heong the Song of Kabayan
5. Resital: *Jurnal Seni Pertunjukan (Journal of Performing Arts)* 9 (1) | vol:2010

Nama Lengkap : Giri Mustika Roekmana, S.Sn., M.Sn.  
Email : aa.giri@untirta.ac.id  
Instansi : Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
Alamat Instansi : Jl. Ciwaru Raya No. 24 Cipocok  
Kota Serang Banten  
Bidang Keahlian : Seni Teater



**Penelaah**

#### ■ Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Dosen Prodi Pend. Seni Pertunjukan (2014-sekarang)
2. Kepala Laboratorium Pendidikan Seni Pertunjukan FKIP Untirta (2020-2024)
3. Ketua Sanggar Teater Toneel Bandung (2017-2020)
4. Pelatih Teater SMA Negeri 1 Baleendah (2007-2020)
5. Guru Seni Budaya SMA Santo Aloysius Bandung (2006-2018)
6. Guru Seni Budaya SMA Negeri 1 Baleendah (2015-2016)
7. Pelatih Teater SMKN 2 Baleendah (2000-2007)

#### ■ Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-2 Penciptaan Seni Teater, ISI Yogyakarta (2012)
2. S-1 Teater, STSI/ ISBI Bandung (2005)

#### ■ Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Kumpulan Naskah Teater Pembelajaran di Kelas untuk SMA (2023)
2. Peran Karawitan dalam Pertunjukan Teater Rakyat Ubrug Masyarakat Banten (2022)
3. Seni di Kota Bandung (2021)

#### ■ Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Peran Karawitan dalam Pertunjukan Teater Rakyat Ubrug Masyarakat Banten (2022)
2. Pengembangan Media Alat Musik Tradisi Gamelan Degung Melalui Aplikasi Mobile Apps Berbasis Android (2021)
3. Pembelajaran Seni Budaya dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* melalui *Lesson Study* (2019)
4. Implementasi Model Pembelajaran Seni Terpadu untuk Meningkatkan Apresiasi dan Kreasi Seni Budaya Tradisional Daerah Banten "Teater Rakyat Ubrug" (2016)

■ **Prestasi (10 Tahun Terakhir):**

1. Sutradara Terbaik Dramakala Fest' LSPR Jakarta (2020)
2. Sutradara Terbaik Dramakala Fest' LSPR Jakarta (2018)
3. Juara 2 Festival Drama Musikal II se-Bandung Raya, Sutradara (2012)
4. Nominasi Sutradara Terbaik, Festival Teater Remaja, STSI Bandung (2011)
5. Nominasi Sutradara Terbaik, Festival Drama Sunda se-Jawa Barat (2011)
6. Juara 3 Festival Drama Basa Sunda se-Jawa Barat, Sutradara (2011)
7. Nominasi Aktor terbaik, Festival Drama Basa Sunda se-Jawa Barat (2010)
8. Juara 3 Festival Teater Remaja, se- Jawa Barat, Sutradara (2010)
9. Juara 1 Festival Sosiodrama, se-Kabupaten Bandung (2008)
10. Nominasi Sutradara Terbaik Festival Drama Basa Sunda se-Jawa Barat & Banten (2008)
11. Sutradara Terbaik Festival Drama Basa Sunda se-Jawa Barat dan Banten (2006)
12. Sutradara Terbaik Festival Teater se- Jawa Barat tahun (2002)
13. Sutradara Terbaik Festival Teater Rakyat, se-Kabupaen Bandung (2001)
14. Sutradara Terbaik Festival Teater se-Jawa Barat (2000)

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 : 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



■ **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.



#### ■ 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 dari Penulis/Penelaah/Illustrator/Editor (tidak wajib):**

<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



■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):**

1. 2013-sekarang : *Freelancer*
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)